

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ II(I2I)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

15.03.2004

LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

metalheart

REPLICANTS RAMPAGE

DISCIPLES

— R I S E O F T H E E L V E S —



ПАФОС ПО-ГОБЛИНСКИ

издательский
дом

канадская
компания

МОИ и Rekam

КОМПЬЮТЕР

www.rekam.ru

www.mycomputer.ua

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).

В рамках акції Фантастичний Комп'ютерний Тиждень

Таке буває лише раз на рік!

Ліпшого місця
для купівлі
не знайти!

- ▶ тільки найкращі товари
прямиком з Європи
- ▶ найнижчі ціни на
всесвітньо відомі бренди від
учасників
- ▶ спеціальні акції для
тех. зроби́те покупки
з цінними привадами.

15 - 17 квітня '04

Торгово-Промислова

Палата України

**Ярмарка-продаж
комп'ютерної техніки
"Мій комп'ютер"**

**СУПЕРЯРМАРКА
СУПЕРЦІНИ**

Організатори:

МОИ
КОМП'ЮТЕР



Інформаційна підтримка:

СфераПресс

Мир связи

CHIP

hitech

КОМП'ЮТЕР

WORLD

МІНІМАЛ

TVПАРК

ВНИМАНИЕ!!!

Место, 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»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Сталинские новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасники», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ Торговые лотки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анота», 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 «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7,06 грн, 2 месяца — 14,24 грн, 3 месяца — 20,88 грн, 4 месяца — 27,76 грн, 5 месяцев — 34,40 грн, 6 месяцев — 41,04 грн, 7 месяцев — 48,28 грн, 8 месяцев — 54,92 грн, 9 месяцев — 61,56 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У БЕРЕЗНІ 2004



- 1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI
2-й ПРИЗ — SoundCard ESS Maestro-2
3-й ПРИЗ — Интернет-картки 1x1



234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Андрей М. aka SCRATCH.
City in Danger, стр. 7.
2. MANIAC and SHRIKE.
Metalheart, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Магический КРИсталл 2004, стр. 10-11.
4. Том/Doc/КЕРТИС.
Legacy of Kain: Defiance, стр. 12-14.
5. Кирилл ТАЛЕР.
Omega Stone, стр. 15-17.
6. SHRIKE & DAVERT.
Anito, стр. 18-19.
7. Алексей ТУР aka LEPRECON.
Ударная сила, стр. 20-21.
8. Андрей М. aka SCRATCH.
Combat Mission — Afrika Korps, стр. 22-23.
9. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Disciples II, стр. 24-25.
10. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Пафос по-гоблински, стр. 26-27.
11. OzOn, LEPRECON.
Карманная память, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Последние сводки о ситуации в ДЗВР: кадеты рычат на стажеров, агенты рычат на кадетов, спец агенты растекают агентов, Мария объявляет выговоры спец агентам. Просто весна: хочется двигаться, жить, любить, накричать на кого-то, что-то с кем-то сделать... И никакой кровавости — потому что мы — пацифисты, а «пацифист» — звучит гордо!

«Принц» крупным планом

Похоже, что мода на создание кинофильмов по мотивам компьютерных игр плотно прижилась в Голливуде. Вот и известный кинорежиссер Джерри Брукхаймер и его ком-



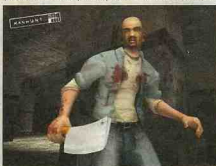
пания **Jerry Bruckheimer Films** приобрели права на создание художественного фильма по мотивам *action/adventure Prince of Persia: The Sands of Time*. В качестве сценариста выступил один из создателей «Принца» — **Джордан Мехнер**. Параллельно с написанием сценария для фильма он в составе команды разработчиков трудится над созданием второй части «Песков времени». Несмотря на то, что официальный анонс *The Sands of Time* еще не было (кстати говоря, не факт, что игра будет называться именно так), представители компании **Ubisoft** подтвердили гуляющие по Сети слухи и даже назвали предполагаемую дату выхода: продолжение приключений персидского принца ожидается по Рождеству 2004 года. А вот когда появится фильм, пока что неизвестно. Следите за новостями.

Идет охота на людей...

Компания **Rockstar Games**, хорошо знакомая нашим геймерам по культовой серии *Grand Theft Auto*, объявила дату рели-

за PC-версии экшена **Manhunt**. Игра перенесет нас в недалекое будущее, когда жадное развличенное человечество, затиснутое диким, прильнет к экранам телевизоров, напряженно следя за кровавыми событиями нового шоу: охотой на людей. Вам же отводится роль преступника, осужденного на участие в съемках. Задача — выжить.

Тема охоты на людей в свое время довольно часто эксплуатировалась американским и европейским кинематографом. Достаточно вспомнить известный блокбастер «Бегущий человек» с Арнольдом Шварценеггером в главной роли и его французского предшественника. А если покопаться в памяти, то можно припомнить еще с десяток фильмов, повествующих в том или ином виде об этом экзотическом развлечении. И вот наконец-то благодатная тема добралась и до мира видеоигр. Нужно заметить, что *Manhunt* уже вышел на платформе PlayStation 2 и даже был запрещен в некоторых странах из-за своей «зеп-



редельной жестокости и беспричинного насилия». Так что поклонники кровавых и жестоких игр могут уже сейчас начинать чистить свои шоттаны и точить топоры. Релиз *Manhunt* на PC намечен на 20 апреля этого года. Ждем с нетерпением.

Рассвет мира и закат Европы

Крупнейший российский публический компания **1C** объявила об отровке в печать сразу двух локализаций популярных западных игр. Поклонники качественных шутеров и

игр, сюжеты которых основаны на событиях, разворачивавшихся во времена второй мировой войны, наверняка порадуют известие о скором появлении в продаже локализованной версии игры **Call of Duty**, созданной студи-



ей **Infinity War**. Нужно заметить, что эта игра уже несколько месяцев занимает первое место по продажам на территории США, потеснив с высших строчек рейтингов даже столь любимых американцами *The Sims*. «Call of Duty» по праву носит звание лучшей игры в жанре *action* про вторую мировую войну. Вам предстоит лицом к лицу встретиться с самой масштабной и впечатляющей реконструкцией событий тех страшных лет. Париж и Сталинград, прорыв из окружения в Нормандии и битва за Берлин, кровь, огонь, боль, потери друзей и радость победы — в *Call of Duty* эти слова перестают быть просто словами. Это стремительный водоворот событий, вырваться из которого практически невозможно». В игре вас ожидает 4 кампании, состоящие из 24-х миссий, захватывающая, проработанная до мельчайших деталей графика, насыщенная специфическим кинематографическим качеством, интересный сюжет и многое, многое другое.

Ну а если роль рядового бойца вас не устраивает, и вы чувствуете, что способны вести в бой целые армии, возможно, вам придется по душе историческая *реалтайм* стратегия **Empires: Dawn of the Modern World** от компании **Stainless Steel Studios**. «Средние века и рассвет империй, кровопролитные бои первой и вто-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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



рой мировых войн — в *Empires: Dawn of the Modern World* вы пройдете весь этот путь, своими руками строя города и разрушая неприятельские замки, развивая экономику и отправляя в бой многотысячные армии. Славные рыцари, великие полководцы и могущественные короли, чья власть кажется порой безграничной, свобода, которую отстаивают лицом к лицу с врагом, и слава, добываемая в кровопролитных битвах, — вот он, удел настоящего стратега, вот оно, непередаваемое чувство глобальности происходящего, вот оно, история! Как вы уже поняли, вас ожидает глобальная стратегия, в которой вам придется провести свой народ через несколько исторических периодов, охватывающих более тысячи лет. Вас ожидает три эпических кампании и огромное количество одиночных миссий, которые можно будет проходить в одном из двух доступных режимов: «боевом», основной акцент в котором делается на проведении военных операций, и «экономическом», где игроку придется уделять особое внимание экономикотехнологическому развитию своей цивилизации. Локализованные версии *Call of Duty* и *Empires: Dawn of the Modern World* появятся в продаже 12 марта этого года. Ждем-с.

Асы в небе

В тот же день, 12 марта, состоится релиз аддона к мегапопулярному авиасимулятору «Ил-2 Штурмовик». Новое дополнение носит название «Асы в небе» и подарит поклонникам «самого реалистич-



ного авиасима» более 25-ти новых самолетов, среди которых будут такие модели, как СРБ (составной пикирующий бомбардировщик), Spitfire Mk.Ib, Spitfire LF.Mk.Vb, P-63C, P-51B, P-51C, P-38J, P-38J, YP-80, BF-110G-2, Me-163B, He-162A, Ta-152H-1, Go-229A, Mistel, Fiat CR.42, Fiat G.50, J8A, Ki-84b, Ki-84c, A6M2 Zero и многие другие. Кроме того, нас ждет ракета Фау-1, новые наземные и морские объекты и три новые территории — Арденны, Нормандия и переработанный Тихоокеанский регион. Всего в аддоне будет 9 динамических кампаний и 32 одиночных миссии. Естественно, дополнение поддерживает многопользовательский режим.

Новый турнир «Нереальности»

Компании **Epic Games** и **Digital Extremes** объявили об отрывке в печать очередной серии популярного сете-

вого шутера **Unreal Tournament 2004**. Нам снова придется принять участие в жестокой схватке самых лучших бойцов будущей. UT 2004 будет отличаться от своих предшественников наличием новых режимов — *Onslaught* и *Assault*, а также возможностью использовать в бою наземную, воздушную и космическую боевую технику. Также разработчики обещают обновленную графику, потрясающие спецэффекты и усовершенство-



ванный AI ботов. Релиз *Unreal Tournament 2004* намечен на 15 марта этого года. Ждем с нетерпением.

«Сэм и Макс» уходят в подполье

Решение провала компании **Lucas Arts** о прекращении работы над игрой **Sam & Max Freelance Police** стало абсолютной неожиданностью как для широкой общественности, так и для самих разработчиков этой игры. В одном из интервью руководитель проекта **Стивен Перселл** сказал: «Меня озадачил решение **Lucas Arts** прекратить разработку **Sam & Max**. Работы над игрой шли в соответствии с графиком без каких бы то ни было трудностей. Я был чрезвычайно доволен качеством сценария, игрового процесса, анимации и роскошного трехмерного мира. **Lucas Arts** выбило опору из-под ног замечательной команды, блестяще воссоздавшей **Sam & Max** для нового столетия. Я крайне опечален и разочарован таким поворотом событий. Мне особенно жаль разработчиков, затративших немало времени на соз-



дание **Sam & Max**. Стыдно, что их достижения, а также положительное отношение к проекту, которое росло в игровой прессе, стали в одночасье напрасными из-за одного непонятного решения». Да, действительно жаль. Кстати говоря, **Lucas Arts** никак не прокомментировало свое решение о закрытии проекта. Возможно, в ближайшем будущем мы услышим хоть какие-то объяснения от публициста. Будем ждать.

НАЙНИЖЧИ ЦІНИ НА КОМП'ЮТЕРИ ТА КОМПЛЕКТУЮЧІ

КРЕДИТ Т. 268-96-41
М. Київська 451-70-46
www.pulsar-ukr.com.ua 451-66-54



Катастрофа отменяется

И еще одна неприятная новость пришла к нам. На этот раз из офиса компании **Silver Style Entertainment**. Релиз ожидаемой многомиллионной армией фанатов постапокалиптической ролевой игры **The Fall: The Last Days of Gaia** был отложен на неопределенный срок. Разработчики объявили, что причиной переноса даты релиза стало их желание добавить в игру новые возможности. Желание, нужно заметить, весьма похвальное — думаю, стоит немного подождать, чтобы получить более качественный и интересный продукт. Новая дата выхода пока что не объявлена, но по Сети гуляют упорные слухи о том, что **The Fall** не следует ждать раньше октября этого года.

Напомню, действие *The Fall: The Last Days of Gaia* перенесет нас в 2062 год. Земля медленно умирает от последствий глобальной экологической катастрофы. Цивилизация практически уничтожена. Разрозненные банды оставшихся в живых борются за выживание в враждебной окружающей среде и друг с другом. Вам предстоит жить и сражаться в этом жестоком мире. Ничего не напоминает? Действительно, концепция игры определенно смахивает на незабываемый *Fallout*. Да и сами разработчики не скрывают, что являются горячими поклонниками этой великой игры и даже думали выкупить у Interplay права на бренд *Fallout*. К сожалению, эта попытка не увенчалась успехом. За время работы над *The Fall* к коллективу **Silver Style Entertainment** присоединилось несколько ведущих специалистов из **Black Isle Studios**, выразивших желание принять участие в разработке игры, призванной возродить идеи «Фолло». Будем надеяться, что немалым разработчикам удастся воссоздать неповторимую атмосферу вечного хита.

Полоса неудач

Очень давно не было ничего слышно об одном из самых оригинальных разработчиков компьютерных игр «Американе **МакГи**». Сразу после выхода великолепной *American McGee: Alice* появилось информация о том, что возмущавшаяся «Американом» студия **Carbon 6** принялась за разработку еще одной «доброй сказки». На сей раз неугодному «МакГи» решил поглотиться над «Волшебником из страны Оз». После этого «Американ» надолго исчез из сводок новостей. А теперь вот вернулся. Оказывается, за время его отсутствия **Carbon 6** преследовали сплошные неудачи. Сперва финансировать **American McGee: Oz** взялась компания **Infragames**. Но после закрытия этой компании права на игру перешли к **Atari**, которая в срочном порядке расторгла договор с «МакГи», по-

бство. Так что если вы ждете Doom 3 и подумываете об отгрейде, не упустите из виду данный факт. Впрочем, от NVIDIA следовало ожидать такого шага. Ведь уже давно известно, что их главный конкурент компания ATI уже заключила аналогичный договор с Valve Software, которая в данный момент трудится над не менее ожидаемой игрушкой Half-Life 2. Короче говоря, противостояние гигантов продолжается.

Та багато інших конфігурацій
Ноутбуки. Доставка безкоштовно.
Кредит - 10% перший внесок
Кредит за 2 години (до 2-х років)



Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

City in Danger

Разработчик/издатель: Monte Cristo

Жанр: RTS

Дата выхода: 2-й квартал 2004 года

Системные требования: P4 1.2 ГГц, 192 МБ ОЗУ, 64 МБ видео

И снова Средневековье. Значит, снова будут неприступные замки; жестокие и кровопролитные междоусобные войны; коварные и хитрые придворные заговоры; благородные и храбрые рыцари, готовые без страха и упрека исполнять приказы сво-

таться. Но с течением времени и ростом населения у жителей вашего города начнут появляться все новые и новые желания и требования, что заставит вас исследовать и строить новые здания. И так постепенно из захолустной деревеньки вырастет настоящий мегаполис своего времени, с роскошными замком и зданиями, окруженный массивными стенами и башнями, на радость его жителям и нам.

Но никто не позволит нам так запросто строить здания. Одним из важнейших ресурсов в игре является земля. Застраивать территорию придется с умом. Нужно будет продумывать расположение кварталов, учитывать потребности населения, которое, например, всегда хочет кушать — поэтому следует выделять места под пастбища, поля, фермы. Кроме того, необходимо принимать во внимание и тот факт, что строить город мы будем отнюдь в не мирное время, следовательно, размещать все постройки придется так, чтобы потом было легко обороняться от захватчиков.

Немаловажную роль в игре отведена ландшафту. Реки делают близлежащие земли бо-

ные вашими действиями люди могут взбунтоваться, ваш город может поразить какая-нибудь эпидемия, и именно от вас будут зависеть судьбы его жителей. Не исключено, что в каком-то квартале вспыхнет пожар, кстати, по заверению разработчиков, огонь будет распространяться в зависимости от направления и силы ветра.

Кроме того, не стоит забывать и о том, что нам также придется заботиться о разви-



го короля; прекрасные принцессы, заточенные в башнях и ждущие, когда их освободит возлюбленный; алчные и жадные принцы, трясущиеся над грудой награбленных сокровищ; благородные разбойники, экспроприирующие у вышеуказанных принцев их добро и возвращающие его законным владельцам; великие и справедливые короли, возглавляющие очередную крестовый поход, и т.д.

Сколько раз мы погружались в этот мир. Сколько раз мы низвергали жестоких тиранов, сколько раз мы спасали престол от заговоров, проклятий и т.д., сколько раз мы спасли принцесс, попутно рубя и без того редких драконов «на котлеты». Не сосчитать.

Но в этот раз никаких геройств не будет. Не будет и точка. В этот раз игра под названием **City in Danger** (от игровой компании **Monte Cristo**), появление которой на игровом рынке ожидается где-то во втором квартале сего года, предлагает нам вжиться в роль правителя города, занятого развитием и защитой своей территории, а также проявляющего тепловую заботу о благосостоянии своих вассалов.

В начале, как обычно, под нашим управлением окажется небольшая деревень-



лее плодородными и служат природным барьером от захватчиков. Город, построенный между холмов или гор, очень легко оборонять, но те же горы могут вызвать проблемы, связанные с нехваткой территории для дальнейшей застройки.

Относительно сражений: лично я думаю, что скорее всего, они будут похожи на те, что мы могли видеть в *Pharaoh* или в *Caesar III*: вначале приходит сообщение о вторжении, а затем на краю карты появляется армия захватчиков. После известия об атаке игроку дается несколько минут, чтобы хоть что-то предпринять: сжечь мосты, перекрыть главные дороги, расставить войско, вывезти товары или продукты со складов, расположенных за пределами замка, и т.д.

Но на этом беды, подстерегающие на тернистом пути правителя средневекового города, не заканчиваются. Основные проблемы будут исходить из самого города. Недоволь-



ка, огражденная хиленьким забором да парой наблюдательных вышек, с кучкой нетесанных крестьян, у которых нет никаких желаний, кроме как заполучить кришу над головой да более-менее сносно пи-



тии городской экономики — развивать сельское хозяйство и производство, организовывать эффективное движение товаров.

Правда, в решении этих проблем мы будем не одиноки. В помощь нам, разработчики создали шесть советников, в соответствии с потребностями населения. Это советник по вопросам казны, населения, провинции, военного советник, советник по социальным вопросам и транспортный советник. Каждый будет преследовать свои цели и, что самое интересное, часто рекомендации и желания одного оказываются противоположными советам другого.

В графическом плане игра должна превзойти всех своих конкурентов (*Stronghold*, *Pharaoh*, *Tropico*): она выполнена в честном 3D и сможет побавовать нас детальной проработкой юнитов, ландшафта, зданий; сменой сезонов, с соответствующими изменениями внешнего вида зданий и полей; и много чем еще.

Просуммировав все вышесказанное, можно с уверенностью сказать, что ребята из *Monte Cristo* готовят для нас достаточно ин-



тересный продукт. Остается только надеяться на то, чтобы не возникли никакие непредвиденные обстоятельства, вроде увольнения особо важного сотрудника, урезания бюджета или просто, чтобы все вышесказанное не оказалось обычным «красноречием». Что ж, ждем, думаю, оно того стоит.

MANIAC and SHRIKE

metahearth

REPLICANTS RAMPAGE

Разработчик: «Акселла»**Издатель:** скорее всего, тоже «Акселла»**Жанр:** постапокалиптическая RPG**Предполагаемые системные требования (минимальные):** P3-800, GeForce 2, 256 Мб ОЗУ**Официальный сайт:** <http://www.metalheart.ru/main.html>**Дата выхода:** второй квартал 2004 года

Если у вас при словах «глобальная катастрофа», «ядерный взрыв» или «радиоактивная пустыня» в глазах появляется мечтательный блеск, на спине проступает цифра «13», а руки сами тянутся к «Виндикатору», то это что-то определенно значит. Что именно — решать вам, но одно могу сказать точно: тема постядерного будущего вам глубоко безразлична.



Если так, то не проходите мимо. Анонсирован новый РПГ-проект на эту тематику. Чем он выделяется из гущи себе подобных? Все очень просто: его собираются делать братья-славяне. А это значит что-то определенное значит.

Не знаю, как вы, а я когда слышу об играх, разрабатываемых отечественными игроделами, каждый раз подознательно надеюсь на очередной шедевр. Может быть, потому, что они редко обманывают наши ожидания, а может, потому, что проекты получают действительно интересные и неординарные. Конечно, многие могут вспомнить «Криду», но что я могу сказать в этом случае — «в семье не без урода». Но скорее всего, я люблю игры от наших разработчиков, потому что они получают наиболее близкий отечественному геймеру по духу. По менталитету, так сказать. Сложно описать, в чем конкретно это выражается, но, ручаясь, каждый экс-советский игрок в глубине души хочет, чтобы на каждый их Age of Empires у нас имелись свои «Козаки», на каждый их Quake у нас имелся свой Frestarfer, а на каждый их Fallout у нас имелся свой...

И вот в один прекрасный день компания «Акселла», которая известна как разработчик игр «Пираты Карибского моря» и Axle Rage, а также как издатель многих других игр, анонсирует свое новое творение — **Metahearth**. И это не просто игра, а РПГ, и не просто РПГ, а постапокалиптическая, да еще и с пошаговыми боями. Воздуржж приводить примеры, и так ясно, на что это будет похоже. Согласитесь, мимо такого лакомого кусочка пройти было бы сложно, вот я и не удержался.

Что будущее нам готовит

На этот раз судьбо-злодейка забросит нас на борту только что подбитого космического корабля (капитаном которого вы собственно и являетесь) на очень отдаленную планету, где идет добыча крайне редкого и ценного минерала — тактония. Этот минерал используется в военной промышленности для изготовления секретных суперсовременных образцов оружия и боеприпасов. Занимается его выработкой Империя, которая, судя по всему, и станет нашим главным врагом (ну не любят они, когда кто ни попадя шляется по фабрикам и разведывает секреты).

В результате крушения космолета выжило только два человека — вы и ваш второй пилот, — так что теперь партия будет состоять минимум из двух человек. Причем самое интересное то, что второй пилот — женщина. Команду можно будет расширить до шести человек. При этом компаньоны могут принадлежать к одной из четырех заявленных рас: киборги (мастера боевых умений), мутанты (в совершенстве постигшие искусство печеня), кочевники (овладевшие тайнами маскировки) и репликанты (кто это такие, нам пока не сообщают).

Естественно, что же это за ролевая игра без вешалки... То есть театр без ролевой системы... Ну, в общем, вы меня поняли ☺. Вот и теперь разработчики не стали изобретать велосипед, а просто прикрутили к нему побольше колесиков и предложили нам для развития персонажа аж 16 параметров: Vitality, Dexterity, Strength, Agility, Perception, Reaction, Luck, Health Level,



Implant Digestibility, Sniper, Intelligence, Protection, Will, Endurance, Charisma and Instinct. Попробую, не стоит объяснять, какой параметр за что отвечает. Особую изюминку в развитие персонажа будут вносить имплан-

ты, общее число которых достигает 600. С их помощью мы сможем приобретать специальные умения, начиная со стандартных, таких как взлом компьютера, видение в темноте и обнаружение мин, и заканчивая довольно экзотическим дыханием под водой и многими другими. Общее количество уникальных умений приближается к 30.

Сами импланты бывают трех уровней, и в связи с этим необходимо отметить пару интересных моментов. Имплант первого уровня любой персонаж сможет поставить себе самостоятельно. Для установки импланта второго уровня уже понадобится помощь напарника, хоть немного разбирающегося в медицине. Ну а для установки импланта третьего уровня придется податься к специализированной клинике. Разумеется,



импланты можно будет также и удалять. Но здесь не все так просто, как кажется. При установке или после изъятия имплантов второго и третьего уровня надо быть особенно острожными — не исключены сильные негативные воздействия на организм: уменьшение здоровья, атрибутов и т.п. Самое интересное то, что один имплант можно будет добавлять при помощи других, специально предназначенных для этого.

В принципе нам прочат множество типов врагов (общим числом около 60), среди которых нам встретятся репликанты, мутанты, роботы, киборги, солдаты Империи, животные, инпланетяне, а может, и кое-кто еще. В общем, полный набор. Врагов обещают наделять недюжинным интеллектом — сулят даже изменение AI в зависимости от типа врага. Так, не обладающие излишками здравого смысла и инстинкта самосохранения роботы будут постоянно переть направо, пытаться сравнять вас с почвой, тогда как более разумные существа поведут себя не только доставить вам максимум неприятностей, но еще и выжить при этом. Также они постараются максимально использовать свои тактические преимущества, приседать, прятаться, отступать и использовать особенности рельефа, что-



бы хоть немного продлить свое брэнное существование.

Оружием нас тоже обещают не обделит. Ожидается его что-то около 60-ти ви-



дов [заванное совпадение чисел, по одному на каждого врага, что ли?], разделенных на следующие группы: пистолеты, винтовки, снайперские винтовки, автоматы и пулеметы, бластеры, специальное оружие и гранаты. Для каждого вида оружия будут специальные боеприпасы (казалось бы, что тут особенного, да после сиквела к Deus Ex от игр можно ожидать чего угодно), причем если для стрелкового оружия это, как обычно, пули, то для футуристических типов оружия амуниция в основном создается на основе тактика. Прицельная стрельба, столь привычная со времен старинки Fallout, также никуда не делась, но теперь точечный отстрел конечностей можно вести только из оружия, специально для этого приспособленного. Так что вместо пулемета придется брать в руки снайперскую винтовку (или хотя бы вешать на него оптический прицел ☺).

Я думаю, многие из нас помнят путешествие по выжженному радиоактивным степям Fallout'a. Так вот, здесь передвижение по миру останется почти таким же. Нам предоставят для исследования около семидесяти локаций, причем их размер может достигать двух квадратных километров. Особый интерес представляет генератор случайных квестов. Он будет создавать на



глобальной карте мира задания типа: защитить кого-то или что-то, найти и украсть, шпионить за кем-то, найти и уничтожить. Общее количество случайных квестов находится где-то в районе 14 000 (да, я не ошибся в количестве нолей). А многочисленные NPC, встреченные нами во время путешествия, будут обладать каждый сво-

им характером, создавая атмосферу «живого» мира.

Процесс экипировки персонажа будет осуществляться привычным перетаскиванием чего-либо нужного на кулу персонажа. Но несмотря на то, что каждый предмет занимает всего одну ячейку в инвентаре, сам инвентарь будет ограничен по размеру до максимального количества — 30, причем реальное число свободных ячеек будет зависеть от характеристик персонажа.

Интерфейс игры максимально прост и удобен. Нам обещают уже ставшие привычными дневник и мини-карту. Кроме этого, стоит отметить еще такое приятное нововведение, как энциклопедия, куда будут заноситься различные интересные моменты и любопытные сведения, узнаваемые по ходу игры.

Графически Metalheart напомнит Fallout Tactics. То же привычная 2D-изометрия (которая, впрочем, выдает очень неплохое качество картинки) и большое ко-



личество пейзажей (на которые разработчики не пожалели своих усилий). Детализацию тоже обещают сделать на уровне, причем, в зависимости от места действия, разную. Пустыня будет выглядеть как пустыня, техногенные локации будут различаться запоминающимися деталями как на открытой местности, так и внутри помещений. Минимальное разрешение игры 1024x768, что также является плюсом (ведь в большинстве изометрических игр разрешение по-прежнему остается 800x600). Владельцы мониторов с большой диагональю смогут выбрать видеорежим вплоть до 1600x1200.

Камо грядеши

Вот приблизительно такие обещания сыплются на нас из всевозможных источников. Остается только ждать, а пока вы ждете, я возьму на себя смелость проанализировать сложившуюся ситуацию. Ведь это уже далеко не первая игра, продолжающая добрые традиции дедушки Fallout. Теперь, когда Black Isle Studio закрылась окончательно и бесповоротно, хоть ли не каждая контора разработчиков считает своим долгом заменить ее на поприще создания постапокалиптических

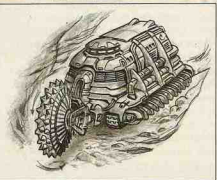
шедевров. Расчет потрясающе верный — ведь известно, что Fallout 3 уже никогда не появится, так почему бы не воспользоваться моментом и не протолкнуть жаждущей степей и радиации публике свою поделку. Аक्स, пипл схавет?

И пипл таки схавет. Посмотреть на игру, которая, «быть может, будет, как Fall-



out'a, захотят все. И неважно, какого она получится качества — народ ведь сначала игру купит, а потом уже начнет ее оценивать. И если она надежд не оправдает — ну что ж, разработчикам обеспечены полные ящики гневных откликов, но ведь главная цель уже будет достигнута — партия дисков окажется продана, и разработчики получат свою прибыль. Именно поэтому следует довольно настороженно относиться к играм, которые создают «по мотивам» мегахитов. И прежде чем решиться на покупку, стоит взвесить все отклики и мнения — чтоб и самому не обмануться, и не дать халтурщикам-разработчикам погнать на нашем обломе руки.

Впрочем, будем надеяться, что к данному проекту все это не относится. Ведь обещают нам довольно много всего хорошего и приятного. Судя по всему, «Акселар» пошла гулять по принципу «тех же щей, да поуге влей», ведь анонсы Metalheart пестрят в основном крупными цифрами. Большие разновидности оружия, большая площадь мира, большее разрешение экрана... Но мы-то с вами знаем, что это не столь важно. Ведь для игр такого типа самое важ-



ное — это атмосфера. И если разработчикам удастся наполнить свое детище должной атмосферой, да еще и снабдить его достойным сюжетом и припечатают сверху продуманной ролевой системой, то... то нас ждет как минимум хит, а как максимум — достойный продолжатель дела Fallout. А чего нам еще в этой жизни надо ☺?

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua Александр GLUKK

Магический КРИсталл игры 2004

Что, продолжим нас рассказ?

Продолжим, ага. И закончим.

На самом деле, почти все, что мы хотели рассказать вам о КРИ 2004, уже сказано, но... только почти. Ведь самое главное событие Конференции, увы, в прошлой статье было только упомянуто. На подробное освещение, чисто физически, не хватило места. Впрочем, может, для кого-то вручение наград КРИ Awards 2004 и не было самым главным событием.

Не знаю. Судить не нам. Лично мы награждения ждали: интересно было узнать не только о том, кто и что получит, но и насколько наше мнение совпадает с мнением компетентного жюри.

Нужно заметить, что в этом году церемония награждения прошла более торжественно, чем в прошлом, — большой зал, специально приглашенный телеведущий, все это подчеркивало значимость события.

Впрочем, хватит слов, пора переходить к фактам, да?

Переходим.

Итак, начнем.

1. **Лучшая компания-издатель.** Честно говоря, у нас не возникало ни малейших сомнений по поводу того, кто победит в этой номинации. Компаний-издателей в России не так уж и много, крупных еще меньше. А чтобы и крупная, и с хорошей репутацией, так вообще единичны. Или не единичны. А одна. Или один? Точно! Один! Один С! А что, кто-то сомневался? Кстати говоря, в прошлом году лучшей компанией-издателем тоже была признана **1С**. Поздравляем!

2. **Самый нестандартный проект.** С этой номинацией тоже все было ясно заранее. Естественно, что может быть нестандартной, чем статья на стенде и izborжать из себя мелницу, разминая руками и вызывая у посетителей сомнения в здравости своего ума? Шутки, шутки. Но **Flight of Fancy («Полет фантазии»)** — проект действительно нестандартный, во всяком случае для компьютеров. Похоже, **Gaijin Entertainment** решили нас серьезно удивить. Впрочем, удивраз они нас уже удивили, выступив «бумером». Надеясь, что, для разнообразия, в этот раз нас удивят-таки приятно. Кстати, в прошлом году данный приз достался игре «Механоиды» (SkyRiver Studios/1C) — судя по тому, с каким нетерпением ждет ее Zlo, игра действительно нестандартная. ☺

3. **Лучшая технология КРИ.** Кто сказал «Сталкер»? Скушай пирожок и не спойл тут больше. Честно говоря, очень хотелось бы написать о том, что выбрать победителя в этой номинации было чрезвычайно тяжело, но — увы **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl** по части техно-

логии явно заруливает своих конкурентов, в том числе и победителя прошлого года — «Периметр» от «К-Д Лаб».

4. **Лучшая игра для портативных платформ.** Ну не слишком популярен у нас этот вид игр! И мы ими не особо интересуемся, так что данная номинация никаких эмоций не вызывает: **Fight Hard Arena от G5 Software** — наверное, неплохая игра. Но, честно, мы ее даже не видели, так что сказать, имеет ли она какое-то отношение к прошлогоднему победителю (**Flight Hard 3D** от того же **G5 Software**), не можем. Мы патриоты PC-рынка!

5. **Лучшее звуковое оформление.** Со слухом у нас туго, уши Glukka слегка пострадала после схватки с пещерным медведем, а об ушах Кертиса лучше вообще помолчать, поэтому кого изберут победителем, для нас загадкой. Мы

7. **Лучший игровой дизайн.** Кто же из нас не знает, сколько хороших идей было заблуждено из-за неграмотного гейм-дизайна? Как ни крути, а данный аспект в играх значит не меньше, чем графика. Какой бы красивой не была игра, но без правильного дизайна играть в нее будет попросту неудобно, неинтересно, не... не... не... Игрой с лучшим игровым дизайном был признан «Периметр» от компании «К-Д Лаб». Наши поздравления калининградским разработчикам, ждем выхода «Периметра». В прошлом году этот приз достался «Операции **Silent Storm**». Будем надеяться, что чемпионом этого года окажется, как минимум, не хуже.

8. **Лучший дебют.** Молодым звездам у нас дорога, так сказать ☺. Все ведь когда-то начинали. А если компания заявляет о себе ярким, неординарным проектом, то это, согласитесь, всегда приятно. Приз в этой

номинации достался игре **You Are Empty**, разрабатываемой киевской компанией **Digital Spray Studio**. Ну что здесь сказать? Проект более чем достойный. Одна Курица Ленинского Комсомола чего стоит ☺. А в прошлом году этот приз достался «Малин войны», созданной компанией **Targem**. Возможно, скажутся жанровые предпочтения или просто патриотизм, но нам с братцем выбор этого года нравится значительно больше.

9. **Лучшая игра без издателя.** Пожалуй, самая честная номинация для молодых компаний. Ибо, как показывает практика, победитель находит издателя очень быстро. Например, та же **You Are Empty**, выигравшая этот приз в прошлом году, была «сиротинушкой» не более часа после вручения награды. Ну а в этот раз жюри сошло лучшей игрой **Flight of Fancy**. Будем надеяться, что ребятам из **Gaijin Entertainment** повезет не меньше, чем их коллегам из **Digital Spray**.

10. **Лучшая игра для игровых консолей.** PC, безусловно, форева, с этим спорить глупо ☺, но не обращать внимания на консольный рынок, как минимум, опрочметливо. Правда, пока что наши разработчики не могут похвастаться особыми достижениями в этой области. Как в прошлом, так и в этом году приз в этой номинации достался игре **Axle Rage**, и конкурентов у него попросту не было ☺. Ну, что ж, проект, безусловно, достойный. Поздравляем компанию «Акелла».

11. **Лучшая зарубежная игра.** А вот с этой номинацией нас ожидал небольшой сюрприз. В прошлом году данный приз достался украинской компании **Best Way**, и, честно говоря, мы не особо сомневались, что и в этом году данный приз уедет на Украину, поскольку «более зарубежных» компаний на КРИ практически не было. Аи нет.



Оказывается, были. Как минимум **CryTek**. Ага, те самые, которые разрабатывают **Far Cry**. Причем, разработку весьма успешно, во всяком случае приз достался



именно им. Что ж, ждем-с. Кстати, при вручении этой награды всплыл один интересный факт: практически все сотрудники CryTek являются выходцами из стран бывшего СНГ, в том числе и с Украины, так что без наших здесь все-таки не обошлось ☺

12. **Лучшая компания-локализатор.** Данный приз вручал лично **Дмитрий Пучков**, известный большинству наших читателей как старший а/у Гоблин, и вручил он его компании «**Бука**». Ну что тут можно сказать — мы хорошо относимся к «Буке», хотя ее перевод «Визорды 8» навеки останется в нашей памяти как один из худших переводов — десять дежидей понаисноу, это нешто! Впрочем, чего у «Буки» не отнять, так это оперативности: что касается их работы над «**Сноуболлом**», здесь можно сомневаться по части качества, а вот по части оперативности вряд ли.

13. **Приз от прессы за выдающиеся заслуги в профессиональной деятельности** получил **Юрий Миросишников** из **1С**. Хороший выбор, хотя, будь на то наша воля, мы бы его вручили **Юре Лихоте** из **Crazy House**. Сало в школке — это поистине уникальный и бесценный вклад в геймдев ☺. Да. Кстати говоря, в прошлом году данный приз достался не отдельно взятому человеку, а компании — «**КД Лоб**».

14. **Приз от индустрии.** В отличие от прошлого приза, который вручался за заслуги перед представителями масс-медиа, эта награда вручается за заслуги перед своими коллегами и... конкурентами. Внимание, в этом году данный приз получил... **Юрий Миросишников**. Прямо-таки человек и парадокс — простите, **1С** ☺. Что интересно, в прошлом году этот приз тоже вручали не отдельно взятому человеку, а компании — «**Буке**». Поздравляем Юрия. Ага. Хотя он и не любит представителей прессы ☺.

15. **Внимание, пошли три главные номинации!** Затяните дыхание... Итак, кто же удостоился чести получить приз в номинации **Лучшая игра для PC?** Ну, как вы думаете? А? Честно говоря, для нас это было некоторым сюрпризом, но приз получил... «**Периметр**» от «**КД Лоб**». Ну, оставим свое мнение при себе и поздравим «кодавров» с победой. Кстати, в прошлом году данной номинации не было.

16. **Звания Лучшей компании-разработчика** удостоилась фирма **GSC Game World**. Честно говоря, не знаем, по какому критерию жюри определяло победителя в данной номинации, ибо хороших компаний на КРИ было не много, а очень много. Но тем не менее приятно, что ведущий украинский разработчик был признан российской аудиторией. Надеемся, что ребята из GSC еще не раз подтвердят это звание и в будущем порадуют нас новыми, интересными продуктами. Ну а в прошлом году лучшим разработчиком был признан **Nival Interactive**. Как видите,

мнение членов жюри совпадает с мнением многих геймеров: в прошлый раз «чемпионом» КРИ была признана самая именитая российская компания, в этом — украинская. Подождем-посмотрим, что будет в следующем году ☺.

17. И, наконец, последняя и, пожалуй, действительно самая почетная номинация — **Лучшая игра.** Какой же продукт больше всего поразил воображение участников и посетителей КРИ? Повторимся еще раз: интересных проектов было очень много, и выбор для члена жюри нелегко. Итак, затянули дыхание. Тишина в зале. Лучшей игрой КРИ 2004 года был признан **S.T.A.L.K.E.R. Shadow**

ремель музыка, отзвенели стаканы, мониторы выключены, победители определены, призы розданы. Что можно сказать, оглядываясь назад? Безусловно, дело, начатое ребятами из DTF, будет жить. Сегодня уже ни у кого не вызывает сомнений, что нас ждет и КРИ 2005, и КРИ 2006, и дальше, дальше. Нынешняя конференция очень отличалась от прошлогодней, причем исключительно в лучшую сторону. Невооруженным глазом было видно, что организаторы учли все ошибки и недочеты прошлой КРИ (хотя, следует признать, их было не так уж много), приложили все усилия, чтобы участники и посетители провели эти три дня интересно, комфортно и не



без пользы. Если DTF будет продолжать в том же духе (а мы в этом не сомневаемся), то чем черт не шутит, не исключено, что в самом ближайшем будущем Российская Конференция разработчиков выйдет на мировой уровень.

На этой оптимистической ноте мы заканчиваем свой рассказ о КРИ 2004 и, воспользовавшись подвнувшимися случаем, не можем отказать себе в желании немного познакомиться с саморекламой ☺. Как вы, возможно, знаете, прошлый год уникален не только тем, что состоялась ПЕРВАЯ конференция разработчиков компьютерных игр в России — на Украине в прошлом году состоялась ПЕРВАЯ Ярмарка компьютерных игр. И, как и россияне, мы не собираемся останавливаться на цифре «один».

Итак, напомним вам, что в апреле этого года (точнее, 16-17 апреля), в Киеве состоится **ВТОРАЯ ярмарка компьютерных игр «Игроград»**. Мы надеемся увидеть на нем много интересных проектов и... конечно же вас, уважаемые читатели. Так что не пропустите, и ждите наших отчетов.



of Chernobyl. Радуйтесь, патриоты Украины. Радуйтесь фанаты «Сталкера». Честно говоря, после стольких громких побед ребята из GSC просто не имеют права обмануть наши ожидания и создать игру, хоть чуть-чуть не дотягивающую до звания супершедевра. Будем надеяться, что они справятся с этой задачей. В прошлом году лучшей игрой были названы «**Корсары 2**», которые, как вы помните, вскоре после КРИ по мановению волшебной палочки, зажатой в руке западного издателя проекта, превратились в «Пиратов Карибского моря». Будем надеяться, что «Сталкер» во всем превзойдет своего предшественника.

Вот и закончилась Вторая Конференция разработчиков компьютерных игр. От-

КОМПТЕХСЕРВИС

компьютеры та кондиционеры

у кредит на видных условиях

Запчасти, материалы, Гарантия 3 года

за самыми низкими ценами

LG, Samsung, Mitsubishi

236 88 00

www.kts.com.ua

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua Mikporta

LEGACY OF KAIN

— DEFIANCE —

Разработчик: Crystal Dynamics

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: Action / 3rd Person

Требования: P3-700, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D Card; рекомендуется P4-1.3, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D Card

Ривер» [как, впрочем, и дальнейшие игры серии] разрабатывались для приставок, и уж потом портировались на компьютеры.

Кстати говоря, именно в «Сул Ривере» рассказывается о том, как генералу армии вампиров Разиэлю оборвал крыльяшки верховный правитель Nosgoth'a — Коин. С чего, собственно, и началась их вражда. Потом, потом в 2001 году появилась (а кто сомневался?) вторая часть «Сул Ривера», продолжающая рассказ о похождениях Разиэля, прыгающего туда-сюда по времени. А дальше разработчики решили сделать фильм и удивить нас, выпуск... **Blood**

Омен 2! И снова главным героем выступит вампир Коин, который, в отличие от «душевного» Разиэля, предпочитает питаться не людскими душами, а обычной кровью, желательно с повышенным содержанием спирта. Впрочем, отличия между двумя этими вампирами заключаются не только в этом: Разиэль — вампир высокой культуры, любитель вести философские диспуты и разгадывать головоломки, Коин же мужик простой и прямолинейный, живущий по принципу «меньше слов, больше мяса». Несмотря на некоторые недостатки, игра получилась весьма удачной, пленяющей каким-то мрачным очарованием, которого, пожалуй, не хватало «Сул Риверу». Впрочем, на вкус и цвет... Кому-то из геймеров ближе Разиэль, и они с пеней на губах будут вам доказывать, что SR — это рулез и полный фореве, а некоторые предпочтут прямолинейного Коина и, соответственно, Blood Omen.

Впрочем, стараниями разработчиков новая игра удовлетворит всех. Ага.

Но об этом чуть позже...

Дела сюжетные

Так уж повелось, что хороший сюжет в экшенах встречается, мягко говоря, редко.



Куда не плюнь — извечное противостояние добра и зла. Но, мужик, тебе меч [пистолет, автомат, бластер, дезинтегратор], иди свергни злого колдуна (короля, министра, террориста, инноплетаня!). Все правильно, экшен — это действие, а когда действия много, вникать в сюжет нет ни времени, ни желания. Это как на операции по освобо-

Ну, Коин, погоди...

Ну, отрубил ты мне крылья, оторвал. Думаешь, крутой? Думаешь, по времени туда-сюда здохим кузничком-паралитиком прыгать модно? Читать в детстве нужно было больше, желательно Бредберри, а не фотки голых девок под одеялом рассматривать. Слышал о финге такой — парадокс называется? Временной? Не слышал.

Ты вообще мало о чем слышал — сила есть, ума не надо, да?



Ничего, ничего, родненький, ждешь тебя дорога дальняя и сюрприз в конце ее. И копец тебе заждался. Полный на этот раз, ибо тунуть и оттягивать уже некуда — сколько можно?

И режим твой тебе не поможет, у меня свой есть, не хуже, а может, и лучше.

Nosgoth слишком тесен для нас двоих, трещит он, содрогается от нашей поступи. Реальность оплывает воском и застывает причудливыми завитками, мы слишком сильны для этого мира. Он не может выдержать нашего веса, нашего дыхания, наших помыслов. А значит, у игры новые правила — останется только один, или... не останется ничего.

Твое время прошло. Ты этого еще не чувствуешь, но ты — прошлое. А я будущее. И мы идем навстречу друг другу, через 5000 лет. И точка, в которой мы сойдемся, станет настоящим.

Ты чувствуешь мою поступь?

Разве я сторож брату моему?

Признаюсь, Авеля я не убивал, впрочем, сдался мне тот Авель — у меня с Разиэлем хлопот полон рот. Подумаешь, делов-то — общался я ему крыльшки, да в Озере мертвых скинул. Так не со зла ведь, а чисто по доброту душевной. Ну, юмор у меня такой. Так что этот психопат вытворил? В курсе?

Да сошелся он там в Озере с похожим одним, вообразившим себя богом, ну, тот и предложил ему стать Демоном по Осо-

бым поручениям. Типа, в ВЧК вампирское вступить. Вот Разиэль, мучимый обидой на меня и раздраженный детскими комплексами, и вступил. По самое не могу вступил.

Ну, а дальше, ясное дело пошло яркое рубилово — психопат этот пытался съесть мою Империю, а я хотел выпить его. Разозлил ты меня, Разиэль, ох разозлил. Не стоило забывать, кто в доме хозяин.

Да, нас разделяет 5000 лет, поэтому ты такой смелый, строишь из себя такого себе Нео, посмотришь, что ты запоешь, когда дороги наши наконец пересекутся. Ибо, как говорил команд Мак-Даун из клана Полных Даунов, останется только один. И это буду я.

Я не сторож брату моему, но... если не я, то кто?

Nosgoth — есть такое слово

Тут совсем недавно нас упрекали в том, что, описывая игру, мы не стремились проникнуть взглядом вглубь, к самым корням проекта, и не пытаемся заглянуть под черепушку его создателей. Ну ладно, вооружимся же лопатками и отбейными молотками и пойдем копать.

Итак, на календаре у нас 1997 год. От Рождества Христова, именно тогда началась история вампира Коина, ибо именно тогда компания Crystal Dynamics и Silicon Knights представили вниманию геймеров игрушку **Blood Omen: Legacy of Kain**. Ну, представили себе и представили. Подумаешь, очередной фантазийный мир, да к тому же без эльфов и гномов! Ну и что, что с вампирами?

В общем, игра особого ажиотажа не вызвала, и мы, честно говоря, в то время о ней даже и не слышали. Казалось бы, разработчикам стоит сосредоточиться на чем-то более интересном и прибыльном, чем на попытке заработать деньги на не особо удачной серии. Но вот наступают год 1999, и девелоперы наносят геймерам ответный удар, вгоняя в платку зубы, со слезами и восторженными воплями. Встречайте — **Legacy of Kain: Soul Reaver**. Можете с нами спорить, но, ИМХО, именно «Сул Ривер» можно считать настоящим началом серии. Ну, если не началом, то по крайней мере той точкой отсчета, после которой серия обрела настоящую популярность. Кстати, если кто не в курсе, изначально «Сул

дению заложников — представьте себе, что было бы, если бы бойцы спецподразделений зобинили себе головы личными делами заложников, а врываясь в здание, любовались его красотами?



Нет, мы не пытаемся тут доказать, что сюжет в экшенах не нужен. Просто разработчикам удобно думать именно таким образом, маскируя этим отсутствие хороших сценаристов и оригинальных идей. Конечно, бывают игры, «заточенные» исключительно под мультиплеер, где сюжет на самом деле не особо нужен... Но таких игр единицы — едва ли не столько же, сколько ярких сюжетных экшенов.

Честь и хвала разработчикам Blood Open! — они решили не экономить на толковых сценаристов и в результате выдали на-гора весьма и весьма нестандартный проект с довольно-таки запутанным и крайне интересным сюжетом. Причем, что приятно, из части в часть сюжет не становится менее интересным — хотя с противостоянием Кайна и Раззала, пожалуй, пора бы уже заканчивать.

Мы не станем бить себя пяткой в большой зуб Талера и утверждать, что Кайновская серия в сюжетном плане ровных нет. Есть, наверное, но по части интересности и нестандартности сюжета, при всех своих прелестях и достоинствах, рядом с Roynе, любимой девушкой-вампиркой Кертиса, Кайн даже не валялся. Поверьте.

Да, знаете, что еще радует? Да то, что в Defiance можно смело играть, не играя в остальные игры серии — сюжет от этого не станет менее понятным или интересным.

Дела консольные

Нет, не могут разработчики не добавить в бочку спирта ведра воды. Не могут, и все. Думается, у каждого хорошего разработчика над кроватью висит инструкция «Лучшие методы испортить жизнь геймеру». Ибо геймеры, всем довольные, разработчикам не нужны. Если геймер всем доволен, то прибывает он в нирване, и покупать ему ничего не нужно. А когда геймер нервничает, он начинает много курить или кафе пьет галлоны. Или ломает клавиатуру и вышвыривает в окно хвостатого друга (может, мышь, а может, что — кто под руку попадет). Ну, а производители донных товаров платят разработчикам деньги, ясное дело. Как

и поставщики услуг телефонной и Интернет-связи, — за умение заставить бедных геймеров качать из Нета гибнущих патчей.

Увы, но при всем нашем уважении к разработчикам Defiance мы должны заметить — они тоже действуют согласно инструкциям. Причем, действуют с упрямством, достойным лучшего применения.

Судите сами — из части в часть, из серии в серии, из приключения к приключению нас подвергают «сейвовой пытке». Или «пытке сейвами» — которые, естественно, работают исключительно на чекпоинтах. Камрады разработчики!!! Знаете, чем компьютерщики отличаются от приставочников? Это еще Фрейд, кстати, заметил — так вот, у нас нет склонности к мозахизму и саморазу-

щению. Нам не доставляет удовольствия, в срывовый раз сорвавшись в пропасть, начинать прохождение уровня сначала. И ведь после каждой новой игры серии мы писали об этом на форумах разработчиков! Что, читать не умеете? Или считаете, что возможность сохраняться когда и где угодно убьет интерес к игре, делая ее слишком простой?

Поверьте, не просто не убьет, а даст ей вторую жизнь, можно сказать. Можете сделать для изобретящегося специальный уровень сложности — «консольный», а мы хотим свободы, удобной камеры и грамотного дизайна.

Кто тут сказал слово «камера»? Сейчас мы вам о ней расскажем!

Но сначала пару слов об **управлении** — вы еще не купили себе геймпад? Нет. Очень зря. Рекомендуем. Нет, с клавиатуры вполне можно играть, но... Значительно хуже. В летные симы тоже можно играть, пользуясь клавишкой. Ага. Далеко описывать управление не станем — если вы играли в «Принца», то уже испытали на себе все удовольствие, если не играли, вам еще это



предстоит. Не станем мешать — наслаждайтесь ☺. Тем более, что разработчики решили усугубить нам это наслаждение своей камерой.

О, камера! Это слово особое! Это вьющиеся волосы, потерянные годы и выбитые кнопки на клавиатуре. Это послан-

ный лесом BondD и вмятина в стене от удара головой. Это зубная боль Талера. Это настоящее наслаждение для истинного мозахиста.

Кажется, Кертис жаловался на камеру «Принца Персия»? Забудете. Тут с камерой дело обстоит еще хуже — такого совершенного животного еще поискать нужно. Она абсолютно не хочет показывать нам то, что нужно, предпочитая демонстрировать непонятно что. Ну, допустим, приятно любоваться красотами замка или еще чего — но ведь не во время боя или выполнения очередных акробатических подвигиов!!! А поверьте, именно так и будет проходить добрый кусок игры. Блин, ну когда уже до людей дойдет, что «кинематографичность» в ущерб геймплею не есть хорошо! Боимся, что не скоро.



Признаемся честно, игру мы проходили по очереди, каждый за своего персонажа — и если бы не возможность отдохнуть, пока второй страдает, довая ему саркастические советы, то игра могла бы остаться не пройденной. Хотя... Клянемся бородой своего деда — игра стоит того, чтобы пройти!

Итак, как видите, у игры есть два минуса — один не очень серьезный, решаемый покупкой геймпада, второй гораздо более неприятный — камера лечению не поддается. Все?

Если бы. Имеется у нас еще и третий минус, причем, как и система сохранений, этот минус вполне привычен для кайновской серии. Хотя, может быть, по поводу этого минуса вы с нами и не согласитесь. Речь пойдет о дизайне — объясните нам, бестолковым, почему мы должны по десять раз туда-сюда бегать по одному уровню? Сначала с севера на юг, потом с запада на восток, потом с запада на север ☹. Дернем на одном конце уровня рычаг, побегим на второй... Не знаем, как вас, но нас такое удручающее однообразие, частое говоря, несколько достает. Что, нельзя было сделать побольше уровней? Людей не хватало? Или времени? Или просто решили, что мы так увлечемся экшеном, что не поймем? Ну да, конечно, особенно в пятый раз приходя на одно и то же кладбище.

Стыдно, господа разработчики. Стыдно. Впрочем, если выпустить игру без недостатков, можно недорогого утопить геймеров в их снах ☹. Недостатки есть в

любой игре, главный вопрос: чего в ней больше? Нам кажется, что в Defiance больше достоинств.



Что, пока не особо заметно? Мало похвал, сплошная рутина?

Это у нас подход такой оригинальный — сначала высказать в лицо всю гадость, а потом сказать правду ☹.

Вся правда

Ну, поругали, пора и за работу приниматься ☹.

Первое, что бросается в глаза — ясное дело, графика. И бросается она, заметная, весьма удачно. Нет, это не Принц Персии, но смотрится весьма и весьма приятно. Главные герои сразу вызывают симпатию и уважение, бои... Впрочем, об этом чуть позже.

Как вы уже, видимо, поняли, играть придется за Каина и его заклятого друга Разиэля. Играть по очереди — один уровень проходим за одного, второй за другого. В таком прохождении есть свои плюсы — и свои минусы. С одной стороны, игра становится разнообразней. С другой... Только вы привыкли к одному герою, выбрали удобный стиль прохождения, нате — за шкуру и в кляпота. Некоторым, особенно ретроградам типа Кертиса, такое может прийти не по вкусу, но тут уж дело вкуса.

Кстати говоря, о разном стиле прохождения — это было не фигура речи, а горькая правда. Играть за прямого, как доско, Каина, нам придется в основном, драться. Минимум загадок и головоломок, минимум оробатки — максимум экшена. Именно то, к чему стремится мятающаяся душа настоящего любителя кровищи. А вот комрад Разиэль явно находится под впечатлением походов старушки Лары — до того любит прыгать, что просто жуть берет и волосы дыбом становятся. Если вы тоже считаете, что всякая оробатическая фигня только портит игру, то, думаю, Каин придется вам больше по душе — его серьезный меч кому-то захочет внушить уважение.

Нет, что я говорю, а боевая составляющая игры не просто на высоте, она офигительно великолепна! Собственно, эта основа игры, без которой ее можно было смело выбрасывать в мусорку и, закрыв глаза на отличный сюжет, ставить диагноз «отстой».

Никогда не пробовали высосать у противника кровь на расстоянии? А убивать при помощи телекинеза? Нет? Попробуйте! Кровища!!!

Но самое яркое, несомненно, — это возможность сыграть с человеком в теннис при помощи меча. Как? Подбросим врага в воздух, там рубанем и подбросим сильнее, потом прыгнем к нему и рубанем еще раз. Нет, описать это не возможно, это нужно видеть, а еще лучше делать. Запомните — все вампиры делают ЭТО!

Да, старушка Rayne может обзавидоваться, серьезно. Хотя меньше ее любить от этого мы не станем.

Вампиры рулят, что тут еще можно сказать? Правда, чтобы насладиться этим зрелищем, крайне рекомендуем пройти по ссылке <http://www.cdclub.pp.ru/patches/> и скачать **kain defiance patch.rar**. Да-да, небольшой такой патчик, без которого игра постоянно пыталась вылететь в систему. А если у вас нет Интернета... тогда поищите уже пропатченную версию. Иначе — увы. Пройти игру вам не удастся.

Заклучение. Каин

Мы — извечный кошмар теплокровных, неспособный жить без солнечного света лядишек, так ценивших свою никчемную жизнь. Они не понимают, что единственная причина, почему их до сих пор не урочижили — это то, что без их крови уйрем и мы. Они скот, а рачительный хозяин не устроит бесцельной бойни.

Но что вы сделаете со взбесившейся овцой, набросившейся на вас?

Вы ее убьете.

А что вы сделаете со сторожевым псом, начавшим рвать ваших овец и укусившем кормящую его руку?

Вы убьете этого пса.



И плавать, что овцы отравили себе зубы, а пса научили новым фокусам — они умирут. Они лопались на большее, чем на вашу жизнь, они лопались на устои мира. Скот служит пищей, собаки охраняют его. Так было, так есть и так будет, ибо на этом стоит наш мир.

Raziel must die!

Заклучение. Разиэль

Пусть я пёс, но не я напал на хозяина — это он ни за что попытался убить меня. И я перестал быть псом. Теперь моя судьба в моих руках, теперь я сам хозяин, и забота о скоте — моя работа. Но сначала я позбочусь о свихнувшихся пастухе.

Что вы сделаете с пастухом, который, вместо того, чтобы беречь ваше стадо, начинает резать овец и собак?

Вы убьете его, и будете правы.

Каин не хозяин, он не более чем сумасшедший пастух со здоровенным мясничным ножом в руках. Пусть он гордится своей силой, своей властью над овцами, пусть, не долго уже осталось.

Сила встретится с силой, сталь со сталью, и справедливость воцарит в Nosgoth'e.

Kain must die!

Заклучение. Мы

Жаль прощаться с миром Nosgoth, но что поделаешь, надо. Нас ждут другие дела, другие миры, другие приключения.



Мы снова будем спасать и защищать. Разрушать и возводить. Но нам не удастся забыть прекрасный мир, созданный умельцами из Crystal Dynamics. Не сможем забыть таких симпатичных и харизматичных героев. А ведь именно это главное, правда?

Игра пройдена, диск отложен в сторону, и минусы как-то меркнут перед глазами, стираются из памяти, а вот плюсы — впечатления и положительные эмоции — остаются. И эмоций этих достаточно.

Отличная игра, отличная.

Конечно, если бы ее чуть-чуть подправить, избавиться от некоторых недоработок, то, возможно, мы бы сказали, что это лучший экшен прошлого года. Увы. Не дотягивает. Все-таки прохождения «Принца» нам понравились больше. Ностальгия, наверное...

В любом случае, перед нами очень достойная игра. Увы, перечисленные нами минусы свойственны большинству проектов, разработанных для консолей, так что придется смириться. Нет, если вы рьяный консоленовед, то покупать Defiance вам, пожалуй, не стоит. Но если к мелочам вроде камеры, управления и оробатических забегов вы относитесь спокойно, если вы умеете ценить яркий и необычный сюжет и наслаждаетесь эстетикой расчленения — это игра для вас.

Покупать и играть!

Кирилл ТАЛЕР

THE OMEGA STONE

Отпи меня, отпи меня, пусть зажжется в небе наша звезда.
Кай Метов, из черновиков

Аутотренинг №1

Я хороший автор, я хороший автор. Я точно хороший автор. Читателям нужна информативность... Никакой литературщины, больше информативности. Мои мозги наполняются мыслями; много, много мыслей... Мои руки все быстрее стучат по клавиатуре. Я дам читателям много информации, нужной объективной! Я дам читателям! У-у-у-у, как я сейчас дам читателям! А ну, читатель, выходи, я дам тебе информативности! Не лгуйся, выходи на ратное поле, получишь объективный отчет об игре! Червь земляной! Воляя сить, травяной мешок! Мои мышцы расслаблены, я погружаюсь в сладостное заблуждение, я все могу, я всех могу... Если я чего-то не могу, то это проблема самого «могу», а не моя. Да здравствует уверенность в себе над неуверенностью в других!

Информативность

В знаковой, культовой и шедевральной истории компании **Omni Adventures** сейчас стоят две игры — *Riddle of the Sphinx: An Egyptian Adventure* и *Omega Stone* — *Riddle of the Sphinx II*. Больше у **Omni** игр



нет. Вообще. Однако двамя вышеупомянутыми проектами они заставили замолчать о себе все квестовое сообщество. Я бы даже сказал, заткнулся! Опустим пока первую сагу... Хотя, зочен?

Кратчайшее ее содержание: Египет, толстый энергичный профессор, сфинксы, му-

ми, пирамиды, тайные залы, легкая опасность, смертельная угроза человечеству... Все, нет больше угроз! — финал — перейдем сразу к части второй.

Итак, что ждет нас в части второй: еще более растолстевший, и еще более энергичный профессор, Сфинкс (1 шт.), чудеса света (много шт.), тайные знаки (до фига шт.), легкая опасность (пару раз), смертельная угроза человечеству (на протяжении всей игры), спасатель человечества (собственно на главный герой, 1 шт.), артефакт магический, инструмент спасения человечества (1 шт., добывается в самом конце игры).

Сфинкс, эта здоровая фиговоина, уже давно ничего не загадывает, а только крохитесь под суровыми ветрами пустыни. Но тайн хранит в себе еще предостаточно. И еще больше тайн выдуывают люди, у которых свербит в... пожалуй, не так грубо — сосет под ложечкой от новых сенсаций.

Разработчики старались следовать исторической достоверности, — в начале 90-х годов, действительно, под Большим Сфинксом в Египте археологи начали один за другим находить новые тоннели, проходы, впадины и полные залы. В конце 90-х в научных кругах сформировалась любопытная идея — Сфинксу совсем не 2500 л. до н.э., как по ортодоксальным научным источникам, а 10500 до н.э. Значит, его построили не египтяне... Но если не они, то кто?...

Вот, кстати, и намечается третья часть загадок-то Сфинкс задавал по дефолту — три!): толстый профессор взрывается еще дальше в несчастную египетскую пирамиду, волящую «Люди, вы же верили!», обнаруживает очередную тайную сеть пещер, а вместе с ней — очередную тотальную угрозу человечеству. По поводу третьей части **Omni** купите с издателем *Adventure Company* (читай, *DreamCatcher Interactive*) хранит гордое молчание. И правильно! Игра, готовящаяся потрясти всех и вся, не должна открывать своих египетских тайн.

А теперь мы немного отвлечемся от легкой прогулки по сюжету и начнем грустную и поучительную историю, которая, надеюсь,

Разработчик: Omni Adventures, Omni Adventures, Omni Adventures! (повторить еще 15 раз!)

Издатель: Adventure Company

Жанр: adventure

Требования:

✓ **минимальные:** Pentium 2 400 МГц, 64 Мб памяти;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 3/Athlon 600 МГц, 128 Мб памяти

затронет все уголки и займет в множестве тайных сундуков жанра, который называется «адвенчура», в просторечии «квест».

Далее будет сплошной «университет», а не ревью. И рассказываться на внеочередной лекции, введомой недонаучным ПО-ЗОРИА, будет... нет, не о том, как убить «маму» (см. «Микс» №9), а об одном нужном и полезном ремесле. Или даже таланте.

1. О том, как НЕ НАДО делать адвенчуры. На примере *Omega Stone*.

Вос не увлекает первая лекция? — ОК, тогда совместим ее со второй:



2. Как создать ОТВРАТИТЕЛЬНУЮ адвенчуру. На примере *Omega Stone*.

И если вы, о, уважаемые разработчики игр, случайно взяли журнал в руки и прочитали эту статью, может быть вам, наконец, удастся создать САМУЮ ОТВРАТИТЕЛЬНУЮ АДВЕНЧУРУ и добить ногами этот вечный кризисный жанр, который я чуть было не похоронил, поюзав *Black Mirror*. Но не похоронил. Великий Борис Гребенчиков тоже пел «рок-н-ролл мертв», а тот пока здравствует.

Аутотренинг №2

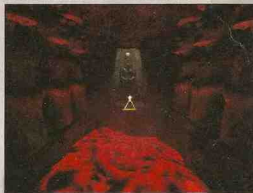
Я должен передавать читателю не только сухую информацию с редкими язвительными комментариями. Я должен рассказывать читателю об ИГРЕ. О глубине игры, о величии игры, о том, как она захватывает, о том, как погружает в себя...

Я погружусь в себя, а ступаюсь мягким местом о свое дно, но это не причинило мне вреда, потому что я расслаблен и захвачен вихрем вселенского Гольфстрима. Я хороший автор, я очень хороший автор. Я умею совместить предельную информативность с максимальной эмоциональностью. Сам Лукьяненко подходит ко мне походкой фантаста и говорит: «ты — это да-а-а-а... Я хороший фантаст, конечно, лучший в Европе, но ты — это да-а-а-а!» Я ему в ответ: «Я — это да-а-а-а... Тут ты прав! — и ухожу гордой походкой геймера в... ну, да не важно куда! Я создал правильную мысле-

форму. Я самый уверенный в себе человек. Сейчас меня пнет по очереди все редакция за то, что я еще не снял скрины, — и можно будет продолжать... Я самый уверенный в себе человек, самый уверенный! Нельзя портить ауру гневом...

Информативность & Эмоциональность

Итак, как не надо делать адвенчуры. Сначала мы начинаем придумывать сюжет. Очень стараемся, потому что знаем: от хорошего сюжета многое зависит. Но о сюжете нужно думать медленно и печально, потому что быстро и весело получаются



только котят у кошек. Сюжет также должен быть в доску правдивым. Настолько в доску правдивым, чтобы сама историческая достоверность поперхнулась. Сюжет не должен основываться на галей фантазии, даешь факты. Но не просто факты, а научно подтвержденные. Желательно с подписями ученых. Нет ученых? Шут с ними, сами накопим информацию для сюжета. Что бы взять за исходное? Три варианта: Бермудский треугольник, Атлантида, Египет. Про Бермудский слишком сложно... еще и бюджет проекта неизвестен, придется, не дай бог, самим выдвигать мир внутри треугольника... шейдерная графика, свободное перемещение по локациям, не дай бог... а у нас один хреновый панорамный движок конца XIX века.

Тогда берем Атлантиду... нет, про Атлантиду уже была адвенчура. Мы против нее точно не потянем. Остается только Египет... негусто... А почему бы и нет? Египет, это же какой-то рассадник тайн... На его тему можно и с нашим движком... А почему бы и нет? Тайн много, мумий много... Так, быстренько роюсь в энциклопедических справочниках и археологических журналах — какие работы велись в Египте? Ясененько-о-о-о...

Как сделать отвратительную адвенчуру: работаем по Египту. Тема крепко затасованная сценаристами, режиссерами, писателями, откровенная попла — стандарт оуа. Отлично! Сюжет будет аналогичным — обязательно нужно упомянуть про спасение вселенной. Спасение вселенной — и вы в роли спасителя! От этого тошнит 51% геймеров (контрольный пакет) — иначе бы не полюбились «Сайберия» с «серой мышкой» Кейт, которая вселенных не спасала.

В отличие от первой части, вторую нужно разнообразить, но так, чтобы от разно-

образия подташнивало: приплетем еще несколько чудес света — истуканы на острове Пасхи, каменки Стоунхенджа и т.д. Теперь тошнить должно сильно. И это хорошо! С сюжетом закончили, начинаем техническую работу. Движок берем один из самых древних, с точечным перемещением по локациям, менять не будем. Прохождение от первого лица, чтобы были видны все неровности и шероховатости спиртовой графики. Загодки сделаем как можно более запутанными и нелогичными — бородастый квестовик схавет все!

Как не надо делать адвенчуры... Эх, полноценная адвенчура что-то не выходит. Значит, будем делать квест в его стандартном понимании. Минимум атмосферы, максимум головоломок. Adventure Company все одно за нас подпишет, они всегда «за квесты»

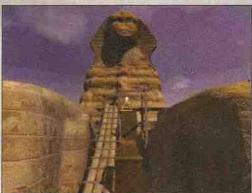
Средняя аудитория подобных игр — от 30 лет и до траурного оркестра, они еще помнят «спейсвесты», «лоп-лосквесты» — единственное, что когда-то могло вытащить этих диссидентов Вселенной сети из любимого FIDO.NET. И сейчас с радостью купят эти ностальгические воспоминания по тем ушедшим временам, когда в компьютер могли поместиться только «тетрис», пара десятков текстовых документов и Worms. Знать, что мы не специально поработали в стиле «игровое ностальжи» (у нас просто не получилось создать полноценный проект — ги-ги), мы обязательно сохраним. А теперь давайте добавим еще больше достоверности — многочисленные письма от властей обогривенных, от потенциально конкурирующих с героям «Омеги» других археологических экспедиций и от бывших соратников, которые пишут: «На нас постоянно оказывается сильное давление, боюсь, мы не сможем далее быть Вам полезными».



Все это должно погрузить геймера в атмосферу тревоги (ага, значит, все-таки есть какая-то атмосфера!) — стало быть, игра отхвтит себе еще пару плюсов. А мы ведь хотим сделать отвратительную адвенчуру!

Итак, у нас начались проколы. Игра даже может некоторым понравиться — при всей движковой убогости, путешествия в разные уголки света захватывают. Вдобавок, эти чертвы письма, их же интерес-

но читать! Нет, так не пойдет — портим дальше! Для затравки погружаем нашего главного героя в вакуум полного молчания, особых диалогов не будет, но если уж возникнет некое NPC, то оно должно резко контрастировать с окружающей графикой. Настолько резко, чтобы вызывать



недоумение и неприятие. Эврика! Вместо прорисованных собеседников, страдавших ДЦП, прокозкой и полным отсутствием лица (это не альтернативный мир Сайлент Хилла — это движок(-с!) милого квеста) у нас будут кинематографические персонажи. Причем, актеры должны играть из рук вон плохо, быть жажатыми, не зная, куда деть свои руки во время разговора, а озвучивающие актеры должны им в этом помогать бездарными интонациями голоса. Теперь уже точно никто не поверит, что Земля&Вселенная в опасности, что археологические раскопки запрещаются властями. У-ф-ф-ф-ф! Кажется, мы перетрудились, пора послать и выпить апельсинового сока. А вы думаете, просто создавать квест, который был бы максимально противен и рядовому «головоломщику», и рядовому «приключенцу»? Со всей ответственностью заявляем вам — сложно. Но можно, и даже нужно. Идите за нами, делайте как мы, и мы живим по-хорошему этот жанр!

Музыкальные темы должны соответствовать «настроению» локаций: если солнечный, палящий зной египетской пустыни — музыка купла, медитативная, с использованием народных египетских инструментов. Если вы в мрачных склепах, где только пыль веков и судороги времен — много басов, музыка мрачная, медленная, полная тревоги и неизвестности. Эх, что-то музыка не очень — видимо, композитор просто отписался... А ведь обещал создать нечто божественное. Жаль. Но печальнее не время! Ну и что? Это же квест, зачем нам тут шедевры — и так сойдет. А в некоторых эпизодах музыки вообще не нужно... И париться над звуковыми элементами мы тоже не собираемся, лучше вдвое увеличим количество и сложность головоломок...

...Точно-точно, но сделаем перемещение таким долгим и мучительным, чтобы, добравшись до очередной, геймер уже расколет что-то там разглагольствовать. Графику максимально упростили — при игре от первого лица это более всего бьет по глазам и вызывает раздражение.

Ну, вроде бы са всем разобрались. Остались сущие пустяки и отдельные мелочи. Игру делаем на 4-х дисках, чтобы основное место занимали как раз никому не нужные кинематографические персонажи. Ха-ха-ха! Приходит геймер домой с задкой толстенной коробкой, в которой четыре диска, предающая 3D-специфические, мощный «движок», скелетную анимацию — а тут на тебе! Хе-хе-хе! Ну, и для полной сатисфакции — логотип разработчика, издателя и самой игры должны разворачиваться перед началом очень долго и помпезно, как парад перед британской королевой. Да, логотип Adventure Company недолго и ненавязчиво, но затем во всем антиграфическом великолепии возникает ролик «про Египет» — мы видим: «Omni Adventures», камера прет напролом через тайные пещеры, останавливается у какого-то свитка — и мы опять видим: «Omni Adventures». Краш-бум-бэнг, большой бада-бум, осколки разлетаются!!! — и — о чудо! — мы в третий раз видим логотип «Omni Adventures». И когда уже самый ленивый запомнил, наконец, как зовут этих

из кокона. Чего выпулпился, мотылек?! Лети себе дальше, не мешай великому автору творить. Сейчас он наторчит еще одну статью. Мои мысли плавны и несны. Мои идеи потрясают мир... Гадский стул без спинки, надо войти в отдел маркетинга и у кого-то украсть хороши... А еще погнать спальный и носки... Сейчас придут из мэрии Игрограда давать мне по голове за то, что верхушка ДЗВР опять заткнула с рапортом. Как говорится, ударили тебя по одной голове — подставь... подставь ее еще раз — все равно ничего особо ценного там нет... Обидно, тренинг сегодня не удался.

Жесткая эмоциональность (на грани хентая)

Зачем в начале XXI века, когда космические корабли бороздят просторы Марса и находят там всякий мусор, присланный с Земли, когда на стометровках достигаются результаты менее девяти секунд, а не иметь выделенного канала в Интернет даже для маленькой и захудалой фирмы — позор, гоньба и крестик на воротках... Зачем делать такие горе-КВЕС-Ты и называть их «адвенчурами»? Зачем современному человеку, увлекающемуся играми, нужно впаривать орхидею дискретное перемещение по локациям? Какого лысого шупшаничка засорять диски продвинутой фишкой «кинематографией» с ужасными актерами. Кому нужен геймплей без атмосферы?! (гы-гы-гы!)

(Отдышался.)

Почему чувствительность мыши увеличивается в несколько раз, когда открывается инвентарь? Может, тогда лучше сделать две настройки для мыши: «чувствительность при открытии инвентаря» и «чувствительность при закрытии»? Кого еще не запорили изобретение велосипеда посредством сборки затасканного пазла: «Собери все

Если DreamCatcher хочет, чтобы «слабое звено» этой компании — ее адвен-



чурное отделение — и дальше «подписывалось» за любого разработчика, гордо заявляющего: «Мы сделали квест, основанный на реальных фактах», то драматично нужно быть готовым иметь от этого слабого звена стабильный убыток, который не покроют единичные успехи Broken Sword или URU.

И самое обидное, что эта же Adventure Company через пару месяцев выпустит очередной практически шедевр (без иронии!), и мы начнем по старой дружбе восторгаться — вот молодцы, знают, кого издают.

Да ничего такого они не знают! — ребята просто всеядны. Я ем все, что вижу, люблю все, что движется и издаю все, что «квест». Больно, господа, и обидно!

Но не смертельно. Рок-н-ролл мертв, а еще нет. А это значит, я буду копаться в этом квестовом ворохе, буду выкапывать редкие алмазы — и откровенно радоваться.

Потому что вышел Jack the Ripper, потому что уже в этом месяце появится вторая Сайберия, потому что на горизонте Ауга, а в 2005 году ожидается вторая часть TJ. Потому что очнулся наконец Zelengorn, разработчик жутко извиняется и обещает сделать следующие части гораздо интереснее и динамичнее.

Нашу песьню не задумишь, не уберешь!

Вот только петь ее настолько фальшиво — не стоит. Может подоить дирижера и забумбелить дирижерской палочкой. А зрители вдоволь обидают помидорами, яйцами и плодами дерева феюха.

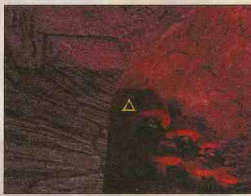
Аутотренинг №4

Я люблю «Омегу», я очень люблю «Омегу», я должен любить каждый квест, который прохожу, я очень ответственный автор. Даже если игра ниже среднего — я обязан ее пройти от и до, я обязан находить в ней хорошее. Я люблю квесты...

...Зуб разболелся. Ну вот... Лажа.

Ибо это карма. За ложь. Врать другим нельзя. Себе — тем более. Никакой аутотренинг не заставит полюбить то, что не принимает сердце. Иначе получится ложь. А от нее бывает карма. А от кармы болят зубы.

Пошел вырывать. Зуб из десны, а «Омегу» — из своего компа. И пока не найду нормального рабочего стула (со спинкой!) — никаких аутотренингов!!!



великих разработчиков, наконец начинает протаскивать логотип самой игры — Omega Stone, любезно переведенный на русский как «Портал Времена».

Хэппи-энд. Панель управления крайне неудобна, геймер с ней еще ого-го как повоюет!

Кажется, никому не угодили. Кажется, одни раздражены, другие в недоумении, третьи играют коробкой из дж «Омеги» в футбол. Или запускают ее как бумеранг.

Мы достигли цели, отвратительно одвеченура создана! Слава нам, слава Company, которая издала нас. А теперь надо отдохнуть — пойдемте мучить кошек...

Аутотренинг №3

Я хороший автор, я очень хороший автор, лучшие разработчики срываются друг с другом за то, чтобы я написал ревью об их детях. Лучшие издатели платят мне баснословные деньги за то, чтобы я упомянул их более одного раза в своих ревью.

Габриэль Гарсиа Маркес пишет мне письмо о том, как одной статьей про квест... ну, тот, в котором главный герой бежал за телками с воздушным шариком и трубой... я поменял его внутренний мир, и он понял, сколько же концептуальных ошибок было допущено при написании «Стат лет одиночества». Я рисую глупкие психологические портреты, мой стиль легок, как мотылек, только что выплывший



чудеса света в одно целое, вернее, откопайте от каждого по куску — и вы получите супер-пулер артефакт, воплощение Бога на земле и спосение всей Вселенной от нашей Галактики! И наконец, доколе на одну «Сайберию» будут выпускаться по две «Друны», про три «Блэк Миррора» и по десятку «Камней Омега»!

(Отдышался.)

SHRIKE & DAVERT

ANITO

Defend A Land Enraged

В гордых мелких Филиппинах (Они мелкие на карте),
Остров есть один немалый
Под названием Марока.
Там идет война за правду
Белых и аборигенов,
До победы им не близко,
Так как стало мало водки.
Правит там деду Мактан,
Вождь их типа самый модный.
У него есть два ребенка:
Сын Агила — смелый, ловкий,
Сильный, словно дуб высокий,
И мозгов примерно столько.
Дочка Майя, что моложе,
В детстве школу посещала,
Потому в науках тонких
Разбирается нехило.
Самый младший (Иван-Дурен)
Был тогда еще в проекте.
На однажды ранним утром
После пьянки нефиговой
Сам деду куда-то стигнул,
Не оставив заветчанье.
Только стуюта Анито
Он поставил у камина —
Вроде антиквариат.
В это время с переполоху
Братец со своей сестрою,
В баньке слово испустились,
В разных городах проснулись
И пошли искать папашу.
В дебрях марокских джунглей
Твори разные водилы:
Волки, свиньи, шелкопряды,
Конелюди, обезьяны,
Тунейды-качкибулы,
И какой-то полудух.
А разбойники к тому же
Доставать немного стали —
То на город нападут
Иль обоз какой ограбят.
Все бы было ничего,
Если бы не те же гады
Выкурили все посевы
Очень чудненькой травки.
Тут народ и ополчился.
Но как трудно их поимать
И с деревьев поимать.
Тех разбойников противных
В гущах пальмовых лесов.
Так что будет трудно деткам
По марокским джунглям бегать,
Чтобы выбить заветчанье
У папашы своего.

Из Филиппин с любовью

Думаете, создавать игры — это удел только крупных американских корпораций, кото-

рые выделяют на это дело по несколько сотен тысяч уже розовых долларов. Ничего подобного, в игровом деле важны не только деньги и профессионализм, но и желание. Игра может создаваться на голом энтузиазме с минимальным количеством программистов, дизайнеров и композиторов. Но этот проект, возможно, окажется ценнее, чем тысячи других, созданных богатыми игровыми конторами. Так происходит, как правило, потому, что подобные игры молодые команды создают с душой, пытаются воплотить в них все самое сокровенное.

Сегодня речь пойдет об игре, созданной именно такой командой, причем ареалом обитания разработчиков является не богатый на деньги Новый Свет и не Старый Свет, и не развитая Япония. Все началось на Боме забытых Филиппин. Попробуйте вспомнить, как много игр вышло из тех краев? Вот именно. Если такие и появлялись на свет, то сейчас о них никто и не вспомнит. Поэтому только за саму попытку создать в этой осязательной глубине игру разработчики заслуживают уважения. Что подвигло компанию **Anino Entertainment** взяться за разработку игры, причем в таком жанре, как РПГ, где безраздельно властвуют BioWare и Bethesda (а еще недавно и почившая в Бозе Black Isle), история умалчивает. Но тем не менее, Anito увидела свет.

Очевидно, что, выпустив свое детище в мир, где все поголовно режутся в очередное дополнение к Neverwinter's и Star Wars: KotOR,



разработчики очень рисковали. Мы же, в свою очередь, попытаемся разобраться, удалось ли молодым девелоперам составить хоть какую-то конкуренцию мастерам жанра.

Затерянный в океане

В теплых объятиях южных вод Тихого океана спрятан таинственный островок Марока. В XVI веке остров оказался на стыке

Разработчик/издатель: Anino Entertainment Inc.

Жанр: adventure/RPG

Системные требования:

■ минимальные: Win 98, XP; P2-600, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ 3D Card;

■ рекомендуемые: P3-750, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ 3D Card.

двух цивилизаций — европейской и восточной. Идут междоусобные войны коренных жителей. В самый разгар войны на остров высаживается армия завоевателей в доспехи западных соседей, вооруженных пушками и мушкетами. Вот так на небольшом клочке земли столкнулись четыре силы: *Mangaliwala*, самые миролюбивые обитатели острова; *Mangarawi*, воинственные жители Марока, пытающиеся дать отпор незнакомым гостям; *Senastille* — те самые захватчики, которые хотят взять остров под свой контроль; и *Kongsun*, соблюдающие нейтралитет торговцы, они прибыли с соседних островов и ведут здесь свой бизнес. Что касается религии: большинство обитателей острова — язычники, но среди местных жителей начинают появляться и христианские миссионеры.

В токе вот беспокойные времена и начинается ваша история. Собственно, выбирая, за кого из двух персонажей играть, вы выбираете один из двух сюжетов. И хоть обоим героям — Агиле и Майе — являются близкими родственниками, их интересы абсолютно разные. Их пути могут пересекаться, но не повторяться. Сюжет абсолютно линейен, хотя, надо сказать, он интересен. Кстати, сюжет за Майю и Агилу писался разными людьми. Именно из-за линейности игры разработчики относят ее к жанру adventure. Зато вам предоставляется полная свобода передвижения по острову. Для облегчения путешествий между городами к вашим услугам конюшня. Несмотря на абсолютно линейный сюжет, велика доля второстепенных заданий, таких как «почини дамбу», «продрай красный коктейль», «высти кионошину (похоже, из нас решили сделать Геркулеса)» и т.п.

Иногда эти задания очень даже интересные. Например, во множествах РПГ вам наверняка встречалась «Арена» — место, где происходят схватки между лучшими бойцами. Вы только дропаете на ней или же задумывались, а каково менеджеру такого заведения? Собирать ставки, оплошать начало боя, смотреть за посетителями. Оказалось, не совсем простое это дело, да что я говорю, сами попробуйте. В «Ачито» подавляющее большинство квестов решается без применения оружия, только посредством вашего умения разговаривать.

Но и без битвы в этом мире не жить — сопоставить, не все проблемы можно решить посредством дипломатии. Вот и приходится брать в руки что-нибудь для уничтожения зверей и себе подобных. Это что-нибудь, собственно, подразделяется на две категории: для ближнего боя и дальнего боя. Оружие ближнего боя в обилии представлено ножами, мечами, алебардами, копиями и им подобными. К дальнему бою относятся разнообразные луки

и мушкетеры. Но чтобы нам жизнь медом не казалась, стрельбу зачем-то усложнили. Нужно навести курсор на врага и не отпускать кнопку мышки, пока не заполнится специальный индикатор. Кроме этого, каждое орудие убийства имеет альтернативный вариант атаки.

Для продолжения жизни персонажа мы можем надеть на него броню, штаны и шлем, которые сделаны в большинстве своем из бамбука. Железные доспехи попадают к ой как не часто, да и стоят немалых денег.

Кроме истинно туфайтерских средств ведения боя, существует магия, именуемая здесь чакрой. Плоскобелый Агилла с ней не очень подружился, а вот Майя успешно использует заклинания как для уничтожения врагов, так и для более продуктивных переговоров с мирными жителями. В наличии имеются следующие виды чакр: Прикосновения, Жизни, Земли, Волны, Крови, Божественная и Центральная. Для каждого вида магии есть своя энергия заклинаний, сами же заклятия весьма разнообразны и практичны, хотя и неинтересны.

РэПаг

И все-таки несмотря на наличие инвентаря, кучи оружия и огромное количество разнообразных квестов, игра вряд ли могла бы считаться RPG, если бы не было ролевой системы. Эта система немного примитивная, но тем не менее, оригинальная. Всего вам дается 4 характеристики: Сила, Ловкость, Здоровье и Чакра, которые влияют на уровень Атаки, Обороны, Урона, Жизни и Энергии. Очки для повышения характеристик вы можете заработать как в бою, так и за выполнение разных заданий. Таким же способом вы можете приобрести новые навыки чакры и увеличить уровень старых заклинаний. Есть в ролевой системе и некоторые новинки: это Голод и Усталость. Многим они вряд ли понравятся. Конечно, ведь намного приятнее, когда персонаж ест только раз в полдню и то, только по квесту. И отдыхает всего раз в неделю. Здесь же вам придется готовить себе в



дорогу провизию, обжаривая рис и мясо, и не надо звать о бутылочке воды, которая снимет усталость, ибо спать можно только в местах для этого предназначенных. Вот такая здесь ролевая система.

Посылали Майю долго.
Посылали Майю часто.
То мальчишку приведи

(А он с дядей оказался
Ночью, в доме на опушке).
То провал краденый ром
Или дробу почини.
Раз послали, так послали.
Ты, мой, письма разошли
Всем старейшинам селений,
Чтоб они нам помогли
Наши земли защитить.
Вот тебе чудесной травки,
Чтоб в дороге не скучала.
Все бы было ничего,
Но затяжки после третьей.
Вместо старых кабанов
Начали выплывать духи
Из-под древних валунов.
А затяжки после пятой...
Ей послышалась Морока
Типа местная богиня.
Видать, тоже захотела
Чудной травки испробовать,
Слезла с неба, покурила.
Затем с Майей попросилась,
В свое небо возвращаясь,
Догоняла бегемотов,
Улетающих на запад.

Стакан пургена в бочке пива

Здесь, кто не догадался, начнется ругань. Я не знаю, какому умику пришла в голову мысль посадить управление на шутеровское WSAD, но лучше бы он этого не делал. Я, конечно, понимаю, что Anito — это в какой-то мере adventure, но из-за любви персонажа цепляться за малейшие детали интерьера и ландшафта иногда просто зло не хватает. Хотя это еще просто мелкий недочет, по сравнению с тем, что идет дальше.

Две ахиллесовы пятнышки Anito — это графика и музыка. Мне интересно, разработчики слышали такое слово, как «оптимизация игрового движка». Скоминированный из 2D- и 3D-графики, он умудряется торчать так обе сразу. И если на безлюдных просторах это еще не так заметно, то в городе иногда начинаются такие тормоза, что хватаешься за голову. Отображение на модели доспехов уже стало привычным в играх такого жанра, но очевидно на Филиппинах об этом еще не слышали. Все одетое на персонажа приобретает какой-то невзрачный серый цвет, и догадаться, что же там такое иногда очень трудно. Когда вместо бамбуковых доспехов я увидел какую-то серую майку, то чуть со стула не упал. С оружием все-таки легче. Отличить мечоте от албарды еще как-то можно.

За анимацию персонажа девелоперам можно (и нужно) поставить памятник «Так делать не надо». Движения фигурок напоминают паралитические передеформации больных нервно-психическими расстройствами. А как они на дереве запялзали... это же просто песья.

Поры «ласковых» слов заслуживает музыка. Не звук, он то как раз и не плохой. Через 10-15 минут прослушивания заунывно-тягучих народных филиппинских мотивов,

появляется непреодолимое желание сделать колонкам характеры. Поэтому настоя-



тельно рекомендуется во время игры включать свой любимый плей-лист.

Традиционный...

Ага, именно ОН, вывод то есть. Не люблю подписывать приговоры, а ведь придется. С одной стороны, у «Анито» имеется довольно интересный сюжет и оригинальная ролевая система, а с другой стороны, ужасные графика, музыка и анимация, которые тянут игру на дно. Да и вышла она немножко не вовремя. Выйти бы ей месяца на два раньше «Неверзимтера» и «Щучья старая республика», то может, на нее и обратили бы внимание. А так...

Так что если станет вопрос брать — не брать, то я думаю, что не стоит. Но если кто-то из ваших друзей уже купил «Анито», то возмите. Хотя бы взглянуть. Вдруг понравится, захватит и унесет в загадочную страну Филиппины.

...Вывод №2

Как бы ни критиковал эту игру в предыдущей главе мой коллега, не верьте ему, я прошел дальше ☹. Первое впечатление от игры однозначное — ужас, но неужели такая мелочь, как графика, должно отпугивать настоящих ролевиков. Хотя иногда встречаются такие локации, что фантазии дизайнеров просто поражаешься, жаль только, что реализация этих красот весьма посредственная. Второе впечатление — сюжет линейный, зато сколько квестов, и ты волен идти, куда захочешь. Что лучше, свобода передвижений или «нелинейность» сюжета, как, например, в Deus Ex, где хотя и было 3 варианта окончания, мы не могли сделать шаг влево или вправо, не следуя сюжетной нити. Я выбираю первый вариант.

Управление мне понравилось сразу же, почему во всех изометрических RPG управление идет с мышью? Ведь намного проще становится персонаж, если ты сам управляешь каждым его шагом, и мышью в итоге удобнее.

Так что если вы не настолько испорчены новинками RPG и не пристрастились к красивой графике, системам ДИД и прочей RPG-чуши, то, несомненно, попробуйте «Анито». Она затянет вас не сразу, но после приобретения хотя бы 100 квестовых очков вы вряд ли останетесь равнодушными к проблемам мира Мороки.

Алексей ТУР aka LEPRECON leprec@rambler.ru

УДАРНАЯ СИЛА

**Разработчик:** G5 Software**Издатель:** «Бука»**Жанр:** экшен/симулятор**Системные требования:** Microsoft Windows 98/ME/2000/XP Pentium 3 800 (рекомендуется Pentium 4 1.4 ГГц), 256 Мб ОЗУ (рекомендуется 512 Мб), 32 Мб видеопамяти (рекомендуется GeForce 3 или выше)**Дата выхода:** декабрь 2003 г.

Завязочка, елы-палы

В 2005 году проклятые террористы и наркоборцы совсем распоясались. Они уже не размениваются на одиночные теракты и подпольную торговлю наркотиками, они решили играть по-крупному. Боссы наркомафии из трех крупнейших регионов, в которых производится ядовитое зелье, формируют единый картель под названием «Золотой Тринистрик». Им удастся захватить власть в слабых государствах мира, где вырабатывается сырье для производства наркотиков. Террористическое объединение «Тигры освобождения Тамил Илама» устанавливает политический контроль сразу в трех мини-государствах АТР и начинает поиски путей доставки ядерного вооружения. Исламские фундаменталисты, возглавляемые идеологами движения «Аль-Каида», вторгаются на территорию Турции и наводят там свои порядки. Албанские сепаратисты пытаются уничтожить государственность Сербии и организовать собственную автономию на развалинах республики. Мир распадается на части.



Только теперь правительство развитых стран понимает, что с такой опасностью надо бороться сообща. Они создают «Договор о новых мерах по борьбе с международным терроризмом» и формируют ударное соединение из отборных войск, целью которого является полный разгром

зоровшихся негодяев. Вы являетесь командиром звена современных штурмовых вертолетов, и от вас зависит победа или поражение Союза в борьбе с международным терроризмом.

Штурм

Мы плавно скользили над поверхностью воды. Четыре мощных, быстрых вертолета Ка-50 искали свою жертву. Черные акулы вышли на охоту. На приборной доске загорелись красные огоньки, издал предупреждающий сигнал радар: к нам приближались ракетные катера противника. Но катера в проливе — это не главная цель, и с ними предстояло разобраться быстро, иначе штурм острова наркотоговцев мог серьезно осложниться. Застрелкали тяжелые пулеметы, и один из катеров превратился в решето. Два других развернулись, и бросились наутек. Смешно, но им не уйти. Мы ударили плачем: четыре ракеты в одного, четыре — в другого. Раздавшийся один за другим взрывы были хорошей наградой за точность. Мы продолжали полет.

В бой

Итак, вы боретесь с терроризмом без страха и упрека. Ваше оружие правосудия — мощный боевой вертолет, способный в одиночку разбомбить десять-пятнадцать баз террористов и наркоборцов (т.е. вы крутой парень ☺). Ну ладно, шулки в сторону, давайте поговорим серьезно. В игре нам предлагают шесть видов боевых вертолетов: AH-64A «Апач», RAH-66 «Колман», RAH-2 «Тигр», Ка-50 «Черная акула», Ка-52 «Аллигатор», Ка-58 «Черный призрак» и два вида транспортных: UH-60 и Ка-60.

Разработчики «Ударной силы» действительно сотворили качественный и удачный симулятор вертолета. В игре два режима: симулятор и аркада. Давайте поговорим о первом.

Симулятор

Честно говоря, когда я первый раз сел играть, симулятор меня очень ностальжировал своей сложностью. Отсутствие тренировочных миссий также не прибавило оптимизма, но зазубрив многочисленные кнопки управления, я все же решил попробовать оторвать машину от земли. Получилось, я даже смог убрать шасси ☺. Однако тут моя радость и кончилась. Ока-

зывается, движение вертолета изменяется с помощью вектора тяги винтов, то есть несколько резких движений без соответствующей настройки могут привести к катастрофе. После пары-тройки падений я научился машиной управлять ☺. К тому же



в игре есть такая штука, как влияние ветра на полет вертолета, вихревое кольцо и т.д. Короче, пока бой начнется, уже падать надоест ☹.

Но идем дальше. Вертолеты в игре действительно ОТЛИЧАЮТСЯ друг от друга, причем разработки русских военных гораздо лучше западных. Мой односторонний выбор **Ка-52 «Аллигатор»** — многоцелевой всепогодный боевой вертолет, двухместная модификация ударного вертолета Ка-50. Предназначен для решения широкого круга боевых задач днем и ночью, в простых и сложных погодных условиях с применением всех средств поражения, имеющихся у его предшественника. Это командирская машина армейской авиации, призванная значительно повысить эффективность групповых действий вертолетов.

Из зорюбных понравился **Рah-2** — армейский боевой вертолет. Был разработан совместно Германией и Францией для выполнения двух основных задач: противотанковые операции, операции сопровождения и огневой поддержки.

Управление каждым из шести вертолетов — особое дело, требующее тренировки и мастерства. Поверьте, очень непривычно после полетов, например, на «Черном призраке», управлять «Апачем» — разница между этими машинами огромная.

Вооружение в игре также реалистично, поэтому при стрельбе вас ожидает несколько сюрпризов, особенно с самонаводящимися ракетами. И не забывайте о повреждениях. В «Ударной силе» введена очень удачная система точечных повреждений. Ко-

роче говоря, полный реализм тут присутствует во всем, что не может не радовать. Хотя играть в режиме «симулятор» я советую только задымленным вертолетчикам и тер-



пеливым людям, потому что если вы даже и сможете долететь до места сражения, то без долгой и утомительной практики продвигаться под огнем очень недолго (да и точно не постреляете — есть такая фишка, как отдача от выстрела ☹). Поэтому любителям уничтожения противника с воздуха без особого напряжения я рекомендую режим «аркада».

Аркада

В этом режиме особенно трудиться, чтобы поднять вертолет в воздух и управлять им, не нужно. Все просто — с помощью четырех кнопок можно менять скорость и высоту полета вашей боевой машины. К тому же точечная система повреждений исчезла, вместо нее появилась линия энергии вертолета, очень напоминающая нечто подобное в игре «Аполло 4». Дальше — лучше, всякие там воздушные полудки и тряска машины при стрельбе исчезли. Изменился также ход сражения. Если в режиме симулятора нужно было играть от первого лица, потому что, в противном случае, не пролейтишь и сотни метров, то здесь оптимальным будет вид от третьего лица. Режим «вид из кабины» остался для меня загадкой. По моему мнению, в нем вообще невозможно играть. К тому же аркада, она и есть аркада, — тут, чтобы разрушить базу противника, нужно подлетать к ней почти вплотную и щедро поливать огнем и кормить ракетами. А это очень опасно — ведь враги вооружены до зубов различными комплексами ПВО — и при слабом бронировании вашего вертолета разнесут вас в щепки. Вот такой вот экиш ☹. Понятное дело, что в симуляторе ничего такого нет. Ну ладно, с этим, кажется, разобрались, давайте теперь поговорим о самой игре — о ее структуре, об интеллекте противника, графике и проч.

На полях вивата

Сама игра состоит из четырех последовательно открывающихся кампаний: Корбисе острова, АТР, Турция, Балканы. Все приблизительно и изменению не подлежит ☹. Каждая кампания состоит из ряда миссий, претвующихся на нелинейное прохождение, то есть миссии связаны между собой и открываются по мере прохождения игры.

Довольно часты случаи, когда для того, чтобы открыть одну из ключевых миссий, вам нужно выполнить какое-то второстепенное задание на выбор. Небольшое, но хоть какое-то разнообразие.

В каждой миссии перед вами ставится ряд задач, которые делятся на основные и второстепенные, то есть на те, которые обязательно и необязательно выполнять ☹. Миссия считается пройденной только тогда, когда выполнены все основные задания. Сейчас тут нет, миссия запоминается только после того, как вы ее пройдете, поэтому в случае неудачи придется начинать сначала ☹.

Задания довольно разнообразны: тут вам и уничтожение базы наркоторанов; и прикрытия десантной операции; и разрушение нефтеперерабатывающих заводов террористов, причем делать это надо аккуратно, чтобы не задеть гражданские объекты; и уничтожение колонн снабжения террористов; и многое другое. На то нельзя пожаловаться в этой игре, так это на разнообразие и количество миссий, хотя многие задания тут и похожи, но двух одинаковых нет.

Зато по поводу других моментов жаловаться не только можно, но и нужно. Во-первых, графика. Честно говоря, играть в «Ударную силу» можно только на максимальных настройках детализации и эффектов. В противном случае, очень хорошая игра сильно страдает из-за нежелания/неумения разработчиков нормально прорисовать объекты и строения. Посудите сами — хорошо детализирован только ваш вертолет, машины союзников и противников. Все остальное малополигональное, квадратное и вообще весьма неприятное ☹. Лично меня неприятно удивил ПУСТОЙ ДОТ, который по мне к тому же и стрелял. Рельеф и эффекты также оставляют двойственное впечатление. Прорисовка земли вроде бы неплохая, а вот зданий средняя, к тому же уг-



ловатые и полупрозрачные деревья, которые при удачном раскладе пролетают сквозь. Выстрелы и запуски ракет выполнены неплохо, но вот взрывы и разрушения зданий вызывают ироническую улыбку.

Далее — звук. Откровенно говоря, я ожидал большего. Мелодии хоть и напоминают нечто военно-патристическое, но звучат как-то тихо и маловразумительно. Звук выстрелов вроде бы не плохие, но в то

же время возникает ощущение, что им чего-то не хватает. О разрушениях я вообще молчу. Кажется, что они вообще не создают никакого шума ☹.

Что действительно порадовало, так это интеллект компьютера. Понятное дело, что на такое важное задание, как уничтожение базы наркоторанов или логова террористов, вас одного не отпустят и выдуют вам напарников на вертолетах, числом от одного до трех ☹. Хотя выбор и настройка их ма-



шин поручена вам, в бою управлять ими вы не сможете ☹. Остается уповать лишь на то, что разработчикам удалось нормально проработать AI (как правило, такие надежды не оправдываются ☹). Причем парни из G5 Software с этой задачей скорее справились, чем не справились. Да, при очередном развороте ваши напарники могут взять вас на таран или откозаться штурмовать позиции врага, если вы не падаете им личный пример, но это все мелочи ☹. Когда ваши парни (и как ни странно, девушки ☹) атакуют, их не остановит ничто. Стреляют они очень точно, маневрируют хорошо, поэтому могут спокойно разогнать убежища террористов без вашей помощи. Довольно часто так и приходится поступать, потому что некоторые напарники являются очень крепкими орешками, и, штурмывая их в одиночку, очень велик шанс быть битым, то есть нужно начинать миссию сначала ☹.

Ваши противники тоже ведут себя пристойно. Мобильные комплексы ПВО стреляют очень хорошо и постоянно двигаются, а значит, вести по ним огонь очень неудобно. Террористы, естественно, прячутся за строениями, ДОТы и пулеметные вышки пытаются накрыть вас перекрестным огнем и т.д. Атмосфера в игре, несомненно, присутствует. По-другому и быть не может. После пяти-шести миссий настолько втягиваешься, что чувствуешь себя пилотом настоящей «громовой птицы», и каждое поражение воспринимаешь как личное оскорбление.

Вывод

Игра, несомненно, удалась. Несмотря на слишком сложный режим симулятора (на то он и симулятор, а вы думали управлять вертолетом просто?) и слобую графику (ну что есть, то есть), «Ударная сила» получилась очень динамичной и увлекательной. Поиграть простым геймером в нее стоит, а любителям вертолетных симуляторов сделать это обязательно ☹.



Разработчик/издатель: Battlefront.com
Жанр: тактическая стратегия
Минимальные системные требования: P3 600, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

альтаймовый — это так, для передышки. Вес геймплея сконцентрирован в пошаговом режиме. Находясь в нем, вы будете тщательно продумывать, как сложится ситуация через ход, где вас ожидает очередная засада, как лучше отаковать — в лоб или зайти с флангов. Именно это напряженное планирование и составляет одну из особенностей игры. Разработчики постарались на славу и сделали все, для того чтобы заставить игрока несколько раз подумать, прежде чем отдать тот или иной приказ.

Человеку, ранее не знакомому с варгеймами (как это было со мной), на первых порах может, например, показаться нудным и рутинным по очереди выделять каждый юнит и отдавать ему очередной приказ. Но поиграв немного, постепенно начинаешь понимать, что без этой самой рутины игра превратилась бы в очередной WWII-продукт, которых сегодня на игровом рынке более чем достаточно. А посидев за монитором еще немного, не грешно и увлеченно самим процессом.

Играть действительно интересно и сложно. Любая ваша оплошность может стать фатальной. Непредусмотрительность здесь карается проигрышем. Еще недавно ваши отряды браво шли сквозь оливковую рощу, обращая в бегство противника, в следующий момент ваши бровые войки могут быть брошены в бегство врагом, появившимся из уцелевшего засады. Здесь нет места танковому рашу — такие выходы ведут к скорой поразке. Нельзя толпу выдвигать толпу и толкать ее на амбразуру вражеского дота. В этой игре не место поспешным решениям. Да и численность превосходства здесь мало что значит — тактика, тактика и еще раз тактика. Даже если ваши силы превосходят противника вдвое, все равно без продуманных действий ваши шансы на победу равны нулю — небольшой вражеский отряд умелой и хорошо рассчитанной атакой может посеять хаос и панику среди вашего войска. Здесь

Думаю, ни для кого не является секретом тот факт, что тема второй мировой войны — одна из самых популярных в гейм-индустрии. Ежегодно на прилавках магазинов появляются десятки игр самых разнообразных жанров, посвященных этой

состоящих, минимум, из трех, максимум, из восьми миссий. Также нашему вниманию предоставляется 63 отдельные миссии, полностью или частично основанные на реальных боевых операциях. Противоборствующие стороны представлены силами Австралии, Великобритании, Германии, Италии, Канады, Новой Зеландии, Польши, США и Франции. Причем у некоторых стран несколько типов войск. Так, например, Германия имеет в своем распоряжении СС, Люфтваффе, отряды Вермахта, германские горные отряды Gebirgsjäger. Довольно внушительный список, если учесть, что форма, вооружение, снаряжение и техника соответствуют реальным прототипам.

Плюс к этому к каждой миссии, кроме стандартного брифинга, прилагается краткое описание событий, на основе которых она была создана. Иногда это достаточно интересные факты, так что советую их не пропускать — можно почерпнуть достаточно много полезной информации, что для общего развития не помешает.

Что ж, перейдем непосредственно к игре. Игра состоит из двух режимов — пошагового и реального. В пошаговом режиме мы планируем свои действия и непосредственно отдаем приказы: задаем способ передвижения отряда, указываем цели и т.д. Затем нажимаем кнопку окончания фазы планирования. Далее, спустя некоторое время, в течение которого компьютер высчитывает, как поведут себя отряды под воздействием различных факторов, включается реальный режим — и уже в нем на протяжении шестидесяти секунд мы можем наблюдать результат отданных нами приказов. Каким-либо образом повлиять на ход событий в этом режиме невозможно. Остается только наблюдать. Кстати, в этом режиме есть управляемая пауза и возможность прокрутки событий, что позволяет пронаблюдать за всеми отрядами и происшествиями.

Особого внимания заслуживает пошаговый режим, так как именно в нем мы будем проводить большую часть времени, и именно он является основным. Ре-



войне, каким-либо ее отдельным периодом или событиям. И не зря разработчики так усердствуют, эта тематика вызывает неутоляющийся интерес среди геймеров. Поэтому, думаю, нет ничего удивительного в том, что совсем недавно появилась очередная игра о второй мировой. Этот проект называется **Combat Mission — Afrika Korps** и представляет собой типичный варгейм.

Честно говоря, я не являюсь особым любителем этого жанра. Еще давно у одного из знакомых я как-то играл несколько часов в одну из частей Close Combat, но лишь от нечего делать. Особого впечатления на меня эта игра не произвела. С Combat Mission — Afrika Korps было совсем другая ситуация — одним лишь отличием — игрой мне понравилось. Пришлось задобывать знакомому пивом с целью экспроприации у него диска. После этого я провел не один час за экраном монитора и абсолютно не жалею об этом, хотя из-за этого я чуть было не опоздал на поезд и чуть было не пропал экзамен по статистике. Но речь не об этом, поговорим, собственно, об игре.

Итак, присутствующие в игре боевые действия охватывают территорию практически всего Средиземноморья: Восточная и Северная Африка, Италия, Сицилия и Крит.

Нам предоставляется возможность поучаствовать в семи военных компаниях,



никто не будет ради вас героизировать. При первой же вашей оплошности ваши войки поспешно ретируются с поля боя. Холодный расчет — вот залог успеха.

Но не думайте, что игра скучна и не вызывает никаких эмоций. Эмоций здесь боль-

ше, чем достаточно. Вот вы уже прыгаете от радости, наблюдая за тем, как ваши танки Panzer III J разут на куски вражеские Sherman. А вот ликование резко сменяется разочарованным удивлением, когда вам в тыл



заходит несколько вражеских танков, в результате чего вы лишаетесь всей вашей бронетехники и, соответственно, каких-либо шансов на победу. А сколько положительных эмоций появляется, когда вам удается заманить противника в засаду или небольшим отрядом пехоты отвлечь его внимание, заведя основные ваши силы ему в тыл и в течение хода разгромив его в пух и прах! Честно, словами этого не передать. Нечто похожее я ощущал после успешного завершения очередной миссии в Sacrifice — приятная усталость и чувство уважения к самому себе. Здесь тоже самое, только ко всему прочему, чувствуешь себя великим стратегом и тактиком.

Даже точно не скажу, что именно делает эту игру настолько увлекательной. Хотя с другой стороны, если хорошо присмотреться, формула успеха становится видна, как на ладони.

Во-первых, это неплохой искусственный интеллект противника. Он неплох, хоть и не гениален, но может заставить вас нехило понервничать. Честно говоря, я рекомендую играть на максимальном уровне сложности — там компьютер держит вас в напряжении каждую секунду. Отчасти из-за интеллекта, отчасти из-за многократного численного превосходства. Плюс компьютер часто жульничает: он всегда знает точное расположение ваших войск и наносит



удары в самые слабые места. Но как ни странно, это не раздражает, а даже наоборот — заставляет еще тщательнее продумывать свои действия и более осознанно отдавать приказы.

Во-вторых, миссии довольно-таки сложные и интересные. И хотя они не слишком разнообразны, фактически их можно разделить на три группы: оборона, штурм, стычка. Сами миссии выполнены на «отлично».

В-третьих, огромное количество разнообразных факторов, влияющих на ваше войско: погода, тип грунта, мораль, численность войск, уровень опыта у командира отряда, время суток, степень видимости, да много чего еще. Выдели бы вы технические показатели для бронетехники, здесь есть все — от толщины брони в различных местах до степени сложности управления. А ведь также учитываются и технические показатели вооружения, степень нагрузки бойца, количество и особенности дополнительного обмундирования и много чего еще. Все эти, казалось бы, мелочи имеют огромное значение. Все это влияет на игру!

Честно, если оценить масштабы проделанной разработчиками работы, то они только по этому показателю заслуживают глубочайшего уважения — собрать столько информации, сгруппировать и структури-



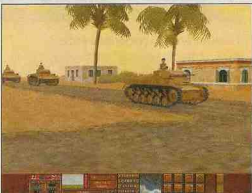
ровать ее, да еще и успешно внедрить все это в игру! Респект!

А теперь добавь сюда режим **Hot-seat**, позволяющий играть вдвоем за одним компьютером, — лепота! И хотя для того, чтобы провести хотя бы одно такое сражение, вам понадобится достаточно много времени (лично мы рубились в одно сражение почти всю ночь), оно того стоит. Поверьте мне. Такого напряжения, такого количества эмоциональных возгласов в мой комнотке уже давно не было.

Ну и конечно же, графика. Я не могу сказать, что графика в игре потрясает своим качеством. Она просто неплохая, не больше и не меньше. Хотя стоит отметить, что техника в игре выполнена на пятерку с плюсом, даже лучше. Но вот пехота — модели так себе, анимация и того хуже. Достаточно плохо прорисованные ландшафты и здания. А пиротехнические эффекты блеклые, плюс спайртовый огонь не лучшего качества, не слишком реалистичные комки и дымки. Особенно «эффектно» смотрятся окопы: представьте

себе криво наложенную текстуру, изображающую черную полосу, посреди которой торчит верхняя часть тела солдата, — ужас, да и только! В целом же, как я уже говорил, влечением от графики остается достаточно неплохое.

Звук тоже ничего. Хотя есть и несколько существенных недостатков, я замечал, что иногда звуки не соответствуют происходящему на поле сражения. Так, например, когда один из войск стреляет из вин-



товки, в динамиках раздается звук автоматной очереди. Хотя, опять же, в целом звук неплох.

Все. Хорошее закончилось. Теперь начинается та самая ложка дегтя, правда, не очень-то и большая. В игре достаточно много глюков. Не смертельных, но все-таки. Думаю, достаточно неприятно наблюдать, как ваши войска, демонстрируя сверхчеловеческие способности, проходят сквозь заборы, погружаются в стены, периодически в них же и застревают. Иногда во время пошагового режима, когда все замедлено, некоторые юниты продолжают шагать на месте. И таких мелких глюков игра просто уйма.

И еще один недостаток состоит в том, что в **Combat Mission — Afrika Korps** noticeably отсутствуют какие-либо настройки — все настройки графики и звука определяются автоматически и изменить их нельзя.

Вот, собственно, и все недостатки. Подбивая итоги, можно однозначно сказать, что игра как воегем удалась. Интересная, увлекательная, хардкорная, с неплохой графикой, она придется по вкусу всем ценителям этого жанра и любителям тактик. Но вот остальным я ее рекомендовать не рискну. Во-первых, она достаточно специфична и не у каждого хватит терпения и выдержки долгое время раздвигать каждому отряду в отдельности приказы, чтобы потом минутку понаблюдать за сражением, и затем опять продолжать отдавать приказы. Во-вторых, сам по себе **Combat Mission — Afrika Korps** требует много времени. В среднем на прохождение одной небольшой миссии может уйти часа полтора. А теперь прикиньте, сколько понадобится, чтобы завершить масштабную операцию, где вам одной только бронетехники придется несколько десятков. Так что людям, у которых каждая минута на вес золота, эта игра строго не рекомендуется.

А так, если вы души не чаете в тактических стратегиях, — играйте. Обязательно!

Том/Дос/КЕРТИС kertiis@mycomp.com.ua Александр GLUKK

DISCIPLES

RISE OF THE ELVES

Любимая национальность

Выхода этого аддона все поклонники Disciples ждали с особым нетерпением. Ведь впервые, со дня появления этой замечательной игры, разработчики решили побаловать нас чем-то новеньким. Предыдущие дополнения ко второй части «Дискайплов»

Зия (Запада) маркетинговый ход в нашей стране превращается в сущее издевательство над геймерами.

Но пройти мимо нового аддона не смогли даже мы. Все-таки возможность поиграть за новую расу это... интересно. Да какую, эльфий! После орков эльфы — самая любимая нами фантазийная национальность.

Так давайте отложим в сторону дела и проблемы, забудем о работе и походе в кино и погрузимся в очередное продолжение культовой игры нашей редакции. Эльфийский аддон ждет своих героев.

Лесные варвары

Холодные пальцы смерти мертвой хваткой скали сердце древних эльфийских лесов. Богиня Мортис, много веков назад павшая от руки безжалостного владыки гномов — Вотана, возродилась в свои владения во главе огромной армии живых мертвецов. Смерть измарила владычицу эльфов, и она забыла свой народ, очнувшись в бездну холодного мрака. Лишь одного не смогла исторгнуть смерть из иссушенного сердца Мортис — любовь к Галлеану, мирно пожившему в своей гробнице, в глубине эльфийских лесов. Движимая желанием вернуть возлюбленного к жизни, Мортис огнем и мечом проложив себе путь через древние чащи, и тот факт, что жертвами армии мертвецов становились ее собственные народ не трогал подлую богиню. С упрямством, присущим только мертвым, она приближалась к своей цели, пока не достигла гробницы Галлеана и не вернула его к жизни. Однако владыка лесного народа отказался оставить своих падших и удалиться с Мортис в мрачные чертоги смерти. Деяния бывшей возлюбленной ужаснули его и, глядя на разрушения, причиненные его стране мертвой армией, Галлеан обратился к эльфам с призывом вернуть народу его былые величие...

Собственно, с этого момента в игру вступаете вы. И именно от вас будет зависеть, удастся ли эльфам отомстить свое место в мире «Дискайплов», или они навсегда исчезнут с лица земли. Несмотря на немалую сложность, на первый взгляд, задание, сюжет эльфийского аддона проработан, как минимум, не хуже, а может, даже и лучше, стилизованная композиция оригинальной игры. Неожиданные и непредсказуемые повороты будут ожидать вас практически в каждой миссии. Придется столкнуться с благород-

Разработчик/издатель: Strategy First
Жанр: TBS

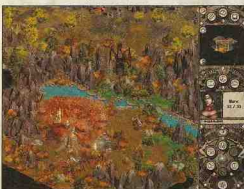
Системные требования:

✓ минимальные: P2-233, 32 Мб ОЗУ, 8 Мб 3D Card

✓ рекомендуемые: P2-300, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D Card

ством и предательством, стать свидетелем мудрости и безумия полководцев. Причем сюжет не подается исключительно в виде брифингов. Кое-что будет зависеть и от вас лично: заключить договор с главой враждующего клана или попросту убить его. Слести посла чужой расы или оставить его на произвол судьбы. Правда, все вышеописанное вовсе не подразумевает нелинейность. Несмотря на ваши решения, вам все равно не вырваться за рамки, предусмотренные разработчиками, но подобный ход открывает перед нами довольно широкие возможности в плане... отыгрыша.

Здесь следует заметить, что эльфы в Disciples не имеют ничего общего с большинством своих собратьев, обитающих в иных виртуальных мирах или на страницах фантазийных романов. Вместо напыщенных, высокопарных, гордых и мудрых долгожителей, познавших за долгую жизнь все и вся, перед нами предстают настоящие лесные варвары — дикие и необузданные, неспособные идти на компромиссы и предпочитающие решать все проблемы в бою. Есть, правда, Совет, объединивший самых мудрых и рассудительных представителей этого дикого племени. Вам не раз придется стать свидетелем постоянных перепалок между представителями Совета и вождями кторей. Но кто ближе вам лично? Ведь герой, который будет переходить вместе с вами из миссии в миссию, — всего лишь командир одного (правда, самого крупного) отряда. Вот здесь то и таится прелесть принятия самостоятельных решений, о которых мы говорили выше. Возможность отыгрыша значительно разнообразит геймплей и дает возможность



представляли собой не что иное, как просто набор новых миссий, объединенных единым сюжетом. Нет, поклонники Темных и Светлых сил этого, возможно, вполне хватило. Ведь что может быть лучше, чем снова очнуться в знакомую атмосферу и в очередной раз доказать, что именно твои любимцы самые сильные, ловкие и непобедимые. И все-таки, так уж устроен мир, что рано или поздно все приедается — и хочется чего-то новенького и ранее не виданного.

Не знаю, как вы, но мы не очень любим, когда на нас пытаются заработать — особенно когда это делают с таким неприкрытым цинизмом, как команды из Strategy First. А с чего все началось? Да с Disciples 2, собственно, которая, несмотря на цифирку «два» в названии и значительно улучшенную картинку, мало чем отличалась от первой части. Очень мало. Но игра получилась отличная, да и вышла вовремя — за что разработчикам спасибо. А потом нас начали закармливать аддонами. Закармливали до рвоты. При всей нашей любви к «Дискайплову» вырывать очередные тридцать (или сколько-то) гривен за набор новых миссий мы не захотели и вам рекомендовать не стали. Тем более, что все аддоны вышли у нас на DVDX дисках. То есть фанаты серии должны купить ВОСЕМЬ дисков, чтобы стать счастливыми обладателями трех аддонов и... ЧЕ-ТЫРЕХ оригинальных Disciples 2. Лихо?

Тут хочется заметить, что в странах цивилизованных цена на игру не зависит от количества дисков. Хоть на двенадцати дисках. Но то у них, и удачный (с точки зрения



вжиться в и без того богатый и многогранный игровой мир.

Сходства

На кого похожи эльфы? Точно не на гномов. На мертвых? Ну, мертвые эльфы возможно, а живые? На Демонов? Не слишком признаться. А вот на людей похожи, как минимум, внешне. Во всяком случае, команды из Strategy First решили именно так, и в результате не мудствуя лукаво... созда-

ли расу, действительно похожую на людей. Даже не так, не просто похожую, а похожую ОЧЕНЬ. И дело не только в орте, тут все ясно и логично, просто армии эльфов очень уж напоминают человеческие, и, со-



ответственно, манера боя у них такая же.

Дал Лекари у эльфов есты! Да, они тоже сначала лечат только одного юнита, а на более высоких уровнях уже всех, и соответственно, чистерский ход с тем, чтобы оставить в живых одного противника, не способного вам навредить (человеческого лекаря, к примеру), и тем временем вылечить остальных, вполне работает. Кстати говоря, сразу скажем, что с людьми вам придется воевать долго и серьезно, так что пользуйтесь моментом ☹.

Впрочем, это не претензии, а так... Бружжание из оперы про то, что раньше и Sonchko светила ярче, и Микпорта пошла меньше ☹.

Кстати говоря, с появлением новой расы, естественно, появился новый вид территорий (о-ля осенний лес), новые заклинания и... как следствие новая магия. Зеленая. Правда, в том, что касается заклинаний, ИМХО, разработчики слегка не доработали, может быть, нам только так показалось, но на первых трех уровнях заклинания эльфов уступают заклинаниям других рас. Правда, потом... Но ведь до этого «потом» еще дожить нужно. А в новом аддоне это целая проблема.

Копья, стрелы и файерболы

Да уж, магией эльфов разработчики конкретно обделили. Нет, они не хуже, чем у других рас, но ничем особым не выделяется. Честно говоря, мы ждали большего в этой области. Но позвольте! Вы ведь помните, что наши подопечные — самое дикое и безбашенное племя во всей эльфийской ноши. Какая уж тут магия! Топор в руки и... Стоп, стоп что-то Glukk'a почесно. Никак не может уяснить, что помимо топора есть еще множество замечательных средств, с помощью которых можно отправить ближнего своего на внеочередное свидание с предками. А в чем у нас всегда были силы эльфы? Правильно! В стрельбе из лука. Лучники — безусловное украшение любого эльфийского отряда. Здесь-то уж разработчики развернулись на полную катушку. Кто вам ближе: лесной разбойник, выпускающий по две стрелы за ход, или охотник, в арсенале которого имеются отравленные

стрелы. А может, вы отдаете предпочтение сверхъестественному, и вам ближе лучники-элементалисты, добавляющие к физическому демеджу поражение огнем или холодом? Экспериментируйте, определяйтесь и выбирайте свой путь развития. Каждый из этих ребят обладает собственными неоспоримыми достоинствами, и выделить какого-то одного очень трудно.

Но что могут лучники и маги без прикрытия надежной пехоты? Правильно, умереть с достоинством. Но нам то нужно победить. Всем известно, что бойцы ближнего боя из художесных эльфов получают, мягко говоря, слабеньки. Прекрасно осознавая свои недостатки, лесные жители привлекли на свою сторону могучих кентавров. Вот уж кого действительно можно назвать воплощением варварства! Заслон из косматых гигантов с дикими глазами, пулящих исключительно критическими ударами (после апгрейдов, естественно), не способны проворать даже хваленые имперские рыцари.

Маги, выступающие в роли рядовых бойцов, честно говоря, нас не особо впечатлили. Да, подобно человеческим волшебникам, они наносят удар по всем членам отряда противника одновременно. Да, после апгрейдов они бьют сильнее и способны доставить крупные неприятности оппонентам. Но... Нет в них изюминки, своего колорита, присущего остальным бойцам. Да и в практическом плане,



как нам показалось, они здорово проигрывают своим коллегам, специализирующимся в других боевых отраслях. Хотя, как говорится, на вкус и цвет... Если кто-то с этим утверждением не согласится, спорить не станем.

Отдельно хочется упомянуть о друидах — разнообразных старичках, бродящих по миру с посохами и захватывающих для вас золотые рудники и источники магии. Эти ребята отнюдь не так безобидны, как может показаться на первый взгляд. Призвав на поле боя энтов, друид вполне в состоянии справиться с небольшим и не сильно прокачанным боевым отрядом противника и не так остро нуждается в телепортации, как его коллеги из других рас.

Эльфы рулят

Что тут можно сказать? К тянущемуся уже довольно давно на нашем форуме спору, какая из рас «Disciples» круче, мож-

но смело добавлять эльфов. Эльфы ни в чем не уступают остальным расам, точно так же, как донный аддон ничем не уступает оригинальной кампани. Наконец-то разработчики решили подумать и о нас, бедных игроках. Хватит скармливать нам всякий полупромышленный хлам под видом дополнений.

Естественно, никаких изменений в плане графики игра не претерпела, что, впрочем, ей особо и не нужно. Да это и не удивительно, можем спорить, что если бы у разработчиков был доступ к новым движкам, то и игра называлась бы вовсе не аддоном ☹.



Кстати говоря, в процессе игры у нас с братцем возникло чувство, что, вполне вероятно, это не последнее дополнение ко вторым «Disciples», и что не избежать нам встречи с новой расой. Тоннее, не совсем росой — с варварами. Уж больно хорошо они проработаны, как для обычных врагов, не имеющих своего замка. Не зря это, ой, не зря. Glukk скалит зубы, точит любимым топор и воет: «Варвары forever!» ☹.

Что еще можно сказать об игре?

То, что аддон удался и оставил у нас самые приятные впечатления, думаю, вполне понятно. Если вы — любитель пошаговых стратегий, эта игра для вас. Если вы — такой же фанат «Disciples», как мы, — эта игра для вас. Ну, а если вы по непонятной причине пропустили оригинальную игру, заигрившись в четвертых «Героев», обязательно хватайте и игрой!

Кстати говоря, в отличие от прошлых аддонов, где нам предлагали начинать игру героем десятого уровня, в Disciples 2: Rise of the Elves играть мы (по понятным причинам) начнем с новым героем, так что насладиться его прокачкой сможем сполна — восемь уровней кампаний дадут для этого достаточно времени.

Не знаю, как вам, но нам именно прокачка перса, наряду с великолепными диалогами, нравилась в «Disciples» больше всего. Все это присуще и эльфийскому аддону, так что — ура!

Вот только (если честно) очень хочется надеяться, что на этом разработчики закончат штамповать дополнения и примутся за разработку третьей части сериала. С новым движком, сюжетом, расами и возможностями. Очень хочется.

Хватит эксплуатировать хорошую идею! Народ требует Disciples 3!



Том/Док/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua Александр GLUKK

ПАФОС ПО-ГОБЛИНСКИ

Как вы, возможно, помните, в нашем отчете о КРИ 2004 упоминалось о лекции под названием «Локализация кинофильмов и компьютерных игр. Адаптация и разработка сюжетных линий для игр». Заинтересовала нас данная лекция в первую очередь тем, что вел ее человек, с которым мы уже давно хотели пообщаться — **Дмитрий Пучков**, более известный ограниченному кругу наших читателей как **ст. о/у Goblin**.

Если вам ничего не говорит это имя, то... мы даже не знаем, что вам посоветовать. Случай, безусловно, тяжелый, особенно для читателей нашего издания.

А если вы слышали о Гоблине, то, почти наверняка первое, что всплывет, это «Братва и Кольцо» и прочие «прикольные» переводы студии «Божья Искра». А ведь это еще далеко не все — это, можно сказать, только вершина айсберга, внешняя оболочка титана мысли и отца правильных русских переводов.

В общем, я думаю, нет ничего удивительного, что, преодолев природную скромность и стеснительность, мы решили отловить камрада Гоблина с целью взятия у него интервью и развеивания тумана недоумок и слухов, окружающих его фигуру.

«Мик»: Дима, расскажи, как ты «воткнулся» в компьютерные игры — с чего, так сказать, все началось?

Goblin: С чего началось? Жене нужен был компьютер. Для работы — и я ей его купил. Это было в 96-м году. Там была игра под названием Нехел. Службу я тогда нес сутки через трое, и потому сутки на службе негладше души, а потом трое суток за клубом монстров рубил и резал. Рубил, по-моему, год без передышки, забывав про все на свете. И такое они на меня неизгладимое впечатление произвели, Нехел и Quake, что играл я в них до полного самозабвения. Сейчас такого впечатления, увы, игры уже не производят.

«Мик»: Давай немного копнем историю: про Quake и воюющих «Санитаров подземелий» знают все, во всяком случае те, кто имеет доступ к Интернету и интересуется твоим творчеством. Будь рассказки, как появилась идея написать произведение по шутеру. Особенно учить, то, как ты утверждал многие, в шутерах толковых сюжетов практически не бывает?

Goblin: Ну, игра-то про солдатиков, а поскольку в всю жизнь в солдатиках, то тема для меня близкая и понятная. Товарищ военнотруженик куда-то бежит, всех стреляет, режет, душит. Все как в жизни, даже додумывать ничего особо не пришлось. Само «Санитары» написаны по одностороннему Q2 от Xatrix Entertainment, они еще Redneck Rampage и Kingpin делали. Сюжет односторонний — жуткие правительственные генераторы захватили космический флот на орбите, и вот, солдатики из числа специально обученных диверсантов бегут вниз, в подземелья Строгоса, где надо зловерные генераторы взорвать. Вот, собственно, книжка как раз именно про это.

«Мик»: Если продолжить тему игр, то нельзя не вспомнить о твоих переводах. На сегодняшний день, если не ошибаюсь, ты перевел пять игр: «Горький-18», «Duke Nukem: Manhattan Project», «Serious Sam»:

Second encounter, «Фанаты» и «Бумер: сорванные башни» — игры в общем-то довольно разные. Расскажи немного об этой стороне своего творчества.

Goblin: Немного повторишь: в «Горьком», если вы помните, исключительно плохо отзывались о русских, меня это все время удивляло. То есть я понимаю, есть такая порода детей-идиотов, уровень созна-



ния которых остановился на лозунгах типа: «Перебей всех черных, и тогда заживем нормально. В том же дерьме». Вот это меня всегда поражало, что нужно обязательно сначала кого-то перебить/зарезать, и только после этого станет хорошо — вместе того чтобы сразу взять лопату и идти разгребать...

Это меня серьезно угнетало и раздражало, как раздражают и отзывы о военнотружениках как об идиотах. В семействе моем кругом сплошные полковники, один я не удался. Так вот, я своих родственников-идиотов не считал. Поэтому игра была сделана так, чтобы там выступали три военнотруженика — один полковник, один прапорщик и один рядовой. Рядовой только что из института, он такой, мятущийся, но к середине игры крепнет духом, становится правильным военополковником и действует далее зрелищно. Там была такая мощная фраза — сначала он все боится и кричит: «Обещали на Кавказ не посылать», а в середине игры спросил: «Товарищ полковник, можно я застрелю вот этого, зеленого?», на что товарищ полковник ему отвечает: «Зеленкин, стреляй кого хочешь — ты же в армии».

По тем временам этот перевод вызвал просто взрыв: надо же, какой я подонка, как так можно было...

«Мик»: Ну, нам «Горький-18» очень понравился. Прикольно. Собственно, это был первый проект, после которого лично мы узнали о Гоблине. Переводы были уже потом. Значительно позже. Как звать, если бы не «Горький», возможно, Кертис не стал бы заморачиваться с заказом кучи дисков через почту. На тот момент, увы, фильмы в «переводе Гоблина» достать было практически нереально.

Впрочем, мы отвлеклись. О фильмах мы еще поговорим чуть позже.

Дима, можешь нам рассказать об игре, к которой ты пишешь сценарий. Имеются в виду «Санитары подземелий». Они уже не первый год в разработке, кое-что мы знаем, но хотелось бы услышать информацию из первых рук.

Goblin: Ну, тут получилось не совсем так, как нам хотелось. Изначально игру начали разрабатывать на «продвинутом» движке «Князя», в полном 2D, но поскольку ни сам «Князь», ни его производитель не соответствуют требованиям сегодняшнего дня, решили поменять движок. В связи с этим почти изменили концепцию.

«Мик»: А как изменили?

Goblin: Ну, теперь все по-другому будет выглядеть.

«Мик»: Имеется виду, графически?

Goblin: Да, к примеру, на движке «Князя» можно делать только двугоные создания, то есть собаку или корову сделать нельзя. Категорически. Значит, все монстры должны быть двугоными.

«Мик»: Ну, двугоная корова-мутант — это оригинально.

Goblin: Да уж, вот попробуйте попридумать двугоных монстров, да еще объясните, почему они именно двугоные. В общем, тот еще бред получился. К счастью, сейчас к работе подключились новые серьезные люди, с новым движком, так что все должно получиться как следует. На нормальном уровне.

«Мик»: Это не может не радовать. А расскажи немного о том, в чем заключается твоя работа над «Санитарями» — о сюжете, ты ведь ответственный за его написание?

Goblin: Сюжет прост. Речь обратно про солдатиков. Точнее, про солдатика по кличке Кабан. С момента, как его изначально в армию берут. А их для армии отлавливают на помойках, на самых дичайших планетах, и среди них отбирают наиболее агрессивных, злобных, унылых и хитрых. Сначала выделяют группы подполковников, которые ловко прыгают от полиции, потом их ловят военные и волокут к себе, там проверяют, лишних пускают в расход, а те, кто отстоится, пригодны в качестве солдат.

Вот, а после того как они прохаживают молодого бойца, их забрасывают на планеты-торжоры, где держат правонарушителей. Есть планеты посложнее режимом, есть совсем суровые.

В игре как раз речь идет о планете, которая предназначена для всяких там убийц-маньяков-насильников, совершивших особо тяжкие преступления в крупных размерах. Преступники там сидят пожизненно — государство обеспечивает им на планете некий уровень минимального технологического развития, ту-

да забрасываются примитивные механизмы — самые простенькие, типа лесопилки и сверлильных станков: в общем, живите как можете. Естественно, обитающий на планете криминальный элемент без оружия жить не может, вот они и производят его, на доступном уровне. Ну, не мушкетеры, но до нормального автомата не дотягивают. Оружие плохонькое, но тем не менее вполне подходящее для того, чтобы друг друга валить и устраивать привычные кровавые разборки.

Среди живущих на планете негодяев и подонков имеется небольшая группа, которую хотят отсюда вытеснить дружки, находящиеся на свободе. Дружки эти различными хитрыми способами забрасывают на планету спецмеханизмы, при помощи которых можно построить мехпланетный корабль. Естественно, в космосе находятся орбитальные станции, которые должны расстреливать все корабли, взлетающие с планеты, на негодяи хитрые и вечно чего-нибудь изобретают. Вот, чтобы предотвратить подобные попытки побегов, на планетку и забрасывают солдатики. Солдатики закидывают группами по пять человек — так называемыми «звездочками». Один старший и, как правило, двое серьезно слушающих бойца, а два молодых, которые не шибко соображают. Причем забрасывают их не как десантников, а записывая в общий этап, как уголовников. Попав на планетку, они должны связаться с местным резидентом, и он выдает им наколку — где находится та самая тайная пещера, в которой собирают, в обстановке полной секретности, агрегат для побега с планеты. После этого солдатики должны проникнуть куда нужно, все взорвать и можно отправляться обратно.

Естественно, в начале игры Кабан оказывается один, рядом никого, и первое время он должен бродить по городам, собирая свою команду. И только после этого можно начать действовать. На мой взгляд, получается интересно, запутано.

«Мик»: Да, очень интересно. С сожалением, информации об этом проекте не так уж и много. На сайте 1C, которые выступают издателями, почти ничего нет. Не секрет, когда примерно игра появится на свет?

Goblin: К этому Новому году игра, скорее всего, уже не сделают, но к весне 2005-го, думаю, уже может быть.

«Мик»: Поминиста, ты где-то когда-то говоришь: «Глобальные цинизма, людям это нравится»

Goblin: Это говорил не я, а Остап Бендер...

«Мик»: Хорошо. Пусть будет Бендер, но ты это повторяй. Так вот, сама атмосфера игры — колония заключенных, как она должна выглядеть? Это что-то гарлемского типа с негритя распылаивающимися или что-то русское блатное, или микс?

Goblin: Нет-нет, не блатное. Всякого блатного я стараюсь избежать. Не люблю я это дело. Может показаться наоборот, но я действительно все эти блатные обороты исполняю исключительно в саркастических целях. Мне кажется, что это очевидно и понятно.

На планете, как и подобает самым преступным сообществам, они делают очень стро-

го на расы, т.е. негры живут отдельно, желтые отдельно. Есть только один город, так сказать, средоточие греха и порока, где живут все вместе — но все равно он поделен на районы, и все друг друга ненавидят и непрерывно друг друга оскорбляют и жрут, как паучи в банке. Но фени там никакой не будет. Естественно, слова типа «козель употребляются, но не более.

«Мик»: Значит, мата не будет?

Goblin: Нет, категорически. Наличие мата, при кажущейся его оригинальности и прочем, оно очень резко сокращает аудиторию. Т.е. все это может казаться таким хардкорным, а на деле — дома не посмотрит, матери не покажется...

«Мик»: Насколько мы помним, в свое время ты занимался гейм-журналистикой. Расскази, пожалуйста, с чего ты начал и почему закончил.



Goblin: Тогда было не очень много журналов. Лучшим среди первых долго был *Game. Exe*. Еще были *«Навигатор»* и *«Страна Игр»*. В *«Game. Exe»* был такой камрад — *Паша Завьялов*, по кличке *Мотолог*, он лучше всех про Quake писал, было страшно интересно. Писал богато и долго, но потом куда-то пропал. А поскольку больше никто про Quake как следует не писал, я решил, что очень мало хвалит мою любимую игру, и принялся ее навешивать сам. Отправил свой первый отус *Game. Exe*, там его собирались напечатать, но потом начался кризис с бумагой, объем журнала уменьшился, и материал не пошел. Тогда я отправил текст в *«Навигатор»*, где он и был сразу напечатан. После этого я около года писал в *«Навигатор»*, расписал все про Quake, потом мне предложили писать про другие игрушки, но это мне было как-то уже не очень интересно. Я еще немного написал про всякие стрелялки и перестал. После этого меня позвали в *«Страну Игр»*, где выделили личный угол *Tyuu40k Goblina*, а на некоторое время нанявали, ну а потом, поскольку живу я не с этого, как-то все ушло. Сами понимаете — время, сроки, сдача материала...

«Мик»: Сейчас вопрос, который тебе задавали миллион раз, но, уверен, не все наши читатели знают на него ответ. Почему именно «Гоблин»? Ты ведь не сильно большой любитель мифологии?

Goblin: Был у нас такой знатный тележурналист, Александр Невзоров, который вел программу «600 секунд», где полностью и бескомпромиссно разоблачал всех на свете. На самом деле, естественно, врал две трети, а поскольку я тогда в уголовном розыске служил, то приходилось с ним тесно общаться. Если ему что-то нравится и устраивает, то

мы — оры, а если не нравится, то мы ересьские упыри. Министром тогда был Ерин, а мы, значит, его упырями. Вот мы друг друга исключительно упырями и звали. А потом мы как-то прочитали статью под названием «Гоблины в мильионной шинели». У нас же гоблины ассоциируются с мультфильмом о мишках Гамми, а там это не маленькая мерзость, а такие здоровые буйволы. Тупые и сильные. Вот после этого мы начали называть себя Гоблинами, а, поскольку я был старший, то был старшим Гоблином. Так и прижилось.

«Мик»: Ну, и напоследок, не секрет, что для большинства людей твоё имя ассоциируется с переводами фильмов. Мы знаем, что ты делаешь переводы под двумя марками: студии «Полный Пэ» и «Божья искра». Первая специализируется на серьезных, провныхных переводах; вторая на переводах смешных. Можешь поделиться с нами своими планами на будущее? Когда ждать «Возвращение Королля», к примеру?

Goblin: «Королля» следует ждать не раньше выхода DVD-версии, т.е. августа. А если говорить точнее, то не ранее осени «Возвращение королля» получится. Но перед этим намечено еще несколько мега-релизов — это первый эпизод «Звездных войн», который выйдет примерно к апрелю и... «перевод» русского фильма.

«Мик»: Русского? Это оригинально — случаем, речь идет не о «Бумеранге»?

Goblin: Без комментариев @.

«Мик»: А как вообще появилась идея делать такие переводы, и как ты отбирал для них фильмы?

Goblin: Ну, идея появилась просто: наблюдая за работой наших доморощенных над-мозгов-переводчиков, я пришел к выводу, что плохое знание английского языка часто пытаются компенсировать плохим чувством юмора — оправдывая свои ляпы тем, что так получается смешно. Вот я и решил показать, что значит по-настоящему смешно. Считаю, получилось неплохо.

А какие фильмы я отбираю?

Поросные. Вот, возьмем «Братство Кольца», это ведь очень пафосный фильм, причем герои это осознают и просто «крутятся» от каждой сказанной фразы, от каждого жеста. Возьмем те же «Звездные войны», «Матрицу» — то же самое.

«Мик»: Контраст между внутренним пафосом фильма и тем, что мы слышим с экраном?

Goblin: Вроде того.

«Мик»: Ну, спасибо, Дима, за интервью, желаем творческих успехов и с нетерпением ждем игр и фильмов с твоими переводами.

Напоследок хочется сказать, что в последнее время появилось огромное количество смешных переводов, сделанных под Гоблина. Как правило, сделанных хорво. Не ведитесь, камрады, на это. Как понять, что за перевод вам пытаются подсузнуть? Ну, во первых, пощасе заходите на сайт Гоблина <http://www.oper.ru> и на <http://www.megakino.ru/> (там имеется список всех фильмов в его переводе с аннотациями). А если у вас нет Интернета, то просто знайте — перед ВСЕМИ переводами Гоблина идут пометки его студии «Полный Пэ» или «Божья Искра».

Нарманный памать

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru Алексей ТУР aka LEPRECON lepr@gala.net

Все мы рано или поздно сталкиваемся с проблемой транспортировки файлов большого объема. Больше, чем вмещает коробка дискет ☹. Что делать, если CD-RW привода нет, да и приобретать оный нет желания или возможности, а дискеты представляют собой ненадежный, маленьким по объему и просто некачественным носителем информации? Таскать с собой жесткий диск тоже не выход, ибо можно его случайно повредить, а покупка нового будет стоить немалых денег. Однако выход есть, и он рядом ☺. Уже давно производители пошли навстречу пользователям и начали осваивать рынок мобильных устройств переноса информации.

Экскурс в историю

Еще в середине далеких 90-х годов прошлого века появились первые ПК с шиной USB (USB — универсальная последовательная шина). Разработка была инициирована рядом весьма авторитетных компаний, в числе которых значились Intel, IBM, NEC, Compaq. В связи с тем, что в новой техно-

Со временем появилась и новая версия USB — 2.0, у которой максимальная пропускная способность шины увеличилась до 480 Мбит/с, что в сорок раз больше, чем у ее предшественницы. USB 2.0 была спроектирована таким образом, что на ней работали бы как с интерфейсом USB 1.1, так и 2.0. Конечно, если к USB 2.0 подключены устройства, рассчитанные на USB 1.1, никакого прироста производительности ожидать не приходится, но устройство все-таки будет работать, и это главное. Если же устройство USB 2.0 подключить к порту USB 1.1, то его скорость будет ограничена 12 Мбит/с. Внешне различия у интерфейсах USB 1.1 и 2.0 не наблюдаются.

По мере распространения USB-шины появились и использующие ее накопители. Далее мы и расскажем о USB Flash-накопителях — компактных, легких, простых в эксплуатации и в то же время достаточно емких, чтобы «перевозить» внушительное количество информации. Конечно же, встречаются и более емкие устройства хранения информации, но их стоимость гораздо выше, чем флэш-драйвов.

Luwen Mini EasyDisk

Простая и очень компактная модель (рис. 1), которая прекрасно подойдет для транспортировки файлов не очень большого объема. Эта малышка уступает своим конкурентам только в объеме памяти, сегодня в продаже доступны модели 16, 32, 64 и 128 Мб. В комплект поставки флэшек входит такая полезная софтина, как *UMSD 2.33*, которая позволяет разбить flash drive на несколько разделов, на открытые и защищенные паролем области. К примеру, это полезно, если нужно перенести информацию, попадание которой в чужие руки нежелательно. Еще

Устройство работает с USB 1.1, а значит, его можно использовать на любых компьютерах хотя бы с одним USB-портом. Идеально подойдет тем, кто не собирается возить за собой файлы большого объема ☹. Кстати, этот девайс легко носить с собой, ибо он весит всего 9 грамм, а его габариты составят 65.5x17x9 мм.

Transcend JetFlash

Итак, перед нами Transcend USB flash drive (рис. 2). Флэш-драйвы этой серии могут быть от 16 Мб до 2 Гб. Согласитесь, что флешка, вмещающая 2 Гб, довольно полезная вещь,



Рис. 2

особенно если вы работаете, например, с графическими файлами большого размера. На такой флешке можно носить даже дистрибутивы всех ОС Windows — и еще останется свободное место для любых файлов, дистрибутивы всех ОС Windows «вешают» около 1.5 Гб. Рассматриваемая нами модель оснащена 128 мегабайтами памяти, работает с шиной USB 1.1, довольно компактная, а главное — практична и проста в использовании.

Флэш-драйв можно использовать как USB-FDD (то есть отвести под загрузочную область 1.44 Мб его памяти). Таким образом, если нет дискеты, или, что хуже, самого флоппи-дисковод, можно воспользоваться флэш-драйвом. Есть три варианта загрузки: USB-Zip, USB-FDD, USB-HDD.

И здесь благодаря ПЧ можно создать область, защищенную паролем, в которой хранить важную информацию. И самое приятное, это маленькие габариты — 73x25x11 мм, при массе девайса всего 15 грамм.

Apacer HandySteno 2.0

Эта модель (рис. 3) принадлежит ко второму поколению флэш-накопителей и поддерживает работу с интерфейсом USB 1.1 и 2.0. Дизайн девайса довольно нестандартный. Если у большинства моделей USB-разъем является продолжением флешки, то здесь применен оригинальный подход: использу-

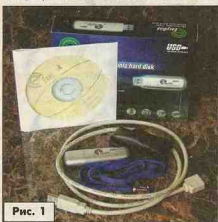


Рис. 1

логи оказались заинтересованы столь крупные компании, дело быстро начало набирать обороты. Основной целью было обеспечение реальной возможности работы устройств на шине USB в режиме plug&play. Это значит, что в первую очередь, хотели добиться работы с возможностью «горячего» подключения/отключения устройств при автоматическом их обнаружении. А также обеспечить работу после установки всех необходимых драйверов. Главным было сохранить приемлемую скорость передачи данных для подавляющего большинства периферийных устройств.

Каждый контроллер USB независимо от количества подключенных к нему устройств занимает всего одно прерывание, что обеспечивает преимущество при использовании универсальной последовательной шины.

В настоящее время USB активно применяется огромным количеством устройств, такими как внешние CD-приводы, жесткие диски с подключением к USB-порту, Flash-карты и иные накопители, принтеры, сканеры, модемы и т.д.

Спецификация «медленной» шины USB 1.1 в общем случае такова: максимальная скорость передачи данных до 12 Мбит/с, максимальное количество подключаемых устройств (включая концентраторы) — 127, допустимо подключение устройств с разными скоростями передачи данных. Питание на периферийное устройство может подаваться от самого USB-порта, напряжение — 5 В, а максимальный ток на одно устройство — 500 мА.



Рис. 3

один плюс данного флэш-драйва — это возможность превратить его в USB-FDD, то есть сделать его загрузочным диском, создав специальный раздел 1.44 Мб. Теперь вам уже точно не понадобятся дискеты.

ся гибкий кабель, который прячется в отсек корпуса. Мода — это, конечно, хорошо, но ведь кабель может перетереться или попрос-



Рис. 4

ту порваться, так что не делайте лишних движений. Но в этом есть и свое преимущество: устройству не нужен удлинитель, хотя он в комплекте все-таки присутствует. Объем данной модели — от 32 Мб до 2 Гб. В общем и целом ничего экстраординарного ожидать от такого устройства не следует. Однако стоит подчеркнуть уникальные дизайн и исполнение: корпус у флешки изготовлен не из обычного пластика, а из алюминия, так что за ударопрочность можете не переживать. Габариты устройства 95x27x18 мм, указывать вес при алюминиевой конструкции производитель явно постеснялся, но ориентировочно где-то не более 30 грамм.

PQI Intelligent Stick

Весьма любопытный девайс (рис. 4). В отличие от своих собратьев, он выделяется не только внешним видом, но и техническими характеристиками. На упаковке красуется надпись «Flash Drive», но при детальном рассмотрении вместо привычного USB можно обнаружить весьма нестандартный разъем. На вопрос, что это, отвечает мануал, в котором написано, что такую фичу следует именовать **USB/Intelligent Stick interface**. Как ни странно, на устройство безо всяких физических и механических усилий устанавливается в USB-порт. При подключении флешки используются только первые четыре контакта (остальные пока не задействованы), после чего система легко обнаруживает новое устройство. Для чего же нужны все три контакта? В дальнейшем PQI планирует занять рынок КПК и цифровых плееров, и три контакта, остающиеся свободными на флэ-

512 Мб. Девайс совместим с USB 1.1 (есть и варианты с поддержкой USB 2.0, но это старший модельный ряд, начиная со 128 Мб). В комплекте к флэш-драйву драйверы не поставляются, ибо современные ОС и без дополнительного ПО понимают устройство. А вот для Windows 98/ME дрова придется скачать из Интернета.

Устройство очень компактное, ибо вес его составляет всего 3 (!) грамма, и удобное — его легко можно разбить на несколько разделов, сделать загрузочным и защитить паролем доступ к информации.

Kingston Data Traveler 2.0

В наш обзор попал флэш-драйв от фирмы Kingston (рис. 5). Это удобный и приятный в использовании девайс, как понятно из названия, поддерживающий стандарт USB 2.0. Выполнен он на весьма достойном уровне. К сожалению, нет переключателя защиты от записи, несмотря на то, что при таких габаритах устройство его вполне можно было бы установить. Впрочем, это несущественный недостаток, который легко устраняется при помощи софта, поставляемого в комплекте с флэш-драйвом (у других моделей Kingston переключатель для блокировки записи на флэш есть — *Прим. ред.*). При помощи утилиты (кстати, утилиты, поставляемая в комплекте ранее, называлась

предназначен темно-синий цвет. Согласитесь, что дизайн устройства истинно женский, с чем дам и поздравляю, наконец-то и с веселой заботы производителя флэш-накопителей. Силою можно приобрести все три устройства, при этом будет повод обновить и цветовую гамму своего гардероба.

На флэшке присутствует переключатель для защиты от случайного удаления информации с носителя. В комплект входит софт, при по-



Рис. 5

мощи которого можно настроить использование флэшки по своему усмотрению.

Габариты у устройства невелики: 83x27x14 мм. В комплекте есть шнурок, чтобы носить флэшку на шее, вес — 15 грамм, ну и, конечно же, удароустойчивый корпус.

Canyon Flash memory drive (rubber)

Еще один девайс (рис. 7) из семейства флэш-драйвов с поддержкой USB 1.1 и 2.0, обладающий крайне оригинальным дизайном. Причем оригинальность заключается не только во внешнем виде, но даже в материале, из которого сделан корпус: на этот раз это не металл и не пластик, это — резина. Смотрится все это очень красиво, габариты данного устройства 67x25x13 мм при весе 20 грамм. Как говорится, «красота требует жертв», и эти жертвы — вес, хотя, что такое 20 грамм на шею? Скорее же хочу сказать о том, क्यों преимущественно резинового корпуса: ударопрочность и защита от воды. Конечно, не стоит его специально купать, но, полов под дождь, вы не будете переживать из-за того, что пара капель воды окажется на устройстве.

Модельный ряд представлен накопителями емкостью 128, 256 и 512 Мб, что вполне подходит для любых целей и рассчитано на кошельки любых размеров. При помощи утилиты, входящей в комплект поставки, устройство можно разделить на несколько разделов, защитить паролем или, отдав под загрузочную область 1.44 Мб, сделать его USB-FDD, то есть заменить отведенной под загрузку области диску. Среди поддерживаемых производителем ОС упомянуты Windows 95/98/ME/2000/XP и MacOS 8.6+, правда, в последнем случае устройство работает только в режиме USB 1.1.

На этом мы завершаем нашу статью о простых и удобных в эксплуатации устройствах под названием USB Flash Drive, которые могут нас порадовать компактностью, стильным дизайном и, конечно, возможностью транспортировки файлов большого объема.



Рис. 6

KeySafe и использовалась в устройствах от M-Systems), входящей в комплект, можно разбить дисковое пространство на несколько разделов, сделать защищенную паролем область, но не более. Данная модель оснащена 128 Мб памяти и прекрасно подойдет для транспортировки файлов сверхкрупного большого объема.

Digitex Container

Рис. 7

Флэш-драйв Container от фирмы Digitex (рис. 6) — не совсем типичный девайс с интерфейсом USB 1.1. Модельный ряд, который представила компания, не только разный по объему памяти, но и по цвету. Раскраска такая: светло-синий цвет у флэш-драйва емкостью 64 Мб, светло-зеленый цвет используется для накопителя в 128 Мб, ну а для самого большого по объему устройства в 256 Мб



Данный флэш-драйв оснащен 64 Мб памяти, хотя на сегодняшний день есть модели с объемом 128, 256 и

[illegible]

ВНИМАНИЕ!!!
Изменился наш телефон и адрес
(044) 455 35 75 03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Наименование фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262, 4647185)	
2	Европроект (044-2167483, 2165917)	6

3	Иксософт (044-2464289, 2345335)	3
4	КомТехСервис (044-2368800, 2368432)	11
5	МультиТрийд (044-2470598, 2375186)	32
6	Пулсар (044-2639983)	5
7	Технопарк (044-2463490)	31

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№11 (121), 15.03.2004.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатки 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.

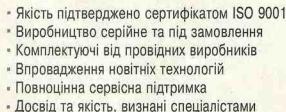
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Дмитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко,
Дания Перцова.
Корректор: Полина Хотимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шварцкоп.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров,
Валентина Маревич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Заваднова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бураковский, Юрий Литвин.

Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можжев
Сбыт: Лариса Остапова, Елена Нозорова.
Экспедирование: Анатолий Ключко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Paro»
Фотоувод: ООО «Ирапа», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкерия ТМ «Мондир»
ТзОВ «Видавничо група «Експрес», (Львівська обл.,
Яворський р-н, с. Рясне Руське, вул. Соболиди 5),
тел. (0322) 97-4768,
зам. № 1256



Розпочніть 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.



Tommorrow challenge ready

Датум издана: 07.12.2016. Република - задржати тоганди знајући IBM Corporation, IBM и IBM PowerPC су регистровани трговачки називи IBM Corporation. Apple и Mac OS су регистровани трговачки називи Apple Inc. Microsoft и Windows су регистровани трговачки називи Microsoft Corporation. Intel и Pentium су регистровани трговачки називи Intel Corporation. AMD и Athlon су регистровани трговачки називи Advanced Micro Devices, Inc. NVIDIA и GeForce су регистровани трговачки називи NVIDIA Corporation. Sony и PlayStation су регистровани трговачки називи Sony Computer Entertainment Inc. Samsung и Galaxy су регистровани трговачки називи Samsung Electronics Co., Ltd. HTC и HTC One су регистровани трговачки називи HTC Corporation. LG и LG G су регистровани трговачки називи LG Electronics. Huawei и P8 су регистровани трговачки називи Huawei Technologies Co., Ltd. Xiaomi и Redmi су регистровани трговачки називи Xiaomi Corporation. Google и Android су регистровани трговачки називи Google LLC. Facebook и Messenger су регистровани трговачки називи Facebook Inc. Twitter и Twitter.com су регистровани трговачки називи Twitter Inc. YouTube и YouTube.com су регистровани трговачки називи Google LLC. Instagram и Instagram.com су регистровани трговачки називи Instagram LLC. Snapchat и Snapchat.com су регистровани трговачки називи Snap Inc. Pinterest и Pinterest.com су регистровани трговачки називи Pinterest Inc. LinkedIn и LinkedIn.com су регистровани трговачки називи LinkedIn Corporation. Slack и Slack.com су регистровани трговачки називи Slack Technologies Inc. Zoom и Zoom.us су регистровани трговачки називи Zoom Video Communications Inc. Skype и Skype.com су регистровани трговачки називи Skype Limited. WhatsApp и WhatsApp.com су регистровани трговачки називи WhatsApp Inc. Telegram и Telegram.org су регистровани трговачки називи Telegram FZ-LLC. Signal и Signal.org су регистровани трговачки називи Signal Foundation. ProtonMail и ProtonMail.ch су регистровани трговачки називи Proton AG. Tutanota и Tutanota.de су регистровани трговачки називи Tutanota GmbH. Nextcloud и Nextcloud.org су регистровани трговачки називи Nextcloud GmbH. OwnCloud и OwnCloud.org су регистровани трговачки називи ownCloud GmbH. Syncthing и Syncthing.org су регистровани трговачки називи Syncthing Inc. BitTorrent и BitTorrent.org су регистровани трговачки називи BitTorrent Inc. uTorrent и uTorrent.com су регистровани трговачки називи BitTorrent Inc. qBittorrent и qBittorrent.org су регистровани трговачки називи qBittorrent Ltd. Vuze и Vuze.com су регистровани трговачки називи Vuze Inc. Transmission и Transmission.org су регистровани трговачки називи Transmission Project. Deluge и Deluge.org су регистровани трговачки називи Deluge Project. KTorrent и KTorrent.org су регистровани трговачки називи KTorrent Project. Xtorrent и Xtorrent.org су регистровани трговачки називи Xtorrent Project. Bittorrent Client и Bittorrent Client.org су регистровани трговачки називи Bittorrent Client Project. BitComet и BitComet.org су регистровани трговачки називи BitComet Project. eMule и eMule.org су регистровани трговачки називи eMule Project. Mule и Mule.org су регистровани трговачки називи Mule Project. LimeWire и LimeWire.org су регистровани трговачки називи LimeWire Project. Grok и Grok.org су регистровани трговачки називи Grok Project. iMesh и iMesh.org су регистровани трговачки називи iMesh Project. Morpheus и Morpheus.org су регистровани трговачки називи Morpheus Project. Ares и Ares.org су регистровани трговачки називи Ares Project. Donkey и Donkey.org су регистровани трговачки називи Donkey Project. Kuro и Kuro.org су регистровани трговачки називи Kuro Project. Limewire и Limewire.org су регистровани трговачки називи Limewire Project. Grok и Grok.org су регистровани трговачки називи Grok Project. iMesh и iMesh.org су регистровани трговачки називи iMesh Project. Morpheus и Morpheus.org су регистровани трговачки називи Morpheus Project. Ares и Ares.org су регистровани трговачки називи Ares Project. Donkey и Donkey.org су регистровани трговачки називи Donkey Project. Kuro и Kuro.org су регистровани трговачки називи Kuro Project. Limewire и Limewire.org су регистровани трговачки називи Limewire Project.

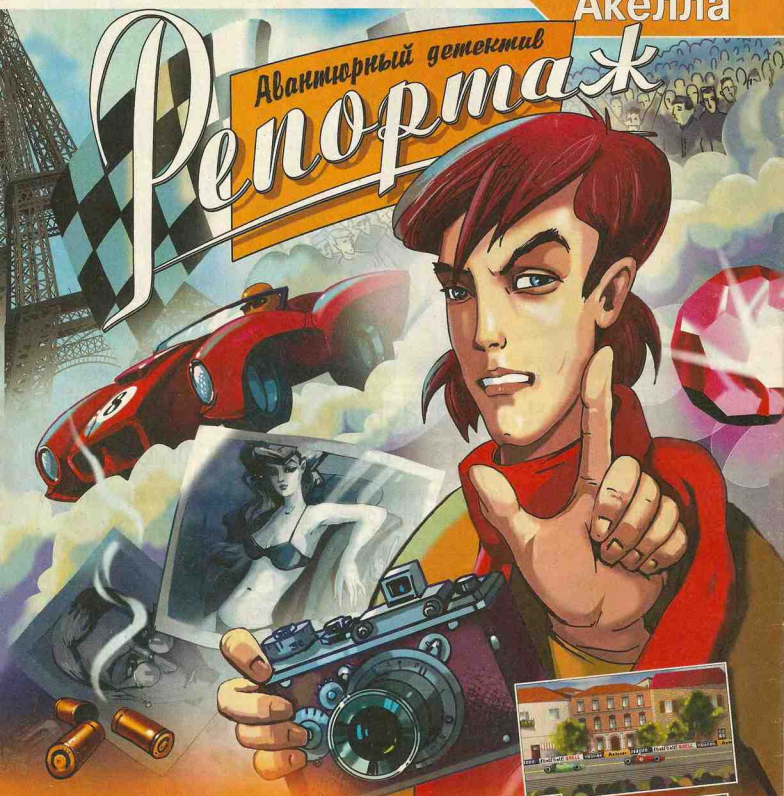
Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов. тел.: (044) 238-8990, 238-8999 www.technopark.com.ua

КОМПАНИЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Акелла

Репортаж

Авантюрный детектив



...Париж, літо 1967 року. Молодий репортер Жак Бузье, за дорученням редакції їде в Монако на щорічні автоперегони. Проте дуже швидко його поїздка перетворюється на запутану кримінальну історію, в якій беруть участь і шахраї-букмекери, і аферисти, і навіть викрадачі діамантів... Взявши на озброєння логіку, журналістську нахабність та почуття гумору, головний герой зможе розплутати цей складний клубок.

- більше 120 ігрових сцен в стилі мальованої, мультяшної графіки;
- оригінальний саундтрек, що підкреслює атмосферу гри;
- закручений сюжет та нестандартні головоломки;
- гри в гри: по ходу розвитку сюжету вас очікують сюрпризи у вигляді окремих головоломок;
- зміна пори доби в процесі гри;
- наявність у грі необов'язкових завдань;
- велика кількість гумору.



© 2004 Мультитрейд, © 2004 Акелла.

Видавець на території України – компанія „Мультитрейд“, www.multitrade.com.ua
3 питань гуртових закупок звертайтеся за тел.: (044) 237-5186; sale@multitrade.com.ua