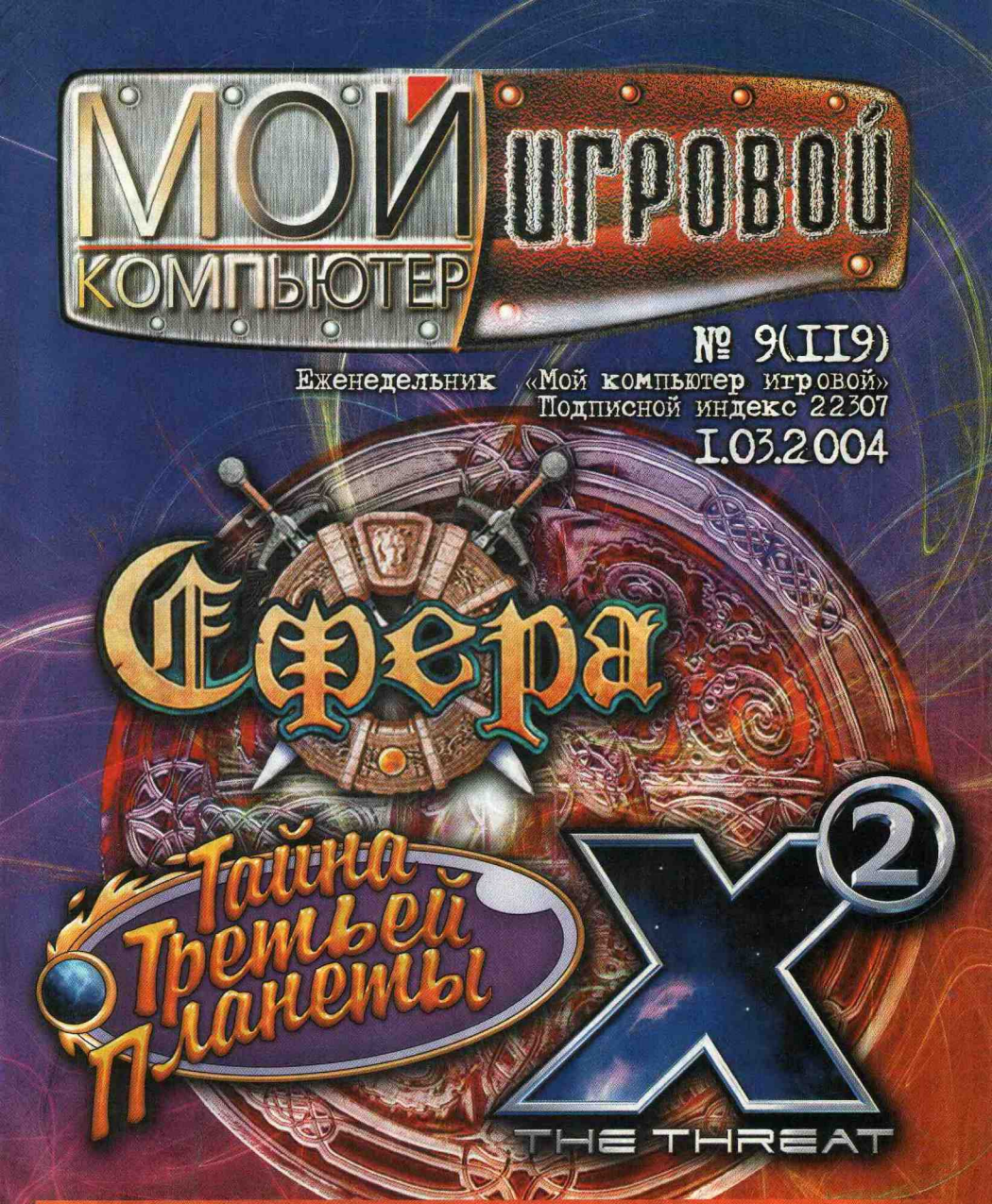
Мой компьютер игровой

№ 9(119)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
1.03.2004



Магический КРИсталл игры 2004

Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Дніпропетровськ
Херсон
Одеса
Сімферополь
Тернополь
Луцьк
Харків
Миколаїв
Кіровоград
Ужгород
Вінниця
Суми
Полтава
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Дніпропетровс
Херсон
Одеса
Сімферополь
Тернополь
Луцьк
Харків
Миколаїв
Кіровоград
Ужгород
Вінниця
Суми
Полтава
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Дніпропетровськ

БЕЗ КОХАННЯ ЖОДНОГО ДНЯ БЕЗ ДАРУНКІВ

555 ХВИЛИН КОХАННЯ ЩОДНЯ

з 14 лютого до 8 березня

подробиці акції

на 5 каналі

у проекті «5 елемент»

Ліцензія НР №1086 від 23 липня 2003 р.

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 Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
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. Жилянская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ **Севастополь** — киоски «Союзпечать»
Мелкооптовые филиалы Крымторгпрессы:
✓ **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 «Одессагорпресса»
✓ 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 банкомате **ПриватБанка**, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте **www.privatbank.com.ua**

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У БЕРЕЗНІ 2004

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ - модем OMNI 56k MIDI
2-і ПРИЗИ - SoundCard ESS Maestro-2
3-і ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1

234-53-35
228-47-63
246-43-89
www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. St.Dimon [O.R.D.E.R.].
Neighbours from Hell 2, стр. 7.
2. Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack.
Cleric, стр. 8-9.
3. Tom/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Магический КРИсталл игры 2004, стр. 10-12.
4. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Monster Garage, стр. 13.
5. $Vanger$.
X2, стр. 14-17.
6. Le_Roy, Davert.
Desert Thunder, стр. 18-19.
7. Антон КОВАЛЕНКО aka AntDroid
Squad Assault: Westfront, стр. 20-21.
8. St.Dimon [O.R.D.E.R.].
Terminator 3, стр. 22.
9. Dread King Maurd.
Сфера, стр. 23-25.
10. Кирилл ТАЛЕР.
Тайна Третьей Планеты, стр. 26-27.
11. Тарас ГОРОДЧУК.
Как убить маму, стр. 28.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

На здание Департамента обрушилась Весна! ...Немного потопталась, попрыгала и направилась дальше дарить людям свет и добро, оставив Кадетский корпус разгребать руины, под которыми оказалось Подразделение спецагентов. Но даже заваленные тоннами металлоконструкций, отважные защитники Виртуальности продолжали строчить отчёты...

Монстры коммунизма

Постоянные читатели нашего издания должны помнить киевскую компанию **Digital Spray Studio** и ее оригинальный проект **You Are Empty**, который на прошлогодней КРИ получил приз в номинации *Лучшая игра без издателя*. Нетрудно догадаться, что после такой награды издатель нашелся очень быстро. Им стала компания **1С**, на днях анонсировавшая эту игру официально.

«You Are Empty — новый проект в жанре first person shooter. Игроку предстоит погрузиться в атмосферу советского тоталитаризма конца 50-х годов прошлого столетия, сыграв одну из главных ролей в судьбе огромного советского города, обреченного на вымирание в ходе грандиозного научного эксперимента. Согласно принятой за основу сюжета игры версии альтернативной истории, к середине двадцатого века Советы занимают лидирующие позиции в мире, чему немало способствует руководство страны — жесткое, но умелое и эффективное. Помимо прочих успехов, Союз нерушимый республик свободных по праву гордится мощнейшей научной базой: ученые всего мира мечтают жить в СССР — державе, способной предоставить все мыслимые и немыслимые условия для успешной деятельности. В результате советские лаборатории и институты становятся местом работы лучших умов мира, изыскания которых, проходящие в условиях неограниченного финансирования и всесторонней поддержки, очень скоро приносят поразительные результаты: в СССР создаются материалы с революционными свойствами, изучается процесс термоядерного синтеза, развиваются абсолютно новые области наук, зарождаются проекты по исследованию ноосферы. Незамедлительное внедрение новых технологий дает необычайный скачок во всех областях промышленности, индустриализация идет небывало высокими темпами. Советским инженерам и конструкторам, уделившим особое внимание автоматизации производственных процессов, удается превратить фабрики и заводы в единые комплексы, больше напоминающие гигантские организмы,

денно и нощно кующие материальную основу для процветания Родины. Советские города растут, меняются, постепенно сливаются друг с другом, образуя громадные мегаполисы, в архитектурном облике которых преобладают высокие величественные здания — грозные, устрашающие, всем свои видом демонстрирующие мощь и силу великой страны. Вершиной научного прогресса становится начало грандиозного эксперимента, главная задача которого заключается в создании человека новой формации. Специальное поле, невидимое и неосязаемое, воздействовало на все живое, изменяя и ускоряя физиологические процессы, влияя на деятельность нервной системы, выявляя и активизируя скрытые до сих пор природные резервы человеческого организма. Да, это была попытка создания сверхчеловека — сильного, смелого, выносливого, трудолюбивого, исполнительного и преданного, лишенного сомнений и ненужных переживаний, всегда радостного и счастливого. Идеального Человека, достойного жить в Идеальном Обществе. Настоящего Строителя Коммунизма. Хозяина Мира. Эксперимент закончился провалом. Возникавшие в человеческом организме неконтролируемые мутации, скорость и направление развития которых предсказать было практически невозможно, зачастую просто убивали людей. Но не всех: те, кто выжил, приобретя в ходе эксперимента сверхспособности, окончательно утратили контроль над собой, став бездумными, ведомыми звериными инстинктами созданиями.

Главный персонаж игры — рядовой гражданин СССР, организм которого не мутировал в ходе эксперимента. Что случилось? По какой причине пагубное воздействие поля не сказалось на нашем герое? Есть ли в огромном опустевшем городе, населенном покалеченными, изуродованными созданиями, кто-нибудь еще, кто сохранил человеческий облик? Почему Эксперимент окончился неудачей, что именно произошло на самом деле, и возможно ли исправить случившиеся? Ответы на эти и другие вопросы предстоит узнать Вам».

You Are Empty, без сомнения, является одним из самых необычных и оригинальных проектов, разрабатываемых сейчас на территории СНГ. Чего стоят только названия монстров — Суперсталевар, Супердорожный Рабочий и, конечно же, знаменитая Курица Ленинского Комсомола. Игра создается на собственном движке, поддерживающем все современные эффекты, а качество графики действительно поражает. Релиз

Условия конкурса
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126
г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О._____

Почтовый адрес_____ (телефон)_____

№9

You Are Empty намечен на четвертый квартал этого года. Ждем с нетерпением.

Служба есть служба

Компания **BBC Multimedia Gamezlab** объявила о начале работ над проектом **Spooks**, который создается по мотивам популярного телесериала, повествующего о буднях сотрудников британского разведуправления. О проекте известно пока что очень мало, однако кое-что разработчики все же сочли возможным сообщить игровой общественности. Итак, нам придется перевоплотиться в британского разведчика — причем, в настоящего сотрудника MI-5, а не в супермена типа Джеймса Бонда — и с головой погрузиться в рутинную работу. В Spooks схватки с врагами и ураганные перестрелки вовсе не будут доминирующим элементом. Основное время нам придется проводить за сбором улик и анализом информации. Таким образом, игра будет напоминать скорее CSI, чем NOLF. Но и «чистым» квестом Spooks сложно будет назвать. Огромное место, судя по всему, будет отведено *стелс-миссиям*, взлому компьютерных систем, слежке за подозреваемыми и, конечно же, аресту вражеских шпионов, которое не всегда получится провести «по-тихому». Разработчики обещают с головой окунуть геймера в атмосферу невидимой войны между шпионскими организациями и показать, что представляет собой настоящая работа разведчика. Релиз Spooks намечен на четвертый квартал этого года. Ждем-с.

Приключения продолжаются

Компания **Funcom** сообщила о начале разработки продолжения **The Longest Journey**, одной из лучших *адвенчур* 2000 года, которое носит название **Dreamfall**. Действие игры перенесет нас в XXIII век. Прошло уже немало времени с тех пор, как Эйприл Райан помешала слиянию вселенных Аркадии и Старка, но покой не приходит к ней. Кошмарные сны не дают героине покоя. Как оказалось, не она одна страдает от навязчивых галлюцинаций. Другая девушка — Зоя Кастильо — тоже нередко видит во снах сцены гибели прекрасных и загадочных миров. Случайно она узнает о существовании некоего древнего устройства, способного контролировать сны людей и впитывать в себя их энергию. Каким образом этот артефакт связан со Старком и Аркадией, девушкам и придется выяснить. В отличие от The Longest Journey, Dreamfall не будет «чистой» адвенчурой. Подобно многим другим создателям приключенческих игр, разработчики Dreamfall решили разнообразить геймплей примесями *экшена* и *стелс-элементов*, так что в конце концов мы получим нечто напоминающее Broken Sword: The Sleeping Dragon — что, согласитесь совсем не плохо. Впрочем, подобно создателям «Спящего дракона», разработчики Dreamfall клянутся полностью сохранить оригинальную атмосферу The Longest Journey и обещают, что игра ни в коем случае не превратиться в экшен или аркаду, в которой вашим основным занятием станет преодоление всевозможных препятствий и схватки с противниками. Релиз игры намечен на конец 2005 года. Ждем с нетерпением.

Когда ждать Xenus?

Недавно на официальном форуме проекта **Xenus** (**http://kamrad.ru/kvb/forumdisplay.php?s=8e91f5bfd141fb73890db8b7c7890e80&forumid=86**), который, как многие из вас уже знают, разрабатывает киевская компания **Deep Shadows**, появилась интересная информация, касающаяся самого животрепещущего вопроса — сроков выхода игры. Вот что заявил по этому поводу администратор компании: «Уже состоялась встреча издателей, и этот вопрос обсуждался в том числе... Но пока к четкой дате так и не пришли... Как и планировалось ранее, остановились на том, что релиз состоится не позднее мая. Отмечу очень важный момент — состоится ВСЕМИРНЫЙ релиз (выпуск игры одновременно везде). Точную дату выхода планируется объявить в середине весны, так как сейчас во всех подразделениях *Atari* занимаются локализациями, и еще неизвестно, сколько времени займут окончательно адаптированные переводы и озвучка проекта на различных языках. Необходимо также учесть различные нюансы, обусловленные законодательствами соответствующих стран. Соответственно, и полное тестирование локализованных версий... Ну, и при этом всегда появляется множество вещей, которые изначально предусмотреть практически нереально. В общем, думаю, что теперь все зависит от координирующих действий издателя и темпов работы над локализациями. Мы же занимаемся исправлением найденных независимыми тестерами ошибок, плановыми работами, связанными с началом рекламной компании (обложки, арты и т.д.), оптимизацией и балансом, балансом, балансом... Вот такая ситуация на данный момент времени. Сами с нетерпением уже ждем, когда все окончательно разъяснится».

Что тут можно сказать? Ждем весны.

НАЙНИЖЧІ ЦІНИ НА КОМП'ЮТЕРИ ТА КОМПЛЕКТУЮЧІ
Pulsar ПУЛЬСАР
КРЕДИТ Т. 268-96-41
Либідська 451-70-46
www.pulsar-ltd.kiev.ua 451-66-54

Подарки от «Нового Диска»

Компания «**Новый Диск**» объявила о появлении в продаже еще двух своих проектов — «**Проклятие Изиды**» и «**Матчбол 2**». Обе эти игры являются локализациями продуктов компании **Asylum Entertainmen**.

Действие «Проклятия Изиды» перенесет нас в Англию конца XIX — начала XX веков.

Из коллекции Британского музея пропадает древнеегипетская статуэтка «Глаз Изиды». Старинное проклятие, наложенное на нее, обладает огромной силой, несущей смерть и безумие. Вам же придется перевоплотиться в молодого археолога, рискнувшего бросить вызов порождениям древнего зла.

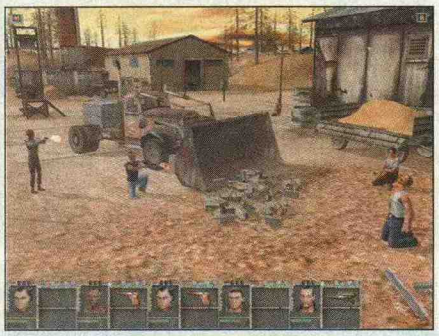
«Мачбол 2» — игра совсем иного плана. Как нетрудно догадаться из названия,

она является продолжением *теннисного симулятора* «Мачбол», посвящен-

ного самым престижным соревнованиям, проходящим в мире большого тенниса — Роллан Гарросу, Открытому чемпионату Австралии, Уимблдону и Открытому чемпионату США, известным также как турниры «Большого шлема».

Кадры решают все

В одном из номеров за этот год мы писали об игре **The Fall: Last Day of Gaia**, разрабатываемой берлинской компанией **Silver Style Entertainment**. Многие обозреватели пророчат этой игре лавры Fallout. Посудите сами: постапокалиптический мир, продвинутая ролевая система, группа персонажей, каждый из которых обладает

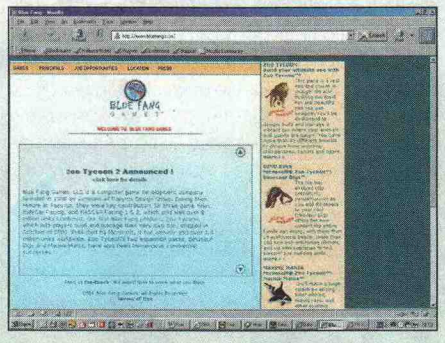


собственным характером и взглядами на жизнь, тактические бои — это далеко не полный список. Причем, параллели с Fallout'ом — это не просто плод больного воображения ностальгирующих фанатов. Недавно стало известно, что к разработчикам из Silver Style присоединился *Демьен Фолетто*, бывший ведущий дизайнер *Black Isle Studios*, а также программист той же компании *Джефф Хас-*

гес. Оба они принимали участие в разработке таинственного проекта *Van Buren*, который, согласно распространенной версии, должен был превратиться, ни мало ни много, в третий «Фоллаут». Трудно сказать, связан ли приход бывших сотрудников Black Isle в Silver Style тематикой разрабатываемой игры, создаваемой немецкими разработчиками, или это просто совпадение, но в любом случае хочется верить, что их опыт поможет сделать игру еще более захватывающей и интересной. Напоследок хочу напомнить, что права на локализацию и издание The Fall: Last Day of Gaia на территории СНГ принадлежат компании «**Руссобит-М**», которая клянется выпустить русскую версию игры одновременно с мировым релизом, намеченным на первый квартал этого года.

Трехмерный зоопарк

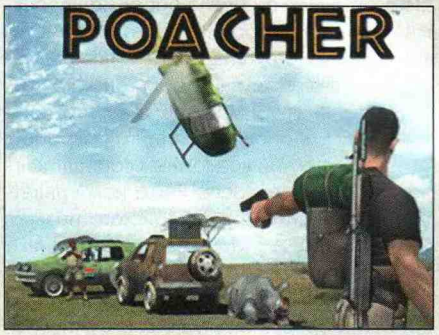
Не так давно по Сети прокатился слух о том, что игровое подразделение **Microsoft** начало разработку **Age of Empires 3** и **Zoo Tycoon 2**. И вот, голословные утверждения начинают подтверждаться фактами. Недавно из офиса Microsoft Games поступило официальное заявление о том, что компания начала работу над третьей частью *симулятора зоопарка*. Zoo Tycoon 3 будет полностью трехмерным и, согласно заявлению разработчиков, по графике разительно отличится (естественно, в лучшую сторону) от игры-предшественницы. Нас ожидают огромное количество абсолютно новых объектов, более тридцати животных, улучшенный инструментарий и многое другое. Отдельно следует упомянуть режим Zoo Guest, в котором вы сможете разгуливать по



собственноручно построенному зоопарку в режиме «от первого лица» и фотографировать животных. Релиз игры намечен на конец этого года. Ждем-с. А заодно ждем подтверждения слухов об Age of Empires 3.

Жестокая экзотика

И продолжая тему животных, хотим сообщить вам о том, что компания **Exileworks Games** анонсировала первый в мире *симулятор браконьера*, который будет называться **Poacher**. Начнется все, как обычно, достаточно безобидно. Можно даже подумать, что перед нами очередной «охотничий симулятор», но... Охотиться нам придется исключительно на животных, занесенных в Красную книгу. Всякому понятно, что подобная деятельность — занятие далеко не безобидное и совсем уж небезопасное. Очень скоро вы станете довольно известны в определенных кругах, и к четвероногим противникам прибавятся двуногие: егеря и особые отряды полиции, призванные бороться именно с такими как вы. Вам придется посетить различные экзотические уголки планеты, приноровиться к местным условиям и отправить на тот свет пару десятков носорогов, снежных барсов и прочих представителей вымирающих видов. Ну а поохотившись, как и положено всякому негодяю, нужно будет отправлять-



ся на черный рынок и, выгодно продав трофеи, вкладывать деньги в развитие своего бизнеса. Вы сможете покупать не только новые виды оружия и прочие полезные для охотника вещи, но и обзавестись собственным джипом, вездеходом и даже вертолетом. Разработчики обещают довольно продвинутую и реалистичную экономическую модель, но к сожалению, никаких подробностей не разглашают. О дате релиза также ничего не известно. А вот издателя у Poacher'а пока нет — и нам почему-то кажется, что ребятам из Exileworks Games будет трудновато его найти в законопослушных странах Запада.

Китайский Diablo

Компания **Object Software**, уже знакомая нашим геймерам по игре *Prince of Qin*, продолжает работу по созданию новой *action/RPG*, которая называется **Seal of Evil**. Действие игры будет происходить, естественно, в Древнем Китае. Сюжет, как обычно, крутится вокруг противостояния Древнего Зла, на этот раз представшего перед нами в виде злобного божества, и благородных героев, которые должны его остановить. На этот раз разработчики решили значительно упростить ролевую систему игры. Для чего это было сделано — непонятно, да и как будет выглядеть данная система, пока не вполне ясно. Известно только, что в начале игры генерация персонажа будет отсутствовать, что совсем не радует. Зато разработчики обещают более сотни побочных квестов, и если вы умудритесь выполнить их все, то откроете для себя альтернативную концовку. В игре будет около трехсот локаций, причем соотношение наземных и подземных приблизительно пятьдесят на пятьдесят. Данжоны будут разительно отличаться друг от друга, вам придется сражаться как в небольших пещерах, так и в гигантских подземельях, которые потребуют до двадцати минут реального времени только для того, чтобы пересечь их из конца в конец. В зависимости от своего желания вы сможете попытаться пройти игру в одиночку или присоединить к себе до трех спутников, каждый из которых будет обладать уникальными способностями. И, конечно же, нам обещают огромное количество врагов (более ста видов), оружия, брони, «магических штучек» и вообще всего того, без чего не может обойтись ни одна игра, посягающая на лавры Великого и Ужасного Diablo.

St.Dimon [O.R.D.E.R.] st_dimon@ukr.net

NEIGHBOURS FROM HELL 2 ON VACATION

Разработчик: JoWooD Productions
Издатель: JoWooD Vienna
Жанр: аркадный симулятор реалити-шоу
Системные требования: P-233, 128 Мб ОЗУ, Windows 95/98SE/ME/2000/XP, 8 Мб видео, 310 Мб на HDD
Предположительная дата выхода: первый квартал 2004 года

Иногда, когда на счету у провайдера совсем нет денег, все игрушки на винте пройдены по два-три раза, а все друзья и знакомые оказываются в перманентном состоянии «Абонент недоступен», я выползаю из-за компьютера и включаю телевизор. По ходу щелканья

пультом в надежде найти нечто стоящее, чаще всего я натыкаюсь на очередную «Большую стирку», клип Поплавского или «Бедную Настю». Но иногда Фортуна подкидывает мне нечто совершенно другого характера.

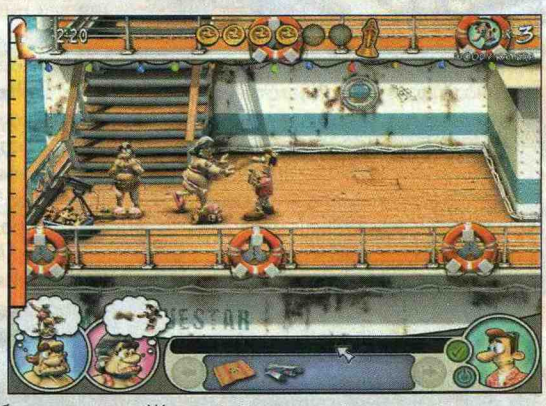
Вот увидал недавно рекламу второй части известного реалити-шоу «Соседи из Ада», цель которой — поднять жестокость и насилие в телешоу на новый, более качественный уровень и обеспечить нам, простым зрителям, доселе невиданные ощущения. Помните первую часть? Когда Вуди тихонько крался мимо злобного попугая, а у вас дрожали коленки от скочка адреналина в крови? Когда Вуди за долю секунды до появления Соседа прятался в шкаф, а ваше сердце выскакивало из груди от напряжения и в ушах раздавался лишь его стук с частотой 180 ударов в минуту? Когда Вуди не успевал скрыться за дверью, и взбешенный, как раненый бык-берсеркер, Сосед настигал его и устраивал настоящую расправу — вязал из него морские узлы, натягивал глаза на уши, избивал и калечил, а вы разрывали ночную тишину нечеловеческим диким криком, распугивая многочисленных собачек, кошечек, бомжей и милиционеров в радиусе 1 км от дома? Если да, то вы знаете, что такое настоящий триллер, и подготовлены морально к тому, что нас ждет во второй части.

А ждет нас продолжение издевательств над Соседом — хмурым субъектом непонятного происхождения (судя по габаритам, скорее всего гибридом взрослого гамадрила и крупнокалиберного советского пылесоса), который желает от жизни только одного — отдохнуть. Попить пивка, посмотреть телевизор и откушать тортика. Не правда ли, такие индивидуумы не имеют права существовать в нашем обществе? И Вуди (главный герой) развязывает жесточайшую партизанскую войну против Соседа. Как ни странно, после событий первой части последний не только остался жив, но и отъелся на мамочкиных харчах и отправился на курорт — подлечить нервишки. Но Вуди и съемочная группа шоу не дадут ему этого сделать. Вуди превратит его незаслуженный отдых в кромешный ад. Под раздачу попадет не только Сосед — его Мамочка, Собачка, Попугай и еще пять новых жертв не избегнут жестокой мести нашего героя.

Сосед отправится в круиз на шикарном лайнере, посетит Китай, Индию, Мексику, где каждый его шаг будет виден через видоискатель телекамеры — операторы компании JoWooD Vienna TV покажут вам каждую секунду его нескучного отпуска. Всего нам обещают шесть локаций, каждая из которых будет отличаться по графике и музыкальному сопровождению. Очень надеюсь, что продюсеры шоу уволят старого композитора и возьмут на работу нового, поскольку в первой части музыка была одним из самых слабых мест. Насчет графики у меня претензий нет. Еще в первой части она была великолепной. Не только красивой, но и абсолютно уместной и не режущей глаза. Во второй части она станет заметно красивее (взгляните на скриншоты) и веселее — вместо интерьеров дома Соседа наш взор будут услаждать пляжи, море и, конечно же, величественная архитектура тех стран, где мы побываем. Также поменялся интерфейс. Лично мне на данном этапе он нравится больше старого, но все решит финальный релиз. К сожалению, на скриншотах определить степень его комфортности не получается.

Как вы помните, самым главным недостатком «Соседей из Ада» было то, что игра проходилась за вечерок-другой. Во второй части разработчики обещают нам четырнадцать эпизодов — это точно столько же, сколько было в оригинальной игре. И не стыдно? Будем, конечно, надеяться, что эпизоды станут чуть более протяженными. Вообразите: только я успел войти во вкус в первой части, ан глядишь, все три сезона уже пройдены. Не хотелось бы рецидива этой тенденции в сиквеле.

Геймплей останется тем же — нам придется взять в свои руки Вуди и с его помощью так досадить Соседу и его родне, чтобы тот не замедлил стать пациентом заведения для очень, очень нервных. В каждом эпизоде мы будем решать головоломку, т.е. пытаться успеть за отведенное время сделать как можно больше гадостей Соседу — подложить морского ежа на его надувной матрац, поменять местами крем для загара и клей «Холодня сварка», подсыпать Попугайчику в корм немного (таблетки две-три) «Виагры» и так далее... Чем больше злиться сосед, тем интереснее зрителям смотреть шоу и тем больший рейтинг получит Вуди. И в конце концов он выиграет хороший приз. Если, конечно, Сосед его не обнаружит и не схватит *до того*, ибо если уж дело дойдет до драки, то хлюпику Вуди лучше сразу заказывать гипс и кроватку — или гранит и оградку (это уж как повезет).

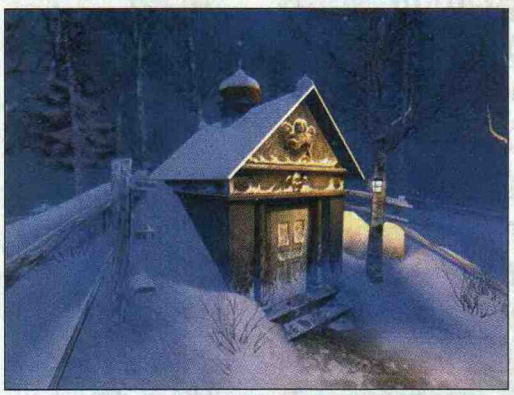


Жестокость ради жестокости — то, что обещали разработчики Великого и Ужасного Постала, — через несколько месяцев должно воплотиться в продолжение аркады для всех возрастов с легкой музычкой и мультяшной графикой. И я буду ее ждать. И те, кто играл в первую часть, вы тоже ждите. И тем, кто не играл, тоже впору ждать эту игру. И наконец, родители, у которых растут несовершеннолетние чада — тоже ждите. Ждите, но когда она выйдет, помяните мои слова — спрячьте ее от деток подальше. А то не дай Бог... Соседи вам этого не простят.

Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack
jack@normaplus.com

Разработчик: Plutonium Games
Издатель: пока нет
Жанр: action/RPG
Системные требования: намного серьезней, чем у «Сэма»
Дата выхода: 1 квартал 2004 года
Официальный сайт игры: http://www.plutoniumgames.com

Пока российские и украинские игростроители ищут интересные идеи для своих новых проектов, пытаясь придумать захватывающий сюжет и интересный, ни на что не похожий мир, их далекие братья по ремеслу с Дикого Запада взялись реализовать то, с чем мы живем долгое время, не замечая самого, что ни на есть оригинального мира. Наша славянская культура и история вдохновили американскую компанию на создание новой оригинальной игры. Но как-то



странно, что перенести этот мир на экраны мониторов взялись не мы. Ведь кому, как не нам, знать свою сущность, а тем более историю. Но как говорится, «большое видится на расстоянии», и вот отдаленные от нас океаном американцы решили показать нам наш родной край со всеми «прелестями» культуры и небольшой примесью фантастики и ужаса.

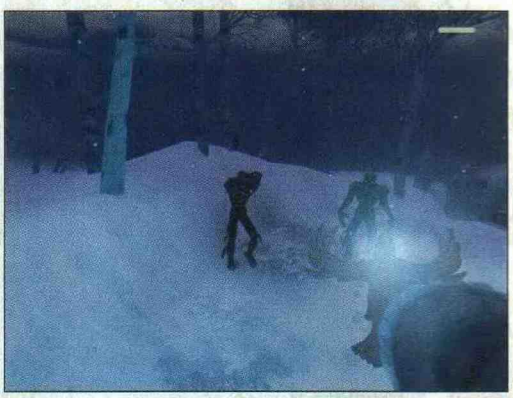
Русь — она и в Африке Русь

Что вы знаете об игре **Cleric**? Думаю, немногое. Между тем, Cleric, несомненно, достойна вашего внимания. Хотя бы потому, что создается она на движке Serious Sam. Но и это не единственное преимущество игры. Гейма представляет собой смесь таких жанров, как шутер, РПГ и ужастик, и разрабатывается молодой техасской компанией Plutonium Games. Все события происходят на Руси в 16 веке. Самое забавное — это укоренившаяся в умах наших западных собратьев легенда о всегда снежной Руси. Ведь у нас лета, как и других времен года, не бывает. А вы разве не знали? Тогда вы — наш человек.

Сюжет начинается с того, что в студеную зимнюю пору на просторах одного славного места появилась некая нечисть (в количестве одной штуки), которая вместо того, чтобы тихо и мирно зарабатывать себе на пенсию, стала ходить, куда ей вздумается, пугая тем самым местных жителей... Ну и кто, по вашему мнению, должен ее остановить?

Но это так, вкратце. Стоит копнуть чуток поглубже, и перед нами раскроется полноценная легенда о противостоянии добра и зла (куда же без них). Вам предстоит стать священником по имени *Аронос*, который был послан в город *Свети-Свеслав* для спасения жителей последнего от страшной болезни архимандрит. После приезда Ароноса в Свети-Свеслав на город обрушилась очередная напасть: по ночам начали пропадать девушки, а храбрые воины, отправившиеся на их поиски, также бесследно исчезают ☺. Что же все это значит?! Именно вам предстоит в этом разобраться.

На сайте разработчиков много говорится о сюжете игры. Сюжетная линия будет насыщена различными элементами неожиданности и порадует игроков разнообразными сюрпризами. Множество предателей и двуличных персонажей. Сюжет основан на том, что добро и зло не всегда выдают себя за тех, кем на самом деле являются. Хорошие люди не всегда носят белую одежду, а плохие не всегда облачены в черное. Но самое главное — это выбор игрока между добром и злом. Присутствует некий элемент нелинейности, что уже радует. Вы играете, как вам захочется. Можно исследовать почти весь игровой мир еще в начале игры, более того, можно убивать ключевых персонажей, причем вам не придется заново начинать игру после этого. Скажете, что это грозит разрушением сторилайна, но разработчики так не считают. Сегодня свобода в любой игре становится основной фичей, и девелоперы хотят этим воспользоваться.



Щедрые на обещания разработчики обещают множество побочных квестов, но все они напрямую будут связаны с основной сюжетной линией игры. Кроме того, нам предоставят почти полную свободу перемещения по игровому миру (пока не известно, насколько он окажется большим).

В игре будет, как минимум, три различные концовки. Причем развязка зависит не от единичного выбора игрока, то, как закончится игра, обусловлено поведением играющего. В Cleric'е действует система начисления очков: игрок получает определенное количество баллов в зависимости от того, какие действия он совершил. Эта система будет использоваться в конце игры для определения соответствующей концовки.

Маг — это маг, а клерик круче

Остальные составляющие игры не менее интересны, чем сам сюжет. Так как «Клерик» — это игра от первого лица, боевая система здесь будет та же, что и во всех FPS (экшенах от первого лица). В то же время большое значение для играющего имеют взаимоотношения с различными NPC, и во многих диалогах с последними нам предоставляется право выбора и возможность задавать вопросы. Такая система будет реализована путем внедрения в игру диалогового древа и гипертекстовых ссылок. Главное, чтобы персонажи не превратились в морровиндовские справочные автоматы.

Так как игра по совместительству является еще и ролевой, нам предлагают непривыч-

ный путь развития персонажа. В отличие от большинства РПГ, в Cleric игрок не становится сильнее со временем и не получает доступ к новым умениям путем накопления опы-

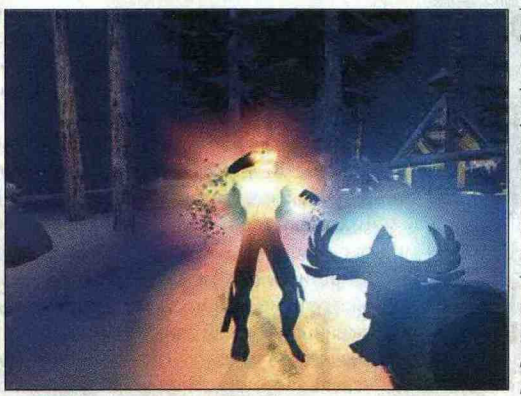
та. Правда, следует заметить, что, исследуя игровой мир, вы можете найти различные полезные вещи, которые усиливают некоторые из ваших способностей, а также получить более мощные чудеса (miracles) от различных Богов. Все Боги относятся либо к языческому пантеону, либо позаимствованы из русской православной церкви. Всего в распоряжении играющего будет от 20 до 40 чудес. Каждое из них игрок заполучает по-своему. Некоторые просто-напросто даны вам Богом. Для получения других необходимо выполнить определенное задание. Если разработчикам удастся в полной мере реализовать такую фичу, как чудеса, то на движке «Сэма» мы увидим не что иное, как магию. Чудеса будут самыми разнообразными: от обычного лечения до оживления мертвых. А трансформация в бурого медведя вообще поражает. Нам обещают и атакующие чудеса.

Второстепенными видами оружия считаются святые символы. Они оказывают самое разнообразное воздействие, зависящее от того, к какому Богу относится используемый символ. Например, традиционный символ главного Бога служит для отпугивания нежити. Дабы задействовать все прелести вашего колдовства, необходимо иметь определенный уровень параметров.

В игре присутствует два основных показателя, определяющих отношение к вам того

или иного Бога: *вера* (*Faith*) и *расположение* (*Favor*). Вера определяет отношение игрока к Богу и его способности пользоваться святыми символами. Расположение указывает на отношение Бога к игроку и умение последнего пользоваться чудесами. Оба показателя можно развивать различными способами. У каждого Бога эти способы свои. Одним из основных путей улучшения данных показателей является выполнение заданий для определенного Бога. Грубо говоря, обе характеристики представляют собой аналог маны, присутствующей во многих других RPG. Вера и расположение являются различными формами силы, используемой игроком. Первая исходит от самого игрока. Вторая достается ему от Богов.

Можно с уверенности сказать, что у разработчиков действительно присутствует фантазия, и они смогут порадовать нас хорошей ролевой системой. Ведь без нее игра превратится в очередной шутер, тем более, что огнестрельное оружие никуда не денется. А так хочется чего-то необычного. Не зря упор делается на чудеса ☺. Ожидается приличное количество противников — от обычных людей и зверей до зомби и всякой прочей нечисти.



За что я люблю родные края...

Довольно-таки неожиданно, что американцы решили сделать игру, антуражным фоном в которой послужили славянские культура и традиции. Но надо отдать им должное, они очень скрупулезно относятся к своему делу, тщательно изучая историю и культуру России. Естественно, большое внимание уделяется религии — язычеству и православию. Судя по скриншотам, особый акцент дизайнеры игры делают на архитектуре XVI века. Выбрав в качестве места действия Cleric'а Россию того времени, девелоперам удалось перенести необычный сюжет в необычную обстановку, отчего геймплей должен только выиграть.

«Клерик» — первая после самого «Сэма» игра, разрабатываемая на движке Serious Engine. Как вы знаете, то создание игр — далеко не бесплатное дело, а если компания не обладает большими финансами, то приходится довольствоваться тем, что дешевле. Поэтому творение отцов «Сэма» попало в руки техасцев. Но ведь низкая цена еще не означает низкое качество, правда? Вот и разработчики так считают. Именно этот движок позволяет работать над большими открытыми пространствами без лишних подзагрузок, что немаловажно для данной игры. А способность поддержки огромного количества монстров на этих самых пространствах делают его просто незаменимым.

Планируется использовать все возможности Serious Engine по максимуму, плюс добавить в игру такие фичи, как новые *bump mapped-эффекты* (эффекты выпуклости карты; в некоторые новых играх их можно наблюдать на поверхности воды), а также *vertex lighting* (расчет освещенности только в вершинах полигона с последующей интерполяцией). Нам обещают, что игра будет выглядеть настолько хорошо, насколько позволят возможности данного движка. Пока толком не ясно насчет многопользовательского режима игры, так как игра сингловая. Но движок имеет встроенную поддержку мультиплейера. Так что дальнейшая судьба мультиплейера пока только решается. В «Клерика» будет включено от 40-ка до 80-ти часов геймплея, что довольно-таки неплохо. Дата релиза еще не установлена, но скорее всего, игру выпустят в начале 2004 года. К сожалению, игра пока не имеет издателя.

Возможно, нас ждет очередной хит, а может, и наоборот, но ждать однозначно стоит, хотя бы для того, чтобы погрузиться в атмосферу Древней Руси. Как справедливо отмечает главный директор компании

Matthew Doyle: «Будет очень интересно наблюдать за реакцией русских геймеров, когда выйдет игра, изображающая их культуру». А пока вам крест на шею, шапку-ушанку на голову, и вперед — в березовую рощу за русской границей!

P.S. *В статье использован материал из интервью с главой компании* **Matthew Doyle**.

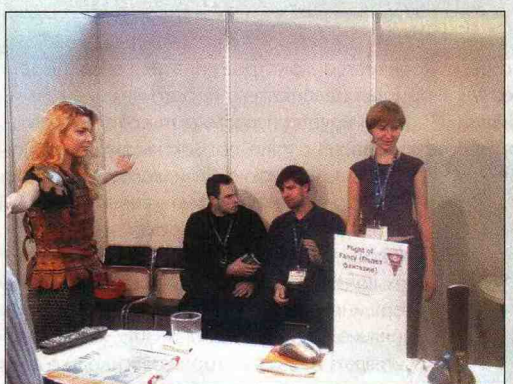
Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua+Александр GLUKK

Магический КРИсталл игры 2004

С чего начинается...

Нет, не Родина. А наше повествование. Вот театр, предположим, как считают некоторые, начинается с вешалки (врут злые языки — с буфета!), поездка в Крым — с поезда (врут злые языки — с вагона-ресторана!), а повесть — со вступления (врут злые языки — с...).

Мы тоже не станем оригинальничать и ударяться в литературные эксперименты, а начнем с... прошлого года. Так сказать, с царя Гороха — ну, почти.



Пять минут — полет фантазии нормальный

Ничего-ничего, так логично, ведь именно в прошлом году в Москве состоялась первая в СНГ конференция разработчиков компьютерных игр или, переводя с «иностранного» на нормальный, **КРИ 2003**. Понятное дело, пропустить такое событие, да еще и проходящее в черте нашей исторической Родины, мы с братцем не могли. Вы знаете, как мы любим всякие там конференции, съезды, ярмарки и сходки. Почти так же сильно, как игры.

В общем, долго сказка сказывается, а до дела руки никак не дойдут ☺.

Прошлая КРИ нам очень понравилась, и вот мы, заказав номера в Доме колхозника (простите, гостинице «Золотой колос») сели на поезд и, оставив в слезах провожавшую нас сестренку, тронулись. В смысле, двинулись. Ну, в общем, поехали. То есть, *ваще* поехали. В Московию.

Тут нужно заметить, что прибыли мы в Москву за день до начала КРИ, чтобы не спеша заселиться, осмотреться, разведать местоположение — ээээ, точек общепита ☺, и т.д. Точнее, это мы тогда думали, что приехали на день раньше, реальность оказалась несколько иной. О четверге, 19 февраля, дне, когда мы приехали, особо рассказывать не станем — программу-минимум мы выполнили, и хватит. Начнем, так сказать, с начала.

20 февраля, или Как первый день оказался не первым

Медленно и печально, прихлебывая на ходу московский кефир и поминутно сверяясь с картой, любезно предоставленной нам организаторами конференции, приближались мы к гостинице «Космос» — месту, где и должно было все происходить. Нужно заметить, что, в отличие от прошлого года, когда нам пришлось тщательно исследовать каждый закоулок на территории Московского университета, пока мы не добрались до места проведения КРИ, найти дорогу нам не составило труда. Вообще, создавалось такое впечатление, что в эти дни в «Космосе» жили исключительно люди, так или иначе связанные с разработкой игр, ну а яркие плакаты с логотипом конференции просто не оставляли никаких шансов пройти мимо.

Не будем утомлять вас подробными описаниями процесса регистрации: из-за огромного количества народу, желающего попасть на конференцию, он оказался довольно утомительным. И вот, обзаведясь бейджами и прочими атрибутами участников выставки, мы приготовились с головой окунуться в мир компьютерных игр: раззнакомиться с девелоперами, выпытать у них подробности их разработок и, конечно же, посмотреть на новые проекты — на то, что большинство людей увидят не раньше чем через год, а то и два. Каково же было наше удивление, когда нашим алчным взорам предстали недостроенные стенды, запыхавшиеся люди, мечущиеся по залу в поисках необходимых инструментов и распаковывающие аппаратуру. Но уже через пять минут все стало на свои места. Оказывается в первый день было запланировано исключительно проведение мастер-классов, на которых мэтры игростроения должны были делиться своим опытом с молодыми девелоперами. Ну, а сама же конференция стартует, как и было задумано организаторами, лишь на следующий день. Мастер-классы — дело, безусловно, нужное и интересное. Ну кто же из вас не мечтал услышать рассказ Джона Ромеро о том, как создать хит? Вот мы с братцем, например, не мечтали. Это разработчикам нужно сидеть в залах и аудиториях и внимать словам легенд мирового геймдева, а нам, агентам ДЗВР, это не нужно. Нам подавай эффектные ролики, скандальные истории и секретные материалы. Пригорюнившись, мы с братцем начали оглядываться по сторонам и очень скоро заметили директора издательской компании «**Дискус**», с которым мы познакомились на прошлогоднем «Игрограде». Как оказалось, ни он, ни его друзья, российские и украинские разработчики, тоже не хотели слушать ни Ромеро, ни кого-либо другого. Найдя таким образом единомышленников, мы решили не теряя времени даром быстренько провести открытие конференции. А так как высоких трибун и концертных залов нам предоставлять почему-то не хотели, то это торжественное (зря улыбаетесь, действительно торжественное) мероприятие состоялось в одном из баров «Космоса». Чем дальше продвигалось мероприятие, тем больше участников присоединялось к нашей веселой компании, и вскоре создалось такое впечатление, что все присутствующие в гостинице девелоперы плавно переместились в бар, забросив все свои дела, чтобы насладиться общением друг с другом и, конечно же, с нами. Хотя, скорее всего, это было не так. Ведь кому-то же Ромеро рассказывал о тонкостях создания хитов!

