

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 32(90)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

18.08.2003

HALF-LIFE
RETRIBUTION

RISE OF NATIONS

Heaven & Hell

THE
WITCHER



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Курневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

компания "Одиссей" представляет

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL** TM

По вопросам стоимости продаж и сотрудничества обращайтесь по тел.
(044) 755-08-65, e-mail: odyssey@odyssey.ua, www.odyssey.ua



Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshla.kiev.ua, www.blitz-pass.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным
центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ (062) 245-1594

Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

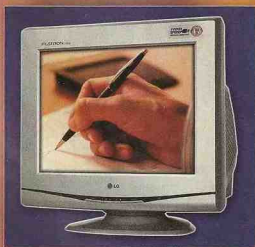
Николаев
Ночуха (0512) 47-2003
Одесса
Мим (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АВГУСТА"

GIGANT

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
монитор LG FLATRON F700B



УКРКОМПЛЕКТ

г. КИЕВ ул. МАРШАЛА РЫБАЛКО 10/8,
тел. (044) 206-47-44, 459-38-04
www.gigant.com.ua

Список статей

- Кирилл (lirik) ЧАЛЫЙ
The Witcher, стр. 8.
- Pepel.
Fire Chief, стр. 9.
- ZLOY.
Neighbours from Hell, стр. 10-12.
- Валерий АКСАК.
Rise of Nations, стр. 13-15.
- DAVERT.
Heaven & Hell, стр. 16-17.
- Вирджин КЕМПЕР.
Half-Life, стр. 18-19.
- RiP.MANiAK.
Air Raid, стр. 20.
- Dread King Maud.
Battlecruiser Millennium, стр. 21-23.
- Павел КЛЫМЫК (doN.9er)
Transport Tycoon, стр. 24-25.
- AKELLA.
Семь дней внедрения, стр. 26-27
- DAVERT.
Прогулки с Delphinom, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Сегодня ДЗБР опять начинает свою работу. Отдохнувшие сотрудники снова заняли свои места на испытательных стендах, в кобинах космических кораблей. Кое-кто примеряет новые кофточки и мени, а кто-то надевает камуфляж и берет в руки верный «крейган». К сожалению, из отпуска не вернулся спецгент BondD.

Морской охотник

Компания «Акелла» начала работу над своим новым стратегическим проектом, который будет носить название «**Морской охотник**». Действие игры перенесет нас во времена второй мировой войны. Вам



предлагается взять под свой контроль весь «москитный» флот Балтики, Севера и Черного моря. Под вашим командованием будут находиться торпедные и артиллерийские катера, тральщики, сторожевики и прочие небольшие суда, основными преимуществами которых являются не большие габариты и огневая мощь, а скорость и маневренность.

Историческая достоверность в последнее время становится одним из обязательных факторов для игр подобного рода. «Морской охотник» не станет исключением. Миссии игры основываются на реальных событиях, происходивших в те времена в северных водах. Вот только развитие этих самых событий будет целиком и полностью зависеть от вас. В процессе выполнения миссий вам придется совершать нападения на вражеские конвои, атаковать береговые базы, сразиться с морской авиацией нацистов и т.д., и т.п.

Игра создается на модифицированной версии движка *STORM 2*, который использовался при создании «Пиратов Карибского моря». Данная технология позволяет создавать такие спецэффекты, как волны от взрывов, следы от разных типов катеров, реалистично отображать повреждения при столкновениях и от попадания различных видов боеприпасов, а также воссоздавать достоверную физику глассирования. В игре вы увидите исторически точные модели боевых кораблей и самолетов, воссозданные по чертежам и архивным документам. Сможете нас-

ладиться реалистичной физической моделью управления кораблями. По желанию, вы сможете непосредственно командовать любым



членом экипажа отдельно взятого судна — от капитана до пулеметчика. Также обещается высокая детализация ландшафтов, реалистичная модель повреждений и поддержка мультитейлера. К сожалению, дата релиза игры пока что не названа. Издателем же «Морского охотника» выступит фирма **IC**.

Законная Лара

Компания «Новый Диск» объявила о поступлении в продажу лицензионной версии игры **Lara Croft Tomb Raider**:

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. в 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 КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
В АВГУСТЕ 2003



1-й приз:

сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:

тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

колонки CREANIVE SBS 35

мышька AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua



The Angel of Darkness, продолжающей популярную серию игр о приключениях оца-



рвательной расхитительницы гробниц Лары Крофт. На этот раз ей предстоит раскрыть тайну древних картин и отомстить за смерть своего наставника. Игра создана на новом движке, поддерживающем все сов-



ременные спецэффекты. Игра от «Нового Диска» представляет собой оригинальную англоязычную версию, снабженную толстым руководством на русском языке.

Русская рулетка

Молодая российская компания **Gaijin Entertainment** объявила о начале работ над игрой «**Бумер**», создающейся по мотивам одноименного фильма, премьера которого ожидается уже в августе этого года. «Бумер» будет представлять собой 3D-шу-



тер с видом от первого лица с небольшим элементом аркадных автомобильных гонок. Действие игры (как, собственно, и фильма) будет происходить в современной России. Главные герои волею судьбы оказываются втянутыми в самую гущу разборок между криминальными группировками. Цепочка роковых событий поставила четырех друзей вне закона, и они вынуждены бежать из города. На протяжении всей игры вам предстоит бороться за свою жизнь, уходя от преследования серьезно наст-

роенных мафиози, скрываясь от блатостельной проворности и участвуя в ожесточенных перестрелках.

Как уже говорилось выше, сюжет игры очень тесно связан с сюжетом фильма. Разработчики хотят дать игроку (и зрителю) самозачувствовать все, через что пришлось пройти героям фильма. Кроме того, в игре можно будет по-своему «переписать» некоторые сюжетные ходы, не выходя при этом за пределы основной канвы фильма. В



игре вас ожидает скелетная анимация, мимика лиц персонажей, синхронизированная с речью, полностью трехмерное интерактивное окружение, реалистичная модель поведения автомобиля, реалистичное освещение, объемный туман и прочие современные навороты. Также разработчики обещают вставить в игру популярный ныне режим *slow-mo*. На самом главном — это оригинальная атмосфера современной криминальной России, которая, по обещаниям девелоперов, будет бережно перенесена с телевизионных экранов на экраны мониторов.

Студия, занимающаяся съемками «Бумера», уже зарекомендовала себя как создатель фильмов «Брат», «Брат 2», «Война» и многих других. Так что поклонникам «нового русского кинематографа» следует повнимательнее присмотреться к «Бумеру». Напоследок хочу сказать, что саундтрек пишет популярная группа «Ленинград». Игра должна появиться на рынке до конца этого года. Более точная дата пока что не известна. Следите за новостями.

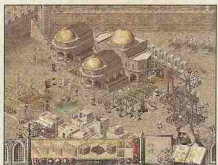
Крестоносцы в России

Компании **1С** и «**Лордс**» объявили о поступлении в продажу лицензионной версии игры **Stronghold: Crusader** от компании **Take Two Interactive**. Как большин-



ство из вас знает, данная игрушка является одоном из оригинальной **фортификационной стратегии Stronghold** и предоставляет четыре новые кампании, в которых у нас бу-

дет шанс почувствовать себя в роли таких легендарных полководцев, как Ричард Львиное Сердце и султан Саладин. Также в иг-



ре нас ожидается несколько новых типов юнитов и встроенный редактор, позволяющий создавать новые карты и сценарии.

Готовы швартовки!

Компания «**Акелла**» объявила о поступлении в продажу ожидаемой многими поклонниками фанатов игры «**Пираты Карибского моря**». Как большинство из вас знает, данный проект был создан на основе второй части легендарных «**Корсаров**», а его сюжет тесно связан с сюжетом одноименного фильма, недавно появившегося на боль-



ших экранах. «Пираты Карибского моря» — то история, повествующая о приключениях молодого капитана во времена расцвета пиратства в Карибском море. Вам предстоит управлять парусным кораблем и его экипажем, сражаться с погоницами головорезов, ввязываться в отчаянные авантюры, раскрывать политические заговоры, чтобы в конце концов одолеть всех соперников на пути к богатству, славе и любви! Мир игры составляет множество островов, населенных самыми разнообразными NPC. В отличие от «Корсаров», в «Пиратах Карибского моря» вам разрешено путешествовать не только по морю, но и по суше. В многочисленных городах вы сможете вдоволь пообщаться с местным населением, получить квест, нанять кого-нибудь в свою команду, а если повезет, то и столкнуться с обладателем древней карты, на которой показан путь к сокровищам старых флибустьеров. Вообще, ролевая составляющая игры усилилась, что определенно пойдет на пользу новому проекту. Также можно будет попытаться взять штурмом укрепленный форт, а то и целый город, организовать экспедицию в джунгли и т.п. На основное время вы, как всякий уважающий себя корсар, проведете в море. Здесь



WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Организатор – компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.ua

С 23 июня по 6 июля – региональные туры.
С 29 по 30 августа – финальный турнир.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня.
Победители Кубка Украины по всем четырем видам игр принимают личное участие в Финале Третьего Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея.

- Half-Life Counter-Strike
- Unreal Tournament 2003
- StarCraft: Broodwar
- WarCraft III

Технический
спонсор:



В рамках Чемпионата проводится акция от компании МКС.
О подробностях акции читайте на сайтах:
www.wcg.com.ua, www.mks.ua



Медиа-спонсоры:

Кирилл (liRiK) ЧАЛЫЙ Lirik@digest.zzn.com

THE WITCHER

Черт! Куда катится мир? Раньше все было проще. Были чудовища. Они убивали людей. И были ведьмаки. Они убивали чудовищ. Не бесплатно, конечно. Чудовищ, правда, и сейчас в избытке. Вот только нужды в них уже нет. За прошлую зиму умерло столько народу, сколько стое мантикор не съест и за десяток лет. Все из-за похолодания. Не успела закончиться война с Нильфгаардом, как магики сообщили о надвигающихся с севера ледниках. Все сразу вспомнили о пророчестве Итлинны, Апокалипсис, Шахнушш Тодд! Да, все из-за этого растрескается холода. Отовсюду повывалило столько всяких чудищ, сколько ведьмаку не пережить за всю жизнь. Такое ощущение, будто их кто-то гонит... Да еще этот орден Пылающей розы. Он-де наведет порядок. Как же. Не успели оплунуться, как героические монахи-ордена развязали войну с эльфами из Доль Блатанна...

Разработчик: CD Projekt Red Studio

Издатель: не объявлен

Жанр: action-RPG

Системные требования: 1,2 ГГц, GeForce2, 256 Мб ОЗУ

Дата выхода: не объявлена

Официальный сайт: <http://www.the.witcher.com>

Звездочка, почувствовав раздражение хозяина, нервно фыркнула. Менатет погладил ее по холке и ласково шепнул на ухо: «Ничего, ничего, скоро будем дома». Они действительно уже как ехали по предгорьям, и скоро должны были показаться разрушенные стены Казр Морхена. Вдруг ме-

Предистория описана выше. Сама же игра начинается с момента, когда молодой, недавно закончивший обучение ведьмак возвращается в цитадель ведьмаков — Казр Морхен. Там его встречают несколько собратьев, однако встречу прерывает неожиданная атака на крепость. Отбив ее, наш protagonista отправляется в путешествие по истощенным войной и стоящим перед новой угрозой (надвигающиеся ледники) Северным королевствам. Ему предстоит посетить такие известные нам по книге места, как Оксенфурт, Визимо, Майенна и др. По ходу игры мы встретимся со многими персонажами книг. Кроме постоянных локаций будут реализованы и случайные встречи (как, например, в Аркануме). К примеру, в дороге на вас может напасть монстр или встретиться торговец, у которого можно будет прикупить кое-что из амуниции. Также планируется ввести в игру так называемые секретные места.

Линейный сценарий рассчитан ориентировочно на 30-40 часов игрового времени и будет содержать пять частей (пролог, три акта, эпилог). В качестве компенсации за линейность сценария нам предлагают нелинейные квесты, то есть их можно будет выполнять разными способами. Это особенно актуально, если учесть, что каждое действие нашего протага повлияет на его репутацию, а следовательно, и на отношение к нему NPC.

Нам будет разрешено сгенерировать своего персонажа, выбрать пол и раскидать очки опыта по **характеристикам** (сила, ловкость, здоровье, выносливость, медитация, атака, защита, урон, репутация, отношения) и **навыкам** (одно- и двуручное, дистанционное оружие, сопротивление [огню, яду, параличу, кислоте]). Кроме того, существуют **специальные умения**. Вначале нам дается два: **секретные атаки** (со щитом или с кинжалом во второй руке) и **ведьмачьи зелья**, необходимые в схватках с монстрами. В ходе игры, выполняя квесты, убивая монстров и исследуя мир, мы получаем опыт и повышаем необходимые нам характеристики. На протяжении всей игры мы сможем контролировать только одного персонажа, хотя не-

продолжительно у него/нее будут появляться подопечники.

Оружия планируется очень много, как холодного, так и стрелкового, кроме того, каждое оружие имеет свои уникальные характеристики, что, в свою очередь, влияет на стиль ведения боя. Ну и, естественно, ведьмак не был бы ведьмаком, если бы не умел пользоваться **магией**. Пока не говорят, какие заклинания будут нам доступны, но известно, что каждое заклинание будет иметь несколько уровней мощности.

Не стану перечислять особенности игрового движка. Вы и сами все видите по скриншотам. Скажу только, что он делается с нуля и поддерживает дождь, снег и ветер, гуляющий в листве деревьев или шепчущий в траве. Будет и **управляемая пауза**. Полный список возможностей представлен на официальном сайте.

Хотя игра, в основном, рассчитана на одиночное прохождение, планируется ввести **мультиплеер** с такими режимами, как кооператив, десматч и схватки адептов различных школ магии.



далон на шею ведьмака яростно затрепетал. Что-то явно было не так. Спешившись, ведьмак неспешно извел меч и направился к роще, в которой, как ему показалось, он уловил какое-то шевеление...

Итак, сегодня пойдет речь о новой action-RPG по мотивам книг польского фантаста Анджея Сапковского. Большинству из вас, вероятно, все сразу станет ясно, стоит лишь упомянуть это имя. Да, Сапковский — невероятно талантливый автор. Я бы даже сказал — польский Лукьяненко в фэнтези. По мотивам цикла романов о ведьмаке уже снят фильм. Я его не видел, и потому ничего конкретного сказать не могу. Кроме того, что игра делается не на основе фильма, а на основе книг. Сценарий к игре пишут Jacek Komuda и Maciej Jurewicz,

разрабатывающие в свое время настольную ролевою систему «The Wild Fields».



В общем-то проект только-только появился в Сети. И хотя уже сделан большой кусок работы, говорить о его скором выходе пока не приходится. Не знаю как вы, а я уже давно ждал подобной игры и с интересом наблюдал за попытками введения образа ведьмака в другие игры [ни одна из них еще не вышла]. Я считал появление такой игры лишь делом времени и не ошибся. Так что от всей души желаю разработчикам успеха и воплощения всех их замыслов. Засим разрешите откланяться, и до новых встреч.





Главный пожарный Игрограда PepeI.rm_pepeI@rambler.ru

FIRE CHIEF

Герои бывают разные

Есть суперкрутые герои. Это либо всякие бэтмены/спайдермены/супермены, ежедневно спасающие старушек, выпрыгивающих из горящих домов. Еще есть brave спецназовцы, которые, вооружившись одним лишь пистолетом, могут спокойно освободить маленькую южноафриканскую страну, ухаживая за злобного диктатора и всю его армию. У первых есть спецспособности, а вторых — бесконечные патроны в пистолете. О подвигах и тех, и других знает весь мир. У этих героев есть слава.



А еще есть люди, не обладающие ни способностями, ни крутой «береттой». У них есть только мужество. Они каждый день идут на смертельный риск, чтобы спасти жизни попавших в беду. Их подвиги никому не известны. И имя этим людям — геймеры... Э... Ну, правда, есть еще пожарные... Но геймеры круче! Э! Кто это швырнул в меня помидор? Кто? А, вы пожарный... Эй! Еще один! Мужик, мужик! Да, ты, в каске! Ты зачем сюда являешься с помидорами тынешь? Э! Куда вы меня ведете??? Попробуйте побыть в шкуре пожарного? Нет! Не хочу быть пожарным, хочу космонавтом! Ой...



Очнулся я уже поздно вечером... Первым делом ахнул... Стройка какая-то... Надо бы узнать, где я... Сунул руку в карман, я обнаружил там сканер местности, потертый Рандом пологид назад. Секретная модель. Такая секретная, что даже Ранд не знал, как ею пользоваться. Обойдя стройку, я поткнулся на забор с милой табличкой: «10000 В».

Путь на свободу был закрыт до прихода на стройку рабочих, которые меня выпустят. Напротив, через дорогу, я увидел знакомые надписи: «СтарКрафт», «Преторианцы». Значит, я в квартале РТС... Ладно, подождем до утра, а заодно и зданцы изучим. Надпись какая-то странная... «Пекло»... Хм... И я ступил на порог...



