

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 12(122)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

22.03.2004

DUNGEON & SIEGE LEGENDS of ARANNA Anarchy online CONAN

Jack the Ripper
New York 1901

В рамках акції **Фантастичний Комп'ютерний Тиждень**

15 - 17 КВІТНЯ '04

Торгово-Промислова

Палата України

м.Київ, вул. В.Житомирська, 33



Також в рамках Ф. К. Тижня:

▼ Фестиваль комп'ютерних ігор

▼ Асамблея фантастики "Портал"

(www.interportal.info)

Ярмарка-продаж комп'ютерної техніки

"Мій комп'ютер"

Таке буває лише раз на рік!

*Ліпшого місця
для купівлі
не знайти!*

- ▼ тільки найкращі товари кращих компаній
- ▼ найнижчі ціни та величезні знижки від учасників
- ▼ конкурс серед зробивших покупку з дуже цінними призами

**СУПЕРЯРМАРКА
на
СУПЕРЦІННІ**

Організатори:

**МОЙ
КОМП'ЮТЕР**

МОЙ ІНТЕРВІД



При підтримці:



Інформаційні партнери:



COMPUTERWORLD

СНІР

КОМП'ЮТЕРИ

АБАМАНІ

Мир связи

ШПІЛЬ!

ТУПАРК



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ упол 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-Сталинные 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

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Марипуль

- ✓ 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»

Олтовская продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анотас», ул. Октябрьская, 27
- ✓ поток 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

- ✓ Оптовое 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 месяца — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяца — 48.28 грн, 8 месяца — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У БЕРЕЗНІ 2004



1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI

2-й ПРИЗИ — SoundCard ESS Maestro-2

3-й ПРИЗИ — Интернет-картки 1x1



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

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

Список статей

1. MANIAC and SHRIKE.
Beyond Divinity, стр. 8.
2. Кирилл ПОЛЯКОВ.
Border Zone, стр. 9.
3. VARG, WHITESNOW.
Conan, стр. 10-11.
4. Кирилл ТАЛЕР.
Jack the Ripper, стр. 12-13.
5. dan.9er & Spiffire.
Танкистодоры, стр. 14-15.
6. Алексей ТУП aka LEPRECON.
Dead to Rights, стр. 16-17.
7. BondD.
Dungeon Siege: Legends of Aranna, стр. 18-19.
8. Том/Doc/KEPTIC.
Vietcong, стр. 20-21.
9. Кирилл ТАЛЕР.
Anarchy Online, стр. 22-23.
10. Том/Doc/KEPTIC, Александр GLUKK.
Русский щит, стр. 24-25.
11. Том/Doc/KEPTIC.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
12. Виталий КЛЕЦКО.
Комбайны выходят на поля, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участием в конкурсе

Посмотрите на стены и балконы Департамента! Еще не сняли праздничный транспарант, таящий: «С днём рождения, любимый спецгент Кертис!» и плакат «При переходе на летнее время — не сверни налево!» Зато на другой стене кадеты радостно вещают... очень радостно вещают... плазны: «Первое апреля — лучше один раз отшутиться!» Вам ещё не страшно?

Портовые разборки

Компании **Hip Interactive** и **Namco** объявили о выходе демо-версии своего тактического экшена с необычным названием **kill.switch**. Что заставило разработчи-



ков назвать свою игру именно так, до сих пор остается загадкой. Ну, не это главное. Тем более, что нам обещают довольно интересный, лихо закрученный сюжет, который, возможно, все объяснит. Здесь следует заметить, что **kill.switch** изначально разрабатывался для приставок нового поколения, и релиз на X-box и PlayStation 2 уже состоялся. Причем, похоже, что «приставочникам» игра пришлась по вкусу, и после этого Нампо приняло решение портировать игру на PC. Разработчики клянутся, что главный бич портов — консольное управление — не будет мешать нашим геймерам с головой погрузиться в пучину разворачивающихся на экране событий. Ну что ж, будем надеяться. Однако полностью избежать «приставочных» элементов не удастся. Так, для продвижения по сюжету вам придется собирать бонусы, после чего будет прокручиваться видеоролик, скармливая нам очередную порцию сторилонга. Впрочем, это не смертельно и, если все будет исполнено на достаточ-

но высоком уровне, не должно создать дискомфорта. Играть нам придется за бравого спецназовца, выполняющего миссии на Ближнем Востоке, в Корее и прочих «горячих точках» планеты. В игре нас ожидает довольно солидный арсенал, в который будут входить дробовик M1, автомат АК-47, автомат M4, гранатомет AKUG, девятимиллиметровая полуавтоматическая HK5-SD с глушителем, снайперская винтовка MCRT-300 и многое другое. Также обещается суперумный AI, современная графика и яркие спецэффекты. Скачать 77-мегабайтную демку можно с официального сайта игры (<http://www.killswitch.com/index.cfm?home>), а релиз намечен на конец марта. Также недавно стало известно, что право на локализацию и издание **kill.switch** на территории стран СНГ приобрела компания «Руссобит-М», которая является предоставителем нам русскую версию этой игры уже в апреле этого года. Ждем-с.

Вверх колесами

Компания «Новый Диск» объявила о заключении соглашения с немецкой девелоперской конторой **Moon Byte Studios**



об издании на территории стран бывшего СНГ гоночной аркады **Crashday**. Данный проект обещает поразить геймеров необычайно эффектными автомобильными трюками и столкновениями на дороге. «Только в этой игре можно испытать скольжение по дороге на крыше автомобиля, когда весь мир вокруг — вверх дном. Разбей тачку

вдребезги, выполняя очередной улоупотребительный трюк, и побывай в самых реали-



стичных столкновениях. Такое не стоит пробовать в реальном мире, за рулем собственного автомобиля. Но обязательно надо попробовать здесь! Окунись в океан адреналина с головой! Игра будет полностью переведена на русский язык. Диск поступит в продажу в подарочной и jewel-упаковке. Ориентировочная дата выхода — осень 2004 года. Ждем-с.

Пейнтбол на крыше

Компания **Sixteen Tons Entertainment** анонсировала свой новый проект — симулятор пейнтбола, который будет носить название **Gotchal**. Так что если вам не хватает денег на реальный пейнтбол, сможете оторваться на экране монитора. В игре вам предложат сформировать собственную команду и принять участие в чемпионате **International Gotcha Association**. Разработчики обещают более 15-ти видов оружия, рисованных с реальными образцов, включая самые новые модели, и несколько видов амуниции, также имеющих реальных аналогов. Сражаться придется на 12-ти kortax, среди которых заявлены нефтедобывающая платформа и крыша небоскреба. Помимо командной игры, можно будет поучаствовать в дуэлях, причем вашим противником может быть как компьютер, так и реальный противник. Вообще, разработчики заявляют, что очень много внимания уделяется именно сетевой игре

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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



посредством локальной сети и через Интернет. Игра создается для платформ PC и



X-box. Идолом Getchall выступил компания **Take Two Interactive**. Релиз виртуального поингбола намечен на лето следующего года.

SWAT распушен?

На популярном западном игровом сайте **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com>) появилась сообщение, которое наверняка разочаровало поклонников тактического шутера **SWAT**, разрабатываемого компанией **Sierra Entertainment**. Похоже, что многообещающий экшен **SWAT: Urban Justice** прекратил свое существование. Такой вывод был сделан западными гейм-журналистами после того, как вся информация об этом проекте исчезла из онлайн-каталога Sierra. Причем разработчики отказались от каких-либо комментариев, а издатель проекта компания **Vivendi Universal Games** ограничилась заявлением, что официальную информацию о будущем серии SWAT мы узнаем не раньше этого лета. Так что похоже, что в обозримом будущем отважные бойцы из подразделения SWAT не появятся на экранах наших мониторов. Более полную информацию все желающие могут найти на сайте **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/news/more/1078920421/>), однако помните, что все ее считать официальной. Ждем лета.

Крестовый поход за золотом

Компания **Paradox Entertainment** объявила об отправке в печать глобальной средневековой стратегии **Crusader Kings**.



которая, как вы наверняка помните, продолжает серию **Europe Universals**. Вам предлагается выступить на стороне одной из европейских держав и доказать

свое превосходство над многочисленными соперниками. Действие игры разворачивается на протяжении нескольких столетий человеческой истории.

«Первая в своем роде глобальная ролевая стратегия раскрывает славное время Крестовых походов — период борьбы королевских династий за богатство и могущество, эпоху инквизиции и пышных королевских празднеств. В чьих руках окажется власть над церковью и государством? Кому будут смиренно вникать герцоги, графы, короли и даже сам Папа Римский? Именно вам выпал шанс найти ответы на эти вопросы. Возглавьте любую из европейских династий и воспитайте достойных наследников, заключайте альянсы и ведите войны, присягайте на верность и плетите интриги — любыми средствами повышайте уровень вашего престижа и благочестия. Завоюйте свою Святую Землю как истинный стратег и доблестный воин!»

Вам придется принять участие в сражениях, которые происходили на самом деле, с головой погрузиться в интриги королевских дворов Европы, принять участие в Крестовых походах — и многое, многое другое. Релиз игры должен состояться в самое ближайшее время. На территории стран бывшего СНГ игра выйдет под названием «Крестоносцы». Компания **Snowball Interactive** уже приступила к локализации, однако дата «русского» релиза пока что неизвестна.

Наемники «Руссобита»

Компания «Руссобита» объявила о подписании договора со **Strategy First** об издании на территории стран бывшего СНГ официального оддона к культовой тактичес-



кой стратегии **Jagged Alliance 2**, который носит название **Jagged Alliance 2: Wildfire**. Судьба этого оддона весьма необычна. Начнем с того, что непосредственной разработкой занималась российская компания **I-Deal Games**, сотрудники которой в прошлом были довольно известны в тусовке поклонников **Jagged Alliance**, прославившись после создания нескольких довольно интересных модов для этой игры. Собственно, **Wildfire** тоже начинался как обычный мод, однако попал в поле зрения **Strategy First** и приобрел статус официального оддона. Разработчики полностью переделали карты, оружие, игровые объекты, миссии и интеллектуальный интеллект. И конечно же, прикрутили абсолютно новый сюжет. Действие игры снова перенесет нас в многогострадную страну Арулью. На этот раз отважным наемникам придется сражаться с

могущественным наркобароном, экспортирующим в США огромные партии наркоти-



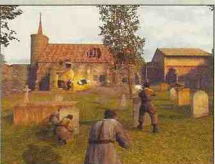
ков. Справиться с негодием законными методами не представляется возможным, и поэтому за дело придется взяться вам. Релиз английской версии **Jagged Alliance 2: Wildfire** уже состоялся, а когда появится локализованная версия, к сожалению, пока что неизвестно. Будем надеяться, что «Руссобита» не будет сильно тннуть с переводом, и нам вскоре снова удастся погрузиться в любимый многими мир **Jagged Alliance**.

1С на прилавке

Компания **1С** объявила о поступлении в продажу локализованных версий игр **Call of Duty and Empires: Dawn of the Modern World**. Обе эти игры, как говорится, в рекламе не нуждаются. Патристический экшен **Call of Duty**, уже довольно долгое время занимающий верхние строчки в американских хит-парадах, перенесет вас во времена второй мировой войны и даст возможность в очередной раз принять участие в сражениях с солдатами Рейха.

«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».

Empires: Dawn of the Modern World — новая стратегия, охватывающая несколько



столетий человеческой истории — наверняка придется по вкусу поклонникам глобальных игр. «Средние века и расцвет империй, кровопролитные бои первой и второй мировой войн в **Empires: Dawn of**



the Modern World вы пройдете весь этот путь, своими руками строя города и разрушая неприятельские армии, развивая экономику и отправляя в бой многочисленные армии. Славные рыцари, великие полководцы и могущественные короли, чья власть кажется порой безграничной, свобода, которую отстаивают лицом к лицу с врагом, и слова, добываемая в кровопролитных битвах, — вот он, удел настоящего стратега, вот оно, непередаваемое чувство глобальности происходящего, вот она, история! Обе эти игры уже сегодня можно найти на рынке. Не пропустите.

Ну а если вы принадлежите к многочисленным поклонникам «самого реалистичного авиасимулятора» «Ил 2: Штурмовик», то вам наверняка будет интересно узнать, что дополнение к игре «Ил 2 Штурмовик: Забытые сражения» — «Асы в небе» также появился на прилавках магазинов. В этом однове вы найдете более 25-ти новых самолетов, среди которых будут СпБ (состояние 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, To-152H-1, G-229A, Mistel, Fiat CR.42, Fiat G.50, J8A, Ki-84b, Ki-84c, A6M2 Zero и другие. Кроме того, нас ожидают новые карты, миссии, динамические кампании и многое другое.

Ножницы — в руки

В Сети появилась информация о том, что одна из самых скандальных игровых компаний — Running With Scissors — готовит для нас новую серию разработок приключений беззубного почталона. Об этом совершенно недвусмысленно намекнул начальник «Бегущих с ножницами» Винс Деви в своем интервью сайту Total Video Games (<http://www.totalvideogames.com>). В данный момент разработчики заняты созданием однокора к своей игре Postal 2. К сожалению, никаких подробностей, касающихся данного дополнения, пока нет. Оно и понятно: разработчики не очень-то любят открывать свои карты раньше времени. Однако выступление Винса указывает на то, что в самом ближайшем будущем нас ждет официальный анонс, а вместе с ним и какое-то количество подробностей. Но даже сам факт того, что работа над однокором начата, не может не радовать. Будем надеяться, что Running With Scissors не будет долго держать свои планы в секрете, и мы с вами в самом ближайшем будущем узнаем много интересного. Следите за новостями.

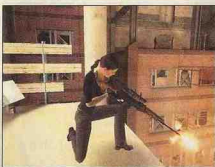
Конкурент «Мафии»?

Недавно в Сети проскользнула информация о том, что компания Electronic Arts

приобрела права на создание игры по мотивам знаменитой кинотрилогии «Крестный отец», и не откладывая дела в долгий ящик, приступила к разработке. К сожалению, кроме самого факта работы над игрой нам пока что ничего не известно. «Электроникс» надежно хранит свои секреты. Известно только, что это скорее всего будет экшен, и уровень жестокости в нем будет достаточно велик. К сожалению, это все, что мы знаем на сегодняшний день. Однако есть надежда, что игра будет продемонстрирована на выставке E3, которая пройдет в Лос-Анджелесе в мае этого года. Ну что ж, подождем.

В ожидании Макса

Хорошая новость для поклонников крутого полицейского Макса Лейно пришла к нам из офиса компании Take Two Interactive. Исполнительный директор этой компании на днях заявил, что несмотря на довольно низ-



кие продажи второй части игр, Max Payne 3 обязательно будет. Он заметил, что оплотнеть в сторону такой бренд было бы просто преступлением. Правда, сам разработчик «Макса» компания Remedy Entertainment отрицает факт начала работ над третьей частью игры. Что это может означать, можно только догадываться. Возможно, заявление исполнительного директора Take Two относится к отдаленному будущему, и издатели только планируют начать работы над Max Payne 3? А может, разработчики предпочитают избегать диалога с журналистами по каким-то своим причинам? К сожалению, сегодня вряд ли кто-то из нас сможет ответить на эти вопросы. Так что остается лишь сесть за стол, и когда-нибудь Макс обязательно вернется.

FarCry на подходе

Компания UbiSoft и Crytek официально объявила об уходе в печать одного из самых ожидаемых проектов последнего времени — 3D-шутера FarCry. В последнее время об этом проекте говорили очень много, так что не будем повторяться: выложенные в Сети материалы (демо-версия, а также многочисленные скриншоты и видеоролики) говорят сами за себя. Если игра будет действительно такой, какой ее хотят показать разработчики, то нас, однозначно, ждет новый хит. Релиз FarCry намечен на 23 марта, а перед самым выходом игры Crytek намерена выпустить в Сеть еще одну демку — видимо, чтобы скрыть ожидание самым нетерпеливым. Так что ждем. Ждем с нетер-

пением. Кстати, переводить и издавать FarCry на территории стран СНГ будет компания «Бука». Дата выхода локализованной версии игры пока что неизвестно.

Станция LG Cup — поехали!

13 марта в киевском компьютерном клубе «Станция» (www.stancia.net) прошел Первый Украинский кибер-спортивный чемпионат на приз от LG Electronics, организатором Федерации компьютерного спорта Украины (ФКСУ). Главным информационным спонсором сего мероприятия был — угадайте, кто? Правильно! — мы.

Игры проводились на 170 компах с TFT-мониторами. Участники следили за событиями, расположившись в зале диско-клуба, оборудованном проектором для трансляции наиболее интересных игр.

Чемпионат прошел по играм Counter Strike в номинации «5 на 5» и Warcraft 3 TFT в номинации «1 на 1». Поразило обилие команд и игроков — 70% участников прибыли из разных регионов Украины, всего в чемпионате приняли участие 32 команды (160 человек) по Counter Strike и 46 участников по Warcraft 3 TFT. Проведение чемпионата обслуживали свыше 15 судей и организаторов.

Батални длились весь день. Победителями в CS стали: первое место — команда DiOSoft (Киев), второе место — Tree2.TNT (Львов), третье — c4 (Одесса); в Warcraft победу одержал GSC.HotC-club (Киев), второе, третье и четвертое места соответственно заняли GSC.Izual.bp (Львов), C17/Android (Симферополь), FuDeS/Fodder (Кривой Рог). Все победители получили памятные дипломы и призы на немалую сумму — \$1500.

В отдельном зале состоялся турнир по Quake 3 для представителей СММ. В ожесточенной массорубке выжил представитель сайта Gamelnside.com Геннадий «Vegas» Веселюк. После чего организаторы провели пресс-конференцию с участием представителей ФКСУ. В ходе пресс-конференции было поставлено много актуальных вопросов, среди которых и правовая — ведь Государственный комитет по делу спорта 1.12.2003 года указом № 3065 включил кибер-спорт в список официально признанных (неолимпийских) видов спорта.

Столь грандиозное событие было бы невозможно без поддержки спонсоров — компаний LG Electronics, e.verest, а также Интернет-провайдера Relcom, которые приложили немало усилий и оказали неоценимую помощь в организации чемпионата.



КУПИТЬ/ПРОДАТЬ/РЕМОНТ/НАСТРОЙКА
В ЖИВАНИХ
Компьютеры, комплектующих
на периферии

МОДЕРНИЗАЦИЯ

ул. Виборзкая, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15





У ході акції «Фантастичний комп'ютерний тиждень»
15-17 квітня Торгово-Промислова Палата України
м. Київ, вул. В. Житомирська, 33

Міжнародна асамблея фантастики

ПОРТАЛ
www.interportal.info

- Зустрічі з відомими письменниками-фантастами
 - Майстер-класи
 - Художня виставка
 - Кінопокази
 - Книжковий ярмарок
- та безліч цікавих сюрпризів

Також в рамках Ф.К. Тижня:
Ярмарок-продаж комп'ютерної техніки «Мій комп'ютер»
Фестиваль комп'ютерних ігор «Ігроград»

Організатори



При підтримці



Інформаційні партнери



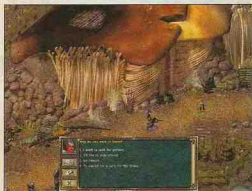
MANIAC and SHRIKE

Beyond Divinity™

The Quest Continues

В 2002 году компания **Larian Studios** явила миру свое детище под названием **Divine Divinity**. Игра не отличалась сногшиба-

тельным миром, и вам предстоит сразиться с черными магами и некромантами. Но однажды вам не повезло. Во время битвы с одним из величайших некромантов вызванный им демон унес вас в свою вселенную. Страшное проклятие соединило вашу душу с душой Рыцаря смерти, одним из тех, с кем вы вели бесчестную войну. Его такое соседство тоже особо не устраивало, поэтому вы решили сделать все возможное, чтобы разорвать узы проклятия. Для этого нужно овладеть забытым искусством поиска трещин между мирами. Это единственный способ освободиться, но кто сказал, что это будет легко...



бательной графикой, но для РПГ это и не самое главное (хотя, спасать красивую вселенную, безусловно, приятнее, чем уродливого). Но незвизная ни на что, она затягивала. Игра погружала нас в загадочный мир Ривеллон, где необъяснимым образом ужилось шесть рас и магии. Кроме этого, в ней содержалась очень простая и удобная ролевая система. Была совершенно не важно, кого вы выбрали в начале, так как предоставлялась возможность прокачивать любое умение по собственному усмотрению. Издали мог мог расстреливать врагов из лука, а вблизи доставать увесистый топор, лишь бы стали позволяли. А еще разработчикам удалось органично соединить сюжет со свободой действий. Подробнее прочитать об этой игре вы можете в «МикЕ», №23 (56).

И вот в середине 2003 года бельгийские девелоперы анонсировали свой новый ролевой проект **Riftrunner**. Спустя полгода название изменили на **Beyond Divinity** для большего соответствия духу игры. Игра не является продолжением «Дивино», это просто новое погружение в старую вселенную, расширение ее границ, если хотите. Как обычно, нам обещают мощнейшую сюжетную линию, новую и усовершенствованную систему создания персонажа, уникальное интерактивное окружение, переработанные системы боя и управления командой. Время шло, проект потихоньку менялся. Что-то добавлялись, что-то убрали. Итак...

«...С момента последних событий в Ривеллоне прошло двадцать лет. Герой последней войны основал орден, направленный на борьбу со злом. Вы вступили в этот орден в надежде искоренить зло во

Вот таким нехитрым образом нам объясняют, почему мы ночью играть героем первого уровня. Персонажи, которых отдадут в наши шаловливые ручки, будут ослаблены в результате действия заклинания *soulforging*. Да, это не печатка. На этот раз нам предоставят партию, состоящую из двух постоянных участников, собственно вас и Рыцаря смерти, душу которого так нехотят связать с вашей. Помимо этой сладкой парочки, в группу включаются монстры, призванные при помощи вызывающих кукол (*summoning dolls*). Монстров можно экипировать инструментами, вы можете задавать некую тактику боя, начиная от простого лечения и заканчивая определением сопротивления врагов к тому или иному виду повреждения и использованию, оттак именно этого типа. Сами куклы можно улучшать, что будет повышать характеристики вызываемых существ. Но если существо, вызванное при помощи куклы, умрет, призвать его снова можно будет по истечении определенного срока.

Графический движок достанется игре от предшественницы, хотя радикально улучшенный. Теперь он будет поддерживать DirectX 9, 3D-анимацию персонажей, высокие разрешения, зуминг, генерацию подземелий и карт в реальном времени. Предполагалось также наличие генератора случайных квестов, но с его работой возникли проблемы, поэтому в финальной версии мы его можем и не увидеть.

С генерацией персонажа дело обстоит гораздо быстрее, чем в предыдущей игре. Сначала нас хотели лишить всей прелести

Разработчик: Larian Studios

Издатель: Hip Interactive

Жанр: RPG

Дата выхода: первая половина 2004 года

Официальный сайт: <http://www.beyond-divinity.com>

создания нашего виртуального протеза, предоставив на выбор несколько классов персонажей: воин, маг, рейнджер, вор. Потом, очевидно, под давлением мировой общественности наши возможности немного расширили. Теперь мы сможем самостоятельно тротить определенное количество очков на атрибуты и умения, так что выбор становится гораздо шире. Впрочем, возможность выбрать заранее сгенерированных персонажей также осталась, но самих классов станет больше.

Первичных характеристик всего шесть: strength, constitution, agility, speed, intelligence, survival. Если с первыми все более-менее понятно, то на атрибут *survival* надо остановиться подробнее, — он влияет на скорость регенерации здоровья и восстановления маны. Умения все также разбиты на три категории: warrior, mage и survivor. Теперь мы сможем улучшать различные компоненты умений или добавлять новые (обещан большой выбор, но иногда вам может понадобиться достичь определенного уровня развития умения или найти учителя). Улучшать характеристики можно не только путем знания предметов, а также используя магические кристаллы, для которых необходимо найти специальную сумку. Из-за ограниченного места в сумке придется подбирать наиболее эффективные комбинации кристаллов. Процесс генерации заканчивается на выборе пола, возраста и телосложения, правда, ни на что, кроме анимации, это не влияет. Вполне вероятно, дополнительно будет введено возможность выбора протеза.

Действие игры поделено на четыре акта: первый — подземелье, второй и третий — на поверхности, четвертый — в гигантской башне. Во втором акте мы снова получим в наше распоряжение телепортацию пирамидки. Также мы сможем посетить некоторые области из оригинального Divine Divinity, размер статичного мира окажется прилизительно таким же.



Думаю, на этом можно и закончить, хотя довольно много осталось нерассказаным. Но что поделаешь — регламент, журнал ведь все еще не резиновый. Итог, если разработчики выполнят свои обещания, то нас ждет действительно хорошая игра.



Кирилл ПОЛЯКОВ, также известный как QARR

BorderZone

Разработчик: «Сатурн-Плюс»

Издатель: 1C

Жанр: action-RPG

Системные требования:

✓ запусится на: P2-400, TNT2;

✓ пойдёт на: P3-700, 128 МБ ОЗУ, GeForce 2MX 32 МБ;

✓ лучше всего: Nvidia GeForce3/ATI Radeon

Надо признать, что если долго мучиться, что-то обязательно получится — в любой стране возможно появление если не шедевров, то хотя бы качественных изделий. Это должно ободрять нас, любителей отечественных продуктов. Под «отечественными» понимаются русскоязычные продукты. Да, разработчики игр, по-ихнему, девелоперы, в странах бывшего СССР становятся все опытней и профессиональней и могут создавать действительно конкурентоспособные вещи. Более того, разработки некоторых особо гениальных компаний (думаю, их названия кое-кто уже донес до читателей) просто-напросто не имеют аналогов в мире! А нам к тому же гораздо приятнее, когда в игре понятный текст (не искаженный безграмотными переводами). Вот почему, гуляя по Диптану, тьфу ты, по Интернету, мое внимание привлекла игра «Пограничье», которая в некоторых анонсах была названа «РПГ с элементами экшена».

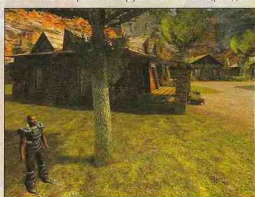
Начнем с. Мир, который со спокойной совестью нам отдаёт, именуется Терра (Земля по-нашему). Кроме того, имею два спутника Терры — Селену и Луну, солнцем же этого мира является Солар. Поклоняющихся Солару обязывают язычниками, мол, солнце не может быть Творцом, так как оно — материя. Нашли из-за чего спор держать. А какой мир обходится без ужасных и кровавых катастроф? Я такого не знаю (вру, конечно (чешутся руки) поставит смайлик ☹). И их было целых две — Потоп и Распад.

Так как об игровом мире на сайте издателя написано много, не имеет смысла пересказывать все полностью. Ограничимся кратким резюме. Шесть тысяч лет назад произошел технологический расцвет человечества. Люди могли летать по воздуху и на Луну... э... Селену, умели плавать под водой и т.д. Но сейчас наука называется колдовством разумом, и всюду господствует

тенью! Сегодня магам нужно тратить годы на изучение заклинания, а раньше купил билет — и готов! Конечно, боги не настолько глупы, чтобы терпеть подобную ересь и богохульство, и они решили наказать человечество. Оружие обернулось против создателей, и погибло пять миллиардов человек. Но осталась еще, по крайней мере, миллиард, но большая часть Терры стала Fallout'ом, тьфу ты, выжженными пустошами (сколько можно!), где от любого, видимо, под действием радиации, в течение двух суток оставались только рога да ноги (или чего там еще можно придумать).

Оставшиеся в живых прятались в подземных анклавах (убежищах) и пытались использовать бывшее могущество — секрет клонирования (из копии крови воссоздать существо) не был утерян. Но дао Распада опыты над людьми были запрещены (ничем не запало?), а сейчас пей да гуляй, в

определить класс (солдат, маг, вор), повысить умения и навыки. Олофа отправили «шестеркой» с поручением в столицу. А даль-

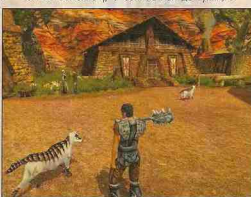


ше все будет по сюжету. Да-да, он линейен, но нет жестко заданной последовательности выполнения действий, и по идее, это дает возможность отшлифовать квестовую систему до идеала. Каждое задание можно выполнять различными способами и в разной последовательности (почти обязательные сюжетные и вагон с тележкой побочных поручений). А ролевая система читиную: «немного смонтировать на S.P.E.C.I.A.L., но несколько проще». Видно, как и многие разработчики, наши вдохновлялись, как на стороне, Fallout'ом. Итак, они взяли этот самый С.П.Е.Ц.И.А.Л. и немного изменили. Найдите десять отличий ☹.

Но чем же еще отличается будущее творение северных соседей? Что бросается в глаза при первом же взгляде на скриншоты? Ради чего большинство геймеров покупают ту или иную игру? Да, мы правильно подумали, это же... кхм, графика. Вот о ней можно и нужно сказать пару ласковых. Перечисление градирующих новаторов заняло бы целую страницу, приведу наиболее впечатляющие (кстати, я ведь, кажется, уже говорил, что будет полное 3D): около 1 миллиона полигонов в кадре; трехмерная текстура; разрешение текстур — до 2048х2048; объемный туман; анимация естественного поведения персонажей — движения глаз, губ и прочих частей тела. «Фил» — подумал читатель. — Сейчас такие штуки в каждой второй игре!

Относительно ИИ, врагов и прочего говорить не имеет смысла, ибо в этом игровые модели похожи, как бараны из одного стада. Вы знаете, что я имею в виду.

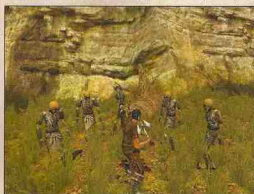
Интересно посмотреть, что смогут сделать почти ку нас в трехмерной графике, ибо русских 3D-игр не так уж и много, а хотелось бы побольше. А в целом, судя по обещаниям и интервью, сказать что-нибудь определенно трудно. «Фил» — подумал читатель и перевернул страницу.



смысле, о прежнем запрете люди совершенно забыли, ведь была тыма более важных дел.

Но замысел у богов оказался воистину великий — они хотели ускорить развитие людей, наделили новых существ — ведьмов, сиунов и т.д. А рас-то оказалось немало — целых десять штук. Но люди хотели быть круче, поэтому начали улучшаться, в том числе генетически, и в итоге они стали называться «юдами». Приходилось всячески ухищряться, чтобы не потерять банон первенства. И наши братья по разуму создали «инкапсулированный» генетический информационный домен (родовая память, попросту). Принцип его заключался в следующем: если предки были солдатами, то и из их потомка выйдет неплохой солдат и т.д. Вот вкратце и вся история.

Непосредственно действие начинается в северной провинции Тария в 3285 году по местному летоисчислению. Главный герой — некто Олоф. Из этого следует, что имя выбрать нельзя, зато можно



матия, которая под силу далеко не каждому [а в прошлом всякие сложные штуки (см. выше) мог делать каждый! Непрости-

Varg, WHITESNOW

CONAN

Разработчик: Cauldron
Издатель: TDK Mediactive
Жанр: action

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-700, 256 Мб, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P4-1,5, 256 Мб, 64 Мб видео

Мир видел множество героев. Героя нашей истории будут помнить вечно, потому что от его деяний захватывает дух. Пересядем в гибридную эпоху, во времена после падения Атлантиды и великого катаклизма, в мир заклинаний и магии, рыцарей в сверкающих доспехах, таинственных культов, в мир, где странник за одну ночь мог стать королем, а король — нищим. В тумане времен появляется Конан-химмерец, великий воин, который с мечом в руках путешествует по гибрическому миру, следуя своему варварскому кодексу чести и сражаясь за собственную жизнь. Только некоторые события его жизни известны нам, но легенды о них сверкают в древних хрониках, как кометы в ночном небе...

Итак, Конан вернулся. Он не говорил: «I'll be back», — а просто вернулся. Так уж сложилось, что при упоминании имени Конана у многих в голове возникает образ Арна в черном парике, неуклюже махающего своим коротким, но тем не менее, двуручным мечом. И образ конного, говоровского Конана уходит в тень. А ведь именно он — великан из Киммерии, с одинаковой

оставят равнодушным похождения этого потомка атлантов, описанные в повестях и рассказах Роберта Говарда.

Последние Говарда, посвященные приключениям Конана, насчитывают 17 повестей и рассказов, изданных при жизни автора. Еще четыре опубликованы после его смерти, и шесть рукописей, найденных уже после смерти Говарда, написаны Спрегом да Кампом. А дальше были комиксы от «Марвел» (один из которых мне довелось увидеть), продолжившие путь низведения Конана от героя до простого варвара. Жирную точку (хотя вроде уже не точку, а запятую) поставила дилогия со Шварценеггером. О мультимедийных фильмах и телесериалах лучше вообще не вспоминать. Так хочется отмахнуться от всех этих дописок и доделок, которые пошли только во вред первоначальному образу Конана.

И вот, словосочетание Cauldron рискует перенести героические похождения на голубые, правда, порядком уже заляпанные кровью врагов, мониторы PC. Сразу оговорюсь, не только PC, но и X-box, PS2, GameCube. Причем разработчики обещали адаптировать игру под каждую платформу отдельно. Памятуя последнюю их работу — Chaser, можно было ожидать достаточно интересный продукт. Но возможно, не обратил бы я внимания на эту игру, если бы не одна фраза разработчиков: «При создании игры мы в первую очередь основываемся на произведениях Роберта Говарда». Ну что ж, посмотрим, насколько это соответствует действительности.

Завязка сюжета проста, как угол дома: вернувшись домой после долгого отсутствия, на месте родной деревни Конан застаёт лишь пепелища и мертвые тела. Жгимоый жадой мщения, он бросается вслед за убийцами, поклявшись свирепому богу Крому, что будет преследовать их даже на краю земли.

Да, не густо. А где же 17 повестей и рассказов? А нуте. Если разработчики и читали первоисточник, то очень давно, и успели подзабыть, о чем шла речь. Помнится, главный герой там — здоровый мужик, навоевавший ужас на всю округу. Итого достаточно. Продолжение сюжета по оригинальным упрям спорит

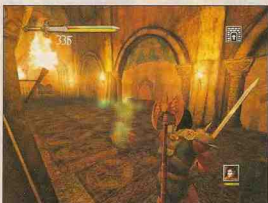
с завязкой и... выигрывает (в смысле, проигрывает). Все похождения Конана можно описать одним предложением, и еще пару



слов останется, чтобы передать привет родителю. На протяжении всей игры вам придется гоняться за обидчиками, попутно спасая красивую Зайрин, которая постоянно умудряется во что-нибудь вляпаться. Этот персонаж, очевидно, был введен для того, чтобы хоть как-то скрасить серые трудовые будни Конана.

Первое впечатление. После просмотра очень длинного вступительного ролика стало грустно. От игры, вышедшей в этом году, можно было ожидать графики получше. Конан выглядел так, как будто ему отрубили конечности, а потом неумело пришили назад, и они продолжали жить собственной, отдельной от хозяина жизнью. Не изображенного интеллектом лицо Конана не изменило своего выражения даже тогда, когда он увидел, что случилось с его односельчанином. Видимо, долгие годы тренировок и медитации научили его сдерживать эмоции. Лошадь больше напоминала грубо сколоченные козлы, и у меня постоянно возникали опасения, не отобьет ли Конан себе чего-нибудь об упловатый круп. Оказалось, что по умолчанию выставлено разрешение экрана 640x480. А теперь внимание, самый глуповатый глюк игры — разрешение не меняется! Не помогла даже замена диска. Играть не то чтобы не хотелось, но настроение было испорчено.

Но отступать не в моих правилах, затягиваю ремешок потуже, убираю из поля зрения тяжелые предметы (чтобы в монитор не бросаться), спокойно, очень спокойно просматриваю еще с десяток роликов, и мое ангельское терпение было вознаграждено: наконец-то управление перешло ко мне в руки.



легкостью побеждавший и пиктов, и магов, и реликтовых монстров, и древних богов, стал эталоном фантазийного героя. Гремучая смесь из силы гризли, ловкости ласки и хитрости лисы помогла ему не просто выжить, но даже стать королем. Мало кто

Первой ложкой меда в бочке дегтя стала анимация персонажа. Разработчики с большой любовью отнеслись к своему герою. При всей своей угловатости Конан



очень естественно двигается, в его движениях чувствуется большая сила и уверенность. Не знаю, с кого он был смоделирован, но уж точно не со Шварценеггера, тот так красиво бегать не умеет.

А потом начался экшен. Тут есть на что посмотреть. Когда Конан с разбега врывается в ряды врагов, раздвигая туловища не только мечом, а также руками и ногами, забываясь о местах кровавой графика, о проблемах с настройками, и просто наслаждаясь зрелищными боями. Отправляя на тот свет полчища врагов, вы зарабатываете очки опыта, которые идут на изучение различных комбинаций ударов. А их, поверьте, немало. Например: хватать противника за горло и бить гордой в лицо. Красиво, правда? К сожалению, рук и ног, разлетающихся в стороны, здесь нет, а трупы и кровь со временем исчезают. Очевидно, игра была рассчитана на достаточно юную аудиторию, поэтому мы с вами не сможем получить стопроцентное удовлетворение от процесса убийства. А жаль.

Одновременно Конан может носить три единицы оружия. Но основное его оружие — двуручный меч, для которого предназначено большинство комб. Щитом Конан не пользуется, а с броней вообще творится нечто невообразимое: при переходе на другой уровень она таинственным образом исчезает, и наш герой каждый раз ослепает в неглиже.

На среднем уровне сложности игра проходится легко. Конан сам выбирает себе жертву (какой умный!), и ничего с этим не поделоешь. С одной стороны, это значительно упрощает процесс игры, а с другой — иногда хочется поступить по-своему, но против авторитета не попрешь. Бывают моменты, когда, вместо того, чтобы рубить близлежащую тварь, Конан пытается добраться до самой дальней, теряя при этом половину здоровья. Противники в игре много (стандартный набор: люди, звери и всякая нечисть), преобладающее их большинство хорошо пририсовано и анимировано. Для каждого вида характерно уникальное поведение в бою. И все-таки противники берут не умением, а числом. Но иногда у них бывает просветления. У волков, похо-

же, разработана целая командная тактика: один хватает Конана за руку, в которой тот держит оружие, и не дает ему ударить, а остальные очень больно кусают за то, к чему могут дотянуться.

Умереть в этой игре не так просто, как может показаться на первый взгляд. Если Конан умирает, как настоящий мужчина, — в бою с мечом в руках (а вы о чем подумали?), — Кром дает ему шанс вернуться в мир живых. Для этого необходимо сразиться на арене, причем количество и сила противников тем больше, чем чаще герой умирает на одной локации. А если и на арене не получилось отбиться? Тогда загружаем...

У бога добавки не просят. И снова о грустном: о системе сейвов. Сохраняться можно только при наличии специальных камней, достаточно неравномерно разбросанных по уровням, так что если у вас нет запасного, трижды подумайте перед тем, как использовать камень.

Еще один недостаток игры — это камера, которая иногда ведет себя достаточно странно, выбирая самые неожиданные ракурсы. Периодически она принимает жесткое фиксируемое положение, очень неудобное для обозрения локации. Чаше всего сей феномен наблюдается тогда, когда Конану



нужно преодолеть препятствия. Зачем это делается? Думаю, для того чтобы геймеру жизнь майномой не казалась. Вашим главным врагом будут не коварные монстры, а скачки камеры во время спуска по винтовой лестнице или бега от огромного катящегося шара, когда у вас есть возможность лицевать лишь честное лицо Конана. Ловушки убивают гораздо чаще и не дают шансов на возрождение. Вот она, авантюра с элементами мазохизма. Мне так и не удалось найти загадки, заставляющие шевелить извилинами головного мозга. Пропорции экшена и авантюры в игре — вовсе не 70% к 30%, как заверяли PR'шники из Croudron. Экшена гораздо больше. Ну и славно. Нам думать неслучайно, когда родина в опасности.

Что хочется выделить, так это дизайн локаций, особенно закрытых помещений. Мира, которые должен посетить Конан, чрезвычайно разнообразны и живописны. Его

ждут и заснеженные горные вершины, и знойные пустыни, и непроходимые джунгли, и подземные города. Каждый следующий уровень красивее предыдущего; создалось впечатление, что в процессе разработки игры дизайнеры все больше и больше выжили во вкус и каждый пытался переплюнуть другого по качеству исполнения. Двойное впечатление производят текстуры: на одних объектах они вылизаны, как Майдан ко Дню Независимости, а на других их вообще не



наблюдается. Зато просто великолепно воплощены погодные эффекты. Такого снега вы еще нигде не встречали, а гроза просто ослепляет вспышками молний.

Огромное внимание уделено различным нюансам, которые играют немаловажную роль в создании атмосферы игры: следы на снегу, нозайлив жужжащие мухи в затхлых пещерах первобытных людей, вопиющие призраки. Интересный случай произошел с Конаном в Кордове, столице Зангара: в глупом переулке его пытались ограбить трое головорезов. Навяные, они не знали, с кем имеют дело. Изначально похотев всех троих, Конан прочитал мораль об их неграмотной жизненной позиции и отпустил восвояси.

Музыкальное оформление можно оценить в 13 баллов по двенадцатибалльной системе. В игре используется музыкальная тема из фильма «Конан-варвар», созданная Бэйзиллом Полидуром, а также новые оригинальные мелодии.

Подведем итоги. Нельзя сказать, что разработчикам в полной мере удалось воссоздать мир гоборейской эпохи. Да и штамп «по мотивам произведений Роберта Говарда» — слишком смелое заявление в данном случае. Сюжет упрощен до детсадовского уровня. Но, несмотря на это, играть совсем не скучно — что-то удерживает возле монитора до последней секунды.

Игра получилась неоднозначной. С одной стороны, не самая лучшая на сегодняшний день графика, приставочные атавизмы (местами кривая камера и система сейвов), некоторая аркадность, а с другой — динамичный геймплей, многообразие противников, превосходная анимация и красивые спецэффекты. Отметая все недостатки, скажу: играть стоит. Перед нами хороший (к сожалению, до оценки «отлично» игра не дотянулась) экшен с элементами adventure и RPG, который придется по душе поклонникам жанра.

Кирилл ТАЛЕР

Jack the Ripper New York 1901

Разработчик: Galileo Multimedia
Издатель: DreamCatcher Interactive
Жанр: adventure 3D

Минимум: Pentium 3 500 МГц, 64 МБ, 3D-ускоритель с 16 МБ памяти, 1,5 Гб на винчестере

Норма: Pentium 3 800 МГц, 128 МБ, 3D-ускоритель с 32 МБ памяти, 1,5 Гб на винчестере

И как это описывать, скажите пожалуйста? Пить утра на часах; все мышата и ежата, жуч-



ки и лягушата спят в своих кроватках. Только я сижу и думаю давай, как ЭТО описать.

Страшная ругань

Ругань и разочарование. На мониторе (с внутренней стороны) едва успела высохнуть слюна от слюночного наплевательства на гейм-растудии **Omni Adv.**, как я опять наблюдаю знакомую картину. Слаяная убогость графика (от первого лица), дискретное перемещение, типичное трехмерное пространство, типа страйтово-полигональная Америка начала прошлого века, очередная заезженная идея под сюжет, опять в качестве детектива — журналист, и т.д., и т.п.

Выхожу из игры. А пока я завариваю кофе, пьяно и тихо матерюсь — слушайте сюжет.

Джек Потрошитель, после того как на его поминку бросил весь Скотленд-Ярд, на самом деле не канул бесследно. Он на какое-то время залег на дно и, отдохнувшись, уныл в Америку. Не прошло и 15 лет, как давнего Jack по фамилии the Ripper снова взялся за свое и, видимо, не захотел это свое упустить. Начало застает геймера как раз после второго зверского убийства. Где бы вы думали? — в Нью-Йорке. На кого бы, вы думали, упал подозрение? — на Джека Потрошителя. Не думали? И правильно! Сейчас даю кофе и буду материться дальше. Допиваю, прохожу дальше — 15 минут, полчаса, час... ал... — а материться больше не тянет... Мистика...

Мистика от издателей

Мистикой пахнет уже от одной рыночной политики студии Galileo, выпускающей авенчур-перлешку со стратегиями. Обручания мной, не сказать грубее, в прошлом но-

мере *Omega Stone* из серии «Проклятие фараонов», оказывается, имеет двоюродного брата по линии *Adventure Company*. Потому что серия... раздваивается на собственно *Riddle of the Sphinx* (Riddle-II), и *The Cameron Files* (Secret at Loch Ness, Pharaoh's Curse) — и то и другое про Египет. Некоторые пираты настолько запугались, что выпустили игры одной серии под логотипом другой — вот к чему приводит засилье Egitall У «Авенчур Компани», кстати, еще есть серия *Egypt* (Egypt-II, Egyptian Prophecy). Воистину, научи дурака молиться...

Заблели Египет — Нью-Йорк на носу!

Просто ругань

У меня все это уже в печенках. Такое чувство, что Galileo с великой Omni — сестры навек. То же точечное передвижение по локациям, то же панорамность движка, в котором 3D-персонажи тут же бросаются в глаза. Но теперь они в них не просто бросаются, но бросаются с ножом, режут их на фоне впадных в общую текстуру людей-декораций, плоских, как мечта тренера по плаванию. Тот же минимум диалогов и вопросов — можно задать не больше трех: миссия — спрыгнул/роскачал — что-либо по делу Джека; сообщество — у каждого свое: общаюсь с проституткой, выспрашиваю о ее коллегах, общаюсь с нищими, выведываю адрес приюта и т.д.; разное — конкретные вопросы по определенному персонажу. Ни разгуляться тебе по локациям, ни поговорить влады, ни над головоломками зубодобрымиными помаяться — их всего несколько на всю большую игру. Главное — быть в нужном месте в нужное время.

Эх, Маша, нас опять... надурили!

© Анекдот

Не успеваю по ходу игры рассказать вам весь анекдот — меня то и дело отбрасывает от монитора, после чего я еще долго сижу, приводя в норму бешено барабанившее сердце.

А может, игра не такая уже и плохая? — первое робкое озарение. Я трусливый и пугливый, конечно, но мало людей, которые не отшатнулись бы от ТАКОГО...

Нагуляли, нагуляли! Похвалю... Нагуляйте еще раз! — играем дальше, пробуем ругать дальше...

Главный персонаж игры, конечно же, Джек the Потрошитель. И на тебе: очередного заезженного персонажа оживляют очередным банальным сюжетным поворотом: он не исчез, он проявился в Америке теперь, спустя 13 лет — он взялся за старое! Возможно ли такое?

Потусовлю комментатория настоящего маячка, пожелавшего остаться неизвестным. Вам слово!

Маниас-немо (профессионал)

Не будучи ни разу знакомым с Джеком Потрошителем, могу сказать: личность он среди наших коллег популярная, почти мифическая. Думаю, мастеру Джеку вполне по силам было переплыть Атлантический океан, устроившись матросом на какое-нибудь судно. Морские суда полицейские всегда проверяли бездарно и поверхностно, даже во времена тотальной охоты на Джека Потрошителя. А таможенникам всегда можно дать взятку.

Особого багажа Джек, вероятнее всего, с собой не брал: чистое белье, дневник — и несколько любимых инструментов, предположительно ножи. Возможно, ножами не ограничился и положил-таки в свой багаж любимый тесак... Мы на самом деле очень привязались к своим инструментам (краснеть). В этом случае путешествие на корабле могло стать очень рискованным, но Мастер Джек, надеюсь, продержался до Нью-Йорка — он всегда любил риск.

С удивлением ко всем читателям и другим будущим жертвам.

Мистика от гейм-обозревателя

Есть игры, в которые не нужно втягиваться. Есть игры, в которые можно втянуться, только отключая чувство и эмоции, — иначе тошно. Но лучше в них не втягиваться вообще!

А есть игры, в которые втянуться сложно, —



но если ты преодолел и перетерпел первую кривизну, шероховатости и ляпы (ибо, как сказал Kerlis, не могут разработчики иначе — хоть чему-то, но кровь геймеру испортить нужно) и вошел в круг «повесняченных», то дальше уже не оторваться.

Примерно то же произошло и со мной. — Эй, Палмеро ко мне! Кто-нибудь видел этого Палмеро?

Упс, Палмер — это я...

Я — репортер одной из крупных газет. На меня постоянно орал старый шеф: «Где статья в номере!» Теперь шеф сменился, и на меня начал орать новый шеф. Он не злой, просто нужно постоянно поднимать тираж изданию, а конкуренты из Daily нас опять обска-

ли, потому что опубликовали на первой полосе статью [с иллюстрацией] о новом, уже втором по счету жестоком убийстве девушки в нищенском районе Лоусайд. В толпе уже пошли слухи, что это дело рук Джека Потро-



шителя. Что за непорядочный непорядок? Нужно обобщать (можно без «с») конкурентов — иди-ка ты, Пальмер, добывая сенсации! По статье в день, и чтобы ты вышел на след раньше этих крыс чербы из Daily. Нашему изданию нужны сенсации, много сенсаций! Миллионы, миллионы...

...А еще на меня, еще не совсем еще адаптировавшегося к 1901 году, со всех сторон напирают звуки печатающей машинки, смеха сотрудников, ления птиц за окном, проезжающей кареты, страшный рев редкого автомобиля, жуткий рев босса, который распекает очередного сотрудника...

* * *

Мистика...

Постепенно забывается графика, дискретное перемещение, минимум диалогов — атмосфера начинается не с красивого 3D'шного ролика, а с какофонии звуков, очень реалистичных и густых: один раздражает, другие мешают, третьи пугают, четвертые вызывают улыбку... Час игры — и я готов поклясться старым пионерским галстуком, что лежит в пыльном чердачке: дискретно-точечная поступь — именно то, что нужно для данной игры, панорамный движок — именно то, что нужно для данной игры; спрятанные персонажи вперемешку с людскими декорациями на бэкграунде и 3D-персонажи [ядерная смесь] — именно то...

Почему и откуда такая смена настроения?

Игра, черт возьми, реалистична! Это может показаться смешным (только попробуй-те хихикнуть!), но иногда музыка и звуки значат в игре гораздо больше, чем прорисовка и текстурирование.

И поиходилки... Странный ворон по кличке Nevermore, сидящий на месте каждого нового преступления... в конце каждого дня взгляд поднимается в небо (иногда сам по себе, иногда поднимаем сюжетным роликом), чтобы увидеть огромную, нарастающую луну, идущую на прибыль. Это мои сны. С тех пор, как я начал журналистскую охоту за Джеком, мне постоянно снятся кошмары...

И реальность: каждый день мне нужно писать новую статью, каждую ночь я отправляюсь на поиски новых зацепок в запятое и опасное место, наполненное борделями, нищими, бумажекскими лавками, каждое утро я советуется с начальником в полицейском

участке. А однажды, попав в приют-госпиталь для бедных, я обнаруживаю в подвале скотобойню: резки, тески, мачете — и понимаю — логово убийцы здесь!

Впрочем, пора прислушаться к настоящему эксперту.

Maniac-nemo (профессионал)

В сущности, любимый инструмент каждого конкретного маньяка определяется его чертами характера, мировосприятием и религией той земли, на которой он вырос. Один мой коллега пользовался рыболовным крючком так, что жертвы думали, что у него в руках топор. Разглядеть, как правило, не успевали... Другой мой коллега в совершенстве овладел методами пытки домашней тапочкой — после домашней тапочкой трупы нельзя было опознать. Я, как натура разносторонняя, пользуюсь несколькими инструментами, но как натура тонкая, более всего предпочитаю рыболовную леску... Но это наш неконформизм, мы — другое, избалованное поколение.

В сторину же маньяки работали честнее и проще. Я полностью доверяю мастеру Джеку в том, что своим любимым инструментом он избрал нож, т.к. он универсален и максимально практичен. Если бы не сложность в личной жизни, давно бы уже опробовал нож...

Слабая ругань

Сюжет закручен так, что уже к середине игры начинаешь подозревать всех, включая коллег на работе. Реалистичность происходящего иногда бьет кулаком по голове — по сюжету мне должно понравиться певичка из кабары... Так вот — она мне ПОНРАВИЛАСЬ! Когда она пела очередную ирландскую песню, я встал за колонной, боясь показаться ей на глаза [а ведь это, игра, господа, всего лишь игра] — так и простоял весь фольк... Само по себе присутствие песен в полном варианте в теле игры — нечто неожиданно и радостно новое. Как бы ни были криво-косо прорисованы персонажи, какой бы убогой ни была их физика, но все лицо — ЖИВЫЕ. И мимика лиц — живая... За это я уже готов простить лицам их коряватые (тоже не всегда!) тела.

Но загадок как таковых наберется пять штук — не больше. И все решаются легко. Главное — сюжет, хождение по локациям, разговоры с людьми, редкие, редчайшие улики, новая статья в номер...

И тут неожиданно отвисшая губа падает на отрицательный полюс магнита, подсккивает и прилипает назад к зубам. Кисло-розовый привкус не выветривается до конца игры.

Это тупая, ослиная, доведенная почти до совершенной прямолинейности сюжетная. Стоит вам не поднять газету конкурентов со стола коллеги в редакции, и ничего дальше не произойдет — ни один NPC не окажется на своем месте, все двери трущоб Лоусайда окажутся закрытыми, game over.

А все потому, что вы не взгляли газету, которая нифиг вам не нужна, она не несет в себе никакой информации, кроме поддер-

жания атмосферы. Оказывается, и атмосферой геймера можно насильствовать... Удивительно, но утирились же!

Потому: сохраняйтесь, сохраняйтесь — и еще раз предохраняйтесь! Обращайте внимание на каждую мелочь (активные предметы обычно четко проступают на сплошном панорамном фоне). Иначе, несмотря на все достоинства Jack the Ripper, вы будете помнить эту игру злым и далеко не тихим словом, во время прохождения и гораздо позже.

Мистика от разработчиков

Про эталонно-дубово-линейный сюжет я уже говорил. Про то, что он в то же время изрядно запутан, и часто не прочь поводить главного героя Пальмера по ложным следам, как божок гусь по Красной площади, — тоже говорил.

Сейчас я скажу еще и о том, что из этого всего следует. Вывод.

Игра, в которой большие минусы перекрываются огромными плюсами, игра, в которой огромные плюсы гасятся большими минусами. Самый лучший детективный квест, в который я играл, — и в нем практически нет загадок. На сегодняшний день — пока что лучший детектив 2004 года. Игра, в которой гуши зарулили глаза. Брать или не брать? Если вас не истоптали описанные мной особенности, берите, — и вы получите море удовольствия. Это лучше, чем «Пост-Мортем»!

А сейчас я еще добавлю — низкий вам поклон, господа разработчики, тем, которые работали над музыкой и звуковыми эффектами. Если бы и графика с техническими моментами поднялась, быть бы «Джеку Рипперу»... Даже и не знаю, неудобно как-то сразу так в лучшие выливаются...

Кажется, сказал про все.

Но я ни единым словом не обмолвился о концовке. Может, я сентиментальным ста-



новельс, но... Скажу просто, она немного шокирует.

Кстати, спросим эксперта, что делает маньяк в случае смертельной опасности?

Maniac-nemo (профессионал)

Извините, но я не могу разгадать профессиональных тайн...

Тем более, время интервью подходит к концу. Хочу пожелать вам много счастья, улыбок и здоровья, уважаемые читатели и другие будущие жертвы.

P.S. Автор статьи благодарит своего коллегу Maniac'a за моральную поддержку и ценные советы при написании статьи.

dan.9er & Spitfire

Танкистадоры

Основано на полностью реальных НЕ вымышленных впечатлениях, полученных во время игры «Танкистадоры»

— Заряжай Дальность до объекта — 3 световых года, угол падения 30 градусов. Высокая вероятность притяжения, чрезмерное скопление метеорных осколков.

— Готовь.

— Подтверждаю отсутствие антигравитационного поля...



— Пли!

— Цель будет достигнута через 4, 3... 1... точное попадание. Выведено из строя система наведения. Общие повреждения составляют 20%. Законфигурован ответный выстрел...

Вы думаете, что у нас путь только один? Туда, где половина народу ходит в белых халатах, а вторая — в желтых пижамах и смиренных рубашках? Туда, где стены за окном высоки и живут одни знаменитости? Нет, это все не так. Просто в руки попала вот такая развлекательно-исследовательская игра. И название ей — «Танкистадоры». Или более понятное: Space Tanks. Смысловая связь очевидна ☺.

Броня крепка и танки наши быстры

Давным-давно (плюс-минус год разницы) была у геймеров «членистоноговая» болезнь — веселые и забавные червячки. Со временем эти червячки проникли вовнутрь, в души геймеров, расплодились и разжились там, сделав их требовательными и неанастетичными. Новые аддоны Worms'ов уже не были столь привлекательными: червячки, оставшиеся снаружи, в компьютерных мониторах, начали постепенно вымирать. Знаете, есть такое хорошее правило: от серий игрушек, в которых три и более версий, не жди ничего хорошего.

«Вормсы» — это, конечно святое, но согласитесь, пора бы уже потоптаться по ним, хотя бы невзначай, металенито глядя вверх, в космические высоты. Начнем прямо сейчас и прямо тут. В левой руке — червячки, в

правой — крючки, то бишь «Космотанки». Давайте поспорим, что об этой игрушке вы мало чего слышали. Даже скорее, совсем ничего. Смотрим на скрин, дружно воображаем картинку. Ядерная смесь межгалактического, межпланетного, межрасового мяса. Огромный арсенал самого невероятного оружия, передвижных средств и нейтралов. Но «Танкистадоры» — это не клон червячков, не карикатура, не пародия... еще десять раз НЕ — и тогда можно будет остановиться.

Давайте два слова об истории. Год 2002. Всемирное ожидание второй и третьей частей матрицы, а с ней и 2003 год (или наоборот). Двух чудачков, Стефано и Джансено, не впечатляет ни одно из вышедших новинок. И вдруг их светлые и ясные головы осеняет такая же светлая и ясная мысль — создать игру. Сопатитесь, такое озарение бывает не у каждого. А если и бывает, то улетучивается по мере осмысливания собственных сил. Вот и было решено создать гейму, которая бы понравилась в первую очередь им самим. Благо, кое-какой опыт уже имелся. Да и народу, желающего подмазаться к званию «сделано мной», немало. Осталось за небольшим — жанр. Шутер? Не-е-е. Много возни. Ролевуху? Если хорошо, то мозговато придется не меньше. Аventura (квест)... ги, ну вы сами поняли. Все уязвляющие ведут не к стратегиям, не к онлайн-игре, а прямо к корням, к червям. Да-да не одни «Вангеры» являются жанром (живок в сторону Злого).

Вот так и началось работа над новым проектом Space Tanks. У них не было ничего, кроме убийной идеи. И огромного желания перевернуть с ног на голову весь мир двухмерных игр. Спустя два месяца появляется 2D OpenGL-движок, система коллизий, проработанная с точностью до пикселя, и довольно неплохая звуковая аранжировка. Вот так, с каждым днем разрастаясь и приобретаая все более выраженные черты, «Танкистадоры» пробирались в мир. И мир увидел их.

Правила по эксплуатации

Вскрыть, достать, вложить... чай, кофе, шоколад... запустить, изучить. Стандартный набор манипуляций, рекомендованных врачами при запуске каждой геймы. Однако в данном случае есть нюанс: предупреждения о противопоказаниях и побочных эффектах, в том числе эпилептических приступов. Дескать, низа играть, если... Представьте себе, есть даже и такое.

Разработчик: Yauhrust Software Labs
Издатель на территории Украины: «Мультитрейд»
Жанр: межпланетные войны
Системные требования: видеокарта с поддержкой OpenGL

Теперь плавным движением пера... то есть ручки... ги-м, клавиатуры... В общем, перейдем к более подробному описанию. Только вот в какой форме описывать? Графа, звук, геймплей... Банально. Думаю, стоит остановиться на ключевых моментах, которые выделяют игру из ряда ей подобных.

Какова главная идея «Вормсов»? Чем больше червей — тем больше шансов на победу. А Танкистадоры? С точностью до наоборот. Два игрока, два тонка, две стратегии, два разума. Все это очень напоминает своеобразную дуэль. Космическую танковую дуэль! Кстати, предложение в будущем. Все споры перенести в виртуальный мир, в мир «Танкистадоров». Перебраться маленькими перебежками с просторов контры на космические просторы. Легкая улыбка. Мы-то с вами знаем, что этому не бывать ☺!

Стиль игры, как вы уже смогли догадаться, — пошоговая бойня. Но наряду с этим, в игре есть и объекты, находящиеся в режиме реального времени. Они вполне могут изменить сделанный вами ход. Например, перемещающиеся астероиды, обломки, кружащие по орбите, космические осы (!), тыквы-мутанты, колонисты. В поле зрения могут оказаться черные дыры, антигравитационные поля, отталкивающие материк, и множество других мелких космических пакостей.

Мины опасны для вашего здоровья. В этом вас убедит каждый сапер. И как бы ни был крут ваш бронированный планетоход (он же танк), он тоже мин боится — в большей или меньшей степени. Даже не обязательно давить снаряд, чтобы ощутить на себе мощь трехсот г/кг/тонн тротила. На некоторых особо опасных планетах расставлены бомбы замедленного действия. Вопрос лишь в том, когда они сдетонируют — при попадании своей ракеты или снаряда



противника. И полетят зачасти в разные стороны.

Великолепная тридцатка

Конечно же, самое главное в «Танкистадорах» — это техника. Но прежде надо бы определиться с вариантами закупки. Можно заполнить супер-пул-тонк за приличную

цену. Соответственно, параметры агрегата будут просто зашкаливать. Хотя от такой покупки останется мало космосталеров (это, типа, космические гривны). А ведь именно ими и придется расплачиваться за каждый

на, вы потеряете возможность пользоваться детонатором. А последний так нужен и важен.

Чем богаты, тому и рады

Игра полемала стереотип арсенала. Что же мы в состоянии купить на оставшиеся космические деньги? Это не только осколочные и бронебойные снаряды. В игре предложено весьма уникальное меню. Тут-лье яйца, кробы-терминаторы, землекоп и планетогриз (названия оправдывают себя), зеленая молния и клей «Момент», мультисражата «воздух-воздух», закидка и мусорные баки. Все оружие, которое есть в игре, делится на два типа: автономное и дистанционное. Первые до-вольно легко управляются —

запустил, и ждешь себе столкновения снаряда с каким-либо объектом. Второй тип гораздо интереснее. Прицельно выстреливаем и со скоростью наблюдения за полетом снаряда. Вот он удаляется от нас, пролетает мимо солнца (фух, не сгорел), вылетает за пределы галактики, возвращается назад. И в одно прекрасное мгновение, когда секретное «попание» будет проноситься мимо врага, жмешь большую красную кнопку

Очень понравилось в этой игре то, что она непредсказуема. Если так вообще можно сказать об аркадноподобных игрушках. У каждого игрока со временем вырабатывается своя тактика, стратегия, любимое оружие. Немного игровой практики, и можно устроить настоящие международные чемпионаты. Только вот проблема... От-



существует мультиплеер. Надеемся, что этот недочет в скором времени исправят.

Книга жалоб и предложений

Что можно ожидать в настройках такой игры? Конечно огромное разнообразие игровых параметров. Например, время полета снаряда, количество частиц, границы системы. А вот варианты с настройками видео и звука удивили. Удивили в отрицательную сторону.

Звук тухнет на «трюку». Есть, конечно, всякие эффекты, взрывы, гранаты, скрежет гусениц по поверхности планеты, выстрелы. Но как-то сухо и недороботано. Да, есть музыка, которой с успехом все это можно при желании запустить. Но с не меньшим успехом можно вообще повзвучать все и включить любимый Winamp.

В настройках параметров видео одинаково мячат пункты: качество эффектов, разрешение экрана и возможность выбора True или High Color. Бзек!

Хотя знаете, если так резко взять да подорваться, прождать два круга вокруг компа, сесть на место и потом вспомнить, что перед нами не экшен и не симулятор, и ни о какой компрессии текстур, вертикальной синхронизации, стереоскопии и анзотропной фильтрации речь идти не может...

Переход от игры 2D к игре 3D преодолел. Не будем в сотый раз тыкать пальцем на 3D-Worms'ов. Может, и наши разработчики поднапрягутся и выйдут в свет следующую версию космо-бойни с учетом некоторых недороботов (мультиплеер, звуковые орнаменты и т.д.). А так особых претензий нет. Игрушка сделана с умом.

Вроде вывода

Ничего по-настоящему отстойного в игре замечено не было. Другими словами, игра вполне заслуживает минимум установкой на комп. А если вас двое, то оставлять без внимания «Танкистодоры» не рекомендуется тем более.



выстрел, тратить на оружие. Думаю, из бое-лем 30 приспособлений для убийства вы найдете что-нибудь себе по нраву. За свои стартовые 2500 космосталеров можно подобрать себе почти любую боевую машину. Благо, их аж 30 штук (запомните это число!) И конечно, со временем определить наиболее разрывное и эффективное.

Даже в нашей «космостанковской» галактике есть своя иерархия. Где-то кто-то является умом, кто-то силой, кто-то роготом. Поэтому в «зоне обитания» «Танкистодоров» всем присваиваются звания. Как никак, все-таки война. Начинаем с зурядного «ефрейтора» — и вперед, к словам. Выше, главнее, почетнее. Еще выше. Повоюешь, пострелываш. А там, глядишь, и ты уже «кобер-пропорщик». Конечно, и до «бригадного генерала» рукой подать. Самое наивысшее звание до безобразия просто и банально — «чемпион». В общем, продвижение по службе и карьера имеет место быть. Ах, да! Стоит вам напрячься и подсчитать количество званий, и вы опять обнаружите магическое число 30.

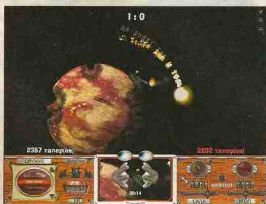
Очень радует то, что зоны попаданий на танке разделены на 4 части — пушка, корпус, антенна и гусеницы. То есть, танк не откинет гусеницы с первого попадания. Пушка и корпус, конечно же, — самые важные составляющие. В случае их разрушения боевая



с надписью «Хотели как лучше...!» Преимущество такого оружия очевидно.

Теперь о стратегиях и высших разумах. Играть можно как против живого, так и против искусственного интеллекта. Но только на одном компе. Уровень AI тут, конечно, — не шахматный Fritz, но как обращаться с Танкистодорами, он вас научит. Не желаете мириться с постоянными победями? Нет вопроса — увеличивайте сложность, размеры галактики и число инородных тел. А вот тренинг для таковой отсутствует. Поэтому для самых-самых начинающих есть вариант «компл против компа». Попкорн, кока-кола, и сиди смотри на битву стальных машин.

Что не говорите, а самый лучший учитель — это опыт. Поэтому не стоит тратить время попусту — вперед, в битву. Поражение за проигрышем... Поначалу немного скучно, но как только, «привенившись», разбавившись, что к чему, победа ждет нас.



машина запустит процедуру самоуничтожения. Если состояние гусениц достигнет отметки 10, танк потеряет способность передвигаться. А если будет серьезно повреждена антен-

Алексей ТУР aka LEPRECON leprec@rambler.ru

Dead to Rights

Круто быть крутым полицейским

Как-то раз полицейский Джек Слэйт зашел в библиотеку, чтобы взять почитать на дом томик «Ромео и Джульетты». Вроде все



бы ничего, да вот по случайной случайности именно в этот день в библиотеку также решили заглянуть бандиты с целью достать свежий выпуск комиксов «Халк против Человека-Паука». Само собой, оружие и бомбу они взяли с собой — не с пустыми же руками по городу ходить. Сейчас время все-таки опасное. Ну вот зашли бандиты в храм книги и как начали кричать, требовать и библиотекарше угрожать. Еще и бомбу зачем-то установили, и таймер запустили. А все потому что нужного номера комиксов не нашли. На шум, естественно, съехало все полицейское управление города во главе с капитаном спецназа, который начал нехороших проказников уговаривать, мол, не шумите, оружие на пол положите и выходите. Но не послушали его злодеи. Начали они стрелять по полиции, все стекла разбили, стены попортили.

Этого Джек Слэйт уже стерпеть не мог. Ведь он был постоянным читателем библиотеки, и в случае ее разрушения не смог бы книжки получить. Бросился он на бандитов: кого пострелял, кого побил, кому чудеса своей акробатики показал. Но тут самый главный и черный толстый ударил Джека больно-пребольно, так что тот улетел в другой конец комнаты. Упал Слэйт и не шевелился, ведь у бандита есть ПИСТОЛЕТ, а у Джека нет ничего. Обрадовался враг книг, сейчас он Джека изрежет, и скальп снимет.

Но не тут-то было. Джек никогда не ходил в библиотеку один. С ним постоянно находилась его полуочарко-полукол Тень.

Сначала библиотекарши были против, чтобы животное оставалось в помещении, но когда Тень показал им свои зубы, все сразу согласилось. Вот и сейчас, в малиновесном прыжке, собака бросилась на черного бандита и сбила его с ног. Только поднялся вражина, а Джек тут как тут — тройной апперкот с переворотом, а после контрольная очередь во все части тела. Забрал он пульт управления бомбой у поверженного бандита и отменил взрыв. Тут и спецназовцы ворвались. Нервничали они, за Джека переживали, глядя, как он трудится на благо библиотеки. А он что, он — скромный парень, сунул капитану пульт управления, указал, где бомба спрятаана, и пошел себе домой — «Ромео и Джульетту» читать. А капитан постоянно, почесав голову и подумав: «Круто быть крутым полицейским».

Привет портировщикам

Как вы, надеюсь, поняли из того, что я изложил выше, в игре Dead to rights нам предстоит вжиться в роль суперкрутого полицейского и одновременно честного и простого парня Джекка Слэйта, который с помощью своих рук и многочисленного арсенала оружия наводит порядок в городе. По-настоящему дело, что такой кол, как Слэйт, не может не встать на пути у мафии, которая сразу же попытается его устранить/купить/запугать. Когда ничего из этого не получается, мафиози убивают отца Джекка, а затем подставляют самого Слэйта, и несправедливо обвиняют в убийстве, он попадает в тюрьму. Но каменным стенам не удержать бывшего полицейского. Он совершает побег и выходит на тропу войны, чтобы мстить бандитам.

Вот такой «оригинальный» сюжет предлагают нам разработчики Dead to rights. «Ну и что», — скажете вы. Зачем нам сюжет, если это экшен, и тут главное — хорошо и много пострелять и подражаться, да чтобы графика была красивой, да звук не напрягал. А все это в данной игре есть.

Да, согласуясь я, на ирра Dead to rights изначально выпускалась под X-box, а только потом портировалась под PC, поэтому о ней стоит поговорить подробнее, ведь при неумелом переносе можно самую хо-

Разработчик: Hip

Издатель: Namco

Жанр: экшен

Дата выхода: октябрь 2003 — на X-box, январь 2004 — на PC

Системные требования: P-3 800; 256 МБ ОЗУ; 32 МБ видео

рошую игру наводнить недочетами и глюками. Забегая немного вперед, скажу, что здесь так и произошло, однако обо всем по порядку.

Хороший и плохой Dead to rights

Графика всегда была сильной стороной портированных приставочных игр. Вспомним «Генгис», «Халка» и т.д. Данная игра — не исключение, прорисовано тут все красиво и качественно. Главный герой Джек Слэйт проработан до мелочей, его противники в принципе тоже. Спецэффекты также на уровне и производят только приятное впечатление. Весьма симпатичны и роликоставки (кроме тех, что написаны на движке игры ©).

Про звук тоже ничего, кроме хорошего, сказать нельзя. Озвучка всех персонажей игры отличная, звуки выстрелов, взрывов замечательные.

Как ни странно, порадовал искусственный интеллект. В игре имеются три уровня сложности, ощутимо влияющие на прохождение игры. Ваши враги совершают разные курьезы, перевороты, приседают, прыгают за препятствиями, пытаются вас обойти. В общем, умирают достойно ©.

Оружия в игре много, и оно разное. Перечислять все не имеет смысла, скажу только, что вы не будете разочарованы, а скорее, приятно удивлены разнообразием огнестрельных приспособлений. К тому же Джек владеет специальным движением, которое называется «подныривать». Нажимаешь кнопку, и Слэйт в красивом прыжке в замедленном времени начинает всасывать пули в противников — только успевай прицелом щелкать. Однако патроны имеют свойство заканчиваться, в то время как противники увеличиваться ©. Но это не страшно, ведь у Джекка есть пара кула-



ков, с помощью которых он любому докажет свою правоту.

И тут стоит упомянуть об одной очень понравившейся мне особенности Dead to rights. Когда безоружный Слэйт вплотную приближается к вооруженному противнику,

вам нужно нажать кнопку «использовать», и вы увидите, как Джек эффектным движением выбивает оружие у врага и расстреливает его, причем делать это он может раз-



ными способами — зависит от того, какую из стрелочек движения вы зажмете. И скажу я вам, очень приятно наблюдать, как наш герой мощным ударом подбрасывает спецназовца в воздух, вырывает у него из рук автомат и, подпрыгивая под падающее тело, разбивает в него обомой. Либо эффектным прыжком сбивает противника на пол, выбивая оружие, ловит его в воздухе и приземляясь одним выстрелом убивает врага.

Есть у нашего героя и другие специальные движения: например, он может, прикрываясь врагом, как щитом, стрелять в противников или же прижаться вплотную к стене и красться вдоль нее. Также он может бросить во врагов огнетушитель и расстрелять его в воздухе прямо перед грязными лицами бандог. Ну и само собой, на помощь всегда придет верный пес Тень, который любого бандита зубами в ключа разорвет.

Но хватит говорить о хорошем, потому что на этом плюсы игры и заканчиваются, и начинаются минусы.

Во-первых, господин портпировщик решил, что менять управление в игре нам совершенно не нужно, и не побоявшись даже создать соответствующие опции, в итоге, о контроле можно узнать только «методом тыка». К тому же парни ухитрились повесить клавишу «использовать» на третью кнопку мышки. Хорошо что ее продублировали на клавиатуре, а то тем, у кого такой мышки нет, играть было бы очень сложно. Кнопка «выйти из игры» вообще куда-то тайным образом исчезла.

Но даже оставив управление в покое, очень хочется спросить у разработчиков: зачем нам тоже в игре не нужны? Ведь это извездательство какое-то: сохраняются только там, где ходят девелоперы, то есть после прохождения уровня либо в контрольных точках, а опция-то присутствует всегда! Как это назвать? Да и к тому же автосейвов нет. После завершения уровня надо зайти в меню и сохранить, иначе рискуете начинать игру сначала. Замечательно, не провади ли?

Затем такая штука: игра идет только при разрешении 640х480, и очень часто при запуске не переходит в данный режим автоматически, как это делают нормальные игры. То есть если у вас на мониторе стоит

любое другое разрешение, вы рискуете играть в Dead to rights в оконном режиме.

И конечно же, беда всех портпированных игр — ужасная камера — не обошла стороной и этот проект. В большинстве своем по ходу игры камера не сильно раздвигается, но иногда рекурсы берутся такие, что хочется выключить игру и стереть ее.

Идем дальше: как уже говорились, оружия много, и это, очевидно, подтолкнуло разработчиков сократить удары Джека до одного. Но чтобы мы не обижались, они добавили ему еще и два вида броска. Таким образом Слэйт бьет кулаками и швыряет противников направо и налево. Враги отвечают ему тем же.

И самая интересная деталь: очевидно, для того чтобы разнообразить этот збудобриательный экшен, девелоперы ввели туда элементы квеста. Типа, чтобы найти выход, нужно нажать комбинацию кнопок (разных по всей карте, либо кому-то что-то принести, чтобы получить ключ от определенной двери).

Приведу пример: в тюрьме главный эскорт вам задание собрать 25 пачек сигарет в обмен на информацию. Понятное дело, что большинство данной продукции придется вытрясти из заключенных с помощью



кулаков, однако это не все. Оставшиеся пачки сигарет нужно добыть в различных противостояниях с осужденными. Например, поднять тяжелую штангу, выиграть в армреслинг или провести боксерский поединок. «Что ж тут сложного?» — спросите вы. А вот что. Возьмем, к примеру, поднятие штанги. Происходит этот конкурс так: Слэйт держит штангу, слева изображены две шкалы, одна с красным делением посередине, вторая показывает силу Джека, которая постоянно падает. Ваша задача — ОЧЕНЬ быстро щелкнуть левой кнопкой мышки, чтобы деление шкалы, отвечающей за силу нашего героя, поднялось до уровня красного, и удерживать его там. Таким образом сила увеличивается. Когда энергия доходит максимума, нажимаете правую кнопку (не переставая щелкать левой), и мощным рывком Слэйт подбрасывает штангу вверх, на следующую позицию, коих всего три (как у настоящего атлета). Поверьте, та же простота сделать даже на самом слабом уровне сложности, что уж говорить о харде. В

подобном стиле Слэйт еще и разминировать бомбы, и открыть замки, так что веселая игра вам обеспечена, сэйвы то сами знаете, какие.

Иногда вам также придется сыграть за Тень, когда будет нужно искать бомбы и пролезать в разные трубы и щели, в которые Слэйт не поместится. Не могу понять, зачем это понадобилось, ведь, как прави-



ло, бомбы находятся всего в нескольких метрах от собаки, и сильно тут не разбейшишь. Наверное, для разнообразия.

Вообще про игру

Но давайте отвлечемся от плюсов с минусами и просто поговорим об игре. Скажу сразу, уровень в ней довольно много, поэтому пройти ее за пару дней не надеетесь. Но в принципе это хорошо, потому что с каждым новым уровнем, с каждой миссией все больше погружаешься в атмосферу Dead to rights. Становится интересно, кто все же убил отца Слэйта и кто стоит за криминальными делами города. К тому же разработчики неплохо разнообразили игровой процесс: помимо того, что вы будете бегать непосредственно по улицам города, вам еще предложат полетать на вертолете и с помощью крупнокалиберного пулемета прикрывать своих союзников либо же преследовать машины преступников. Да и боссы уровня хорошо смотрятся. Бои с ними отличаются один от другого: К примеру, с Портвотом Грэммом, вооруженным арбалетом, можно сражаться только с помощью огнестрельного оружия, а с помощником главного мафиози — чернокожим Кэйлом — только на кулаках, причем в комнате, заполненной ядовитым газом. Респиратор, конечно, присутствует, но он один, а вас двое... Я уже не говорю о сражениях с вертолетами или машинами, оснащенной пулеметом. В общем, атмосфера в игре есть, и она довольно хороша.

Вывод

М-да, что можно сказать в «Выводе»? Игра оставила после себя очень и очень двойственные впечатления. С одной стороны, хорошая графика, звук и т.д., с другой — ужасные последствия портпирования в лице сэйвов, камеры и управления. Поэтому ничего конкретного я советовать вам не стану: думаю, после прочтения статьи вы во всем разберетесь сами и примете решение.



Рука привычно натянула тетиву, лук выгнулся, задрожал в предвкушении мгновенной свободы. Выдох. Тонкий звон. Стрела вошла в мишень между яблоком и первым центральным кругом. Плохо, такой выстрел может испортить всю охоту, а неудачливый охотник никому не нужен. Рука нырнула в колчан за новой стрелой. Опять



мгновение концентрации. «О! Герой! Герой, сын Героя!» — резкий окрик отвлел внимание, стрела ушла далеко вправо, мимо мишени. Черт! Как не вовремя! На тропинке стоял старик из деревни: «Герой, мы нуждаемся в твоей помощи!» — «Какой еще герой, я тут один живу, я — охотник». — «Ну как же! Всем известно, что твои родители были героями, они самоотверженно сражались со злом во всех его проявлениях. В тебе течет их беспокойная кровь, она не даст тебе спокойно смотреть, как угнетают слабых и грабят беззащитных». Да, помню, когда мне было лет семь, мои родители вступили в общество охраны природы. На следующий день они уткнулись стрелами целый отряд лесорубов, от виселицы их спасло только то, что это были браконьеры, — пронесло... Но через год они услышали, что можно неплохо заработать, охотясь на заурское (прямоходящих ящеров ростом с человека) и продавая их шкуры. Некоторое время после их отравления до деревни доходили слухи о невероятных успехах парочки сумасшедших охотников. Потом... потом мысленно как-то разом кончили, и я понял, что, скорее всего, никогда больше их не увижу.

«Герой! Помоги! Спаси нас!» — продолжал надвигаться старик. «Старик, хватит истерик! Что за бедствие? К чему такая паника?» — «На деревню... в деревню... деревню взяли в осаду толпы монстров. Уже три каравана попали в засады, продовольствие на исходе, охотники боятся выйти за чисток — в лесу расползся медведь-убийца». Осознание безысходности ситуации придавило, сторило его: «Герой... помоги нам...».

За полтора года до выхода **Dungeon Siege: Legends of Aranna** Microsoft и Gas Powered Games предприняли первую попытку свергнуть Diablo с трона. Dungeon Siege, хоть и не выполнил поставленную задачу на все сто, но смог привлечь к себе внимание довольно большого количества поклонников. Это и не удивительно — отличная графика, отсутствие жестких границ классов, довольно интересный, хотя и линейный сюжет. Оценив успех игры, разработчики принялись за работу над Dungeon Siege 2. Но новоявленные фанаты требовали выхода продолжения немедленно, сейчас же: А поскольку до окончания разработки второго «Сиеджа» было далеко, то Microsoft и Gas Powered Games поручили Mad Doc Software сделать аддон на движке первого Dungeon Siege. Те сразу же взялись за дело, и вот, 11 ноября 2003 года в свет вышла Dungeon Siege: Legends of Aranna.

Ужас!! И зачем я согласился помочь тому старику??? Уже прошел месяц с тех пор, как наткнув доставшийся по наследству доспех, забросив за спину свой лук, да загнув за пояс охотничий нож, я отправился изничтожать различную нечисть, шлюющуюся в округе деревни. Перебив всех жертв магических мутаций (ну скажите, откуда еще возьмутся комары размером с собаку, да еще и использующие магию, или какие-то подземные черви, хиджающиеся кистями), да убив прямо в его собственном логове медведя-людоеда, я вернулся в деревню. Но староста (хитрый старикашка, я всегда думал, что он занимается контрабандой,

Разработчик: Gas Powered Games, Mad Doc Software

Издатель: Microsoft

Жанр: lite-RPG

Системные требования: Pentium 2 — 450 МГц, ОЗУ 128 Мб, 3D видео 16 Мб

дой, если не магических артефактов, так уж точно малых мухаморов, иначе за какие шиши он себе такую хату оттрахал?) поспешил меня обрадовать и начал, как повелось, с лести: «О Герой! Ты спас нашу деревню! Но это только начало твоего путешествия. Один из пропавших караванов вез мощный магический артефакт. Он попал в руки вырвавшейся из многовекового заключения Тени. Теперь он собирается отомстить всему миру за это, освободив с помощью жезла энергию, питающую порталы. Это вызовет всемирный катаклизм, но нашим расчетам он заденет и нашу деревню, и твой дом. Так что ты просто обязан найти Тень и вернуть украденный артефакт».

Вот так и начались мои скитания по Ароне. В пути ко мне присоединились еще несколько человек (человек — не обязательно обозначает людей!), таких же жертв обстоятельств, как и я. Каждый встречный приставал к нам если не с очередной просьбой извинить от монстров, так с требованием взять в напарники. Дни превратились в непрекращающийся кошмар: из-за каждого куста лезли монстры, они были повсюду — в лесу, пустыне, горах, заброшенных домах, подземельях. От их разнообразия рябило в глазах. Главные супер-пухляки враги менялись один за другим. Но мы никак не могли донять Тень. Он все время ускользал — вот он рядом, остался последний рывок, какие-то десять метров. Но сделав напоследок очередную пакость, Тень исчезал, растворялся в воздухе, не забыв прихватить магический жезл.

Да, зобовый вышел аддон. В нем стремление разработчиков переплюнуть Diablo, можно сказать, достигло своего апогея. В ход пошли наборы брони и вооружения, каждый из элементов которых становится круче



с каждым новым предметом из этого комплекта. Наборы в игре не очень много, всего где-то шесть-семь. Но выданы они в игре крайне странно — не выпадают из монстров, а раскиданы по специально подсвеченным (!!!) сундукам, которые раскиданы прямо на основном пути, так что пройтись мимо них очень-очень сложно. Каждый такой сундук обязательно комплектуется мануа-

лом, рассказывающим историю данного комплекта. В общем, на фоне hockk&dashash смотрится это крайне неестественно.

Помимо явно спонсеренных наборов, в Dungeon Siege: Legends of Aranna появи-

большую часть времени наш отряд проходи-
лом, рассказывающим историю данного комплекта. В общем, на фоне hockk&dashash смотрится это крайне неестественно.

Помимо явно спонсеренных наборов, в Dungeon Siege: Legends of Aranna появи-

большую часть времени наш отряд проходи-

сказать не так уж о многих новинках. Появи-
лась кнопка, выполняющая мгновенное рас-
пределение бутылок с зельями между членами
группы, да не просто так, а в зависимости от
прокачки персонажей. То есть воином в ос-
новном пойдут бутылки жизни, магом — ма-
ны. Очень удобная фишка.

Добавилась возможность атаки не кон-
кретного монстра, а некоторой «площадки» —
достаточно нажать «шифт» и кликнуть мышкой
в центр атакуемой области. Если в ней не ока-
жется ни одного противника, то участники груп-
пы обыщут данную местность на предмет об-
наружения ящиков или бочек и исследуют их
(без этой функции играть крайне сложно —



лась еще одна оригинальная разновидность
снаряжения — магические вещи, эффект ко-
торых повышается вместе с прокачкой ва-
шего персонажа. Нашли, например, ботинки
с броней 7 и магическим улучшением за-
щиты +5, игровые дальше, находите почти
такие же ботинки, броня у них тоже 7, но
улучшение защиты уже +8. Хотите помянуть,
глядь, а на вас одеты их братья-близнецы.
Очень приятное свойство.

У арморов появились четкие границы между снаряжением для воинов и снаряжением для лунчиков. А у магов как были поганенькие, почти ничего не дающие балахоны, так и остались, посему старайтесь с самого на-
чала игры найти пару бочек-меньше прилич-
ных броников, рассчитанных на персонажей
с силой 11-12. Помимо изменений, так ска-
зать, внутреннего содержания, в игре добав-
лено большее количество новых моделей
оружия и брони, теперь наш арсенал выгля-
дит более устрашающе, а гардероб более
потрясающе.

Как надоело бродить по подземельям,
еще больше надоело проламываться сквозь
лесную чащу! Ну кто им всем сказал, что я
«герой»? Вот Надж — настоящий герой.
Представитель малочисленной расы полу-
лигитантов. Из-за своего немалого роста
смотрится он как взрослый в окружении
толпы ребятишек. А какой у него урод, а
скорости! — настоящая машина смерти. У
Наджа только одна проблема — достать
доспехи поневажней, чтоб меньше ударов
противника достигло цели.

Да и остальная часть нашей компании
не хуже Наджа, они просто рвутся в бой.
Только Лисса не бежит вперед, ей это не
нужно, — врага можно и издали достать,
достаточно прицельно выстрелить из пу-
ка или арбалета. Даже нашего трапа
можно записать в разряд героев. Каза-
лось бы, простая зверюга для перевозки
грузов, он нет, если ему приказано, так и
он присоединится к атаке, стараясь про-
ткнуть кого-нибудь своим острым рогом, ста-
же атакуемый будет в десять раз силь-
ней. Никто не может помешать им, пре-
родить дорогу вперед. Да, встречаются
сильные монстры, да, бывают трудные бит-
вы, но их можно сосчитать по пальцам. А

мутант, явно содранный из «Чужих». А
такие оригинальные и высокотехноло-
гичные монстры, как гоблины, из игры,
к сожалению, исчезли.

Новая разновидность местности
только одно — джунгли. Но даже е-
сли бы их не было, игра ничего не по-
терпела — в Dungeon Siege и раньше
был довольно неплохой лес. Также ди-
зайнеры постарались создать как мож-
но больше красивых и загадочных мест: по-
луразрушенные храмы, мрачные подземелья,
мертвые болота — везде специфическая ат-
мосфера, но не можно прочувствовать, толь-
ко бросив заниматься своей основной за-
дачей — шиканованием монстров в мелкую
и крупную капustu.

В последнее время донимает депрес-
сия — возродившаяся была надежда на
то, что мои родители живы, угасала с каж-
дой найденной частью нашего родового
доспеха. И вот я нашел все составляю-
щие... Неужели я больше никогда вас не
встречу, неужели не найду даже вашу мо-
гилу?.. Сюслювичик Надж, мы все-таки встре-
тили его родственников, но он не остался
с ними, а решил помочь мне найти свою
родню. Добрый Надж, глупый Надж. Он



то даже не задумается над тем, что мои
родители будут делать, лишившись всего
вооружения, чем они будут защищаться?
Эх... Лучшее бы я остался в деревне. Луч-
ше бы надежда не пробуждала старые
вспоминания, не бередила почти зажи-
вшую душевную рану.

Что же еще появилось новенького в Dun-
geon Siege: Legends of Aranna? Относно рас-

слишком уж много бочек порасставляли ди-
зайнеры уровней).

Еще одним немаловажным улучшением яв-
ляется возможность создавать до десяти ва-
риантов наборов вооружения членов вашей
команды. Особенно это пригодится магом —
можно поставить в группу какое-нибудь ред-
ко используемое заклинание, на которое при
необходимости нужно очень быстро приме-
нить. Потом, когда такая потребность возник-
нет, то на него можно будет переключиться с
помощью всего одного клика и не надо от-
крывать книгу заклинаний и перетаскивать spells
в активный слот.

Добавилась главная карта, на которой
можно разве что посмотреть, в какой мес-
тности находится ваш персонаж, какой сто-
ны на что не годится. Появился (взятый, ви-
дать, из Neverwinter Nights, очень уж по-
хож) рюкзак, который заметно увеличит груп-
поподъемность ваших персонажей. Жаль,
что один герой может носить не больше
одного рюкзака, но надо ж соблюдать хоть
какой-то баланс. Увеличился набор заклин-
аний, добавлены группы трансформаци-
онных заклинаний, различные призывае-
мые магические шары, которые, вращаясь
вокруг мага, могут кастовать магию на вра-
гов или лечить союзников, также появились
гилфы-повальши, порождающие врагов, на-
ступивших на них.

Вот и все новинки... Мало? Да, мало. Но
что ж вы хотите — основные усилия разра-
ботчиков направлены на создание Dungeon
Siege 2, а это так, падецо... Все это можно
было выпустить как патч, а не как отдельный
аддон. Тем, кто не играл в оригинальный Dun-
geon Siege, — купить крайне рекомендуется
(кстати, она идет в комплекте с аддоном), тем,
кто играл, — только уж если совсем носталь-
гия замучила или если без нововведений жить
больше нельзя.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

VIETCONG

FIST ALPHA

Команда альфа

Любой мало-мальски удачный проект должен быть продолжен аддоном. И желательно не одним. Этот лозунг можно вывешивать на баррикадах, рисовать на стенах завоёванного Рейкстада, продовать в аптеках вместе с корнем валерианы.

На каждую хорошую игру приходится как минимум два аддона — это статистика, с которой можно спорить, но которую нельзя опровергнуть.

На каждый аддон приходится, как минимум, два крайне посредственных. Это тоже статистика.

Хуже скелета может быть только привел. Это утверждение принадлежит не мне, а киноведам. Некоторым из них я верю. И считаю, что данное утверждение, более чем применимо и к девелоперам.

Помните, кажется, еще совсем недавно, вас/меня/его звали Стив Р. Хокинс, и вы/я/он проливали свой пот и кровь в джунглях Вьетнама, полных ядовитых змей, бугаев и мошары. В тропиках, в которых дождь льет не только с неба, а кажется, отовсюду, и нет ни малейшего спасения от сырости. Где вьетконговцев больше, чем мошек, а пути их кусают куда сильнее, хотя и не так часто.

Год 1967. Война. Джунгли. Вьетнам.

Черные страницы американской истории.

Страницы позора.

Когда я об этом писал?

Напрягая память, перегруженную всякими ненужными фактами, картинками из игр, обрывками фраз, осколками сюжетов и сце-

(именно поэтому они ее так любят), а про войну, Америкой проигранной.

Вьетнам. Что вспоминается более-менее культурно подготовленным человеком при этом слове? Ну да, «Взвод» и «Full Metal Jacket», фильмы великопленные и страшные. Не так давно вышедшие «Мы были солдатами» с Мэлом Гибсоном — фильм, конечно, неплохой но немного поспылый. Как и большинство игр про войну. Про любую. ИМХО.

«Вьетконг» оказался исключением, причём исключением приятным.

Нет, в отличие от многих проектов более известных компаний, игра брала не голливудской зрелищностью, не фотографическим качеством картинки и даже не обилием крови — брала она атмосферой. Той самой атмосферой страха и ожидания, что сопровождала меня при просмотре лучших фильмов о войне.

Наверное, после «Флешпонта» именно «Вьетконг» достоин звания самой страшной и реалистичной игры о войне. Командной игры, кстати, если что не в курсе. Развешенная клюквенная аркада, повествующая о суперменах из подразделения «Дельта», делая сепушку и обрубает себе язык на слове «креализм».

И вот прошло чуть меньше года. Мы уже успели насладиться обловленным аддоном к очередной «Дельте», и вот нате вам привел к «Вьетконгу».

Ну, и что же нам предлагают на этот раз? Какая разница — вскрытие покажет и всех уроняет. Правых и виноватых. Спирт и скальпель в студию!

Команда бета

Джунгли. Дождь. Река, по которой мы идем, по колено в воде. Вода сверху, вода снизу. Кровь внутри. Вода белая, кровь красная, но я знаю: еще немного, еще пару шагов и... Кто сказал, что величайший сюрреалист мира Сальвадор Дали? Нет, величайший и первый — это война, все остальное так, жалкие подделки.

Джунгли. Дождь. На календаре март 1967-го.

Меня зовут Уоррен Дуглас, и я буду вашими ушами и глазами на протяжении семи миссий. Я буду вами, моя кровь будет вашей кровью, и смерть моя будет вашей смертью.

Я Уоррен Дуглас, солдат великой армии США, армии, переломившей хребет фашистам, армии, номерно застрявшей в этих чертовых джунглях, между водой и водой. О Бо-

же, если и существует ад, то он не горячий и не холодный — нет, он как Вьетнам. Сырой. Мокрый. Серый.

Джунгли. Дождь. Наша группа на очередном патрулировании. Если ничего не произойдет, через несколько часов мы вернемся на базу и...

Разматался, одноглазый! Накоркал.

— Да, Дуглас не связал Да. Нет! Да, пролетел. Мы слышали взрыв, конечно. Севернее. Не очень далеко. Есть обнаружить место катастрофы самолета, есть спасти летчика! Есть, приступить к выполнению задания!

Рутина — прочесть участок леса, не понавши на глаза узкоглазых, найти в этих джунглях катапультировавшегося пилота, у которого к тому же не работает рация, потом найти место, куда сможет приземлиться вертолет, дождаться его и эвакуироваться. Просто, как в кино. Думаете, легко найти челове-



ка в этих проклятых джунглях, если, конечно, он не прячется рядом с упавшим самолетом. Впрочем, где ему еще прятаться?

Одно обидно: мы не одни знаем, что самолет сбит, узкоглазые тоже не слепые и не глухие, а в этих джунглях им известна каждая тропка, каждая воронка, каждый холм. Крест на лузе, что спешат они уже нам на перехват, скала от возбуждения свои кривые зубы, прокуренные дешевыми советскими сигаретами. И чего мы сюда полезли — сами бы лет через десять от рака помырелись...

Ладно.

Приказ есть приказ, и наша задача — его выполнить.

Ох, чую, будет заваруха!

Команда гамма

Будет-будет. Шашлык! Вам с кетчупом будет!

Как вы думаете, комрады, семь миссий — это много или мало? Ну, смотря для чего и смотря в каком случае. Если говорить об оригинальном «Вьетконге», в котором, кстати, было около двух десятков миссий, это, безусловно, мало. Если говорить о привеле, который мы держим в руках, это... Скажем так, мне вполне хватило.

Но давайте по порядку.

Итак, что же успели изменить разработчики за истекший год?

Начнем с самого для многих из вас важного — с графики.

Что тут можно сказать? Признаться, особые изменения в лучшую сторону замечено не было. Нет, полигонов кое-где добавили, моделики и анимацию улучшили (особенно



наши насилие. Кажется, апрель прошлого года. Или март. Не так уж много времени прошло с тех пор, как комрады из чешской команды **Peradon** попытались удивить нас очередной игрой из серии «про войну». Нет, не про модную ныне вторую мировую, которую, как известно, выиграли американцы

в роликах), но именно что чуть-чуть. Игра, которая еще в прошлом году была по графике далека от звания «шедевр», в этом году от этого звания еще дальше. Впрочем, лично меня во «Вьетконг» привлекала вовсе не графика.



нельзя, так же как и тот факт, что меньше тормозит игрушка не стала, — и это притом, что компьютер у меня лучше, чем в прошлом году!!! Не знаю уж, чего там намуслили умышлено-разработчики, но требования игры никак не соответствуют ее возможностям, во всяком случае, выставив все настройки на максимум, удовольствие от процесса я получить перестал.

Ладо, графика — дело такое. Что у нас дальше?

Оружие... Ага, добавили несколько стволов. Что фанатеет на разнообразии арсенала, может радоваться. Особенно порадовало возможность прикручивать к винтовкам штык. Зачем это, правда, я понять так и не смог, но смотрится прикольно. Правда, использовать его у меня не получилось. Мерзкие узкопазые ну ни за что не хотели подпускать меня на расстояние удара, норовя поскорей надавать в моем теле побольше дырок и наносящими несоответствием для нормальной жизнедеятельности количеством свинца ☹.

Что еще? Музыка? О! Музыка — это сильная сторона «Вьетконга» — была, есть и осталась. Да. Из звуков тут без вопросов, на пять с плюсом.

Вот смотрю я на игру и размышляю: вроде, ничего в худшую сторону не изменилось — оружие добавили, графику причесали, некоторые баги подфиксили, карт мультиплеерных подкинули, кампанию оригинальную, а... Не хватает чего-то. Чего же?

Конечный!

Вот он ключ, от каморки папы Карло — оригинальности кампания!

Так вот, об оригинальности забудьте. Вот во «Вьетконге» были оригинальные задумки и находки, а в привеле их нет. Не знаю, что тому виной — может быть, у сценаристов фантазия оскудела, может, денег не хватило, может еще что, но новые миссии поражают своей типичностью и однообразием. В принципе, все сводится к тому, что мы будем выполнять некое задание и защищать территорию. Что за задание и за что территория, особого значения не имеет.

Шесть миссий из семи я ругал однообразием заданий и только один раз взвыл, когда задание вышло за рамки тупого «всех убей

один останься». Это когда нам предложили «стелс-миссии». Мам! Я ненавижу стелс-миссии, которые тупо не вьются с игрой. Я ненавижу стелс-миссии в оригинальном «Вьетконге». Я просто рыдал и хлебал валерьянку, прохаживая стелс-миссию в аддоне. Благо, она всего одно — второй мое изранное сердце просто не выдержало бы.

Честно говоря, просто руки опускаются, настолько все вторично, серо и безыдейно.

Но при этом заявлять, что играть неинтересно, я не стану. Просто оригинальный «Вьетконг» был гораздо интересней, но... Кроме оригинальных идей, привлекл не потерял ничего — атмосфера, скриптовые сценки, мажор при выполнении миссий, все это осталось. Перед нами по-прежнему не аркадная клевка, а симулятор войны.

Кстати говоря, разработчики явно поработали с AI врагов, ибо проходить задание на привычном мне нормале оказалось сложнее, чем я предполагал. Враги нос хорошо видят, иногда слышат, любят прятаться и келдерить. По поводу AI наших соблудников, простите, соратников... Дифирамбы им петь не стану. Нет, это не контуженные дебилы-инвалиды из «Дельты» — так, немного приболевшие пациенты больницы для детей с задержкой умственного развития. Т.е. временами действуют вполне адекватно, а временами так и лезут под пули — свои или врагов, без разницы. Правда, в отличие от дельтовцев, команды выполняют вполне нормально. Команд, кстати, побольше, чем в «Дельте», но, ани просты, так что разберетесь без труда.

Команда дельта

Уж и не знаю, то ли игры деградируют, то ли мы слегка подзахерились. Или не слегка. Но почти каждый раз, когда играешь, что-то зудит в глубине черепной коробки, не дает покоя, отвлекает. Шелчет на ухо: «Олять не то». Ругается грязно и пытается станцевать карачуку на костях очередного поверженного в пыль и пепел идолов. Или не идолов.

И это показательно, особенно ярко это проявляется, когда в руки попадает аддон. Тем более, аддон к хорошей игре. Нет, явно приучили нас уже к аддонам относиться с недоверием. С предубеждением. И, увы, как показывает опыт, обычно такой подход самый правильный — поскольку не разочаровываешь.

А помните, как было — дни ведь считали до выхода очередного продолжения очередной любимой геймы, эх...

Хорошую вещь «браком», простите, «аддоном» — не назовут!

Ладо, хватит лирики. Меня зовут Уоррен Дуглас, и я во Вьетнаме. Джунгли. Дождь. Война. Ограниченное количество сейвов на миссию.

Как ограниченный? Да очень просто. Физически. Разработчиками.

А почему я это не критикую — я ведь вроде бы обычно выступаю против таких ограничений и грубого попарения прав и свобод ветеранов всех войн и любителей аркадности?

Поясняю: потому что во «Вьетконге» сделано это очень приятно и аккуратно. Ограничения абсолютно не напрягают — сейвов вполне хватает, тем более что, выполнив очередное задание (а в каждой миссии нам предстоит выполнять ряд заданий), мы можем произвести отсхождение, воспользовавшись услугами радиста, т.е. переговоров с Базой. Да, на всякий случай, вдруг вы не играли во «Вьетконг», запомните — радист сохраняет, проводник провожает, доктор лечит, инженер... О, это местный назули, которому выдали патроны. Бесконечные патроны ко всем видам нашего оружия. Так что если что — бегом к нему. Как по мне, командная работа во «Вьетконге» гораздо продуманней и интересней, чем в «Дельте».

Команда дзета

Что вы ждали от аддона? Я — возможности опять оказаться во Вьетнаме, а также дополнительных миссий к зацепившей меня в прошлом году игре. Я это получил. Можно было бы сделать и получше, но спасибо, хоть не испортили ничего. Или почти не испортили. Глохов в аддоне, кстати, чуть ли не больше, чем в оригинальной игре.

Знаете, что должен больше всех радоваться выходу аддона? Как ни странно, любители сетевых баталий. Вот в этом Fist Alpha сильно необычно. Жаль, у нас в редакции таких любителей не очень-то много, но в клубах должны найтись. Как, вы не играли во «Вьетконг» по сети??? Очень жаль. Очень.

Нет, пожалуй, перед нами не совсем посредственное продолжение, посредственным можно считать аддон к «Дельте» — Fist Alpha явно гораздо сильнее за счет атмосферности, но, увы, это не полноценная игра. Так, небольшое развлечение для любителей оригинальной игры, не более того.

Халтура?

В некотором роде, несомненно.

Стоит ли играть?

Мне понравившись.

Стоит ли покупать?

Ну, если вы живете в Америке, и вам нужно заплатить за игрушку баксов 20, то не стоит ☹.

Собственно, на этом я закончу, и — извините, повторю свою мысль, уже высказанную в этом обзоре: не ждите от аддона мно-



гого, и он вас не разочарует. Это, увы, факт. Снабственно исключения вроде «злыбаского» аддона к «Джисайлам» и «Холодных берегов» так и остаются исключениями на фоне всеобщей серости и вторичности.

Кирилл ТАЛЕР

Anarchy online

МАМА — «АНАРХИЯ», ПАПА — ПРИВАТ

И сидеше Михаил Литвинюк, Дмитриев сын, во кабинете узком, на стороне Шулявской. И думааша думу глубокая.

И несъ ему была мысль удалая — влить отседова, дондеже потолок не придалвил все Издательство славное. И поднимались он с кресла кожами вражьи обитого, и говорил речь славную: «Гой еси журналисты, да рекламисты, да бухгалтеры, да шоферы, да дизайнера со

ти — иногда мучительный, иногда приятный.

Прихожу на работу — Glukk хвастается заграничным паспортом. Я, приполярная воркутинская, со скрипом сооробажая, зочем Glukk'у заграничный паспорт и когда он его ухитрился получить. Зачем — вопрос, конечно, глупый. Вы были на Тити? То-то же... Присматриваюсь — и вижу, что это и не паспорт совсем, потому что на фотографии совсем даже не орк и, что характерно, не зеленый. Паспорт гражданина планеты Rubi-Ka. К паспорту прилагается конверт с приглашением: каждому гражданину планеты Rubi-Ka предписано виться в клуб «Станция» в такое-то время по такому-то адресу. Потому что на этой «Станции» состоится презентация MMORG **Anarchy Online**, великой и ужасной, самой популярной онлайн-игры в мире.

В общем и целом, паспорт с приглашением из рук я так и не выпустил, а Glukk не особо и отбирал. Одному без брата Кертиса сучно по презентации ходить. Кертис, конечно, и сам мог пойти, все-таки Anarchy — это круто... но не хентай. Хотя ты тресни, а не хентай. Вот Кертис и не пошел. Зато он в Чернобыль, на презентацию STALKER'a поедет. STALKER — не хентай... Но круто...

Надеюсь, даже самый ленивый уже догадался, что редакцию на презентации представлял я?

Слово об «Анархии»

За несколько лет своего существования Anarchy-Online с легкой руки своего создателя **Fun-Com** окопался на мировом рынке прочно и надолго. Не только благодаря графике, движку, поддержке и прочим функциональным деталям. Это потрясает, это затягивает, от этого хочется танцевать танец маленьких эльфов на земляничной поляне, но об этом позже. Главной составляющей все же является идея игры и, конечно, сюжет.

Те, кто тхотят по привычке свкнать тяжелой двуручный кинжал, оседлать верного пнедаого дракона и поскочат на нем во всю прыть, чтобы сразить проклятого колдуна обаянием и скромностью... Те могут отдохнуть. Собственно, они уже отдыхают — фанкомовцы выкатили на рынок жесткий киберпланк.

Разработчик/издатель: Battlefront.com

Жанр: тактическая стратегия

Минимальные системные требования: P3 600, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Планета Rubi-Ka и нотум. Как «Дюна» с меланжем — братья навек. Крупнейшее открытое месторождение нотумо во Вселенной. Крупнейшая компания Omni-Tec владеет правами на его добычу. Крупнейшая компания Omni-Tec изобретает рецепт воскрешения, чтобы привлечь в свои ряды новых рекрутов (не путать с Omni Adventures!). Omni-Tec гарантирует своим сотрудникам комфорт и безопасность.

Ей противостоят мощные кланы, иногда разрозненные, иногда сбиившиеся в кулак [опять ассоциации с «Дюной» и пустынно-фрименами]. Клань ведут борьбу за независимость Rubi-Ka. Клань никогда бы не смогли на равных сражаться с промышленным гигантом, если бы их не финансировали извне конкурирующие с Omni компании. Все. Нет хороших, нет плохих. Есть стиль жизни, который выбирает каждый появившийся в этом мире, есть желание выжить и развиваться. Есть уважение к силе, хочется верить, что есть дружба и взаимопомощь. И есть нотум — основная движущая сила Вселенной.

И есть очень хорошие гейм-мастера, которые не дают миру денек-другой отдохнуть и вздремнуть. Много чего есть. Не было, разве что, игроков с Украины. Практически. До последних дней...

...И взвалили они на себе токи непомерные, столпуявая. И волоком потащили к машинам с кузовами разверсты. И были в тех токах компьютеры, архивы и келье со хомячком, зверем заморским. И заверещал хомячок голосом нечеловечьим от ужаса неопишемого. И подошли к нему журналисты, да рекламисты, да бухгалтеры, да шоферы, да дизайнера со верстальщиками. Да сотрудники из отдела кошерного мар-



верстальщиками! Да ище отдел кошерного маркетингу! Нандеком а место вольное, степное, на выселках, куда птица не долеташа, конь не добегаеша, а хмельной геймер доезжаша только по кампусу. Сбейрайте скорб свой нехитрый, столы дубовыя, шкафы резныя да сейф железный. Берите компьютера под белы клавиши да несите на улицу на Качалову, что в районе Задорюлинске. Ибо там будем жить, плугом пахать, пирсы пировать, детей рожать да на спонсора охотиться. Там теперь земля наша и исход наш и родина наша! И весь третий этаж наш. Со балкончиком... Слово о Великом исходе редакции [Стр. 1-2]

Слово обо мне

Я до сих пор не могу вспомнить, как это получилось... Невесомое что-то... Ускользает... Прихожу я на работу — а в руках у Glukk'a конверт с приглашением на презентацию... Бац! — три секунды темнота, зеленые крути, пляшущие черти — бац! Я стою на том же месте, только теперь черти в руках у меня, и на презентацию иду я.

Оно так всегда в жизни случается... у меня, по крайней мере... Вот я чего-то очень хочу... бац, зеленые черти, бац — это у меня уже в руках. Что характерно — ни за что не могу потом вспомнить, как оно мне в руки попадает. Обязательно пробел в памя-



кетину. И говорили голосом складречивым о долгах-пустах маянших, жажду утоляющих. И внял хомяк, и утешился. Встали же тогда шоферы, во плечах магичные, вознесли хвалу Микке Хоккинену, завели машины груженные и покатили через холмы-буераки во славный киевский район Задорюлинск.

И когда семь шип истоптались, а восьмой ежа было пережено, когда солнце померкло в глазах, сказал Михаил Литвинюк Дмитриев сын: «Виху, виху степь Задорюлинскую пустынную и

просторы великие! Тут укрепим мы есть камень. Издательства нашего и пеедим пиццы и запьем лимонадом, чтобы и по усам тепло, и на клавиатуру попадало!



И вышли они во широко поле, и зрели степь одну кругом. Степь, степь, и среди степи третий этаж торчать аки свичи.

Слово от Великом исходе редакций (Стр. 34-36)

Слово о презентации

И тут я, честно говоря, струхнул... Ну, если там Kertis и Gluck представляют лицо редакции, то это оправдано — они все-таки лица... Не то чтобы совсем лицо, но немножко. Я посмотрел в зеркало... Придется бриться, еще умоюсь по ходу! Сплошные жертвы ради любимого до копиков ДЗВР.

Вы когда-нибудь видели побитого меня? Не нагло, а именно ВЫБЕРИТОГО. И похушшего оделоманом.

Вот такое чудо пришло на свое рабочее место в день презентации, посидело 2 часа в Интернете, выкапывая свежайшую информацию об Anarchy Online, и отправил в клуб «Станция», потрясая своим обаянием и интеллектом... или потрехивая... как оно правильно — не знаю...

Презентация на высшем уровне, но я напряжен и скован, потому что ждал фуришта. Вместо этого мне предложили пройти за компьютер и ближайшие полчаса, оставшиеся до пресс-конференции, попробовать на вкус Anarchy. Сел и попробовал...

Ощущения подобрать трудно... Детский восторг, что ли... Трудно также понять, как фанкомовцам удалось создать онлайн-новый мир, по красоте и детализации не уступающий «Морровинду», превосходящий его и... и... вообще! Я ничего не успел за полчаса. Просто сидел и перебирал персонажей, примерял лица, причеки, менял конституцию (организмизм), несколько раз подряд просматривал вступительный ролик... Эй Багу, от самого себя обделел...

Пластик и миимко просто поражают — правда, большинство телодвижений предназначено не для боя (там все более-менее просто), а для разговора. На языке «Анархии» они называются социалками.

И только я, наконец, выбрав внешность и специализацию своего героя, ступил на пропитанную кровью землю Rubi-Ka, как нас уже позвали на пресс-конференцию. Открыл руки от клавиатуры с превеликим трудом, очень уж хотелось затыкнуть чуть дальше, согрело только мысль о том, что после

«прессушки» — фуришет. Потому зашел и сразу сел рядом со столом. И пошел дым, много дыма... Стол стоял посередине зала — потому оказался плотно укрыт под дымовым одеялом. Но и сквозь него дымовым был экран, на котором показывались отрывки из игры. Показательное сражение за нотунную башню, совет клана, город Omni-копории и т.д. И я опять забыл о фуриште.

Пресс-конференция началась, когда немного рассасался дым. На сцену вышел генеральный консул планеты Rubi-Ka в Украине, по совместительству генеральный продюсер «МедиаХауса» — Михаил Новиков. Выяснилось, что идея освоить новый украинский рынок возникла сравнительно недавно и была воплощена в максимально короткие сроки. К слову, в России ключи доступа к игре официально распространяются с 2002 года.

Кому во сне пригрезилась идея с наличными платежками, на пресс-конференции не было сказано. Но пригрезилась правильно и точно. В нашей, очень мягко говоря, небогатой стране мало кто имеет банковские карточки или свой кошелечек с web-money. Ну не настолько еще развита Интернет-индустрия на рідній неньке! И если «Ультима» со скрипом, но пробилась в эту нишу, то с возникновением на горизонте новой, в несколько раз более совершенной онлайн-игры старуха УО, боюсь, растеряет хорошую часть своих клиентов. Во всем виноват... ПриватБанк!

Не хочу лишний раз напоминать, что «Анархи» — онлайнка клиентская, онлайнка платная: у самого от этого мурашки по коже. Стоит она около 12\$-14\$ в месяц. ПриватБанк взвалил на свои натруженные плечи систему оплаты «налочикой». Просто, как дважды два: приходишь в банк, оплачиваешь месяц (или три) игры, тебе выписывают чек и вручают код, по которому можно войти в игру. ВСЕ! И ничего больше. ПриватБанк в рекламе особо не нуждается, на скажу — вот ток, Господа, надо работать, надо осваивать новые места... Ибо игра великолепно, игра того стоит!

Слово от автора

После приветственных речей представителей «МедиаХауса» и Приватбанка, ботему допустили до тарелок. И до рюмок. Богема кушала, чтобы кушать, и пила, чтобы было жарко, а я набирался смелости перед «вопросами». И когда смелость переросла в опасное нахальство, опять на сцене вновь появился Михаил Новиков... И тут нахальство прорвало плотину...

«Мик». В связи с тем, что «Анархи Онлайн» официально появилась на Украине, не планируют ли разработчики создать новые «сциалки»-жесты, отражающие именно словесный менталитет. Например: «За бозар ответишь», «Шухер!», «Грубы гарять!», «Ганьба!» и т.д.

М.Н. (смеется). Разработчики всегда прислушиваются к игрокам. Если появятся достаточный процент украинских «груби-кан», можно поработать в этом направлении. Идеи интересные ☺.

«Мик». Не кажется ли вам, что вы продаете не просто хорошую игру, но и очередной сильнодействующий наркотик, опиум для народа?

М.Н. Не кажется. Мы продаем качественный товар, по которому, кстати, пишут диссертации по социологии. Мир «Анархии» максимально приближен к реальности, потому не уводит человека, а наоборот, помогает ему в реальной, настоящей жизни.

Был еще и третий вопрос, но он слишком уж приторный, потому расскажу вкратце — спросил, не возникнут ли трудности в связи с заочностью украинского MMORG-рынка на шордах УО. Г-н Новиков, улыбувшись, махнул рукой в неопределенном направлении, мол, посмотрите на нас и посмотрите на них. Каромба, вы таки правы, господин Новиков!

После пресс-конференции, к величайшему нашему взаимному удивлению, оказалось, что Михаил не слышал о таком Украинском гиганте, как еженедельник «Мик». Это недоразумение было устранено путем вручения всех номеров «Мика» за 2004 год. То есть, России мы пока не покоряем, но периодически светится там. Будем надеяться, все ярче.

Увы, фотографии с презентации да Киева не дошли, потому остается утешаться майкой с двумя надписями «Смерть не фатальна!» (Omni) и «Свобода реально!» (клены).

Выбирайте поскорее, и до встреч в мире Anarchy Online! Свой роказ я уже собрал, осталось только бутерброды затопалить... Те, которые с презентации.

...И приходила гости, волхви древняя, пировати ко новосельцам, что на улице на Качалова, и приносила дары свои вещие: поросенка, да полугая, орущего матом татарским, да микроволнову пещурку. И приходил геймер, от меду



хмельного пьян и говорил: «Никуда же вы от мене то не сократетесь! Я с вами тут талерича жить буду».

И поселился геймер во новом месте, а сказочке тут не конец, а только начало...

Слово о Великом исходе редакций (Стр. 98-101)

Фотографии, использованные в статье, взяты с сайта: <http://www.anarchy-online.ru/>.

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



РУССКИЙ ЩИТ

Сегодня вряд ли найдется человек, так или иначе связанный с компьютерной индустрией, который ни разу не слышал бы об организации «Русский щит» — единственной реальной силе, способной на сегодняшний день противостоять пиратству на территории России. Однако задумайтесь, что конкретно вам известно об этой фирме? В представлении обывателей уже давно сложился образ злойской бригады бритоголовых бойцов, которые совершают настоящие налеты на пиратские точки и в лучших традициях детективных романов «экспроприируют экспроприаторов». Наш народ очень любит сочинять красивые сказки. А как же обстоят дела на самом деле?

Во время пребывания в Москве, на Международной конференции разработчиков компьютерных игр, нам удалось познакомиться с создателем и руководителем «Русского щита». Им оказался наш земляк, уроженец Симферополя, **Юрий Злобин**, который согласился рассказать нам правду о «Русском щите».

Юрий Злобин (Ю.З.). В России на сегодняшний день диспозиция такая. Шесть крупных общероссийских пиратских контор — «7 волк», «21 век», «Форгус», «Триада», «Марсейка» и «Сити». И порядка 15 мелких оптовочек, которые занимаются продажей продукции этих крупных, но по определенным суперхитовым позициям они выпускают еще и свои тиражи. И конечно же, колоссальные по всей России объемы пиратской розницы, не поддающиеся подсчету. Цифры на самом деле просто астрономические, потому что только в одной Москве количество розничных точек, распространяющих пиратку, где-то порядка 700. Ну может, чуть-чуть меньше. По февралю донных у меня еще нет, а по январю — 649 точек. В Питере чуть-чуть меньше. Там 400 с копейками точек. Соответственно, по другим городам российским эти цифры уменьшаются в зависимости от конкретного города. Точно сказать трудно, но в целом по России порядка 100-120 тыс. пиратских точек. Вот это и есть структура строения пиратского рынка.

«Мой игровой компьютер» («Мик»). И в среднем на каждой точке продается не менее 10-ти дисков в день.

Ю.З. Ну, это ты занижил, причем занижил здорово. На самом деле средняя продажа с точки — не менее 50-ти дисков в день. Мы можем четко говорить о том, что в день продается 50 дисков всех позиций. В среднем на розничной точке одновременно находится от 500 до 1000 тайтлов, из них приблизительно 100-150 легальных тайтлов. Почему? Потому что в России «Русский щит» ввел довольно жесткие правила: тот, кто на-

ходится под защитой «Русского щита», на пиратской точке продается легально. Механизм на самом деле предельно простой. Только по одной Москве в месяц мы продадим от 1000 до 1500 проверок.

«Русскому щиту» уже 6 лет, осенью будет 7, за этот срок мы добились того, что

тавить на точке и точно так же, как на пиратских дисках, зарабатывать деньги. При этом без геммороя. Все просто.

Но если у него появляется пиратский диск, приезжает мой сотрудник, проверяет точку, видит этот диск. На следующий день приезжает мы — уже с рейдом. Контрольная закупочка, изъятие всего, что есть на точке, и дальше по схеме... Просто посчитаем по минимуму: 1000 дисков, закупка по 0,85, то есть 850 баксов при изъятии дисков он уже потерял. С ходу. Плюс к этому уголовное дело, судимость и т.д. По большому счету с чисто экономической точки зрения ему становится выгодно избежать контрафакта.

И на этом моменте нужно остановиться отдельно. Есть понятие «контрафакта» — это юридическое понятие, имеется в виду нечто выпущенное или распространяемое с нарушением авторских прав и т.д. А есть понятие «пиратка». Вот возьмем что-нибудь из свежих продуктов. К примеру, Doom 3. Модная игра, пользуется спросом, но... Право в России не проданы. Никто из российских правообладателей правами на эту игру не обладает. А роз не обладает правами, значит, их не защищают. А роз их не защищают, значит, не пишет заявления и не может быть рейда. Это говорит только о том, что Doom 3 можно продавать в пиратском варианте, ни о чем не задумываясь. Потому что западный правообладатель никогда в жизни не приедет в Россию для того, чтобы написать заявление.

«Мик». А у нас, в Украине, еще круче. У нас все «пиратки» лицензионные. На них всех марка «Лицензионный продукт».

Ю.З. Видел. Покрыловски. В словном городе Севастополе заехали в один из центральных компьютерных салонов, буквально в 10 минутах ходьбы от пристани, фактически в центре города. Заходим в салон и наблюдаем пиратский StarCraft. С марочкой. И хотя заехали мы туда совсем по другому по-



каждый хозяин розничной точки прекрасно осознает: если у него на точке будет найден пиратский вариант позиции, которая находится под защитой «Русского щита», то дальше — рейд, изъятие всего, что есть на точке, уголовное дело и тому подобное. Нужно четко понимать, что каждый хозяин розничной точки, каждый хозяин оптовой фирмы, несмотря на то, что он нарушает закон, все-таки не домущник, не немой киллер, то есть это не тот человек, который изначально считает, будто он зарабатывает себе на кусок хлеба с икрой преступлением. Наоборот. Каждый из них полагает, что он бизнесмен. Что он занимается бизнесом и его цель — не нагнать «буке», 1С или еще кому-то, его цель — заработать деньги. Дальше в дело вступает простейшая арифметика. У него на точке (если мы говорим о рознице) от 1000 до 1500 дисков, из которых от 100 до 150 позиций попадают под «Русский щит». Из них порядка сотни выпускаются в джевелонном варианте, то есть диск легальный по цене пиратской. И он все это совершенно спокойно может купить, выс-

воду, просто вышло... Когда я менеджеру сказал: «Слушай, дружище, а у вас тут влет «пиратка» продается», — менеджер позеленел. Он стал действительно салатного цвета и с дрожью в голосе стал объяснять, что это легальные диски. Лицензионные. Вот посмотрите внимательно, здесь, в углу, логотипа марка. Мы попотешались над этим делом, но с другой стороны, я считаю, что подобный подход по своей сути правильный. Потому что до тех пор, пока отдельно взятый правообладатель не считает Россию, Украину, Белоруссию, Казахстан рынком, на котором он хочет и может продавать легальную продукцию и зарабатывать на этом деньги... Ребята, да пошел он... В конце концов, это его личное дело.

«Мик». Если посмотреть с этой точки зрения, то спорить, конечно, сложно. Но с другой стороны, покупать такие «лицензионные» диски и сталкиваться с глюками, свойственными «пираткам»: урезанные видеорябки, корявые переводы — да, в конце концов, диск просто может оказаться не рабочим, — не очень приятно. А можно вспомнить, как была издана ворованная бета Half-Life 2. И тоже с лицензионной маркой. Но самое главное то, что пираты значительно обгоняют лицензионщиков по времени. Тем, кто серьезно интересуется играми, хочется получить новую игрушку побыстрее. Пусть коряво сломанную, пусть с плохим переводом, но побыстрее. Возьмем третий аддон к Disciples, эльфийский. Его ведь издает 1С. А у нас он продавался от «7 волка».

Ю.З. По большому счету он и в России продается пиратский. Причем свободно.

«Мик». А почему?

Ю.З. Вот переходим к следующему этапу. То, с чего мы начали. Вы — журналисты. Вы даже не должны, а обязаны профессионально освещать любую проблему, касающуюся этого рынка. Хорош Half-Life или нет? Написали. Что с пиратством в Украине, что с пиратством в России? Написали. Правильно? А теперь давайте на одну секунду представим, что вас сняли с журналистской деятельности и кинули на издательство игр. Вы много сможете сделать?

«Мик». Ну, дров наломать мы сможем немало.

Ю.З. Правильно. Каждый должен профессионально заниматься тем, что он может и хочет делать. Журналисты должны писать. Разработчики — разрабатывать. Издатели — издать. И параллельно со всем этим должны быть люди, которые профессионально, подчеркиваю, настолько же профессионально, насколько журналисты пишут, издатели издают, а разработчики разрабатывают, борются с пиратством. Это не должно быть хобби. Это не должно быть временной обязанностью. Вот если ты работаешь в службе безопасности издателя, то задоним займись пиратством. Это бред. Если бы по такому же принципу журналисты освещали рынок, то журналы читать было бы невозможно. Посему должна быть организация, лучше несколько организаций, которые профессионально занимаются борьбой с пиратством. Что, собственно говоря, и произошло в России.

«Мик». Юра, расскажи подробнее, как тебе пришла в голову идея создать такую организацию?



Ю.З. В свое время, очень давно, в России была такая контора, которая называлась Game Galaxy. В ней работало довольно много профессиональных журналистов, которые писали в самые разные издания. Были сотрудники специализированных игровых изданий, типа «Игромании», были ребята из общекompьютерных журналов, типа «Мир ПК», «Компьютеры»; были люди из изданий, которые астрономически далеки от этого рынка, допустим, Playboy RE, «Московский Комсомолец». Во всем этом спектре работали журналисты Game Galaxy. Они писали статьи об играх, о програм-

мам обеспечении, о железе. И в силу того, что я был одним из хозяев этой конторы, я регулярно бывал на всевозможных тусах, на которых собирались российские издатели. Каждый раз на этих тусах одним из самых злободневных вопросов было пиратство. Пиратство задушило легальные продажи, работать и издавать легальные диски невозможно и т.д. и т.п.

В конце концов, на одной из таких тусов в 97-м году издатели сформулировали, наконец-то, общую концепцию того, что делать в сложившейся ситуации. Именно тогда впервые появилась мысль о том, что должно быть некая организация, которая объединяет в себе всех издателей и занимается борьбой с пиратством. И создать эту организацию предложили нам. Вот так и появилась «Русский шит», и с 97-го года по сегодняшний день нашей единственной задачей является борьба с пиратством. По большому счету, за этот период далеко не со всеми российскими издателями у нас складывались ровные отношения. Потому что позиция «Русского шита» с момента его рождения была очень жесткой: мы занимаемся издательством, мы занимаемся борьбой с пиратством. Мы не указываем вам, как издавать диски, вы не указывайте нам, как нам делать нашу работу.

«Мик». Интересно, что они пытались указывать?

Ю.З. На самом деле по-разному. Нужно четко понимать, что издательский рынок — это конкуренция определенного количества фирм. Каждая фирма пытается создать для себя наиболее благоприятные условия, чтобы выжить и развиваться на рынке. Далеко не у всех компаний одинаковое финансовое положение. На российский рынок есть суперконторы типа «Буки» и 1С, а есть перспективные, динамично развивающиеся, но небольшие и небогатые компании типа «Матемедиа», «Дискус» и т.д. Они изначально не могут находиться в равных условиях. «Русский шит» задумывался и создавался таким образом, чтобы все фирмы, входящие в нашу организацию, независимо от объема финансов, которыми они располагают, находились в абсолютно равном положении.

Продолжение следует



www.CDPRO.com.ua

Ця картка надає читачам журналу «Мік» можливість зробити покупку в Інтернет-магазині CDPRO.COM.UA зі знижкою 3%!

Подобриці за адресою:

<http://cdpro.com.ua/money>

Із запитаннями пишть: info@cdpro.com.ua



CDPRO.COM.UA - найбільший Інтернет-магазин ліцензійних компакт-дисків в Україні - більше 3500 ігор, фільмів, музики та програм

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Галопом по весне

Tom/Doc/KEPTIS kertis@mycomp.com.ua

Весна. Коты орут под окном благим матом, девушки меняют брюки на юбки, участилось количество инфарктов и вывихов шеи у мужчин. На подвиги танет, ага. Не медленно и печально, как осенью и зимой, а быстро и весело.

Вот и меня потянуло. Сначала на природу, а потом дальше, на историческую родину. Нет, не туда, куда вы подумали, — ближе. На часах 16:36 — полтора часа на написание «Автоответчика», потом сто грамм для храбрости — и в омут головы.

А как хорошо все начиналось: замаскировавшись под американского шпиона, ранним сегодняшним утром я проник в офис компании GSC. Да, той самой компании, которая разрабатывает «Сталкера» — типа, посмотреть, что там готовится, а потом выдать отчет на страницах нашего издания. Нужно заметить, идея наполовину увенчалась успехом. Почему «наполовину»? Да просто маскировка была настолько удачной, что меня действительно приняли за американского шпиона, интересующегося Чернышевской зоной. Ну и, чисто по доброте душевной, предложили туда съезить. Оздоровиться, типа. Лучевые ванны и урановые припокры, говорят, очень помогают. От... Да от всего, собственно говоря.

Вот сейчас допишу статью, потом мотнусь на фреш, а завтра, взяв дозиметр, автомат и бутылку... «Козюлочкой. Противорадиационной», отправлюсь в Зону. Очень разработчики хотят записать голоса умирающих Сталкеров. Для лучшего реализма.

Так что если не вернусь, прошу считать меня коммунистом. А если вернусь — ждите отчет. Вот на какие подвиги толкает людей весна. И, понятное дело, чувство долга. Как говорится, все пропьем, но ДЗВР не опозорим!

Падно, хватит лирики, пора и честь знать, в смысле, на письма отвечать — не зря же я героически приперся в Департамент вместо того, чтобы и дальше общаться с разработчиками. Впрочем... Пообщаться на фреше. Под... тм, сок общение лучше идет. Проверено ☺

Я маньяк...

Нет-нет, я не Маньяк. Маньяк не я. Маньяк — он, а я — просто маньяк. Во всяком случае, некоторые так считают. Неправда, я добрый и пушистый. А то, что лопатка саперная в крови, так это оттого, что сосуды у меня слабые. В носу. Ага.

Впрочем, сегодня вторник — отмазки не берут. Вот какое письмо написал мне комрад MC Divar.

Привет, Доктор Кертис!

Я долго не знал, что тебе написать, а потом придумал. Сегодня будет опять критика, но, сам понимаешь, здоровая, дружеская.

Итак: Ты и сам знаешь, что ты маньяк. Но дело не в этом. Это даже жирно — доктор-хирург и, одновременно, патологоанатом ☺. В своих статьях опи-

сываешь будни маньяка из серии «Сколько Пальцев Я Сегодня Отрезал». А знаешь, в чем дело? В том, что люди тебя читают и сами становятся в душе маньяками. Мы, например, с друзьями играем периодически в DnD. Все было по-началу хорошо: я отыгрывал хорошего, а главное, умного (!) фэйтера, всегда готового прийти на помощь спябенькому. Потом ты, Кертис, написал статью про «Крида». И понеслось — теперь я отыгрываю помешанного на крови и убийства маньяка ☹, вытягиваю мозги из гоблинов, а по ходу отрубаю бороды рыжим гномам.

И кто из нас маньяк? На сеансах психотерапии Sonechko мне постоянно говорит, что издеваться над слабыми плохо. Ну, человека убить, городок вырезать, это ладно — а зачем над зверушками глумиться? А, между прочим, к гоблинам отношусь с уважением, а то, что гномов не люблю, так это просто расовые предрассудки. Ну не нравятся мне бородатые женщины! Что тут подается...

А если серьезно, дружище Фрейд немало написал на тему сублимации и фрустрации. Почитай, если, конечно, ты серьезно веришь в то, что сам написал ☹. Хех, Кертис как пропаганда насилия и жестокости. Или как пропаганда?

А насчет умного фэйтера — это хорошая шутка. Какой же характеристический ты пожертвовал при создании персого Новерно, силой ☹.

Вот так. Ну, падно там я. А ты подумай — читают же дети маленькие тоже. Вкиснь: чувак играет в телупузиков и готов все разорвать, чтоб стены красными стали, а глаза катились по полу. Круто, а?

Поэтому ставь на свои статьи какую-нибудь пометку ☹. Типа «Parental Advisory: Kertis Productions».

P.S. Хотя я тут подумал — может, и не надо. Дети если и читали журнал, то уже не читают — со страху сматились, кто куда.

P.P.S. Во вложении — герб ДЗВР в моем видении.

Вкidayюся. Чувак из «Постала», играющий в телупузиков, это... о, да... Сеньор тонкий изврещенец ☹.

Ладно-ладно, не бейте меня, вовсе я и не думал издеваться — так, приколы-ваться понемногу. Понимаете, издание наше, как это ни странно, рассчитано на вполне определенный круг людей с серь-

езными психическими отклонениями — на геймеров.

Вы считаете меня кровожадным? Так вот, был я сегодня на презентации «Сталкера». Отчет будет позже, а пока маленький штрих — нисколько не я возмущался тем, что в игре мало крови и нельзя отрубать врагам руки-ноги. А вы говорите, что я кровожадный, — я выяснил, что в игре можно уничтожить все группировки Сталкеров, и успокоился ☺.

В общем, какой портной — такие портня. В смысле, какая игра, такой и обзор, и обвинять нас в излишней кровожадности не стоит. Мы стремимся к адекватности и аутентичности.

А за герб спасибо. Правда, мы опубликовали его в прошлом «Автоответчике» — вот какие мы реактивные ☺.

Шеф умер!
Да здравствует шеф?

Сегодня уж точно день веселых вопросов и веселых ответов ☺. Вот еще одно веселое письмо, причем, прошу заметить, письма подобного содержания я получаю часто, но это выделяется из общего ряда. Чем...

Ну падно, читайте сами — у микрофона

Сергей Стариков:

Обращаюсь к тебе, Kertis, с таким вот вопросом. С уходом, Ронда вы потеряли своего шефа, но почему бы не назначить нового шефа ДЗВР? Конечно, такая честь должна быть предоставлена только ветеранам ДЗВР. Я хотел бы видеть в кресле шефа одну из этих osób: Кертис, Глюк, Талер и Ререл. Можно было бы проголосовать по Инету, на вашем сайте. Конечно, мою идею можно закидать тухлыми яйцами, но я надеюсь, что она вам понравится.

Молчу, молчу, не то по морде получу и подвиг свой не совершу. Закрываю глаза и медленно считаю до десяти, а перед глазами — колонны демонстрантов с транспарантами: «Наш кандидат — Пепель», «Обрежьте Талера до Рандо!» и т.д. ☹.

На самом деле, по ряду причин мы не хотим выбирать и назначать нового Шефа Департамента. Зачем? Чтобы новоявленные агенты опять выбивали двери в его кабинет, растлевали (прямо на его столе) секреторы и вытряпали ему в лицо отчеты о выполненных заданиях? Не Шефом единым жив Департамент.

Хе-хе, читая эти строки, некоторые агенты боются в конвульсиях и страдают от печеночных коликов. И я знаю, почему ☹!!!

Что нужно курсанту?

(Ну, кроме денег на пиво для Кертиса, разумеется.)

Вот еще одно письмо, довольно типичное. Вроде бы уже и отвечал неоднократно, а вопрос все всплывает. Ладно, ответим еще раз — от меня не убедем. Наверное. Итак, на прощание (спорим — ноль, а не фазы?) добрый **DeadHELL**.

День добрый, Кертис.

Ну, для начала пару слов о вашем журнале... Читатель его я начал не сразу (задал месяц назад). Были и другие издания — «ШПИЛЬ», «РЭ-ПЛЕЙ» и т.д. Было несколько причин, почему именно «Мой игровой компьютер» запад в душу мне как рядовому (точнее, продавнику) геймеру:

1. он недорогой;

2. он недорогой;

3. статьи не есть «аннотация к касторке», [ведь игра — это жизнь, реальность — я там живу, знаю].

До, мы не дорогие издания. В финансовом плане. И мы не любители писать рид-ми. Камрады из других изданий, читая нас, хватаются за голову и завидуют черной завистью — то, что можем позволить себе мы, остальные позволить себе не могут. И не надо!

Нас хвалят на всех!!!

И вот, сиюю я fallo, никого не трогаю, починаю писать, наслаждаюсь 10-й поправкой, делюсь нечего, все игры пройденны, дай, думаю, вспомню добрым словом почетный легион ДЗВРовцев и Кертиса в частности.

Спрошу у него, нужны ли внештатные (штатные) агенты для работы — грязной («МАФИЯ»), быстрой (UNDEGROUND), постапкалиптической (POSTAL 2) и просто красивой FALLOUT, ARCANUM и т.д., и т.п.

Что нужно сделать мне, продавнику геймеру, дабы стать членом команды ДЗВР?

Да, вот тот вопрос, на который я уже успел ответить. Может, татуировку сделать? На лбу... Хотя... Вы все равно не оцените.

Итак, инструкция, по пунктам:

1. Прежде всего подумайте, действительно ли вы хотите писать? Seriously. Это ведь только кажется, что писать легко. Что легко найти материал. Что легко... Да ладно, написать — это полдела, а дождаться публикации? А пять раз переделывать материал, возвращенный на доработку? А потом, переделав статью в шестой раз, обнаружить, что опубликовали обзор другого автора. В целях оперативности, ясное дело...

2. Вы все еще хотите пополнить ряды членов годовых курсантов ДЗВР? Тогда внимательно перечитайте пункт один.

3. Нет, я вас не убеждал? Тогда возьмите красную таблетку — и добро пожаловать в реальный мир. Ваша первая задача — найти себе задание. Вопреки распространенному заблуждению, мы не выдаем задания курсантам. Они ищут его сами, роясь на помойках геймдела. Почему на помойках? Ну, просто за всеми хитами уже стоит очередь из опытных агентов на

десять лет вперед — конечно, есть шанс, что их такти пристрелят, или что они уйдут за Рандом, но пока... Ищите. Лучшие есть — штук десять игр, но помните, если это полный отстой, то вам могут и не дать о нем написать. Зачем? Впрочем, есть и обратный путь — о возделенной игре написать для «МК». У нашего «железного брата» дефицит с играми. Написать одну игру, вторую — а там, глядишь, и прорвемся.

Итак, составляем список игр, о которых хотим рассказать (причем, чтобы в «МК» о них ранее ничего не было написано), и отправляем его по адресу **games@mycomp.com.ua**. После чего... Нет, не ждем ответа, а каждые несколько дней отправляем новое письмо с вопросом: «Ну что? Задание идем на форум поддержки, находящийся у нас на **MikPortal'e**, по адресу **http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=29**, рубрика называется «Кто о чем», и там тоже требуем ответа, задон интересующая: вдруг статью уже заняли — или, что еще хуже, написали.

4. Прорвались? Тема одобрена, статья написана? Вы запомнили, что статьи бывают двух типов: превью и ревью? Первые — это предприветственные обзоры игр, находящихся в разработке, вторые — собственно обзоры игр. Вы в курсе, что минимальный размер превью — одна полоса (4500 знаков без пробелов), а ревью обычно не меньше двух полос (9500–10000) знаков.

Итак, мы отправили статью на **games@mycomp.com.ua**, не забыв отправить к ней скриншот в формате **.bmp** и логатип игры, рассчитав по 4–5 скриншотам на полосу? Ну, теперь ждите ответа. И не забывайте напоминать о себе письмами в редакцию и в «Форум поддержки» — **http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=901**, «Отравленные статьи и запросы».

5. Ваша статья напечатана? Ура! Скоро вы сможете получить гонорары. Примерно через месяц. Или позже. Из расчета 10 гр. за 1000 знаков. Как? Пишите на **games@mycomp.com.ua**, заходите в редакцию, звоните по телефону. Вы хотите написать нам еще? Читайте пункт один.

Конечно, я немного утрировал, но опубликоваться у нас действительно не так уж и просто. Рекомендуем начинать с превью — их вечно не хватает — и статей в «МК». Игровых. И не забывайте заходить на наш портал и внимательно читать форум поддержки.

На том стоим.

Так, продолжим разговор о нас, любимых? Ну, тогда выделим слово камраду **Константину Кузнецову**:

Начнем с критики — надеюсь, конструктивной.

Почитал я в последнее время журнал и пришел к выводу, что мелочат народ в государство наше. То ли игр интересных меньше стало, то ли у обзорвателей работы прибавилось, не знаю. На журнал в последнее время стал малоинтересным — где делись искрометные шутки? Куда подевались обзоры, выстроенные наподобие пьес? Я понимаю, что на

каждого не угодишь, но все-таки хотелось более литературизированных (во слоготип придумалось) обзоров, все-таки, ИМХО, это разнообразит обзор (или, как у вас это в ДЗВР называют, — отчет). Наверное, прихожу я к выводу, стало все-таки меньше интересных игр. Конец критики.

Увы, игр действительно стало меньше. Надеюсь, что это затиче перед бурей, да. А интересные обзоры не исчезли, просто мы стараемся не повторяться. Да и не в каждой статье шутки будут к месту — я, к примеру, не представляю себе юмористическую статью об игре типа «Вьетконг» или «Сайлент Хилла». ИМХО.

Я читаю рубрику «Автоответчик» постоянно. И вот, в прошлое воскресенье (8.03.14.03) номере журнала наткнулся я на письмо — не помню ни камрада, — что не стоит статьи превращать в литературные эссе, рассказы, и т.д., и т.п. Я считаю, что данный товарищ не прав в корне, я читал и «Игроманию», и «Шпиль», и кучу других журналов, но никогда не получал такого полного представления об игре, как в статьях ваших агентов — или кадетов.

Выражу, наверное, мнение многих: когда я шел покупать игру по вашим рекомендациям, выбор всегда был правильным. Т.е. ДЗВР никогда не ошибается. Чего я вам желаю и в дальнейшем. Пусть живет дело ДЗВР! И да свалится на голову геймерам огромное количество игр, в которые стоит играть и о которых стоит писать!!!

ЖИВИТЕ И ПРОЦВЕТАЙТЕ!!!

Спасибо Старшему, ага. И рады, что это ценят.

Фух, так записался, что чуть не привисит лимит. Пора заканчивать. Да, Ну, и напоследок еще одно хвалебное письмо, на этот раз от камрада **Cleric'a**:

Привет, Tom/Doc/Кертис.

Вижу, что ругать вас любят больше, чем хвалить. Это огорчает. Но большинство из этих «ругательных писем» читать просто смешно: «Сделайте так-то и так-то, а то мне неинтересно читать ваш журнал». Я все понимаю, здоровая критика — это хорошо, но именно здоровая. ИМХО: журнал справляется со своей задачей на 100%. Соотношение качества/цена — вне конкуренции. А самое главное, чем подкупает ваш журнал, это объективность. Часто замечаю, что ваше мнение расходится с мнением именитых журналов. Но оно всегда объективнее (честнее). Поэтому при выборе игры я руководствуюсь рецензиями вашего журнала, и еще ни разу не ошибся.

Насколько я понимаю, большинство ваших авторов — аматоры?

Так дерзайте!

Что тут можно сказать в качестве комментария? Мы адекватны и аутентичны. Мы стараемся быть максимально объективными и честными с вами, и потому не хвалим отстой, даже если этот отстой повсюду розрекламирован и воспет. Мы думаем, что это правильно, — а вы?



Виталий КЛЕЦКО klezko@inbox.ru

Комбайны выходят на поля

Вопрос «Пора или не пора приобретать устройство чтения DVD-дисков?» возник у меня уже давно. Я долго сомневался, взвешивал все «за» и «против», присматривался к новинкам, так называемой «войне форматов» и т.п., пока в один прекрасный момент не посмотрел на одном из компьютеров фильм «Криминальное чтиво» на DVD и на CD (формат MPEG4). Разница была настолько впечатляющей, как в качестве изображения, так и в звуке, что вопрос отпал сам собой. Осталось определиться с моделью привода.

Главные требования к «кандидатам» у меня были такие:

- ✓ поддержка всех (разумных ☺) форматов DVD;
- ✓ надежность и качество чтения дисков;
- ✓ совместимость с дисками различных зон (на этом я еще остановлюсь более подробно);
- ✓ возможность смены прошивки;
- ✓ форм-фактор, как у внутреннего 5-дюймового устройства чтения дисков для ПК.

В ходе поисков подходящей модели отфильтровалось больше половины «кандидатов». Во-первых, выбор модельного ряда в Киеве был невелик. Во-вторых, многие устройства оказались моделями прошлого поколения, без мультимедийных возможностей. К тому же в процессе поиска нужного девайса я совершенно случайно ☹ обнаружил, что ставить привод в компьютер мне, собственно говоря, некуда! Из трех «отверстий» в одном был установлен CD-ROM Teac, с которым я расставаться не хотел. Во втором стоял пишущий CD-RW, довольно старенький, но вполне качественный, все той же фирмы Teac. Ну а в третьем была планка с двумя USB-разъемами, которыми я пользовался довольно активно (не нырять же каждый раз за системный блок ☹) и убирать то же не собирался. После долгих раздумий решил все же расстаться с пишущим приводом, тем более его время записи диска за 15-20 минут меня просто уже достало. Таким образом, я плавно подошел к покупке так называемого комбо-драйва, сочетающего в себе возможности чтения DVD и чтение/запись CD. Если выразиться языком прояс-листов, то данное устройство будет называться так: **DVD-ROM+CD-ROM/RW**.

Круг претендентов при этом заметно сузился, что гораздо облегчило процесс выбора. На начало этого года при беглом просмотре прояс-листов компьютерных компаний удалось обнаружить следующие модели комбо-приводов:

- ✓ AOpen COM4824/AAH;
- ✓ LG GCC-4520B;
- ✓ MS-8448M;
- ✓ SAMSUNG SM-348B;
- ✓ SONY CRX300A;
- ✓ TOSHIBA SD-R1202.

Отсечение происходило так...

Toshiba — не читает диски в формате DVD-RAM, низкая (всего 16x) скорость записи CD... Именно из-за низкой скорости записи Toshiba попала в отсев. Sony — несколько невнятная поддержка формата

4320B и 4480B даже не рассматривалось, хоть по отзывам и неплоха. AOpen, — как и MSI, довольно свежая модель, с неизвестным потенциалом и низкой стоимостью. Еще один плюс! Взяв на пробу две модели AOpen и MSI, я занялся выбором.

Прежде чем перейти к описанию и непосредственно к тестам, я бы хотел в двух словах напомнить о том, что же такое DVD.

То, что DVD-диски визуально очень похожи на CD знают, наверное, все. Помимо размера самих дисков, у них совпадают и принцип считывания информации. Разница заключается лишь в плотности «упаковки» (рис. 1). А вот стандартов и всевозможных вариаций DVD гораздо больше.

✓ DVD-ROM Digital Versatile Disc Read Only Memory!

Диски формата DVD-ROM предназначены для использования в компьютерной технике. Информация записывается на диск единственный раз — при его производстве. Аналогичного, «штампованного» CD-диска.

✓ **DVD-Video.** Спецификация базируется на формате DVD-ROM, но с дополнительными функциями защиты от копирования дисков.

✓ **DVD-Audio.** Новое поколение музыкального формата после CD. В отличие от последних, поддерживает многоканальный звук с различными частотами дискретизации. В формате DVD-AudioV обеспечивается вывод дополнительной информации (видео, текст, заставки и т.п.). Во всех дисках применяются различные специальные меры защиты от пиратского копирования.

✓ **DVD-R (Digital Versatile Disc Recordable).** Формат однократной записи, разработанный компанией Pioneer. Технология записи аналогична используемой в CD-R и базируется на необратимом температурном изменении органического слоя. Для защиты от копирования разработаны две спецификации: **DVD-R(A)** и **DVD-R(G)**, использующие при записи различную длину волны лазера.

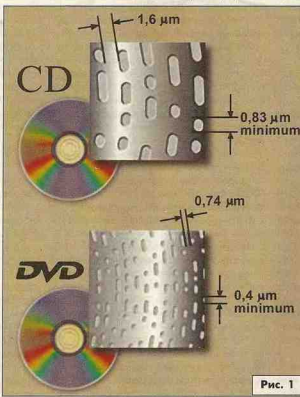


Рис. 1

DVD-R/W и высокая цена также отравили этот привод за борт, хотя потенциально неплохая модель. Samsung — новая модель, к сожалению, в магазине таковой не оказалось ☹, поэтому также пришлось ее вычеркнуть из списка. MSI — твердый хорошист по многим показателям, довольно приемлемая стоимость, отличная комплектация и упаковка. Ставим плюсик. LG — на фоне новых моделей

✓ **DVD-RAM (Digital Versatile Disc Random Access Memory)**. Перезаписываемый формат, разработанный ком-

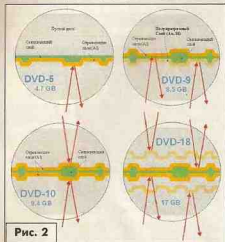


Рис. 2

паниями Panasonic, Hitachi и Toshiba. Как и в случае с CD-RW, этот формат основан на смене состояния слоя (кристаллической/аморфной) под воздействием лазера.

✓ **DVD-RW (Digital Versatile Disc ReRecordable)**. Встречаются другие названия этого формата: **DVD-R/W** и реж **DVD-ER**. Данный формат разработан компанией Pioneer. Принцип такой же, как и DVD-RAM.

✓ **DVD+RW**. Еще один представитель DVD, поддерживающий многократную запись. Разработан компаниями Hewlett-Packard, Mitsubishi Chemical, Philips, Ricoh, Sony и Yamaha. На базе DVD+RW создан формат записи потокового видео — **DVD+RW Video Format**. По заявлению разработчиков, диски данного формата, содержащие видеоматериалы, могут воспроизводиться на любой аппаратуре, работающей с форматом DVD-Video. Для «прожига» DVD+RW требуется более высокая температура, но коэффициент отражения материала в кристаллическом состоянии выше, чем у состава, который применяется в DVD-RW, а значит, эти диски проще считывать на любой аппаратуре.

✓ **DVD+R**. Как ни странно, но данный формат появился позже DVD+RW. Мы привыкли, что сначала появляется формат однократной записи, а только потом перезаписываемый. С «+» ситуация прямо противоположная. Кстати, на сегодняшний день данный формат наиболее популярный. Привод, поддерживающий запись на DVD+R(RW), стоит процентов на 10-20 дешевле устройства, предназначенного для записи DVD-R(RW). Правда, нужно заметить, что сейчас все большее распространение получают устройства, которые могут успешно читать и записывать диски различных форматов (мультиформатные приводы).

Сегодняшний стандарт DVD позволяет реализовать несколько различных конструкций диска. Это односторонние или двусторонние диски, с одним или двумя несущи-

ми информацией слоями на каждой стороне. Возможны четыре разновидности DVD-дисков: DVD-5, DVD-9, DVD-10 и DVD-18 (табл. 1).

✓ DVD-5.

Single Side/Single Layer (односторонний/однослойный): это самая простая структура DVD-диска. На таком диске можно разместить до 4.7 Гб данных. DVD состоит из 0.6 мм пленки, покрытой алюминием и наклеенной на чистую подложку. Технология напыления аналогична той, которая используется при изготовлении обычного CD.

✓ DVD-9.

Single Side/Dual Layer (односторонний/двухслойный): этот тип дисков имеет два слоя данных, один из которых полупрозрачный. Оба слоя считываются с одной стороны и на таком диске можно разместить 8.5 Гб данных. Для производства такого диска необходимо склеить специальным клеем (толщина клеевой прослойки составляет 40-70 микрон) две части диска, где одна половинка будет полупрозрачной, а вторая — обычной. Используя два луча лазера или фокусируя луч (обычно поступают таким образом) то на одном слое, то на втором, мы считываем информацию с такого диска.

✓ DVD-10.

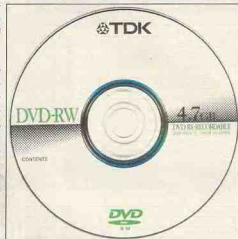
Double Side/Single Layer (двусторонний/однослойный): на таком диске помещается 9.4 Гб данных (по 4.7 Гб на каждой стороне). Нетрудно заметить, что емкость такого диска вдвое больше одностороннего/однослойного DVD-диска. В принципе, это двойной DVD-5 без подложки. Два диска, покрытых металлическими пленками, соединены вместе. Чтобы считывать информацию с двух сторон диска, его придется перевернуть. Хотя сейчас уже начали появляться модели приводов, где этого делать не надо — считывание происходит с обеих сторон.

✓ DVD-18.

Double Side/Double Layer (двусторонний/двухслойный): структура этого диска позволяет разместить на нем до 17 Гб данных (по 8.5 Гб на каждой стороне). Струк-

тура DVD-18 практически аналогична, имеющейся в DVD-9, а сам диск построен по принципу DVD-10 (рис. 2).

Как ни странно может прозвучать, но формат DVD еще очень молод. Первые DVD-видеоприемники поступили в продажу в Японии в ноябре 1996, в США — в марте 1997, а в Европе — в 1998. Прошло менее десяти лет, а диски DVD можно купить практически в лю-



бом киоске ☺. Если проводить аналогию с распространением обычных CD, то скорость продвижения DVD просто огромна! Уже сейчас, с появлением бытовых записывающих DVD, этот формат начал вытеснять видеокассеты.

Несколько слов стоит сказать о защите DVD-дисков. Наличие всевозможных методов защиты информации было едва ли не самым важным требованием к формату DVD-видео. Одно дело, когда пиратская видеокассета с n-ой копией ужасного качества продается за 2-3 доллара, и совсем другое, когда за те же деньги можно приобрести DVD-диск с качеством оригинала. Терпение китов кинопрокатной индустрии полно, но и сегодняшний день мы имеем несколько методов борьбы за чистоту дисков, о чем мы поговорим в следующей статье.

Продолжение следует

Табл. 1

Формат	Спецификация	Количество сторон	Количество слоев на сторону	Емкость, Гб*
DVD-Video и DVD-ROM	DVD-5	1	1	4.7
	DVD-9	1	2	8.5
	DVD-10	2	1	9.4
	DVD-14	2	1+2	13.2
	DVD-18	2	2	17.1
DVD-RAM (DVD-VR)	DVD-RAM 1.0	1	1	2.6
		2	1	5.2
	DVD-RAM 2.0	1	1	4.7
		2	1	9.4
DVD-R	DVD-R 1.0	1	1	3.9
		1	1	4.7
	DVD-R 2.0	2	1	9.4
DVD-RW	DVD-RW 2.0	1	1	4.7
		2	1	9.4

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№12 (122). 22.03.2004.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Информ»

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с письменного разрешения.

© «Мой компьютер». 1998-2004.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575

Для писем: 03126, Киев-126, р/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк

Главный редактор: Татьяна Кохановская

начальник информ отдела: Василий По

Начальник отдела X: Дмитрий Лысен

Художественный редактор: Федор Сергеевич

Литературные редакторы: Оксана Павлова, Елена Савицкая

Данил Перцов.

Корректор: Полина Хатимлянская.

Верстка: Дмитрий Василенко.
Учредитель: Андрей Шендерович.

Художник: Андрей Шмаркатюк.
Сопрано: ДЗВР: Полина Бондаренко

Секретарь ДЗБР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Петров.

Реклама: Олег Федоров,
Викторина Морозова-Корсакина

Офис-менеджер: Тамара Заварова

Отдел маркетинга: Надежда Николосева

Роман Буряковский, Юрий Литвин.

Начальник отдела полиграфии:

Дмитрий Моржов

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова

Экспедиционное: Анатолий Клонко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелков

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «Мирас», тел.: (044) 247-443

Печать: друкована ТМ "Манарин"

ТзОВ "Визовина група "Експрес" (Дунавска обл.)

Яворівський п.н.с. Рясне Руське, вул. Свободи 5

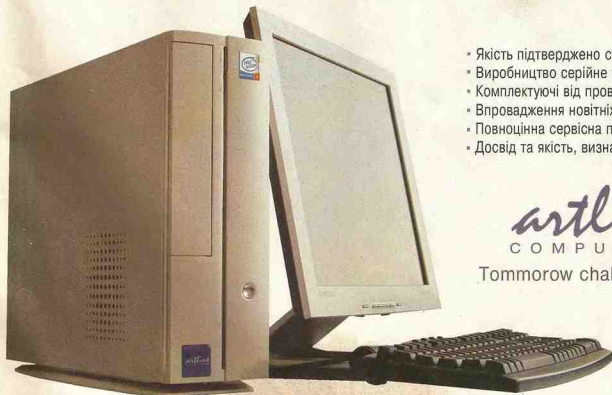
тел. 0322) 97-4768.

304 No. 1288



Досягніть одночасного підвищення ефективності праці та конкурентоспроможності.

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.



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

artline
COMPUTERS

Tomorrow challenge ready

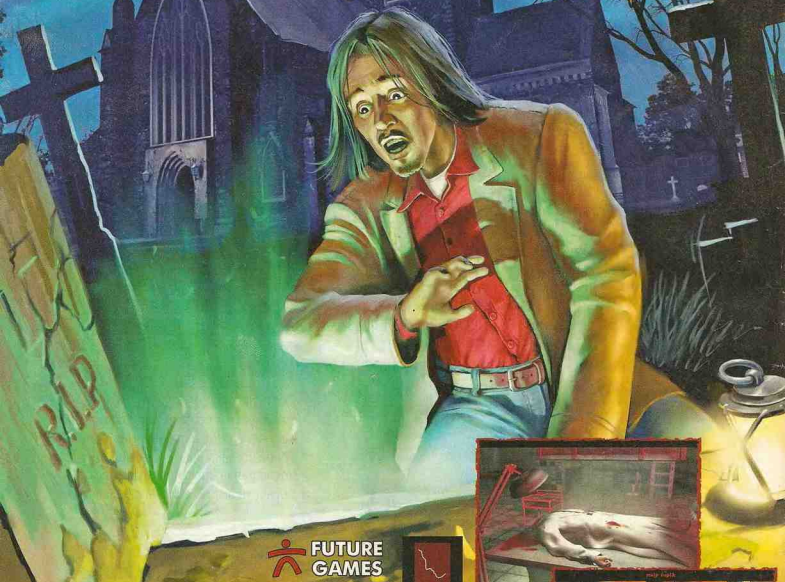
Логотипи Intel, Intel® Pentium® 4 - зареєстровані торговельні знаки Intel Corporation, США. Intel, Pentium, Intel Inside, Pentium Inside - торговельні знаки Intel Corporation. Artline - торговельний знак компанії ТехноПарк. Тм. ТехноПарк.

TechnoPark

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

THE BLACK MIRROR

УЕРНОЕ ЗЕРКАЛО



**FUTURE
GAMES**


Повернувшись після двадцяти років відсутності в рідне помістя Black Mirror, британський дворянин Семюель Гордон, єдиний з усієї родини, відмовляється вірити в те, що смерть голови сімейства була лише нещасним випадком. Знайшовши щоденник Уільяма, головний герой дізнається, що загадкові смерті траплялися в Black Mirror і раніше. Тепер йому належить зробити все можливе, щоб з'ясувати причину загибелі пращура та при цьому залишитися живим...

- класичний квест з поглядом від третьої особи та захоплюючими головоломками;
- інтригуючий сюжет до самого фіналу тримає гравця в постійній напрузі;
- вражаюча графіка з прекрасною реалізованими ефектами дощу, туману та вітру.



pc cd-rom

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "Future Games", © 2004 "Unknown Identity"
 Видавець на території України — компанія „МУЛЬТИТРЕЙД”
 З питань гуртових закупок звертайтеся за тел.: (044) 237 5186;
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

107
2-00
Акелла