Мы не можем точно сказать, насколько первый день конференции понравился и запомнился тем, кто ходил на мастре-классы. Лично для нас после «Дай-Катаны» имя Ромеро звучит вовсе не гордо ☺, но мало ли. В любом случае, хоть в первый день ничего особого мы не увидели и ухитрились выпытать всего несколько страшных тайн, нам он понравился. Хорошо и продуктивно пообщались с приятными людьми и не особо устали.

21 февраля. Сало в шоколаде

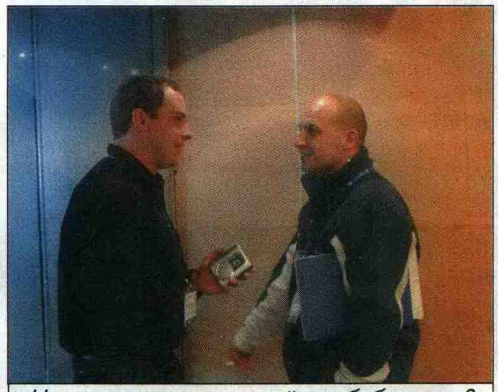
И вот, торжественное событие — звук фанфар, крики «браво» и хлопки вскрывающегося шампанского — конференция торжественно открыта, проходите, смотрите, общайтесь и, конечно, учитесь. Часть народа, мечтающая познать все глубинные тайны и чугунные швабры игростроения, рванула на лекции, а мы с братцем, вооружившись двумя адскими машинками (диктофоном и фотоаппаратом), ринулись на охоту. Волка, как известно, кормят ноги, а обозревателя... нюх. Именно нюх первым делом привел нас не к стендам крупных компаний,

Пытаем главного Вервольфа

а вниз, на первый этаж, к маленьким стендикам *Ярмарки Проектов*, а конкретно — к стенду (двум), наших друзей из компании **Crazy House**. И, заметим без ложной скромности и ненужного пафоса, наш нюх, как обычно, нас не подвел.

Скажите, вы когда-нибудь пробовали сало в шоколаде? Да еще на палочке, на

манер пломбира? Не пробовали? Ну, считайте, что вы не пробовали ничего. Как вы помните, «ми українці, народ щирий та гостинний», так что нет ничего удивительного в том, что руководитель Crazy House *Юрий Лихота* стремился угостить этим оригинальным продуктом как можно боль-



Не подскажете, как пройти в библиотеку?

шее количеству народу. Некоторые, в том числе и мы, соглашались, и Glukk даже выжил ☺.

В общем, подзарядившись Силой, мы направились на поиски первой жертвы, на которой нужно было испытать наши адские орудия труда, и ей оказался генеральный директор компании «Дискус» *Сергей Грицай*.

Почему мы начали сменно с него? Ну, причин несколько: во-первых, Сергей был в прошлом году на нашей ярмарке «Игроград», так что мы были с ним неплохо знакомы, во вторых, интересно пообщаться с представителем компании, начавшей заниматься изданием игр сравнительно недавно, а в третьих, мы хотели, чтобы Сергей познакомил нас с новой киевской командой, занимавшейся разработкой проекта под интригующим названием WehrWolf — кстати говоря, этот проект будет издавать как раз «Дискус».

Разговор у нас получился интересным (в одном из ближайших номеров вы его прочтете) и даже более продуктивным, чем мы ожидали, ибо Сергей пообещал нам дать мастер-копию «**Страусиных бегов**» — игры, которую разрабатывает московская компания «**Гелиос**» (кстати, вы могли видеть ее на прошлом «Игрограде»), и о которой мы писали превью. Согласитесь, получить в свои загребущие ручки такой эксклюзив — уже один этот факт показывает, что день, как, впрочем, и вся выставка, прошел не зря. Но это, как вы можете догадаться, был далеко не конец. Выставки, имеется в виду ☺.

Вообще, похоже, что засилье украинских разработчиков на КРИ уже становится доброй традицией. И чем больше времени проходит, тем более солидно выглядят представляемые проекты. Вы помните наш прошлогодний материал об **You Are Empty**, *3D-шутере*, разрабатываемом киевской компанией **Digital Spray Studio**? В прошлом году эта игра поразила всех оригинальной идеей и диковинными монстрами (одна Курица Ленинского Комсомола чего стоит!), но в техническом плане была несколько сыровата. А в этот раз перед нами предстал проект, по графике практически не уступающий ожидаемому всеми «Сталкеру». Также очень порадовал тот факт, что работа над *пошаговой стратегией* «**Восхождение на Трон**», создаваемой николаевской командой **DVS**, движется полным ходом, и уже сегодня они могут похвастаться масштабными боями, в которых принимают участие более сотни юнитов. Кстати, незадолго до КРИ стало известно, что издателем «Восхождения» станет компания **1С**, так что за судьбу этого действительно примечательного проекта можно быть спокойным.

Ну и, конечно же, нельзя не упомянуть самую колоритную фигуру не только украинской, но и всей постсэнгэшной игровой индустрии, — руководителя команды Crazy House Юрия Лихоту, более известного как *Дядюшка Рисеч*. Пиво, которым он поил на «Игрограде» всех желающих, в Москве замещала перцовка и сало в шоколаде. А разрабатываемые его командой проекты — «**Вий**» и «**Танк Т-72**» — вышли на кардинально новый уровень. Кстати говоря, московская публика, в отличие от нашей, проявила довольно большой интерес к «Вию». Использованная при его создании технология действительно уникальна, и никто в мире еще ничего подобного не делал.

В общем, интересного в первый день оказалось довольно много, и поверьте, основную часть дня мы провели в кафе вовсе не потому, что пили пиво (хотя некоторые и пи-

Ромеро, и зачем ты к нам приехал?

ли ☺), а потому что посвятили этот день взятию интервью — ну а что, как не кафе, расположит человека на откровенность?

Что и Как

А теперь небольшое и вовсе не лирическое отступление. Наверное, вам интересно разузнать, конкретно что и как происходило на Конференции, то есть, отринув частности, проникнуть взором в саму суть.

Пожалуйста, мы вам расскажем.

Итак, собственно, все мероприятия КРИ можно разделить на несколько категорий.

1. То за чем приехало огромное количество людей — *доклады*. Доклады специалистов на самые различные темы, касающиеся разработки игр. Если в прошлом году лекции проходили в небольших классах МГУ, в результате чего далеко не все могли послушать понравившегося докладчика, то теперь разработчики исправили эту ошибку. В лекционных залах комфортабельной гостиницы «Космос» места хватало всем желающим. А на какие темы, спросите вы, проводились лекции?

Отвечаем: организация бизнеса, управление проектами, гейм-дизайн (по непонятной причине именно это направление вызвало живейшую заинтересованность Кертиса), программирование, арт, звук, и самое для нас интересное — «другое» ☺.

Почему нас заинтересовало именно «другое»? Да потому что 21 февраля в 16-00 в

Переходим к вольным упражнениям

концертном зале с лекцией «*Локализация кинофильмов и компьютерных игр. Адаптация и разработка сюжетных линий для игр*» выступал сам *Дмитрий Пучков*, более известный ограниченному кругу людей, как *ст. о/у Гоблин*. Согласитесь, пропустить возможность посмотреть на кумира нынешний золотой молодежи мы не могли. Тем более, что хотя творчество камрада Гоблина воспринимается нами неоднозначно, но следим мы за ним с интересом и постоянно заходим на его сайт **http://www.oper.ru**, а вот лично встретиться не доводилось ☹.

В общем, лекция нам понравилась, а особенно понравилось то, что после нее мы перехватили Дмитрия и утащили брать интервью. Ага. Ждите эксклюзива ☺. Типа, coming soon.

С сожалением отметим, что на лекции времени нам практически не хватало, поэтому зачерпнуть полной чашей мудрость титанов нашего (и не только) игростроения не удалось. Впрочем, этим занимались наши камрады из **Rostok-Games** (ага, те самые, с которыми мы заняты разработкой RPG «**Бельтион: Звезда Полынь**»), более того, лекции они записывали (даже на видео), так что мы еще прильнем к источнику знаний ☺.

Вторым мероприятием (и, как для нас, самым важным) была *Ярмарка Проектов*. Нет, никто там ничего не продавал, просто молодые разработчики показывали результаты своей работы. А все желающие смотрели. Помните, у нас на Игрограде такое тоже было?

В общем, весьма интересно и познавательно, хотя по количеству открытий прошлый год был несколько сильнее, но оно и понятно: тогда большинство из компаний мы видели впервые. В этот раз абсолютно

новых проектов, как нам показалось, было меньше.

Ну и третье мероприятие — мини-выставка. Что это за зверь и чем он отличался от *Ярмарки Проектов*? ИМХО, только крутостью участников. Те, кто участвовали в ярмарке, ютились на небольших стендах, а участники выставки арендовали себе большие и очень большие стенды ☺. Кстати говоря, среди них были замечены не только монстры-издатели вроде *1С* или *Акеллы*, не только монстры-разработчики типа *GSC GameWorld*, но и компании малоизвестные (и даже совсем неизвестные), а также наши коллеги-журналисты.

Ми приехал сфоткатса с Кертис

Как вы понимаете, выставка стоила ничуть не меньшего внимания, чем Ярмарка Проектов. Но в первый день времени на это не хватило.

В общем, набрав порцию интервью и набравшись пива, уставшие и довольные, мы пошли спать, чтобы подготовится к последнему дню.

22 февраля. Монстры индустрии

Весь последний день мы решили посвятить исключительно выставке, дабы и наши читатели смогли узнать, над чем же в данный момент работают именитые разработчики. Перво-наперво мы с братцем совершили набег на стенд «**Нивала**». Сделали мы это по двум причинам: во-первых, мы уже давно поддерживаем дружеские отношения с этой компанией, а со знакомыми, согласитесь, общаться проще, а во-вторых, одной из самых ожидаемых нами игр является аддон к «*Операции Silent Storm*» — «**Часовые**». Мы относительно недавно печатали превью по этой игре, поэтому не будем утомлять вас повторениями. Скажем лишь, что все самые колоритные персонажи оригинальной игры перекочевали в аддон (те из вас, кто играл за Союзников, вряд ли могут представить себе игру без Тараса или Зинаиды), но из бескорыстных солдат превратились в циничных наемников, которые будут требовать деньги (и немалые) за свои услуги. Сам же игровой процесс заметно сместится в сторону *стелса*. Это вовсе не означает, что нельзя будет сравнять с землей все и вся, но некоторые миссии будут безоговорочно требовать именно тихого проникновения на территорию врага. Хорошо это или плохо, каждый решит для себя, но то, что мы видели на стенде «Нивала», действительно поражает воображение.

Следующей нашей жертвой стала компания «**Акелла**», с которой мы говорили, естественно, о вторых «**Корсарах**». Все вы прекрасно помните тот легкий шок, в который повергли нас акелловцы анонсом этой игры. Ведь после выхода «Пиратов Карибского моря» уже никто ничего подобного не ждал. Однако если вы думаете, что «Корсары» будут отличаться от «Пиратов» лишь парой-тройкой фичей, которые задумывались изначально, но не вошли в игру, то вы сильно ошибаетесь. «Акелла» вполне серьезно намеревается порадовать своих поклонников абсолютно новой игрой. По словам PR-менеджера компании, в данный момент перерабатывается все что только можно, в результате «Корсары 2» будут кардинальным образом отличаться как от «Пиратов Карибского моря», так и от первых «Корсаров». К сожалению, нам не удалось узнать никаких подробностей. Что поделать, коммерческая тайна. Так что советуем всем поклонникам «Корсаров» тщательно следить за новостями и почаще заглядывать на официальный сайт «Акеллы» (**http://www.akella.com**).

Двигаясь дальше, мы наткнулись на стенд «**Буки**», на котором помимо всего прочего представлялся проект «**Чистильщик**». Игра начала разрабатываться недавно, всего десять месяцев тому, но разработчики уже смогли показать нам полноценную демку. Как можно было пройти мимо такого? «Чистильщик» представляет собой классический *3D-шутер с видом от первого лица* и на первый взгляд не претендует на оригинальность. Сюжет завязан на извечном противостоянии Добра и Зла, сама же игра предоставит нам огромное количество противников и средств для их уничтожения. Звучит банально? Да. Но видели бы вы то, что видели мы. Даже поверхностное знакомство с еще сырой демкой убедило, что нас ожидают действительно потрясающая графика, поддерживающая все современные эффекты, разнообразнейшие ландшафты и проработанный дизайн уровней. Очень хочется верить, что первое впечатление не окажется обманчивым.

Так вот ты какая ярмарка

Ну и напоследок не можем не упомянуть о самом оригинальном проекте, представлявшемся на КРИ. Это игра **Flight of Fancy**, разрабатываемая компанией **Gaijin Interactive**. Возле них останавливались все без исключения, подолгу наблюдая за человеком, стоящим перед плазменным экраном и размахивающем руками. А на самом экране парил над горами и пустынями великолепный красный дракон, в точности повторяя движения человека. Поднимешь руки повыше, и дракон устремляется к небесам. Опустишь вниз, и он стремительно мчится к земле. Разработчики признали, что на эту идею их натолкнула игра компании *Sony*, вышедшая для платформы *PlayStation*. Там использовалась специальная камера, которая детектила движения стоящего перед ней человека и заставляла героя игры их повторять. Сотрудники Gaijin решили использовать подобную идею при создании игры для ПК. Так и получился, не побоимся этого слова, «самый реалистичный симулятор дракона» ☺. Пока что он может только летать, но впоследствии разработчики планируют ввести в игру целые «драконьи баталии» с использованием голосового управления: по вашей команде дракон будет запускать в противника файербол. А для менее кровожадных игроков будут реализованы аркадные драконьи гонки со сбором бонусов, чек-поинтов и прочих полезных вещей.

После шведского стола...

Как вы сами понимаете, те проекты, о которых мы вам рассказали (а правильнее будет сказать, упомянули), — лишь малая часть того, что было представлено на КРИ. Но это не значит, что мы с братцем пытаемся утаить информацию от наших читателей. Просто Конференция разработчиков компьютерных игр — слишком глобальное мероприятие, чтобы описать его в одной статье. Но не стоит отчаиваться. Вслед за этим материалом последуют превью, интервью и еще много всего интересного, что даст вам возможность как можно более полно представить себе, что же происходило в эти дни в московской гостинице «Космос».

Ну а мы напоследок хотим выразить глубокую благодарность коллективу сайта **DTF** (**http://www.dtf.ru**), который организовал для всех нас такой замечательный праздник. Следует заметить, что КРИ 2004 была проведена на несравненно более высоком уровне, чем прошлогодняя Конференция. Будем надеяться, что эта тенденция поддержиться и в дальнейшем. Так что ждем КРИ 2005.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

MONSTER GARAGE

Разработчик: Invictus games
Издатель: Activision Value
Жанр: Racing
Системные требования:
✓ **минимум:** P3 800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D видео;
✓ **рекомендуется:** Pentium 3 1.2 ГГц, 196 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D видео

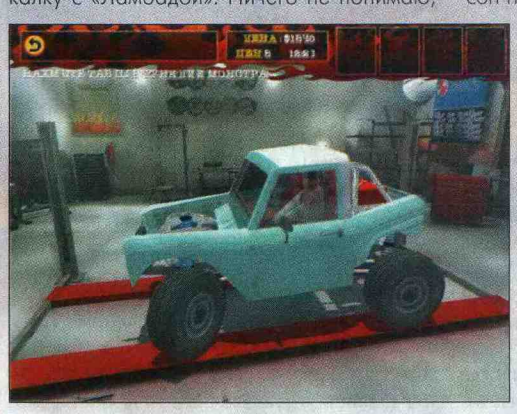
Фрагменты дневника 0z0n'а были найдены на смятых листах чертежей и публикуются с его согласия.

Часть I. Мышом спецовку не заменишь

Я могу собрать любой комп, починить бытовую технику и напоследок вкрутить лампочку. Чего я не умею, так это ремонтировать и собирать автомобили. Не повезло мне с этим, увы. Всегда надеялся на автосервис и не задумывался над тем, что кроме зажигания, переключателя скоростей и педали газа существует карданный вал, карбюратор и еще много разных полезных вещей, названия которых либо не помню, либо выговорить не могу. Благодаря игре **Monster Garage** у меня появился шанс заполнить пробел в знаниях. Краем уха слышал о том, что подобные игры уже выпускались, но я с ними никогда не сталкивался. Именно поэтому мне было очень интересно стать создателем Монстра в Гараже, причем собрать его своими собственными неопытными руками. Если экзамены по ПДД сдают на компьютере, то и сборке-разборке можно научиться в виртуальном режиме. Ведь так?

В «Гараже» мне предоставлено четыре помощника, которые, надеюсь, смогут не только помочь, но и научить. Для начала из незатейливого Ford Bronco мне предстоит сделать внедорожник, который сможет проехать практически по любой трассе. Тем более, что на все про все дается семь дней (если бы это было игровое время, я бы повесился на шланге бензовоза)...

...Сегодня принесли проект тачки. Если удастся воплотить все, что начерчено, я куплю себе меховой чехол на руль и бибикалку с «Ламбадой». Ничего не понимаю, но делаю умное лицо. Надеюсь, что все получится...



...Прошло два дня. Писать было некогда. Очертания моего Монстра становятся все более отчетливыми. Я уже ощущаю его мощь и предвкушаю, как мы вместе, слившись в едином порыве, помчимся туда, где всегда светит солнце...

Мой шеф, старина Питер Тормозная Колодка, посмотрев на результаты моей работы, не удержался от комментария: «Ну да, к солнцу. Пусть соберет хоть что-то работоспособное. Пусть сначала в движке покопается, все пощупает своими ручонками, а потом уж собирается в Японию. Да и не доедет он туда на этом. Мы только раму сварили и колеса пришпандорили. Эх, работничек, мазер твою фазер...».

Часть II. Уж полночь близится, а тачки нет и нет

Сижу здесь почти неделю времени виртуального и час игрового. Если эта байда поедет, значит, я смогу с гордостью посмотреть

в глаза всем геймерам и старине Питеру Тормозной Колодке в том числе. Малыш Клаксон напоминает мне, что я сборку не завершил, и есть еще что-то, необходимое для нормальной работы. Не знаю, на что он намекает, потому как на полу уже не осталось полу ни одной детали, а помощники отрапортовали о полной боевой готовности моего Монстра. Сейчас испытаем с ветерком. Пожелайте мне удачи во имя Крутой Торпеды и Вездесущего Спойлера.

...В общем, я так и не смог сняться с «ручника». При этом (что самое обидное) все механики только смеялись и разводили руками. Потихоньку начинаю ненавидеть автотранспорт.

...Восемнадцатый день собираю свою тачку. Я уже перебрал все варианты, но она, зараза, ехать упорно не хочет. Я рад, что выбрал самый простой способ, впрочем в первой миссии ничего более изощренного не предусмотрено. Говорят, что с каждой новой миссией задача все более усложняется. Малыш Клаксон намекнул, что есть даже такие, где путем приделывания лыж к корыту получается монстр-снегоход-ледоезд-горнокоз. Я до этого не доживу, потому что меня уже три раза придавливало домкратом. После четвертого раза от

меня останется меньше, чем от цыпленка в табаке. Эх, говорила мне мама: бросай курить, деточка... Мама! Роди меня обратно!

Часть III. Рожденный ползать! Сползи с проезжей части!

Я не могу обхаять эту игру, ибо я не автомеханик. Я даже не гонщик и не автолюбитель. Я могу обхаять эту игру, ибо я — геймер. Задумка была великолепной. Исполнение... м-дя... Я не сомневаюсь в том, что талантливые и продвинутые игроки в деле построения виртуального транспорта в этой игрушке весьма преуспеют. Всем остальным придется немного хуже. Даже когда выполняешь все, что делают помощники-автомеханики, почему-то результат остается плачевным. Из гаража я так и не смог выехать. Может быть, дальше меня поджидала захватывающая гонка с препятствиями, может, там был потрясающий геймплей. Мне не повезло увидеть всю эту красоту (или весь этот ужас). Я старался. Есть такие фатальные слова: не судьба. И не надо говорить, что нефиг писать, если ездить не можешь. Могу и хочу — не получается. Мог бы растянуть эту статью до безразмерности и словом доказать всем, что я — лучший автопрофи. Только зачем? Я всегда честен.

Графика как графика, но игра иногда глючит. При этом при попытке поставить разрешение меньше, чем 1024x768x32, игра просто выкидывает в «Окна» без комментариев. Ну и звук есть. Ничего конкретного сказать не могу — он просто есть и незаметен.

Вполне возможно, игра неплохая (может, у меня руки кривые?). Попробуйте — и желаю вам успехов в этом нелегком деле!

Разработчик: Egosoft
Издатель:
✓*в США:* Enlight Inc.;
✓*в Австралии:* QV Software;
✓*в Европе:* KOCH Media;
✓*в СНГ:* «Новый Диск»
Жанр: свободный космосимулятор
Дата выхода:
✓*первоначальная:* лето 2002 г.;
✓*в США и Австралии:* 19 ноября 2003 г.;
✓*в Европе и СНГ:* 6 февраля 2004 г.
Системные требования:
✓**минимальные:** Windows 98/ME/2000/XP / P3 800 / 128 / 32 (класса GeForce);
✓**рекомендуемые:** Windows 2000/XP / P3 1300 / 256 / 64 Мб DirectX 8 совместимая;
✓ **оптимальные:** Windows XP / P4 1800 / 512 / 128 Мб DirectX 9 совместимая;
✓ **у меня:** Windows XP (с высоким приоритетом) / Athlon 2500@3200 Barton / 512 DDR333@400 / Radeon 9000 128 Мб 128-бит при 1024*768*32 без теней и антиалайзинга;
✓ **без патча:** в некоторых секторах и в бою тормозило (значительно);
✓ **с патчем:** обычная игра без проблем, только в финальном бою пришлось тяжко — fps был в пределах десятки...
Сайт разработчика: http://www.egosoft.com
Сайт игры: http://www.x2-game.com
Лучший русскоязычный сайт на тему: Elite Games (**http://www.elite-games.ru**)
Краткое содержание: поехали!

Я ждал это время, и вот это время пришло...

Эту игру ждали долго. Очень долго. Почти как третий «Фоллаут». Только X² ждать было значительно труднее. Про «Фол» ловили крохи сведений, и до самого последнего момента ничего определенного не было известно (теперь-то уже все понятно ☹), а X² делали в открытую. Шло активное обсуждение деталей будущей игры на форумах, выходили новости (последние три ЕГшники (от EG — Elite Games) от нетерпения даже перевели на русский и вывесили на егософтовском сайте), появлялись свежие скриншоты, бета-репорты... И новые даты релиза. Всего переносов было штук шесть. Выражение «когда X² выйдет» стало синонимом «после дождичка в четверг». И глядя на все хорошеющие скриншоты (вы бы видели модели кораблей, выложенные год назад, — уродище...), все увеличивающиеся системные требования и все стареющий компьютер, хотелось взвыть: «Feature freeze скорее! Наплевать на все недоделки, баги, глюки, только бы поиграть!» В конечных титрах игры есть любопытная благодарность: Thanks to the members of the Egosoft online community for their patience and decision not to bomb our office for all the delays...) Тем более, что опыт выпуска патчей у «Эгософта» солидный...

Но с начала осени поползли слухи, что игра уже практически готова. Приближенные к разработчикам персоны подтвердили это. И поехало... Началось лихорадочное создание пилотского перевода (знаем мы эту локализацию aka русЕфЕкацию), прокатилась волна срочных апгрейдов и криков души: «Скажите, а на P2-450/64/16 игра пойдет?!?!?», стали создаваться штабы быстрого реагирования — любой ценой, но хотя бы на пару дней быстрее... Естественно, даже скорее порядка ради, релиз в очередной раз перенесли, но ощущение, что долгожданная X² скоро появится на компе, не покидало никого.

Но вот 21 ноября на **http://www.egosoft.com** появилось «Australian version is now shipping!!!». Истерика поднялась нешуточная... Дело в том, что австралийская версия была защищена starforce3, поэтому «австралийки» на пиратских лотках появиться не могло. А американка, с более слабым starforce2, задержалась примерно на неделю. Когда игра дойдет до нас, было неизвестно, но все понимали — очень скоро. И каждый пилот хотел найти святую гранату, сорри, получить Игру, первым... Поэтому мне жаль продавцов Москвы, Петербурга, да и всех остальных городов, в которых живут ЕГшники. Даже самые непросвещенные, хм, валенки, думавшие, что «Икс два» — это «Люди Икс два», после пятидневного пингования запоминали обратное. Еще пара дней, и бедняжки стали бы вывешивать объявления «X² нет! И не спрашивайте!!». А на ЕГшной конфе заведомо провокационная тема «X² наличествует у пиратов Москвы» была самой горячей. Даже поздно вечером, удобно устроившись за компьютером, после десяти минут сидения на бурлящем форуме хотелось куда-то бежать, покупать, заказывать... Но вот гул голосов внезапно стих, появились первые вопросы: «Что делать в третьей миссии?», и я понял — время пришло.

Эйфория

Историческим вечером 1 декабря я шел на «Книжку». Подойдя к лотку, на котором быстрее всего появляются стоящие игры (за рекламу мне не платили ☺, ладно, 108/109), произношу много раз отрепетированную фразу:

— Здравствуйте, X² появилась? — и получаю такой же истрепанный, правда, только в мыслях, ответ:

— Да, последняя осталась.

Денег нет, пофиг. Быстрая пробежка к банкомату, мучительные пять минут очереди, пробежка обратно — и мечта в руках. Машинально проверяю поверхность дисков и почти бегу домой. Пока идет инсталл, пока звучит странно знакомая мелодия, есть время бояться. А вдруг? Вдруг очередной чисто коммерческий продукт? Вдруг, все вложенное в ожидание X² время, как деньги в обанкротившийся банк? Но закончено копирование взломанного файла в директорию с игрой, выставлены настройки графики, и вот — Start X².

...Я не знаю, как описывать такую игру. Те, кто играл в предыдущие игры серии X, уже знают, что это такое. Тем, кто помнят «Элиту», достаточно лишь представить, что из каждой системы можно прыгать лишь в четыре, а то и меньше. Ну а всем остальным... Космос. Свобода. В ста тридцати семи сумасшедшей красоты секторах заключена площадь двух Украин. Площадь, пространства там гораздо больше... Тысячи футуристических станций торгуют разнообразнейшими товарами. Десятки тысяч проработаннейших кораблей шестидесяти различных типов летают по своим делам. Шесть (а скоро — семь) рас преследуют свои цели в этом мире. И здесь вас отпускают на свободу.

Отпускают на свободу в переносном смысле — делать можно очень многое. Нет, соблазнить помощницу начальника электростанции в Red Light или торговать ракетами в разнос не дадут ☺. Но если серьезно, претензии к возможностям игрового мира появляются очень не скоро. Хотите торговать, — пожалуйста, можете перевозить любые продукты (если, конечно, трюм позволяет). Желаете производить — покупайте себе станцию и вклинивайтесь в любую производственную цепочку, да и свою создать вполне реально. Нравится воевать — к вашим услугам пираты, ксеноны, да и хааки тоже не дремлют. Причем на корабли распространяется принцип: «You can see it, you can fly it». Правда, на ксенонские и хаакские крупные корабли он не действует — они не продаются, а захватить их практически невозможно. Кстати, кто сказал, что воевать можно лишь против «плохих»? Можно (если получится, конечно) уничтожать всех! Вплоть до геноцида целых рас... Приятно исследовать — в игре больше десятка неизвестных секторов, от населенных лишь астероидами до секретных военных баз. Просто в кайф летать на быстром корабле — найдите на BBCке миссию по доставке пассажира или наймитесь пилотом к какому-нибудь «денежному мешку». 150 тысяч кредитов за один только перелет между станциями — не предел! Все зависит только от вас, от ваших склонностей и умений.

Отпускают на свободу и в прямом смысле — ведь по логике вещей вам светило пять лет за попытку угона и оказание сопротивления при задержании. Вообще, проявлений сюжета в игре мало. Сюжетных миссий насчитывается аж шесть штук! А все остальное игровое время уходит на подготовку к ним... Конечно, легко пройти первую миссию на уровне easy, когда с самого начала дают полностью снаряженную и тюнингованную «открывашку» плюс пять тысяч кредитов. Попробуйте уровень x-treme: голый discoverer, ни щитов, ни оружия, ни апгрейдов и жалкая сотня на счету! Учитывая то, что для первого квеста нужно, как минимум, тридцать единиц свободного места, что на «открывахе» без апгрейдов трюма оный составляет десять единиц, и что расширение обойдется в десять тысяч, оцените, как же придется вертеться, чтобы вам эту миссию хотя бы дали... К сожалению, различие между уровнями сложности только в начальных условиях. Но и такого хардкора с лихвой хватает на первые десять часов игры.

А основным навыкам обучит симулятор. В нем вас не только научат грамотно летать и воевать, но и покажут, как строить собственные производственные цепочки, а также дадут в руки здоровенный M2 (эсминец)! Да-да, шесть турелей с тремя пушками на каждой, 625 мегаватт щитов, прочный корпус, в общем, чуть меньше ста миллионов кредитов...

Сюжет довольно симпатичный. И не надейтесь, что вам все объяснят! До многого придется додумываться своим умом, а некоторые вещи так и останутся рассадниками фанфиков. Кстати, именно недосказанность, если не сказать обрезанность сюжета X-BTF, и стала основой для X². История игрового мира, в частности, создание ворот, большинство имен и даже такие крупные персонажи, как Кайл Бреннан (как персонаж, а не безликий пилот) и Елена Хо (вся целиком), были созданы фантазией фанатов X-BTF. Кстати, мифотворчество продолжается. Например, на ЕГшной конфе проходил конкурс новостей для BBS`ок. А некоторые фанфики были даже включены в официальный релиз — они лежат на втором диске.

Кстати, любовная линия в сюжете тоже присутствует. Но даже поцелуев мы не дождемся, максимум — ехидной завистливой дразнилки Брета «Жених и невеста!» да руки, положенной на плечо. А что же составляют остальные двадцать-тридцать часов игры? Все то, что я описал в возможностях, в больших или меньших дозах. Единственное, так сказать, ограничение в том, что для успешного прохождения последней миссии необходим хорошо оснащенный M3 (тяжелый штурмовик), что обойдется вам в два с половиной миллиона.

А еще мне очень понравилось, что скриншоты по умолчанию скидываются в папку loadscr. То есть вчера снял пару хороших моментов, сегодня грузишь сэйв — а вместо привычных, выставленных по умолчанию картинок недавние скрины... Приятно ☺.

Fly as high as the sun...

Станция... Станция — теплый, уютный островок жизни, защищенный шестью 125-мегаваттными щитами и броней, которая в два с половиной раза толще, чем у авианосца. На станции живут приятные и не очень существа, здесь можно выпить, отдохнуть, заключить сделку и влипнуть в неприятности. А можно и все сразу... Жаль только, что такое пока доступно лишь героям фанфиков.

В игре же придется довольствоваться значительно меньшим.

Собственно говоря, вам предоставляются лишь такие возможности: поторговать, полазить по BBS`ке, связаться с кем-нибудь на борту станции и поменять корабль, если, конечно, на этой станции у вас есть еще звездолет. В разговоре, не предусмотренном по сюжету, предоставляется очень богатый выбор возможностей (спросить о расположении ближайшего дока, верфи или квестового сектора). Кстати говоря, в игре существует разделение понятий shipyard (верфь) и wharf, drydock, showroom и т.п. (то же, в общем-то, верфь). Это совершенно разные постройки, в shipyard'е покупаются станции и крупные корабли, а в wharf'и обычно истребители и небольшие транспорты. Хотя разделение звездолетов по постройкам индивидуально для каждой расы. Смена корабля — тоже, к сожалению, происходит нечасто, так что больше всего посещаются первые два пункта.

Торговля здесь — дело совершенно не тонкое, сведенное исключительно к купи-продай. Эх, будь в реале такое, я бы уже давно недостатка в деньгах не испытывал. Итак, фабрика покупает ресурсы и продает товары. Чем меньше у фабрики товара, тем дороже он, и наоборот, когда все склады завалены, продукт отпускают по бросовым ценам — остановка производства обойдется гораздо дороже. Аналогично и с ресурсами: чем меньше их у фабрики, тем больше за них дают. Ресурсы делятся на первичные и вторичные, но об этом пока что рано. Главное, что и за те, и за другие платят ☺. Товары одной станции обычно являются ресурсами для другой, так что образуются производственные цепочки, на самом верху которых (игра все-таки) лазеры, ракеты и щиты. Их можно сбывать лишь в доки по самой средней цене.

Ну а BBS`ка, что BBS`ка? Эх, романтика 2400 коннекта ушла далеко в прошлое, и тратить кредиты на пиво ноде тоже не придется. Но сама идея жива, поэтому вывешиваемые новости и объявления продолжают называться Bulletin Board System. Новости представляют собой лишь эстетическую ценность, а вот объявления о найме на работу — другое дело. Задания бывают четырех типов: перевезти кого-либо/что-либо; сбить кого-либо; привезти требуемое количество ресурсов; повозить кого-либо по станциям. Для выполнения большинство заданий требуется соблюсти некоторые минимальные условия: иметь соответствующий боевой и/или торговый рейтинг, класс корабля, а также время выполнения. Можно заказать ремонт своей станции, купить лотерейный билет (проще святую гранату в непатченном втором «Фоллауте» найти, чем выиграть ☺), скачать за деньги информацию о хаааках и... И все.

Волга впадает в Каспийское море. Лошади кушают овес и сено. Большую часть своего времени пилот проводит в космосе. Не знаю, что более тривиально. И что более неописуемо. Ну, опишите, как лошадь жует овес или как Волга впадает в Каспий?! Вот-вот... Максимум, что можно сделать — это рассказать о чисто физических сторонах этих процессов. Так вот, физика в серии X реалистичной никогда не была. Итак, что самое главное — инерции здесь нет. То есть двигаясь со скоростью километр в секунду, можно мгновенно поменять направление полета и не испытать никакой перегрузки. К тому же, у кораблей существует максимальная скорость, превысить которую — ни-ни. Ну а если выключить двигатели, правильно, через некоторое время остановимся. Стрейфовые двигатели, наоборот, отличаются высокой инерционностью. Зато они могут разгонять корабль до 550-600 м/с. На дохлом грузовике, предел которого 55 м/с, значение стрейфа переоценить трудно. В общем, остается лишь махнуть рукой и сказать: «Поехали». Потому что кроме физических аспектов есть еще и атмосфера...

Атмосфера, которую нельзя передать на бумаге. И неважно, чем занимаешься, перевозкой ли грузов, поминутно бросая взгляд на best buys locator, охотишься ли на пиратские корабли (захваченную «Ориноку» за 350 штук продать можно), делаешь ли что-то еще. Нажмите на кнопку. Выйдите из SETA'ы.

Покрутите голову вокруг keypad'ом. Поиграйтесь с мониторами кабины. Перейдите на внешний обзор, подвигайте камерой. И очень возможно, вы увидите то, что составляет смысл всех полетов. Космос.

Кто же из нас первый упадет...

Ночь. За окнами идет ледяной зимний дождь, а меня только что опять выкинуло из X². «Не приняться ли со скуки за написание стихов...» Так что сейчас я злорадно буду рассказывать о том, что случается, когда волна первоначальных восторгов спадает. Тогда вы, довольные и разогнавшиеся, внезапно оказываетесь едущими голым животом по песку и по мелким камешкам глюков и недоделок... Возможны два варианта: либо вы в конце концов останавливаетесь и ждете следующей волны, чтобы сняться и уплыть с этого поганого пляжа нафиг (то есть качаете патчи, регулярно чистите систему, часто сейвитесь и т.д.). Либо с разгону бьетесь головой о какую-нибудь большую каменюку, получаете сотрясение мозга и в нетрезвом рассудке решаете, что игра — отстой, и удаляете ее, чтобы занять освободившееся место Потным Гарри... Не обижайтесь, чего только на больную голову не сделаешь, я тоже както раз так прошел первую часть, что потом две недели из «Вангеров» и «Фоллаута» не вылезал... Что? Вы любите «Гарри Поттера»? Тогда тем более качайте патчи, возможно, поможет...

Первым делом — проблема, к игре почти не относящаяся и поэтому патчами не излечимая. X² требует очень много ресурсов. В частности, она сильно нагружает, а следовательно, разогревает процессор. Поэтому внимание, все владельцы мощных Athlon'ов! В некоторые чипсеты встроена *COP — CPU Overheat Protection*, которая, если температура процессора превышает определенную (у меня, на ASUS A7V600 — 60 градусов), закрывает проштрафившееся приложение. Мой 2500+ и так держался на критических 57-58, вот после разгона и начались вылеты. Тогда либо ищите более мощный кулер, либо разма-

зывайте получше термопасту, либо копайтесь в BIOS'е.

Вторая по величине проблема — тормоза. Существует много вариантов ее решения. Скорая помощь, конечно же, это уста-

новка патча. Лично у меня fps выросли почти в два раза! Но патч можно скачать, лишь введя регистрационный код игры, которого у подавляющего большинства нет, так что приходится качать 6.5 метров патча с левых источников и 700 Кб заархивированного крякнутого ехешника с еще более левых ресурсов... Кстати, проблемы с патчем очень подробно обсуждались в теме *«Патч 1.1»* на ЕГшной конфе, так что, никоим образом не пропагандируя пиратство ☺, направляю вас туда. Есть еще варианты решения проблемы, такие как «обрезание» музыки, снятие bumpmapping'а и даже (самый экстремальный) — снижение разрешения и битности. На 16-ти битах игра смотрится гораздо хуже, так что это «если ничего не помогло». Лично я советую апгрейд ☺.

С установкой патча количество зависаний и вылетов резко снизилось, так что о них даже нет смысла говорить. В итоге, остаются недоделки. Первый пинок — дизайн. Интерьер станций довольно однообразный, cahoona bakery изнутри не отличишь от mass driver ammunition factory. Ну а то, что одинаковые по назначению станции разных рас (кроме торговых) схожи и изнутри, — это уже совсем плохо. По-моему, электростанция аргонцев (людей) должна отличаться от электростанции боронов, вододышащих осьминогообразных существ. Соответственно, и также должны обстоять дела и с кокпитами кораблей. В X-T все было

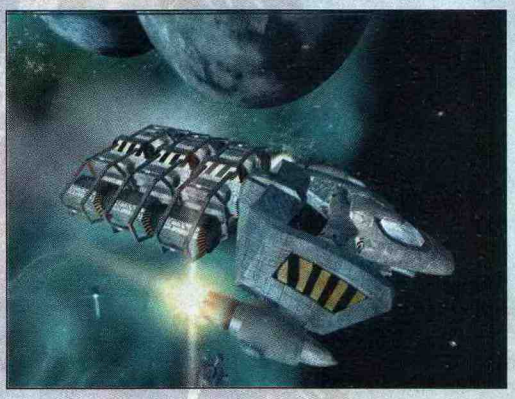
как полагается, для каждого корабля — свой кокпит. В X² же — по кокпиту на каждый класс кораблей! А для M1 и M2 (авианосцев и эсминцев) дизайн даже совместили...

Второй пинок — это недоработанная экономическая система. В 1.0 она была откровенно плоха, так что через десять часов, когда начальные ресурсы были израсходованы, сделать выгодную закупку становилось затруднительно. Патч исправил это положение, изменив кое-какие цены, да и подправив скрипты. Но все равно, экономика не очень стабильная. Проблемой раньше был и кошмарный размер сейвов, которые после достаточно продолжительной игры переваливали за сотню метров. Немного? А если сохраненок 20 ☺?! К счастью, патч сжимает их до приемлемых 25-30-ти...

Особое недоумение вызывает то, что в игру забыли включить теладийский M6 (корвет, промежуточное звено между M2 и M3), кстати говоря, лучший в своем классе! В симуляторе на нем полетать можно, а вот в игре он не летает и даже не продается. Причем патч его не вставляет, так что придется ставить скрипты с **http://www.xscripting.com**.

Let's make a universal race...

В X² нет ничего принципиально нового. Даже движок, по слухам, остался хоть и дописанным, но X-BTF'ным. Только вот клоном или даже сиквелом игру назвать не получается.



Это реинкарнация. В новом теле с вечно молодым духом. И очень понятно то, что заголовком главной страницы Egosoft'а является гордое «Maker of X² — The Threat». Потому что получился шедевр. Но не тот шедевр, обладающий настолько хрупкой красотой, что к нему боязно прикоснуться, а такой, к которому лепят заплатки, который обрабатывают молотком, рубанком и напильником, но который все равно остается непревзойденным. Потому что шедевральность — не в проработанности моделей станций или в исключительной оптимизированности, хотя этого бы тоже хотелось, а в самой сути. Fight, trade, build, think.

Эта игра не для всех. Она не понравится тем, кто не может жить без опеки сюжета и пасует перед первым же самостоятельным решением, — 95% игр и так к их услугам. Ее не смогут оценить те, кто уделяют играм полчаса, чтобы развеяться перед сном, — замечательный Crimsonland, и дело с концом. Она будет раскритикована ревнителями строгой физической модели, которых я отсылаю к прекрасному Homeplanet. И они абсолютно правы, со своей точки зрения, конечно. Потому что эта игра — для тех, кто может позволить себе просиживать ночи, строя свою торговую импе-

рию; для тех, кто способен любоваться слегка опаленными соплами Discoverer'а и облаками пыли, подсвеченными светло-фиолетовым солнцем; для тех, кто будет с удовольствием читать фанфики, поставляющиеся вместе с игрой. Нет, не для романтиков в общепринятом понимании этого слова — здесь слишком много усталости от боев и торговли. А для тех, кто стремится в космос. Кто хочет вырваться со дна гравитационного колодца под названием планета Земля. Кто хочет ощутить свободный полет и возможность лететь куда угодно. Для тех, кто хочет увидеть небо других миров.

И не надо говорить — бегство от мира, неспособность выдержать реальные условия... Реальная жизнь всегда останется. Можно вспомнить Профессора, который говорил, что он пишет книги не для того, чтобы позволить дезертирам сбежать с поля битвы, а для того чтобы раскрыть многообразие мира узникам серой реальности. Думаю, разница понятна. Тюрьма-то останется. Но возможностей у бывшего заключенного станет гораздо больше. В том числе и вернуться в заключение, если ему так нужно. А на уже прошедшую войну вернуться невозможно...

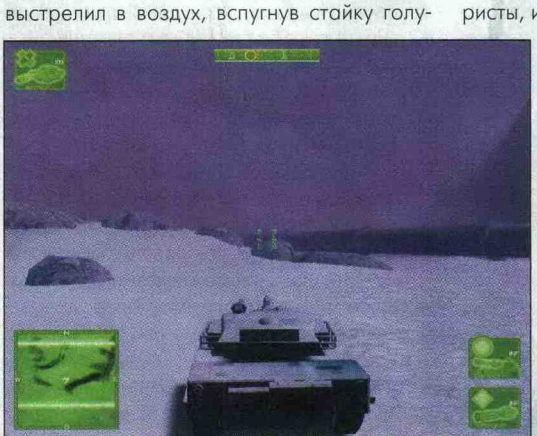
Так что, если вышесказанное не о вас, можете спокойно проходить мимо. Вы ничего не потеряете, потому что и получить ничего не смогли бы. Как грубовато, но точно пели Manowar: «Whimps and posers, leave the hall!» А те, кто остались, вы точно уверены? Ладно. Есть ли среди пассажиров кто-нибудь с боевым рейтингом хотя бы капитана? Конечно, элита подойдет. Проходите к хвостовой турели, там разберетесь. Пристегнуть ремни! YTPFA-64 запрашивает разрешения на взлет...

Я буду ждать X². — Online Universe. Чтобы окунуться в развивающийся уже не эпизодичными патчами, а постоянно мир X-Universe. Чтобы пообщаться, поторговать и сразиться с такими же двинутыми на своем деле. Чтобы с новой энергией и идеями браться за реал... Разрешение получено.

Поехали!
К свободе среди звезд!

Разработчик/Издатель: Groove Games
Жанр: танковая аркада
Системные требования:
✓**минимальные:** — P3-750, 128 Мб ОЗУ, 600 Мб на жестком диске, 16-битная звуковая карта, 32 Мб видео, DirectX 8.0;
✓**рекомендуемые:** — P3-1400, 256 Мб ОЗУ, 32-битная звуковая карта, 64 Мб видеокарта с T&L

Вот представьте себе, если бы вы с друзьями немного разбирались в компьютерах, и Бог послал вам лицензию на движок *Unreal Tournament 2003*, что б вы сделали? А вот ребята из Groove Games решили сделать экшен, но не простой экшен, а покрытый прочным слоем тяжеленной брони. Как это понимать? Все просто: вместо крутого парня, который ходит пешком, мы управляем крутым парнем в танке. Сегодня он решил посетить Игроград, заехав на главную площадь нашего города, его танк выстрелил в воздух, вспугнув стайку голубей. На площадь сбежалась куча народу посмотреть на диковинку. А сам танкист нереальным усилием смог все-таки снять броню и вылезти из танка. Здесь его подкараулили агенты ДЗВР и попросили рассказать свою историю.



Три танкиста выпили по 300

Я крутой. Я понял это после того, как Рембо, увидев мое закопченное лицо в новостях, застрелился из лука. А Шварценеггер, поняв, что роль самого крутого парня мира ему больше не светит, подался в политику. Как я дошел до вершины славы? Сначала я, естественно, вступил в ряды бравой американской армии. Подлый военком хотел записать меня в пехоту, но после того как я разбил его печатную машинку о свою голову он понял, где мое место, отправив в танкисты. Бедные танковые войска! Пока я осваивал танк, у полковника седины стало вдвое больше, а сержант-инструктор ушел в отставку по собственному желанию, выбрав профессию цветочника. Нашу сверхсекретную военную базу, упорно тренируясь, я превратил в карьер. И вот тут главное командование решило, что мне лучше защищать свободу Америки подальше от ее границ, и направило меня в ближневосточную страну. Название этой страны, увы, не помню — после того как я разломал вражеский танк мощным ударом своей головы я много чего не помню. Даже своего имени. Но, к счастью для моей родины, эту часть земного шара захватили террористы, и командование отправило меня отвоевывать захваченную свободную восточную республику в рядах северного фронта. Вот только почему весь северный фронт состоял из одного моего танка? Сначала я приуныл, а потом обрадовался: здесь начальство не будет меня отчитывать за то, что я нечаянно уничтожил союзный батальон, как это было в прошлый раз. Откуда мне было тогда знать, что он союзный? Зато теперь я один, и никто не будет мешать удовлетворять мою жажду разрушений!

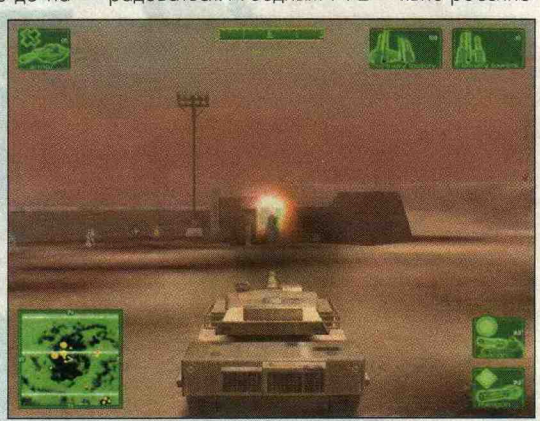
Часы фронтовые

Я еще не успел сказать вам, что мой полковник в каске, которого все звали просто Акеллой, оценив мою крутость еще до начала операции, выделил мне секретный танк M1A6, который остался еще со времен первой мировой войны. Тогда он, правда, назывался «Железный Капут». Мне, в принципе, все равно, железный или не железный, капут я бы врагам и голыми руками сделал. Но проведя в нем первые 10 минут, я понял силу моей машины.

Во-первых, военные разработали какую-то технологию, благодаря которой мой танк не подчинялся законам физики. Смею заметить, что в танки врагов эта технология тоже была внедрена. Особенно меня поражала способность моего танка ездить по узким мостикам. При попытке переехать овраг по мосту, не совсем предназначенном для танка, моего железного бегемота начало клонить вправо, так что танк заехал на перила моста. При дальнейшем продвижении он уже перевалился через перила и находился почти в вертикальном положении. Увидев это, мы с моим помощником Джимми уж было хотели включить американский гимн и гордо погибнуть под его звуки, падая в овраг, но наш патриотический пафос был посрамлен: танк таки доехал по поручню до другого конца моста.

Во-вторых, танк мог без проблем разрушать стоящие на пути камни и дома. Однажды, когда мы проезжали по каньону, нас принялась обстреливать с моста группа десантников-гранатометчиков. Один выстрел в мост — и 10 неудачливых кемперов вместе с палатками и самим мостом и свалились в песок. Правда, некоторые сразу же поднялись и побежали сдавать мост на металлолом, причем сделали это так проворно, что я не заметил, как исчезли их тела и остатки моста. Но чтобы разрушить объект, стрелять необязательно, то же самое можно сделать, наехав на него. Увы, раздавить мост, наехав на него, проблематично, но вот раздавить камень или здание — это без проблем. Вот только давить ежи никак не получалось.

В-третьих, патроны у танка бесконечные! Вот намудрили дядьки-ученые, хоть мне только радость от этого. Мне жаль чернокожего парня Джимми, который подавал снаряды моему стрелку. Вот гады эти ученые — автоматическую загрузку снарядов им лень было придумать: Джимми работал со скоростью 2 снаряда в секунду. Но больше всего мне жаль захваченных азиатских рабов, которые в поте лица крутили педали танка. Хотя я немного отклонился от темы. Еще у моего танка непревзойденная броня! Я мог долгое время находиться под обстрелом врагов, не давая им ни малейшего повода порадоваться. А бедным T-72 — явно российской сборки — срывало башню от двух попаданий снарядов. Правда, она им и так была ни к чему... Сколько же я врагов истребил? Благо дело, родилась идея делать зарубки на стволе орудийной башни. Вна-



чале это были редкие царапины, чуть позже ствол начал напоминать пилу «Дружба», а когда южный фронт встречал меня с аплодисментами, — пилку для ногтей. Но что бы я делал без заботливого командования, которое на моем пути к победе щедро набросало всевозможных патронов и всякой прочей ерунды? Правда, меня ввел в заблуждение их вид. Представьте, еду по пустыне, давлю неудачливых террористов, а тут какой-то яркий астральный диск парит в воздухе. Я уж было думал, рецидив детской психологической травмы: набрался смелости и попытался врезаться в это чудо, но вместо того чтобы разнести мой танк на запчасти, чудо весело мигнуло, и Джимми с удивлением обнаружил у себя новые мощные снаряды.

Взгляд репортера

Увы, только что нашего крутого танкиста мама позвала мыть посуду, и потому продолжать придется без него. Его героическая миссия по освобождению наших восточных братьев состояла из восьми частей, которые в общей сложности сводились к уничтожению всех движущихся предметов. На выполнение своего долга он потратил всего четыре часа, с перерывом на отдых. Во время этого отдыха он успел съесть все запасы гамбургеров и нахлестаться колой, Джимми сменил номерные знаки на арабские (чтоб террористы не догадались), а азиатские рабы подкачали гусеницы. После перекура M1A6 продолжил свою миссию, которая проходила в пустынных однотипных локациях. В основном приходилось прорываться через кишащие врагами уровни, но в некоторых случаях приходилось доблестно защищать нефтяную вышку и аэропорт. Эти миссии герою понравились больше всего — здесь приходилось ездить от одного осаждаемого объекта к другому, препятствуя их разрушению.

Выполнение миссий упрощало наличие контрольных точек. Эти точки давали возможность автоматически сохраняться, а не лезть всякий раз в меню. Хотя после смерти и оживления весь боезапас исчезал, но полностью восстанавливались жизненные очки. Из-за этого прохождение уровней сводилось к бешеному спринту от одной контрольной точки к другой.

Бравый танковый командир забыл упомянуть о том, что в конце его поджидал самый главный террорист. Угадайте, каким транспортным средством он управлял?

Взгляд обозревателя

Как было сказано вначале, разработчики использовали движок *Unreal Tournament 2003*, но это им не помогло. Предыдущим нашумевшим их проектом была тоже игра на движке Unreal, и называлась она *Devastation*. Несмотря на неплохую раскрутку и довольно интересные задумки, игра не была принята массами. Халтура сквозит и в нынешнем проекте Groove Games. Прежде всего это касается графики, которая по идее должна была быть очень даже неплохой, учитывая основу. Но возможности движка использованы лишь на 10%. Все они сводятся к построению примитивного и плохо детализированного ландшафта, хоть и с bump-mapping`ом. Для ландшафта были нарисованы очень даже симпатичные текстуры, вот только жаль, что для всей игры этих текстур нарисовано не больше десятка.

Зато радует возможность разрушать практически все здания на карте. Смотрится очень красиво, но нереалистично. Например, миссия в аэропорте, при прохождении которой на глаза наворачиваются слезы ностальгии, их причина — количество полигонов самолета: не больше полсотни. Зато ваш танк детализирован отменно, хоть и встречаются мелкие ляпы: при движении танка колеса, которые должны бы крутить гусеницы, замирают. А вот за модели террористов разработчикам можно вырвать пальцы. Вот как, вы думаете, должен выглядеть араб-террорист? Чалма, длинная борода, как у бывшего шефа ДЗВР, и, естественно АК-47. Здесь же они больше напоминают китайских астронавтов или инопланетян: они все время стоят на одном месте и стреляют, не пытаясь уклониться от ваших выстрелов, дожидаясь, пока подъедет танк и раздавит их на мелкие кусочки.

Дизайн уровней отличается особой аркадной тупостью, при этом изрядно раздражает в процессе игры. Есть лишь один путь, которому должен следовать танк, хотя иногда появляются ответвления к тайникам с боеприпасами. Тем не менее все страшно линейно и однообразно. Пустыня, барханы, оазисы, вышки с террористами, стены, покинутые здания, ежи, мосты... Вот и все основные объекты, использующиеся на уровнях. Как видите, совсем немного, а для восьми масштабных уровней и вовсе мало.

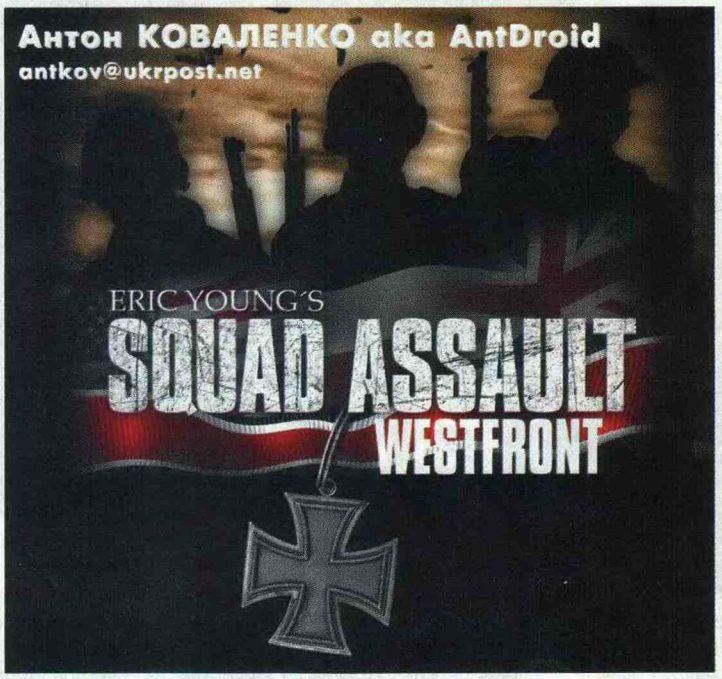
Вам когда-нибудь хотелось отключить в игре звук? У вас есть шансы это сделать, поиграв в Thunder Storm. Он просто ужасен, и мешает главному — отдыху за игрой.

Музыка в игре тоже хороша, аж семь мелодий, в которые намешали всего — и клавишные пассажи, и боевые марши, и гитарные грувы. Впечатление, что музыкантам танк наехал на ухо.

Выводы

Непонятно, на что рассчитывали разработчики, выпуская сие чудо. Игра слишком неспешна, как для аркады, и слишком нереалистична, как для симулятора. Честно сказать, после первых трех уровней мне хотелось выкинуть диск в форточку, но после шестого я понял суть игры и начал с упоением рубиться, забыв об убогой графике и выключив звук. Если вам лень думать, обратите внимание на эту простенькую в управлении недоаркаду. Хотя простенькой она окажется только на легком уровне сложности, на котором мы и рекомендуем проходить игру. На норме игра становится скучноватой — ведь над каждой битвой приходится изрядно попотеть. Выехать в центр вражеского кодла и перестрелять там всех и вся не удастся, учитывая медлительность танка и высокий уровень повреждений, наносимых противником. На нормальном уровне сложности игра превращается в медленный монотонный хардкор.

Антон КОВАЛЕНКО aka AntDroid
antkov@ukrpost.net

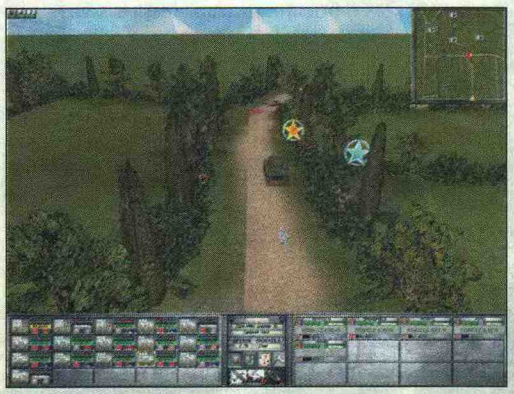


Разработчик: Freedom Games (при участии Эрика Янга)
Издатель: Matrix Games
Жанр: Wargame (тактика, по-нашему)
Системные требования:
✓**минимальные:** P3-900, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, DX 8.1;
✓**рекомендуемые:** P4-1500, 568(!!!) Мб ОЗУ, 64 Мб видео, DX 8.1
Дата выхода: 5 ноября 2003
Сайт игры: http://www.squadassault.com

Историческая справка

В далеком 1996 году компания Atomic Games выпустила в свет игру под названием *Close Combat*, положившую начало целой серии тактик (ни много ни мало, пять частей), которые захватили симпатии геймеров превосходной (на то время) графикой, историчностью, превосходным AI противника и захватывающим геймплеем.

Умы членов команды Freedom Games тоже оказались пленены этим шедевром, лавры которого не давали им покоя. И вот, после выхода в 2000 году *Close Combat V* их осенила идея — создать такую же замечательную игру, но не на устаревшем плоском движке, а в полном 3D. В конце 2002 года в продаже появилась игра **G.I. Combat**, к сожалению, не слишком удачная. Графика и детализация на уровне, историчность — никаких претензий, да и озвучка отличная, но вот уровень ИИ, которому-то Close Combat и обязан репутацией шедевра, оставлял желать много лучшего. Но разработчики не стали унывать, решив тотчас исправиться.



И вот на дворе 2004 год. Я сижу перед компом и, затаив дыхание, наблюдаю за процессом инсталляции. Рядом лежит коробка с яркой надписью Squad Assault: Westfront. 99%... 100%!!! Добро пожаловать на фронт, командир.

Место встречи и дежавю

Я снова здесь, на уже опостылевшем пляже Омаха. Только успели высадиться с десантных катеров, как попали под шквальный огонь пулеметов на берегу. Солдаты просто отказались лезть наружу, прятались под лавки и звали маму. Пришлось пойти на военную хитрость и с помощью минометов забросить все запасы колы на левый фланг противника, жвачки на правый, а гамбургеры — вообще в глубокий тыл. Этим были достигнуты сразу две цели: во-первых, введен в заблуждение противник, решивший, что прибыла гуманитарная помощь, а во-вторых, безутешным солдатам Дядюшки Сэма больше нечего было терять, и они в несколько минут взяли правый и левый фланги укреплений, а потом навалились на центр. Немцам так понравились забавно скачущие через колючую проволоку бойцы, что пришлось повторить несколько раз на бис и пообещать заехать в следующем году.

Я до сих пор поражаюсь: до чего же любят на Западе изображать свою боевую историю так, будто война шла только у них, а везде — тишь, гладь, благодать... Особенно это касается второй мировой войны, а точнее, высадки союзников в Нормандии и открытия второго фронта. Вы, наверное, уже догадались, что Squad Assault снова переносит нас в далекий 1944 год, на до боли уже знакомые пляжи Омаха и Юта, в Шербург и Каэн.

Первая неприятность поджидает на сразу после инсталляции и грозит испортить впечатление об игре еще до ее начала — сие творение категорически отказывается запускаться без видеокодека *Ligos indeo*, а вот он-то как раз в комплект поставки не входит. Ну, будем считать, что этот этап мы проскочили.

А вот теперь вопрос: у вас раньше не было приступов дежавю? Нет? Так будут! Если первый симптом еще не очень пугает — во многих играх по BMB вступительный ролик представляет собой нарезку кинохроник тех лет, то второй грозит летальным исходом — меню одиночной игры нагло слямжено с Close Combat'a, с мелкими доработками. У нас для выбора имеются три типа игры:

1. Битва. Тут вы можете сыграть одну из множества доступных исторических битв.

2. Операция. Это несколько битв, объединенных в одну операцию. Тоже сделано с максимальной историчностью.

3. Кампания. Это уже связка из нескольких операций.

Тут стоит остановиться подробнее. Перед сражением нам дадут некоторое количество войск, которые можно несколько усилить из имеющегося резерва за очки. Во втором и третьем режимах количество этих очков напрямую зависит от результата предыдущей битвы. Одно проигранное сражение не означает поражения в кампании, но очков вы получите уже меньше (все это я описывал, находясь под действием уже третьего приступа).

Ну и ладно, сейчас выберем место, где доставим врагу неприятности и... И вот вам четвертый приступ — большинство карт абсолютно идентичны Close Combat'у, создается впечатление, что при разработках обоих пользовались одной и той же географической базой данных.

Что ж, приготовления закончились, можно и повоевать. А заодно и разобраться, что же конкретно отличает эту игру от других.

Особенности игры

И что могут сделать эти американцы с прилипшей к зубам жвачкой против броневых частей СС Вермахта? Ничего! Так что, мои бравые зольдатен, вперед за фюрера, за родной дойчланд, уарррааа... Тьфу... Хаааааайль...

Танки, урча устремились к городу, прочесали его весь и никого не нашли. Уныло возвращаясь назад, они наткнулись на упившихся колы с кокой «воинов Дикого Запада». Те были действительно дикие: расстреляли танки почти в упор из базук.

Ладно, учтем.

Мои бравые зольдатен, враг оказался хитер, он засел в-о-о-о-о-он в тех кустах

и не пускает наши танки. Так как город пуст, обойдите через него захватчиков с фланга и всех возьмите в плен!

Солдаты пали смертью храбрых, попав под перекрестный огонь двух пулеметов и пушки, не замеченных ранее.

Ладно, учтем.

Мои бравые зольдатен, враг снова перехитрил нас, поэтому...А что там за стрельба? Американцы ворвались? Ну хорошо, хенде хох, так хенде хох. Сдаюсь.

Особенность первая: люди, вы не поверите, но, наверное, впервые разработчики сделали то, что обещали — существенно улучшили ИИ. Он по сравнению с G.I. Combat возрос, как у Дария против питекантропа, хотя до Македонского (Close Combat) ему еще далеко. Солдаты компьютера ведут себя очень умно (за редкими исключениями) — вы не дождетесь от них, как в старые добрые времена, отвлекающих маневров и обходов с флангов и тыла, но они вполне в состоянии устроить какой-нибудь неожиданный сюрприз. Комп очень грамотно планирует взаимодействие родов войск. Танк без поддержки пехоты и не подумает куда-либо сунуться. Кстати, комп не разделяет мнение, что кратчайшее расстояние между двумя точками прямая. Пехота напрочь избегает открытых пространств, пытаясь, насколько это возможно, передвигаться под прикрытием домов или деревьев, танки едут через кусты или по узким улочкам только тогда, когда другого ничего не остается. Но это в полной мере справедливо только для ИИ противника, на собственные войска эти правила распространяются не столь щедро. Видимо, кому-то из разработчиков пришла на ум старая армейская поговорка: «За солдата должен думать командир». Так что если вы думаете, что танк, увидев врага, сразу откроет огонь — ошибаетесь. Он будет растерянно крутить башней, пока вы не укажете ему конкретную цель. А иногда, наоборот начинает стрелять, хотя и был приказ сидеть и не высовываться. Хорошо хоть, ввели управляемую паузу.

Второй особенностью будет то, что никаких привычных значений хитов, повреждений и т.д. вы не увидите. Историчность должна быть историчной: у солдат ровно одна жизнь, а оружие максимально соответствует историческим аналогам. Спасибо разработчикам, что не пытались сбалансировать отряды: немецкое вооружение зачастую лучше и эффективнее, зато американцев больше.

Третьей особенностью является продвинутая психологическая составляющая. Ветераны будут сражаться до последнего, в то время как новобранцы разбегутся или сдадутся в плен при виде танка. Смерть командира сильно подорвет боевой дух. Экипаж застрявшего танка, у гусениц которого курят вражеские пехотинцы, предпочтет сдаться. Порой, чем упрямо штурмовать ДОТ, полезнее запугать засевших там артобстрелом, после чего брать живьем. Чем больше навоевал отряд, тем выше у него будут расти психологические параметры и тем эффективнее он станет сражаться. Причем, параметры изменяются для каждого солдата в отдельности.

Это я о хорошем. Но что за бочка меда без ложки-другой ароматного дегтя? Так что теперь о плохом и кошмарном. Начнем с последнего — это управление. Страшнее мне попадалось только в Mistmare. Если у вас мышь без третьей кнопки, намучаетесь вы с камерой. По умолчанию она привязана к отряду, и никуда вы от него не оторветесь. Эту привязку снимает только третья кнопка мыши, других комбинаций я не нашел. Хоткеи на клавиатуре расположены интуитивно-непонятным образом, так что советую сначала понажимать все клавиши и запомнить, что и где, так как отдавать приказы, кликая мышкой по соответствующим кнопкам меню, тяжело из-за толстого курсора и маленьких кнопок, да и меню тоже не всегда хочет всплывать.

Особо больное место — 3D-движок. И его представление на мониторах —

Графика

Графика у меня вызвала двоякое ощущение.

Начну с хорошего. Очень поразила детальнейшая проработка солдат и техники. Прекрасная анимация. А возможность менять положение камеры по высоте от 2-х до 300 метров позволит полностью настроить вид под себя. Очень зрелищно смотрятся танки на улицах города, а также солдаты, схватившиеся в рукопашной (такому кунгфу сам Брюс Ли бы позавидовал), работа расчета у орудия. Детали проработаны до мелочей. Каждый пехотинец тащит именно то оружие, которое ему прописано, и стреляет из него подобающим образом, будь то снайперская винтовка или машингевер.

Но стоит отдалить камеру — и настроение начинает портиться. Более бездарной проработки ландшафтов я в жизни не видывал. Земля, похожая на паршиво склеенный линолеум, кошмарный рельеф, кубы домов, пятна воронок. Эх, малобюджетность... Не смогли разработчики прорисовать все как следует...

А небо... На него просто страшно смотреть — это что-то из разряда кошмаров Сальвадора Дали. Патч лечит кое-какие глюки, но общей картины не исправляет. Поэтому мой вам совет — не поднимайте камеру высоко, играть расхочется.

Некоторое недоумения вызывают глючные солдаты, которые умудряются смотреть в одну сторону, а стрелять совсем в другую.

Кстати, разработчики предусмотрели для битвы разные погодные условия, туман, дождь и даже время суток. От них зависит, как метко стреляют солдаты, как быстро устают и как далеко видят. Хорошо, скажете вы. А вот и неправда. Дело в том, что никакого визуального отображения атмосферных явлений вы не увидите, его просто не существует. Вот не понимаю, смогли ведь даже красиво дымовые гранаты прорисовать, а какой-то там дождь и туман — нет. Догадаться о погоде можно только по м-а-а-аленькой надписи внизу.

Звук

Со звуком тоже не все слава Богу. Сама озвучка-то еще ничего, можно даже угадать, что за отряд засел в кустах, по звукам выстрелов. Но как это все сделано! Идея была такова, что чем ближе камера к месту перестрелки, тем громче звуки. А получилось так, что перестрелка порой слышится лучше в каком-то случайном месте, а не там, где надо. А в остальном все хорошо. Особенно то, что немцы и французы наконец заговорили на родном языке и без акцента.

Музыка — она есть, но только в меню. И правильно, за время игры не надоест, да и отвлекать не будет. В недолгие моменты затишья по ходу игры можно послушать пение птичек или звуки далекой канонады (по выбору).

Итоги

Что тут сказать? Несмотря на все ляпы с графикой и звуком, игра все-таки получилась. И вполне способна привлечь не слишком привередливых геймеров. Оценки, данные ей за бугром, колеблются от 80 до 90 по 100-балльной шкале.

Но лично мое мнение таково, что полное 3D еще не пошло на пользу ни одной стратегии или варгейму, оно не гарантирует, что игра непременно станет хитом — а как хотелось бы!!!

St.Dimon [O.R.D.E.R.] st_dimon@ukr.net

TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES

Разработчик: Clever's Software Development
Издатель: Atari
Дата выхода: 26 ноября 2003 года
Жанр: командный 3D Action
Multiplayer: LAN, Internet на 32 игрока
Системные требования
✓ **минимальные:** Pentium 3 800 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти, 500 Мб на винчестере;
✓ **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 500 Мб на винчестере

Возвращение Шварценатора

Я полагал, что все уже закончилось там, в первом ряду кинотеатра, когда перед глазами чинно проплывали грибочки ядерных взрывов,

а затем и титры. Наивный... Жадные до условных единиц американские продюсеры совершенно не спешили вытаскивать свои загребущие ручонки из полюбившегося им моего кармана. Их логика проста, как две копейки. Три фильма сняли? Деньги получили? Так давайте еще и игру забацаем, так сказать, «срубим капусту», не отходя от кассы! Так и произошло. Не приложив особых усилий, Clever's Software Development выдало нам на-гора новый шедевр — командный (что само собой подразумевает слово «тактический») экшен.

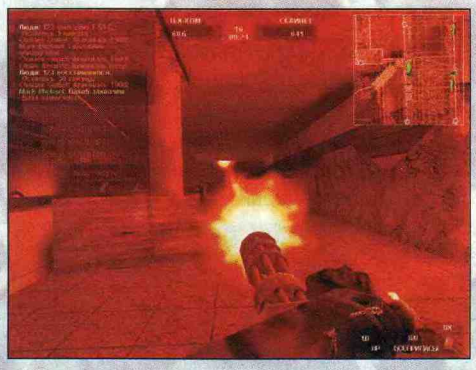
Итак, Шварценатор вернулся, с самого начала вызывая одно подозрение за другим. Почему размер дистрибутива на диске всего 450 метров? Подозрительно. Есть два предположения — или здесь используется новая технология компрессии данных, или же этих данных в игре попросту мало. Второй вариант оказался верным, — более того, поиграв в «Терминатор» полчаса, я совершенно серьезно подумал, что отечественные пира... издатели меня обманули, подсунув вместо нормальной игры мультиплейерную демо-версию. А все потому, что в «Терминатор» можно играть или по сетке в командный десматч, или же... в этот же командный десматч, но только с ботами. Сингла просто нет. Каково же было мое удивление, когда я узнал, что ЭТО и есть полная версия игры...

Поле битвы — будущее

Закос под Battlefield 1942 заметен невооруженным глазом. Те же две команды, контрольные точки, военная техника и различные классы игроков. Всего 12 карт. Часть из них — из настоящего времени, а часть — из 2030 года — в разгар войны с машинами.

Смысл игры заключается в том, что геймер (выбрав предварительно одну из сторон и класс) должен ломиться в атаку и захватывать контрольные точки. За это командам начисляются очки. Раунд длится определенное время (по умолчанию двадцать минут), в результате побеждает команда, набравшая больше всего очков.

За людей можно играть одним из четырех классов — солдатом, тяжелым солдатом, снайпером и пулеметчиком. За машин — терминатором, тяжелым терминатором, киборгом (роботом в человеческом обличии), гусеничным «дедушкой» T-1 и летающим FK. Хинт — лидер по фрагам среди людей — может перевоплощаться в самого



Шварценеггера с его шестиствольным пулеметом и фирменным «I am back!».

Маленький мальчик нашел трансформатор, вышел оттуда уже Терминатор

Что приходит на ум после нескольких минут игры? Два вопроса: «Где я?!» и «За что, Господи?!» Графика в лучших традициях Half-Life (первого!), причем жутко тормознутая, совершенно уродские модельки игроков (Шварц похож на чудовище Франкенштейна из детского ужастика — страшный, угловатый и светящий во все стороны дырками в текстурах), до ужаса убогие уровни, абсолютно нулевая интерактивность — это еще не все, с чем предстоит столкнуться игроку, борющемуся за процветание братьев наших железных. До невозможности тупой интеллект — вот она, главная фича этого «тактического командного шутера». Представьте себе среднестатистического врага. Я подхожу к нему на расстояние около полуметра. Он перестает стрелять, прячет автомат и достает гранату. Бросает ее, промахивается, от взрыва помирает сам,

практически не нанося мне повреждений. Школа камикадзе, однако...

Далее идет баланс — очень важная составляющая нормального геймплея. Поверьте мне, его здесь нет. Машины рулят по-полному. Единственный человек, способный противостоять машинам, — тяжелый солдат с реактивным гранатометом, но передвигается он слишком медленно. Парочка T-1 под прикрытием одного FK вынесет вдвое превышающую их по количеству толпу людей за пару минут. Но за какую сторону не играй — все равно компьютерные враги будут убиваться практически сразу, в редких случаях оказывая слабое сопротивление. Это при том, что в сингле вообще нет возможности установить уровень сложности. Наверное, девелоперы рассчитывали сделать игру, которая была бы понятной и шестилетнему малышу. Хороший, между прочим, психологический ход. Дабы ребенок не нервничал по поводу проигрыша, и в его нежную и тонкую душу с детства не попадали различные злобные комплексы имени дедушки Фрейда, разработчики имплантировали ботам мозги лоботомированной макаки. Чтобы искусственный интеллект не был умнее некоторых потенциальных клиентов.

Итого...

Перед нами вторая провальная попытка Atari сделать игру по мотивам голливудского блокбастера (все вместе вспоминаем Enter the Matrix). «Терминатора» нам доставили неокрашенным, нехромированным, а значит, насквозь проржавевшим. Даже известная марка не сделала игру интересной. Она откровенно скучна. И напоследок я оставил еще один аргумент. Раунд длится двадцать минут, и победа присуждается только по истечении времени. Я выдерживал эту муку только из чувства долга перед читателями. *Мазохизьм*, одним словом...

Вердикт: играйте лучше в Battlefield.

Разработчик: NIKITA
Издатель: 1С
Жанр: MMORPG
Системные требования: Windows 95/98/ME/2000/XP, P3 1000 МГц, 128 Мб ОЗУ, GeForce 2, звуковая карта, mouse, 700 Мб свободного места на жестком диске

Междумирье

Здравствуй, Странник! Я знаю, что тебя сюда привело. Садись возле моего костра, согрейся, отдохни с дороги. Ты спрашиваешь, кто я? Я — Путешественник. Сейчас мой путь лежит из земель, которые настолько далеко отсюда, что ты не смог бы себе

это даже представить. А может, и смог бы... О да, я много путешествую. Как и ты. Да и похожи мы во многом, все ищем, ищем... ищем мир, в котором захотели бы остаться, чтобы жить, бороться за жизнь и место под солнцем, заводить друзей, любить, ненавидеть, радоваться и грустить, умирать и рождаться вновь... Я хаживал под небесами многих разных удивительных миров, но еще большее их число мне предстоит повидать, ибо тверда моя вера в существование места моей мечты и велико искушение, движущее мной.

И прежде чем мы разойдемся на этом перекрестке миров, послушай же мой рассказ о том мире, который я посетил недавно. Все увиденное там еще долго будет будоражить по вечерам мой затуманенный хмелем разум. Этот воистину странный мир зовется «**Сферой**».

Слыхал ли ты, странник, что-либо об иллюзорных мирах? В конце XX века о существовании одного из таких миров первыми из людей узнали девелоперы из NIKITA. Кто такие девелоперы? Не спрашивай, все равно не поймешь. Так на чем это я остановился? Ага, вот, ушлыми они оказались ребятами, должен я сказать. Узнав максимум подробностей об этом иллюзорном мире от самого Ткача — человека, который в далеком 1348 году силой своей мысли и воли его и сотворил, никитовцы быстро смекнули, что на этом можно заработать денежку и в течение трех лет корпели над Порталом, ведущим не куда-нибудь, а в «Сферу». А за проход через Портал с каждого желающего посетить другой мир они придумали брать звонкую монету, рассказывая, что по ту сторону их клиенты смогут найти для себя то, что ищут. Ха! Приключения, славу, опасности, богатство и, возможно, счастье... сказочный, нереальный, иллюзорный мир, в общем. То место, куда обычно нас может унести разве что не в меру разыгравшаяся фантазия. «Да, ради этого можно и раскошелиться», — думали многие скучающие наивные простаки, протягивали денежку дежурившему у Портала никитовцу и смело ступали в неизвестность. Некоторые из них не возвращались, что было хорошим знаком. Если не вернулись, значит, остались там, значит, понравилось. Другие же пробовали вернуться, требуя назад свои деньги, да, были и такие. И их было немало. Но все это я узнал, когда уже сам побывал в «Сфере», поэтому не стану забегать вперед и перейду в своем повествовании к тому самому мигу, когда я стоял перед Порталом, предвкушая то, что ждет меня по другую его сторону...

Внешний мир

Я не отношусь к тем людям, которые узнав о находящейся в разработке «Сфере», сразу же стали фанатами этой игры и принялись считать дни до ее появления на свет. И дело тут вовсе не в моем отношении к фэнтези вообще и к фэнтезийным онлайновым ролевым играм в частности. Наоборот, и то и другое мне весьма интересно, но вот «Сфера»... она же должна была стать ПЕРВОЙ коммерческой MMORPG, появившейся на территории СНГ. Ну и что тут такого, спросите вы? Мол, российские и украинские разработчики уже давно доказали, что могут делать игры международного уровня. Да, действительно, доказали. Кто бы мог подумать, ведь еще до выхода первых «Аллодов» мир думал, что в России игры не делают. Сейчас уже и забыты те времена, когда можно было волноваться за своих девелоперов, о нет, теперь их творения чувствуют себя довольно уверено на международном рынке компьютерных игр. Разработчики из СНГ заключают контракты с западными издателями, делают Игры, игры и недоигры, в общем, как и геймейкеры во всех цивилизованных странах. Работа есть работа.

Да вот только своих онлайновых ролевых игр у нас еще не было. Нет, были, конечно, различные некоммерческие проекты, они и сейчас есть и пользуются определенной популярностью. Но разница между некоммерческими и коммерческими MMORPG очевидна — первые делаются на энтузиазме и спрос с них не велик. Вторые же делаются с целью заработка, то есть являются платными, поэтому чтобы люди играли в них, такие игры должны полностью удовлетворять потребность человека в другой реальности, они должны быть на данное время графически совершенны, иметь идеально сбалансированную игровую механику, требуется, чтобы в таких проектах была учтена масса различных нюансов, возникающих при взаимодействии игроков друг с другом и с окружающим их миром. Ну и, конечно, куда же без постоянной технической поддержки, выпуска обновлений и отлова багов? Поскольку игра платная, геймеры очень притязательны к качеству работы девелоперов, админов и ГМов. И когда это качество оставляет же-

лать лучшего, может подняться целая буря праведного геймерского гнева.

У разработчиков из «Никиты» не было опыта в создании глобальных онлайновых ролевых игр. Но когда-то же надо было приобретать этот опыт? Так и начались работы над «Сферой».

Игра вышла, прожила уже три месяца, и я расскажу вам о том, что она собой предс-

тавляет в настоящим момент. Готовы совершить небольшое путешествие через Портал?

Иллюзорный мир

«Из истории Сферы.

Что же увидели люди, попавшие в иллюзорный мир? Несколько озер с пресной водой, обилие еды в виде овощей и фруктов, равномерное движение солнца, дающее всегда одинаковую продолжительность дня и ночи и, как следствие, вечное лето. Земля иллюзорного мира являла собой огромный диск, висящий в бесконечной пустоте, этот диск впоследствии назвали Гиперионом...»

* * *

Дневник Путешественника. Воспоминания о Сфере.

День первый.

Вначале был свет. Затем — кромешная тьма. А потом все изменилось, и я, окруженный зеленым сиянием, обнаружил себя

в каком-то подземелье. Ко мне сразу пристал какой-то маразматичный дедок, ошивавшийся поблизости. Он, похоже, считал своим долгом встречать всех новоприбывших и приставать к ним с «мудрыми» советами. «Постыдился бы ты, старичок! Как мечом махать, я и без тебя знаю!» — гаркнул я на деда, но избавиться от его компании мне удалось не сразу — он бежал за мной до самого телепорта, который должен был перенести меня на Гиперион. Тут его советы в первый и единственный раз мне пригодились — ведь для того, чтобы воспользоваться телепортом, оказывается нужен был жетон, который тут же рядом и валялся. Ну я взял жетон, стиснул его волосатым кулаком и сиганул в телепорт. От мгновенного перемещения голова пошла кругом, а перед глазами запрыгали зайцы, переодетые Санта Клаусами, дело то под Новый год было. Да.

Оказался я, значит, в Бангвиле, одном из четырех городов Гипериона. Город был не большим, но людным. На центральной площади толпился самый разный народ — торговцы, воины, маги... Каждый был занят своим делом — кто-то зазывал покупателей, кто-то клянчил у прохожих деньги. Группа путешественников обступила какого-то барыгу, покупавшего по дешевке самые различные вещи, — оружие, броню, порошки, реагенты. Другая группа собралась вокруг усталого воина, раздающего задания. Как сейчас помню, вот стоит мужик, зазывающий всех вступать в его клан, а вот кто-то улепетывает через площадь, получая от преследователя файерболами по ж... ну, пониже спины, в общем. Да, все прелести «нормальной цивилизованной» жизни налицо. Все вокруг было наполнено звуками маленького городка, и звуки эти наполняли мое сердце самыми приятными чувствами.

День второй.

Вступив с ходу в первый попавшийся клан (как я потом узнал, разных кланов по миру расплодилось, как собак нерезаных), я подписался на задание все у того же усталого воина, которого видел на площади. Он послал меня недалеко... в подземелье одной из городских башен. Сходи, говорит, прибей там одного нехорошего монстра. А в награду, говорит, дам тебе либо титул, либо деньги, на твой выбор. «Щедро», — подумал я, спускаясь во тьму подземелий. «Еще одного развел», — подумал воин, глядя мне в след. Мои мысли, когда он выдавал мне награду деньгами, были вовсе непечатными. За эту монету даже пожрать в таверне нормально не получилось. Зато когда «толкнул» барыге найденное на миссии барахло, деньги появились, причем не только на еду. Сходил раз 6-7 на квесты и заработал уже на нормальное оружие и лечебные порошки. Да и очков титула поднакопил немного, причем не столько за выполнение заданий на титул, сколько за убитых монстров.

День пятый.

Качался на миссиях в городе. За прошедшие дни заработал денег, купил торбу — будет куда найденные вещи складывать, а то мизерный размер инвентаря заставлял постоянно вести борьбу с самим собой. Ну не люблю я оставлять найденные в монстрах и сундуках безделушки в подземельях, я люблю все тащить к барыге. Еще купил книгу карт. Не игральных, а географических. Или топографических, не уверен. Как оказалось, сама по себе книга эта бес-

полезна, польза от нее появляется лишь в том случае, когда купишь и вложишь в нее какую-нибудь карту, например, карту города или карту всего Гипериона.

Еще купил книгу мантр. Мантра — это своеобразный свиток с заклинанием одноразового использования. Но если записывать мантры в книгу, то получится полноценный спеллбук. Нигде не видел мантр, наносящих пря-

мой урон, типа файерболов или огненных стрел. Зато магических порошков с разнообразными огненными и ледяными стрелами встречал видимо-невидимо. Хе, порошки имеют свойство заканчиваться, как и стрелы для арбалета. Хорошо что я воин, а не маг. Спрашивается, если я воин, то на кой мне книга мантр? А вы сами попробуйте без лечилок или защитных заклинаний обойтись — мигом поймете, что даже к самому тупому файтеру без спеллбука часто наведывается полная хана.

День двенадцатый.

Работаю почтальоном, разношу по всему материку посылки, а заодно продолжаю свой карьерный рост в роли доблестного спасателя неписей, «чисто случайно» заблудившихся в кишащих ужасными монстрами развалинах и подземельях. Платят уже довольно неплохо, что титулом, что деньгами. Я даже снял комнату в таверне, где спрятал сундук, в котором храню все нажитое.

Бегу по лесу. Я, кажется, еще не рассказывал, какой тут красивый лес. Я такого еще нигде не видел. Листья на деревьях, высокая трава под ногами, все так детально и красиво сделано, что аж душа радуется. Вот нагрузишься в таверне, выйдешь из города, доковыляешь до ближайшего подлеска и так и хочется упасть на травушку-муравушку и спать до полудня следующего дня! Эх, но ведь не только своими лесами славится «Сфера» — вы бы на небо посмотрели! Какие облака, как прекрасно движется солнце по небосклону. А иногда небо затягивают тяжелые серые тучи, и тогда идет дождь и слышен звук падающих капель. А как прекрасен Бангвиль в утреннем тумане! Нет, всю эту красоту надо видеть своими глазами.

День восемнадцатый (день пришествия Шестерки).

До этого дня я жил, как и многие другие жители «Сферы» (как их, кстати, правильно называть: сферяне или сфероиды?): охота на Тропосов по будням, пьяные драки в таверне по субботам и воскресеньям — в общем, хорошо вроде жил, не жаловался. Но однажды Оракул всех очень сильно стал беспокоить своими пророчествами. А вещал он какую-то чушь о пришествии Шестерых, о реках крови, которые они прольют, о тьме, которая грядет, и о героях, которые должны будут все это безобразие остановить.

«...И если армия героев не остановит Шестерых, падут города, прольются реки крови, и

все скрижали захватят духи тьмы...» И взволновались сферяне (сфероиды?), начали они бояться и думу думать. А пророчества, между тем, продолжали поступать с завидной регулярностью, нагоняя на всех все больше страха. Когда народ поверил в Шестерку, сразу появились и последователи надвигающейся Тьмы, имя которым было Культ. И хоть адептов оказалось немного, обещала им Тьма дать силу великую, чтобы светлых героев они взглядом убивать могли. Наивные культисты уши тогда и развесили, хе-хе.

Но настал день исполнения всех пророчеств, и пришли Шестеро, и началось большое месилово...

Внешний мир

Что происходило в Санпуле — городе, ставшем первой целью демонических засланцев, я не видел. Причина проста — сервак, поддерживающий этот город, не тянул больше 300 человек. В общем, в Санпул попасть не удалось, о том, как шла битва, узнавать приходилось на форуме. Вот вам и квест, вот вам и неприятность.

Да, пора бы уже закончить с описанием собственных впечатлений и наблюдений и поговорить серьезно о проблемах данной игры. Начну издалека и по мелочевке, а именно — с процесса создания своего альтер эго в мире «Сферы». Видите ли, на коробке игры среди прочих фич числилась и «возможность настройки внешности персонажей». Сильно сказано. На самом деле, нам дают на выбор около десяти стандартных моделей внешности, по пять для мужчин и женщин. Изменить можно цвет кожи (два варианта — белая и черная), цвет волос (два варианта) и цвет одежды (угадайте, сколько вариантов? Правильно, тоже два). Странно, но в той же старушке «Ультиме Онлайн», я уж не говорю о современным онлайновым ролевых играх, вариантов настройки внешности гораздо больше.

Следующий «приятный» сюрприз, который меня поджидал, — это неотображение вещей, надетых на вашем персе. Будь он хоть голым, хоть в тяжелых латных доспехах, а выглядеть будет одинаково — все в той же одежке, какую вы выберете при генерации. Хорошо хоть для каждого оружия разработчики не поленились нарисовать индивидуальные скины. Ну почти для каждого.

Ладно, оставим вышеперечисленные недостатки на обсуждение ролевикам-эстетам, в конце концов, вся эта косметика может быть добавлена в игру в ближайшем будущем, также как и могут быть исправлены минусы чисто технического характера — страшные лаги, слабые серваки и постоянные отсоединения. Надо успеть сказать о главном — о ролевой системе. Как бы это шокирующе ни звучало, но в этом плане Diablo 2 устроена гораздо сложнее, чем «Сфера»! Судите сами, в «Сфере» есть 4 характеристики, отвечающие за владение оружием (сила, выносливость, меткость, ловкость), которые растут с титулом, и 4 магические стихии (воздух, огонь, вода, земля), повышать которые можно с увеличением степени. Все. Потолок. Ни классов, ни рас. Какая там Anarchy Online с ее 4-мя расами, 14-ю профессиями, 8-ю первичными характеристиками, 67-ю навыками и системой перков! «Ха, у нас есть своя, отечественная игра, что нам какие-то иностранные «шедевры»? Разве они эталон, чтобы мы на них равнялись?» — наверно, примерно так в свое время думали разработчики «Сферы».

Хотя нет, вот насчет классов я погорячился. Хотя в «Сфере» и весьма условна граница между магом и воином, но все же она присутствует. Речь идет о вышеупомянутых титулах и степенях. В зависимости от того, что у персонажа больше уровнем — титул или степень, можно сделать вывод о его классовой принадлежности. (Тут, а также выше и ниже по тексту под классом понимается профессия персонажа в игре.) Если больше титул, значит перед нами воин, если больше степень — значит маг. А если титул и степень примерно равны — нечего гадать, это мультикласс. Титул поднимается путем убийства

монстров обычным оружием — мечами, дубинами, арбалетами, а степень — через убийство монстров магическими порошками. При получении очередного уровня титула или степени приобретаем определенное количество очков для улучшения либо характеристик, либо магических стихий соответственно. Вот теперь точно все сказано по поводу ролевой системы. Даже добавить нечего.

О проблемах игры поговорили, о чем я еще не рассказал? Ах, да. Отгадайте-ка, что является узловым действом многих онлайновых играх? Чем так любят развлекаться многие игроки? Из-за чего понижается карма, а гварды начинают недобро на вас коситься? Да, вы угадали, сейчас скажу пару слов о PK — player killers.

Никитовцы радикально решили проблему PK в «Сфере». Читай, перекрыли убий-

цам кислород. Ну, во-первых, стандартный запрет на убийства в городах. Драться можно, но если кого-нибудь убьешь, то тебя самого тут же убьет Гнев города.

Во-вторых, персонаж с благой кармой при смерти теряет очень малый процент накопленного опыта. Также вероятность выпадения предметов из инвентаря в результате смерти у таких персонажей очень мала, респаун происходит в безопасном месте вблизи последнего посещенного города. С «помидорами» дела обстоят совершенно по-другому: опыта за смерть с них снимают много, вещи выпадают за милую душу, да и респаун происходит в местах, заселенных сильными монстрами, что чревато последующими смертями со всеми отсюда вытекающими последствиями.

Вполне закономерным итогом таких мер является почти полное отсутствие серийных убийц в мире «Сферы». Добро пожаловать в реальный мир ☺! Правда, есть еще остров Тантал, где не действуют кармические законы, вот там реально можно столкнуться с PvP (player versus player).

Послесловие

Мое время подходит к концу. И пока Путешественник рассказывает Страннику о «Сфере» и в свете костра под звездами перекрестка миров показывает ему свой дневник, я откланяюсь и тихо удалюсь, сказав напоследок, что в «Сферу» поиграть надо. Да, это далеко не самая лучшая MMORPG из всех представленных на сегодняшний день. Это вообще лишь наполовину РПГ, а на другую половину — action. Я не обещаю вам в этой игре красот «Морровинда» и мощного геймплея «Диаблы» — не тот профессиональный уровень разработчиков, слишком многое пущено на самотек, слишком многое сделано криво и с отсутствием опыта. Но несмотря ни на что, игра показалась мне интересной и достойной небольшой толики вашего внимания, а почему — найдите ответ сами. Ищите и обрящете!

Кирилл ТАЛЕР

Тайна Третьей Планеты

Разработчик/издатель: Akella
Жанр: аркада
Системные требования: P2-450, 64 Мб ОЗУ, 8x CD-ROM, 200 Мб на диске

Непутевые советы для взрослых

Мальчишки и девчонки, а также их родители! Рассаживайтесь поудобнее на стульях, в креслах, на полу. Потому что игра это семейная.

Мама, отгоните папу, который уже второй час в Интернете просматривает новости или режется в очередной футбольный менеджер и не дает играть ребенку.

Дедушка пускай приляжет на кушетку и вспомнит, как в Большой Академии Больших Наук однажды здоровался с Игорем Всеволодовичем Можейко за руку, и даже не догадывался, что подавший ему руку и был великим русским фантастом Киром Булычевым. Когда-то он написал сценарий для получасового мультфильма «Тайна Третьей Планеты». На добрые два десятка лет «ТТП» считался и считается лучшим фантастическим мультиком СССР, России — и всех тех больших и малых стран, в которые раньше не нужно было виз.

О, я вижу, папа заинтересовался! — и даже оторвался от своего футбольного менеджера. Потому что «Тайна Третьей Планеты» — мультфильм его детства. Посмотрел на маму — и улыбнулся. Потому что «Тайна Третьей Планеты» и ее любимый мультфильм детства.

А пока родители улыбаются, малыш тихонько закрыл, не сохраняя, все умные папины программы — и начал инсталлить (да, современные малыши это уже умеют!)... начал инсталлить... игру «Тайна Третьей Планеты». Он еще не знает, что это за зверь такой, но интересно же!

А пока малыш наконец-то занялся своими прямыми обязанностями — закрывать папины программы и открывать новые горизонты — давайте немного погрустим, товарищи взрослые. В 1998-м году Кира Булычева не стало. Он улетел на специально созданном гравилете в то «прекрасное делеко», которое пытался приблизить своим существованием. Ушла Эпоха. Давайте помолчим...

— — —

...Смотрите, а вот и геймеры с других страниц подтянулись, более взрослые, в студенческом возрасте! Правильно подтянулись! Потому что даже я, вроде бы взрослый и небритый, проходя «ТТП», получал настоящее удовольствие. Не на всех уровнях, конечно, но на доброй половине. К тому же, мечта любого взрослого — это каждый знает! — тайком от своей дочки или сына, жены или строгого начальника, поставить на компьютер игрушку для детей от двух до пяти лет — и долгими вечерами, когда никого нет, играть в нее, оглашая помещение громогласным хохотом.

Ну что, теперь все готовы слушать?

«Тайна Третьей Планеты» — игра прежде всего семейная, и только во вторую очередь — аркада.

Потому что в нее, как я уже говорил, играть полезно и приятно. К тому же некоторые уровни настолько сложны, что маме придется помочь своему чаду. А то и папе представить-

ся удобный случай отложить все дела на потом — например, вынести мусорное ведро...

Помочь ребенку пройти сложный момент — оно и приятнее, и азартнее!

Не скажу, что эта маленькая аркадка (всего-то 6 часов прохождения!) стала хитом, но ее ждали, ее очень ждали. И вот...

Путевые заметки для малыша или малышки

(Ролик.)

...Алиса приходит к своему отцу, профессору Селезневу, и узнает, что он должен отправиться в путешествие на далекую планету за редкими зверями. Ну разве что-нибудь в жизни профессора Селезнева обходилось без присутствия восьмилетней дочки Алисы? Вот и сейчас она скромно стоит в сторонке, нисколько не переживая потерю всех денег, что дал ей папка. И действительно, чего переживать: раз деньги дали, значит, теперь это деньги ее, захотела — и потеряла! Но папа профессор Селезнев строг и непреклонен — ты должна исправить свою ошибку... А как, исправить, если деньги на деревьях не растут? Да уж, как трудно быть взрослой!

А сейчас приготовься, малыш или малышка.

Приготовься, потому что начинаются приключения. Каждый новый уровень обещает раскрасить приключение в более яркие и сложные цвета.

Приготовься звать маму или папу, когда уровень будет слишком сложным, и ты не сможешь пройти его с первого, второго, десятого раза... Главное, не расстраивайся! На то и существуют учителя-джедаи, то есть твои родители, чтобы указать маленькому *падавану* (ученику) на его ошибки и показать высший джедайский пилотаж. Скажешь, папа и мама хорошие, но они не джедаи совсем? Отвечу тебе на ушко, шепотом — только никому больше! — они просто хорошо маскируются!

Приготовься, малыш или малышка, что с соседних страниц набегут взрослые дядьки-студенты и начнут возмущаться, потому что я буду подробно описывать каждый уровень. Да-да, буду делать именно то, что у нас не приветствуется и даже запрещается. Но иначе объяснить, насколько хороша/плоха данная аркада, сложно. Почему-то сюжетный элемент в аркаде, как бы он ни был ярок, традиционно признается слишком куцым и невыразительным — а что, сюжет часто бывает в аркаде?! А ролики, пусть даже скупые и малобюджетные, бывают в аркадах, скажите на милость?! Так что описывайте движки да графику, уважаемые — здесь и то, и другое на одинаково среднем, хоть и приятном подчас уровне. Да, ролики могли быть лучше, левела еще разнообразнее... Мое ИМХО — аркада с роликовыми вставками и сюжетом — это уже чуток выпадающее из обыденности явление.

Ну что, малыш, наслушался моих взрослых умностей? А теперь приготовься четырнадцати уровням прохождения. Мама и папа заправлены в планшеты, как верные помощники? Отлично, играем!..

Уровень первый. Ботанчиеский сад

Вот тут и растут те самые золотые цветки, которые при желании можно обменять на настоящие деньги. И все бы хорошо... кроме хищных растений, разумеется. Маме понравится этот уровень — перепрыгивая через щупальцы и бьющие тебя по голове плотоядные кактусы (!!!), забираться на пальмочки с золотыми цветками. Ладно уж, маме мы разрешим поиграть потом. А пока справимся сами!

Резюме: уровень унылый и малозажигательный. Будем считать: раскачка.

Уровень второй. Спортплощадка

(Содержание роликов буду опускать — должен же мой болтливый язык умолчать хоть о чем-то!)

О, тут пригодится мама, потому что на данном левеле придется показать свое уме-

ние кататься на роликах. Нынешняя мама в детстве очень полюбляла ролики и однажды сбила, засмотревшись на витрину, будущего папу...

Давай-ка, малыш, попробуй пройти этот уровень вдвоем с мамой! Длинная трасса, которую нужно преодолеть за 2.00 мин. Желательно избегать красных шариков, разбросанных по трассе (укорачивают оставшееся время) и собирать зеленые (увеличивают оставшееся время).

Резюме: обалденный уровень, близко к экстрим-симу, представленному одной гонкой! Я получил море кайфа, Алиса получила три ушиба и два растяжения, но тоже осталась довольна!

Уровень третий. Собрать алмазы

У-у-у-у! Первое подземелье в игре, в несколько этажей. Типичная аркадная зарисовка, нужно собирать алмазы и уворачиваться от мышей и... тоже мышей. Но летучих. Мыши, хоть летучие, хоть нелетучие, но алмазы — крадут. Тебе, малыш(ка), будет нескучно, да и маме, пожалуй, а вот папу не зовем — он наконец решил вынести ведро.

Резюме: если бы не опасность, угрожающая алмазам, мне было бы скучновато. Средне.

Уровень четвертый. Гонки на школьных флайерах

Гонка, простая, но очень изящная. Алисе нужно преодолеть на флайере-пузыре препятствия, обойти остальных гонщиков-школьников, прийти к финишу первой. Папа уже вернулся с пустым ведром? Иди-ка сюда, недовольный джедай, попробуй. Ага?! Не получилось?! Уровень не так прост... Теперь малыш будет самым главным, а мама пусть утешает папу... И у джедаев бывают осечки!

Резюме: Помните Колю Герасимова (х/ф «Гостья из будущего»), когда он впервые оседлал флайер и даже пролетел над кремлевской звездой — вернее, выражение его лица? У меня было такое же. Минус за однообразность. Пятерка с минусом, но море удовольствия

Уровень пятый. Погрузка

Нужно помочь роботу ровно разложить пять рядов ящиков, которые падают сверху. Ящики могут придавить робота — или преградить ему путь. Уровень и на сообразительность, и на реакцию. А, ну-ка, мама и папа, вперед, готовить чаду обед. Малыш, думаю, сам справится. Ведь он у вас самый быстрый и находчивый, не так ли?

Резюме: малыш, слово честного взрослого дядьки — ты это сделаешь и будешь гордиться!

Уровень шестой. «Зайцы» на корабле!

Уже пора вылетать за редкими животными, а в трюм набилась пара десятков Алисиных друзей. Попросту малолетних «халявщиков» или «зайцев». Играем за профессора Селезнева — пять минут на то, чтобы всех сорванцов найти. Зовем папу — и пускай ищет, малышу нужно пообедать... Пап, ну поддайся же!.. Все и так знают, что ты знаток в отлове детей из опасных мест!

Резюме: стандартные этажи-лабиринт, хотя... Весело и азартно искать... (с ужасом). Неужели я тоже папа?!

Уровень седьмой. Догнать и полить кустик

Малыш, за компьютер! Играем за Алису, — ей нужно догнать и полить убегающие кустики. Лейка пустеет — значит, нужно найти Зеленого (это такой бородатый дядька-механик) с канистрой воды. Игра на время.

Резюме: опять этажи-лабиринт... кустики бегают... полить... и это по сюжету?! Скучно.

Уровень восьмой. Спасти ананасы!

Малыш не устал?.. Ну, просто мама тоже хочет поучаствовать... Тем более, что этот уровень очень уж похож на предыдущий. Некие инопланетные шушпанчики крадут из холодильников ананасы. Догнать и отобрать! Уровень ананасов в холодильнике не должен опускаться ниже 5 до конца левела.

Резюме: опять этажи-лабиринт... может, хватит?... или фантазия закончилась у разработчиков?.. Да, долгие межзвездные перелеты — не сахар. Но можно было хотя бы «сбивание астероидов» придумать...

Уровень девятый. Погоня за говоруном

О! Круто! Малыш, зови папку, пока он еще не открыл свою бутылку пива... Потому что уровень очень интересный и сложный. На планете редких животных нужно догнать на флайере слетевшего говоруна... А пробки там в небе, как в центре Киева вечером! Так что будет очень сложно.

Резюме: 5 баллов!

Уровень Десятый. Спасти Роботов...

Лабиринт-этажи... Смазать роботов, только и всего. Но!.. Но рядом ходит пират Крыс!!! Он ломает роботов обратно!!!

Резюме: появление пирата Крыса радует, а в остальном...

Похоже, на то, чтобы сделать каждый уровень непохожим на остальные, фантазии разработчиков не хватило... Жаль.

Все. На этом заканчиваю, оставляя четыре последних уровня покрытыми мраком тайны... А что вы думали, уважаемая семья, так вам все на блюдечке и выложу? Я и так в этой статье — сама вежливость и учтивость. Потому что детей люблю... Эх, была ни была — назову четыре жанра последних уровней: охотничья стрелялка, экстрим-гонка на внедорожнике, экшен и — внимание! — stealth (!!!).

Путятистые выводы

А пока ваш малыш, уже освоивший управление, самостоятельно добирается до концовки игры, давайте еще раз поговорим о невеселом, но теперь — о самой игре. Я ее прошел с удовольствием, ребенок тоже пройдет с удовольствием. Но вот будет ли у него восторг после игры? Не знаю...

«Тайна Третьей Планеты» изначально планировалась малобюджетной. А ведь от игр с таким названием всегда ждут чего-то особенного, нетрадиционного. Не получилось.

Только обработанные в соответствии с новыми веяниями музыкальные темы из культового мультфильма, половина уровней, которые проходятся на одном дыхании, да игровое меню, выполненное в форме пульта того самого корабля, на котором летал профессор Селезнев, внушают и доверие, и уважение. А вот ролики, графика... Мде... Вторая половина уровней, вероятно, придумывалась самим директором проекта, когда от него ушла половина разработчиков за систематическую невыплату денюжки. Или главным бухгалтером. Но никак не самими девелоперами.

А ведь действительно, могла выйти нестандартная, красивая аркада для детей и взрослых! Эх...

И особенно печально, что не было Громозеки. (Десять грустных смайлов танцуют угасающий вальс.)

Есть персонажи, которые создают атмосферу в мультфильме. В игре ими пренебрегли.

— — —

Что ж, купив эту игру, вы не прогадаете. Она неплохая. Могла бы стать отличной —

но... увы. За рубель у нас только пирожок можно купить. А вот для того, чтобы сделать качественную игру, нужно не меньше сотни. Тысяч. Долларов.

Кстати, учреждена премия Кира Булычева за лучшее фантастическое произведение для детей. Значит, живо дело Можейко Игоря.

Да и одноименный квест по «ТТП» скоро должен появиться. Будем ждать и верить.

А малыш пусть пока подрастает поскорее.

И может быть однажды премия им. Кира Булычева достанется именно ему...

Ведь он самый-самый лучший, ваш малыш, не правда ли?

Тарас ГОРОДЧУК

КАК УБИТЬ МАМУ

Десадовцам, милиционерам и бабулькам на лавочках прошу не беспокоиться...

«Маму» убить сложно, дорого и мучительно больно, особенно если свою, и немного легче (но не финансово) чужую. И хотя не всякая «мама» дохнет от первого удара, в умелых руках народного таланта всегда отыщутся второй и третий способы.

Но обо всем по порядку. «Маму», в общем, можно перевести с этого света на тот множеством вариантов, в одиночку или под руководством и при соучастии, днем или под утро, бесхитростно или с далекоидущими планами, но все они классифицируются по главным категориям, а именно...

1. Способы на все руки пригожие (механические).

а) Как только вам дали «маму» в ваши шаловливые руки, помните: это то самое хранилище шин, чипсетов, слотов и прочей ерунды, любовно собранное трудолюбивыми представителями самого многочисленного народа на планете на многослойном текстолите. Прижмите ее, родимую, из последних сил, к своей чахлой груди, не обремененной излишними мышцами, атрофированными в многочасовых боях с ботами, дьяблами или просто возле бессмертного стаканчика тетриса. И тогда от таких излишних деформаций дорожки в «мамином» лоне потрескаются, как спелые кокосы под асфальтным катком, и «мама» Ваша будет вечно молодой, поблескивая из бабушкиного серванта всей своей ATX'овой лакированной поверхностью.

б) А если вам удалось удержаться от питоньих объятий, поддайте «мать» вашу тщательному досмотру.

— Ну-ка, чевой-то тут кандер какой покосился, счас мы его пальчиком подправим.

Потом должна придти обратная мысля:

— Но может, он и должен стоять так, набекрень?

Так загнуть его побыстрее обратно.

— О-о-о-о, когда стоял ровно, было лучше.

И так 8-20 раз, ну в аккурат покуда не отвалится. Тогда «маменька» ваша обязательно прикажет себя долго вспоминать...

в) Но все это, право, скучно и неинтересно, и не требует особой изворотливости. Для настоящих гурманов рекомендуется (кто не верит, читайте подшивки «МК»)...

Возьмите радиатора, грамм, думается, 300,

Но только лишь не 200, а лучше полкило.

Вы к «маме» подберитесь, помажьте термопастою атлоновый кристалл

И то ли плоскогубцами, а может, и отверткою за клипсу ухватитесь,

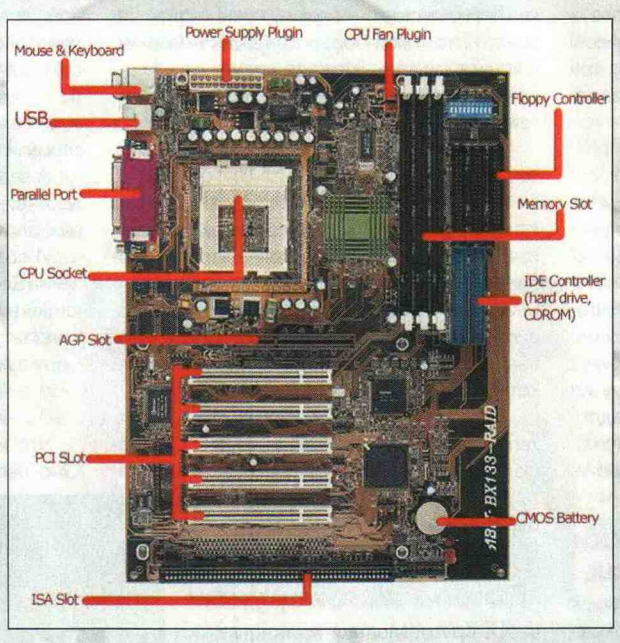
И тужьтесь, и пыхтите: «Вот кулер, вот достал».

Хотя профессионалы рекомендуют позвать друга-культуриста. Тупого, но решительного. Лучшие образцы друзей недрогнувшей рукою пробивают отверткой «маму» насквозь именно в момент защелкивания клипсы на зацепах разъема.

г) Да, еще можно ухитриться треснуть «маму» в момент вставки шлейфа винта или флопповода, особенно если гнездо где-то с краю, а сборщики зажали под него лишний винтик-болтик.

Остальные возможные способы будут подмножеством вышеперечисленных основных и для экономии места в RAM читателя предлагаются для свободного творчества на домашнее задание. Как всегда, самые дотошные мыслители и практиканты будут награждены продуктами мамодерства собственного изготовления.

Ну теперь перейдем к...



2. Способам высокотехнологическим, изощренным, ибо присутствия направленного движения заряженных частиц требуют.

а) Для полных, сами знаете, кого — отключение/присоединение винта/флоппика/CD-ROM'а/клавиатуры/мыши и прочая и прочая, ну кроме USB, конечно, при работающем компе. «И дым "мамочества" нам сладок и приятен...» (перефразируя классика).

б) Немного интеллектуальней, но в основном для тех же. Все то же из предыдущего абзаца при выключенном компе, но не обесточенном блоке питания форм-фактора ATX. Там, знаете ли, всегда 5 вольт к маме дают, задешево и без предупреждения, хотя пардон. Сейчас многие мамы светят зеленым или красным LED'ом из глубин корпуса, как бы стыдливо взывая. Но что нам их уговоры.

в) А слабо, «мамино» питание, то, которое от блока, воткнуть «маме» вверх тормашками. А питание винта или CD-ROM? Ну и что, что они фаску сняли, и просто так не лезет, так поднажмите, а может, другкультурист домой не успел уйти. Это ж по чистой случайности ему с отверткой не повезло. Дайте парню шанс!

г) Как, вы еще не вставили наперекосяк видяшку в AGP-слот? Это как раз то! Но если и не вставили, ни в коем случае не прикручивайте ее. От вентиляторных вибраций или под весом мониторного кабеля она (видяха) обязательно одним концом вылезет из насиженного гнездышка. И поскольку в AGP дорожек всяких видимо-невидимо, это уж закоротит «маме» все самое-пресамое по полной программе.

д) А под конец этой жизнеутверждающей истории несколько маленьких «изюминок». Когда регулярно раскручиваете корпус, обязательно ВСЕ винтики аккуратно складывайте внутрь. Авось хоть один да и закатится либо под «маму», либо на нее. Смеху тогда не оберетесь. И мелочь вроде, а результат все равно налицо.

3. И наконец. Если ничего не помогло.

а) Помните, друзья наши меньшие, мыши, крысы, тараканы, очень любят тепло. Выломайте все заглушки возле свободных гнезд шины PCI, пусть они своими маленькими лапками почувствуют все гигагерцы вашей системы и оценеют от переполнившего их чувства раболепного преклонения перед вашим интеллектом. (И зубами провода мыши и крысы, кстати, тоже очень даже могут погрызть.)

б) Пыль, так щедро набивающуюся внутрь корпуса, ни в коем случае удалять не следует. Она хорошо окомковывается, наматывается на оси вентиляторов, выводит из строя их двигатели и при удачном стечении обстоятельств тоже может стать источником адреналина и кладовой незабвенных воспоминаний.

Засим не буду вас отрывать от творческих порывов, кои регулярно бывают чем-либо чреваты. Наше вам не поминайте лихом, ибо автор не несет ответственности за неправильное, извращенное или слишком вольное толкование материала данной статьи. И вообще, писалось это для журнала клуба знакомств «Кому еще за 70?» и здесь напечатано, видимо, чисто случайно.

P.S. Автор выражает крайнюю признательность себе, любимому, друзьям, знакомым, всем, кто помог собрать по крупицам этот воистину ДОРОГОСТОЯЩИЙ опыт, сын он этих вот, трудных.

P.P.S. Конечно же, не из соображений личной безопасности автор на всякий случай временно собирается эмигрировать то ли в Шанхай, то ли в Одессу, хотя, говорят, и в лесах Амазонии тоже есть возможность на время затеряться.

Rekam
и
МОЙ
КОМПЬЮТЕР

объявляют ежегодный
конкурс цифровой
фотографии

"Реальность на грани фантастики"

К участию принимаются фотографии, сделанные только цифровыми фотокамерами.
Работы присылайте по адресу photo@mycomp.com.ua до 3 мая 2004 г.
Требования: разрешение - >150 dpi, формат файлов - JPEG, размер - до 2 Мб.
Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата.
Разумеется, не забудьте подписаться и назвать свое творение.

Лучшие работы промежуточного отбора будут представлены на "Фантастической компьютерной неделе" в Доме кино с 15 по 18 апреля 2004 г.

Церемония награждения победителей состоится на 2-ой международной "Киевской ФОТОЯРМАРКЕ" (20-23 мая 2004 г., МВЦ, Броварской пр-т, 15).

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel 566-2300 /64-512Mb/4-64 AGP/10	768	141	5
cel1.7/256/20GVA-Int/корп/CD52X	1555	288	2
Celeron 1.7/256 DDR/64Mb/40G/52-x/S		280	7
Celeron 2.0/256 DDR/GF4 64Mb/40G/52		360	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
PIV 1.4/64-512Mb/4-64 AGP/10,2CDR	1379	253	5
PIV 1.7/64-512Mb/4-64 AGP/10,2CDR	1521	279	5
PIV 2Ghz/64-512Mb/4-64 AGP/10,2CDR	1749	321	5
PIV 2.8Ghz/512/64-512Mb/4-64 AGP/10	2578	473	5
P4 2.0/512/80G/128M/CDRW+DVD	2889	535	2
P4 2.4/256 DDR/GF4 64Mb/40G/52-x/SB		478	7
P4 2.6/512 DDR/GF4 64Mb/40G/CDRW/SB		575	7
Компьютеры на базе AMD Athlon			
AthlonXP800-2,6Ghz/64-512Mb/4-64/20	948	174	5
AthlonXP900-2,2Ghz/64-512Mb/4-64/10	1019	187	5
Dur1.6/256/20G/VA-Int/CD52/250w/FDD	1285	238	2
AMD 2.0/256 DDR/GF4 64Mb/40G/52-x/S		366	7
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq	910	167	5
Pavilion ZT1145 PIII-1,2/256/20/DVD	7576	1390	5
Pavilion XT178 PIV-2,4/512/60/DVD-	11134	2043	5
Satellite 5205-S503 PIV-2,0/512/40	12808	2350	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 366-2,5 (Coppermine/Tualati	97	18	2
AMDK7900Ghz-XP-2600GhzATHLON от	131	24	5
Celeron,PIII,PIV,Celeron366Mhz-2,3G	158	29	5
CPU Celeron 1.1 GHz 256 KB Cache	200	36	3
AMD Duron, Athlon-XP 1,4-2,5MHz от	211	39	2
CPU Celeron 1.2 GHz 256 KB Cache	217	39	3
CPU Athlon XP 1800+	306	55	3
CPU Celeron 1.7 GHz Socket 478 Box	322	58	3
CPU Athlon XP 2000+	356	64	3
CPU Celeron 1.8 GHz Socket 478 Box	361	65	3
CPU Celeron 2.0 GHz Socket 478 Box	384	69	3
CPU Athlon XP 2200+	389	70	3
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box	417	75	3
CPU Athlon XP 2400+	445	80	3
CPU Celeron 2.5 GHz Socket 478 Box	473	85	3
CPU Athlon XP 2500+ Barton	484	87	3
CPU Celeron 2.7 GHz Socket 478 Box	595	107	3
CPU Pentium 4 3.0 GHz FSB 800 MHz	1329	239	3
Intel Celeron 1,7GHz box		58	7
Intel Celeron 2,4GHz box		74	7
Intel P-4 2,4GHz/512/800 box		169	7
Intel P-4 2,6GHz/512/800 box		188	7
Модули памяти			
SDR;DDR(PC266,333): 128Mb-512Mb от	98	18	5
DDR SDRAM 128 MB PC2700	106	19	3
128/256Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	113	21	2
DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX)	145	26	3
DDR SDRAM 256 MB PC2700	217	39	3
DDR SDRAM 256 MB PC3200 takeMS	222	40	3
128Mb Flash память USB2.0 (CAYON)	254	47	2
DIMM 256 MB PC133	256	46	3
512/1024Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	410	76	2
DDR SDRAM 512 MB PC3200	411	74	3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 takeMS	417	75	3
DDR SDRAM 512 MB PC3200 takeMS	428	77	3
DDR SDRAM 512 MB PC3200 Infineon	461	83	3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 Infineon	600	108	3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 Samsung	673	121	3
SO DIMM DDR SDRAM 1024 MB PC2100	1229	221	3
DDR 256MB PC 3200 JetRam		48	7
DDR 256MB PC 3200 Transcend		52	7
DDR 512MB PC 3200 JetRam		90	7
Материнские платы			
ALBATRON,PCPARTNER,Elitegroup:-от	114	21	5
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE:-от	125	23	5
MB Elitegroup K7VTA3 VIA KT333	222	40	3
MB Elitegroup P4VMM2+ 533/USB 2.0	272	49	3
MB Elitegroup K7VMM2 VIA KM266A	272	49	3
MB Soyo P4VGM VIA P4M266 Socket 478	289	52	3
MB Elitegroup VIA KT600-A Socket A	317	57	3
MB Soltek SL-KT400A-C VIA KT400A	328	59	3
MB Soltek 845GL SL-85LIR-CL	334	60	3
MB Elitegroup 848P-A i848P Socket	339	61	3
MB Elitegroup i845PE-A800 Socket	339	61	3
MB Elitegroup N2U400-A NForce 2	345	62	3
MB Albatron PM845GV1 i845GV Socket	350	63	3
MB Soltek 75FRN3 NVidia nForce2	384	69	3
MB Soltek 75FRN2 NVidia nForce2	400	72	3
MB Soltek 75FRN3-L NVidia nForce2	406	73	3
MB Soyo VIA KT400-8x + RAID Socket	500	90	3
EliteGroup K7SOM v7.5a		47	7
EliteGroup L7VMM2 v1.1		50	7
Albatron KM400T-8X PRO		54	7
ASUS A7V8X-MX/L		59	7
ASUS P4PE-X/LAN		73	7
Жесткие диски IDE			
20-40Gb(5400/7200) WD,Samsung	248	46	2
HDD WD 40-BB GB 7200 rpm 2 MB Cache	311	56	3
HDD Samsung 40.8 GB 7200 rpm	311	56	3
10-120GB 5400 Samsung,Maxtor,WD от	322	59	5
Hitachi 15K73 Series DK32EK-36NC	332	61	5
HDD Samsung 60.0 GB 7200 rpm	367	66	3
80-120Gb(5400/7200)Samsung,Seag,IBM	383	71	2
HDD Seagate 80.0 GB 7200 rpm 2	400	72	3
HDD Samsung 120 GB 7200 rpm	500	90	3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache	506	91	3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 8 MB Cache	556	100	3
HDD Seagate 80.0 GB 5400 rpm ATA	589	106	3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 8 MB Cache	628	113	3
WD 40.0Gb 7200 rpm		56	7
WD 80.0Gb 7200rpm 8Mb		78	7
Seagate 80Gb 7200 rpm 8Mb SATA		92	7
Сменные диски			
CD drive 52x SAMSUNG,NEC,BENQ	86	16	2
40-56x Sony,Teac,Samsung,Asusor	104	19	5
DVD-ROM LG 16x/48x IDE	167	30	3
DVD 16/40 SONY/ASUS/SAMSUNG от	184	34	2
4x4x32x-52x24x52xTEAC,MITSUMI,NEC	185	34	5
CD-RW ASUS,LG,TEAC,SONY,SAMSUNG 52/	189	35	2
CD-RW Samsung 52x/24x/52x IDE	195	35	3
CD-RW LG 52x/32x/52x IDE	200	36	3
CD-RW Sony 52x/32x/52x IDE	211	38	3
CD-RW ASUS 52x/32x/52x IDE	234	42	3
CD-RW NEC 48x/32x/48x IDE	239	43	3
CD-RW TEAC 52x/24x/52x IDE	239	43	3
CD-RW + DVD-ROM Sony 48x/24x/48x/16	311	56	3
CD-RW + DVD-ROM LG 52x/24x/52x/16x	322	58	3
CD RW + DVD-ROM Lite-On 52x-32x-52x	328	59	3
DVD+CDRW LG/SONY/LiteOn 48/24/48*16	329	61	2
CD-RW + DVD-ROM ASUS 16x/10x/24x/8x	884	159	3
MultiMedia			
Большой выбор акустических систем	22	4	5
16-32bYamaha,Crystal,Creative от	38	7	5
TV-Tuner ACorp Y-878 PCI	161	29	3
TV-Tuner KWorld KW-TV878-RF ProII	206	37	3
TV-Tuner KWorld KW - PVR USB 2.0	423	76	3
MP3+CD Player Samsung MCD-HF920 LCD	817	147	3
Logitech Пульт WingMan Formula GP		47	7
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	44	8	5
GeForce:II,III,IV [GTS-Ti]от 32-128	158	29	5
ATi Radeon 7000 32/64Mb DDR, AGP TV	167	31	2
ATI RADEON 9200SE 64/128M DDR DVI-o	238	44	2
GE Force FX5200 8x128DDR/TV AGP64bi	346	64	2
ATI RADEON 9200VIVO 64/128M Tv-in/o	410	76	2
ATI RADEON 9000PRO 128M +TV/DVI(Gig	518	96	2
ATI RADEON 9600 128/256M DVI+TVO	605	112	2
FX5600-VTDR 128Mb VIVO TV-in/ out (M	956	177	2
ATI RADEON 9800PRO 128DDR 8x/4x	2090	387	2
ASUS A9200 SE/T/128M		63	7
Albatron GF4 Ti4280 EP 128Mb		134	7
Мониторы			
15"HANSOL 510P	523	96	5
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	523	96	5
Monitor 15" Samsung 551S 0.28 mm	534	96	3
Monitor 15" LG 500E 0.28 mm	534	96	3
15" LG 500E	540	99	5
15" LG 563N 0.28mm	572	105	5
15", SAMSUNG 551s LR NI MPR2	589	108	5
15" SAMSUNG 550 B LR NI	659	121	5
Monitor 17" Samtron 76E 0.28 mm	662	119	3
Monitor 17" Samsung 753S 0.28 mm	673	121	3
17" LG 700B 1280x1024@60Hzц, TCO 99	676	124	5
Monitor 17" Samtron 76DF 0.24 mm	734	132	3
Monitor 17" LG T710BH Flatron EZ	745	134	3
Monitor 17" Samtron 768DF 0.20 mm	762	137	3
Monitor 17" Samsung 753DFx 0.22 mm	767	138	3
17" LG E700B 1024x768@85Hzц	774	142	5
17" SAMSUNG 753DFX	778	144	2
Monitor 17" LG T710PH Flatron EZ	784	141	3
Monitor 17" Samsung 763MB 0.20 mm	801	144	3
Monitor 17" LG F700B Flatron 0.24mm	801	144	3
Monitor 17" Samsung 765MB 0.20 mm	834	150	3
17" LG 775 FT FLATRON 0.24	850	156	5
17" LG F700B / P	867	159	5
17" SAMSUNG 755 DFX 0.20	921	169	5
Monitor 17" LG F700P Flatron 0.24mm	945	170	3
Monitor 17" Samsung 757DFx 0.22 mm	967	174	3
Monitor 17" Samsung 757MB 0.20 mm	1001	180	3
17", SAMSUNG 757 MB Diamondtron NF	1095	201	5
17" SAMSUNG 757 NFDiamondtron NF	1199	220	5
19" SAMTRON 96BDF Flat	1232	226	5
19" SAMSUNG 955 DF	1303	239	5
Monitor 19" Samsung 957DF 0.24 mm	1329	239	3
Monitor 19" Samsung 957MB 0.20 mm	1396	251	3
19" SAMSUNG 957 DF DynaFlat CRT	1401	257	5
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1581	290	5
LCD15" LG 566 LE LCD	1624	298	5
15"TFT, SAMSUNG 151S (GH15LSSN)	1711	314	5
Monitor 19" Samsung 959NF 0.24 mm	1740	313	3
15"TFT, SAMSUNG 151S (GH15 LSSS)	1744	320	5
19" SAMSUNG 959 NF NaturalFlat	1799	330	5
15"TFT, CTX S500, 1024x768, TCO'95	1902	349	5
15' AOC-LCD LM520-A 1024*768(75) 0.	1928	357	2
15"LG 577LH Pivot,250cd/m2,300:1,H	1998	370	2
Monitor 15" LG L1510S TFT	2085	375	3
15" SONY Матрица S51	2093	384	5
15"TFT, CTX S500B, 1024x768, TCO'95	2153	395	5
Monitor 15" Samsung 153V TFT VSSS	2213	398	3
Monitor 15" Samsung 152N TFT Silver	2230	401	3
15"TFT, SAMSUNG 152B (E5ZS) Мульт.	2289	420	5
15"Samsung SM 152B(акция!!!!)	2376	440	2
Monitor 15" Samsung 152B TFT	2380	428	3
15"SONY HS53H(grey,blue) TFT TCO99	2430	450	2
17"Hansol H750MM silver 1280*1024,2	2441	452	2
Monitor 17" LG 787LE TFT	2513	452	3
Monitor 17" LG FL1710S TFT	2563	461	3
Monitor 17" LG FL1715S TFT	2585	465	3
17" SAMSUNG 171S TFT (GH17LSSN)	2616	480	5
Monitor 17" Samsung 173V TFT	2780	500	3
17" SONY Матрица S71	3139	576	5
17"TFT, CTX PV700, 1280x1024,TCO'99	3150	578	5
19"TFT, SAMSUNG 191N (ASAS)	4284	786	5
19"TFT, SAMSUNG 191T (BSAS)	4349	798	5
LCD18" LG 885 LE TFT LCD	4633	850	5
21" SONY F520	5941	1090	5
Samsung 753DFX		140	7
Samsung 763MB		149	7
Samsung 757NF		200	7
Устройства ввода			
Keyboard BENQ/Cherry/Codegen/Sven o	11	2	2
Mouse Scroll/Optical/Radio/PS2/Seri	11	2	2
Logitech S69 Opt.Mouse PS/2		13	7
Logitech B58 Opt.Mouse PS2/USB		15	7
Logitech MX310 Opt.Mouse PS2/USB		41	7
Модемы			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	49	9	5
int Lucent//Kworld/Acorp 56K(hard/s	54	10	2
Modem 56 K ACorp M56ISL Lucent int.	61	11	3
Modem 56 K ACorp M56PIH Conexant	89	16	3
Modem 56 K ACorp M56EMTU ext. Orest	167	30	3
Modem 56 K ACorp M56SCD ext.V.92	172	31	3
ASOTEL K2D/MIDI/R21 Vector ext	211	39	2
Modem 56 K ACorp M56SCD ext. Orest	222	40	3
Modem 56 K GVC 1156V/RF2 ext.	222	40	3
Modem 56 K SpeedCom+ CTR-21 ext.	245	44	3
ZyXEL OMNI Vector(MIDI,MINI,Lite) o	248	46	2
Modem 56 K GVC 1156/R21L ext.Vector	328	59	3
Modem 56 K Zyxel Omni ext. Vector	395	71	3
Modem Zyxel U-336 E+	912	164	3
GVC 56k K2D ext		41	7
Корпуса			
Bp 250/300/350/450 ATX P-4 от	54	10	2
Codegen,SWEEX,KME	103	19	2
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	240	44	5
Lexmark Z602 12-8 стр/мин 2400x1200	254	47	2
Принтер HP DeskJet 3550 A4	361	65	3
HP DJ 3550/3650 14[10 стр. мин 240	389	72	2
Принтер HP DeskJet 1220C A3	1735	312	3
Лазерные принтеры			
SAMSUNG ML-1210/1510 (12ppm,600*600	864	160	2
Принтер Samsung ML-1210	867	156	3
CANON, HP, Brother HL, Samsung от	959	176	5
Принтер Samsung ML-1250	1001	180	3
Принтер HP LaserJet 1010 A4	1017	183	3
HP Laser Jet 1010W 600dpi, USB	1037	192	2
Сканеры			
Сканер Mustek ScanExpress 1200UB+	222	40	3
ScanExpress 1200 UB+ 48bit (slim)60	232	43	2
Сканер Mustek Be@rPaw 1200CU	267	48	3
Сканер Mustek Be@rPaw 2400CU	289	52	3
Be@rpaw1200TA(слайд-модуль) 600x120	324	60	2
HP SJ 2400C 486вит1200х1200т/д,45сек	416	77	2
Сканер Mustek Be@rPaw 2448TA Pro	456	82	3
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525/550/800/1000 (акц	216	40	2
APC BK 500/650/1000 USB+LPT+soft от	405	75	2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
HP c8727ae,3320/3325black	103	19	2
HP C6614Ae, 610(640)C black	140	26	2
HP 51645A 8xx/1600C/750C black	157	29	2
HP 51625/51641 (HP 3**,4**,5**,8**	162	30	2
Samsung ML-1210(2500 коп)(Картридж)	281	52	2
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Цифровая камера Mustek GSmart Mini	411	74	3
Цифровая камера Mustek GSmart D30	584	105	3
Цифровая камера Olympus C-150	745	134	3
Цифровая камера Mustek MDC 4000	834	150	3
Цифровая камера Olympus C-350 ZOOM	1251	225	3
Цифровая камера Olympus C-4000 ZOOM	1779	320	3
Цифровая камера Minolta DiMage F100	1835	330	3
Цифровая камера Olympus C-5000 ZOOM	2141	385	3
Цифровая камера Olympus C-5050 zoom	3253	585	3
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
Копир Canon FC-228 A4 4 стр./мин	1824	328	3
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у компл-и	27	5	2
Ремонт+модернизация ПК			5
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0,25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0,48	1
Выделенные линии за 1 Гб	189	35	2
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	2
карточка 30вечеровночей(18-09+сб,в	49	9	2
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился наш телефон и адрес!

(044) 455 35 75 03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
3	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	6
4	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
5	Пульсар (044-2639983)	5
6	ТВ 5 канал	2
7	Технопарк (044-2463490)	31

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№09 (119), 01.03.2004.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № **1195**

Досягнить одночасного підвищення ефективності праці та конкурентоспроможності.

Розпочнить використовувати комп'ютери artline™ на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT вже сьогодні, і Ви отримаєте можливість виконувати більше завдань витрачаючи на це менше часу.

- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- Комплектуючі від провідних виробників
- Впровадження новітніх технологій
- Повноцінна сервісна підтримка
- Досвід та якість, визнані спеціалістами

artline
COMPUTERS
Tommorow challenge ready

Логотипи Intel inside, Pentium 4 – зареєстровані товарні знаки Intel Corporation. Інтел Інсайд, Пентіум, Інтел Корпорейшн. Артлайн комп'ютерз. Томорроу челенджі редді. Технопарк.

TechnoPark

Златогорье 2

Холодные небеса

Рівновагу між Світлими та Темними силами знову порушено!
Перемога послушника Храму Великих Героїв над Чорнобогом призвела до катаклізму великої руйнівної сили.
Потужний вибух знищив замок Чорнобога, що знаходився у гирлі вулкану, а герой опинився
на маленькому острові в засніженій країні Альберії. Тепер послушнику світлоградського храму
необхідно почати довгу дорогу додому... та відновити Велику Рівновагу!

BURUT CREATIVE TEAM

Multi trade

© 2003 "Burut". © 2003 "Руссобит Паблишинг". © 2003 "МультиТрейд".
Видавець на території України – компанія "МультиТрейд".
З питань гуртового постачання звертатися за
тел.: (044) 237-5186; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU