

МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 5(115)

Еженедельник

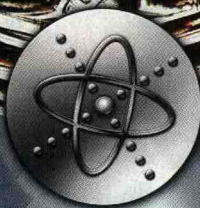
«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

2.02.2004

THE BLACK MIRROR VRALLY 3 XIII

СФЕРА



СУДЬБЫ



У МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ
3 - 6 БЕРЕЗНЯ 2004 року
виставковий комплекс одеського порту

- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція «Високі технології в керуванні підприємством»
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій «PrintTech 2004»
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс «Високі технології в освіті»
- Конкурс веб-дизайну «Web-Tech 2004»

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

ІНТЕРПРАС
ІНТЕРПРАС

Виставочний Центр «Одеський Дім»
вул. Мєрзєлівська 7, офіс 1,
м. Одеса 65014, Україна



т/ф: (0482) 37-17-37, (048) 728-84-84
e-mail: expo@exponet.com.ua
www.exponet.com.ua, www.hi-tech.com.ua



Бережіть свій
протекційний код

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Курєнівки, Академмістєчка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угол Кацюбинского и Ленинградского

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Ив.-Франковск

- ✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415

Киев

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

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- ✓ Мелкооптовые филиалы Крымторгпресса:
- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41

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

- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5

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

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

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

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

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

- ✓ рынок «Северный»

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

- ✓ Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

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

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

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У ЛЮТОМУ 2004



ПОДРОБИЦІ
ПРО ПРИЗИ У
НАСТУПНОМУ
НОМЕРІ



234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Андрей РАДИШИН aka bartalbe.
Evil Genius, стр. 7.
2. Том/Док/КЕРТИС.
Операция Silent Storm: Часовые, стр. 8-9.
3. MANIAC.
XIII, стр. 10-12.
4. Кирилл ТАЛЕР.
The Black Mirror, стр. 13-15.
5. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
V-Rally 3, стр. 16-18.
6. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Traitors Gate 2, стр. 19.
7. Saint DAEMON, LEPRECON.
PES 3, стр. 20-21.
8. Кирилл ТАЛЕР.
Сфера судьбы, стр. 22-23.
9. Игорь АТАМАНЧУК aka D'Ark Essense.
Blood Omen 2, стр. 24-25.
10. AntDroid, Andrew_Prim.
Warhammer, 26-27.
11. Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
Железное конфетти 2003-2, стр. 28-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



«Что-то мне как-то не так, неверное, прищел февраль...» Так пела одна знаменитая российская рок-группа. Февраль — это движение к новому, к переменам, к весне. А иначе и быть не может! Не верите? Почитайте отчеты наших агентов!

Спартанский легион

Компани **1C** и **Snowball Interactive** объявили о подписании договора с шотландской фирмой **Slitherine Strategies** о локализации и издании на территории стран СНГ их новой пошаговой стратегии, которая будет носить название **Spartan**. Шотландские разработчики уже знакомы нашим геймерам по таким проектам, как **Legion** и **Chariots of War**. Их новая игра, как и предыдущие,



перенесет нас в Древний мир. На этот раз разработчики решили сделать ареной кровопролитных битв Древнюю Грецию. Вам придется озаботиться объединением греческих городов-государств под своим знаменем, чтобы достойно встретить надвигающиеся с востока персидские орды. Как ясно из названия, основную роль в этой войне создатели игры решили отвести Спарте. Но это не значит, что вы не сможете сделать своей базой другие города: Афины, Коринф, Микены, Агрос и т.д. Сотрудники **Slitherine Strategies** обещают, что **Spartan** будет самым глобальным из их проектов. Нам обещают сухопутные и морские сражения. Осаду и оборону крепостей с активным применением огромного

количества осадных механизмов, бывших в ходу в те времена. Не будут забыты также дипломатия и шпионаж, потому что далеко не все проблемы можно будет решить исключительно силовыми методами. Также введут реальные исторические персонажи, но основное внимание уделяет, естественно, сражениям. Разработчики утверждают, что внешний вид юнитов будет выдержан в строгом соответствии с военной модой той эпохи. Причем бойцы каждого племени оденут свои собственные «национальные доспехи». В соответствии с исторической достоверностью выдержаны сильные и слабые стороны боевых отрядов. Короче говоря, если все обещания разработчиков окажутся правдой, то нас ожидает действительно интересная стратегия. Ну а локализованная версия **Spartan** будет почему-то носить название **«Легион III»** и, по словам сотрудников **Snowball**, появится в продаже одновременно с мировым релизом, который намечен на март 2004 года. Ждем-с.

Нас манит Тасмания

Компани **1C** объявила о начале разработки нового комористического двухмерного квеста **«Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли»**, продолжающего известную серию о приключениях неутомимых детективов Шефа и Коллеги.

«Братья-Пилоты: Обратная сторона Земли» — яркая, живая, радующая искрометным юмором, великолепной «мультишовой» графикой и оригинальными головоломками игра. Нам предстоит в очередной раз встретиться со знаменитыми Братьями-Пилотами Шефом и Коллегой,



которые по-прежнему живут и работают в простом советском городе Бердичеве. На дворе — 1957 год. Неутомимые сыщики и искатели приключений, Братья-Пилоты узнают из газеты о том, что на далеком острове Тасмания стремительно уменьшается популяция голубых полосатых слонов. Учитывая, что Тасмания —



единственное место на Земле, где водятся эти редкие животные, и что в прошлом братьям уже приходилось иметь дело с одним из этих уникальных существ, Шеф и Коллега принимают решение отправиться в далекий путь и выяснить все на месте. Прибыв на Тасманию, сыщики выясняют, что все происходящее со слонами — не что иное, как козни их старого недоброго знакомого — коварного



Карбофоса, который отлавливал голубых полосатых гигантов, заманивая их в далекие темные пещеры. Что делать? Как что?! Спасать слонов, конечно!

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали 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: 03126

г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ФИО _____

Почтовый адрес _____

(телефон) _____

Непосредственной разработкой игры занимается компания **PIPE Studios**, недавно закончившая работу над беззащитным квестом «*Полная труба*», а также широко известной в узких кругах *Олег Коростылев*. Игра создается на движке **QD Engine**, созданном знаменитой калининградской студией «К-Д Лаб». Как вы сами понимаете, от подобного альянса можно ждать всего чего угодно, но только не блеклого, бесцветного проекта. Так что всем поклонникам анимационных квестов и нестандартных решений стоит обратить особое внимание на новую серию «Братьев-Пилотов». Выход игры запланирован на первый квартал 2004 года. Ждем с нетерпением.

Фриц туда и обратно

Компания **1C** объявила о начале работ над новым дополнением к популярной стратегии «*Блицкриг*», созданной из-



вестной московской компанией **Nival Interactive**. Непосредственной разработкой оддона, который будет носить название «*Блицкриг: Операция 'Север'*», занимается малоизвестная компания **Dark Fox**. Что же ждет нас в новой серии «мелочесной войны»?

«*Блицкриг: Операция 'Север'*» — дополнение для игры «*Блицкриг*», разработанной компанией **Nival Interactive**. Вам



предстоит принять участие в двух десятках новых миссий, разбитых на две большие главы, действие которых разворачивается во время второй мировой войны в период с лета 1941 по весну 1943 года. Первая глава дополнения посвящена операции группы армий «*Север*» Вермахта, наступающей из Восточной Пруссии через Прибалтику на Псков и Ленинград. Вторая глава — миссии, объединенные в одну масштабную оборонительно-наступательную кампанию по освобо-

ждению блокадного Ленинграда и дальнейшему контрнаступлению РККА».

Разработчики обещают нам две масштабные кампании, действие которых базируется на реальных исторических событиях, а также новых юнитов и повышенный уровень сложности. Релиз «*Операция 'Север'*» намечен на первый квартал этого года. Ждем-с.

Знакомые все лица

На днях стало известно о появлении новой игровой компании, созданной бывшими сотрудниками известных компаний **Blizzard** и **Naughty Dog**. «Новорожденный» носит название **Ready At Dawn Studios**, а в ее составе значатся бывший специалист по разработке программного обеспечения компании **Blizzard** **Андреа Пессино**, бывший художник из той же компании **Рю Верасюррия** и бывший ведущий программист **Naughty Dog** **Дийе Малланфан**. Эти трое — самые именитые специалисты, а вообще в **Ready At Dawn Studios** будут работать более двадцати человек, принимавших участие в разработке таких проектов, как **Jak&Daxter**, **Jak II**, **Diablo II**, **WarCraft III**, **StarCraft**, **Brood War** и других. К сожалению, в ближайших планах **Ready At Dawn Studios** нет игр для PC. В данный момент разработчики решили сосредоточиться на создании продуктов для «консолей нового поколения».

Предвыборная коррида

Компания **Stardock**, уже знакомая нашим геймерам по глобальной космической стратегии **Galactic Civilization**, анонсировала свой новый проект, который будет носить название **The Political Machine**. В этой экономической стратегии вам предложат стать главой штата одного из претендентов на пост президента Соединенных Штатов и фактически взять в свои руки руководство предвыборной кампании. Как известно, в подобной борьбе нет правил, и разработчики обязуются предоставить вам возможность использовать практически любые методы для достижения своей цели. Вы можете устраивать собрания своих приверженцев, воздействовать на профсоюзы, нанимать людей, которые будут собирать компромат на политических противников, и т.д., и т.п. Можно будет даже организовывать заказные убийства — правда, подобные крайние меры могут сыграть и против вас. Короче говоря, сотрудники **Stardock** обещают нам полнейшую свободу действий, которой еще не было в играх подобного плана.

Также интересен тот факт, что помимо борьбы с компьютерными оппонентами нам предлагают побороться с реальными противниками. **Stardock** очень много внимания уделяет разработке мультплеера. После релиза в Сети будет запущен сервер, на котором вы сможете потягаться в хитрости и изворотливости с другими претендентами на виртуальное

президентское кресло. В данный момент игра находится на этапе закрытого альфа-тестирования, а релиз намечен на май этого года. Ждем-с.

Орки на поле

Недавно в Сети появилась неофициальная информация о том, что французская компания **Ciande Studio** начала работу над игрой **Chaos-League**. Никаких особых подробностей, за иск-



лючением нескольких скриншотов, пока что нет, что, впрочем, неудивительно, ведь игра еще официально не анонсирована. Но кое-что все-таки известно. **Chaos-League** является адаптацией к компьютерным реалиям настольной системы **Blood Blow**, которая описывает правила игры вселенной **Warhammer**. Данная игра, столь любимая жителями вымышленного мира, представляет собой смесь регби и американского футбола, где игроки могут использовать не только свои физические данные, но и магические способности. Будем надеяться, что официальный анонс не замедлит появиться, и мы узнаем побольше об этой игре. Так что остается только запастись терпением и ждать.

Жми на газ!

Известная издательская компания **Acclaim Entertainment** уже довольно давно не появлялась в зоне нашего видения. Трудно сказать, что явилось причиной столь низкой активности этого сочинсе-



мелкого издателя. Но похоже, что период затишья закончился. На прошлой неделе **Acclaim** анонсировала новый гоночный проект под названием **Juiced**, непосредственной разработкой которого занимается британская студия **Juice Games**. Это первый крупный проект молодой компании, до сих пор

занимавшейся исключительно играми для мобильных телефонов. Juiced, создаваемый одновременно для платформ PC, PlayStation 2 и X-box, должен стать для Juiced Games вроде как пропуском в «большую игровую вселенную», и английские разработчики, естественно, стараются сделать его как можно более интересным. В Juiced нам предлагают полный «джентльменский набор», ожидаемый игроком от любой хорошей игры. Нам придется участвовать в гонимых, проходящих на улицах различных городов мира. Разработчики обещают более пятидесяти лицензированных автомобилей от таких известных производителей, как Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot и Chevrolet. Особое внимание уделяется управлению, реалистичной физике и модели повреждений автомобилей. Так что, похоже, Juiced обещает быть серьезным симулятором, рассчитанным на хордовых игроков. Игра должна появиться в продаже в конце 2004 года. Ждем.

Под покровом ночи

А тем временем компания Ion Storm продолжает работать над очередной серией легендарной игры **Thief**. Кстати говоря, многие из вас наверняка помнят, что некоторое время назад игра сменила название и теперь именуется **Thief: Deadly Shadows**. Это вам ничего не напоминает? Ведь *Deus Ex: Invisible War* тоже анонсировалась как *Deus Ex 2*. Но будем надеяться, что очередная часть «Вора» не повторит провала своего киберпанковского собрата. На днях из офиса Ion Storm пришло сообщение, что новая часть приключений Горрета, помимо традиционного для серии вида «из глаз», будет также поддерживать вид от третьего лица. Разработчики считают, что таким образом игроку будет проще войти в роль и проникнуться атмосферой игры. Утверждение, нужно заметить, весьма спорное, но ведь в конце концов привычный вид от первого лица у нас никто не отнимает. Так что ничего страшного случиться не должно. Тем более что действительно хватает людей, которые любят созерцать спину главного героя. Во всем же остальном никаких изменений не намечается. Разработчики все так же обещают нам мрачную сказку об от-



Deadly Shadows. Это вам ничего не напоминает? Ведь *Deus Ex: Invisible War* тоже анонсировалась как *Deus Ex 2*. Но будем надеяться, что очередная часть «Вора» не повторит провала своего киберпанковского собрата. На днях из офиса Ion Storm пришло сообщение, что новая часть приключений Горрета, помимо традиционного для серии вида «из глаз», будет также поддерживать вид от третьего лица. Разработчики считают, что таким образом игроку будет проще войти в роль и проникнуться атмосферой игры. Утверждение, нужно заметить, весьма спорное, но ведь в конце концов привычный вид от первого лица у нас никто не отнимает. Так что ничего страшного случиться не должно. Тем более что действительно хватает людей, которые любят созерцать спину главного героя. Во всем же остальном никаких изменений не намечается. Разработчики все так же обещают нам мрачную сказку об от-

важном воре, в совершенстве владеющем множеством полезных навыков, — скрываться в тени, взламывать замки и оглушать охранников ударами дубинки, и т.д. Релиз игры намечен на весну этого года. Ждем.

Я знаю: город будет

На днях в Сети появилась информация о том, что генеральный управляющий компании **Maxis** — **Люк Баргел** — в своем интервью одному французскому телеканалу упомянул о том, что игра **SimCity 5** уже находится в разработке. К сожалению, правление Maxis, похоже, лучше относится к телевидению, чем к онлайн-новым изданиям, потому как ни одному из игровых ресурсов не удалось вытянуть из разработчиков ни слова. Ответ был один — ждите официального релиза. Так что ждем ☹. Но сам факт того, что разработчики лютят части **SimCity** начата, уже способен внушить изрядную долю оптимизма поклонникам этой культовой игры.

Лопни, но держи фасон

Давненько не появлялось известий о нашумевшем проекте «Санитары Подземелий: Упыри в крысятнике», который уже больше года разрабатывает компания **1C**. Этот проект захватил умы фанатов в первую очередь тем, что сюжет и диалоги для него пишут довольно широко известный в совсем не узких кругах **Дмитрий Пучков**, больше известный под ником **Гоблин**. Уверен, что мало найдется людей, которые никогда не слышали названий «Братва и кольцо», «Две сорванные башни», «Шматрица». Но первые шаги в своей карьере Гоблин делал в мире компьютерных игр. Работая внештатным автором в нескольких российских игровых изданиях, он параллельно написал небольшое художественное произведение, навеянное вторым «Квейком», которое стало известно под названием «Санитары Подземелий». Так что нет ничего удивительного в том, что Гоблин получил предложение от 1C принять участие в создании игры.

«Санитары Подземелий: Упыри в крысятнике» — это ролевая игра, действие которой разворачивается на планететюре, на которую ссылают самых закоренелых преступников. Естественно, на планете действуют «волчьи» законы, и выживает только сильнейший, ведь уголовники предоставлены самим себе. И вот в один совсем не прекрасный день из «зоны отчуждения» доходят тревожные слухи о том, что заключенные нашли способ совершить побег, и до предвещения их плана в жизнь обострились считанные месяцы. Чтобы проверить эти слухи и, если они подтвердятся, предотвратить побег, в колонию забрасывают бойца элитного подразделения, который должен втереться в доверие к экам и разобраться в ситуации. Вот за этого-то космического Шаповала нам и придется играть. Те, кто знаком с творчеством Гоблина, я думаю, не сомне-

ваются, что игра будет циничной, кровавой и совершенно неполиткорректной. К сожалению, кроме этих фактов, обнаруженных вскоре после анонса проекта, о «Санитарах Подземелий» до сих пор ничего не было слышно. Но это вовсе не значит, что работа не ведется.

Недавно в Сети появилась информация, что к разработкам подключилась российская компания **SkyFallen Entertainment**, которая параллельно занимается разработкой другой довольно интересной игры — *The Bloody Magic*. Сотрудники SkyFallen, нужно заметить, пришли не с пустыми руками, а принесли с собой новый трехмерный движок собственного изготовления. Так что забудете о спрайтах. «Санитары» появятся на наших мониторах в полном и честном 3D. Здесь также следует заметить, что с появлением нового движка разработчики решили ввести в игру множество сюжетных видеороликов, что, безусловно, пойдет на пользу новому проекту. Однако, конечно, приятная. Но она имеет свою теневую сторону. Согласно заявлению представителей компании 1C, в связи с переходом игры на новый движок релиз откладывается на неопределенный срок. Ну что ж, за все нужно платить.

Беги, страус, беги

Те из вас, кто посетил нашу продолговатую ярмарку «Игрограда», наверняка помнят единственный представленный на ней российский проект — аркадные гонки страусов, привезенные ребятами из московской компании **Game developing team «Geleos»**. В те дни демко **Ostrich Runner** (а именно так называется эта игра) неизменно привлекала к себе огромное количество народу. И вот на днях стало известно, что работа над «Страусиными бегими» уже практически закончена. В данный момент игра проходит последние этапы тестирования и в самом ближайшем будущем появится на прилавках. Но и это еще не все. В данный момент уже



начата работа над второй частью игры. Разработчики заявляют, что не смогли включить в первую часть все запасенные ими новаторы. «Теперь мы активно диссерируем своих страусов, чтобы они могли ездить на сноубордах, уметь управлять тележаками и т.д. и т.п.» Так что ждем «Страусов», и конечно же, желаем удачи девелоперам в их нелегком труде.

Разработчик: Elixir Studios
Издатель: Vivendi Universal
Жанр: симулятор Злого Гения
Дата выхода: декабрь 2004 года

Вы думали, вас уже ничем нельзя удивить? Тогда мы идем к вам! Быть Злым Гением вовсе не так легко, как может показаться сначала. По крайней мере, так считают парни из **Elixir Studios**, и доказать они это собираются с помощью оригинальной игрушки **Evil Genius**.

Да, мы с вами уже видели многое. И вселялись мы в сотни разных героев и антигероев. Но на этот раз перед нами самый-самый Злой Гений (злойный смех за кадром).

Пару слов об «отцах». Elixir уже успели кое-кого порадовать, а кое-кого и разочаровать своей игрой **Republic**. По этому поводу сказать ничего не могу, так как не играл. Кстати, в свое время Демис Хассобис вместе с Питером Малинье разработывал все мои любимый **Theme Park**.

Так что же это за зверь такой **Evil Genius**? Его можно характеризовать тремя словами, которые вы уже прочитали в графе «жанр». Но ведь вас такое описание не устроит? Тогда начнем. Думаю, многие (если не все) играли в культовую игру **Dungeon Keeper**. Так вот, «Злой Гений», можно сказать, потомок великого DK. Вы должны влезть в шкуру Злого Гения и пронукавать всеми фибрами души невзгоды и радости Сами-Знаете-Кого. А для этого вам дается островок и 100 миллионов долларов. Это вам не герой-одиночка-спаситель-целого-мира, у которого нет пару баксов на такси, это вам Гений, а Гении играют по-крупному.

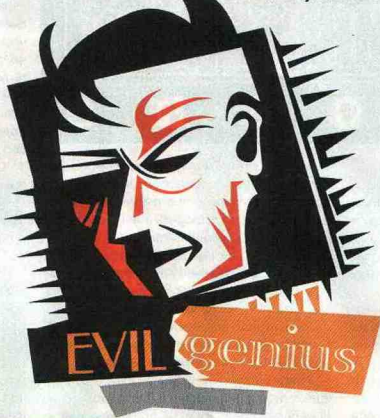
Тропический остров, который вам дается по блату, станет местом дислокации вашей базы. И не важно, что на острове полным-полно туристов, вы ведь Гении, да еще и Злобные, поэтому базу размещаем глубоко под землей в духе шпионских фильмов. Дальше расселяем на ней подпольных, строям всеческие сооружения и обеспечиваем защиту.

Типов сооружений обещается великое множество (но все же в разумных пределах), из уже известных это склад, жилые блоки, столовые, лаборатории, тир, тренировочные залы,



библиотеки, камеры пыток (для вражеских агентов), различные ловушки. Каждое здание предназначено для выполнения специфических функ-

Андрей РАДИШИН aka bartalbe
bartalbe@yandex.ru



ций, тем самым исключается возможность ненужных построек. К примеру, лаборатория отвечает за научные исследования и всего, что



с этим связано, тир повышает меткость ваших охранников, библиотека увеличивает знания ваших специалистов и т.д.

Юниты делятся на три типа: обслуживающие базу (водители), сфера охраны (охранники) и специалисты (ученые). Управлять юнитами нельзя, они лишь обеспечивают защиту базы и ее процветание. Зато вы можете повысить их уровень различными сооружениями. В тренировочных залах они усовершенствуют свою квалификацию, в развлекательных зданиях улучшается их моральное состояние.

Кроме стандартных юнитов, у вас в подчинении могут быть также элитные бойцы. К слову, элитные бойцы — это вам не обычное пушечное мясо, это персонажи, каждый из которых индивидуален. Всего их общают 30 штук (скорее всего, их нельзя будет нанять всех сразу). Они могут обеспечивать защиту вашей базы, ликвидировать вражеских агентов и даже совершать всякие злобные деяния за пределами острова. Не все элитные бойцы будут вам доступны сразу. Вначале вам нужно будет заработать себе злобный авторитет и доказать всему миру, что вы и есть этот самый Злобный Гений.

Чтобы заработать этот авторитет, а заодно и деньги, нужно будет выполнить различные миссии. Например, украсть культурное достояние одной из держав, будь-то картина Пикассо или последний журнал «Мика», или же укоротить Статую Свободы или Эйфелеву башню. Также в процессе выполнения миссий у вас будет возможность украсть последние научные и военные разработки.

Конечно же, правительства мировых держав не будут молча наблюдать за вашими злобными выходками. В ответ на эти безобразия ООН начнет посылать своих агентов, чтобы вас нейтрализовать. Некоторых агентов смогут обезвредить заботливо поставленные ловушки: комнаты спускающиеся потолком или бассейны с пироманьями. Если кто из агентов окажется уж очень живучим, на помощь придут ваши элитные бойцы. Кроме того, ваши апартаменты на прочность будет испытывать морская пехота, тут-то и пригодится заботливо от-

корненные охранники и военные.

Кстати, не всех вражеских агентов нужно стирать в космическую пыль. Иногда полезнее поймать живого вражину, чтобы затем в камере пыток узнать все военные секреты. Только не стоит забывать, что чем дольше вы пытаете агентов, тем больше шанс, что он убежит.

Научные исследования позволяют вам создать различные орудия уничтожения мира, к примеру, гигантский лазер, нацеленный на Белый Дом. Но, чтобы построить нечто подобное, одной лаборатории мало. Вначале вам нужно будет отправить вашего элитного бойца за пределы острова, чтобы он украл военные разработки этого лазера. Затем украсть ученого (или группу ученых), который сможет расшифровать формулы лазера, и техника, которую под силу этот самый лазер построить. А для этого необходимо будет украсть либо построить составляющие для лазера. А вы думали быт Злым Гением так легко?

Подводя итоги, можно сказать, что нас ждет очень интересная гейма от «отцов» **Theme Park**. Оригинальная задумка, черный юмор, стейк под шпионскими боевиками и самое главное — геймплей, который, если верить обещаниям,



выдержит конкуренцию с культовым **Dungeon Keeper**. Что еще нам нужно? Разве что достойное исполнение всех этих обещаний.

Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ОПЕРАЦИЯ S² Silent storm

часовые

Дети войны

Война никогда не закончится. Каждая победа несет в себе трупцу поражения, как каждая жизнь несет в себе эмбрион смерти. Победа — это просто передышка, перекур. Для некоторых он может затянуться на всю жизнь, для некоторых — на несколько минут/дней/лет.

Мы и есть эти некоторые. Мы те, для кого перекур уже окончился и снова пришла пора брать в руки оружие. Мы дети войны, мы пасынки жизни. Мы Часовые.

Сколько лет прошло с момента окончания второй мировой? Три? Четыре? Точно не скажу. Кажется, что целая жизнь про-

жуткими системными требованиями. Даже если бы первая часть провалилась, разработчики обязательно анонсировали бы вторую, пообещав исправить в ней все ошибки и учесть пожелания игроков.

Но первая часть не провалилась, опять же с нашей точки зрения. И пусть эстеты и прочие критики называют S² обычным клонем «Джоггера» — мы не станем спорить. Зачем спорить с теми, кто не видит леса за деревьями? Мы награждаем игру всеми возможными лестными эпитетами и ждем одождо.

И вот анонсирован, и в сеть потихоньку начали просачиваться подробности. Интересные подробности, должен заметить.

Итак, давайте начнем с самого главного — с сюжета. Хорошо?

Ну, как вы уже, думаю, поняли, действие игры разворачивается через несколько лет после окончания предыдущей части. Наступает мир во всем мире, хэппи-энд с «колой» и попкорном, и только некоторые в шуме салютов способны расслышать эхо далеких взрывов. Некоторые — это члены тайного общества, носящего гордое название «Часовые» — те, кто охраняет наш сон, в общем. Естественно, главный герой (которого нам предстоит генерить) тоже входит в это самое секретное общество. Холодная голова, чистые руки и пламенный мотор вместо сердца — вот что отличает бойцов невидимого фронта от простых смертных. А кто же враг, спросите вы? А догадаетесь, ответим мы.

Что? Опять «Молот Тора»??

Блин, вы знали, серьезно. Да, действительно, «Нивал» решил опять порадовать нас встречей со старыми знакомцами, как обычно вынашивающими зловещие планы мирового господства.

Честно говоря, узнав об этом ходе, я слегка опешил. Вроде, мы уже их перебили всех — или нет? Честно говоря, подобные «возвращения с того света», как по мне, больше подходят для фильмов категории «С» и бесконечных телесериалов. Но тут, как говорится, своя рука владыка. Ниваловцы решили не изобретать новых врагов — что ж, их дело. Тем более что (как выясняется) уничтожили мы не всю организацию, а только ее европейскую часть. Ну и ладно, молот, топор — какая разница. Есть враги, и хорошо.

Провал, теперь подход к сюжету несколько изменился — во-первых, по заявлениям разработчиков, они сохранили *нелинейность игры*, но при этом сюжет стал гораздо более проработанным и разветвленным. Кстати, теперь в определенный момент

игры мы получаем выбор из нескольких заданий, причем выполнить мы можем любое из них — информация вполне хожет, чтобы продолжать двигаться по сюжету, — но упустив часть заданий, мы пойдем и узнаем далеко не все. Как я понимаю, это попытка сделать игру еще более реиграбельной. Хорошая попытка, должен заметить, — если, конечно, реализация не подкачет, и подобные разветвления встретятся не одинокими разами за игру.

Следующее, чего коснулись изменения — причем, серьезно коснулись, — это *экономическая модель*. Если вы помните обзор S², там я немного возмущался отсутствием в игре денежной системы. Как по мне, было бы гораздо интереснее, если бы оружие можно (и нужно) было бы покупать и продавать, если бы немцами, которых мы присоединяем к себе, стоили денег, — а если оружие будет ломаться, то...

Нет, конечно, подобные фишки несколько усложнят игру, но, как мне кажется, сделают ее более интересной. Во всяком случае появится смысл забивать инвентарь трофейным оружием и патронами.

И вот, прикните, разработчики обещают, что в «Часовых» экономическая модель появится. Причем, это даже обиграно — раньше мы были на войне, и ничего удивительного, что оружие нам выдавали бесплатно (а прикните, если бы солдатам приходилось платить за патроны и пушки ☹), но теперь война окончена, и мы официально в отставке. А «Часовые» — это не сообщество филантропов с неограниченным кредитом, способное снарядить целую армию, да и парни, присоединившиеся к организации, не одними высокими мыслями о спасении мира живут, а еще элементарно хотят заработать на кусок колбасы с икрой. А значит, оружие нам придется покупать, а спутников — нанимать, причем, чем круче компаньон, тем (ясное дело) он дороже нам будет обходиться. В случае, если разработчикам удалось соблюсти баланс, игра может стать весьма и весьма... специфической. Прикните, мы видим часовых, охраняющих вход в бункер. Как я поступал обычно? Правильно — снайпера уничтожали врагов и рас-



ла. Как мы радовались победе и развешиваему над Рейхстагом флагу, как мы отмечали поражение «Молота Тора», помня всех тех, кто не дожид до этого дня! Какие планы мы строили на будущее... Но планам так и не суждено было сбыться, они оказались втоптыты в пепел войны, подобно жизням наших друзей.

И вот, вчерашние враги и старые друзья, мы объединились в организацию, цель которой — защитить мир от новой угрозы. Зло подобно гидре — отруби одну голову, и получишь две. Уничтожь одну организацию, мечтающую о мировом господстве и...

Возвращение «Шторма»

Если вы хоть на секунду сомневались, в том, что компания «Нивал» займется разработкой аддона к «Операция Silent Storm», тогда я вынужден констатировать факт — вы ничего не смыслите в колбасных обрезках. После успеха первой части вероятность того, что ниваловцы не займутся разработкой продолжения, была вполне сопоставима с вероятностью того, что однажды утром солнце взойдет на Западе. Впрочем, лично с моей точки зрения, на появление аддона мы были обречены гораздо раньше — сразу после того, как разработчики сделали свой движок, отличающийся потрясающими возможностями в плане физики и



чищали путь... Но если патроны стоят денег, то может быть, имеет смысл воспользоваться холодным оружием? Ножами? Идея интересная, но это значит, что кто-то в группе должен уметь хорошо подкалывать. И так далее. Значит, вполне вероятно, что умения, которые в оригинальной игре

так и остались у меня невостребованными, теперь понадобятся!

Кстати, еще одна фишка, напрямую связанная именно на экономической системе. Помните, я говорил о разветвлении сюжета, когда нам на выбор предоставляются несколько задоний? Так вот, чтобы идти по сюжету, нам придется справиться с одним из них, но если мы выполним еще несколько, то, естественно, сюжет сильнее прокачает своих героев. Полезно? Да. Но ведь и шансы, что один из наемников погибнет, повышаются (а

дете носится с моими словами, как дурень с Писанием, либо... Либо мы проигнали, а значит, наша правда уже никого не волнует.

Возвращение «Шторма-2»

Не знаю, наверное, мне стоит высказать какие-то критические замечания. Ну, типа, вот такие-то вещи не очень подходят игре, а это вот может нарушить баланс.

Я не буду этого делать. Я фанат S2, и пишу статью именно с точки

зрения фаната. Тем более, что многие вещи, которые я хотел бы увидеть в игре, разработчики обещали воплотить в аддоне. Тем более, что главный минус игры — системные требования, к моменту выхода аддона перестанет быть минусом. Я ведь надеюсь, вы подготовились к встрече HL2 и DOOM 3?

Вот, попробовал задуматься о минусах оригинальной версии S2. Ну, о сюжете мы уже говорили — тут обещают его серьезно улучшить. Отсутствие экономической модели — уже полное присутствие. Появятся новые виды оружия, а старые претерпят изменения. Ну, чтобы пушки покруче стояли дороже, а более слабые, соответственно... Любители воевать в панцеркляйнах обретут такую возможность, а любители искать новые виды вооружений получат эти самые виды.

Многие игроки жаловались на огромное количество багов (к слову, мы их так и не встретили!) — в аддоне баги будут устранены, радуйтесь!

Что еще стоит вспомнить? Ну, ролевая система изменений не претерпит. И честно говоря, слова Аллаху. Она и так очень хороша, негит менять работающий мотоцикл на спорный автомобиль. Тем более, что слишком много изменений для аддона — это плохо. Слишком всегда плохо.

Увы, но старых героев перенести в новую игру мы не сможем. Я плачу, прощаюсь



теперь, когда за наемников нужно платить, к ним стоит относиться очень бережно). Да и оружие может ломаться, и патроны покупать придется — вот и сиди, размышляй, насколько выгодно сопоставить на прохождение дополнительных миссий. Может быть, лучше напрямую к финишу? Кто его знает...

Дети войны-2

Окажется, что ты лишь отрубил бы одну из голов. Сколько усилий потратишь ты на то, чтобы сорвать планы «Молота Тора», чтобы очистить Европу от этой страшной организации? Очистили. А что дальше? А дальше нужно очистить от нее весь мир.

Интересно, а что будет потом? После полной победы? Хотя, бросьте, полная победа бывает лишь в сказках — и то только потому, что сказки обываются именно на этом моменте. Сказка, которая не заканчивается победой или свадьбой, — это уже жизнь. Жизнь, в которой главный герой раньше или позже либо сливается, либо превращается в людоеда. В которой принцесса всаживает любимому принцу нож в спину, в которой Добро превращается в свою противоположность, а злая давится своим хвостом.

Эх, хотел бы я хоть ненадолго попасть в сказку. Впрочем, ну его. Потом слишком сложно привыкнуть к реальности.

В любом случае, пока есть люди, способные держать в руках оружие, умеющие увидеть зло под маской добра, война будет продолжаться.

Иногда мне кажется, что мы всего лишь герои малобюджетного фильма. Или спектакля. Вот только доктор Франкенштейн не хватает, ну и камрада Отелло, душашего Принца Персии.

Я не знаю, кто прочтет то, что тут написано. Я не знаю, что из этого вы сумеете понять. Во что поверите. Впрочем, какая разница? Историю пишут победители. Значит, либо вы бу-



Честно говоря, если верить разработчикам, то «Часовые» тянут чуть не на аддон-миссии ☺

Во всяком случае, нашей.

Но мы редко верим разработчикам. Если это не «Нивал» ☺

Иногда, размышляя об игре мечты, я прихожу к выводу, что мне не нужно ничего сверхоригинального, что уже есть море игр, которые могли бы стать той самой УНИКАЛЬНОЙ. Но не стали. Причем, многим не хватило буквально мелочи. Шаг до шедевра, два до вечности... Может быть, именно этот аддон станет тем шагом? Я не знаю, я надеюсь. Ну что тут подделать, верю я в российские компании (некоторые ☺).

с «кипачем машины боевой» — Микпарта, я тебя не забуду! Но при этом знакомые нам по оригинальной игре наемники никуда не денутся, во всяком случае наиболее популярные из них. Проклято, уровень они потеряют и стоить будут больше новых наемников, но... Думая, я ухитрился (обязательно) и создам точно такую же группу, с теми же именами и характеристиками ☺. Ну однолюб я, что тут подделать?

Я понимаю, иные из вас расстроятся, что нельзя экспортировать старых героев, но баланс ведь ведь такое... Игра рассчитана на героев нулевого уровня, а не на ветеранов.

В общем, вроде бы это все, что я хотел (и мог) рассказать. Замечу, что игра должна появиться в этом году, но точная дата пока неизвестна. А еще напомню, что в феврале мы будем на КРИ (это Конференция разработчиков компьютерных игр) и попытаемся вытянуть из ниваловцев все тайны.

Потому что это аддон, которого мы очень ждем. Может быть, самый ожидаемый аддон этого года.

Вывод

Наш опыт показывает, что аддоны делятся на две категории. В одну входят продолжения, единственная цель которых — захлестать максимум бабок при минимуме усилий со стороны разработчиков. Если вы внимательно читали наше издание, то знаете, о каких играх идет речь. Но бывает и так, что разработчики не успевают вложить в оригинальную игру все идеи и возможности (ага, время, финансирование) и часть их них вкладывают в аддон. Это наиболее сложная и честная вариация. Это тот вариант, когда аддон может получиться лучше оригинальной игры. Из запоздалых разработчиков специалистами по аддонам второго типа (которые лучше оригинальной игры) показали себя наши любимые биверы. Из российских... Мы ведь никогда не скрывали, что «Нивал» — наша любимая команда!

Ждем-с.

Разработчик/издатель: Ubi Soft

Локализация: «Акселла»

Жанр: FPS с элементами stealth

Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 3 700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

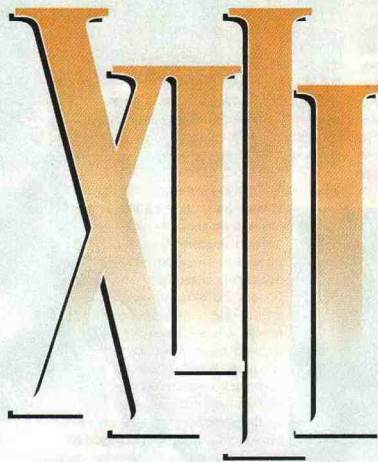
✓ **рекомендуемые:** Pentium 4 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Наконец-то закончилось долгое ожидание выхода в свет эпопеи про героя, который должен был одним своим видом затмить всех титанов шутерного реслинга планеты и влюбить в себя геймеров. Он не молчаливый, не харизматичный, не полнотелый — он тринадцатый. И похоже, ему таки действительно крупно повезло...

Комиксиада

Среднестатистический американский коллекционер книжек комиксов имеет у себя в собрании более 3100 экспонатов. Данные, почерпнутые из небезызвестного фильма с Брюсом Уиллисом «Неуязвимый», резко контрастируют со статистикой по Украине, где наблюдается просто фантастическая недостаточность подобного рода коллекционеров. С одной стороны, это, возможно, хорошо, так как исследования неких ученых показали, что чтение комиксов вместо нормальной литературы крайне негативно сказывается на мозговой активности и под корень уничтожает зачатки воображения у человека. С другой стороны, это отнюдь не доказано, и цветастая книжечка с обили-

MANIAC heaven@zeos.net



качественный комикс бывает порой очень приятно.

Но самое главное, чему мы обязаны комиксам, — это всевозможные супер-, гипер- и просто герои, которые в большинстве своем возникли именно благодаря им. Бэтмен, братья Марко, Спаун и прочие впервые появились на свет как раз в виде серии рисунков с текстом, находившимся в эдаких витающих над головами персонажей «облачках». Причина, по которой они вошли в нашу жизнь именно в таком виде, предельно проста, — когда чей-то ум додумывается до какого-нибудь нового образа, этому человеку хочется немедленно воплотить свою задумку в жизнь. Но живописать героя словами дано не каждому, а на съемки фильма элементарно нет денег. Так что же остается? Рисунок. А вернее, серия рисунков, чтобы заставить героя говорить, двигаться, совершать какие-то действия.

Именно благодаря простоте реализации комиксы стали появляться, как грибы после дождя. Постепенно из массы героев выделились наиболее популярные, а их создатели начали богатеть и прославляться, пока не получили звания мастеров своего дела. И уже окруженные ореолами почета, продолжали раскручивать свои наиболее полюбившиеся творения.

И вот об одном из таких мастеров (э-э-э... или кисти?) и пойдет сегодня речь. Бельгиец Жан Ван Хаам, чье воображение некогда породило агента XIII, не остановился на создании все новых и новых комиксов, а сделал качественный скачок вперед, перенес Тринадцатого на экраны мониторов. Учитывая то, что Ван Хаам славился именно своим уме-

нием заинтриговать читателя незаурядными сюжетными поворотами, и прибавив к этому именитого разработчика, движок последнего поколения (Unreal Warfare) до новаторскую технологию cell-shading, можно было надеяться на появление чего-то доселе небывалого и весьма хорошего в крутизне сцены.

Но жизнь любит разочаровывать.

Это уже где-то...

Разгром следует начать с хваленного сюжета, который насыщен штампами и ощущением deja vu, как гамбургер холестерином, а также прямолинейен, как скальпель до операции. С самого начала герой проследит в опасной близости к водному пространству с большой головой, дырочкой в организме, татуировкой XIII на ключице и полной амнезией, излюбленной болезнью всех сценаристов бразило-мексиканского «мы-

ла». Дальше — больше: единственное, что связывает его с прошлой жизнью, это маленький ключик от сейфа, что заставляет его потянуться к полке за романом/фильмом «Идентификация Борна», где герой оказывался в точно такой же ситуации. Толпы злобных и вооруженных граждан, гонящихся за нашим героем по пятам с определенной целью посмотреть, что там у него внутри, тоже, видимо, позаимствованы отсюда же. Что еще? Ложное обвинение в убийстве значимой персоны (в данном случае — президента), — пожалуй, игра Full Throttle. Спасение генерала из вражеского плена — «Рембох». Методичное истребление плена некой нехорошей организации с постепенным вычеркиванием их из списка — Blood Rayne. Глобальный заговор порабощения всего мира — да половина врагов Бонды, который Джеймс, этого добивалась...



ем картинок и минимумом текста является прекрасным подарком для подросткового поколения, активно тянущегося к чтению, но еще не озабоченному для усвоения Достоевского с Булгаковым. Но за рубежом комиксы читают не только дети, как говорил отрицательный герой все того же «Неуязвимого», Элойда Прайс: «Это — произведение искусства», подкрепляя эту фразу наличием своего собственного музея комиксов. Вряд ли многие наши соотечественники полностью разделяют эту мысль, но все же почитать-посмотреть



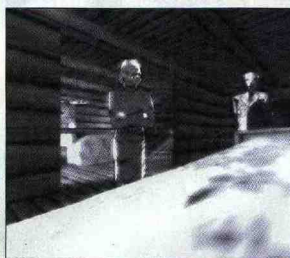
И так на протяжении всей игры. Бегаешь по уровню — ага, это отсюда-то, а это вот отсюда, а это вроде бы там видел...

В итоге даже неохота догадываться, что же был первым, в стремлении выяснить, что, что и откуда позимствовал. Когда история оказывается настолько предсказуемой, ста-

новится настолько противно, что даже редкие оригинальные находки таковыми не воспринимаются. Потому что переставь верить, что здесь хоть что-то может быть оригинальным.

Полжизни

Впрочем, перед нами все же шутер от первого лица, а написанное правило для



игр этого жанра гласит, что сюжет для них вовсе не критичен. Главное — чтоб можно было бегать и стрелять. В целом, конечно, это правильно, но разработчики сами нарывались на критику, хвостая в пресс-релизах своими сценаристами. Оставим это на их совести и плавно перейдем к рассмотрению тонкостей игрового процесса.

Поначалу все идет очень хорошо — бег, стрельба, масса разнообразного оружия, плюс возможность использовать вместо того подручные предметы. Плюс приятные мелочи вроде носимых с собой аптечек или перезарядки при нажатии на клавишу «использовать». Грамотный дизайн большинства уровней дополняется достаточным количеством вражин, добыть не скучать в процессе прогона по ним.

XIII учит сразу стрелять в голову, так как противник отличается крепким здоровьем в области торса, быстро умирая лишь от сквозняка в черепе. Игра учит стрелять первым, так как противник умеет обходить метко и больно, и задержку с его уничтожением может болезненно отразиться на здоровье Тринадцатого. Кроме оружия, наш агент мастерски управляется со всякого рода гаджетами вроде отмычки или крюка-кошки. Используются они постоянно и на протяжении всей игры, так что научиться владеть ими просто необходимо.

Как шпionский шутер игра XIII однозначно удалась (хоть и вызывает стойкие аналогии с NO10FOW), но вот когда начинается stealth...

Чувство, в ближайшее время я всерьез засяду за создание списка игр, которые были масштабно подпорчены разработчиками, активно пытающимися влигнуть в них столь модные нынче кусочки тихого прохождения. Чта интересное всего — девелоперам все никак не приходит в голову поучиться на ошибках других, и они с упорством кувалды продолжают разбавлять удовольствие игрока низкопробным, раздробленным stealthом.

Уobi Soft уверен в своих силах. Он утверждает, что тихие миссии игру отнюдь

не испортят, он даже вводит некоторые спецспособности героя (маленький элемент РПГ, весьма органично, кстати, вписывающийся в общий антураж игры), как-то: оглушение, подкрадывание и интуиция. На последней следует остановиться подробнее. Интуиция в представлении разработчиков — это способность «видеть» сквозь стены передвижение противника, а именно появляющиеся в такт его шагам надписи «top-top-top». Почему это способность названа интуицией, а не хорошим слухом — решительно непонятно. Вероятно, потому, что в колонках это «top-top» не слышно вообще, следовательно, действовать на слух в стелс-миссиях не удастся. Сказать, что это плохо, суть промолчать, ведь теряется немалый кусок реалистичности, атмосферы и эффективности присутствия. Кроме того, нет возможности отслеживать перемещение противника за спиной, так что будьте готовы к сюрпризам. Опять же решительно непонятно, почему игрока начисто лишены возможности заглядывать за угол, снижая шансы быть замеченным.

И сделано бы все это игру вовсе непроходимой, если бы не маленькое обстоятельство — AI. То, что он туп, это понятно, AI



умным не бывает — это доказанный факт. Важно то, насколько он туп, и тут уже без примеров не обойтись.

Допустим, вы вываливаетесь из-за угла, такой красивый, аки слон. И прямо на врага. Он вас видит и... замирает на месте, а у него над головой загорается такой большой восклицательный знак, очевидно, символизирующий напряженную работу криминальной мысли. И за то время, пока это происходит, нормальный геймер вполне успеет переключиться на режим, прицелился и метнуть его в глаз врагу. Более того, практика показала, что если не очень спешить, то за это время можно устранить четырех стоящих рядом противников! Но если вы не хотите его убивать или боитесь не успеть выстрелить, то можете смело нырять обратно за угол. Вражина просто постоит в задумчивости и как ни в чем не было продолжит по маршруту дальше, будто бы по секретной базе ежедневно бегают секретные агенты с интеллигентной проседью в причеке.

Но самое веселое — это, несомненно, глюки при обнаружении мертвых тел со товарищей. Иногда, едва заведешь труп,



противник тут же бежит давить на кнопку тревоги, что традиционно ведет к провалу миссии. Но чаще всего он этот труп упорно отказывается замечать, периодически даже на него наступая. А однажды, когда я застрелил одного из двух беседующих о тяжелой жизни солдат, второй продолжал общаться сам с собой как ни в чем не бывало.

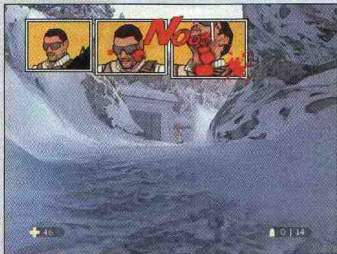
В результате стелс-миссии превращаются в миссии «на реакцию». Вы с врагом замечаете друг друга, и тут уж кто первый сообразит что-то предпринять — иль вы его убьете, иль он до заветной кнопочки добегит. Но это только полбеды. Еще одна половина невзгод, образующая в комбинации с первой одну сплошную горе для тихих действий, называется сейвом.

Спаси и сохрани

Любая игра, которая создается одновременно для компьютера и для приставки, от этого сильно страдает. А чаще всего в ней страдает процесс сохранения — на приставках почему-то принято записываться исключительно в «ключевых точках», которыми опять же чаще всего становятся переходы с уровня на уровень.

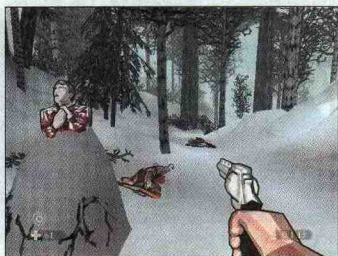
А теперь представьте себе длинную миссию, в которой нельзя сохраняться, на малейший шум приводит к провалу задания. Страшно стало? И правильно. Потому что ненароком ошибитесь где-нибудь ближе к ее концу и будете ну очень неприятно.

А когда уровень приходится начинать заново уже раз эдак в пятый? И не потому,



что игрок застрял в каком-то определенном месте, а потому что он с каждой попыткой

проходил все дальше, просто наткаясь на новых, неучтенных охранников? И так до полного автоматизма и зубрежки пути продвижения по уровню. Неужели кто-то всерьез считает, что это интересно?



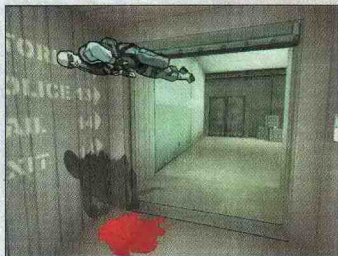
Но самый забавный баг заключается в том, что при прохождении чекпоинта игра отнюдь не сохраняется автоматически. После того, как на экране высветилась надпись, мол, вы достигли очередной контрольной точки, надо не поленился и самостоятельно нажать на кнопку сохранения. И только после этого произойдет запись в начале уровня.

Ubi Soft клятвенно пообещала исправить эту неприятность патчем, но уж полночь близится, а патчики все нет. По крайней мере, на момент написания статьи его не было — не поленился спознать на их сайт и проверить, а вдруг?

Стильный стиль

Одна девушка в анкете о себе, в разделе дополнительная информация, указывала, что она очень не любит элитит «стильный». Почему, если честно, не знаю, но определенных догадки есть. Потому что «стильным» можно обозвать все что угодно, как бы пыльно и блекло оно ни смотрелось.

Очень многие называют графику XIII именно стильной. То, что цветовая гамма была выбрана в бело-коричневых тонах, то, что головы персонажей по форме напоминают бракованную гайку, не волнует никого — это стильный cel-shading и все



тут. Когда я имел неосторожность пожаловаться на то, что у персонажей квадратные головы, на меня недобро посмотрели, и сказали, что и в комиксах они всегда были такими. На резонное возмущение, что все комиксы, которые видел я,

не отличались особой угловатостью, мне не менее резонно ответили, что я, дитя каменных джунглей, МакДональдса и изобилия в магазинах, должно быть, видел на своем коротком веку только качественные комиксы. Охотно верю, но ведь это означает, что перед нами игра, сделанная по комиксу некачественному, не так ли?

В общем, как бы то ни было, «стильный» графика не впечатляет. Пресловутый cel-shading, которым так гордятся разработчики, избивая себя палкой в грудь до полусмерти, гораздо лучше и красивее смотрелся в том же «Халке» или недавних «Черепашках-ниндзя». Вероятно, оттого, что во время гонки за количеством полигонов в кадре, осознанно созданные угловатые модели не впечатляют. Эстеты в последний раз вопят «стиль такост, вы не понимаете!» и подают, избитые Радеонами последние модели.

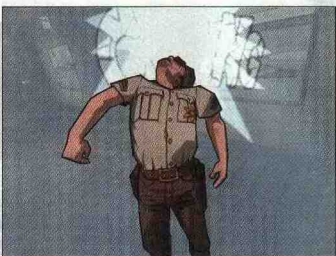
Но все же есть в XIII нечто такое, что создает необходимую атмосферу. Например, главное меню, выполненное в виде страницы комикса. Анимированные вставки между уровнями отлично поддержива-



ют общую атмосферу, жаль только, что ближе к концу игры они как-то незаметно иссякают. Наверное, у разработчиков кончился зорд энтузиазма или деньги на аниматоров. А жаль.

А вот что определенно заслуживает похвалы, так это спецэффекты. Их много, и они выполнены довольно хорошо. Уже привычные, благодаря более ранним «комиксным» играм, надписи «Boom», «Bang», «Clak» дополняются небольшими стачтинками или живыми картинками, демонстрирующими очередную особо красивую смерть неприятеля или взрыв гранаты, что смотрится очень даже неплохо. Разве что при взрыве окан несколько великовато размером, благодаря чему очень успешно закрывает обзор, делая Тринадцатого на некоторое время легкой добычей. Да и вскоре начинаешь замечать, что картинка эти появляются только в трех случаях, — при попадании в голову, при падении противника с большой высоты, да при взрывах. Опять энтузиазма не хватило, выдать.

На в любом случае, чувство юмора разработчиков так и не покинуло: то и дело на уровнях происходят забавные штуки, их только надо научиться замечать. Вроде очень любят обсуждать животрепещущие темы, в снегу можно найти окоченевшие трупы... И хоть этот прием тоже глубоко вторичен (вспомните хотя бы «Макса Пейна»), да и встречаются подобные моменты не столь



уж часто, настоятельно рекомендуется их поискать — хоть улыбнетесь.

Особых музыкальных изысков XIII вам не преподнесет, равно как и убойной озвучки. Взрывы, выстрелы — все настолько невзрачно, что на это не обращаясь абсолютно никакого внимания, тем более, что звуки в игре все равно дублируются всплывающими надписями. О том, что герои озвучивают весьма знаменитые личности (например, за того же Тринадцатого драг платку сам Давид Духовны), можно узнать из финальных титров, однако, в самой игре это как-то не чувствуется. Может, агент Малдер просто простудился где-то рядом? Интересно, как будут обстоять дела с озвучкой в локализованной версии, которая к моменту выхода статьи по идее уже должна находиться в продаже.

Мы строили, строили

Агент XIII не может похвастаться ни обаянием Дюка Ньюкома, ни набором прибамбасов Кейт Арнера, ни внутренней мощью Макса Пейна. Грубо говоря, он не может похвастаться ничем... Во всяком случае, ничем собственным. Он вобрал в себя понемногу от всех, но в недостаточных дозах, чтобы стать культовым героем. Возможно, где-то в Бельгии у него и имеется кучка фанатов, зачитывающих книги комиксов до дыр, но вряд ли он найдет прибежище в наших с вами сердцах. Ибо не стоит он того.

Просто очередной добротный шутер, совершенно испорченный стелсом... Боюсь, его постигнет участь Red Faction — много воплей о применении новаторской технологии, масса мелких недочетов, забвение и поругание сиквела.

Вы сомневаетесь, что сиквел будет? Как бы не так... Пройдите игру до конца. Все, что вы там увидите, умещается в одно предложение на ненашем: «То be continued».

P.S. И не слишком увлекайтесь этими комиксами. Вспомните — ведь то же Элайджу Прайс в конце фильма заборали в психику...

Кирилл ТАЛЕР

THE BLACK MIRROR

ДДТ в Кривозеркалье, или Мой гусь войны не хочет!

Пролог

Я, наверное, неправильная пчела (автор). И даю неправильный мед (статьи). Из этого меда (статей) потом варят неправильную медовуху (в номер) литредакторы. Медочерпии (верстальщики) разливают ее в неправильные кувшины (номера «Мика»). А потом, на честном пиру (Петровка: толкучка, ругань,

лепного Вовочку-II» в жанре эротической оркады...

Осторожусь от восторженных од, эхом звенящих по Интернету.

Только факты: чешская студия *Unknown Identity* начинает работу над хоррор-квестом *Posel Smirti* (cz). Ставка делается на сюжет, который должен быть запутанным и не уютным.

Теплым одновременно. Загадки — неотъемлемая составляющая любого квеста — чуток отходят в тень. Сюжет дается на растерзание братьям Хаубам. Графику терзают еще два брата — Пекареки. Такая себе шведская семья почески. Время идет, игра доводится до кипения — и *Adventure Company*, почувствовав пьянящий аромат хита, берет под свое начало перевод диалогов на английский язык. Интересно, а как называлось трагическое семейство в оригинальной, чешской версии. Пришибилый Сметаник? Жупель? [Все фамилии — исконно чешские!] Как бы то ни было, но в результате в соборном облике плавного героя выступают Гордоны.

Сэмюэль Гордон приезжает в свой родовой и фамильный особняк «Черное Зеркало» оплакать смерть любимого отца, а заодно и разобраться в ее причинах. Он поклялся никогда сюда не приезжать после нелепой и трагической смерти жены, случившейся 12 лет назад, но судьба распорядилась иначе. Уильям Гордон погиб при странных обстоятельствах, выбросившись из окна башни. Выбросившись ли?.. Сам ли?..

В шикарном особняке Сэмюэля встречаются старые родственники и немногочисленные друзья семьи. Странно, что у этой семьи вообще есть друзья. Происходит помпезное совещание, после которого Гордон отправляется бродить по мрачному, пустому, опустошенному замку. Пособно, красиво, многообещающе? Так завязывается сюжет. Вернее, затягивается — петлей на шею у геймера. Геймер хрипит, но вырваться не может. Через какое-то время в глазах меркнет, сознание уплывает в Англию XIX века и рисует чудовищные картины проклятия, павшего на знатную семью.

Во многих фантастических фильмах-катастрофах после какой-нибудь неизвестной болезни выживают только те, у кого есть иммунитет. Как он появился у этих избранных и за какие заслуги — неизвестно. Иммуноносители попросту остаются в меньшинстве, борются с мутантами, с врагами того, что осталось

Разработчик: Unknown Identity
Издатель: The Adventure Company
Жанр: quest / adventure / horror
Минимально: P3-400, 64 Мб, 3D acc.
Наверняка: P3-700, 128 Мб, 3D acc.

от американской нации — и, как правило, побеждает.

Но жизнь далека от фильмов, особенно американских. И наличие иммунитета не спасает, а наоборот, обещает множество туманов от зараженных.

Так вот...

Я оказался редчайшим экземпляром представителей расы квестовиков/адвентюриков и несчастным обладателем иммунитета к болезням *Black Mirror*.

Середина статьи

Оценка этой игры одна — «великолепно». Это где-то между «хорошо» и «божественно». Но куда выше, чем «здорово».

Материалы с сайта
<http://www.questzone.ru>

Есть и вправду называть вещи своими именами, а людей своими фамилиями, на матушке Земле долго не протянешь. Или в поискушку упрячут, или по лицу ударят много-много раз — и даже паспорт не попросит. Поэтому приходится говорить правду маленькими порциями — от 2 до 1/256 доли правды в час. Чтобы не закатали в асфальт свои же. За халатное использование истины в корыстных, личных целях.

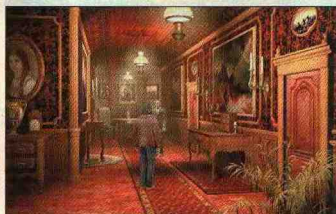
После пары часов прохождения *Black Mirror* я начал шинковать правду мелкими дольками и раздвигать знакомым по окологривной сфере. Должного эффекта это не произвело, и тогда я начал рубить по живому. Отрубив особенно сочный кусок, сел за статью.

Black Mirror оказалась мистификацией и иллюзией. Настоящую истину, что изломавшиеся по интеллектуальному квесту-классике поклонники восприняли ее на ура и назвали прорывом года. Почему-то ни URU (Mist), ни *Mysterious Journey* (Shizm) подобных лавров не удостоились. Третий *Sword* — это вообще *Alpaca*, оказалось! Там думать, видите ли, не надо.

Думать над целую головоломку и играть в адвентюру — есть две большие разницы. Потому что головоломки — штука бездушная, а игра изначально представля-



ляет собой соборность множества ма-а-ахонных таких факторов, отсутствие любого из которых ведет к ущербности и пустоте внутри самого геймера: «Вроде бы все нормально, но чего-то здесь не хватает...»



новая книга Перумова...) у честного народа она течет по усам (или по их отсутствию) и в рот не попадает. (Талер, слыши, а где про игру-то! Опять нафудил, зараза самовлюбленная!)

А сейчас про игру — и только про игру. В ней не будет даже хроник Адвентчур-плаза, сопровождающих каждую квест-статью. Только одно деликатное предложение: «Всем квестом снять с себя скриншоты и прислать флаги. Объявляется минута молчания, а потом я начинаю. Разойдись...»

Завязка

Black Mirror — не просто радостное, но и в какой-то степени эпохальное событие, позволяющее лишний раз убедиться в том, что в теле полумертвого жанра еще теплится жизнь.

Материалы с сайта <http://www.tra vel.ag.ru>

Окончательное возрождение жанра квеста.

Успех год!)

Игра, порвавшая *Broken Sword*!

Игра, порвавшая *Silent Hill*!

Black Mirror, черная чешская жемчужина.

Ага, а еще порвавшая *Doom III* в такие трапки, что он теперь не выйдет...

...Квест-берсерк, рвущий страницы гейм-журналов, грабящий сервера, танцующий качучу и кукарачу на могилах *Syberia*, *Myst* и *Shizm*...

...Квест-убийца, зарубивший *KotOR* в жанре RPG, зашилший *Blood Rain* в жанре экшена и переставший «Велико-

В Black Mirror не хватает всего, начиная от графики, которая сделана равно напополам (меньшую) и заканчивая саундом и звуковыми эффектами.

Сматривая вступительный ролик и понимая, что не уловил смысла сказанного. Семья скорбит, каждый именитый отпрыск рода высказывается, но я выхожу из игры — и смотрю заново, потом еще раз. Только на третий немого понимаю, что же хотели персонажи друг от друга — и от меня.

Почему не ловится смысл и после ролика остается гнетущее чувство пустоты?

Да оттого, что персонажей много, говорят они одинаковыми голосами, наряжены в одинаковый траурный цвет и больше похожи на актеров низкопробного китайского боевика, чем на достопреступных сэров, пэров и лордов. Не потому что они сплошь китайцы и знают кунг-фу, а потому что ничем не различаются, плохо выглядят и плохо играют.

Скажите, вам понравился бы спектакль с блестящими декорациями; с интересными сюжетными наворотами и с... нудными, усталыми актерами?

...В одном из очередных пожаров, вспыхнувших в старом крыле, погибла его молодая жена Катрин. Тяжело переживающий ее смерть и мучившийся чувством вины за случившееся Самуэль впадает в глубокую депрессию и стал страдать от частых и сильных головных болей. Покаявшись больше никогда не переступать порог злополучного поместья, Самуэль покинул Англию и порвал все отношения с родственниками.

Из истории игры

Я пускаюсь в хождения по локациям замка... Пойдите-пойдите, а зачем? Ведь у главного героя Сэмюэля умерла жена 12 лет назад. Погибла в пожаре. И с тех пор он поклялся не приезжать в родовое поместье... Да-да, я понимаю, смерть отца, попытка разобраться... Но у него там СГОРЕЛА ЗАЖИВО ЖЕНА.

Что человек должен ИСПЫТЫВАТЬ при этом, возвращаясь на место трагедии? Возвращаясь насильственно... — правильно! Пытаться спрятаться от всех и не высываться на улицу, чтобы случайное дерево не напомнило о первых поцелуях под ЭТИМ деревом, чтобы ветер не нашелся летним, чтобы ОНА так любила мурлыкать перед ним...

А наш Сэмюэль бодро рассказывает по замку и окрестностям, рассказывает нам о

что-то бранит садовника, ужасается запущенным фонтаном... Т.е. занимается кучей приятных и полезных дел в жутком месте, в гноящихся доме памяти!

«Не верю!» © Станиславский.

«Ага, а еще это не лечится!» © Склифосовский.

С этого момента играть уже неинтересно. Пускай 2D-плоскости общего плана сертаски, дьявольски хороши (дизайнеры сделали себе в тихом уголке и тихо рисовали — и получилось у них), но я не верю в оправданность поведения каждого из персонажей, а особенно главного героя, Сэмюэля Гордона.

Не было, блин, у него никакой жены. И не погибала она! Издвеев! Да он над нами...

И не ждите хэппи-энда, это вам не Голливуд. Добро пожаловать в реальный мир!

Материалы с сайта
<http://www.7wolf.ru>

О, да, я попал в совершенно реальный мир!

Иногда в НАСТОЯЩЕМ реальном мире бывает так скучно и плохо, что хочется бежать. Понимаешь — бежать нельзя, нужно держать удар... удар за ударом... Но бежишь. Хотя бы в Black Mirror — но и там тот же реальный мир, скучный, ненатуральный, безжизненный. И ты понимаешь, что попал в



Кривозеркалье. А зачем оно тебе в мониторе, если ты Кривозеркалье есть за окном? Лучше уж вернуться в свое и послушать кассету старенького ДДТ о террористе Иване Помидорове. Мрачно, депрессивно? — зато свое!

Кульминация

Вниманию! Цитата номера:

Что же до персонажей игры, то они выполнены с такой любовью и таким старанием, что за ними просто перестаешь порой замечать компьютерную программу.

Цитата с конкурса статей — сайт «Навигатор»

Пообзывать руки автору этих строк! Никогда не пускать его на конкурсы и на сайт! Вывези его из офиса «Навигатора» за 101 километр и вырыть траншею по радиусу, утыкать колючими кольями и наделить самыми жуткими личными страхами этого автора, чтобы он больше никогда не приблизился к пишущей братии. Ибо написать подобное — значит, не пройти (и не видеть в упор!) ни одну адвенчуру, ни один квест и даже ни одну RPG.

Как же нужно было ненавидеть персонажей, чтобы создать их именно такими!!! Как, на фоне «зодников» с отличной прорисовкой, почти атмосферной, можно было влить нЕЧТо из 1995 года?! Спрятанное, проигрывающее даже Джону Хоббарту из BS-1 (!) и смотрящееся немногим лучше Принца из той самой эпохальной игры начала 90-х!

Разрешите представить вам главного героя Сэмюэля Гордона!

Квазимодо нервно курит и сбрасывает пепел на Эсмеральду...



О, да, это игра-хоррор! Мне уже жутко, потому что впереди меня ждут шесть глав упреждения уродцем.

...И вот это нЕЧТо по имени Сэмюэль начинает корячить промех локаций, говорить голосом робота Вертера и строить из себя хазина поместья, выговаривая то одного, то другого слугу. Его уже не жалко, не верится в его личную трагедию, и играть за это не-пойми-шо тоже не хочется... Но я продолжю. Нам же обещали хоррор.

Для того чтобы геймер окончательно не свихнулся, глядя на главного героя, придумали очень легкую систему перемещений между локациями — Tab показывает выходы-двери, а двойное нажатие на одну из них переводит за секунду в нужное место. Это спасает.

Развязка статьи

Квест, который может реально потрясать с Агатой Кристи... хотя дтякается и игры...

Из материалов сайта

<http://www.soccergame.itp.ru>

...Чем дальше в «Черное Зеркало» — тем больше кризисы? Отнюдь! Разработчики остановились на тех пресметах и недочетах, которые видны вначале игры, решив их не множить. Но и их выше крыши.

Все глумле и глумле продвигается нЕЧТо Сэмюэль на своих спрытаных коряках к страшной разгадке проклятия своей семьи, к разгадке убийства. Уже начинаю встречаться действительно страшные моменты — но меня в этой игре уже нет, я пребываю где-то в светлой Нирване, ибо умер от скуки в первый час прохождения.

Я размышляю о добром, вечном и правильном.

Напримр, о том, что адвенчуры бываю как от первого лица, так и от третьего. От первого лица ты получаешь более полную яркую картинку мира, ты ближе к реальности и острее реагируешь на внешний мир. Это требует от разработчиков серъ-



той или иной вещи, если мы на нее кликаем (даже на несуществующие — разработчики этим жутко гордились) — подробно объясняет; за

ежных затрат и детальной прорисовки окружающего мира... но при успешном делеполе игра окazujeся в *топе*. Свежий пример — *Mysterious Journey*, *Chameleon* (aka *Shizm*).



В *адвенчурах* от третьего лица восприятие другое. Одно из основных мест на экране занимает герой, он становится как бы нашим альтер-эго. Теперь уже от его реакции на мир, его движений, его слов, острот, слез, его внешнего вида будет зависеть наше восприятие мира.

Чтобы игра получилась действительно красочной и атмосферной, в герое все должно быть прекрасно, начиная от 3D (можно и рисовку, как в «Недетских Сказках», но тогда это немного другой жанр) и заканчивая актерами, которые будут его озвучивать. Я уже не говорю о текстах для диалогов...

Препарируем же нашего героя по законам... RPG. А почему бы и нет?

Сила (-2) — ужасно слаб, мигрени, давяется с таким трудом, благодаря spraitовой графике и движку, что, наверное, инвалидная коляска была бы ему за счастье.

Ловкость (-5) — бы это видел! Но content!

Выносливость (+6) — и с такой силой и ловкостью он прошел шесть глав и добирается до финала! Респект!

Интуиция (0—9) — в некоторых пройденных локациях неактивные предметы вдруг зажигают курсор красным цветом (признак активности). Возвращаться — не возвращаться... куда?.. Не самый любимый геймерами прием.

Харизма — капризный, бесчувственный, хилый, заторможенный, графика, голос... берем ловкость и умножаем на три (-15).

Интеллект (0—9) также зависит только от вас. Главные герои в AI не играют.

Мудрость (-5 или +5) — хваленое «множество побочных предметов, которые Сэмюэль может объяснить»... И он объясняет: «Это кофеварка, в ней мелют кофе», «Это ключи от подвала, ими пользуются слуги», «Книги, книги, много полок книг», «Это стул»... Лучше вообще не иметь ни одного побочного предмета, чем слушать такие вот оригинальные пояснения! Чувствуешь себя в начальном классе спешколки для имбицелов. Вывод — либо Сэмюэль просветленный, либо упавший в детстве с телеги головой о камень.

Можно ли проходить таким героем *адвенчуру* и получать удовольствие? Можно ли не заснуть на первых локациях, когда наше не-

То разговаривает с конюхом, а конюх рубит дрова? В течение двух минут ты палишь на монитор, в котором конюх рубит дрова и говорит, не раскрывая рта, а Сэмюэль стоит рядом и слушает, потом говорит, потом слушает... — если не считать монотонный голос обеих чучел и появляющихся титров (отключены по умолчанию), картинка совершенно (!) статична.

Можно ли проходить игру, которую озвучивали скорее ученики театрального кружка города Семипалатинска, а не профессиональные актеры Англии? Когда я «активировал» портрет жены, Сэмюэль полным боли голосом начал причитать, что лучше бы он сгинул в огне... О, как выл и скрипел актер, пытаясь изобразить чувства!

Катарсис

Однако тщательность прорисовки и безмерное очарование картинок в *Black Mirror* заставит поблудеть даже помпезную *Syberia*.

Цитата с сайта
<http://www.travel.ag.ru>

С каких это пор «Сайберия» стала помпезной и потовой? В обзорах донного портала я раньше такое не замечал... Кейт всего-навсего серенькая затрунканная юрстка (правда, очень красовая), приехавшая в маленький городишко... Вселенную никто не спасал... Какая, к черту помпезность?

...Ягелю будет Сэмюэлю развзвать запутанный клубок интриг и проклятий собственного семейства, тяжело будет смотреть на некоторые сцены, сделанные нату-



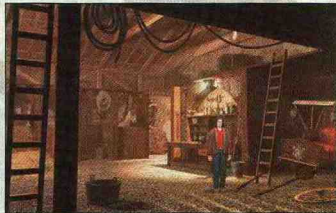
ралистично и добротно, тяжело будет помнить, что за старые грехи отцов придется платить детям. Тяжело будет смириться с финалом.

А еще тяжело, очень тяжело будет мне... Нет, не пройти последнюю главу! Понять, почему высшие оценки, поставленные этой игре на большинстве игровых порталов, понять восторженные рецензии злыхлятых, казалась бы, конкурентов.

А еще сложнее понять аналогичную реакцию читателей: 8.0, 8.9, 9.1, 10 — по десятибалльной шкале — вот те оценки, которые выставили и продвинутые обозреватели, и простые геймеры.

Что ж, вероятно, я и есть та самая пчела, которая дает неправильный мед. Тот самый выживший среди мутантов, который сам прослыл мутантом, ибо не похож на остальных...

...Подобные красивые, качественно проработанные и умные прокты можно пересчитать по пальцам.
Navigator



...Потому что считало: в игре, как и в человеке, все должно быть прекрасно, а не только уровню голололомом или динамической графикой.

Потому что нельзя хорошо игру делать напополам, в расчете на подпольного квестовика-шахматиста, который не увидит качество прорисовки и движения главного героя...

...Огромным количеством диалогов, которые занимают более двухсот страниц печатного текста и очень хорошо озвучены...
Wolf

...Потому что нельзя штамповать квесты, экономя на озвучке, как это часто делает Adventure Company. Нельзя, возмущавшись сильному детективному сюжету, сбрасывать со счетов напряжение, мимику лиц, эффектные реплики...

Большинство загадок просты и решаются с привлечением минимальных познаний...
Wolf

...Нельзя называть шедевром квест, в котором основной смысл заключен не в загадках или атмосфере, а в последовательности хождения по локациям...

Давно, очень давно я не видел игры, сделанной с такой любовью...
Questzone

...Но мой голос одинок; потому я могу только подытожить. Если все...

Black Mirror — не просто радостное, но и, в какой-то степени эпическое событие, позволяющее лишний раз убедиться в том, что в теле популярного жанра еще теплится жизнь.
travel.ag.ru

...Действительно полутруп, — квест как жанр получил очередной сильнодействующий наркотический укол. Мне казалось, все по-другому, что *адвенчуры/квесты* пошли по другому пути...

Но если ЭТО — образец жанра, то я вас поздравляю. Жанр квест умер! Тушите свет...

Эпитафия

Ты был хорошим жанром

И не хотел войны,

Ты не стрелял, не жаждал много «ямса»
И не делил людей на спящих и росы,
И армии на смерть не спал ни разу.

Зато — ты научил нас помнить сны.

Пускай же сон твой прорастет цветиком!

Увы! — ты не желал войны...

V-RALLY 3

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

Дела давно минувших дней,
Преданья старины глубокой.

А.С. Пушкин

Хмм, ну, может, для человека шесть лет — не так уж и много, но для стремительно развивающейся IT-индустрии это целая жизнь, и не одно (прошу прощения за по-

гическую слезу по тем временам — знали бы вы, сколько приятных и увлекательных часов, которых в пору было бы употребить на приотглаживание школьных уроков, было проведено за этой игрой мною и двумя-тремя моими одноклассниками! Дело в том, что игра, помимо обычных режимов сингл-плеера — аркады и чемпионата, обладала и совершенно замечательно реализованным режимом сплит-скрин, но даже если количество игроков переваливало за пару, все равно можно было играть, соревнуясь, кто быстрее, в режиме hot seat. Азарт был нешуточным, так как обычно играли на пиво.

Играли мы в нее долго, наверное, около года, потом привелось и надоедно. Я же не успокоился и начал подглядывать в сторону разработчиков, которые не спешили порадовать нас релизом третьей части. Ну а когда дело дошло до «золота», то первыми ее увидели — что, к сожалению никого уже не удивляет — обладатели второй PlayStation. Причем увидели в начале лета 2002 года, а к нам и X-Box-ерам V-Rally 3 добралось только в начале ноября 2003. Правда, в несколько видоизмененном виде, поскольку «приставочники» ее приняли не очень радушно. Что конкретно изменилось, для меня так и осталось загадкой — ну нет у меня PlayStation. Хотя — уж простите за криволинейную мысль — в последнее время я все чаще задумываюсь о покупке оной ☹.

Ну что ж, ужин подан — в смысле, инсталляция закончена, сидите жрать, в смысле game.exe ☹.

«...Осторожно, трамплин!» — орал штурман не своим голосом. Пилот, наклонившись к лобовому стеклу, которое уже было побито и покрылось мелкой паутинкой трещин, рассматривал дорогу сквозь дождь и судорожно мелькающие сворчки. «Чертова погода, не помню, когда в Англии было сухо», — пронеслось у него в голове. Так как дорога шла круто в гору, дождь лил как из ведра, то ориентироваться приходилось лишь по воплям штурмана и уповая на Силу ☹.

«...Через 150 метров третий авраво, осторожно — открытый и длинный», — донеслось с правого сиденья. «Ага, ты попробуй его рассмотреть, солнце светит прямо в лицо, еще и отражается от этого чертового снега, никакое солнцезащитное покрытие не спасает. Попробуй его увидеть, этот поворот». (Индекс «триз» значит, что угол поворота — девяносто градусов; слабо пройти такой на скорости за 150 км/ч?)

«...Два подряд по 180 градусов», — произнес штурман и крепко вцепился свободной рукой за ручку на торпеде. Пилот, вжимавший в пол газ, теперь утопил в пол соседнюю педаль, на выходе из первого поворота снова дал газ, потом тормоз наполнив и при помощи ручника бросил машину в занос, пройдя аллекс поворота, и снова газ в пол. Больше всего он любил именно эти асфальтированные участки — они были самыми интересными.

Это описание вполне рядовых эпизодов из игры, ну разве что немного приукрашенных ☹.

По сплотившейся традиции ролик сделан на движке игры — в наше время это уже ни-



так банальностей ☹. Именно шесть лет назад, в 1997 году, «ушла на золото» первая часть, теперь уже сериала. Играл я в нее не то чтобы слишком часто — во-первых, собственной машины-то у меня не было, а во-вторых... Нет, не потому, что игра плохая, нет. Просто в то время мой головной мозг был занят Warcraft 2, спинной мозг — Quake 2, ну о дух автогонщика упивался вторым Need for Speed и первым Cor-mageddon'ом. Было бы своя машина, я несомненно, обратил на игру должное внимание, о так, таская свои фоловские сейвы от одного ослепленного персональной друга к другому, я особо к этой игре и не приглядывался. Хотя графикой, весьма приличной на ту пору, она меня так порадовала. Помнится еще и хорошая аркадная физика...

Два года спустя я уже состоял в счастливом племени обладателей компа, не чувствуя пределов своим радостям ☹. А еще год спустя, в начале осени 2000 года, на экраны наших мониторов выехала вторая часть сериала. Игра удалась. Она не уступала ездовым характеристикам, а графически превосходила своего основного конкурента Colin McRae Rally 1998 года рождения. Может, кому-то это и покажется смешным, но так и хочется пустить носталь-



кого не удивляет, благо, технические и софтверные возможности позволяют. Как это типично для игр такого рода, в интро мы увидим наши будущие локации и машины.

При первом же знакомстве с главным меню заметно, что эта игра — консольный порт. Вся навигация по нему происходит при помощи клавиатуры. Мне-то все равно, я комп в основном так и пользую, но иногда рука так и хочет обнять «грязну».

При создании вашего профиля бросается в глаза еще одна приставочная фишка — ввод текста: ваше имя/ник, придется вводить, выбирая из таблицы нужные буквы и символы. Кстати, по поводу профиля — на-

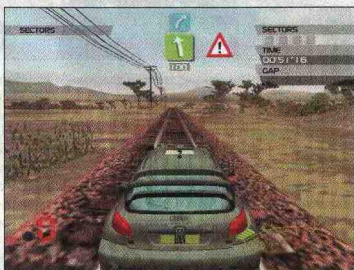
тывать ее успехи в прошедшем чемпионате и характеристики. Вас никто не ждет с распростертыми объятиями — дабы начать выступления за какого-нибудь заурядного аутсайдера, следует пройти довольно-таки сложный тест — проехать на время не самый легкий участок какой-нибудь трассы.

Теперь о характеристиках команд — их тоже четыре, и они тоже меняются в зависимости от успехов гонщиков. **Мораль** — на что она влияет, я так и не понял, вероятно, на атмосферу в коллективе команды, но как это реализовано, черт его знает. На всякий случай выбираем команду с моралью повыше ☺. **Надежность** — по моему, извините, говорит само за себя: всем известно, что в автоспорте многое зависит от машины, и хуже ситуации, чем когда у лидера ломается авто, не бывает. Следующий параметр — **качество выступлений гонщиков команды**, он не слишком важен при выборе, ведь то, как вы будете ездить, зависит только от вас. Последний параметр — это бюджет команды — естественно, чем он выше, тем лучше техника, на которой будем ездить. Еще один показатель — это место команды в прошедшем чемпионате, но советуем придать ему большее значение — начиная с этого сезона все зависит от вас.

Пройдя тест и подписав контракт с понравившейся командой, можно наконец приступить к соревнованиям. На сначала расскажем об одной фишке. Как уже говорились, в начале любого этапа мы застаем себя в собственном офисе за рабочим столом. Общаемся мы с окружающим миром,

тупных. Поначалу мне здорово понравилась эта находка разработчиков, но потом утомила ее способность — в сообщениях меняются лишь топонимы и персоналия. Если не ошибаюсь, такая фишка впервые применена в PC-шных автосимуляторах.

Смотрим дальше. Ага, наша основная задача — стать по крайней мере четырнадцатым в сезоне. Хорошо, будем стараться. С каждым сезоном минимальное место будет повышаться, в конце концов нас будут отправлять на трассу простыми и ясными словами: «Ты должен приехать первым. Если же вы не выполните задание, то команда не захочет продолжать с вами контракт».



шему игровому альтер-эго можно будет выбрать лицо, при желании даже собственное фото можно зашпандорить. Есть и выбор национальности, но укринцем вам не быть — разработчики настойчиво игнорируют нашу страну ☹.

Кроме того, гонщик обладает рядом параметров, которые будут изменяться в зависимости от ваших успехов или неудач по ходу чемпионата. Первый из них — **скорость**; если показатель высокий, значит, вы быстро ездите, и ваша средняя и максимальная скорости большие. Далее, **Устойчивость** — показывает нам, насколько хорошо вы умеете держаться на трассе. Показатель в графе **опыт** растет с количеством пройденных километров и побед в чемпионатах. Ну и последний, четвертый показатель демонстрирует нам, насколько хорошо вы соблюдаете поставленные командой цели. Фактически, величина этих характеристик влияет только на то, заметят ли вас команды рангом повыше или нет — провада, последние в основном оценивают ваши успехи в чемпионате. Они (характеристики) динамично меняются после каждого этапа, так что результаты заезда вы можете знать, не дожидаясь присуждения позиции в турнирной таблице.

Еще есть три характеристики, по которым оцениваются ваши умения: умение ездить по гравийным, асфальтированным и снежным трассам; их значение влияет на ваш успех на том или ином этапе чемпионата.

Итак, после создания профиля можно начинать прохождение чемпионата. Чемпионатов два. Первое, с чего мы начнем — это чемпионат машин с объемом двигателя 1.6 литр и передним приводом. Итак, наша карьера начинается с того, что мы сидим в своем офисе и выгребом почтовой ящик, читая письма с предложениями пройти тест сразу от нескольких команд. Естественно, что эти команды, коль они обращаются с предложением к новичку, переживают не лучшие времена и далеки от вершин турнирной таблицы. При выборе команды, за которую будете ездить, следует учи-



как обычно ☺, посредством электронной почты. По прохождении этапа можно почтять письма от дирекции команды, в которых вас будут хвалить, ругать или сочувствовать — в зависимости от результатов. Просмотреть рассказы от различных спортивных сайтов, в которых, в случае победы, можно почитать и о себе, любимом. Но больше всего мне понравились злопыхательские письма от соперников ☹, на которые можно даже достаточно односложно ответить, выбрав реплику из трех дос-

и покажет на двери. После победы в чемпионате 1.6 вам на выбор предложат выступить за пару заурядных команд из «двухлитрового» чемпионата или продолжить выступления за ту же команду из 1.6 л.

Просмотрев почту и таблицу рейтингов, отправляемся на первый этап. В 1.6-литровом чемпионате будет четыре этапа: Финляндия — гравийно-грязевая, Франция — асфальт, Англия — гравий и грязь, Швеция — снег и лед. В двухлитровке те же плюс Германия — снег и асфальт, и Африка — сухой грунт и гравий. Заною перечислю и машины, они абсолютно точно соответствуют реальным заводским. Итак, в классе 1.6 — это Ford Puma, Peugeot 206, MG-ZR, Opel Corsa, Fiat Punto, Citroen Saxo, Renault Clio, Volkswagen Polo. В двухлитровом чемпионате в наличии следующие машины: Ford Focus RS, Toyota Corolla, Peugeot 206-2L, Seat Cordoba T, Subaru Impreza 01, Hyundai Accent, Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer EV7. Это основные машины, плюс четыре бонусных. Как всегда, в фаворе три марки — Peugeot, Ford и Subaru, так что смело выбирайте что-то из них — не прогадаете.

Перед каждым из заездов машину можно настроить. Вот перечень узлов и деталей, поддающихся настройке. **Шины** — их тип выбрать нельзя, это происходит автоматически, но зато можно регулировать давление воздуха как задних, так и передних колес. Настройки подвески практически стандартные — жесткость амортизаторов, высота клиренса и регулировка поперечных стабилизаторов. Регулируется и **коробка передач**, ее можно подобрать как для быстрых, так и для медленных заездов. Также можно настроить **силу вращения**

колес — на полноприводных авто советую давать большее усилие на передний мост, заносить на поворотах будет не так сильно. Тем, кто не разбирается в нюансах, со-

тормоза скрипят и хуже работают, коробку передат звезде лязгают при переключении. При разбитой подвеске резко падает устойчивость на дороге, но а если пробьете колеса (!), то особо разогнаться не сможете. Можно даже отбить колесо и попытаться добраться до финиша — правда, машина на трех колесах, при этом развивающаяся скорость за 160 км/ч, выглядит очень сомнительно. В целом физика хороша — как по мне, не хуже, чем в Colin McRae Rally 3.

Чуть не забыл рассказать еще о двух режимах аркады. Если вы помните, во второй части можно было проходить даже чемпионат адвокатов. К сожалению, теперь в режиме сплит-скрин можно играть только в аркаде. Первый вид аркадных заездов — это звезды на время: кто быстрее проедет определенную трассу. Второй — т.н. вызов, надо пройти по очереди на всех машинах различные участки трасс.

патичней выглядят механики, которые крутятся в боксах возле вашей машины, они трехмерные, но треугольники на них можно подсадить по пальцам обеих рук и ног ☺.

Вообще, хочется сказать отдельное спасибо дизайнерам уровней и текстурщи-



ветую загружать готовые установки для каждой трассы, с ними можно неплохо показаться, но все же лучше разобраться в премудростях ручной настройки.

Теперь, самое время поговорить о физике игры. Она производит двойственное впечатление. Прежде всего отмечу, что игра изначально «заточена» под руль, в худшем случае играйте с геймпадом — играя с клавиатуры, вы теряете примерно половину впечатлений. Например, после очередного кругового поворота машину достаточно сложно выровнять, к тому же управление нарочито слегка запыздывает — все как в реальности. А если дать газ, вообще можно ой-ой закрутиться. Это, конечно же, плюс, но без подходящего управления очень напрягает. Так вот, орудуя рулем у вас гораздо больше шансов выровняться. Вообще, заносы реализованы прекрасно — по снегу и льду поначалу было просто страшно ездить. Прекрасно чувствуется разница между передним и полным приводом — это совершенно разные техники управления. Машины одного класса, но разных марок по-своему ведут себя на дороге — и это действительно ощущение. Но вот реализация скорости мне не понравилась: ошутимой разницы между



Что ж, добрались мы и до внешнего оформления игры. Графика не поражает чрезвычайной детализацией текстур, но при этом пейзажи выглядят очень прилично, особенно мне понравились этапы в Швеции — шикарнейший снег, блестящий под ярким полуденным солнцем, и если вы едете ему навстречу, разглядеть что-нибудь довольно сложно. Столь же прекрасно солнце Африки — оно не так слепит глаза, но выглядит не хуже. Машины, если сравнить с Colin McRae Rally 3, чуть более кустурбуют, но детализацией и анимацией повреждений V-Rally 3 заткнет за пояс многих. А как правдоподобно вылетают из-под колес ошметки грязи, снега или свежей травы! В Африке за машиной тянется длинный шлейф пыли, а в Швеции — не менее живописный снежный. Слегка пугали поначалу страшнейшие спрайтовые зрители, которые, судя по всему, не изменились со времен первой части ☺, но на них обращаешь внимание только во время торжественных событий — церемонии награждения или подписания контракта. Немножко посим-



кам — все локации в игре абсолютно узнаваемы и похожи на настоящие, ландшафты прекрасно смоделированы, и при просмотре видеопотока кажется, что все происходящее на экране почти реально. Хотя чисто с художественной точки зрения варианты сделаны немного схематично — мало камер, и лишь редкие ракурсы вкладываются в понятие «грамотный кадр». Кстати, о камерах. Помнится мне, во второй части был широко реализован вид от первого лица пилота. Теперь же мы видим в основном торпеду и приборы, дорога занимает примерно треть всего экрана, так что ориентироваться сложно. Не понравилась и камера, которая висит позади машины — слишком близко. Впрочем, последний вариант наиболее оптимален.

Звуковое сопровождение игры меня несколько разочаровало. Музыка неплохая, но ее мало и только в меню. Во время гонки надо слушать штурмана вместо музыки ☹. Он, кстати, сделан великолепно — адекватно и вовремя объявляет поворот, доносит до нас массу полезной информации по поводу трассы, любит комментировать действия гонщика — похвалять или похорить, часто подгоняет, а если финишировали неудачно, произносит сакраментальное американское междометие F**k. Звуки дикой природы ничем особым не выделяются. А вот озвучку мотора, наверное, писали на китайский диктофон за 30 гривен, стоя возле телевизора ☹: слышно в основном свист и шипение. Я согласен, турбодвиг так примерно и работает, но помимо него в машине работает и издает звуки еще масса агрегатов!

To buy, or not to buy!! Если относитесь к любителям жарко разливных симуляторов, ответ однозначный — да! Это, конечно же, не прорыв и не революция, но все одна хорошая игра. К сожалению, в игре нет мультиплеера, только режимы сплит-скрин и hot-seat, так что все же на наших компьютерах после прохождения сингла будет недовольно.

Желаю всем попутного ветра, а я пойду медитировать в Invisible War...



100 км/ч и 180 км/ч не чувствуется, но если врезаться куда-то, почувствуете тут же ☹. В игре прекрасно реализована система повреждений, детали кузова отваливаются живописно и детально, повреждения улаи машины издают характерный шум:

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n Oz0n@list.ru

traitors gate 2

CYPHER

Этот обзор в первую очередь предназначен тем, кто с нетерпением ожидал выхода продолжения Traitors Gate. Продолжение вышло, но особо радоваться этому не стоит: обе игры роднит только название. Сиквел у разработчиков оказался довольно ущербным детищем. По большому счету, сравняв первые «Ворота» и их продолжение просто язык

носит, вам предстоит на сверхчуждестельном уровне определить так называемые «горячие точки», чтобы хоть как-то вывести персонажа из ступора и заставить совершать результативные действия. Визуально эти точки никак не маркируются и сливаются с общим пейзажем. Герой будет совершать осмысленные поступки только в том случае, если он непосредственно находится перед предметом, в котором скрыт «тайный» смысл. А вот уловить его — задача игрока. Но даже если вы будете буквально наткаться на «активные» предметы, не факт, что они обязательно активизируются, это уж как повезет. Можно пробовать неопределенное количество времени и не подобрать половину нужных девайсов — поди догадайся, что это девайсы и что они нужны. Пусть снова будет пиксельхантинг, пусть! Он был эффективен (по меньшей мере).

не поворачивается, но такова уж моя судьба. А потому не выщипте.

Начну с того, что разработчики в новой игре были использованы новые технологии, новый подход, новое ВСЕ, что не замедлило сказаться, — лучше бы они этого не делали. Попытка создателей подражать (хоть в чем-то) довольно известной игре Syberia, ничего, кроме нездорового смеха, вызвать не может.

Первые «Ворота» были захватывающей авантюрой, вторые же — потугами совместить квест с экшеном. Но и это было бы вполне приемлемо, если бы не явные элементы бродилки, которые напрочь убивают все, что могло бы привлечь. Игра благодаря этому получилась просто безобразной. Для того чтобы управиться с самим действием, понадобится довольно мощный компьютер и, как минимум, нормальное управление игрой вообще. Скажите, что оно «сырое», значит сделать комплимент разработчикам — оно укасающе.

Очень раздражает пятиминутный ролик в начале игры, который пропустить никак нельзя, а выдержать сложно. В ролике воспроизводится момент, когда Рейвена высаживают возле храма, а также показывают тех, о ком вы узнаете в конце сотни или игры (кто на решихся). Пожалуй, это единственный видеоролик, который в начале игры заставляет поверить, что нас ждет какое-то действие. Больше намеков на этот нет, что честно и гуманно со стороны авторов.

Все события новой игры происходят в неких лабиринтах древнего вавилонского храма. Труден и нелегкий путь одинокого спецназовца Рейвена в тылу неизвестного врага. В различных помещениях, куда нелегко его за-

Но злключения игрока вместе с Воронам на этом не заканчиваются, а только начинаются. Дорога по извилистым закоулком храма никому не покажется милой прогулкой на пикник. И дело здесь вовсе не в идиотских квестах или в неразрешимых загадках бытия брового вояки в загадочном восточном антураже. Игра конкретно вешает комп, что не является ни игрой, ни шуткой. Самым невезучим она может прийти полностью всю систему, как последние корабля на раскопках, а тогда уже не поможет никто — спецназ в лице Ворона вызвать бесполезно. Не все, не все дойдут до конца. Много рискующих проинсталлировать «Ворота» поляжат в бесславной битве с искусственным интеллектом разработчиков. В оригинальных, не пиратских версиях игры присутствует система защиты копирования StarForce, которая реализована очень коряво: И не дай Боже, если на диске появится хоть малейшая царапина. Даже из-за царапины, коряво вписанный StarForce начинает намертво вешать компьютер. Но это еще мелочи по сравнению с основными багами игры.

Еще не отпала охота поигрывать в «Ворота Предателя-2», еще не напело на определенные мысли название, в котором для пользователя скрыт, возможно, великий сакральный смысл? Нет? Тогда переходим к графике. Угловатость моделей и наложение текстур друг на друга (в том числе и на героя), нечеткость и размытость, морально устаревшая графика в целом — все это есть. А как вам возможность проходить целые уровни, проваливаясь через текстуры в секретные комнаты? Или с точностью до наоборот Ворон может «загипнотизировать» в текстурах, и все

Разработчик: 258 Productions

Издатель: DreamCatcher Int.

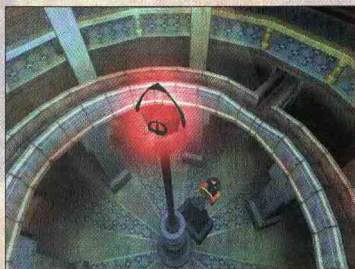
Жанр: adventure

Системные требования: P3 600, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео, 800 МБ на жестком диске

усилия коту сами знаете куда? В общем, считать не придется ©. Продолжать? Судовольствием, я ведь по натуре не Пушкин, я — Белинский. Выпадение полигонов, равно как и возможность проходить через твердые предметы и поверхности, — это само собой разумеющееся для этой игры, а потому не будем обсуждать эту тему далее.

Отдельного слова (покрепче ©) заслуживают опции. Непонятно, зачем их сделали, так как отсутствуют настройки графики, предназначение клавиш. Единственное, что поддается изменению, — это громкость музыки, которая, правда, безобразно, ее можно сделать тише, тише ©... В разделе графики разрешается только скорректировать гамму — и все. Кстати, поразительный факт: игра тормозит настолько, что fps иногда могут падать до 4-5 кадров по независимым от видящих обстоятельствам.

Думаю, что у большинства геймеров возникнет резонный вопрос: «А чего это спецназовец делает в вавилонском храме? Эх, негодяйские вы мои... Наемка: вавилонский храм находится где? В Вавилоне. А Вавилон был где? На территории современного Ирака. А в современном Ираке что? Правильно! Вот их-то, террористов окаянных, наш Рейвен и должен изничтожить. А что ему в одиночку стоит прибить иракцев, сидящих в каких-то храмовых подвалах на своем оружии массового поражения? Да раз плюнуть! Вот только в игре, как и в жизни, дойти до конечного пункта непросто. И это вопрос не сообразительности, а реальности. Спросите, а что мешает? Ответно: несоответствие имеющихся средств и методов поставленным задачам.



Самый недоверчивый геймер может усомниться: «Неужели все так плохо? Ну хоть что-то хорошее есть!» Есть, как не быть. При управлении — прекрасная позиция для разработки пальцев. Растяжка выходит просто супер: потом будет получаться очень изящная распыловка, пловно перетекающая в художественный куш.

Как итог скажу следующее: диск стоит гривен двадцать. На эти деньги можно купить как минимум 10 бутылоч пива или 20 пачек мороженого. Еще вопросы есть?

Saint Daemon saint_daemon@kilt.net leprecon leprecon@rambler.ru

PES3™

PROEVOLUTION SOCCER

Сегодня на татами сошлись два супер-гиганта игровой индустрии — японская «Конами» и канадская Electronic Arts. Яблоком раздора стал жанр футбольного симулятора. До сегодняшнего дня EA безраздельно господствовала на рынке футболов для PC, а «Конами» — для консолей. Ни один из оппонентов не мог составить серьезную конкуренцию другому, серия ФИФА всегда держала многие свои преимущества при портировании на приставки. А про Winning Eleven и говорить нечего, она обзаводилась таким количеством глюков, что PC-версию даже решили назвать по-другому, дабы не пятнать это грозное имя. Однако после выхода PES3 противостояние двух компаний можно сравнить с финальным поединком в чемпионате по сумо. Кому удастся вытолкнуть противника за пределы круга?

SD: Добрый день, якодзун! На сегодняшнем поединке я представляю геймерскую общественность, поэтому будьте покойны — порядок на татами будет обеспечен. Не будь я мастером по джиу-джитсу! Так что заполните — только честный бой, и пускай победит сильнейший!

А еще хотелось бы представить почтеннейшей публике второго члена судейского комитета, делегата от КФЛ. Вам слово, Лепрек-сан!

Lepg: Приветствую всех уважаемых футболистов, пришедших на сегодняшнее шоу. Это воистину будет бой титанов. Однако замечу несколько деталей. Во-первых, Saint Daemon-сан, не забывайте, что истинный мастер по джиу-джитсу — Я, а вам черный пояс я дал поносить на время. Во-вторых, так как я представляю профессионалов футбола, то и судить буду очень строго.

SD: Что ж, можем начинать. Якодзун... Банзай!



После команды судьи оба гиганта равняются друг к другу, стараясь схватить про-

тивника за пояс и вытолкнуть его за пределы татами. Сквозь натужное сопение слышались голоса якодзун, пытающихся подавить противника психологически.

KONAMI: EA-сан! Тебе конец! Лучшие сразу сдавайся и иди делать себе пенку! EA Sports: Ха-ха-ха! Намунал сэнка! Кама-Сутрой! С такой графикой, как у второго третьего «пса», на PC-рынок лучше не соваться!

KONAMI: Не надо, детализация игроков у нас хорошая — не хуже вашей. Правда, мы еще не успели обзавестись лицензиями, поэтому более-менее похожи на самих себя только игроки сборных... Зато детализация стадионов, погодные эффекты и особенно физика сетки у нас вообще зашибиси!

EA Sports: Не надо перегибать ветку сакури! Все, что ты назвал, у нас гораздо круче, только надо правильно настроить файлы конфигурации. А относительно того, что игроки похожи на самих себя, — это наглая ложь! У нас такие же жуткие морды еще в 2000-м году были...

KONAMI: Ну держись, шас у тебя самого морда такая бодуэт... (Начинает бить противника по лицу.)

Lepg: (остонавливая бой) Якодзун! Не забывайте, что это сумо, а не бокс! В плане графики PES3, конечно, не звезда симуляторов, но ради справедливости следует заметить, что и «ФИФА» далеко не идеал. Вспомним «ФИФА 2003», стоит отметить, что «узнаваемые» лица там были только у самых раскрученных футболистов, и то не у всех (вспомним Марку Видуку и Денилсона). Да и в «ФИФА 2004» есть много огрехов, — к примеру, меня очень поразил момент, когда ра-

дующийся забитому мячу Руй Кошпа пробежал сквозь сетку ворот, чтобы помохать зрителям. Но тем не менее, по сумме всех показателей, «ФИФА» все же будет получше, чем PES3.

SD: И об анимации тоже можно не спорить. Конечно, в PES3 имеется всего четыре ролика, показывающих процесс выдачи желтых карточек, зато в игровых ситуациях движения игроков более разнообразны, чем в «ФИФА 2004».

Итак, вам обоим первое предупреждение. Поняли? Банзай!

Во второй раз противники ринулись друг к другу. Но «Конами»-сан сильно влиял психологический фактор: подавляющее большинство болель-

Разработчик и издатель: Konami

Суть продукта: футбольный симулятор
Системные требования: Windows 98SE/2000/ME/XP, CPU 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 4x DVD-ROM, GeForce3/RadeOn 8500 32 Мб или выше, 5 Гб на винчестере, очень желательно наличие геймпада

Дата выхода: ноябрь

Дополнительная информация и де-зиформация: <http://www.fifasoccer.ru>, <http://www.fifaX.ru>.

щиков были на стороне EA-сан по той простой причине, что серия «ФИФА» уже давно стала для них эталоном. Идилом, на которого можно молиться. И тут какой-то зловещий консольщик бросает ему вызов! Это все равно, что играть против Галатасарая на его поле...

KONAMI: (чувствуя под пятками границу круга): А все-таки графика в футболе — от-



нодь не самая важная часть... Вот ваш «ФИФА 2004» нравится далеко не всем из-за недоработок с AI и геймплеем...

EA Sports: Это где ж ты таких выискал? (Обращаясь к зрителям) Разве у кого-то есть претензии?

Lepg: Молчать, несчастные! Ибо вы заделали большое место всем мастерам футбола, и мое особенно! Игры серии «ФИФА» всегда были сборниками глюков! Если я сейчас начну их перечислять, у вас завянут уши и скиснет саке. Скажу только, что «ФИФА 2004» пока что беспорочный лидер по глюкам среди всех остальных версий. Здесь можно не особо напрягаться забить практически с любой точки поля противнику! А кнопка Z! Вы хоть думали, когда ее вводили, кантовой вам по животу?

KONAMI: Вот-вот! А у нас ничего подобного и в помине нет. Геймплей очень разнообразный — невозможно найти какую-нибудь одну игровую комбинацию, которая будет давать хотя бы 50% шанс забить гол. А еще у нас огромный набор разнообразных финтов...

EA Sports: Да, прямо как в «Мортал Кombat»! У нас финты гораздо реалистичнее. Скажите, разве может какой-нибудь игрок сборной Андорры изобразить финт Зидана? А вспомните те настройки геймплея, которые игрок вынужден покупать в вашем «PES-магазине» за какие-то очки! Неужели нельзя было просто добавить их в опции и не пудрить геймерам мозги?

KONAMI: Уважаемый, не надо крошить

печенье на «PES-магазине», он позволяет не только видоизменить геймплей, но и добавить некоторые другие интересные вещи, ко-

то ползунок силы удара. Прицела нет даже примерного, а ведь игрок разбегается не прямо, а под углом. Да и с подкруткой вы выхотули. Где это видано — крутить курсором во время полета мяча?

SD: Вообще-то, у вас тоже такое было. Когда-то...

EA Sports: Конечно, было, но мы отказались от подобной несурзаций!

KONAMI: А, говорите, что хотите, но наш геймплей все равно интереснее. Потому что забить гораздо сложнее. И в отборе наш AI действует агрессивнее вашего, а дружественный AI даже помогает, организовывая коллективный отбор мяча.

Lepr: В ФИФА 2004 есть подобие коллективного отбора с помощью кнопочки C.

EA Sports: Конечно, в «ФИФА 2005» мы введем и улучшим это...

Несмотря на боевую настрой и поддержку зала, EA-сан начал постепенно сдвигать позицию. Одновременно с этим некоторые зрители, заметившие, что «Konami»-сан тоже достойный боец, одобрили задушли. Ситуация на татами менялась. И не в пользу EA-сан...

KONAMI (чувствуя близкую победу): А что ты скажешь на это? В PES3 присутствует мощный редактор, который позволяет изменять практически все, от формы ушей

рана? Да и вообще, вы играли на слабых машинах в ваш PES? Все игроки, как будто под водой, причем чем больше их на экране, тем медленнее идет игра. А если поставить более низкие настройки, то в ситуациях, когда на экране 1-2 игрока, за ними просто невозможно уследить! Но еще хуже тем, у кого действительно мощные



торые, в принципе, не так уж и важны, но приятны. Например, новые прически, след от мяча... А у вас этого нет — все одинаковое.

EA Sports: Ничего подобного! У движка «ФИФА 2004» безграничные возможности! Существует даже патч, который меняет конфигурацию AI так, что геймплей становится неотличим от вашего PES! А вы так не можете!

KONAMI: Почему же не сможем?

EA Sports: Да потому что у вас не поддерживаются аналоговые геймпады, на которых играют все профессиональные футболисты...

KONAMI: Не надо врать — поддерживаются. Просто в PES3 игроки могут бегать только в 8-ми направлениях...

Голос из зала: Офигенная поддержка!

Lepr: Да плавать на геймпады, тут и «клавы» хватает сполна.

EA Sports: Вот-вот! Поэтому кремниевый AI у вас написать гораздо легче, но он никогда не будет таким гибким, как наш. А при игре с живым противником... Кстати, у вас ведь нет нормального мультиплеера! Только «хотситл»!

Lepr: Несчастные, молчать снова! Сейчас я расскажу о том, что вы сотворили с «ФИФА 2004»! Мало того, что мультиплеер надо доставлять с помощью патча, так как изначально его нет, так он еще и ужасный. После завершения игры перезапустить матч нельзя, приходится выходить и подключаться по новой! Но не это самое страшное. В мульти не предусмотрен ни режим «золотой гол», ни серия пенальти! То есть если матч закончится вничью, то определить победителя в дальнейшем невозможно! По сравнению с этим все неудобства в PES3 — детский лепет.

EA Sports: — молчит, уставившись в пол.

KONAMI: Ага, поспали! Мы все-таки сделали геймплей разнообразным, а вы прикрываетесь всякими неофициальными патчами. А как у вас пробиваются стандарты? Если хорошо уметь, практически с любой позиции можно забить...

EA Sports: Ключевое слово — уметь. У нас можно задать те параметры, которые доступны реальному игроку: силу удара, точку на мяче, примерную зону попадания... А у вас же вообще ничего нет! Только



игроков до состава команд-участниц определенных чемпионатов. В нашем окне управления командой выден практически весь состав «основы», а не то, что у вас, — всего 9 человек. И настройка графики у нас есть, даже кнопки на геймпадах можно переназначить!

EA Sports (все больше сдавая позиции): Это... это... У нас тоже все это можно... Мы ведь патч специальный выпустили. И Creation Center скоро будет. И вообще...

KONAMI: О, да! Что, не могли сразу все сделать? Как мы...

EA Sports (внезапно удваивая натиск): Как вы? Да наши глюки по сравнению с вашими — это сущая ерунда! Но вы могли додуматься, что современные мониторы работают на частоте выше 60 Гц? Это ж вам не телевизор! Иначе почему у вас скорость игры привязана к частоте обновления эк-



компьютеры, — там даже на максимальных настройках скорость такова, что играть невозможно! Вы в курсе, что эпоха DOS-овских игр прошла?

KONAMI (неуверенно): Но ведь PES3 идет только под Windows...

EA Sports: Хоть это радует. А какой у вас саундтрек? На восьмиступенчатых приставках и то были композиции поинтереснее. И комментаторы у вас такие, что по ним 1-я городская офтальмология плачет! Это ж надо так поверкать фамилии!

Кстати, о фамилиях, неужели у вас есть лицензии на использование реальных фамилий?..

Lepr: Так, не переходите на личности!

SD: Не забывайте, у нас тут поединки по борьбе сумо, а не ток-шоу «Окна»!

Lepr: Согласен. Тем более, что и у PES3 и у ФИФА 2004 есть и другие неоспоримые достоинства, сравнивать которые просто глупо.

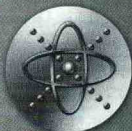
Этот поединок оказался самым затяжным во всей истории борьбы сумо. Около получаса ягодицы возлились друг с другом. То один прижимал соперника, то другой почти выбрасывал оппонента. Но в итоге схватка была установлена судьями.

SD: Все, с меня довольно. Это не борьба, а сплошное издевательство. Объявляю боевую ничью и... готовьтесь к реваншу через год. Может быть, к тому времени вы сделаете из сегодняшнего поединка кое-какие выводы. Но в любом случае, победить должен зритель. Так, коллегам?

Lepr: Да, в основном я согласен с вами, коллега, но от лица профессионалов футбола и мастеров джунджуитсу я хочу кое-что добавить. Если вы, ягодицы, не сделаете определенных выводов, а снова выдвинете нам сборник глюков и корявый анимационный футбол с хроающим мультиплеером, то ялянусь найной черемухой, я соберу 10 000 зрителей, геймеров и болельщиков «Бешикташа», и мы все... (вырезано цензурой).

Кирилл ТАЛЕР

СФЕРА



СУДЬБЫ

Жанр: MMOG (Massively Multiplayer Online Game)**Разработчик:** allied dreams GbR**Издатель:** DestinySphere GmbH**Чтобы работать:** MS IE-5.0 и выше/Mozilla; Macromedia Flash 6/Flash MX**От лиенсу**

Садись, мой милый жуенчо, на этот камешек. Спрячь свои восемь передних лапок в пазухи и перестань ковыряться еще четверыми в жвалах. Разве тебя не учили, что это некультурно?

Сейчас я расскажу тебе об интересном мире, который населяют интересные создания. У них всего четыре конечности — у редких особей пять. Эти особи, как правило, лидеры.

Еще у этих особей есть странные мурaveйки из тяжелой земли. Тяжелую землю

лам, вступает в кланы, моет ноги, опять вступает в кланы.

Ребята из allied dreams GbR пошли по иному пути. Они не стали выдумывать очередной руль для велосипеда, совершенствуя боевую систему до 5-ти, 8-ми или 15-ти кнопок поражения (паза, нос, рот, уши, печень, сердце, почки, локте, бедро, коленная чашечка и т.д.): «Неутомимый Восзакричал «хей-а» и критическим ударом пробил Пете левое легкое»...

Они решили продвигать на российский рынок стратегию в жанре MMOG.

О далеком-далеком космосе

О далеком-далеком космосе, в котором три расы, совершенно непохожие друг на друга, начинают движение — каждый по своим расчетам развития цивилизации и морали.

В котором три расы начинают осваивать огромные космические объекты, созданные КЕМ-ТО НЕСОИЗМЕРИМО древним.

И знаете, разработчики не проиграла.

И хотя пока идет только бета-тест, количество тестеров уже перевалило за 6 тысяч. И это в игре, где у каждого есть свое мини-государство! А на родине DS — Германия, где данная онлайн-стратегия становится культовой, ее постепенно переводят на платные рельсы.

От воранеров

...Имплантат вставляется вот так, мой будущий смелый астронавт, иначе он начнет сильно глючить. Не трогай руками! Да, сначала он чешется... Потому что начинает активироваться... Ну, потерпи!

Хочешь, пока он активизируется, я расскажу тебе сказку об удивительной и страшной расе магов? Они живут на самом дальнем от нас кольце... Одним взглядом эти полупризрачные создания могут пробивать самую крепкую броню, передавать предмет с места на место и даже заглядывать к нам в мысли...

Но самое удивительное, мой будущий маленький астронавт, что им совершенно не нужно оружия — вся их мощь в движении рук, во взгляде, в шепоте и даже в молчании, в дуновении ветерка. Всего лишь один маг-патриарх по силе не уступает нашей главной ударной силе флота — боевому крейсеру... Говорят, они уже отстраивают Межкельцевые ворота. Это значит, что скоро вся их ужасающая сила уйдет по нашему, такому спокойному мируку.

Не бойся, мой отважный будущий астронавт, патриархом стать очень сложно, и их очень мало. А чтобы мы были еще сильнее

и могли сравнять с землей этих ненавидистых магов, нам нужны имплантанты. Теперь ты не будешь их деактивировать столовой вилкой — правда, мой маленький и храбрый путешественник?

Война за ресурсы

Первый жизненно важный ресурс, без которого будет очень сложно начинающему пионеру космоса, — это ресурс самого портала *Destiny Sphere*.

Кроме стандартного набора новостей, голосовалки и форума, — масса полезной информации для новичков. Если не прощелкать своим гуманоидным клювом и хорошо проштудировать инфу перед началом игры, то неприятные сюрпризы сведутся к минимуму. Ваш покорный слуга этим, конечно, не занимался — ну так от меня, асоциального элемента, ничего другого и ожидать не стоило.

Сфера, невообразимо величественный мир

Ослепительное солнце Сулис, четыре исполинских рукотворных Кольца, вращающиеся вокруг него. Слепою волею случая три Кольца из четырех заселяют три расы, пришедших из различных уголков Вселенной, непостижимых друг для друга и непохожих друг на друга.

Чтобы почувствовать размах далекого мира, посмотрите одним глазком сюда: <http://www.destinysphere.ru/forum/world.php>.

Первое Кольцо: *воранеры* — высокотехнологическая раса, научно развитая, с грозным космофлотом и сметающей все и вся атакой. Их предки могли родиться на Терре, что в Солнечной системе, но это пока не доказано.

Второе Кольцо: *лиенсу* — мастера биотехнологий и генетики, мастера выдумывать и воплощать новую Жизнь. Почти Боги-созданы. Или... «воночные мунсанты», если следовать бездумному сленгу воранеров.



делают на очень жарком огне, а потом складывают в ровные уродливые скалы.

Они создают себе мертвых спутников из тяжелой земли, они плюют огнем с помощью палок из тяжелой земли, они носят скорлупу из тяжелой земли. Они получили силу, но отделились от Жизни. Они хотят владеть чужой Жизнью, потому что потеряли свою.

По твоей темной клейкой слизи я вижу, ты испуган, мой маленький жуенчо. Не бойся, им не устоять против наших бримеров. Наши бримеры есть воплощение мощи Жизни. Они сокрушат безжизненную тяжелую землю. Они сокрушат воранеров.

Война за геймера

После оглушающего успеха «Войскового Клуба» к онлайн-проектам на территории бывшего Союза стали относиться серьезно. Скажем так, гораздо серьезнее, нежели раньше. Онлайн-игры, уже не текстовые, а графические, начали высказываться из страны Фантазии, как грибы после дождя и воплощаться на сайтах, веб-узлах, порталах.

Среднестатистический онлайн-проект чаще всего представляет собой смесь фэйтинга и RPG и до жути похож на «КБ»: персонаж сражается, выясняет отношения в чате, отыгрывает светлую/темную роль на форуме (а точнее, маскирует под ней свои комплексы), поднимается по «папам» и леве-



Третье Кольцо: *посола* — повелители стихий и тайных энергий, мистики, шпионки, теплоты, глубоко проникшие в сущность энергий и открывшие Вселенную внутри себя. Почти невесомые и невидимые. Но не-

постижимо грозная и сокрушающая мощь заключена в них.

У нас, невеста как попавших в этот мир, есть выбор. В отличие от первопроходцев.



Мы можем выбрать себе расу. Это, конечно, можно сделать по зову души — но можно и полагаясь на здравый расчет. Какое преимущество может дать каждая из рас?

Для этого заглянем в мир Desteny Sphere поближе.

1. У магов — мана, у техников — план ГОЭЛРО, у мутантов — фотосинтез, но все это называется одним соборным словом — энергия. Первый великий ресурс. Энергия для жизни, развития, процветания — и войны (если надоест процветать).

На кольцах господствует статическая энергия ветра. От изначального умения ее собирать и от упователей-парусов будет зависеть ваш прогресс в первые месяцы.

Изначальное умение (бонус) по статической энергии:

воранеры — 0%;
лиенсу — 14%;
посолао — 30%.

2. Ага, тупые кибгоры воранеры сильно отстают поначалу, и мы сможем их мАчить!.. Но не так все просто.

Второй великий ресурс — кадерииум, «тяжелая земля» в понимании лиенсу. Эффективный металл со множеством примесей, даже постройки посолао и лиенсу без фундамента на кадерииуме не простоят больше нескольких часов. Потому все три расы пользуются гигантским кадерииумным прессом, чтобы затем, в кузницах кадерииума выплавить нужное количество этого дешевого и стойкого вещества — оплота всего строительства, производимого в Сфере.

Изначальное умение (бонус):

воранеры — 17%;
лиенсу — 8%;
посолао — 0%.

3. Ага-ага! Технологичные воранеры начинают нагонять магов, а лиенсу держат гордою золотую середину! МАчить стало сложнее... Но хочется!

Хочется — будем! Но тут призрачные посолао наносят ответный удар — технология производства третьего великого ресурса — нанокристаллов. У здания может быть хороший фундамент, стены... У воинов — хороший атакующий потенциал... Но что даст им непробиваемую броню, что сделает стены сверхмощными, выдерживающими самую страшную плевую бурю? Только миниатюрный синий песок, больше похожий на пылицу.

Непревзойденными конструкторами кристаллов были, есть и будут маги посолао, а

остальным расам придется утирать слюны (или что там у них) и завидовать завидующей завистью.

Изначальное умение (бонус):

воранеры — 4%;
лиенсу — 0%;
посолао — 11%.

4. Такой ресурс как «жавка», «жорева» (в простонародье — еда) язык не поверочивается назвать великим ресурсом. Но он велик! О, как он велик! Спросите любого студента...

воранеры — 0%;
лиенсу — 22%;
посолао — 8%.

5. Продиум. Алья-матер высоких технологий.

Самый редкий и востребованный великий ресурс — нечто вроде ядерной энергии. Возможность его добычи появляется не с самого начала, а при вторичных признаках взросления — огрубении голоса, появлении первых маленьких армий, нахождении первых маленьких артефактов.

воранеры — 4%;
лиенсу — 0%;
посолао — 0%.

Вот такие пироги с пришельцами. По 40 нанокристаллов за грамм. Радует сбалансированность рас. Рулят все — просто каждый по-своему.

Война за соты

Пче-е-е-е-е! — было моим первым радостным воплем, когда впервые начался запуск интерфейса/локация моей Соты, а потом меня выкинуло на бескрайние широты Desteny Sphere.

Огромные кольца поделены на сотовые комплексы. В каждом комплексе — шесть жилых сот, разделенных тоннельными реками. Реки сливаются в центральной соте, разделяя ее на шесть частей. За каждой жилой сотой (от центра) лежит т.н. «нейтральная сота», пустынная и безжизненная.

Итого вы, будущая трудолюбивая пчела, оказывается счастливым обладателем:



- ✓ крохотного шестиугольника с озерцом;
- ✓ кусочка центральной соты (единственное место добычи продиума);
- ✓ пустынной нейтральной соты;
- ✓ минимального количества строителей;
- ✓ трех уникальных зданий, оставленных прежней цивилизацией.

А для того чтобы увидеть действительно весь мир «Сферы Судьбы», великий и ужасный, придется потрудиться не месяц и не

два, отстраивая здания, отправляя команды археологов на раскопки артефактов, занимаясь изучением новых технологий в научных центрах... ну, и отражая нападения враждебных армий нехороших дядек и тетек, охочих до чужого добра. А их будет хватать, потому что победившая армия грабит твою соту на предмет ресурсов и грабит, надо сказать, с особым цинизмом.

Благо, MMOG-стратегии не требуют постоянного «висения» в Интернете. Достаточно заглядывать в нее несколько раз в день.



А еще игра не требует много Инет-ресурсов — то бишь играть можно и на самом дилом модеме. Нужно всего лишь заочать плагины Macromedia Flash 6 (Flash MX).

Умники-разработчики сумели создать игру на двух языках — любой программист вам расскажет, насколько это сложно. Сумели создать игру во флеше, чтобы максимально разгрузить трафик. Сумели воплотить в «Сфере Судьбы» то многое, чего так не хватало современному онлайн-проекту. Прежде всего — возможность напрягать серое вещество... И открыты пока далеко не все тайны...

Кстати, недавно началась колонизация четвертого Кольца — топ-игроки сумели построить самое величественное здание люлой соты — Колонизационный центр. Самое время включиться в гонку вооружений и мировоззрения. Ход за нами! <http://www.destenysphere.ru>.

В игре множество целей, которые становятся доступными постепенно.
(Взято с portnara Desteny Sphere)

От посолао

Загляни в мою сущность, моя маленькая фея... Неужели я не прав?

Я знаю, тебе не нравится разгоревшаяся война, тебе не нравятся жертвы, боль, смерти близки...

Но посмотри на это с другой стороны: война есть не что иное, как продолжение спора Порядка и Хаоса. Жизни и Нежити, Стихии и Статики. Вроде того как маленькие дети, что видят красивую игрушку и не могут договориться играть с ней по очереди, затевают драку... Как дедья, что обгоняют друг друга в погоне за солнечным светом, лишая солнца слабых...

Даже большим сильным расам еще многое нужно узнать о Равновесии. И повзрелость. Война — болезненный, но быстрый путь к этому...

Ты не согласишься со мной, маленькая фея? Что ж, когда-нибудь ты подружишься с воранером. Когда-нибудь...

Окончание следует

Игорь АТАМАНЧУК aka D'Ark Essence



Пробуждение

Триста лет... Три века сна... Три века мучительного бессилия, наполненных призраками прошлого и кошмарами будущего.

Да, тогда, триста лет назад, я был всем. Одним моноением руки я прерывал сотни жизней, и воды рек от моего свечения краснели от крови. Тогда я боролся за восстановление власти вампиров в Носготе и под моим командованием состояли тысячи ты-

Мы сошлись, и наши клинки сплелись в убийственном вихре. Странным было то, что магия моего меча не имела власти над этим существом. Бой длился бесконечно долго, и мне начало казаться, что боги наказали меня непобедимым противником...

Я пал. Моя армия была почти полностью уничтожена, а я впал в летаргический сон и проспал триста лет. До этого дня...

Да. Я вернулся. Носгот должен вспомнить своего истинного повелителя. И пусть меня наполняет лишь мизерная часть былой силы, но мои руки все также легко ломают врагам кости, мои котги также рвут плоть, и мои клики еще доберутся до шей тех, кто предал меня.

The beginning...

Думаю, всем хорошо знакомо словосочетание Legacy of Kain, и надеюсь, у всех оно вызывает только приятные воспоминания. Нет, не все знают? Нет, это о другом Кэине. И Лулы здесь тоже нет. Какой аддон к «Варкрафту»? Прием здесь «Симсы»???

Ладно, СТОП!!! Буду все рассказывать по порядку. А ветеранов попрошу потерпеть и не пинать меня ногами, если чего не правильно скажу.

Так вот, в далеком 1996 году тогда еще не очень известная компания **Crystal Dynamics** выпустила игру (RPG), и называлась она **Blood Omen («Кровавый знак»)**. Игрушка получилась классная, и самым большим ее очарованием оказалось то, что она была о вампирах. Но не об обычных, таких как Дракула и Рейны, а о вампирах, точнее вампире Кейне, с жестокой душой, холодным сердцем и огромными амбициями.

В 1999 году вышло продолжение (экшен), но не о Кейне, а об одном из его генералов — Разиеле, который был убит, а потом воскрес, а затем он пошел и... Но это совсем другая история.

И вот наступил 2002 год, и возродились фанаты, ибо появился на свет второй **«Кровавый знак»!** Вот о нем мы и будем разговаривать.

Оказавшись, наш Кейн после того, как мы его оставили без присмотра в первой части, собрал огромную армию своих соратников и пошел «мочить» всех людских по сарт... по городам. Завалил он порочку и наткнулся на славный град Меридиан. И все бы ничего, но в том городе обосновалась

Разработчик: Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive
Жанры: 3D-акция
Дата выхода: апрель 2002 года

антивампирское братство Сарфан во главе с Мужиком-С-Большим-Мечом (урон 15-150). Не повезло нашему герою — победил его Мужик, собрал меч именной, а армию розогнал. Но не помер Кейн — провалился он триста лет без сознания, ослабел от недооказания и проснулся, чтобы вернуть себе былую мощь и власть, а заодно и меч козырный.

Родился я в трущобах городских...

В общем, эту игру можно было назвать незаурядным экшеном, если бы не одно «но». Что из себя представляет обыкновенный экшен? Правильно, до тошноты добрый дядя (или в редких случаях тетя) бегает с огромным мечом или плазматаном и пацками валит однообразных монстров, время от времени отвлекаясь на поиски ключей от какой-то двери... Знаете, я тут подумал и понял, что имеет место быть не одно «но», а целая куча уточнений.

Во-первых, мы играем за вампира, жестокого, безжалостного и бессердечного. Короле, он — бяка. То есть никаких спасений принцесс в купе с драконами не предвидится.

Во-вторых, мы попадем в совершенно особенный мир, где магия тесно переплетается с техникой, хотя, к сожалению, вы здесь не увидите мушкетов, револьверов и пороховых ракет-пушечников. Отсюда следует, что поиск ключей и решение загадок в игре будет, как минимум, интересным.

И в-третьих, самых главных, игра имеет незаурядный сюжет, по ходу которого нам постепенно раскрывается история Кейна. Этот сюжет нас интригует и заставляет продолжать игру, все основательнее погружая нас в мрачный и негостеприимный мир Носгота.

За кого мы играем? Правильно, за гражданина с трехсантиметровыми клыками, бледной кожей, который ценит в людях лишь развлекательную сердечно-сосудистую систему. Но вампиры Носгота отличаются от наших. Они не боятся света, но вода для них смертельна — она действует на них, как соль.



сая войск, и все они жаждали крови и власти. И я дал им то, чего они хотели. Я и моя армия прошлись огнем и мечом по всем городам, свая смерть и разрушение. Сейчас я уже не помню, как это было, — все воспоминания слились в водоворот, наполненный криками, предсмертными стонами моих жертв и кровью. Это безумие продолжалось до тех пор, пока на моем пути не возник город Меридиан.

Тот день я запомнил на всю жизнь: бесконечные колонны воинов-вампиров остановились на моей команде. Да, мы мог гордиться ими — их фигуры, казалось, окутывала сама Тьма, и только глаза, сотни пар глаз, светились призрачным огнем. Я видел шеренги моих врагов — заковананные в свечающую броню рыцари, лица которых выражали лишь бесконечное спокойствие.

Я зашипел, подняв вверх свой меч. Похититель душ, и в воздух взлетели сотни серых теней, и каждый прыжок заканчивался чьей-то смертью. Мои воины разрывали людей голыми руками, и их клыки обливались кровью.

Казалось, победа не за горами, но тут появился ОН. Огромный, закованный в броню, окутанный зеленым пламенем, с его руки сорвались молнии и прошлись по полю боя, оставляя за собой лишь кучки пепла. Несколько вампиров, пытавшихся остановить Его, упали, раздробленные пополам чудовищным мечом.



ная кислота на нас. Далее — им нельзя навредить, помахать, например, крестиком перед носом или дыхнув чесноком. Хотя, если их проткнуть мечом, то они вполне могут окуриться от потери крови. Но несмотря на все различия, вампиры объединяет одно — KPOBB, без нее они погиб-

ют. Хотя и в этом плане у вампиров из нашей игрушки есть свои отличительные особенности, но об этом позже.



После начала игры мы проходим обязательное обучение под руководством симпатичной вампириши Уми. Постепенно мы приспосабливаемся к незатейливому управлению. Сначала оно кажется немного неудобным. Посудите сами, чтобы ударить врага, необходимо зажать некую клавишу и, не отпуская ее, наносить удары. Но, поиграв немного, приспосабливаемся, и уже кажется, что управление не может быть другим.

И вот мы плавно подходим к самому любимому и близкому сердцу геймера — боям. В «Кровавом Знаке» они не отличаются большой оригинальностью и эффективностью. Наш подопечный умеет выполнять всего один комбо-удар, состоящий из трех обычных, и один захват. То есть бой можно описать примерно так: один удар, второй, третий — враг на землю, ждем, пока встанет, опять удар, второй... И так, пока жертва не испустит дух.

Столь плачевное состояние боев скрашивает наличие разнообразного оружия. Хотя и с ним система боя остается все той же, треступенчатой. Но вся наша жажда жестокости компенсируется захватами. Каин поднимает жертву в воздух за горло и начинает развлекаться — то придушит чуток, то эфесом меча в зубы даст, то просто бошку снимет или топором между ног заедет (честно!).

Но самым эффективным оружием убийства является магия вампиров, так называемые «темные дары». Игру мы начинаем всего с двумя заклинаниями, но потом, после убийства каждого босса, нам добавляется по одному. Рассмотрим их поподробнее.

Первая магия — **туман**. Она действует только в местах, где по земле стелется туман. Кейн сливается с ним и становится практически невидимым. Он может незаметно подкрасться к жертве со спины и вырвать сердце, перерезать глотку, выпустить кишки или перерубить пополам. Но на некоторых врагов, таких как святые рыцари, она не действует, так что приходится быть осторожным. Для использования этой магии вам не нужна мана.

Следующая магия — **гнев**. Она позволяет нанести вам один сокрушительный удар. На первых порах очень помогает, так как валит врагов сразу же. Но чем дальше вы проходите, тем сильнее враги, и они не по-

дыхают и после трех ударов. Необходимо среднее количество маны.

Прыжок — мы получаем его после убийства первого босса Фаустуса. Эта магия позволяет Каину прыгать на огромные расстояния, плюс можно прыгнуть на врага и сбить его с ног. Очень, знаете ли, полезная штука. Ведь против сильных врагов часто эффективна тактика «главное — повалить, а потом ногами затопчем». Маны не требует и доступно к использованию в любой момент.

Дар гипноза мы получаем после встречи с Маркусом. С помощью этой магии мы можем контролировать разум низших существ. Например, высоко на платформе размещается рычаг, а рядом с ним окопачивается мирный житель. Выбираем гипноз, вселяемся в человечка, поворачиваем рычаг, и где-то открывается дверь. К сожалению, гипноз не действует на воинов. Так что пройти уровень, вселившись в какого-нибудь суперрыцаря, не получится. Для этой магии мана не нужна.

Следующее умение — **берсерк**. Мы получаем его после победы над третьим боссом — Себастьяном. При его активации Каин наносит врагу серию мощнейших ударов, завершающуюся эффектным slo-mo. Весьма полезная штука, так как после ее ис-



пользования редкий монстр сможет встать. Необходимо большое количество маны.

Телекинез — его мы обретем после того, как ползем кровушки одной ведьмы. С помощью этого дара мы сможем поворачивать некоторые недоступные рычаги и, что самое главное, толкать и пихать врагов. Хотя мощность толчка и не велика, но когда у вас дефицит хит-поинтов, то можно заплезть повывше и спокойно расстреливать врагов, благо, среди них не встречаются индивидуумы с дальноточным оружием. Мана не нужна, но необходимо некоторое время для перезарядки.

И последнее заклинание, которое мы обретаем, — это **жертва**. Руководство к эксплуатации: Каин начинает делать таинственные движения руками, вокруг разливается красное сияние, жертва взлетает над землей и превращается в живой факел. Заклинание убивает любого врага моментально и бесповоротно. Для использования нужен максимум маны.

Вы спросите, а что это за мана такая, и где ее берут? Хотя нет, конечно, не спро-

сите, но надо же мне за что-то зацепиться, чтобы начать рассказывать об интерфейсе? Так вот, кроме спины нашего главного героя, на экране размещается три индикатора, один из которых в виде колбаски с кровью показывает, сколько у нас осталось жизней. Этот индикатор имеет отвратительное свойство — опорожняется самостоятельно и без видимых причин, так что мы должны регулярно его пополнять. А как? Не надеетесь, разбросанных по локациям аптечек не будет, и жизни нам придется пополнять за счет кровушки наших врагов.



Второй индикатор с жидкостью сиреневого цвета уведомляет нас о количестве имеющегося у нас опыта. Объясню поподробней: при потреблении крови нашим героем индикатор опыта ну о-о-очень медленно пополняется, и когда он заполнится, количество хит-поинтов возрастает. Вот так-то.

Третий полосочка сверху экрана информирует нас о количестве маны. Она пополняется весьма странным способом — во время блокировки ударов. То есть поставили мы блок — уровень маны повысился, еще один — еще выше.

Все, с интерфейсом закончили, теперь...

Это он, это он...

Нет, не вывод, рано еще. Это геймплей. Он хватает вас, шмакает об пол и затягивает, заставляя играть, играть до самого конца. Остальному этому способствует герой — жестокий и хладнокровный. И знайте, становится немного жаль, что Каин, так и остается монстром, урюжим, упрямым монстром, не останавливающимся не перед чем, лишь бы достигнуть своей цели.

Путешествуя улочкам Меридама, вы ощущаете, что город живет своей жизнью. Вот жена отчитывает своего подвыпившего мужа, рядом, у прилавка, купец торгуется с покупателем, чуть дальше личный бандит выбивает деньги из мужика.

Все способствует полному погружению...

Теперь уже точно ОН...

Вывод. Вы не представляете себе, сколько можно было еще написать про эту игру. Но всем известно, что «ИМ», к сожалению, печатается не на резине.

Вывод однозначный: если вы соскучились по хорошему сюжету и колоритным персонажам, хотите попробовать что-то новое, Blood Omen 2 — это реальный шанс прикоснуться к легенде.

AntDroid antkov@ukrpost.net Andrew_Prim mcburger@ukr.net

WARHAMMER

Окончание, начало см.: «Мик», №51-52 (109-110), 1-2 (111-112), 3 (113)

«Черные орки сошлись в схватке с рыцарями. Зеленокожие кромали бронированные банки топорами (а дальше в ход пошли кулаки и то, что под руку попадалось, включая куски самих рыцарей), а те, в свою очередь, резали их мечами и оглушали щитами. Всадники на кабанах, увидев конницу врага, направились к ней навстречу, лошади испугались несущихся на них гор мышц и кляков в латах и на мгновение застыли в нерешительности. Умелые сядки попытались привести их в чувство, но чудовищные твари ударили по ногам лошадей, ломая им кости. Многие всадники остались лежать на земле. Битва только начиналась...»

А теперь, как вы уже догадались, наступил самый интересный этап сражения — ближний бой, именно в эти моменты решается, кому же достанется долгожданная победа.

V. Ближний бой

Эта фаза является самой длинной и сложной. Начинается все, конечно, с боя.

1. Бой.

Во время своего хода игрок волен сам определять порядок боя. Сражаются между собой модели, сопрягающиеся подставками, в том числе и утками.

Первым удар наносит атакующий отряд. Если бой уже в разгаре, то удары наносятся согласно показателю инициативы (I) модели. Неужели показатели равны? Тогда первым будет бить тот, кто победил в предыдущем раунде боя. Как, было ничья? Бог с вами, кидайте D6 до посинения, пока не определится первый.

2. Броски на попадание.

Теперь, когда порядок определен, следует выяснить, попали ли вы по цели, или враг все же увернулся. Для этого нужно свериться с **таблицей попаданий**, в которой указан минимальный результат при броске D6, необходимый для пробития цели.

(В **табл.1** попаданий по горизонтали указано мастерство оружия (WS) обороняющегося, а по вертикали — атакующего).

При этом единица — всегда промах, а шестерка — всегда попадание.

Табл. 1

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

Если атакует кавалерийский отряд, мастерство обороняющегося (WS) определяется по мастерству всадника, в случае же оседланных чудовищ — и всадники, и чудовища.

Если цель спряталась за препятствием, то попасть по ней можно только, если вам очень повезет, то есть если выпадет шестерка.

3. Броски на ранения.

Далее, как и в фазе стрельбы, определяются **ранения**. Причем делается это аналогично: каково минимальное число очков для нанесения ранения (по D6), определяется по **таблице ранений** (приведенной в предыдущей статье, когда рассказывалось о фазе стрельбы). Это значение ищите на пересечении силы атакующего (S) и стойкости цели (T).

4. Спасброски по защите брони и магической защите.



После каждого удачного попадания необходимо бросить D6. Если результат больше или равен показателю спасброска модели — она избежала ранения. В общем, аналогично тому, что описывалось в фазе стрельбы.

5. Удаление потерь.

Потери удаляются из задних шеренг, ибо считается, что воины сразу же заступили на место своих павших товарищей.

6. Определение результатов боя.

Для определения результатов боя нужно сложить все успешно нанесенные ранения и добавить следующие модификаторы:

+1 — за уничтожение каждой следующей шеренги после первой, но не более +3;

+1 — если общая сила отряда больше таковой у противника;

+1 — за заносность в передней шеренге;

+1 — за более высокую позицию в бою;

+1 — за атаку с фланга или с двух;

+2 — за атаку с тыла;

+1 — за каждое избыточное ранение (если модель нанесла больше повреждений, чем нужно, чтобы уничтожить цель).

Сторона, чей показатель в итоге окажется больше, выигрывает раунд.

Противники должны пройти тест на разгром и панику.

7. Разгром.

Нужно бросить D6 и добавить разницу между результатами боя. Если цифра превысит показатель лидерства отряда, то он считается разгромленным, — разворочивается и бежит, как только закончатся все остальные бои.

8. Паника.

Все отряды в радиусе 6" от разгромленного или уничтоженного друженного отряда должны пройти тест на панику.

9. Бегство и преследование.

Войска драпают по прямой от самого большого вражеского отряда, участвовавшего в сражении. Расстояние, на которое они убегут, определяется с помощью D6 при показателе передвижения не более 6" и на D6, если все же больше. Также рассчитывается и дальность передвижения отряда, преследующего разгромленный. Если результат преследователей больше или равен показателю преследуемых, то бегущий отряд считается настигнутым и уничтоженным.

Отряд может отказаться от преследования, для этого на D6 необходимо выкинуть результат, больший или равный показателю лидерства. Это делается до того, как брошены кубики на передвижение бегущего с поля боя отряда. Отряды, находящиеся за укрытиями, могут автоматически отказаться от преследования.

10. Восстановление шеренг.

Из вот когда мейслювка закончилась, отряды, оставшиеся на позициях, могут восстановить шеренги, причем у победителей при желании есть возможность увеличить ширину строя и попытаться окружить противника.

Если в первом раунде противник был уничтожен сразу же, отряд может сделать бросок вперед на D6 или D6+ в зависимости от показателя движения.

«Командир резервного отряда рыцарей, который уже в начале битвы вынужден был вступить в бой, приказал своим солдатам идти враспылку. Честно говоря, очень странное решение. Остальные командиры, наоборот, старались объединить силы своих отрядов, а тут... Но решение оказалось верным. Рассыпавшиеся, а затем вновь сплотившиеся войска сжали зеленокожих в кольцо. Рыцари мгновенно разнесли в щепы сопротивление и предприняли отвлекающий маневр — они уда-

рили по тылам врага. Как оказалось, противник такого поворота событий действительно не ожидал и был застигнут врасплох. Отвлекающий маневр перешел в мясорубку: сближаясь, рыцари просто-напросто топтали козавших или «мминаторных» гоблинов... Но все-таки и в Орде наш-



лась парочка хороших генералов... И они не замедлили принять меры...»

Напутственное слово

Ну вот и все. Точнее, почти все. Это конечно только одного хода. Далее необходимо продолжать в том же духе до полного уничтожения противника.

Специальные правила

Читая описание боя, вы сталкивались с различными понятиями, вроде «вольных стрелков». Далее мы расскажем о различных особенностях некоторых отрядов, способных в умелых руках полководца изменить ход битвы.

1. Вольные стрелки (рассыпной строй).

Такой отряд не строится в шеренги один к одному, а расставляется так, чтобы расстояние между моделями было не менее 1". Также они могут двигаться бегом — с двойной нормой передвижения, причем не снижая скорость при движении по пересеченной местности. Если враг решит обстрелять такой отряд, то ему придется делать поправку на попадание -1. Сектор обзора у рассыпного строя — 360 градусов. Границей отряда считается любая крайняя модель, поэтому атакующие остоновливаются, застигнув любой из моделей. Отряд может вести обстрел врага, даже если тот находится в поле зрения лишь одного солдата.

2. Летящие создания перемещаются на 20" в любом направлении, но по земле двигаются согласно своему показателю движения. Лес считается пролетающей, но непроходимой местностью. При атаке с фланга или тыла такой отряд вызывает панику. Во время броска на атаку дальность движения не удваивается. Противники летунов никогда не получают бонусов за более высокую позицию или укрытие.

3. Разведчики выставляются на поле после того, как были расставлены армии.

Они ставятя в любом месте карты вне поля зрения противника.

4. Некоторые армии имеют отравленное оружие, это означает, что если при атаке на D6 выпадает шестерка, то цель автоматически получает одно ранение. На нежить яд не действует, бо не на что! Примерно так же работает и умение **сокрушающий удар (killing blow)**, с одним лишь различием — при выпадении шестерки цель уничтожается, противостоять этому может лишь магическая защита.

5. Порой попадаются отряды настолько героические или тупые, что им даже придумали специальную способность — **иммунны к психологии**. Это означает, что они никогда не подвержены действию таких модификаторов, как страх, ужас и бешенство. Они также никогда не побегут, в ответ на начавшуюся атаку противника.

Есть еще более обезбашенные отряды, их не может вообще ничего испугать, их в принципе невозможно разгромить. Их можно или уничтожить нацело, или... погнубить самому. Эта способность называется **неуничтожими (unbreakable)**.

6. Некоторые отряды имеют различные врожденные способности, которые могут значительно усложнить жизнь врагу. Например, существа с **уязвимой кожей** используют ее в комбинации с обычной броней для увеличения своей защиты. Существа с **сопротивляемостью к магии** могут использовать от одного до трех (обычно в описании отряда указывается сколько именно) дополнительных кубиков рассеивания для предотвращения направленного на них заклинания. А отряды с **регенерацией** могут заживать любые свои раны, для чего на каждое ранение на D6 необходимо выкинуть 4 или больше. Причем на каждое ранение дается только одна попытка. Ранения, полученные от огня, не регенерируются. Такие раны наносит войска, некоторые воины которых имеют способность **огненное дыхание**, применяемое в фазе стрельбы. Для определения результатов воздействия перегара на войска используется коллвидный шаблон, вырезанный из бумаги или картона и имеющий 18 см в длину, 1 см ширины у основания и 5 см ширины у вершины (полезно также обзавестись еще двумя круглыми шаблонами диаметрами 3 и 5 дюймов для определения эффектов взрыва). Основание шаблона должно касаться головы атакующей модели. Автоматически пораженными считаются модели, чью подставку шаблон накрыл полностью, модели с частично накрытыми подставками получают удар только при выпадении на D6 4 и более очков. **Горячие (flammable)** создания получают двойные повреждения от огня.

Финт ушами

Описанных правил уже вполне достаточно для того, чтобы играть. Более де-

тально об особенностях ваших армий вы можете узнать уже из толстых книг, специально посвященных этой теме. Так же и по вопросам магии, ищите ответы в узкоспециализированных источниках. Впрочем, я забыл рассказать, что делать, если армия пока не собрана, а сражаться хочется. Тут нам на выручку приходят карандаши и бумага.

Я знаю два способа такой игры. И не один из них не уступает по азартности боям с фигурками.

Способ 1. Берем листик в клеточку (чем больше — тем лучше) и рисуем на нем местность. Затем расставляем армии из расчета один квадратик — один солдат. Рекомендуется использовать разные обозначения для разных типов войск. Бой идет стандартно. Можно условно принять, что один дайом — это одно или две клеточки. Мертвые бойцы просто стираются ластиком.

Способ 2. Начнем так же, как и в первом случае, то есть рисуем на бумаге местность. А если у вас, ко всему прочему, есть топографическая большая карта, и вы разберетесь в условных обозначениях, — это же прекрасно!!



Войсками же нам послужат вырезанные из бумаги или картона квадратки.

Следующий вопрос, стоящий на повестке дня, — это местность. Заказать ее в Games Workshop или сделать самому, руководствуясь их книжкой, не всегда представляется возможным. Тут лучший способ — летний. Для этого нужно просто-напросто выбрать на природу и на какой-нибудь поляне расчитать участок земли, в течение полчасика из подручных средств вы сможете сваять что душе угодно. Ну а если на дворе зима или на природу никак не удается выбраться, никого не стесняйтесь и раскопайте в недрах чулана старые детские конструкторские наборы, они подскажут вам множество решений.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Железное конфетти 2003
2Окончание, начало см.:
«Мик», №3 (113).

В 2003 году «памятные» приоритеты практически не изменились. Как и в 2002-м, необходимым минимумом **памяти** считается 256 Мб ОЗУ, но если вы собираетесь не только работать с офисными приложениями, но и играть, и/или работать с видео,



3D-графикой, то памяти меньше, чем 512 Мб ОЗУ, — уже вчерашний день. Вообще, много памяти не бывает. И девизом любого пользователя в новом году должно стать высказывание: «Чем больше памяти, тем спокойнее жизнь ☺». В прошлом году **DDR**-память практически вытеснила с рынка устаревшую SDRAM. Теперь уже ни одна современная материнская плата не поддерживает SDRAM-память, да и зачем? Цены на DDR-память значительно упали, и сегодня модуль на 128 Мб DDR стоит столько же, сколько год назад нужно было заплатить за SDRAM такого же объема. Примерная цена на 128 Мб DDR-оперативки ~\$18, а ее скоростные характеристики гораздо выше. На сегодняшний день «потолок» памяти DDR — 533 МГц (модули для оверклокеров). Но не будем говорить только о топовых моделях.



Народной или почти народной памятью сейчас является DDR 400: во-первых, она дешевая, во-вторых, относительно недорогая.

Со времени появления настоящих ПК неотъемлемой частью компьютерного быта

является **монитор**. Показательно, что в 2003 году наметилась тенденция увеличения на рынке доли жидкокристаллических дисплеев и постепенное вытеснение со столов пользователей ЭЛТшек. Незамедлительно растет диагональ LCD-мониторов, и сейчас они обладают диагоналями от 14 до 22 дюймов

(есть модели с большей диагональю, но это скорее эксклюзив). Наибольшей популярностью пользуются 15- и 17-дюймовые модели. Цены на них, конечно,

«кусаются», но не до такой степени, чтобы отказать себе в удовольствии приобрести LCD-дисплей. Ведь их преимущество, прямо скажем, очевидно. Во-первых, они эргономичнее, чем ЭЛТ, во-вторых, безопаснее для зрения, в-третьих, это просто красиво. Качество изображения у них тоже на порядок выше, в некоторых случаях насыщеннее цвета, и, конечно, приятный плюс — экономия места на рабочем столе. Цветопередача у многих моделей ЖК-мониторов еще далека от идеала, но для большинства пользователей, которые профессионально не занимаются графикой, она вполне приемлема. Но даже если выбор падает на обычный ЭЛТ-монитор, одним из главных критериев по-прежнему остается размер видимой области. Диагональ менее 17" сейчас уже почти неактуальна.

Если говорить о ценах на ЖК-дисплеи, то на протяжении прошедшего года они планомерно снижались, но ввиду острого дефицита к концу года резко подскочили. В среднем 15" стоит 350-450 «вечно зеленых», а вот за 17" ЖКД вам придется выложить ~430-600 долларов. А вот ЭЛТ-мониторы существенно подешевели. Например, 15" (да, их все еще можно найти, хоть и не без труда) монитор обойдется приблизительно 115-130 «бюджетников» ☺, а 17" — около 140-200 у.е.

Периферия

Нельзя обойти своим вниманием и периферийные устройства. Самыми распространенными среди них традиционно остаются «грызуны» и «клавы», без которых не обходится пока никто. Казалось бы, что еще можно придумать в этой области? Велосипед уже изобретен, что остается делать? Правильно! Усовершенствовать этот велосипед.

В прошлом году медленно, но верно завоевывали популярность оптические, беспроводные **мышки** и **клавиатуры**. Причем цена на такие девайсы довольно дешево.

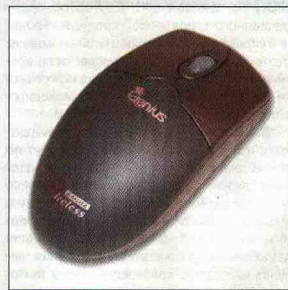


мокротична. Стоимость разных оптических мышек колеблется в диапазоне от 10 у.е. за простую оптическую модель до 70 у.е. за новороченного мыша. Клавиатуры делают все более удобными, их оснащают



дополнительными «горячими» клавишами. Что ж, беспроводная мышь и клавиатура — дело, безусловно, полезное и даже удобное. К тому же стильное ☺.

Рассказать обо всех новых «грызунах» и «клавах» не представляется возможным, ибо



оных очень много. Мы вспомним лишь последний достижение мышиного дизайна. Пря-

мо перед новогодними праздниками, пока, правда, только на японском рынке, появилась мышь (вероятно, для создания празд-



ничного настроения у компьютерного пользователя), в которую вмонтирован специальный шарик, искусно имитирующий снегопад.

Пока же японцы развлекаются, посматривая, так сказать, на «примерные» мыши и «клавы». Аккурат в конце прошлого года появилась очень интересная беспроводная оптическая мышь **A4 Tech Office 8K RP-680**. Компания A4 Tech уже давно зарекомендовала себя в качестве хорошего производителя недорогой и удобной в обращении периферии широкого диапазона. Только недосуг ей почивать на лаврах, творческий зуд постоянно заставляет выдумывать что-то новенькое, не вписывающееся в привычные стандарты. Из недавних творческих достижений компании нельзя не отметить мышей с двумя колесиками прокрутки, косяе расположение клавиш на клавиатуре (которое значительно удобнее традиционного), попытку внедрения зарядки аккумуляторов непосредственно от USB или PS/2-порта для беспроводных устройств...

Комбинацией «грызун» + «клава» порадовала нас компания **Genius TwinTouch Wireless** — довольно оригинальный симбиоз беспроводной мыши и беспроводной клавиатуры. Многие известные компании давно напалили производство подобных девайсов. Общение клавиатуры и мыши со своим приемником происходит по радиочастоте, а не по инфракрасному каналу. Такой вариант является очень удобным, особенно в тех случаях, когда между девайсами нет

Беспроводные девайсы, помимо всего прочного, удобны еще и тем, что не создают дополнительной путаницы проводов, они не норовят зацепиться за стол, стул, чашку кофе и т.п. Кроме этого, беспроводную клавиатуру можно использовать под любым удобным для пользователя углом, не ограничивая себя поверхностью рабочего стола. Кроме полного отсутствия проводов, **Genius TwinTouch Wireless** привлекает еще и наличием 16-ти дополнительных клавиш, за которыми закреплены наиболее используемые функции: активизация программы соединения с Интернетом, вызов браузера, управление CD-плеером, регулировка громкости аудиосистемы и т.п. С целью повышения эргономичности клавиатура снабжена съемной



подставкой для рук. Мышь также соответствует последнему слову в «мышинстроении». Девайс снабжен большими клавишами, удобным колесом прокрутки и дополнительной боковой кнопкой.

Интересная тенденция наблюдается на рынке **принтеров**: за год цена на эти устройства также снижалась, и теперь уже за лазерники не придется выкладывать 200 «вечезеленых» и больше, а немногим более 150-ти. Конечно, это весьма условная сумма, цена же варьируется в зависимости от модели и производителя. Также существенно упала цена на струйные и матричные принтеры. Вывод напрашивается такой: не стоит ждать целый год, чтобы купить принтер ☺, можно — купить прямо сейчас по уже не высокой цене.

Нужно отметить, что под выражением «компьютер оснащен, как на войну», подразумевается наличие у компа всех необходимых девайсов, включая принтер и сканер. Какой принтер? Конечно же, шустрый и желательный с хорошим качеством печати, в идеале лазерный. Если же для вас не принципиально, лазерником или струйником доукомплектовать свой компьютер, тог-

да смело устанавливайте струйный принтер, при котором качество печати текста оставается довольно хорошим. А уж коли вы занимаетесь выводом графических изображений, то покупки цветного лазерного девайса вам не избежать. Цены на них, хоть и снизились, но все еще стартуют с 500-600 у.е.

Ну и конечно же, матричные принтеры подойдут тем, кто действует по принципу «дешево и сердито» ☺ — на всем известном «радиотехническом» можно приобрести «старичка» за 20-25 у.е. Но в свете последних тенденций возникает резонный вопрос, стоит ли покупать продукт, снятый с производства, если новый струйный принтер в магазине стоит ненамного дороже и имеет приличный гарантийный срок? Конечно, есть сферы деятельности, где матричный принтер почти незаменим (пропечатайте плоттеры и т.п.), но для дома отечественца устройство — не лучший вариант.

И последнее, но не в последнюю очередь — **сканер**. Он нам понадобится в том случае, если имеется большое количество фотографий, которые вы хотели бы оцифровать, сохранить на носителе, или вам нужно просто отсканировать свою фотку и отправить ее друзьям по e-mail у и т.д. Как показал мой личный опыт и опыт моих знакомых, без сканера довольно сложно обойтись при написании курсовых, дипломов и оформлении прочих бумаг, необходимых учащемуся люду. Если главным для вас является качество, вполне оправдано приобретение сканера с логотипом **Hewlett Packard** или **UMAX** (-\$75-100). Ну и наконец, экономный вариант — **Mustek**. Сканеры этого производителя в основном без прибамбасов и сравнительно недорогие (55-75 у.е.), полностью соответствующим выражению «скромненько, но со вкусом». Общая информация относительно всех сканеров: за истекший год цены на них стали более демократичными, и они постепенно переходят из разряда «роскошь» в предмет первой необходимости для продвинутого пользователя.



На этом будем заканчивать. В целом, прошедший год был насыщен анонсами различных девайсов. Ожидаемых и неожиданных, полезных и не очень. В общем, разработчики не сидели сложа руки. Надеюсь, что в нынешнем году они еще неоднократно порадуют нас интересными решениями.



прямой видимости (оригинальный выход для тех, кто не особенно поддерживает порядок на своем рабочем столе и разбрасывает мышь-ку разбросанных книг и документов ☺).

Ігроград



НАЙЦІКАВІШЕ МІСТО
ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ
WWW.IGROGRAD.UA

ЗЛАТОТОРГ 2

ХОЛОДНЫЕ МЕЧСА



Рівновагу між Світлим та Темними силами знову порушено!

Перемога послухника Храму Великих Героїв над Чорнобогом призвела до каталізму великої руйнівної сили.

Потужний вибух знищив замок Чорнобога, що знаходився у 'гирлі' вулкану, а герой опинився на маленькому острові в засніженій країні Альберії. Тепер послухнику світлоградського храму необхідно почати довгу дорогу додому... та відновити Велику Рівновагу!

© 2003 "Burut". © 2003 "РуссоБит Паблішинг". © 2003 "МультиТрейд".

Видавець на території України - компанія "МультиТрейд".

3 питання гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237-5186; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua



Multi trade