Ко мне подбежала какая-то девушка и зарыла прямо в ухо: «Сэр, сэр! У нас чрезвычайная ситуация! Горит склад нефти!» Так... Давно я не тушил пожары. А точнее, вообще никогда. Я их, наоборот, того, устраивал. Ах! Да тут не самому тушить надо, а руководить «тушителями!» Давно я не управлял командой, тушащей пожар. Также давно, как и тушил его самостоятельно... Кто у нас тут есть? Обычные пожарные, пожарные в специальных огнеупорных костюмах, команда, расчищающая дорогу для других, инженеры, солдаты (работают в труднодоступных участках), медики, саперы... Да, неплохо. А что я могу с этой оравой делать? Ага, тренировать этих парней и вызывать подмогу. А техника? Также есть? Хорошо! Грузовики, автомобили с водометом (а не с брандспойтом), цистерны с водой, скорые и бульдозеры — все на месте. Ну, тогда вперед, на амбразуру! Точнее, на тушение пожара...

Все такое

Что игра напоминает больше всего? Правильно, «СимСити». Но это на первый взгляд. В «СС» все сводилось только к одному: побыстрее подвести пожарных к месту пожара. И все... А тут это не «просто пожары в домах», а пожары на химических заводах и складах топлива, железнодорожные аварии, взрыв и распространение опасных веществ и газов... И так на протяжении 10-ти миссий. Игра, кстати, основана на реальных событиях трагедии 11 сентября.

Еще в этой игре надо будет правильно распределять своих подчиненных, координировать их действия, отдавать только правильные приказы, ведь одна ошибка — это смерть ваших ребят и гибель множества других людей. Ваша команда со временем наберется опыта, постепенно станет лучше

Разработчик: Monte Cristo

Издатель: «Новый диск»

Жанр: RTS

Дата выхода: 16.10.2003

На чем пойдет: третий «пенек» 500 МГц, 128 Мб оперативной памяти, 3D акселератор, 16-Мб видяха, Win9x

и эффективней справиться со своей задачей, так что потеря одного ветерана равна потере трех-четырех новичков. Но если в прохождении миссии потери окажутся минимальными, будет спасено как можно больше народу, и из-за быстрой ликвидации опасности ущерб окажется минимальным, — вас наградают. Это может быть либо пополнение к команде или технике, апгрейд или замена «старой» на более новую (имеется в виду техника, а не команда ☺), или же просто ваше продвижение по карьерной лестнице. Ну а всем погибшим в борьбе с огнем поставят памятник и внесут их биографии и заслуги в специальную книгу, которую вы сможете просматривать.

Все, что вокруг: графика и звук

Бейте того кирпичем по голове, кто скажет, что в стратегиях и РПГ графика не главное, а значит, можно и отстойную простить. С первой частью высказывания я абсолютно согласен. Но со второй... Ни фига! Раньше это было, конечно, правильно. Но сейчас, когда у нас куча RTS, TBS и RPG, графика которых не просто «рулит» («Преторианцы» и «Моррвинды», к примеру), а «рулит» ого-го как ☹... Сейчас разговоры о простоте отстойной сами понимаете кого — это лишь попытка оправдать кривотушку разработчиков. Но монтекристовцы потрудились на славу. Графика очень хорошая, правда, выглядит все слегка... хм... мультяшно. Но прорисовано и детализировано все просто супер, плюс всякие мелочи типа теней, ветра, смены погоды/времени суток и прочее. Хотя (я, как обычно, нагнетая ☹) разработчики ухитряются делать такие пот-



ряные скриншоты/ролики/демки, что можно слюной зализывать. Звук и музыка... Скажу честно — не слышал... Но девелоперы являются всеми святыми, что музон будет завальный и озвучено все до мелочей...

«Пеклу» — ДА!

Таких игр, по-моему, еще не было. Это, да еще плюс хорошая графика, плюс атмосфера (плавная фишка игры ☺) просто не позволяют думать, что игра выйдет плохой. Ждем ее, естество с-с-на...



ZLOY

NEIGHBOURS FROM HELL

Том Кленси отдыхает

Альтернативная история. Наши дни. Человечеству ощутимо не хватает развлечений. Тоталитарное общество уже не может удовлетвориться жалкими «Застекельями» и «Окнами» и требует чего-то более жестокого и агрессивного. На смену популярным сериалам приходит шоу «Соседи из ада», герою которого предлагается

На протяжении всей игры единственное, чем вы будете заниматься, — психологически уничтожать некоего абстрактного соседа. Я, будучи горячим поклонником всякого рода насилия в КИ, просто не имел права пройти мимо такого чуда. В общем, самая главная задача — с ходу заинтересовать игрока в своем продукте — удалось разработчику на славу.

Довольный находкой, я засел за игру. С каждым новым заданием уверенность в неустойчивой психике разработчиков росла и крепла. Мы не просто будем портить жизнь человеку, мы будем лишать его смысла жизни. Собственно, игровой процесс является очень органичным симбиозом аркадных перебежек между уровнями дома, квестовых опытов по применению очередного предмета и логических игр с цепочками пюфиков, выросшим в питательной среде злорадного созерцания результатов проделанной вами работы. Начинается все со влопни безобидных вещей вроде разукрашивания маркером портрета на стене. Далее в силу вступают более действенные

Импреши

Чем дальше по сюжету, тем страшнее становятся издевательства. Вымарывание полотенца в ванной черной ваксой — это только цветочки! Как вам подкладывание петарды в праздничный торт? А подсыпание в старый фотоаппарат повышенной дозы магии? И уж совсем за гранью рассудка находится подлое подсыпание в пиво неких лексостей! Прямой нарек на наркотические препараты! И это в наше время, когда игры запрещают за одну только возможность убийства ситхов! Хотя после замены конфеток на столе возле телевизора на совсем уж подозрительные шарики я перестал удивляться и просто продолжал следить за ходом мысли разработчиков, которая явно неоднократно «пролетала» над гнездом кукушки. Тем более что визуализированы все эти ужасы просто замечательно.

Игра сделана в мультяшном стиле, вызывающем отдаленные ассоциации с пластилиновым мультфильмом Chicken Run. Очень красиво смотрится продольно открытый дом вместе со всеми его внутренностями. Псевдо-3D радует глаз. Все



проникнуть в дом своего соседа и довести его до белого колена и/или до самоубийства. Изюминку шоу придает то, что сосед ни о чем не догадывается, а по всему его жилищу раскиданы «жутики» и камеры. Каждый год на протяжении 14-ти эпизодов зрители наблюдают за издевательствами над еще одним несчастным.

Импреши

Эта игра свалилась на меня без всякого предупреждения и тут же захватила своим незатейливым оформлением, простой приятной графикой и ненапрягающим геймплеем. Встречают, как известно, по одежке, а здесь она явно на высоте. Сразу по включении видно, что перед нами не еще одна подделка из серии «Спасем-ка, дети, мир», а настоящая «левая резьба». С приложившимися колоритными персонажами, бредовой идеей и страноватой концепцией. Ну а цель игры вообще заставила меня задуматься, не приходится ли разработчики родственниками психам из *Running With Scissors*.

рашивания маркером портрета на стене. Далее в силу вступают более действенные вещи вроде обмазывания полотенца ваксой или кидания в ванну средства для роста волос. Изобретательства, черт! Я-то думал, что положить прогнившую коровью голову на кровать — это верх искусства!..

Студия

Приветствуем всех, кто вместо того чтобы спать решил присоединиться к нам! Супершоу «Соседи из ада» начинает свое вещание! Героем этого цикла программ является Вуди — остроумный, находчивый и очень жестокий молодой человек, решивший рискнуть и попытаться счастья. Видимо, сосед совсем достал его, раз уж он решил на участие в нашей программе! Ну что ж, пожелаем ему удачи, ведь в случае выигрыша он получит миллиард долларов, а в случае проигрыша ему отрежут ноги и руки. Итак, шоу началось!



ужимки, падения и выражения эмоций прекрасно анимированы и буквально заставляют поверить в реальность этого маленького домика. Нет, аниматоры Jowood явно не зря получают свои деньги: когда Вуди хрюкает, мы ощущаем его напряжение и страх быть схваченным. Когда он

уплывает прочь из комнатки, в которую через пару минут ворвется сосед, сердце сжимается в комок. Когда он готовит очередную ловушку, у нас буквально

ранством жилища, эдакого классического дома мечты, волей разработчиков превращенного в полигон для беспредела.

Признаюсь честно, я ненавижу «Симса».

После недели интенсивной игры в первую часть мне надоело кормить, поить, водить на работу и убирать за моим жалким неказистым симом. И я перешел к активным действиям. Я топил их, сжигал, измучивал на тренажерах, не кормил, замуровывал в комнатах метр на метр и доводил до смерти от отсутствия сна. Потом и это мне надоело, и я забросил игру. К чему эта сентенция? Да к тому, что аналогии с «Симсами» в рассматриваемом продукте провоцирует не только дизайн уровня. На всем протяжении игрового процесса чувствуется, что действиями соседа управляет кто-то другой. Таким образом, мы получаем противостояние двух симов — хитрого, изобретательного, беспечного Вуди и одинокого, ни о чем не подозревающего среднестатистического обывателя.

собо всем, кто помог мне здесь оказаться! Мои мотивы? Ну, это проще простого! Мой сосед меня просто достал! Когда он пришел ко мне и начал орать что-то про палящую с потолка воду, я просто захопнул перед ним дверь... И когда он возмущался, что я постоянно сверлю стены древлю во время его любимого сериала, я тоже



но дрожат руки. Вы понимаете? Мультиязычная игра про мультиязычных человечков с мультиязычными проблемами, а мы говорим об эмоциях. Это определенно что-то значит. Если вы видите не сприт, меняющийся со скоростью 24 кадра в секунду, а живого человечка, значит, у разработчиков получилось. Поздравим их.

Впрочем, куда больший интерес у наблюдателя вызывает поведение соседа Вуди — здесь уж разработчики постарались. Большую часть игры мы будем наблюдать не за Вуди, а именно за этим персонажем, который даже не имеет своего имени. Наблюдать, как он смотрит телевизор. Готовит себе есть. Моется. Рисует. Фотографирует. И производит еще десятки действий, каждое из которых интересно само по себе, но будучи соединенными, они превращаются в связную картину, режиссером которой выступает игрок.

Я так понимаю, наибольший интерес к вещам такого рода испытывают дети, хотя назвать игру детской, по ряду выше- и нижеописанных причин, у меня не получается. Так что ограничимся простым упоминанием о мультиязычной графике. Мультики, вообще, стоят намного медленнее компьютерных игр. Вспомните свои ощущения и впечатления от графического оформления Neverhood, когда вы играли в нее пять лет назад. А теперь попробуйте поиграть в нее. Уверен, ощущения у вас будут примерно те же — пластитин не стореет. Здесь то же самое.

Игровое пространство не делится на уровни в классическом понимании. Грубо говоря, уровень в игре — это трехэтажный домик нашего антигероя. С самого начала мы можем проникнуть только на первый и второй этажи, но, проходя миссию за миссией, мы получаем доступ ко все новым комнатам, подвалу и даже балконику (!). Обстановка в доме также слегка меняется от миссии к миссии, так что глаз не заскучает. Как в хорошем симуляторе пилота игроку вполне хватает одного стола, так и здесь вам будет где разгуляться, — недостатка в пространстве вы не ощутите. Тем более что над дизайном художники поработали на славу, нам остается лишь любоваться прекрасным уб-

растом жилища, эдакого классического дома мечты, волей разработчиков превращенного в полигон для беспредела.



соседа. Почувствуйте глубину: если в симуляторе жизни американца от «Максис» мы могли лишь поверхностно издеваться над физической оболочкой выдуманного нами человечка, то здесь мы можем наслаждаться полноценной психологической атакой на отдельно взятую личность на протяжении всей игры. Нет, система рейтингов ESRB явно недостаточно совершенна, роз они допускают к продаже подобные вещи без наклейки «Explicit contents» на обложке.

Студия

И снова с вами ваше любимое шоу «Соседи из ада»! Небольшое интервью с героем этого цикла программ!

— Здравствуйте, Вуди! Итак, вы верно заполнили анкету, прошли кастинг и попали на нашу программу! Каковы ваши ощущения? Хотите ли вы что-то сказать нашим зрителям? И самое главное: почему? Почему вы решились на такой смелый шаг и пошли на наше шоу?

— Привет! Я очень рад, что попал на это шоу! Ведь только на нем можно вызвать миллион долларов! Хочу сказать спя-

ничего ему не сказал! А что тут такого? У меня хобби — сверлить стены! Но вот когда он пришел ко мне домой посреди ночи и стал требовать выключить мои сорокаваттные колонки... Это был предел!

— Ой! То, что он с вами вытворяет, это действительно ужасно! Этот подонков заслужил наказание, которое мы с вами ему приготовили! Удачи вам, Вуди! Надеюсь, вы победите и станете первым человеком, который получит наш главный приз — миллион долларов!

Импрешн

Звучка в игре весьма всяких похвал. Здесь используются классические мультиязычные эмпиры падений, криков и взрывов. Как и в хороших мультифильмах, все слова здесь заменены яростным бормотанием, в котором, тем не менее, все слова понятны. Акустически очень хорошо воспроизведена атмосфера телешоу. Когда герой вытворяет очередной финт, зрители за кадром взрываются стандартным идиотским хохотом, обычно мы понимающим в подобных ситуациях роль подсказки — мол, нужно смеяться. В общем, звучка делает все возможное, чтобы втянуть нас в веселую и непринужденную атмосферу развлекательной телепрограммы. Которая, если задуматься, является куда более жестокой, чем «Бегущий человек». Еще больше сбивает с толку веселенная и легкомысленная музыка, типичная для телевизионных шоу. В общем, оупорядок игры органично дополняет визуальный.

Студия

Уважаемые зрители! Вашему вниманию предлагается портрет человека, с которым нашему герою придется иметь дело! Брать интервью мы у него не будем, чтобы не раскрывать свои карты, но кое-какой информацией, добытой нами в ходе небольшого расследования, мы все же поделимся. Проживающий он в уютном, хорошо спланированном, не очень большом, но и не очень маленьком домике. Видно, что над его отделкой трудился человек со вкусом —

настоящее трехэтажное гнездышко с подвалом и балконом. Прекрасная обитель для человека, не обремененного знакомствами с другими людьми. Наша жертва очень одиноко, но пытается компенсировать недостаток общения тем, что завела



себе собаку и попугая. Любит смотреть телевизор. Пить пиво. Очень чистоплотен, регулярно принимает ванну. Очень любит свою маму, часто делает ей подарки. В принципе, доволен жизнью, и даже то, что свой день рождения проводит в одиночестве, не может выбить его из рутинной размеренной жизни. Как видите, этот человек — настоящий монстр, и ему не место в нормальном обществе! Одно его имя должно вызывать у вас омерзение, так что мы даже не будем его называть! Наше шоу продолжается! Следите за картинками!

Импрешн

Вообще-то я не симпатизирую всечелким таймерам и ограничениям по времени, которые обычно летят в игры, чтобы искусственно обострить ощущения. Но здесь ситуация прямо противоположная — часы, тикающие в уголке экрана, только способствуют уловке ваших извили и слаженности действий. Мало кому удалось найти тот самый тайминг, который не давил бы на игрока на протяжении процесса, но и не давал бы ему расслабиться. В игре полностью и безоговорочно властвует realtime, так что адреналин будет бить из вас ключом. Когда вошли противник, посидев на кухне, вдруг решает принять ванну, в которой это время находитесь вы, и твердой поступью направляется в направлении двери, оставляя вам лишь пару секунд на то, чтобы добежать до шкафа, спокойно действовать никак не получается. Ликтородно дожда на кнопку, вы посылаете Вуди в укрытие, а топот соседа эхом звучит у вас в ушах... Все происходит как бы в замедленной съемке... Вуди бежит к спасительному шкафу. Счет идет на доли секунд. Ручка двери поворачивается. Адреналин буквально хлещет у вас из ушей. Вуди у самого шкафа. Сосед выходит. И ЗАМЕЧАЕТ ГЕРОЯ. В этот момент вероятность разрыва сердца у особо впечатлительных детей и беременных женщин стремится к ста процентам. Следующая сцена, вообще может довести вас до отчаяния. Все планирование, тактические ухищрения,

уловки и точно рассчитанное время применения каждого трюка — все это летит к черту. Коротенько, но емкий момент яркого демонстрирует, насколько может разозлиться человек, если встретит в своем доме незнакомца. Нет, он не бьет Вуди. У меня

не поворачивается язык назвать то, что происходит в эти несколько секунд, таким мягким словом. Интересно, сколько костей останутся целыми у нашего мальчишки после подобной экзекуции? Вам не кажется, что подобные мысли более применимы к файтингу или survival horror, в которых сцене жестокого обращения с (не)людьми, в принципе, вполне логичны? Но когда подобное приходит в голову во время игры в аркадную головоломку, стоит задуматься — не переборщили ли, случайно, разработчики с черной краской, когда придумывали смешные, по их мнению, ситуации?

Хоть шутки в игре и не дотягивают до эталона, созданного Пратчеттом, но все равно достаточно хороши — даже я, считающий смешными «Звонок», «Крик» и, в особенности, «Техасскую резню бензопилой», немножко улыбнулся. Опять же, разговор о юморе уместен, только если он черный. Без этого игра превращается в обычную туловатую комедию... Хотя, может, это я ненормальный? Может, это моя большая фантазия порождает все эти черные ассоциации? Может, «Соседи из ада» на самом деле не такие? Может, на самом деле это действительно простая головоломка с элементами квеста и логиче-



ской игры, в которой нет и намека на то, о чем я здесь написал? Может, я ошибаюсь, обозвав милую детскую мультяшную игру рассадником жестокости? А «Постал 2» — на самом деле, просто романтическая история про человека, любящего природу, животных и своих близких? Нет, Jigsaw не удастся обмануть нас. После продолжительного поиска недостатков в игровом процессе, озвучке или визуальном оформлении я понял, что это бесполезная затея. Единственное, к чему у меня нашлась претензия — это к скорости игрового процесса. Я слишком привык издеваться над

этим человеком, наблюдать за его реакцией, прятаться от него. Мне нужно больше насилия! Четырнадцать эпизодов — это непорочно мало для такой идеи... Я уже успел привыкнуть к этим персонажам, к этому стилю! В их постоянном противостоянии есть что-то психоделичное, что-то, заставляющее вас снова и снова включать игру и мучить несчастного, который даже не подозревает о том, что во всех свалившихся на его голову несчастьях виновен кто-то, кроме него самого! В общем, итоговое впечатление от продолжительного знакомства с игрой стало полное и безоговорочное подтверждение моих подозрений о вменяемости разработчиков. Похоже, они про-



буют себя на неизвестной им стезе — воплощении насилия в игровом мире. Я вообще удивлен, что они ни разу не «пустили крови» в игре, обладающей максимально приближенной к реальности физикой! Если эта игра понравится (а она понравится!) игрокам и оккупит (не сомневайтесь!) свой бюджет, — кто знает, не увидим ли мы через пару лет на полках в магазинах игры и новизном вроде «Crazy Bloody Slaughterhouse» с логотипом Jigsaw на обложке. Вспомните тогда, что это предрек. Running With Scissors тоже сначала делали обучающие программы для детей дошкольного возраста — все знают, до чего это их довело... Ну а мне остается только пожелать Jigsaw удачи. Такие компании нужны игрокам как воздух, ведь желание воплотить в игровом мире что-то страшное появляется у каждого.

Студия

Ну что ж, очередной герой не смог дойти до конца и был пойман бдительным противником! Теперь он не получит миллиард долларов, вместо этого ему отрежут ноги и руки. А у его соседа наша фирма обеспечит пожизненное содержание в лучшей психиатрической клинике из доступных. К сожалению, за время, проведенное в обществе Вуди, его разум несколько помрачнел, и мы опасаемся, что он, взяв попугая, может пойти наводить порядок на улицах нашего города... Как бы там ни было, до свидания, дорогие зрители! До следующей встречи на нашем шоу! Всем желающим поучаствовать в следующем сезоне и выиграть миллиард долларов предлагается позвонить по телефону студии!

RISE OF NATIONS

Валерий АКСАК aksak@mycomp.com.ua

Ох, сложно сегодня игровым разработчикам делать свое правое дело! Особенно, если они не являются первопроходцами того или иного жанра. А если это еще и отщепенцы, отколовшиеся от признанного авторитета, как *Big Huge Games* от

человеческой цивилизации. Вот рассмотрим рисунок на камне, куда-то маршируют brave римские воины, разрываются над окопавшимися солдатами артиллерийские снаряды, наконец, мы в космосе... Да, многие люди успели новаторить за время своего пребывания на Земле. И практически всегда движущей силой развития цивилизации оказывались войны. Технически превзойти врага, захватить его территорию, сравнять с землей вражеские города и вырезать непокорных людей, присвоить ценные ресурсы, освоить новую территорию, развить дочернее государство или расширить границы империи, поругаться с новыми соседями, технически превзойти нового врага, захватить его территорию и так далее. Сначала камень, потом огонь, механика, порох, наконец, энергия злого атома — именно военные ресурсы всегда были и будут на фланжке агрессивного развивающегося государства. Но для развития военной отрасли надо сначала обеспечить все условия для жизни собственного населения, дать ему пищу, работу, жилье, образование. Все эти бытовые заботы объединяются в одну бесконечную цепочку, намотав которую на эволюционный замкнутый круг военного прогресса цивилизаций, можно получить идеальную модель господствующего в мире государства. Вот на такой незамыс-

слендарной, цивилизованной вдоль и поперек *Fraxix*, тогда вообще — или создавший шедевр всех времен и народов, или полезав в могилу, ибо не достоян. Мучились, планировали, писали, тестировали, прорисовывали, и на тебе «спасибо» от благодарных игроков: «тупой клон», «плагиат», «расстрелять поругавших святых». Возможно, такая судьба и постигла бы Брайона Рейнольдса со товарищи, ушедших с высоко поднятой головой от самого Сиди Мейера, если бы не несколько обстоятельств. Ребята умудрились-таки создать игру. Получилась стратегия, сотканная из элитной материи класса *Age Of Empires II*, *Civilization* и *Shogun*. Вся эта термоядерная смесь была издана на одном из самых престижных и авторитетных лейблов в компьютерной индустрии — *Microsoft*. Да и команда разработчиков тоже не лыком шита — не пищу Сиду Мейеру на обед носили. Казалось бы, ну вот оно — стратегическое счастье! Только сделайте все как надо! Ведь многого и не надо — просто снять сливки и смешать все в правильных пропорциях. Популилось ли это у *Big Huge Games*? Давайте посмотрим.

А смотреть начнем, как водится, со вступительного ролика. С технической точки зрения заставка выполнена отлично, но вот сюжетом как-то не зацепила. В течение какой-то минуты мелькают красивые, но немного темноватые диалогические зарисовки из разных эпох развития че-

ловеческой цивилизации. Вот рассмотрим рисунок на камне, куда-то маршируют brave римские воины, разрываются над окопавшимися солдатами артиллерийские снаряды, наконец, мы в космосе... Да, многие люди успели новаторить за время своего пребывания на Земле. И практически всегда движущей силой развития цивилизации оказывались войны. Технически превзойти врага, захватить его территорию, сравнять с землей вражеские города и вырезать непокорных людей, присвоить ценные ресурсы, освоить новую территорию, развить дочернее государство или расширить границы империи, поругаться с новыми соседями, технически превзойти нового врага, захватить его территорию и так далее. Сначала камень, потом огонь, механика, порох, наконец, энергия злого атома — именно военные ресурсы всегда были и будут на фланжке агрессивного развивающегося государства. Но для развития военной отрасли надо сначала обеспечить все условия для жизни собственного населения, дать ему пищу, работу, жилье, образование. Все эти бытовые заботы объединяются в одну бесконечную цепочку, намотав которую на эволюционный замкнутый круг военного прогресса цивилизаций, можно получить идеальную модель господствующего в мире государства. Вот на такой незамыс-

Разработчик: Big Huge Games
Издатель: Microsoft
Жанр: Real Time Strategy с пошаговым компонентом
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 3 500 МГц, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео, DirectX 9.0;
✓ **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon XP 1700 МГц, 512 МБ ОЗУ, GeForce3 Ti200 64 МБ, DirectX 9.0, Windows XP

завоевать своей единственной и неповторимой страной весь мир земной.

После вступительного ролика перед игроком традиционно предстает игровое меню с до боли знакомыми пунктами. Подробно расписывать все его компоненты мы не будем — если вы играли хотя бы в ту же *Age Of Empires*, то разберетесь без проблем. Но даже если вы просто-таки стратегический гурман и ветеран всех RTS, то все равно советуем начать игру с обучающей части, где предлагается постигнуть тонкости развития государственной военной и экономической силы, а также побегать по военным полигонам, оттачивая крохи присутствующей в игре тактической составляющей боя. После этого можете по-



пытаться сдать тесты на уровень владения «горячими клавишами» игры, а также доказать умение выживать в экстремальных условиях с ограниченным количеством ресурсов. Если же вам хочется поскорее броситься в бой, то на ваш выбор имеется два типа игры: **быстрая битва** и **завоевание мира**. Начнем со второго, так как это, на мой взгляд, самое интересное, что есть в «Рассвете наций». О **быстрой битве** вообще говорить не будем за неимением свободного журнального места, да и она, по сути, является одним из режимов **завоевания мира**.

Итак, идеи Наполеона вам не дают покоя еще со школьной скамьи. Что ж, теперь у вас есть замечательная возможность реализовать все свои гуманитарные планы! Для начала следует выбрать **нацию**, которую вы в итоге сделаете доминирующей в мире. Наций всего 18, Украины нет. У каждого народа есть свои уникальные юниты и преимущества, но это, честно говоря, не делает особой погоды при выборе нации. Игра начинается с древнего века, но, тем не менее, подбор государств и цивилизаций впечатляет. Правда, тут же возникает вопрос: откуда в то время взялась добрая дожина из при-

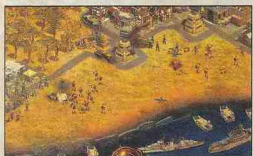


существующих стран? Откуда Луи XIV? Ответ до ужаса прост: от верблюда. Хотя, древний век — это конечно, хитрый прием. Моп, давно это было. А как вам, например, армия королевы Марии из цифровой



эпохи, оснащенная бомбардировщиками Stealth? Я о том же.

После выбора нации вы попадаете на политическую карту мира с Францией, Англией, Германией, Монголией, Россией, Китаем, африканскими республиками и еще кучкой других стран. Внимательно ознакомьтесь с интерфейсом, ведь теперь это будет вашим основным командным пунктом, на котором в пошаговом режиме решаются все вопросы большой политики. Если вы не любите воевать, то можете подружиться с соседями и мирно сосуществовать в пошаговом тактическом режиме (ни ногой с экрана политической карты!), постепенно накапливая капитал и созерцая, как Англия подбредает под себя всю Северную Америку, Монголия «крошит» Азию на вимергет, а турки купаются на австралийских курортах. Но такая нейтральная или дружельюбая политическая позиция фактически обрекает нацию на гибель. Потому что рано или поздно таких же миролюбивых ваших соседей вынесут вперед ногами жаждущие крови завоеватели, а там и ваш черед придет. Или как возможный вариант: соседям просто надоест улыбаться вам при каждой встрече, и они решат уничтожить ваше государство. Правда, у меня такого не случилось никогда, потому что обычно в роли подлого предателя выступал я ☹. В общем, любители делать все тихо и мирно в Rise Of Nation долго не протянут. Да и



вообще играть в «Рассвет наций» таким людям категорически не рекомендуется, потому что суть игры исключительно в войне, как бы это ни вуалировалось дипломатической лихушой.

Наконец вы осознали, что без, допустим, соседней Греции (я играл Германией) и ее выхода к морю жизнь не мила. Что делать? Любителям воевать — воевать, но это не единственно возможный способ прихватить себе чужую территорию. Вы можете также ее купить с помощью специальных карт (вроде игральных). Карты вообще очень полезны, пусть даже поначалу, когда объем накопленной дани (tribute, это основная валюта на политической карте) слишком мал, они вам не по карману. Кроме подкупа правителей соседних государств и, чуть позже, регионов империй, они позволяют получить множество полезных вещей, например, дополнительное войско на старте битвы или бонус в той или

иной отрасли экономики или военного искусства. Всего за одну битву можно использовать четыре карты (например, если это четыре карты с дополнительными войсками, то при старте битвы вы получите еще четыре войска, с которыми можно без лишних слов идти и завоевывать заведомо более слабого соперника). К сожалению, карты одноразовые, но они все время появляются в «банке», поэтому если с валютой у вас проблем нет, то покупайте их в обязательном порядке.

Каждый регион на политической карте имеет некий центр. Это либо столица ад-



министративной единицы какой-нибудь империи, либо злосчастный сарайчик, означающий, что территория никому не подконтрольна. Под иконкой «городка» показаны имеющиеся на данной территории бонусные ресурсы, которые после завоевания этого региона будут приносить определенный процент этих самых ресурсов в имперскую казну. Столицы государств помечены флажками. В зависимости от времени пребывания региона под покровительством того или иного народа, регион становится все сильнее и сильнее (один ход приносит одно очко). Впрочем, среди вышеупомянутых карт есть сбивающие уровень развития. Кроме этого на политической карте можно заметить фигуры всадников — это войска. Одна фигура — одно войско. Войска можно как перемещать по своей территории, так и нападать ими на соседние земли. Нападение на земли, «за-

жатые» между вашими владениями, даст вам по ходу битвы дополнительную военную поддержку, зато многокилометровые завоевательные прорывы поставят в более выгодное положение защищающуюся сторону. За один ход на политической карте можно сделать все по одному разу: переместить армию, напасть на соседа, купить карты и т.д. При этом если нападете не вы, а на вас, то все ваши возможности блокируются до тех пор, пока вы отразите атаку.

Наша цель — завоевать как можно больше земель, а в идеале и получить ми-



ровое господство (то есть захватить всю планету). Внимательно рассмотрев близлежащие земли и изучив их характеристики, берем наше войско и направляем его в облюбованный регион. Так как подвергнувшись вашей атаке земли наверняка уже кому-то принадлежат, вам нужно внимательно выбрать кратчайший путь от своей страны до столицы атакуемого государства и идти напролом к его «сердцу». Рисковать стоит, потому что захват столицы государства (не путать со столицами на локальных картах, о которых речь пойдет позже) автоматически означает поражение атакованной нации и перевод всех занятых этой нацией территорий под вашу власть! Таким образом я, например, захватив столицу Великобритании, автоматически получил в свое распоряжение всю Северную Америку, которая к моменту моего вторжения на туманный Альбион принадлежала британцам.

Объявляем войну недоумевавшим французам, выбираем из своей колады четыре карты (можно и без них, но зачем отказывать себе в заведомом усилении позиций?) и начинаем битву. Говорить о том, что представать перед глазами после загрузки карты картина неожиданным образом в мельчайших деталях напоминает вторую «Эпоху Империй», я не буду — сами увидите. Хочу заметить, что для меня это никоим образом не минус — все знакомо и понятно, сделано по примеру, наверное, самой удачной исторической военной RTS — это разве плохо? Или лучше, когда разработчики начинают создавать свой уникальный интерфейс, а получается просто свалка непонятных иконок с вкраплением функциональных клавиш в самых неожиданных местах? Так что к интерфейсу реалитойной составляющей игры никаких претензий тоже нет — он удобен, и точка.

Что есть на экране битва? А на карте есть наша территория и чужая территория, разделенные жирными линиями как на мини-карте, так и в зоне непосредственного действия. В границах своей территории игрок получает один город, несколько ферм, может быть,

денег привезут вам в казну караваны. Кроме приноса денег, города имеют такое полезное качество, как существенное расширение государственных границ. Каждое здание имеет лимит на количество «обитающих» в нем юнитов, но это не страшно, просто надо внимательно отслеживать развитие своего государства.

О юнитах ничего особенного сказать нельзя — опять-таки, все до боли естественно и интуитивно понятно. Практически всегда что сильнее в реальной жизни и дороже в игре, тот и лучше. О каком-то зумном балансе сил не может быть и речи — весь упор идет исключительно на массу с минимальными вкраплениями тактики. То же самое можно сказать и об искусственном интеллекте виртуального врага — никакой вычурности в действиях, и рост агрессивности пропорционален уровню сложности. Кстати, с «естественностью» я тоже несколько погорячился — когда тяжелый рыцарь апгрейдится по ходу развития государства до танка — это, знаете ли, тяжелый случай. Впрочем, с точки зрения игровой логики ничего странного в этом нет — сильный юнит заменяется еще более сильным, и не бо-

ние на счетчик ядерных атак. Кроме того, противник просто может исследовать ядерный щит, после чего все ваши ракеты станут не полезнее груды металлолома.

Условия победы в битвах в реальном времени варьируются мало: захват столицы врага за полтора часа, отбитие атаки за такое же время и уничтожение вражеского полка с его бараками за 15 или 5 минут. Присво-



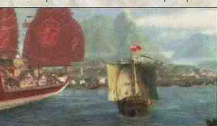
войско и еще несколько стандартных источников добычи ресурсов вроде лесопилки, шахты, в поздних эпохах добавляются нефтяные скважины и сопутствующее перерабатывающее оборудование. Все строительные и ремонтные работы выполняют мирные жители, которые «производятся» в столице — эдаком аналоге центра города из «Эпохи Империй». Лимит населения, уровень развития военного ремесла, науки, социальной сферы и коммерции, а также смена эпох исследуются в библиотеке. Пехота традиционно живет и воспроизводится в бараках, конные войска — в конюшне, танки — на машинном заводе, самолеты — на аэробазах, корабли и подводные лодки — в доках и т.д. Ничего кардинально нового нет. Из принципиально новых зданий можно выделить разве что университет, где ученые набираются знаний, которые потом используются в исследованиях и создании новых военных единиц. Добываемые ресурсы — еда, металл, деньги, дерево, нефть и уже упоминавшиеся знания. Еда добывается на фермах, которые можно строить до 5 штук в одном городе, или рыбками; металл плавится в плавильнях; дерево добывается в лесу, нефть — в нефтяных скважинах. Что радует — все ресурсы



леет того. Уж хардкорным игрокам точно наплевать на все эти тонкости.

Что стоит отметить, так это практически полную безопасность военно-морского флота. Морские корабли не просто не смотрятся — они неудобны и бессмысленны. Транспортеры кораблей нет вообще — после появления доков каждый юнит может преодолеть водную преграду, а время «превратившись» в корабль. С одной стороны — удобно. С другой — неестественно и как-то очень легко. Практически никаких опасений за переправу нет.

Переходя из эпохи в эпоху (в захвате мира для соблюдения естественного баланса эта возможность лимитирована, одна битва — одна эпоха), игрок получает все более качественное техническое и военное оснащение, в том числе можно справедливо назвать ракеты с ядерными боеголовками, впечатляющие своей разрушительной мощью. Но злоупотреблять ими не получится по двум причинам. Во-первых, стоят эти ракеты довольно ощутимых денег, а во-вторых, можно добиться до полного game over — обратите внима-



ние чужие земли можно двумя основными путями: постройкой на них своих городов или захватом чужих, которые после небольшой зачистки полностью становятся вашими. В быстрой битве лимита времени нет.

О графике. Она неплохая, если не играть в максимальном приближении, ибо тогда вылизат во всей красе несовершенство анимации юнитов и прочие мелочи. Стандартное фиксированное разрешение — 1024x768, так что кроме неприятных картин в ближайшем приближении на ПК с конфигурацией Celeron Tualatin 1100 MHz, 256 Mb ОЗУ, GeForce2 GTS 32 Mb DDR наблюдались ошутимые тормоза, исчезающие только при отключении большинства графических новаторств, без которых игра смотрится просто убого.

Озвучка не впечатлила, хотя и плохой ее тоже не назовешь. Немного порождала выбранная разработчиками музыкальная тема, подбарабанивающая по ходу монотонной стройки города «с нуля».

Выводы

К сожалению, из-за ограничений в объеме не рассказали и половины того, что хотелось бы. Поэтому постараясь дать свой обобщающий вывод. Если вы любите Age Of Empires и осясали по историческим военным баталиям — играть односторонне, приступ настольный почти гарантирован. Если вы любите Civilization — можете попробовать. Если вы любите Shogun — ничего советовать не берусь, ибо если вам нравятся «Атлантическая война» из-за отточенных битв в real-time, то будете только плыть и осыпаться Rise Of Nation нецензурными выражениями. Всем остальным геймерам, особенно тем, кто не любит RTS, — обязательно играть, и вы увидите, что стратегии — это просто весело ☺. Страдающим и вопиющим: «Ну так что, получилась «Цивилизация» в реальном времени или нет?», могу сказать одно — а какая разница? Игра получилась самобытной, а это главное.



неисчерпаемы. Налоги собираются в храме — не забудьте его построить. С деньгами вообще в Rise Of Nation дефицит, поэтому обязательно разорочивайтесь рынком, потом стройте как можно больше городов и организуйте между ними торговые пути. Чем больше торговая сеть — тем больше

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года!

по самым
НИЗКИМ
ценам

LG, Samsung, Mitsubishi
236 88 00
www.ktc.com.ua

DAVERT

Heaven & Hell

Разработчик: Elgelb, MadCat Interactive
Издатель: CDV
Жанр: юмористический симулятор бога
Минимальные системные требования: 800 МГц, 64 МБ ОЗУ, 4 МБ видео, 700 МБ места на диске

— Что такое божественная сила?
 — Божественная масса, умноженная на божественное ускорение.

Легко ли быть богом?

С чего начинается жизнь бога? Может, с первой крупицы почвы: созданной им, или первой травинки, первого дерева или первого человека? Нет, по-настоящему он может жить только, когда люди в него уверуют. Уверуют и будут почитать создателя всего сущего. Но какие же эти люди мелочные,

дической деятельности, теперь является вашим наместником на земле, то есть пророком. Теперь он должен пойти в деревню и рассказать жителям об увиденном им на горе, о явлении ему Господа и о прочем, о прочем, о прочем... Но дослушав его проповедь, люди могут зевнуть, и надумают сообщить о бедном избраннике божием в психиатрическую лечебницу. И чтобы нашего пророка не увезла «скорая», нам надо ему помочь, а именно продемонстрировать свою божественную силу. Для начала покажем людям сияющую радугу на безоблачном небе, а если не подействует, продемонстрируем явление ангела. И еще раз прочитаем проповедь. Как изменилась ситуация, люди как бы пробудились от сна, открыли глаза навстречу правде. И теперь они верят в

разные. А когда они принимают веру, меняются их внешний вид и вид их домов.

А вот анимация персонажей в игре... Разработчики явно пошаживали для нее коды, и потому движения персонажей доволь-



в вихре житейской суматохи они забывают поднять взгляд вверх и задуматься над смыслом жизни, над тем, откуда они произошли. И забывают, забывают забывают своего создателя. А исправить это и зазвучать в сердцах людей оганек веры будет ой как не просто. В особенности, когда Люцифер не спит и действует с твердым намерением завладеть верой и разумом людей. Как ни трудно быть богом, но что поделаешь, он ведь бог и должен выполнить свою миссию на Земле, в чем мы ему и постараемся помочь.

С чего начинается вера? (Небеса)

Вернее, с того, что надо найти кого-то и внушить ему, что он слышал голос Господний, да и показать ему могущество Бога, затем отправить на гору, чтобы вручить 10 заповедей. Предположим, заповеди на той горе уже полтысячи лет как запылились, а путь к горе не сложен. Но что дальше? Этот некто, кому вы вручили плоды своей юри-

А на самом деле?

Когда мне в руки попался диск **Heaven & Hell**, я подумал, что это не более чем клон «Сеттлерсов». Но я ошибался, игра породила своей оригинальной задумкой и исполнением. Как вы заметили, это — полнейший стес над религией. И потому все выполнено в юмористической мультипликационной манере. Вид персонажей не может не вызвать улыбки. А какие видеовставки! Пророк, проповедующий осям, которые, в свою очередь, с удивленным видом перелегиваются между собой. Или прыгающая жаба с голливудской улыбкой. И еще множество другой веселой анимации. Дизайнеры постарались на славу, персонажи выглядят отлично, кстати, мне они напомнили небезызвестный мультфильм Ice Age.

Но как же выглядит сама игра? Графику я бы сравнил с тем, что мы видели в «Аллодах». Движок, по крайней мере, точно такой же, и текстуры не слишком отличаются. Зато насколько глючный этот движок! Сприты накладываются в случайном порядке, то есть персонаж может спокойно пройти сквозь ограду или сквозь другого персонажа и т.п. Я понимаю, двухмерный движок стратегий еще может быть актуальным, но почему его нельзя было сделать качественней? Или купить лицензию на аллодаевский? Но оставим мелкие глюки, наверное, вскоре они вылетят патчем.

Существует несколько типов населенных пунктов — от кочевых поселений до каменных строений. И люди, живущие в них,

но резкие. Хотя, в общем, графика очень приятная, довольно красивая, радует глаз и частенько вызывает улыбку. Например, очень смешно выглядит проповедующий пророк: когда он говорит, возле него, как в комиксах, появляется облачко, на котором самые разные символы — от книги до самолета и зайчика из «Плейбоя». А как дерутся воины! Когда они кого-то бьют, их обволакивает облако, и из него только изредка появляются их руки. Хотя вскоре на такие недочеты уже не обращаешь внимания, но вначале все это не могло не веселить.

Звук тоже на высоте. Мордобой, проповеди пророка озвучены просто прекрасно. Жаль только, что голос как служителя небес, так и ада, одинаковый @. Музыка тоже весьма неплохая: от спокойной ровной мелодии в мирное время до тяжелого рока, когда на вас нападают. Но вот одно непонятно: почему при таком скромном движении игра загружается так долго? У меня на «Дюране 1200» с 384 МБ оперативки процесс загрузки главного меню длился чуть больше минуты.

Так с чего все-таки начинается вера? (Ад)

Не верьте, что для уверования непременно необходимы всякие ангелы и демоны. Ух, как они зациклились в страхе и боятся пошевеливаться! Теперь их души наши, и они верят нам. Зачем нам души? Каждая

человечина, пока она верит в нас, приносит некоторый запас маны. Вы думали, боги всеисильны? Нет, чтобы сотворить какое-то чудо или вообще хоть что-то сделать, необходима мана, которая является единственным ресурсом игры. Вот наши подданные и прино-



сят ее. А как только верующий подойдет к своему дому, строение тоже преобразится и станет нашим. Домик теперь может стать генератором маны или увеселительным заведением. Зачем генерировать ману — понятно, а что дает это заведение? Оно увеличивает «довольство» людей, и они будут верить в вас больше и больше и, в конце концов, станут фанатиками-экстремистами. А таких никакие вражеские пророки не возьмут! Построив генератор или дом развлечения, его можно будет еще два раза улучшить, но все это стоит маны.

Мирская суета

Играть можно как в кампанию, так и в одиночные миссии, и миссии по сети. Но чтобы лучше познакомиться с интерфейсом, советуем пройти обучающую миссию, она короткая и много времени не отнимет. А дальше рекомендуем проходить кампанию. В ней предлагается весьма интересный сюжет, обилие смешных видеосюжетов, и именно здесь вам помогут получить разобораться с юнитами. Миссии кампании весьма разнообразны, и в каждой свои задания, так что вы не соскучитесь.

Ну а теперь вы можете посвятить себя прохождению миссий, как в одиночку, так и по сети. Вы еще не решили, за какую сторону вы будете играть? Предупреждаю сразу — выбор не очень повлияет на процесс, ведь небеса и ад имеют схожую стратегию развития, одинаковых юнитов, отличаются только оформление и интерфейс.

Существует два уровня сложности игры — для «новичков» и «профессионалов». Если вы выбрали последний, готовьтесь к тому, что противник будет быстро захватывать поселения и справиться с экспансией будет ой как нелегко.

Блажен, кто верует (Небеса)

А кто не верует, пусть на себя пеняет. Мы то хоть и принадлежим к светлой и доброй стороне силы, но когда нашего пророка никто не желает слушать, а некоторые даже начинают бросать в него камни, тут на дело выходит бригада пропагандистов. Вот они и дают понять неправедным, какая религия истинная, а какая — нет. С помощью дубинки

и божьего слова можно добиться намного больше, чем только с помощью слова. И что самое интересное, после такого истолкования религии у людей заметно крепнет вера, и они просто стремятся принять ее. Так что если вам надо переменить на свою сторону какую-то деревушку, то лучше берите с собой не только пророка, но и этот «дипломатический корпус». Получится все намного быстрее и эффективнее.

Но что делать, если люди уже погрязли в грехах, служат дьяволу и, самое страшное, если они — фанатики этой религии? Как известно, таким пророки голову не запудрят, те сами так запудрят пророков, и даже военных, что от тех мокрого места не останется! Для таких «активистов» нужно строить **здание веселья**. Это чтобы враги увидели силу нашей религии и приняли ее. Для постройки этого здания придется прибегнуть к услугам специального человека — **строителя**. А чтобы люди почаще наведывались в это здание, проложите к нему дорогу от вражеского города. И толпы фанатиков отречутся своей веры, но сначала наши «философы» потолкуют с ними, а затем пророк прочитает побитым беднякам проповедь.

Овцы и пророки

Итак, вы — бог. Что вам позволено делать, а что нет? Вы не можете командовать мирными жителями, но можете увеличивать сторонников своей религии через проро-



ков. Ибо именно последние нисходят под вашими прямыми руководством. Всего существует семь типов пророков: **креститель, каванчик, воитель, строитель, закланитель, шпион и старейшина**. Как вы поняли, каждый из них уникален и у каждого свои функции. Самый главный — все-таки креститель, именно он может переменить на вашу сторону иноверцев, демонстрировать раду и ангела. Каровник строит дороги. Воитель вербует из праведных людей воинов, может защищать город от иноверцев, а также нападать на сооружения иноверцев. Причем направлять атаковать ему позволено только вражеских пророков и их дома веселья. Строитель строит и ремонтирует дом веселья, закланитель может показывать разные магические трюки, чтобы обмануть противника. Шпион маскируется под куст, чтобы проникнуть во вражеский лагерь и напасть на тае. А старейшина

способен обратить в свою веру, причем не только одного человека, но и весь город. За немалое количество маны, разумеется.

В пророка вы можете превращать любого праведного жителя. Кроме как управлять миром через пророков, возможно, и самим творить некоторые фокусы: ударить молнией вражеского пророка, напустить землетрясение на иноверческий дом веселья и т.п. Если говорить об управлении в общем, то отметим, что оно весьма удобное и ин-



туитивно понятное. За многими командами закреплены клавиши клавиатуры, что не может не радовать, ибо не знаю, как вы, а я не могу играть в «Старкрафт» без клавиш.

Конец мирских скитаний

Мне все-таки не терпится обобщить все сказанное. Да, игра получилась. Несмотря на все глюки, даже несмотря на то, что она у меня пару раз вылетала, после чего в городе стало меньше жителей, и я не смог его захватить, и миссию пришлось проходить сначала. Но все-таки игра удалась. Сначала она привлекает своим юмором, а потом покорежит оригинальным геймплеем. Причем самое интересное то, что в игре никто не погибает. Пророки, которых побил враг, не умирают, а теряют веру и превращаются в философов в бочках. Радует графика, которая поддерживает разрешение от 800х600 до 1280х1024. В общем, игра должна понравиться по вкусу любителям стратегий с неярким управлением, а также поклонникам симуляторов бога. И думаю, не опечалит приверженцев других жанров. Игра, конечно, не хит, но заслуживает вашего внимания, и думаю, вы не пожалеете о том, что купили этот диск.

На небесах

И вот, кажется, все люди уверовали. И бог довольно сидит на небесах и радуется, вспоминая свои мирские похождения, смешную мимику пророков, переменаивание на свою сторону иноверцев и местных фанатиков. В общем, давно он так не смеялся и не развлекался. Наверное, надо будет повторить это развлечение, не зря ведь пророки говорили о втором пришествии. А пока самое время отдохнуть от мирской суеты, выпить нектар. Нет, быть богом хоть и сложно, но очень весело и увлекательно.

Новое, он долгие годы облизывая и вновь начнет, развлекаясь, метать молнии. Вот так они — боги.



HALF-LIFE RETRIBUTION

Вирджин КЕМПЕР

Жанр: FPS

Системные требования (для обеих игр):

- ✓ **минимальные:** P-2 300 МГц, 64 МБ ОЗУ, 8 МБ видео, 500 МБ жесткий диск;
- ✓ **рекомендуемые:** P3-500 МГц, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео, 550 МБ жесткий диск

Half Life: Retribution

Многие из вас, наверняка, считают, что после выхода второй «Халфы» первая часть игры переместится на дюжину полку с дисками. Могу вас заверить, что фанаты первого Half Life так не считают, ибо совсем недавно в мои руки попало сразу два



новых дополнения к этой замечательной игре. Первый add-on был разработан малоизвестной компанией **Chain Studios**. Он включает в себя как мультиплеерный, так и сингловый вариант игры. Второе дополнение является простым модом для оригинальной версии. Но давайте обо всем по порядку.

Опять огонь, вода и медные трубы

Add-on, о котором пойдет речь в этой части статьи, называется **Retribution**. На этот раз нам предлагается сыграть за спелого Джона Бэйли, который многим известен как Джентльмен (мужик такой в синем костюме, галстуке и с отморозженным лицом). Что сразу радует, так это то, что мы появляемся в собственном кабинете, а не в вагоне метро, как было раньше. Правда, из его мы не выйдем, пока не прочитаете письмо от высшего командования. Из данного сообщения вам станет известно, что лаборатории комплекса Блэк Мэса собираются закрыть. Ваша задача — как можно быстрее доставить это известие в офис «Большого босса» — Джорджа Вокера, только ему подвластно остановить механизмы, находящиеся в лаборатории.

В качестве транспорта мудрый Джон выбирает экспериментальный портал, который, по идее, должен был перенести его

в офис Вокера. Но как всегда, что-то пошло не так и, вместо лаборатории, вы очутились в мире чужих. И вот вы, вооруженный «кольтами», «винчестером» и собственной смекалкой, начинаете выбираться из этого ада.

Процесс игры абсолютно не изменился — перестрелки, головоломки, снова перестрелки и т.д. Немного поменялись законы игры. Теперь многие не открывающиеся двери можно просто взорвать, то же самое касается и аппаратуры. Например, если перед вами защитное поле, а по близости нет профессора или охранника, то, скорее всего, вам нужно просто прострелить терминал. К тому же, в Retribution были добавлены новые монстры.

✓ **Большой зомби** — почти как обыкновенный зомби, только ростом побольше, да шупальца у него подлиннее. Соответственно, наносит больше вреда.

✓ **Жаба** — маленькая, фиолетовая, с большим красным глазом. Вред приносит немного, но в нее очень тяжело попасть, отстреливать рекомендую из дроба.

✓ **Динозавр** — обыкновенный велоцирaptor, переключавший к нам из игры Gumpal. За всю игру встретится мне один раз. Очень быстрый, плюется кислотой.

✓ **Фризер** — монстр, стреляющий замораживающими лучами, после поражения ими вы медленнее двигаетесь; сам по себе не очень сильный, поэтому чаще всего будут встречаться толпы фризеров.

✓ **Пантера** — хм... Не знаю почему разработчики так назвали этого монстра. Как по мне, это чуело больше на лошадь смахивает. Большое красное четырехногое чудовище со здоровым красным глазом. В качестве оружия использует электрические разряды.

✓ **Террорист** — не только вы желаете закрыть лаборатории; как раз когда вы возвращаетесь с планеты, на лабораторию нападают террористы, они воюют против всех, включая вас. Вооружены автоматами с подствольниками.

По мере прохождения игры вы повстречаетесь как с новыми, так и с со старыми персонажами. Так, в последнем эпизоде вас будет сопровождать Гордон Фримен, который, кстати, немного внешне изменился, причем не в лучшую сторону. Еще вам будут попадаться старые добрые профессоры и охранники.

Теперь перейдем к моей любимой теме — оружию. Тут дело обстоит так же, как и с монстрами, что-то добавили, а что-

то изменили. Итак, первое оружие, которое вы обнаружите, будет **кольт** — несмотря на громкое имя, в этой версии он является самым паршивой пушкой. Скорострельность осталась та же, только теперь пистолет наносит в три раза меньше вреда, чем раньше. Далее идет **гаечный ключ** и **нож** — оружие ближнего боя, но я не пользовался ни одним, ни другим. Наконец, **«узи»** — небольшой такой автомат, попадает почти в самом начале, неплохая вещичка. Для следующих видов оружия разработчики не поленились выделить новый 6-ой раздел. Итак, это **«Вулкан»** — шестиствольный пистолет, хм... До сих пор не могу понять, как простой человек умудряется его поднять ☹. **Снайперка** — откровенно говоря, гадость, очень слабая по скорострельности и убойности. Ну и, наконец, **EBG 150** — вот это, я понимаю, убойность (по официальным данным — в два раза мощнее, чем «Пиллессо»!). Стрелет оранжевым лучом, цель уничтожает мгновенно, жаль только, патрона мало. Этим оружием я убивал последнего босса.

Вот а чем бы я еще хотел рассказать, так это о графике. Естественно, ее изменили, кое-где — очень успешно, а кое-где нет. Парни из Chain Studios решили много вре-



мени этому вопросу не уделять. Новое оружие прорисовано качественно, все монстры, включая новых, стали смотреться живее (хоть и немного полупупи), помещения лабораторий также выглядят отлично. Единственное, что мне не понравилось, так это вид NPC. Немного страшноваты они стали, как посмотрю на роху охранника, так сразу в дрожь бросаю. А так, в принципе, ничего — с пивом покати ☹.

Вывод

Ну, что тут сказать. Add-on получился неплохой, по крайней мере, мне понравился. Играть советую как фанатам «Халфы», так и просто геймерам.

Спасение рядового Фримена

Day of Defeat

— именно так называется второй новый мод, появивший ко мне в руки. Как мне стало известно, его создателями являются парни, которые разраба-



тывали «Кемперстрейк». Мод чисто мультиплеерный и посвящен второй мировой войне. Как и в Counter Strike, нам на выбор две команды. Либо мы играем за союзников, либо за немцев, естественно, каждая сторона имеет свои плюсы и минусы, но о них я расскажу потом.

А сейчас давайте вспомним, чего нам не хватало в «Кемперстрейке». Итак, не доставало возможности ложиться, высокая точность оружия делала перестрелки слишком короткими, часто проигрывающая команда не могла купить себе нормальное снаряжение, граната, взрывающаяся под ногами, не убивала. Ну вот вроде бы и все недочеты. Я надеюсь, никто не станет бросать в меня после этого камня, ибо я высказал только свое личное мнение.

В Day of Defeat все упомянутые недочеты были исправлены. Теперь мы можем вести огонь из всех трех положений, причем от позиции зависит, насколько точно мы будем стрелять. Например, снайперу вести огонь стоя не рекомендуется, так как пришел сильно «водит». Счет боеприпасов ведется по количеству магазинов, а не патронов. При перезарядке магазин выбрасывается независимо от того, пустой он или использованный только на половину. Удачно брошенная граната способна отправить на тот свет большую кучу противников. Если вас сильно ранили, можете нырнуть в кровотечение, и вы начнете медленно умирать. Как видите, разработчики решили предоставить нам максимальный уровень реалистичности, да и вообще, играть теперь стало гораздо веселее. Мы сможем почувствовать всю реальность сражения. Также очень сильно поднимает уровень реализма возможность отводить команды жестоко, не выдавая таким образом своего месторасположения. В общем, реализм на высоте, поэтому поиграть уже стоит.

Что касается режимов, лично я их насчитал аж два. Во-первых, захват флага — на карте расположены пять флагов, в начале уровня каждой команде присваивается по два флага, один флаг остается нейтральным. Как только игрок подходит к флагу, то автоматическим окрасивается в цвет

его команды. Команда, потерявшая все флаги, проигрывает. Поскольку флаги можно отвоевывать, а респаун игрока происходит через десять секунд после смерти, подобная борьба может затянуться надолго.

Еще один режим — закладывание взрывчатки. Имеется пять точек, где необходимо заложить взрывчатку. Задача одной команды — установить бомбы, задача другой — обезвредить их.

Ну что ж, теперь, пожалуй, о тех, за кого мы будем играть. Помните, я упоминал о том, что зачастую проигрывающая команда не может купить нормальные стволы. Так вот, разработчики Day of Defeat очень просто решили эту проблему: игрок выбирает одну из пяти специальностей, от ее выбора зависит, какое оружие вам выдают, насколько быстро вы будете бегать и прыгать, ну и, конечно же, форма одежды. Всего в игре пять специальностей.

Союзники.

✓ **Пехота** — очень быстро бегает, из оружия вы можете выбрать либо M1 — Garand, либо M1 — Carbine. В комплект входит пистолет Colt, две гранаты и нож. Играя за пехотинца, вы легко сможете отстреливать противника из укрытий, но если он подберется к вам вплотную...

✓ **Сержант** — бегает так же быстро, как и пехотинец, в качестве оружия используется либо автомат Thompson Submachine Gun, либо M1 — Folding Stock Carbine. Вторичное оружие — пистолет, также имеет одну гранату и нож. Лучшая тактика для этого персонажа — заход в тыл противника.

✓ **Снайпер** — бегает не очень быстро. Основное оружие — Springfield '03 Sniper Rifle, вторичное — все тот же пистолет и нож. Мой любимый класс. Удачно спрятавшийся снайпер может нанести значительный вред команде противника.



✓ **Поддержка пехоты** — выбрав эту специальность, вы получите в свое распоряжение ручной пулемет «браунинг», пистолет, одну гранату и нож. Из названия понятно, за что отвечают представители этого класса.

✓ **Пулеметчик** — как по мне, самая тяжелая специальность. На вооружении у вас 30 Caliber Air-Cooled Machinegun. Пока вы держите его в руках, у вас отсутствует прыжок, а при стрельбе получается очень сильный разброс, но как только вы поста-

вите пулемет на станины, он сразу превращается в убийственную машину. Во-первых, появляется прицел, во-вторых, существенно повышается точность. Пулеметчиков лучше всего использовать для охраны захваченных флагов.

Немцы.

✓ **Пехота** — на вооружении немецкой пехоты также имеется два вида оружия: Mauser Karbner 98k и Karbner 43. Первая винтовка долго перезаряжается, но наносит много вреда, вторая — полуавтоматическая, правда, урон от нее небольшой. Из вторичного оружия доступен пистолет P08 Luger Pistol, две гранаты и саперская лопата (вместо ножа).



✓ **Сержант** — ура, старый добрый «шмайсер» теперь в наших руках. Много боев я провел, используя это оружие. Очень точный и убийственный автомат. Также есть пистолет, граната и нож.

✓ **Снайпер** — немецкие снайперы гораздо круче американских, их винтовки стреляют быстрее и точнее.

✓ **Поддержка пехоты** — если вы предпочитаете скорострельность, то вам просто необходим MP44 Assault Rifle, ну а если вы любите убийство, то FG42 Paratrooper Rifle — это ваш выбор.

✓ **Пулеметчик** — вооружение у немецких пулеметчиков просто супер. MG42 Machine Gun — отличный пулемет, 250 патронов в ленте, скорострельность просто поражает, вот только ствол перегревается. MG34 Machine Gun — в ленте всего 100 патронов, но противник умирает после первого же попадания, скорострельность понижена, чем у предыдущего, но все равно, хорошая вещь.

О чем я еще не упомянул? Ах да, о графике. О ней, родимой, сказать могу немного. В основном она красива и даже очень. Скины вооружения и людей прорисованы красиво и качественно, с окружающей средой разработчики тоже не подкачали. Хотя пару глюков все же осталось, здесь надо вспомнить и об оружии, которое проходит сквозь стену, и о летающих трупах и прочей мелочи. Впрочем, о подобных недочетах я рассказывать не собираюсь, потому как это может испортить общее впечатление от игры.

Вывод окончательный

Лично мне мод очень понравился, и я считаю, что он вполне заслуживает того, чтобы в него играть.

AIR RAID

This Is Not A Drill™

RIP.MANIAK

Разработчик: KIDDIES
Издатель: BigCity Games (<http://www.bigcitygames.com>)
Жанр: аркада
Системные требования: Pentium 2 350 МГц, 64 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель

ете, как это бывает, — игрок вошел в раж, адреналин уже потек по штанам в ботинки, и тут Mission Completed. Резкий стоп и недоумение: «Я ж только разыгрался». Словом, как средство отдыха для головного мозга и отрыва для спинного, игра не катит ну никак. Есть в игре также и мультиплеер в виде кооператива. Вы еще не забыли, что на ко-

Самолеты... катер... самолеты... еще самолеты... Они летают, они плавают вокруг меня. А у меня только одна пушка с тремя сотнями патронов да пток ракет... Доктор, помогите, меня опять мучает этот сон... Этот кошмар... Эти самолеты... Я в них стреляю и стреляю, а они взрываются и падают, пода-

рушка «по мотивам», впрочем, разного качества. Видели мы и *Pacific Gunner*, и *Beach Head*, но главных — мы видели *Operation Blockade*, что стала нынешним эталоном жанра. А теперь мы удостоились лицезреть и творение разработчиков из KIDDIES, которое, как показала практика, явно уступает «Блокаде». Знаете, после того обилия возможностей, оружия и врагов, к которому мы привыкли, «Эйр Рейд» как-то не смотрится. Ну соли прикиньте. Что у нас есть: корабль, в нем четыре пушки, в каждой по 300 патронов да по пять ракет. Управляет вы одной из них, имея возможность крутиться на 360 градусов по горизонтали, и на 90 — по вертикали, и, разумеется, стрелять. Левая кнопка отвечает за выстрел из пулемета, правая — за запуск ракеты. Скроллер отвечает за приближение-удаление, хотя абсолютно никакого смысла в этом нет.

Из врагов замечены были самолеты (довольно много видов, подробнее узнать о них можно из «Хелпа» игры) да кораблики. Первые летают над головой, норовя на нее упсть или же уронить бомбу, а вторые просто ходят влево-вправо, периодически постреливая. Каждое попадание по нашему судну плохо отражается на состоянии нашего здоровья, что показывается сверху экрана полоской, убывающей и меняющей свой цвет с зеленого на красный по мере разрушения плав-



ют, падают... Падают в море, падают на берег, падают на меня, на мой корабль. На моих товарищей... Они тоже сидят за пушками, но почему-то не стреляют. Стреляю только я... А самолеты взрываются и падают... Доктор, помогите, что со мной?



А помните, когда-то давным-давно, в году эдак (страшно подумать) 1982-м, вышло чудо. Игра, которая по своей простоте и играбельности затмила все на свете. Данная чудо-игра обзывалась *Paratrooper* и представляла собой двухмерную аркадку. Суть ее состояла в том, что посреди чиста поля стояла некая пушка, а над ней летали самолетик и вертолетик. Вертолетик сбрасывали десантников, которые в количестве четырех штук могли подобраться к пушке вплотную и благополучно ее взорвать. Самолеты же сбрасывали бомбы, способные уничтожить пушку после первого попадания. Задача же нашей пушечки состояла в том, чтобы отстреливать все эти враждебные формы компьютерного разума и продержаться одним куском как можно дольше. Ничего сложного, но как захватывающе. Адреналинчику также добавлял тот факт, что один выстрел из пушки забирал одно очко из актива, так что поливать небо длинными очередями было противопоказано — в таблицу рекордов в таком случае путь был заказан.

Разумеется, в наш век римейков и клонов такая задумка не могла пройти мимо голодных и жаждущих денег программистов, и римейки на наши головы посыпались, как Санта Клаусы на рождество. Каждый год выходила, как минимум, одна подобная иг-



редства. Как только полоска закончится — game over. Исчерпываются патроны — опять game over. И так на протяжении 99-ти уровней... Впечатляет? Честно говоря, не очень. Нет режима *Rush*, когда враги волеют перманентно, и счет ведется на очки. Средства уничтожения противника раз-два и обчелся... В общем, размаха не хватает. Ураганной геймплей эту игру не спасет — однообразие, понимаете ли. Оно-то, конечно, весело, да же очень. Динамика игры протреснет. Но зна-

рабле расположена не одна пушка, а целых четыре? Вот за остальные и можно усадить своих товарищей, дабы сбивать противника совместными усилиями. В принципе, это довольно приятно, кажись, ранее мультиплеера в таких играх никто не делал. А впрочем, на фоне остального однообразия, смысла в подобной фишке, в общем-то, и нет...

Говоря о технической стороне этого всего дела, стоит отметить, что и графика, и звук, и музыка на высоте. Пусть не на Джомолунгме, но все же смотрятся и слышатся довольно симпатично. Общее впечатление от графического исполнения омрачает только наличие на заднем плане плоских кораблей, да некоторые глюки, как-то: попадание пуль в небо или возникновения неясных темных пятен вдалеке, которые можно ненароком принять за вражину и потратить на них ценную амуницию. А в целом, все просрабовано весьма и весьма — полигонов хватает, текстуры неплохие, люди на людей довольно похожи. В общем, качественный середнячок-с.

Музыкальное сопровождение к игре состоит из неких бровурных моршей американо-патристической направленности. Но желания их отключить не возникает, а чего еще требовать от музыки? Звук... Ну, он есть... Взрывы, выстрелы, взлеты ракет — все озвучено довольно хорошо и без нареканий.

Ну что ж, делаем выводы. Очередной римейк «Паратропера» не оправдал возложенных на него надежд и был благополучно казен путем выброшен диска в окно. Угнетающее однообразие геймплея и разбивка игрового процесса на уровни не позволяют использовать игру как постоянное средство релаксации. Люди, играйте в «Блокаду» — хоть и старо, но лучше. И вообще, роньше игры были по пуще, вода мокрее, пиво вкуснее. *Paratrooper* был еще роньше — и *Paratrooper* вечен...

Dread King Maudr

BATTLECRUISER MILLENNIUM A DEREK SMART SIMULATION

Разработчик/издатель: 3000AD
Жанр: Advanced Space Flight Simulator
Системные требования: Windows 95/
98/ME/2000/XP, P3 600, 128 МБ ОЗУ,
32 МБ видео, Sound Card, мышь (обязатель-
но), джойстик
Дата выхода: 31 октября 2001 года

Магия далеких звезд

Скажи мне, любезный читатель, как часто ты задумывался о вечном? Нет, где взять деньги на пиво, хоть и вечная проблема никогда не преследующего пролетариата, но сейчас мы говорим не об этом ☹. В безоблачную ночь просто подними голову, устреми свой взор к черному бездонному небу, и тогда ты увидишь Их. Мириады звезд,

рассыпавшаяся **Battlecruiser 3000AD** (сокращенно — **BC3K**). О ней мало что известно, ясно только одно — она стала родоначальником ныне уже культовой серии **Battlecruiser**. В 1998 году вышла версия 2.0 этой замечательной игрушки (на сайте разработчиков (<http://www.3000ad.com/products/bc3k.shtml>) вы можете бесплатно || ее скачать). Хитрый Дерек не стал организовывать бурную рекламную кампанию, призванную протолкнуть его детище в массы. Нет, он знал, что сие творение без всякой шумихи найдет своих поклонников. И он оказался прав! Ах, что это было за игра — под наш контроль переходил целый боевой крейсер со всем его экипажем, включая офицеров, инженеров, медиков и пехоту. Для исследования нам предлагали огромнейший трехмерный космос с 25-ю звездными системами, 75-ю планетами и 145-ю лунами. Мы волны были торговать на космических станциях, высказываться на планеты, исследовать космос и все это, заметьте, в 1998 году!

2001 год подходил к концу, когда свет увидел **Battlecruiser Millennium** (символично, не правда ли?). По сути, **BCM** — это все тот же старый добрый **BC3K**, но со значительными улучшениями в области графики, движка и с добавлением еще большего реализма в игровую процесс.

Вы засинтригованы? Тогда давайте вместе потягуем окунами в этот огромный, суровый мир, где можно рассчитывать только на себя, на сплоченную команду боевого крейсера и на исправность бортовых систем. Итак...

Поехали!

Начну, как водится, с предистории. Должен заметить, что она очень подробно проработана, и если всю ее пересказывать, то обзор этой игры увеличился бы, как минимум, в полтора раза. Поэтому буду краток.

«Далекое будущее. Люди, наравне с другими расами, ведут активную галактическую политику.

05.11.2993. Создано Галактическое Командование (Galcom), в котором земляне заняли ключевое место. Однако многим расам не понравился факт создания такого альянса, что привело к нескольким локальным конфликтам.

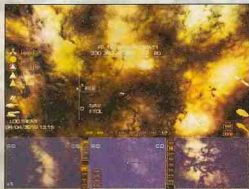
11.06.2998. В квартанте Gammulan исчезают три космических корабля Galcom'a. Об их судьбе ничего не было известно до тех пор, пока не был найден коммуникационный зонд одного из них. Записи свидетельствовали, что корабль со всем экипажем был без всякого повода уничтожен неизвестной инопланетной расой.

Сейчас 3000 год (3000AD), и Галактика находится на грани войны. Строится мощный флот, комплектуются экипажи кораблей, летные академии готовят новых пилотов. Galcom вооружен, находится в полной готовности и может отомстить за невинно убитых на этих трех кораблях...»

Вот такие события предшествуют нашему появлению в мире **Battlecruiser**. Но история историй, а игра игрой. И я сразу должен разочаровать любителей аркадного режима в симуляторах — во всей серии **BC** ничего подобного нет и в помине! Более того, **BCM** — самый сложный и самый реалистичный космический симулятор, который когда-либо видел игровая общественность. Поэтому, любезный читатель, отставить панику и судорожные сжимания мышки, когда в пылу сражения ты вдруг растеряешься. Лучше перечитай туториал, который, скорее всего, будет находиться в одной из папок корневого каталога игры. Если же тебе, как истинному пилоту, непонятен английский язык ☹, то ответы на интересующие тебя вопросы можно найти на сайте **Elite Games** по адресу <http://www.elite-russia.net> (хороший сайт, посвященный военной игре, — рекомендую).

Вопнем поглубже

Ну а тем, кому трудности управления кораблем не страшат, я расскажу подробнее о внутреннем устройстве **Battlecruiser**. Запустив заветный **battle.exe** и посмотрев на логотип 3000AD, мы попадаем в главное меню. В нем есть такие пункты: Resume, Restore, Quit, Instant Action, Training Academy, Multiplayer и Configuration. Остановимся подробнее на каждом из них.



такими далекими и холодными, но безудержно манящими к себе, соблазняющими думать о них, мечтать и грезить наяву. Человек издавна интересуется тем, что находится за пределами нашей Солнечной системы, но пока что люди не располагают достаточными технологиями, чтобы отправиться к другим мирам. Зато у нас есть богатое поле для фантазий о космосе.

Своей магией звезды очаровывают не только нас с вами, простых смертных, но и разработчиков компьютерных игр. Кстати, я, например, не могу вспомнить ни одной игры на космическую тематику, которую можно было бы назвать неудавшейся. Сам я когда-то не очень любил фантастику и игры о космосе, предпочитая более близкое моему сердцу фантазийную тематику. Но такие шедевры, как **Homeworld**, **Homeworld Cataclysm**, «Космические Рейнджеры» и наш сегодняшний герой, убедили меня провести переоценку космической темы.

Так вот, нам очень повезло, что некоторые разработчики игр тоже думают о звездах. Как правило, результатом подобных размышлений становятся игры, которые нас, пилотов, не могут оставить равнодушными. Так случилось и на этот раз: в далеком 1996 году некто Дерек Смит (Derek Smart) создал игру, кото-



✓ **Configuration** — поменять раскладку клавиатуры мы сможем лишь для вида от первого лица. Еще есть возможность выбрать то, как будет осуществляться прямое управление крейсером — на клавиатуре или с помощью джойстика. Здесь мы также сможем поменять разрешение вплоть до 1280x1024 и настроить графику.

✓ **Multiplayer** — в версии 1.0 ВСМ, которая попала мне в руки, таковой режим отсутствует. Наверняка, он, как и в случае с Heroes IV, добавляется одним из патчей, которые вы найдете на сайте 3000AD.

✓ **Training Academy** — тренировка и использование знаний, полученных в туториале. А вы думали, что всему можно научиться непосредственно в игре? Вы ошиблись.



Здесь просто созданы идеальные условия для практики и ничего более. Так что туториал читать все равно придется.

✓ **Instant Action** — отработка отдельных действий. На выбор даются задания, каждое из которых обеспечивает продвижение по определенной карьерной лестнице. Например, первые четыре в списке предназначены для карьеры командира корабля и включают в себя оборону орбитальной станции или обычное патрулирование космоса. Именно тут, поиграв за каждую карьеру, вы сможете оценить всю многогранность и грандиозность серии ВС. Вот вы — пилот перехватчика и лавируете в космосе между прекрасными кораблями, а вот вы — уже пехотинец, идущий в наступление со своим взводом на вражеские укрепления.

✓ **Quit** — без комментариев.

✓ **Restore** — восстановить игру, выбрав ее из списка сохраненных.

✓ **Resume** — восстановить игру из последнего сохранения.

✓ **New** — начать новую игру. Далее нам предлагают ввести имя своего алтера эго, выбрать его расу, касту, карьеру и базу, с которой начнется его приключения. Затем займемся карьерой (истребителем, танком — в зависимости от карьеры); укажем класс и тип судна. Помня слова капитана Врунгеля: «Как вы судно назовете, так оно и полетит!» ☺, даем нашему кораблю соответствующее имя.

Игроку доступны 12 рас и 13 каст или профессий (всего в игре существует 22 профессии, однако 9 из них — только для NPC). Касты бывают агрессивные, например *Police*, *Military*, и безобидные, такие как *Explorer*, *Trader*. Необходимо учитывать тот факт, что некторым расам доступны не все касты. Возможность выбора карьеры есть только у агрессивных каст. Например, вы можете стать командиром крейсера или пилотом космического перехватчика, или злитым танкистом. Представители мирных профессий могут быть только командирами на своих кораблях.

В самом низу всей этой анкеты напротив слова **Assignment** надо сделать выбор: *Campaign* или *ROAM*. *ROAM* — это, проще гово-

ря, свободная игра. То есть никаких заданий, никаких миссий и никаких медалек — только вы, ваш экипаж и огромная вселенная, населенная дружелюбными и враждебными NPC. Здесь, чтобы преуспеть, вам придется задействовать весь запас своих знаний об этом мире, все свои умения командира и всю охалку торговца. *Campaign* — та же арена действий, та же свобода, и плюс задания, которые можно выполнять или не выполнять.

НО: в игре есть всего два сценария, и все они за землянино/военного/командира. Это значит, что выбор расы, касты, карьеры и корабля, отличающихся от заявленного в кампании, повлечет за собой только ненужные хлопоты и нестыковки в сюжете.

Как все это работает?!

Как вы уже, наверно, поняли, в ВСМ нам предоставляется возможность управлять огромным количеством техники и людей. Причем своим алтер эго и техникой, в том числе и нашим крейсером, мы можем управлять как с помощью приказов, так и лично. Но чем бы мы ни руководили, интерфейс будет иметь некоторые общие для всех средств передвижения элементы. Например, если вы находитесь на своем главном корабле (крейсере или транспорте), у вас есть доступ к дисплею интерфейса навигации. Если мы летим на истребителе, шаттле или даже на броневике, у нас тоже будет доступ к этому дисплею, однако не с такими расширенными опциями. Потому что главный корабль имеет более сложное и более мощное оборудование. Он имеет доступ к 4-м первичным системам, находящимся на мостике, а также к 2-м подсистемам и 5-ти вторичным системам (изменяясь за колапсур), добраться к которым можно через специальные меню.

Перечислим первичные системы.

✓ **Navigation Interface Display (NID)** располагается в нижнем левом углу экрана. Используется для контроля над зондами и навигации. Отображает только статические объекты, такие как астероиды, планеты, луны.

✓ **Tactical Scanner (Tacsan)** находится внизу посередине экрана. Своего рода радар, с помощью которого мы можем видеть все объекты региона, имеющие хоть какое-нибудь тактическое значение — корабли, ракеты, мины, грузовые контейнеры и т.д.

✓ **Computer Video Display (CVD)** находится в нижнем правом углу экрана. Спектр использования CVD довольно широк, от получения трехмерного видеозображения цели, выбранной на Tacsan или NID, до сведений о ее состоянии.

✓ **Communications Link (Comm-link)** — наша связь с кораблями, базами, станциями и т.д. Сообщения появляются сверху экрана. Они также сохраняются в памяти коммуникационного компьютера для дальнейшего просмотра.

Теперь откроем системное меню. Для этого нажимаем кнопку отдачи приказов кораблю/флоту, а затем **Systems**. Тут много разных разделов, среди которых, например, такие.

✓ **Tactical Operations (TACOPS)** — продвинутой подсистема для проведения тактических операций. Также ее можно активировать маленькой кнопкой, находящейся над CVD.

✓ **Personnel Scanner (PERSCAN)** — подсистема сканирования местонахождения экипажа, а также его перемещений по кораблю.

✓ **Logistix** — тут мы можем просмотреть состояние всех приборов, размещенных на основном корабле, а также на любой другой технике; дать приказ о ремонте или игнорировать того или иного девайса (если, конечно, ресурсы и навыки инженеров и техников позволяют). Инфа о грузах тоже тут, при желании лишнее cargo можно выбросить в космос.

✓ **Tactical** — тут снаряжаются экипажи шаттлов, перехватчиков, танков, отдаются приказы о вылете/высадке. Через тактический компьютер можно перемещать персонал, в том числе и себя, родимого, по кораблю.

✓ **Navifron** — система курсостроения. Мы видим перед собой карту космоса, выбираем планету, куда хотим лететь, возвращаемся на мостик, включаем автопилот и... можем немного расслабиться.

✓ **Miscan** — показывает информацию о текущем сценарии.

✓ **Roster** — сведения лично о вас (имя, возраст, каста, зарплата, очки опыта и т.п.) и о вашем экипаже. Они включают в себя факторы здоровья и усталости, уровень знания своего дела и статус, то есть работают тот или иной член экипажа или отдыхает. Вы как командир прибываете все время на мостике и ваш статус всегда **On duty**. Выходит, усталость вам ни причем.

Вот мы слегка и разобрались, как все это работает ☺. А если вам что-то не ясно — не беда. Залупите ВСМ, поиграйте минут 30, затем перечитайте эту часть моей статьи (а еще лучше почитайте туториал), и картина непременно прояснится.

Еще надо отметить, что в этом же системном меню располагаются заветные **Exit Game**, **Quick Save** и **Exit and Save**, а также **Config** — аналог того, что встречался в главном меню игры. ВСМ поддерживает огромное количество горячих клавиш и задействует возможности клавиатуры «на



полную». Некоторым операциям я так и не нашел соответствия в меню приказы. Например, только с помощью клавиатуры осуществляется стыковка в космосе (**Alt + D**) или покидается транспортное средство (**Alt + B**). Используются почти все буквенные клавиши, а также комбинация оных

с Alt, Shift и Ctrl. Цифры от 1 до 9 устанавливают эту, F1-F10 изменяют ракурс обзора [это сделано исключительно для красоты, так как осуществлять какое-либо управление нам так не дадут].

Welcome to Galcom!

Как я уже говорил, сценариев всего два (вернее, три, один из них — это свободная игра). В одном мы выступим в роли офицера Галактического Командования, назначенного командиром на предварительно выбранный



вами корабль. Тут нам придется выполнять различные поручения командования, связанные с боевыми действиями против враждебных Galcom'у рас, бороться с Повстанцами, чья активность очень мешает правительству Земли и Марса, а также способствовать устранению разногласий внутри самого альянса. Второй сценарий позволит нам почувствовать себя непосредственно в роли повстанца. Основное направление деятельности этих ребят — уничтожение баз альянса и борьба за революцию ☹.

Игровой процесс в такой игре, как BCM, очень разнообразен. Независимо от того, какую кораблю мы выберем, у нас есть возможность даже в космосе покинуть свое транспортное средство и играть от первого лица. Однако я думаю вы согласитесь, что основной профессией все же является профессия командира корабля. Играть командиром, мы можем бороздить космос вдоль и поперек, встречаться с представителями других рас, стыковаться с космическими станциями и осуществлять торговые операции (различные товары в игре просто огромное количество), а также выполнять задания командования.

А какие захватывающие битвы нас ждут — это просто песня. Только представьте: вы стоите на командирском мостике своего корабля, вокруг суетятся молодые офицеры, выполняющие ваши команды. Все напряженно наблюдают за дисплеем тактического сканера... И вдруг раздается сигнал внешней корабельной тревоги — замечен враг. Командир отдает приказы поднять защитные экраны корабля, активировать лазерные турели и главный калибр. В атаку!!! Начинается пылка смерти. Враг пытается уйти с линии огня, отвечает залпами всех бортовых орудий. Надо применять торпеды. Сказано — сделано, и вот уже две светящиеся точки стремительно уходят в космос. Ослепительная вспышка, взрыв! И все кончено. Можно посылать шаттлы к обломкам — а вдруг нам повезет и часть врагов врага уцелела. Тогда

да победителям будет что продавать на станции, когда их туда занесет.

Космос суров и не прощает ошибок, поэтому на вас, как главного на борту, ложится ответственность за жизни всех членов экипажа. Вы должны следить за исправностью реактора, системы жизнеобеспечения, гиперпрыжкового двигателя и уймы других систем корабля. А то представьте, к примеру, поломается в открытом космосе гипердвигатель или просто кончится топливо для реактора, и что вы будете делать? До ближайшей обитаемой планеты черт знает сколько световых лет... А если полетит компьютер навигации?

Иногда на борту проникают диверсанты. И это тоже очень серьезно. Их цель — вывести из строя корабельные системы и ликвидировать угадайте кого? Правильно, командира, то есть вас. В таких случаях надеяться нужно только на пехоту и на удачу. И молитвы Бога, чтобы не появились поблизости враждебный крейсер — тогда придется бороться не только с внутренними врагами, но и внешними.

Если надоест бороться в космосе — пожалуйста, спускайтесь на Землю или еще на какую-нибудь обитаемую планету. У нас будет возможность посетить наземные военные базы, полетать в атмосфере на истребителях «А-9 Шторм», покататься на бронетехнике. Да и, в конце концов, как приятно, иногда походить на своих двоих.

Не пытайтесь провозвести высадку на планету, которая не пригодна для жизни. Я в свое время заинтересовался Сатурном, забыл, что это газовый гигант с очень неспокойной атмосферой, а BCM — очень хороший сим. Пошел наш крейсер на посадку, и что вы думаете, на собственной шкуру почувствовали мы всю мощь атмосферной бури Сатурна. Еле удержали. А оказавшись на орбите планеты, я обнаружил очень существенные повреждения корабельных систем и компьютеров — пришлось воспользоваться походом.

Ладоно, перечислить все особенности BCM я все равно не смогу — отчасти оттого что на это никакого места не хватит, отчасти потому, что не во всех фишках игры я разобрался. А вот о чем действительно надо сказать пару слов, так это о движке. Он просто находка. И не потому, что зверски крутую графику демонстрирует. Просто с движком девелоперы нашли золотую середину — то что надо для настоящего крутого симулятора. И так, Engine поддерживает огромный трехмерный мир, достаточно неплохую графику и не нагружает даже очень слабые на сегодняшний день машины. Максимум продуктивности — минимум требований к железу. Шаг в сторону от этой формулы мог бы создать игре значительные проблемы. Снимаю шляпу и низко кланяюсь мистеру Дереку Сморту.

На звук жаловаться не приходится — все как надо. Слышно пиканье приборов, робота компьютеров и реплики ваших подчиненных. Звук от попаданий по корпусу, взрывов и падения защитных полей также присутствуют. А помимо этого, на протяжении всех наших странствий нас будет сопровождать отличная музыка. Тринадцать электронных тре-

ков в формате mp3 отлично помогают пронысаться атмосферой глубокого космоса. Это настоящая музыка звезд! Возможно, поиграв в BCM, у вас даже появится желание послушать их и вне игры.

О минусах. За ворохом разных прелестей этих самых минусов почти и не видно, но тем не менее, они есть. Например, такие недочеты, как визуальное отсутствие Солнца и других светил. Смотрю я в ту сторону, где, судя по бликам света на дисплее обзора, должно находиться светило системы, в которую меня занесло, а его там нет. Странно, на карте ведь оно обозначено. И ладно бы только такие недочеты, так нет, адобавок ко всему, игра страшно кличит и часто выбрасывает на рабочий стол без всяких на то причин. Приходится постоянно сейвиться (я в BCM это можно сделать либо быстрым сохранением, либо Exit and Save. Да и то, только в Campaign и ROAM — в отдельном действии сохраниться нельзя). Так что в данном случае все, как в известной фразе: «большой мир — большие глюки».

Есть еще одна особенность Battlecruiser. Плюс это или минус, судите сами. Основной источник денег в игре — зарплата. Ее платят раз в 24 часа. А вот теперь держитесь: BCM — это симулятор с реальным временем ☹. Так что дождитесь зарплату — то еще задачка...

Заключение

Пора мне уже заканчивать, а то растекался мыслями как краска по дереву ☹. Я абсолютно согласен с обозревателем сайта Elite Games по поводу того, что в BCM не стоит играть начинающим геймерам — они вряд ли разберутся что к чему и только напрасно разочаруются в такой действительно глобальной игре. Ну а ценителям хорошего продвинутого космического симулятора и любителям свободно побродить среди звезд я могу сказать, что такую игру вы не часто увидите. Она затянута, конкретно затягивает. И играть в нее, без сомнения, стоит.



Серия BC живет и процветает. И напоследок для тех, кому это интересно, у меня есть две новости: хорошая и еще лучше ☹. Первая новость: в конце 2003 года должен появиться на свет Battlecruiser Generations — мощный add-on, достойное продолжение серии, поддерживающий все современные графические и прочие фишки. Вторая новость: в недрах 3000AD разработается Battlecruiser Online!!! Все подробности об этих проектах на сайте разработчиков. Успехов и удачи вам, пионеры.

Павел КЛЫМЫК (dan.9er) dan9er@torba.com

TRANSPORT TYCOON

«Директор транспортной компании» — это звучит круто. «Хатю, хатю, хатю им быть. Если не реальным, то хоть виртуальным», — выкрикнул я и углубился в игру.

Разработчик: MicroProse

Жанр: Transport manager

Дата выхода: сентябрь 1995 года

Системные требования: P2-300 MГц,
32 Мб ОЗУ, 4 Мб видео, мышь

Еду, как могу

Без лишних отступлений начнем. Вот запустил я игру и... долго смотрел на карту. То одну запустил, то другую. И на третьей то-

есть хорошо. Да плюс еще и деньги можно заработать (или жестоко потратить).

Автобус — транспорт общественный, маневрам не обученный

«Начальник автобусного депо» — звучит неплохо. «Начальник железной дороги» — еще лучше. А все вместе и сразу? В игре вашей да и нашей задачей будет перевозка пассажиров, доставка нефти, угля и дерева. Помедленнее, вы записываете? ОК, остановимся поподробней. Трудная деятельность нашей компании начинается всегда в один и тот же месяц одного и того же года. Если совсем быть точным, то 1 января 1950 года. Мистика, да и только. В нашем подчинении почти все перевозящие средства. Игра

большее смахивает на штаб управления по грузоперевозкам. Поэтому даже не надейтесь узреть в ТТД трамваи, троллейбусы, метро (хотя чем оно хуже поездов?) и все-таки любимый фуникулер. Зато грузовики, автобусы, пассажирские и грузовые поезда, корабли, пароходы, барж, танкеров и даже самолетов и вертолетов тут хоть отбавляй. Их количество превосходит всякие ожидания.

Немного поиграв, вы сможете уже по внешнему виду определять, что именно перевозит выбранный объект. Такая способность понадобится, когда на карте от количества транспорта уже некуда будет плюнуть. Но поверьте, да подобного изобилия еще ой как далеко. Конечно, девелоперы могли соорудить модельку одного тягача и пару вагонов к нему. Но такие монеры не в их стиле. Одних только вагонов для поездов огромное количество. Каждому ваго-

товому капитал. Уж очень он мал. Маловато будет денег, чтобы начать великое дело с нуля. Приходится высчитывать каждый лишний метр дороги и в огромном количестве экономить на «выравнивании» поверхностей. Вторая — рельеф. Очень трудно (по крайней мере, мне) точно определить какие две возвышенности находятся на одном уровне. А все из-за квадратного представления почвы. Это ничего, если вы по большей части используете автомобильный транспорт. А если поезд? Не часто увидишь железнодорожные пути, наклоненные градусов эдак под тридцать. К данному моменту мы еще вернемся. Третья — строительство дорог. Именно дорог и железнодорожных путей. Сейчас вы все поймете. Допустим, необходимо проложить шоссе из пункта А в пункт Б, проходящее через пункт В. Кароче говоря, выходит нехилая буква «экс». Для новых менедже-

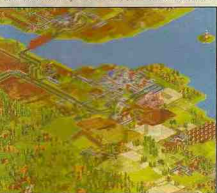
же самое. Странно. Только после четвертой перезагрузки карты я понял, что это не глюк, а своеобразное представление ландшафта. Демонстрируемому подобно рельефа еще очень далеко до идеала. Об этом можно судить по скриншотам. Игра похожа на конструктор, где для каждой постройки понадобится отдельный квадратик карты. Даже не квадратик, а целый квадратик, где может уместиться и автобусная остановка, и корабельный причал. Благодаря встроенному эдитору карт, можно даже затеять собственное проектирование. Все это, конечно, хорошо. Но как ни странно, за все время я ни разу им не воспользовался. Не подумайте, что я совсем ленивый. Просто в игре майл столько, что хватает с головой. А зачем больше? Мы же играем не на прохождение, а на постепенное обогащение. Тем более, что такого понятия, как проити топозер, не существует вообще. Как правило, в играх подобного типа, будь то Limonade Tycoon, Park Tycoon или Transport Tycoon Deluxe, нет четкой цели. Игрой себе в свое удовольствие. Лепота.

Я более чем уверен, что каждый в детстве играл, а может, играет до сих пор с машинками, грузовичками, самолетиками, корабличками. Помню, у меня была железная дорога: десяток шпал, поездов и уйма вагонов. Жаль все это дело ездило только по кругу. Ох, и нужно же было наблюдать за таким однообразием. Как только я устал, что появился ТТД, мои глаза засияли, а сердце застучало. Вы только представьте себе — «два в одном». Тут тебе конструктор, что уже



ну — свой груз. Нет, даже не так. Каждому грузу — свой вагон. Так будет правильнее.

Долгое время я не мог свыкнуться с двумя, даже с тремя особенностями игры. Далеко идут жалобы. Первая — начальный стар-



ров это не представляет особой проблемы. Выбрал, кликнул, протянул, отпустил — все. А в ТТД сему хитрому делу еще надо и научиться. Заговзетка вот в чем. Все направления (а их хоть, не хош, четыре) располагаются в отдельной панели строительства. И пока научишься до автоматизма шлопать узоры шпал на карте, вот и пройдет вечность. Ну может, чуть меньше.

Money много не бывает

Получать деньги можно многими способами. Вплоть до перевозки бандеролей и посылок на самолете. Но основным «зашибанием» средств в игре остаются многочисленные транспортировки различного материала. Так как мы — довольно солидная корпорация, все что от нас требуется — это приехать к месту назначения, забрать груз и доставить его по адресу. Не более. Конечно, не забывая при этом о вознаграждении. На первых порах, когда карьера директора еще (или уже) пуста, а жарды у моря погоды нехотят, можно открыть первые маршруты. Отлично, если это будут водные перевозки. К примеру, перевозка нефти танкером от нефтяной скважины к пере-

Как говорит один человек (напрягитесь, уж вам это не стоить знать) — «О!Н». То есть вывод. Вот не люблю и все тут писать выводы. Бывает, человек, составивший расклад на пять с плюсом, в итоге, панона... (все равно вырежут) своими впечатлениями всю игру. Вот это я и не хочу делать. У кого есть ПТ, ТД? — поделись с близким, у кого нет — найди того, у кого есть и который готов тебе его дать. Если вы читаете эти строки, думаю, вы все-таки заинтересовались Transport Tycoon Deluxe и достигли до последней точки.

СЕМЬ ДНЕЙ ВНЕДРЕНИЯ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ТРУДОУСТРОЙСТВА

Продолжение, начало см.: «Мика», №28(86), 29-30(87-88), 31(89)

Попытка №4

Вот уже третья ночь Акелла провела без сна. Естественно, сидела в Инете. Но нормальных друзей так и не нашла. Было скучно. Импл уже спал слишком много, и пришла пора его будить. Поэтому Акелла пошла в его комнату, села напротив и завила:

Hush, little baby, don't say a word.
And nevermind the voice you've heard.
It's just a beast under your bed.
In your closet, in your head...

Имп открыл глаза и испуганно выругался. Потом замахал руками:

— Спий, химерал!
— Да это я! Я просто мало спала. А ты дрыхнешь уже дапо. Пара, красавица, проснись. Мы уже ждем спектакля.

И ушла. Теперь ей будет интереснее. Приятно знать, что ты не одна терпишь неудач. Вскоре Импл вышел из своей комнаты. Единственное, что было странно, — он чуть изменился лицом, у него пропали рога и хвост, а ноги покрыла шерсть.

У Акеллы была одна дежурная песня, которой она выражала удивление:

But whom do I see coming up the track?
A little green man with a snowboard on his back!

Эта ее дурацкая привычка говорить текстами песен уже до того задалбала Импо, что он просто перестал обращать внимание на это. Просто понял, что она в восторге, поэтому радостно ответил:

Virando costas ao Mundo
Orgulhosamente sos
Gloria Antiga, volta a nos!

ALMA MATER!

На этот раз у Акеллы слов не нашлось. Единственное, что она поняла: у Импо, наверное, очень хорошее настроение. Она так и осталась стоять с открытым ртом.

— Что, впечатляет? Я — хоббит.
— Вижу. Но почему хоббит?
— Довольно оригинальный персонаж, актуальный. Не круто, зато будто герой известной книги. Такой себе маленький знаменитый человечек.

— Ну да. Тогда почему ты не пойдешь к ним как есть? Та же фица, только с рожаками и хвостиком.

— Ну, ни фица ты так и не поняла. Вот увидишь, сегодня я без проблем там приживусь.

Акелла не успела даже что-либо ответить — он уже исчез в портале.

Первым делом, очувствившись у здания ДЗБР, Импл почувствовал, что о него кто-то споткнулся. Мужик с удивлением поглядел на Импа и сказал:

— Ал Извини, я тебя не заметил.

То, что о тебя спотыкаются, означает лишь одно — ты недостаточно заметен. «Если уж вознамерился быть хоббитом, привикай!» — «Кто здесь? Чей это голос? Я что, уже с ума схожу в этом Игрограде?» — «Да нет же, это я с тобой связь налаживаю. Мислями». — «Слышь, Акелла? Сиди себе там и не мешай мне. Сегодня мне твоя помощь не понадобится». — «Ладно. Чуть что — подумай обо мне».

Импа не радовало, что Акелла волновалась за него. Это означало, что план его, вполне вероятно, потерпит поражение. Уже в четвертый раз. Пара бы уже появилась и пробила надежды. Но пробила так и не появилась, так что Импл решил-таки идти в штаб ДЗБР без какого-либо особого знаменья. По ступенькам, оказалось, очень трудно взбираться. «Что-то я уже третий раз чувствую недружелюбие этой лестницы. Может, не идти?» Но вернуться означало примириться со своим поражением, а этого он допустить не мог. Как раз перед ним в здание кто-то заходил. Импл хотел придержать дверь, чтобы и самому войти, но не совладал с ней, и его откинуло обратно к началу лестницы. Пришлось еще раз взбираться наверх. И опять его не заметили и споткнулись. Зато теперь он успел проскользнуть вовнутрь.

А в холле сегодня было подозрительно много народу. Скорее всего, это был день получки. Импу постоянно наступали на ноги, так что вскоре все его болящие мозоли начали кровоточить. Кое-как ему удалось выйти из холла в коридор. Но и в коридоре постоянно ходили люди и прочие звери. Пришлось продвигаться перебежками, от двери к двери. У одной из дверей его окликнули:

— Эй, малыш!

Имп обернулся и с ужасом заметил, что звал его тот самый злой доктор. Кертис сидел за компом рядом с Глюком и глушил пиво.

— Поди-ка сюда.

Бедняга Импл чуть не упал в обморок, но все-таки сумел взять себя в руки и с достоинством подойти к Кертису.

— Ты что здесь делаешь?

— Я пришел наниматься на работу.

— Статей писать? А ты хоть одну уже написал?

— Да. Мору...

— Не надо! Хочешь, чтобы тебя приняли без проблем? Тогда пойдй и купи мне пива! И тогда я замолваю за тебя сповечку у Ронда.

— А он вас послушает?

Кертис повернулся к Глюку:

— Не, ну ты видел этого стратега? Ишь какой подозрительный! Скажи ему.

Глюк, не отрываясь от экрана:

— Его послушает. Если только Кертис опять Ронда за ухо не укусит.

— Я то уж постарюсь.

— Так Кертис — это вы? Как я раньше-то не догадался?

— А как ты мог догадаться?

— Ну... Один мой друг сказал, что тот, кто с пивом в руке постоянно и с мордой такой... Значит, Кертис.

— Ой, ну ладно, умник, ты бежишь за пивом или как? А то что-то в горле пересохло.

Имп направился к выходу, но тут вспомнил:

— А какой марки? Да, и деньги...

— Деньги? Какие деньги? У тебя что, денег нет? Извини, нуждающимся не помогаю. А мору — любую, только БЫСТРО!!!

Последнее слово произвело особенный эффект на Импа: он пулей вылетел из ДЗБР и направился к персону попавшему к окоску. Оказалось, что дотронулся до подоконника не так уж и просто. Импл быстро метнулся к вращающемуся, подтолкнул один из них к киоску и встал на него. Но на него все равно не обращали внимание. Тогда он как можно громче сказал:

— Мне, пожалуйста, вон то пиво.

— А не рано ли тебе, парень?

— Так я и не для себя.

— Кертису, значит. Так не бери дорогое.

Вот, привозят специально дешевое просроченное пиво, чтобы новички таскали его Кертису. Он ведь отродясь не пил нормального пива — только то, что ему таскают. Бери это.

Так Импл и поступил. Теперь надо было в чашесть и сохранности доставить это пиво Кертису. А для этого надо пронестись по коридору, чтобы об тебя ни разу не споткнулся, подгадать так, чтобы дверь тебя не откинула обратно на лестницу... Задача почти невыполнима. Но не для Импо. Не для того, что постоянно тырит у знакомых мелкие заклинивания и приколные артефакты. Это заклинивание перемещения на короткие дистанции он стирнул у Акеллы. Она, кстати, тоже использовала его, чтобы тырить диски у своего брата Доса. «Ну, я тебе покажу кузинову мать, Импл! На кого угодно думала, но не на тебя!» — «Ты чей опять лезешь в мои мысли, а?» — «Так ты же обо мне подумал, черт (censored)!!! Не будет тебе помощи» — «Очень надо!»

Имп достал из кармана заклинивание, прочел его и подумал о докторе с бутылкой пива в руке...

Кертис и Глюк сидели за компом и обсуждали вопрос, куда же податься в следующий отпуск. Ни один отпуск не проходил у них спокойно и без приключений. В основном потому, что выбирали они всякие экстремальные виды отдыха: прыжки в бассейн с крокодилами, банджи-джампинг с самолета и прочие безумства. Совершенно неожиданно перед ними возник маленький хоббит с пивом в руке. Еще до осознания

того, что это этаким образом ничего не имеет против них и совершенно безобиден. Глюк успел выскочить из-за стола и принять позу полной боевой готовности, а Кертис — просто вскочить и нащупать свой метательный нож. Поняв, что плохи дело, Импл тихонько зашипел:

— Не убивайте, это я, пиво вам принес.
— Ну ты дешёвый, мальш. Тебе, кажется, сказали ПРИНЕСИ пиво, а не прилететь с ним.
— Я, это... Для лучшей сохранности. Не хотел вас напугать.

— Напугать... Нас? Ты что, думаешь, мы испугались? Да мы не испугались! Побуждого чудовища, а тут мы вдруг в штаны наложили при виде маленького хоббита, так ты думаешь?

— Да нет. А что это за чудовище? Оно что, действительно существует?

Хором, переглянувшись:

— Уже — нет.

— Вон у Глюка, думаешь, из чьей кожи ботинки сделаны?

— Из секретарши?

— Слышь, шутник. На спор,

ты не удержишь бутылку пива на голове? Вон ту. Да, поставь на голову, так. [Глюк достает револьвер, у Импы глаза лезут на лоб и челюсть отвисает] В твоих же интересах не двигаться. Простись — будешь работать. А если даже не опишешься, напечатаешь одну статью за меня. Только попробуй исчезни!

Глюк недоуменно рукой сделал одну дырку в бутылке. Из дырки на Импу полилось пиво. «Хорошо, хоть бутылка не разбилась». Но и Кертис не хотел сдвигать позиций — плеснул пивом Импу на ширинку.

— Вот ты и описался. Как докажешь, что это — не мошар?

— Да это и есть мошар! Самая натуральная! И пил ты — мошар.

Кертис чуть не задохнулся от злости, Глюк катался по полу от смеха. Кертис кинулся к Импу.

— Давно хотел посмотреть, как быстро отстрадает шерсть на ногах хоббита, если их побить.

Импл отпрыгнул и зашипел:

— Это дискриминация! Я Ранду пожалуюсь. Тут вешался Глюк.

— Да ладно тебе, Кертис. Оставь парнишку. На спор, я его одной левой раз со- рою подниму.

— Не надо меня поднимать!!! — крикнул Импл, попятился и прочёл заклинание быстрой телепортации на короткие дистанции.

К несчастью, он обронил бутылку, и ее подобрал Кертис. «Да я же знаю эту фишку!» — прокричал он, прочитал заклинание и подумал о маленьком хоббите. В следующий момент он очутился на улице. К нему спиной стояла та самая маленькая язва. Прежде, чем Импл успел что-либо сообразить, его кто-то схватил, а в следующий момент они оба уже были в машине скорой помощи. Кертис кинул Импу на носилки, привязал ремнями и засунул ему в рот косточку для собак.

— Это чтобы не смог прочитать другие дурашские заклинания. Значит, ты мне вместо пива мочу приносишь? Значит, у меня дурашская пьяная морда? Ты на меня стучать собирался?

лежал пациент-доброволец, которого можно было спокойно прооперировать. Но как только скальпель готов был уже войти в него, пациент вдруг исчез. Кертис был жутко разочарован. «А! Вот о чем говорил вчера Бонд! Действительно, чертовщина какая-то творится последнюю неделю в ДЗВР...»

На стуле, закинув ногу на ногу, сидела Акелла и зловеще улыбалась. У Импы сердце упало в пятки — что-то недоброе оно задумало.

— Да не волнуйся ты так. Я просто госте- вь пригласила. Ты же не против? Я тебе ведь жизнь спасла. В который раз. Вот гости, они из Норвегии.

Импл обернулся. На диване сидели уже знакомые ему творческие узбеки Акеллы, но на этот раз не с бубенчиками, а с современной аппаратурой. На стульях сидела пара. Мужик и телка.

— Знакомые, это — Роймонд, а это — Лив-Кристин. Они музыканты. Они сейчас нам споют [говорит что-то непонятное].

Гости закивали головами. Узбеки заиграли. Парочка за- вела:

dare not naysaying my grant;
dance no longer with the
shadows,
vanish with me about the un-
light!

dance no longer with the
dead in the graveyard...

«Какая она красивая, эта Лив. Еще бы рыжий бала. Ты невинный ангел, ангел подне- бесья, в этой жизни странной ты не моя...» Тут Импл осознал, что только что подумал строч- кой из песни и очень испугал- ся. Он знал только одного че- ловека, который думает песня- ми. На этого человека он и по- смотрел. Акелла тоже смотрела на него и улыбалась. «Блин! Я

так и знал. Вылез из моих мыслей, телепат чертов! И концерт сворачивай...» — «Но тебе ведь нравится. Пусть дождут, а я их потом уж отправлю домой». А норвежки уже раз допели. Акелла поблагодарила их, щелкнула пальцами, и люди исчезли. Потом медленно растворились узбеки.

— То ли мне показалось, то ли они как- то большие стали?

— Ну, так. Все мы меняемся... Кстате...

— Даже не спрашивай. Нет, спроси.

— Как успехи?

— Об мне целый день спотыкались, я даже до кабинета Ранда не успел дойти. Меня чуть не застрелили, облили пивом и чуть не прооперировали. А вчера за мною бегал Бонд, и чуть не убила секретарша! Что же я не так делаю?

— Ты меня спрашиваешь? Ложись, Им- пушка-дурочка спать. Утро вечера мудренее.

— И то правильно. Только не лезь боль- ше в мои мысли, ладно?

— Да ладно, я и так знаю, что у тебя пунктик с рыжими. Не бойся, я с тобой...

— Этого-то я и боюсь...



Внимание — конкурс!

«Кто первый — тот и слушает»

Тебе знакомы слова песни, отрывки из которой приведены в этой части рассказа?

Пришли название песни, фамилии автора и исполнителя. Сделай это первым и получи в подарок компьютерные наушники **Sven CD-880!**

6 частей — 6 пар наушников.

Продолжение следует... ☺

В нашем городе обнаружено весьма специфическое здание. Внешне похожее на другие постройки, внутри оно содержит возможность впоследствии самому возводить новые строения.

Davert dabog@ukr.net

Прогулки с Delphinom



Разработчик/Издатель: Borland Software Corporation

Жанр: first person 2D windows programming

Системные требования: Pentium 166, 32 МБ ОЗУ

Вы что, никогда не слышали про такую замечательную игру, как «Дельфи»? Нет? А зря. Это одна из самых захватывающих игр. Но чтобы она действительно затянула в свой мир, надо хорошенько разобраться в ее системе управления, а многие, не разобравшись в ней, выходят из игры, не пройдя и первого этапа. Я подумал, что это неправильно, и решил написать небольшое руководство. Правда, сюжет здесь очень нелинейный, и потому союзи как таковой невозможен, но помощь в прохождении, надеюсь, эта статья вам окажет.

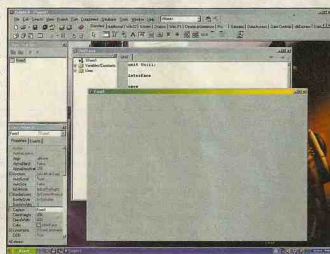
Начну с жанра. Даже опытным геймерам, видавшим на своем веку многое, он покажется весьма странным. Постараюсь истолковать. *First person 2D windows programming* означает, что вы от первого лица будете в 2D-плоскости редактора набирать команды, а также создавать и дизайнить формы, проверять код на наличие ошибок и, наконец, создавать свои программы. Да, одним из достоинств этой игры является запись сейвов в .exe-файлы. То есть, вы сможете запускать их на любой машине, даже на той, где нет «Дельфи». Вы сможете создавать свои программы и хвастаться ими перед друзьями, а вскоре, возможно, и заниматься этим профессионально. Где достать эту игру? Берете свои кровные из грина и идете к ближайшему магазину с компактными. Увидев продавца, скажите пароль: «Я-хочу-себе-супер-пулер-игрушку-Delphi-но-в-ней-полный-ламер». При этом

дайте ему взятку в означенном размере. Правда, продавец может сказать: «Парень-девушка, у тебя все дома?» Оно хоть и похвально, что этот чувак беспокоится о ваших родственниках, но, видать, в этой игре он еще больший ламер, чем вы. Поэтому не поддавайтесь на его уговоры купить какой-нибудь Enter The Matrix или Harbinger, а флегматично ищите среди дисков коробочку с магической надписью Delphi. Правда, найти ее не всегда легко, ибо продавцы прячут этот диск в секциях, где других дисков с играми нет, но

и вот игра установлена. Запускаем... Никакого вступительного ролика, только одна небольшая, но красивая картинка, зато для каждой части игры новая (в четвертой она особенно красива). Итак, картинка мелькнула и загрузила игру. Теперь интерфейс. Как видите, такой себе windows-подобный интерфейс. Можно было и что-то пооригинальнее придумать. Но оставим интерфейс на совести разработчиков — здесь, как и в RPG, главное не графика. Хотя, признаться, интерфейс довольно удобный, и скоро вы к нему привыкнете.

Но я забыл сказать о сюжете. Здесь вы играете не за спецназовца, не за могучего эльфа и не за доблестного ждедоя. Вы играете за программиста. Что ж, весьма интересный поворот, достаточно оригинальный. За кого ведь мы только не играли: и за бога, и за дьявола, а за программиста — еще нет. Так как игра претендует на реалистичность, и жанр игры все-таки first person, то для полного кайфа вам придется поверить в то, что вы и есть программист. А сюжет здесь такой: сидел программист (вы) и думал, чтоб ему такое написать, чтобы себя порадовать и людей удивить. Для этого он захотел использовать *Форму (form)* и *Редактор Команд*. Вот пока и все о сюжете.

Но что же мы медлим?! «Дельфи» запущен, сюжет вы знаете, так давайте приступим к игре. Но вначале пройдем обучающие миссии, которых здесь хватает. Значит, как видно по сюжету, игра должна начинаться с *Формы* и *Редактора*. *Форма* — это окно, в котором вы будете вводить-выводить нужные данные. *Форма* здесь похожа на самое обычное окно в системе Windows. Окно может быть похоже на Word, на Calculator, короче, вы сможете определить его внешний вид



после пятиминутного поиска, я думаю, требуемую вещь вы найдете. Если взятку он взял, то берите спокойно диск, продавец даже на шухере постоит, — если нет, то лучше этого не делать. Почему? А вы полюбуйтесь! (Ни автор, ни редакция за нанесенные телесные повреждения читателям ответственности не несет. — *Прим. здравого рассудка*.) Приходите (приползайте) домой и, конечно же, кормите свой сидром-привод новым приобретением. Программа установки будет задавать много тупых вопросов, лучше отвечать на них положительно.

по своему желанию. В Редакторе вы пишете команды, которые отвечают определенным событиям. Например, запусти юзер программу (ну да, мы ведь теперь программисты, а все остальные — юзеры ☹) — одно событие, щелкнул на кнопке — другое, закрыл окно программы — тоже событие. С *Формой* и Редактором, я думаю, вы хоть поверхностно, но разобрались. Теперь давайте разберемся с целью игры.

Сюжет, как я говорил ранее, здесь абсолютно нелинейный. Потому, вариантов концовок много. Расскажу про самые распространенные: вы набираетесь опыта и переходите на новый уровень, соответственно, на новые игры — *Bogland C++* или *Visual C++*; или же вы пишете действительно стоящую программу, и куча довольных юзеров пишут вам хвалебные письма и даже предлагают некие бонусы, которые и в карман можно положить. Наконец, третий вариант: вы не заканчиваете игру, а продолжаете, меняя цели миссий и компаний. Лично я игру так и не прошел — точнее, улепска третьим вариантом.

Чтобы продемонстрировать геймплей игрушки, давайте заставим программиста сделать программу, которая показывает окно, в котором находится кнопка **Закрыть**, при нажатии на которую окно — о чудо! — закрывается, и программа завершит работу. Первое, что предстоит сделать, — это поместить на *Форму* кнопку. Где находится *Форма*, я думаю, вы сразу поймете — это большое окно, озаглавленное **Form1**. А где же кнопка? Кнопка находится на так называемой *палитре* компонентов, ее вы увидите вверху, это панель инструментов со множеством вкладок. На вкладке **Standard** вы и найдете искомую кнопку, на ней еще *Ok* нажато. Щелкнем на кнопке и на *Форме* мышью, рисуем прямоугольник. Как видите, на месте прямоугольника появится кнопка, правда, пока на ней написано не «Закрыть», а какое-то «Button1». Непорядок, но поправить можно. Это можно сделать с помощью окна **Object Inspector** — присмотритесь, оно находится в левой части экрана. Если сейчас выделено только что нарисованная кнопка, то инспектор должен отображать ее свойства. Свойство у каждого компонента (как вы поняли, на *Форме* можно разместить не только кнопку) разное, но у большинства из них они похожи. Например, свойство **Height** указывает высоту данного компонента в пикселях, **Width** — длину и т.д. Но нам надо изменить надпись на кнопке — для этого служит свойство **Caption**. Найдите его в списке — видите, сейчас оно установлено как «Button1». Вот этот текст мы сейчас и заменим на «Закрыть». Уже приятнее. Но пока наша кнопка не выполняет никакого действия...

Чтобы обработать событие «нажатие на кнопку», щелкнем на ней два раза, и перед нами покажется *Окно редактора*. Чтобы наше окно просто закрылось, введем команду **Close**. Вот мы и создали программу. Но теперь надо ее проверить, то есть сохранить наше достижение в *.exe*-файл и запустить. Все это можно сделать нажатием одной кнопки — **F9**. Застои дыкание... Вот появляется наше окно в виде отдельной программы — видите, она даже отображена на панели задач! Щелкнем на нашу кнопку. Ура, программа закрыта, и мы возвращаемся в «Дельфи»! Поставьте себе галочку напротив пункта «Первая обучающая миссия», пойдём дальше.

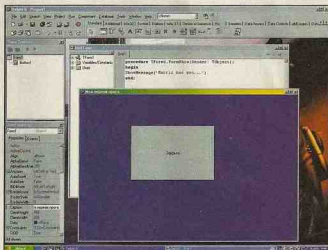
Что бы еще нам сделать такого по улучшению нашей программы и прокачке программистского скилла? Не удивляйтесь, в этой игре действительно есть элементы RPG. Правда, вы нигде не сможете найти окно, отображающее текущий статус новика ☹, но он качается — это факт. Давайте изменим заглавие окна с

(**Свойства**), которая была активной до этого момента, а на вкладку **Events (События)**. Как видите, на ней тоже отображен список полей. Каждому полю отвечает какое-то событие, а каждому событию мы можем назначить какое-то действие. Пусть при запуске программы будет показано сообщение *Программа работает* или что-то в этом роде. Для этого в списке событий находим **OnShow** и дважды щелкаем в пустом поле напротив него. И вот снова *Окно редактора*. Здесь мы вводим следующее: **ShowMessage(наше сообщение)**. Жмем **F9**... И ставим вторую галочку ☹.

Пожалуй, этой второй обучающей миссией мы и завершим сегодняшнюю тренировку. Но не забудьте сохранить свое творение, оно нам пригодится для следующих занятий. Для этого воспользуйтесь, как обычно, пунктом **Save** меню **File**. Замечу, что лучше перед сохранением выделить под вашу программу отдельную папку, ибо код ее состоит из нескольких файлов, и потому желательнее, чтоб они не были разбросаны где попало.

А теперь я бы хотел немного рассказать о «Дельфи» не как об игре, а как о средстве программирования. Начну с того, что вряд ли тот диск, купленный вами за эи гривен, будет лицензионным. А зачем в нашей стране лицензия, спросите вы? Не могу не согласиться, что для обыкновенного пользователя в нашей стране это только лишняя трата денег и нервов, но если вы собираетесь продавать свои программы, написанные на «Дельфи», то без лицензии не обойтись. Мы будем пользоваться «Дельфи» пока только в учебных целях. Но я думаю, что у вас уже возник вполне логичный вопрос: что же такое «Дельфи»? Или это игра, или это средство программирования? Немного разочарую вас — «Дельфи» относится ко второй категории. Но процесс программирования не менее увлекателен и захватывающий не хуже любой игры, поэтому сопоставление вполне уместно. А как приятно созерцать плоды своего творчества! И как приятно хвастаться ими перед друзьями и знакомыми! Дельфи — это модификация старого доброго «Паскаля» под Windows. И хоть вид этой программы у вас не вызывает никаких ассоциаций с тем синим ДОСовским экраном, за которым вам приходилось сидеть на уроках информатики, тем не менее они очень близкие родственники. В основном это выражается видом исходного кода, который, как вы уже понимаете, отображается в окне редактора. Здесь с вашим участием все знакомые по «Паскалю» операторы и выражения. Правда, совсем другие функции и доступ к данным, но думаю, даже не зная «Паскаля», вы поймете «Дельфи», в чем я и попытаюсь вам помочь.

До следующей обучающей миссии!



Form1 на *Моя программа* и добавим на форму текст с надписью *Щелкни на эту кнопку*. А заодно получше познакомимся с компонентами и их свойствами. *Форма* тоже является компонентом и имеет свои свойства. Щелкните в пустом месте *Формы*, и в *Инспекторе* отобразятся ее свойства. Находим уже знакомый нам **Caption** и изменяем название окна. Но сколько еще здесь есть свойств! Неужели с ними нельзя ничего больше сделать, чтоб улучшить вид нашего творения? Конечно, можно. Например, чтобы изменить цвет фона *Формы*, используйте свойство **Color**. Теперь нам надо разместить текст. Для этого нам нужно поставить на *Форму* компонент **Label**, который также находится на вкладке **Standard** и отображен символом **A**. Ставим этот компонент над кнопкой и меняем его **Caption** на то, что мы хотели. Пожалуй, мы уже довольно поупражнялись над компонентами и их свойствами; теперь хотелось бы уделить внимание программному коду. Но перед этим снова щелкнем на пустом месте *Формы* и посмотрим окно **Object Inspector**, но теперь не на вкладку **Properties**

Игроград



Ура, заработало!

Внимание! Обновленный Игроград уже функционирует.

www.igrograd.com.ua

BIG MUTHA TRUCKERS

МАЗА ТРАКЕРЫ!

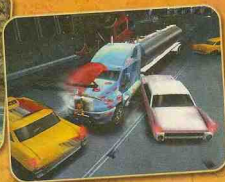
ТАЧКА МОЕЙ
МАМОЧКИ.

РОКУС

eutechnyx



pc cdrom



Жила-была одна добрая мама Джексон, президент транспортной компании. И было у мамы три сына (старший, средний и младший) и одна дочка. И не знала она, как же между детьми компанию свою поделить. Потому решила: кто за шестьдесят денюшек больше возов денег заработает, тот и получит фирму транспортную. Сказано - сделано. Видела мама всем детям по грузовику многогонному, наказ свой материнский дала и отпустила их на все четыре стороны...

- Трое братишек-охламонов и стесанная сестричка, каждый со своим уникальным стилем вождения.
- Байкеры, дорожные бандиты и продажные полицейские - все хотят заграбастать ваши деньги.
- Разбейте артефакты свою тачку, чужие тачки, вообще все тачки, загремите в тюрьму и получите за все это деньги!
- Крутые компании в пяти мегаполисах только и ждут, чтобы вы заработали (или потеряли) на них свой первый миллион. Или три.



© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella".
© 2003 "Empire", © 2003 "Eutechnyx".
Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд".
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186, 495 1018
e-mail: sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua