

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 13(123)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

29.03.2004

S.T.A.L.K.E.R.

shadow of chernobyl

VAMPIRE

THE MASQUERADE
BLOODLINES

Castle Strike

WARS & WARRIORS

JOAN of ARC

У ході акції «Фантастичний комп'ютерний тиждень» Фестиваль комп'ютерних ігор «Ігроград»



15-17 квітня '04
Торгово-Промислова
Палата
України
(м. Київ, вул.
В. Житомирська, 33)

Вхід з будь-якою рекламою
заходів "Ф. К. Тижня" - **вільний!**

Найновіші розробки у світі ігор!



- **Захоплюючі ігрові чемпіонати**
- **Презентації новинок на великому екрані**
- **Живе спілкування з тими, хто робить ігри**
- **Безліч приємних несподіванок**

Організатори

МОЙ
КОМП'ЮТЕР



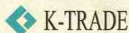
За підтримки



BMS Trading представляє
найгарячіші новинки від
SONY, ACER, DTK.

Також в рамках Ф.К. Тижня:
Комп'ютерний ярмарок «Мій комп'ютер»
Асамблея фантастики "Портал"

Технічний партнер



Інформаційні спонсори





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
- ✓ утол Кацюбинского 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 «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-posh.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresse.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. D'Ark Essense.

Star Wars: Republic Commando, стр. 8.

2. Fabler (DF).

Vampire: The Masquerade — Bloodlines, стр. 9.

3. Том/Док/КЕРТИС.

S.T.A.L.K.E.R., стр. 10-12.

4. MANIAC.

Joan of Arc, стр. 13-15.

5. MANIAC.

Postal², стр. 18-19.

6. Андрей М. aka SCRATCH.

Castle Strike, стр. 20-21.

7. Mikporta.

Splinter Cell, стр. 22-23.

8. Кирилл ТАЛЕР.

В гостях у «Кувалды», стр. 24-25.

9. Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK.

Русский щит 2, стр. 26-27.

10. Виталий КЛЕЦКО.

Комбайны выходят на поля 2, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Вы когда-нибудь хотели чего-нибудь прекрасного? Нет, да? Кале из соседнего парадного в морду - это прекрасно, но не то... И поцеловаться с Катькой, чтобы Светка приревновала - тоже замечательно, но не то... А в Настоящее Прекрасное? Нет... тогда утром встаньте - и посмотрите на себя в зеркало... Вы прекра-а-а-асы...! С Первым Апреля!

«Комбат» меняет имя

Компания **Game Factory Interactive** и **3AGames** объявили о смене названия своего стратегического проекта **Kombat**, который отныне будет именоваться **Offi-**



cers. Здесь следует заметить, что компания **3AGames** была сформирована сравнительно недавно в нашем городе выходцами из другой киевской студии — **Digital Art**. «Комбат» (а именно так будет называться русскоязычная версия игры) — первый проект молодых девелоперов, однако они, подобно многим современным молодым коман-

дам, сразу решили поработить игроков глобальной амбициозной игрой, совмещающей в себе элементы множества жанров. Итак, нас ждет полностью трехмерная стратегия реального времени с нелинейным сюжетом. Игроку придется выступить в роли главы одной из воюющих сторон второй мировой войны. Но это, как вы сами понимаете, еще не все. Вот как характеризуют свое детище сами разработчики: «**Kombat**» — это не обыкновенная RTS, это военный симулятор с элементами РПГ. Нелинейный сюжет с исторически правильными фактами начала войны позволит привести к победе одну из трех сторон: СССР, Германия, Союзники (Ве-

ликобритания и США). Игра воссоздает реальную структуру всех участвующих в войне армий, используя реальный арсенал, обмундирование и военную технику. Два основных рода войск, за которые можно будет играть, поддерживаются другими родами войск, включая спецвойска, полевую инженерию, медицинские подразделения и т.д. Главный герой делает свою военную карьеру, начиная командиром маленького подразделения в малом звании и заканчивая с высоким званием. РПГ элементы наделяют главного героя и его подчиненных системой параметров и специальных навыков. Двойной глобальный и локальный AI реализует систему военного управления. Мощный графический движок отображает реалистичное окружение и активные действия. Мультиплеер открывает огромные поля сражений для прирожденных генералов». Как вы сами можете видеть, **Officers** действительно обе-



щает воплотить в себе мечты и чаяния многочисленных поклонников RTS — если, конечно, разработчикам удастся достойно воплотить в жизнь свои замыслы. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.kombat-game.com>).

Новости из «Старой Республики»

В Сети появилась интересная информация для поклонников замечательной **RPG** от **BioWare** — **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Как большинство из вас

наверняка помнит, еще во время победного шествия этой игры по экранам наших мониторов из офиса разработчиков нет-нет да и просачивались слухи о том, что начата работа над второй ее частью. Тогда же стало известно, что непосредственной разработкой **Star Wars: Knights of the Old Republic 2** будет заниматься не **BioWare**, а молодая компания под названием **Obsidian Entertainment**, сформированная ушедшими из **Black Isle Studios** **Фергюссом Урххартом** и **Крисом Паркером**. Однако время шло, официального анонса продолжения приключений на просторах Старой Республики не было, и все по чуть-чуть стали забывать о грядущем хите (а в этом, я думаю, можно не сомневаться) от **Lucas Arts**. И вот недавно на различных игровых сайтах Сети появились сообщения о том, что крупные западные игровые издательства **Electronic Gaming Monthly** и **Computer Gaming World** обзавелись эксклюзивной информацией о **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**, и в апрельских номерах этих журналов появятся подробные превью, проливающие свет на данную разработку. Что тут говорить, ждем апреля, тем более, что осталось не так уж и долго. И, конечно же, ждем официального анонса. Ведь после появления подобных публикаций у разработчиков просто не будет резона продолжать держать фанатов в неведении.

Спецназ возвращается

Компания **Ubisoft** официально подтвердила информацию о том, что разработка тактического шутера **Ghost Recon 2** идет полным ходом. К сожалению, издательство отказалось от публикации каких-либо подробностей, касающихся данного проекта, посоветовав всем поклонникам этой игры набраться терпения и дожидаться выставки **E3**, которая традиционно пройдет в Лос-Анджелесе в мае этого года. Именно после демонстрации игры на выставке представители **Ubisoft** планируют развернуть широкую рекламную акцию нового творения **Red Storm Entertainment**. Ну что ж, будем ждать и надеяться, что **Ghost**

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____

Почтовый адрес _____

(телефон) _____

Reson 2 окажется, как минимум, не хуже своего предшественника.

Вперед, к корням!

Польская компания **Tannhauser Game**, знаковая поклонником онлайн-игр по не слыханому, как утверждают знатоки, удачной MMORPG *Mimesis Online*, открыла официальный сайт своего нового проекта — ролевой игры **The Roots**. На сей раз разработчики предлагают нам *синлаговую RPG*, выполненную в «восточном» стиле. Это значит, что



нас ждет довольно интересный, но при этом абсолютно линейный сюжет, длинные диалоги, ну и, конечно же, живые колоритные персонажи. Самым ярким представителем такого рода игры является знаменитая Final Fantasy, которая на протяжении уже очень многих лет опровергает заявления о деградации сериала: японским разработчикам удается делать каждую новую игру «Финали» не менее яркой и интересной, чем ее предшественница. Удастся ли это полякам? Будем надеяться, что да.

В *The Root* нам предлагают роль простого приключенца, волею судьбы втянутого в клубок интриг сильного некоего мира и вынужденного применить все свои силы и способности для спасения сгорающего от неспешного погони, но от этого не менее ужасной напасти. Как и в любой ролевой игре, нам придется путешествовать по миру, сражаться с монстрами и врагами народа, общаться с NPC и набираться опыта. О ролевой системе известно пока что не много. Вы сможете развивать различные умения, объединенные в три группы: рукопашный бой, дистанционный бой и магия. Будут ли небоевые навыки, и как обстоят дела с характеристиками, пока что неизвестно. В процессе игры к вам могут присоединиться



два спутника, так что скучать не придется. Более полную информацию о *The Root* все желающие могут найти на недавно открывшемся официальном сайте (<http://www.the-roots-game.com>).

Сказочный регби на самом деле

Несколько месяцев назад в Сети появилась информация о том, что французская компания **Cyanide Studio** занимается разработкой довольно интересного проекта, в котором нам придется выступить в роли тренера и менеджера команды фантазийных существ, участвующих в чемпионате по некоему магическому виду спорта, отдаленно напоминающему регби или американский футбол. И вот недавно поближе данного проекта, английская компания **Digital Jesters**, официально анонсировала эту игру. **Chaos League** (именно так называется игра) окупатся в мир магического спорта, весьма популярного среди существ, населяющих мир *Warhammer*. Задача проста — пронести мяч через поле в зону противника, но это выполнить ее оказывается не так просто, как кажется на первый взгляд. Интерфейс игры крайне прост и близок поклонникам реалтаймовых стратегий. Вам придется выделять игроков рамочкой и бросать в атаку или за-



щиту, заставляя использовать те или иные приемы. Так как речь идет о фантазийной вселенной, то нет ничего удивительного в том, что помимо силы и ловкости многие иг-



роки смогут полагаться на свои магические способности. Но перво-наперво вам придется сформировать команду. Здесь уж разработчики не поспусят. К вашим услугам более семидесяти типов различных существ, принадлежащих к десяти различным расам. Излишне говорить, что каждый из них будет обладать собственными достоинствами и недостатками, с оглядкой на которые придется строить стратегию игры. В перерывах между матчами вам, единственному тренеру и менеджеру, придется заниматься менеджментом команды, покупать новых игроков, обеспечивать своих подопечных снаряжением и т.д., и т.п. Короче говоря, похоже, что **Chaos League** вполне может оказаться довольно интересным и неординарным проектом. По

НАЙНИЖЧИ
ЦЕНИ НА
КОМПЬЮТЕРИ ТА
КОМПЛЕКТУЮЧИ

КРЕДИТ

М. ПИБИДСКА

www.pulsar-ld.kiev.ua

T. 268-96-41

451-70-46

451-66-54



крайней мере, хочется в это верить. Релиз игры намечен на июнь 2004 года. Ждем.

Инте-инте-интерес...

Компания **1C** продолжает радовать поклонников качественных локализаций. На этой неделе поступили в продажу сразу три проекта, переведенные на русский язык сотрудниками этой компании. Поклонникам квестов, возможно, придется по душе игра **«CSI: Место преступления»**, созданная компанией **369 Interactive**. «Убийство женщины. Покушение на офицера полиции. Загадочное дело о поджоге. Это связывает эти три преступления? Вместе с другими членами команды CSI вам предстоит найти разгадку. В вашем распоряжении самое современное оборудование и лучшие криминалисты, способные раскрыть даже самое запутанное дело. Итак, вам придется принять участие в виртуальном расследовании длин-



ной цепочки преступлений. К вашим услугам все новейшие технические средства, которые может получить полицейский, но главным вашим оружием станет, конечно же, собственная смекалка и навыки детектива.

Поклонникам стратегий, возможно, придется по душе игра **«Рыцари и купцы»**, созданная луганской студией **Meridian 93** для немецкого издательства **Koch Media**. Данный проект уже заслужил звание «лучшей немецкой игры года», и теперь наши геймеры тоже могут познакомиться с игрой, покорившей Германию. «Вы — феодальный барон. Стройте дороги, расширяйте поля, возводите города, закладывайте монастыри. В каждой партии всего 64 хода — кто не успел, тот опоздал. У вас есть вассалы. Они приносят вам деньги. Поставьте одного на дорогу — станет шерифом, чем длиннее дорога — тем выше доход. В город — рыцарем, в поле — купцом, в монастырь — аббатом. Однако есть одна проблема: другие феодалы не спят, тоже борются за власть. Постройте город — постараются захватить.

Проложите дорожку — вывернут и заведут в тупик. Выставите купцов — в ответ выставят вдвойне, и прощай ваше поле». Как видно, не зря многие западные гейм-обозреватели прозвали эту игру «Sim City в средневековье». Для того чтобы ваше государство процветало, придется приложить немало усилий.

Ну, и напоследок небольшой подарок для поклонников серии Delta Force, ибо, вышедшая под маркой 1С игра «Delta Force: Операция «Каратель»» есть не что иное как очередной оддон к популярному симулятору спецназа — Delta Force BHD Team Sabre. «Без лишних вопросов игра отправит тебя в Колумбию на ликвидацию опасного картеля наркоторговцев. Справишься — получишь отпуск и бесплатную путевку на острова Персидского залива для борьбы с иранскими террористами. Но это не просто ургангитов боевик от Novologic, держись крепче: все миссии созданы легендарным дизайнером Levelord'ом из команды Ritual, сделавшей такие неслабые хиты, как Star Trek Elite Force II и Blair Witch Project 3. Воевать придется как на открытых, просторных островах, так и в густых джунглях. Дай прикурить наркоторговцам! Нанеси визит арабским террористам! В отряд «Дельта» сапал не берут. Как видите, на этот раз 1С постаралась и подобрала нам игры на любой вкус. Выбирайте!

Дело галактического значения

Компания Strategy First анонсировала оддон к популярной пошаговой стратегии Galactic Civilization, который будет носить название Galactic Civilization: Altarian Prophecy. Как и положено всякому уважающему себя оддону, «Алтарианское пророчество» подарит поклонникам оригинальной игры новую кампанию, переключаясь на сюжетом Galactic Civilization, а также множество новых технологий, кораблей и т.д. Кроме того, добавятся две новые расы — Dominion of the Korh и Draht. Также разработчики собираются внести в игру множество



мелких усовершенствований, которые призваны разнообразить игровой процесс и сде-

лать его еще более приятным. Для поклонников покоситься во внутренностях игрушки предусмотрены целых три редактора, один из которых будет отвечать за создание новых карт, второй — сценариев, а третий — компаний. Так что если эти инструменты окажутся такими мощными и удобными, как обещают девелоперы, то вскоре после выхода Altarian Prophecy в Интернете появится множество неофициальных дополнений к игре. Релиз Galactic Civilization: Altarian Prophecy намечен на второй квартал этого года. Согласно заявлению Strategy First, оддон будет требовать диска с оригинальной Galactic Civilization.

Апокалипсис снова откладывается

Думаю, что не ошибусь, если скажу, что одним из самых ожидаемых продуктов последнего времени является игра The Fall: Last Day of the Gaia, создатели которой решили возродить идеи великого Fallout'a и подарить нам качественную и атмосферную постапокалиптическую RPG. Все, кто хоть раз заглядывал в выжженные атомными взрывами пустыни Fallout'a, просто не могут не мечтать вернуться туда еще раз. И пусть игра носит другое название, пусть делают ее другие разработчики (хотя последнее утверждение не совсем корректно: ведь давно известно, что множество бывших сотрудников Black Isle при-



соединились с создателями The Fall). Пусть это есть какая-то странная, мистическая привязанность к жизни, текущей на руинах цивилизации. Разработчики из Silver Stile Entertainment, должно быть, чувствуют, какие надежды возлагают геймеры всего мира на их продукт и... уже в который раз переносят дату релиза. Вот и сейчас появилось сообщение, что выход The Fall отложен на третий квартал 2004 года. В качестве причины называется желание разработчиков внести в игру новые возможности. Напоследок, что официальным издателем игры на территории стран СНГ является компания «Руссобит-М», а мирового издателя у The Fall, как ни странно, до сих пор нет.

Старый добрый Хеен

Зарубежный игровой сайт Obormot Games (<http://www.obormot.interportal.info>) выложил на своих страницах большое интервью с представителями компании Ubisoft, в котором помимо всего прочего было сказано о желании этой компании вернуть жизнь вселенной Might and Magic. Как большинство из вас наверняка помнит, после бесславной гибели 3DO права на серии Might and Ma-

gic и Heroes of Might and Magic отошли к Ubisoft, которая до сих пор, похоже, не собралась этими правами пользоваться. Но оказывается, есть реально надежда на возрождение любимых многими сериалов. «В данный момент мы ведем переговоры с бывшими сотрудниками New World Computing с целью привлечь их к работе над новыми играми, действие которых будет разворачиваться во вселенной Might and Magic. При создании Might and Magic IX и Heroes of Might and Magic IV 3DO совершила ряд грубейших ошибок, которые мы не намерены повторять», — заявил представитель Ubisoft. К сожалению, на сегодняшний день это вся имеющаяся у нас информация, но сопоставив, сам факт того, что работы над любимыми многими сериалами будут продолжены, значит уже очень много. Будем надеяться, что заявление Ubisoft не окажется «мыльным пузырем», а нас ждет еще много захватывающих приключений в мире Might and Magic. Полный текст интервью вы можете прочитать, обратившись по адресу http://www.obormot.interportal.info/sections.php?op=view_article&artid=1782.

Правильный симулятор жизни

Компания «Бука» сообщила о приобретении прав на локализацию и издание на территории стран СНГ игры Singles: Flirt up you Life, созданного немецкой студией Robotobee. Как многие из вас, конечно, помнят, данный продукт является «взрослой» вариацией на тему одного из самых популярных игровых сериалов — The Sims. B Singles вам предложат взять на себя обустройство личной жизни одного из персонажей, причем упор в игре делается именно на отношения между полами. А учитывая тот факт, что игру делают немцы... Короче говоря, будет на что посмотреть. Вдобавок, игра может похвастаться современной 3D-графикой, высокакачественными моделями, реалистичной мимикой и прочими атрибутами качественного продукта. Причем, похоже, что разработчики довольно неувязчиво прислушиваются к мнению цензур. «Никаких ханжеских черных квадрати-



ков и блеров. Крупным планом все то, что вы хотели увидеть в симуляторе жизни, и оно не стеснялось спросить». Вот что пишут представители Robotobee в своем пресс-релизе. Локализованная версия Singles: Flirt up you Life должна появиться в продаже в течение апреля, а германский релиз состоялся несколько месяцев назад.

КОМПЛЕКСНЫЕ
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах

Зарплата відсутня? Гарантія 3 роки!

за самими
НИЗЬКИМИ
цінами

LG Samsung Mitsubishi
та інші. Самостійно. Миттєво!

236 88 00
www.kfc.com.ua



В РАМКАХ АКЦІЇ "ФАНТАСТИЧНИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ ТИЖЕНЬ"

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 з дуже
цінними призами серед
тих, хто зробив покупку



BMS Trading представляє
найгарячіші новинки від
SONY, ACER, DTK.



Організатори

МОЙ
КОМП'ЮТЕР



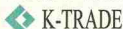
МОЙ
КОМП'ЮТЕР

За підтримки



www.uic.org.ua

Технічний партнер



Інформаційні спонсори



COMPUTERWORLD

КОМП'ЮТЕРИ

ШЛЯХ

АДАМАНТ

ТІМАРК

М

5

СУПЕРЯРМАРКА
СУПЕРЦІНИ

Вхід з будь-якою рекламою
заходів "Ф. К. Тижня" - **ВІЛЬНИЙ!**

D'Ark Essense dark_essense@mail.ru

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Коридоры Департамента пустовали. В них безраздельно властвовала госпожа Тишина, изредка прерываемая жалобным воем одинокого сквазняка, несмело носившего над покрытым толстым слоем пыли поркетом обрывки старых отчетов... После ухода Ронда здание ДЗВР, казалось, покинула жизнь, отдав его в безраздельное владение Запустению и Мраку...



Но сейчас этот величественный покой нарушало одно существо: небольшие коматы, украшавшие его ноги, оставляли глубокие следы в мягкой пыли и не производили практически никакого шума. Внушительные рога венчали его чело, бросая тени на огромные, лишенные зрачков глаза, а позади таилась тигринный хвост, оставляя в пыли длинный след. Это был курсант D'Ark Essense, и беспокойные мысли роились в его голове. Дело в том, что неделю назад с ним начали твориться странные вещи, точнее, изменения, последствиями коих и были коматы, рога, хвост. Хотя до этого он имел довольно симпатичный хобот и трехсантиметровые клыки. А еще раньше его пальцы украшали красящиеся полуметровые когти...

Врачи, глядя на него, молча разводили руками и отправляли к патологоанатому, который, в свою очередь, с кровожадным ухмылком на лице предлагал избить его от всех земных проблем... Окончательно разочаровавшись в современной медицине, D'Ark решил на воистину сумасбродный шаг — записаться на прием к Доктору Кертису...

В далекой, далекой...

Да, эти слова говорят многое как обычному человеку, так и человеку особой породы — геймеру. Обычному индивидууму в голову сразу лезут кадры из «Возвращения джедая», «Империя наносит ответный удар». Люк Скайуокер, Дарт Вейдер, Хан Соло. Геймеру же на ум приходят Койя Катон, Джедан, Малак и остальные. Дядюшка Лукас долго радовал нас проектами во вселенной Звездных войн — ганками, симуля, умопомрачительными экшенами, о с недавнего времени и РПГ. И сейчас

он вновь готовится преподнести нам очередную сказку о Далекой Галактике...

Сразу признаюсь, я люблю экшены. Люблю яркий свет лазерных мечей, режущие глаза вспышки, запах горелой плоти. И конечно, только засыпая, о новом экшен-проекте от «Лукаса Артс», я сразу же помчался разыскивать информацию. Каково же было мое удивление, когда оказалось, что компания оставила на время идею джедов и решила обратить свое внимание на не менее достойные приходы «Звездных Войн».

Итак, нам предлагают перенестись в период между «Войной Клонов» и «Эпизодом 3» и исследовать вселенную «Звездных Войн» с непривычной ранее точки зрения. К нам в подчинение попадает особое подразделение Республиканской пехоты, специализирующееся на операциях в тылу врага. Сразу оговорюсь, что джедами и лазерными мечами здесь и не пахнет, так что быстренько подобрали сплюн и притогивайте! слушать дальше. Итак, группе под вашим командованием придется выполнять разнообразные задания, такие как спосание заложников, убийство особо важных персон, саботаж, шпионаж и др. Все это будет происходить на разнообразнейших, высокотехнологизированных, заволаговуживающих своей кро-



систой локациях, среди которых планируются и старый добрый Kashyyyk, глубочайшие катакомбы и смертельно опасные джунгли планеты Geonosis, огромные космические и подводные судно и многое другое.

Управлять тремя сопровождающими вас молодцами вы будете с помощью интуитивного и доступного интерфейса. По завершении разработчиков, наши подопечные будут обладать недюжинным искусственным интеллектом. Хочется верить, так как кроме обещаний, Лукас другой информации про AI мне найти не удалось.

Также нам сулят кучу разнообразного оружия, начиная стандартной E-11 и заканчивая слонеметателем. Что это такое — сами ду-

Жанр: FPS

Системные требования: не известны
Дата выхода: конец 2004 г.

майте ☺ Это все добро мы будем испытывать на Дроидах Торговой Федерации, наемниках и других симпатичных зверюшках.

О чем я еще не рассказал?.. А! О графике! Так вот, глядя на скрин, понимаю, что «Лукаса Артс», наконец, оставило в покое старый добрый, юзанный-переюзанный квейксов-



ный движок. Хотя ясное дело — игра создается одновременно и для PC, и для X-Box. Так что графико должно быть на уровне.

Еще нам пообещали мультиплеер, который ничем выдающимся блистать не будет, — все тот же стандартный десмат, тим десмат, захват флага плюс до 16 игроков одновременно.

ЖДАТЬ?

Ждать! Конечно, ждать! Ведь Дядя «Лукаса» последнее время нам лагу не подсовывал. Да и какой геймер пропустит возможность очередной раз окунуться в мир Star Wars?

D'Ark Essense стоял перед Доктором Кертисом и возбужденно помахивал хвостом. Кертис сидел за столом и думал. Дарк махал. Кертис думал. Хвост не выдержал издержательства и с громким звуком «чпок» оторвался и шлепнулся перед Кертисом. Тот, не прекращая думать, спрятал его в ящик. Дарк начал нервно дергать рога. Рога оторвались. Курсант с видом «а ничего и не случилось» незаметно спрятал его в карман.

Молчание длилось бесконечно долго, но тут Доктор нарушил тишину:

— Значит так, молодой человек, слышали вы о проклятии Ронда?

Essense затрясся мелкой дрожью.

— Н... н-нет...

— Так вот, — продолжал хирург-психотерапевт, — оно на вас пало. Теперь вы до конца своих дней будете пребывать в... ммм... таком необычном виде, если, конечно...

— Если что?

— Если не захотите его снять. А для того чтобы избавиться от него, необходимо всего лишь стать агентом ДЗВР и...

— И что? — бедный курсант весь трясся и активно покрывался роскошным зеленым мехом.

— И выполнит каких-то 3564 заданий...

Послышался глухой удар — Дарк не выдержал и упал в обморок. Последнее, что он услышал было:

— Как завещал великий Ранд...



Fabler {DF}

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Басня о «Тройке Геймс»

Возможно, для кого-то это бессмысленное, странное словосочетание, состоящее из лексем русского и английского языков, но для настоящих фанатов ролевых игр (в смысле компьютерных) эти два слова — не пустой звон среди ясного неба. Что здесь говорить — создатели концессии легендарного Fallout Tim Cain, Leonard Bayliss, которые покинули стены могучей Black Isle (после выхода второй части Fallout), организовали свою фирму с таким чудным для американского и веселым для славянского уха названием. И прогребел в 2001 году проект, где использовалась аналогичная Fallout ролевая система (GURPS or SPECIAL), имя которому Arcanum... Потом двухгодичное затишье и... опять игра, снова культовая, хотя и не столь ожидаемая — Grayhawk: The Temple of Elemental Evil. Правда, насчет ожидаемости, тут еще бабушка надвое сказала — на некоторых игровых Инет-форумах Grayhawk (до официального релиза) называли «переименованным сиквелом «Арканума», хотя сами разработчики твердили обратное. Но что поделоешь, сплетни — одна из самых приятных и вредных привычек человечества, и никому от этого не деться. ТоЕЕ не всем пришлось по духу, в большинстве случаев из-за своей сложности. Альтернативой же ему должно стать третье творение «Тройки» — **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**.

Что же это за монстр?

Итак, оно (творение) было представлено вместе с ТоЕЕ в прошлом году на выставке Е3, проходившей в Лос-Анджелесе, но при закрытых дверях, так что нам, простым смертным, так и не удалось толком посмотреть на сам игровой процесс. И... о, чудо! Через пару месяцев после его знаменательного события «Тройка» таки решилась выдать некоторую информацию об игре, плюс немного скриншотов. Игровые форматы, борды, конференции с новой силой наполняются всеческими слухами и ремиксами интервью. Как раз с этими псевдонимными и слухами стоит разобраться, впрочем, оставим это напоследок, а сейчас поговорим о самой сути игры.

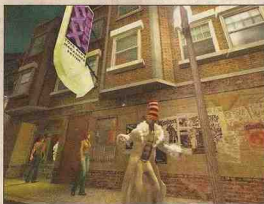
Жанр

Представляю она из себя будет некую смесь экшена и ролевой игры, причем, по

идее, должна доминировать ролевая часть. Почему именно так? Все просто, как сапог из колбасы. Vampire: The Masquerade так же, как и Advanced Dungeons & Dragons, является настоящей ролевой игрой (by White Wolf Publishing), следовательно, из нее должны перекочевать если не все, то большинство правил. Конечно, некоторые из них дойдут к нам в измененном виде, но какие именно, к сожалению, неизвестно. Пошагового режима также не будет, о чем, впрочем, читатель и сам догадается — иначе к RPG не шла бы приставка action.

Игровая система

Касательно сюжета: о нем практически ничего не известно, но все же кое-что есть. Итак, главным героем будет вампир-неофит, перед



которым встает проблема, какой из семи вампирских кланов выбрать. Brujah, Gangrel, Malkavians, Nosferatu, Toreador, Tremere и Ventrue — весьма нехилое разнообразие (напомню: первый клан нам знаком по action-RPG Vampire: The Masquerade — Redemption (2000 года выпуска). Вот такая сюжетная завязка.

Сам игровой процесс обещается быть нелинейным: в разных кланах абсолютно разные наборы заданий, разветвленная система диалогов и даже... разные шрифты. Например, у Malkavians будут «безумные» буквы, еле-еле уместающиеся на экране диалога (аж страшно).

Действие разворачивается фактически в наши дни (по сиквелу, в городе Лос-Анджелесе), а не в средневековье (как принято в большинстве игр этого жанра). Да, все вроде бы реалистично, но не совсем, иначе бы в наз-

Разработка: Troika Games

Издание: Troika Games

Жанр: action/RPG

Движок: Valve Software's Source (HL2)

Выйдет в свет: летом

вании не присутствовало слово vampire, это значит, что без магии никак не обойтись. А какой самый главный для магии ресурс? Правильно — мана. Ее нем заменит выплата из людей и враждебных к нам вампиров КРОВЬ. Чем больше крови, тем стабильнее можно будет кастовать различные заклинания, которых обещают ой как много. Теперь представьте себе, как будет приятно запустить в противника файербол и пройтись по нему же пулеметной очередью.

Графическое оформление

Движок, с помощью которого будут реализованы все внешние красоты, является переделкой эджина еще не вышедшей Half-Life 2, что уже из ряда вон выходящий факт. Что же это нам должно дать? Многого: мимикрию лица, динамическое освещение и тени etc. Остается только пожелать девелоперам, чтобы они все это сделали на уровне, а не повторили горький опыт ребят из Running With Scissors, продукт которых (вторую часть Postal а) стал наглядным примером использования супердвигка (Unreal 2 engine) в целях создания суперпримитивной графики (спрайтовые взрывы, маленькое количество полигонов на моделях персонажей и т.д.).

Развенчание слухов

Теперь же нам предстоит развенчать слухи о том что...

...Игра является прямым продолжением Vampire: the Masquerade — Redemption.

Никак нет, ибо разработчиком Redemption'a является не «Тройка», а Nihilistic Software, да и главные персонажи в Bloodlines будут совсем другие. Откуда же взялся этот слух? Возможно, ее причиной стал тот факт, что издателем обоих продуктов является Activision.

...Будет доступен вид только от первого лица.

Опять-таки нет... У игрока будет возможность переключаться на вид от третьего лица. А вот позволит ли интерфейс удобно управлять персонажами в этом режиме — другой вопрос.

...Мир будет чисто фантазийным.

Об этом даже говорить не стоит. Один из главных принципов вышеуказанной нотки заключается в том, что города должны быть обязательно настоящими. Истинность подобного утверждения лишь в том, что элементы мистики являются непременным атрибутом игры.

Что же делать?

Ждать выхода сего зверя из мастерской шедевров все-таки стоит. Ведь недаром же кто-то из серьезных и больших издательств, связанных с закрытыми дверями выставки Е3, заявил, что V:M-B сможет смело претендовать на звание RPG 2004 года. А это уже о чем-то говорит гора.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

СТАЛКЕР

shadow of chernobyl

Welcome to Chernobyl

Куда только не забрасывала нас неукротимая фантазия разработчиков, в каких только уголках Земли и иных миров не приходилось нам с оружием в руках отстаивать право Добра на безоговорочную власть над сердцами и душами людей и нелюдей. С кем только мы не воевали — люди, инопланетяне, мутанты, рыжие гномы, вообще неисчислимы существа с абсолютно непрони-

вейший интерес, а вечно голодные до сенсаций журналисты набрасываются на разработчиков, требуя подробностей, подробностей и еще подробностей.

Не буду утверждать, цифр у меня в руках нет, но, ИМХО, на территории стран СНГ проект, о котором больше всего пишут, который чаще всего обсуждают и который больше всего ждуть, — это не DOOM и не HL 2, это **S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl**.

В этот раз нам не придется бродить по Фобосу и Деймосу, мы не затопим в гости к древним египтянам и не сходим на чашку чая к вьетнамцам. Даже эльфийские леса посетить нам не удастся! Оказывается, для того чтобы создать нечто действительно оригинальное, вовсе не нужно стремиться куда-то вдаль. Достаточно просто оглядеться. Достаточно взять хорошую идею из хорошей книги, написанной отличными авторами, и перенести ее действие в место, близкое всем нам. В Чернобыль. Что интересно, таким образом убиваются сразу несколько зайцев — во-первых, жители СНГ с нетерпением ждут игры, действие которой разворачивается у нас, а вот иностранцы... А для иностранцев слово «Чернобыль» говорит даже больше, чем «Киев» ©. Во всяком случае, не меньше — об аварии на нашей АЭС слышали все.

Время шло, мы ждали, разработчики забрасывали нас скриншотами и роликами, огромным количеством скриннов, интервью и прочих материалов. Нам обещали, нас убеждали, у нас интересовались. Мы ждали. И снова на нас вываливалось скринны, ролики, интервью, обещания, заверения. Мы ждали. Игра меняла название, и нам обещали, уверяли, объясняли. Мы ждали. Игру переносили, давали объяснения, задавали вопросы, уверяли. Мы ждали. Мы верили.

Мы хорошо умеем ждать. И верить.

Вот только время шло, а результатов не было видно, и постепенно вера начинала слобеть.

Нет, ролики и скринны — это круто. Укрежденная разработчиков альфа внушала уважение. Показанная на КРИ 2004 техдемонка тоже радовала глаз совершенством графики, хотя и несколько кривоватой анимацией.

Издатель: «Руссобит-М»

Жанр: Survival FPS/RPG

Системные требования: пока неясно ©

Дата выхода: 10 сентября 2004 года

Вот только революционного AI мы так и не увидели. Вот только самого основного в игре — геймплея и атмосферы, нам не смогли показать. Почему?

И тут в голову многих начали закрадываться очень серьезные сомнения — а может быть и нет его, этого геймплея? Красивая картинка есть — и больше ничего. А ведь до официальной даты выхода — 10 сентября — времени осталось не так уж и много.

Скажу честно, одна из причин, почему в «Мике» не было превью «Сталкера», заключалось в отсутствии информации. То есть, с одной стороны, инфы навалом, хоть лапатою грей. А с другой... Мы уже восхитались скриншотами и роликами «Криды» ©... Так что хотелось бы чего-то более существенного. Подкрепленного не только словами.

И вот, дождался. 17 марта компания **GSC Game World** собрала украинских и российских журналистов для первой публичной демонстрации игрового процесса «Сталкера». Естественно, пропустить такое событие мы не могли, и вот перед вами отчет.

Сразу хочу сказать, что выводы, которые я делю, основаны только на том, что я видел лично и что смог потрогать руками — точнее, поиграть. Если вы надеетесь, что сейчас я в своем стиле жестко раскритикую «Сталкера», дальше можете не читать. Если вы рассчитываете, что я буду петь «Сталкеру» оды и выть от восторга, — опять же, дальше можете не читать. Только голые факты и мои комментарии. Только некоторые мысли, небольшая доля сомнений и сто грамм надежды, для красоты.

Welcome to GSC...

С чего начинается любая демонстрация? Нет, не с бюджета ©. И даже, не с вешалки. Начинается все с небольшой конференции, которая призвана настроить журналистов на нужный лад. Правда, GSC начало немного иначе, первым делом накормив наших российских коллег и напоив нас кофе — это тоже настроивало. На нужный лад. Это я вам как диктор говорю.



Сталкеры всех стран — объединяйтесь!

А потом началась конференция — в небольшом зале нам прокрутили новый ролик «Сталкера», немного порассказали о текущем положении дел и о команде, работающей над проектом по одиннадцати часам в сутки, и предложили задавать вопросы.

Честно говоря, сначала никто не решался — дело в том, что интервью с разработ-



очим названиями и непередаваемым внешним видом.

Все это было. Все это повторилось. Все это начинало надевать и нагонять тоску. Ничего не могу с собой поделать, но когда очередная игра, очередная Портал в неисследованный мир, забрасывает меня в джунгли Вьетнама или пески Египта, или в лабиринты очередной захваченной врагами космической станции, мне становится грустно. Неужели фантазия разработчиков истощила окончательно, неужели кроме надеждовых до зубного скрежета повторов нам ждать нечего? Торжество графики при унылой серости прочих составляющих — вот краткий диагноз, который можно ставить большинству современных экшенов. Впрочем, у некоторых и с графикой не особо ©, но когда выбора нет, приходится играть в то, что нам подсовывают. Или не играть вообще. Впрочем, последнее — явно не наш выбор.

Так и хочется с видом умудренного опытом гуру начать вещать, мол, все, игры вырождаются, все наиболее яркое уже выпущено, и кроме технического совершенствования нам ожидать нечего. И как результат — появление, да что там появление, даже слух о появлении сколько-нибудь нестандартного проекта вызывает у геймерской братии жи-

чиками в Нете было множество, а задать вопрос, на который отвечали уже раз сто, значило расписаться в своем невежестве. Но мы, крутые геймбозовладельцы, по умолчанию невежественными быть не можем, так что че-

что в результате? Не более чем неплохой экшен. И это несмотря на квесты, обилие и множество других присущих ролевым играм фишек. Такие вот дела. Нет, я не палююсь сказать, что отсутствие характеристик скажется на «Сталкере» негативно — мы ведь знаем, что их нет, и не ждем их ☹. Просто опасаясь, что многие игроки будут этим разочарованы и начнут кричать, что вместо обещанного им подсушили очередную шутер. Необычный только местом действия.

Возвращаясь к теме свободы, — как вы знаете, вы не единственный стalker в игре. Так вот, сообщаем: stalkеры бывают нескольких типов — состоящие в одной из группировок и нейтральные, как вы на момент начала игры. Группировки тоже бывают разные — есть миропобивые, готовые прийти на помощь в трудный момент, а есть и полные отморозки — к кому хотите, к тем и присоединяйтесь. Или не присоединяйтесь, а действуйте самостоятельно.

Лично меня, как человека доброго и миролюбивого, сразу заинтересовал вопрос: что будет, если я решу устроить кровавую баню и превратить «Сталкера» в сплошной «Постал», не присоединяясь ни к кому и уничтожая всех попавшихся на пути. Разработчики объяснили, что в таком случае мой рейтинг упадет, и на меня объявят охоту. Т.е. все stalkеры будут пытаться меня пришибить. Впрочем, такими вещами нас не удивить — он, в «Серьезном Саме» меня тоже все убивать пытались, и где они? В общем, судя по всему, использовать тактику выжженной земли в игре можно, только пройти будет очень тяжело. Особенно учитывая, что в Зону постоянно приходят новые stalkеры, а монстры имеют дурную привычку размножаться ☹. И тут разработчики выдали заявление, которое меня заинтересовало еще больше — помните, я говорил о группировках? Так вот, их число конечно, и если вырезать любую из них меньше чем за семь дней, она исчезнет! Вы себе представляете, какие возможности это открывает перед нами? Ой! Я обязательно вырежу всех!!! Пусть знают, кто в Зоне хозяин ☹.

Что еще интересного нам рассказали? Увы, сделать мир цельным разработчикам не удалось — т.е. подзагрузки как и не такие, как в «Море», а как в большинстве игр. Это значит, что мир Зоны поделен на локации. Да-да ☹, к сожалению, сделать его единым невозможно технически. Точнее, возможно, но, наверное, только вот играть будет нереально. Разве что на компе «Лукс-Фильмо» ☹.

Еще одно интересное заявление разработчиков: оказывается, они очень опасались второй «Халфы» как возможного конкурента — но, поюзав бета, поняли, что опасались зря — увы и ах, но «Халфа» практически полностью построена на порядком всем надоевших скриптах, тогда как в «Сталкере» скриптованных сцен будет не более 10 %. Смелое заявление, скажу я вам. Это ведь какой интеллект нужен!

Кстати, говоря об игре, девелоперы постоянно твердили о реализме — реалистичная физика, реалистичное поведение живых существ, реалистичные пейзажи. Естественно, мы не могли заинтересоваться: нужно ли будет нашему герою спать, и не убоют ли его во сне. Сообщаем — спать (как и есть) в игре придется. Теоретически, бродящие по Зоне stalkеры вполне могут вас разыскать и слегка зарезать — так вот, чтобы этого не случилось, сделан скрипт — при приближении противника вы будете просыпаться. Пусть это и не очень реалистично, зато сколько нервных клеток сэкономит! Между прочим, противники подобным скриптом не обделены, так что нож в руки, и вперед — искать спящих stalkеров!

В общем, на конференции мы узнали немало интересного, но обещания — это только обещания, а вот возможность погонять на готовом уровне игры — это... Это совсем другое. Это возможность почувствовать, пусть немного, тот самый геймплей, ту самую атмосферу.

Welcome to S.T.A.L.K.E.R.

Умирающий stalkер лежит на полу.

— Дуг, слушай, что я тебе скажу... — шепчет он.

Но мне некогда слушать, я не люблю слушать, тем более что говорит он по-английски, а я в этом изобретении империалистов не силен ☹ — вынутый из кормана болт летит умирающему в лоб. Тот испускает сдавленное ругательство и умирает. Покойся с богом, товарищ! И благодарю за политкорректность разработчиков — несмотря на голод, я не смогу тебе съесть Хм... Странно, когда ты успел выдать мне квест? Так, найди некоего stalkера, отобери у него артефакт и отнеси торговцу. Просто и со вкусом.

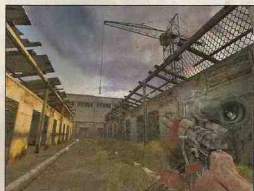
Собираю оружие и патроны, выхожу.

Эх, красотища то какая — даже матом ругаться не хочется ☹. Свернись с кортой — ага, нам на север — но куда спешить, я лучше погуляю. Повившийся из-за угла противник ставит на моей прогулке крест. Черт! Я не зарядил оружие!

Ресторт.

Умирающий stalkер лежит на полу.

Точный бросок болта отправляет его общаться с ангелами раньше, чем он успева-



раз некоторое время вопросы последовали со скоростью пулеметной очереди. Каждый хотел что-то узнать, уточнить, выяснить, и желательного, чтобы вопрос оказался максимально коварным ☹.

Попытаюсь вкратце рассказать об услышанном.

Итак, как вы, наверное, помните, жанр «Сталкера» — Survival FPS/RPG, и если с первыми составляющими все более-менее ясно — ну да, Зона, мутанты, ужасы всяческие, призванные окончательно расшатать и без того пошатнувшуюся психику нашу, — то вот с элементами RPG в игре далеко не все было так возмутительно. А для многих и вовсе ничего — наперекор всем интервью и статьям, на конференции опять прозвучал вопрос о наличии в игре характеристик героя. И в который уже раз прозвучал ответ — характеристики героя, как в RPG, не будет. Нам не нужно ничего прокачивать, чтобы научиться лучше стрелять. Нам не нужно убивать монстров, чтобы получить экспу, чтобы поднять уровень, чтобы...

Так какое же это RPG без уровней? Обычное, камрад, обычное. Я напомню, что главное в RPG — не ролевая система, а возможность отыграть персонажа. Вот и отыграйте. Сталкера. Наиболее дотошные наши читатели наверняка заметят мою оплошность в выводе формулировки и воскликнут — Кертис, так тогда и «Кримсонленд» ведь тоже RPG. Мы там вполне можем отыграть безумного десантника ☹. Можете. Вот только в «Кримсоне» это единственная доступная возможность. В «Сталкере» же вам предоставляется гораздо большая свобода — хотите, режьте всех и убивайте, хотите — приходите на помощь. Хотите — выполняйте квесты и исследуйте мир, хотите — ломитесь напролом к одной из возможных кончовок. В любом случае вам нужно будет собирать артефакты, зарабатывать деньги, исследовать мир, покупать себе новое, более серьезное снаряжение, без которого в более опасные районы не сунетесь. Придется общаться с NPC — чем не RPG-элементы?

Что тут можно сказать? Вы помните такой великолепный экшен/RPG как Deus Ex? А вотую часть помните? А, вижу, вспоминаете, в том числе и ноты отчет. Там ведь разработчики тоже изничтожили ролевую систему, и



ет открыть рот. Я подбираю оружие, заряжаю автомат и переключаясь обдумываю с патронами из инвентаря в пояс. Выхожу на улицу — он за тем зданием прчется противник. Аккуратно обхожу — его нет. Странно,

а что это за собака? Собака, собака, шпала-шпала Собака! Скоти! Получи! И ты получи! И ты! А вот и стalker — на тебе гранату. Подберишь дустволку, идем дальше. Красотища какая! А чего это дозиметр так



пищит? Радиация! Плевал я на радиацию, после того как рванул Чернобыль, я ее столько получил!... Блин, это не радиация, это аномальная зона! Наво!...

Умирающий стalker лежит на полу.

Пытаюсь ударить его ногой — не выходит. Молча собираю оружие, слушаю его треп, после чего выпускаю очередь в голову. Да. Крови мало. И голова на части не развалилась. А если по ногам стрелять? Нет. Не открывается... Жалко ☹.

Выхожу, осматриваюсь: ага, вот и собачки — получайте. Живучие, твари. Так, где стalker? Нет. И там нет. А там? Есть. Только мертвый. Совсем мертвый. Ну, парень, не твой сегодня день. Тогда пойдем все же погуляем. Красотища! Дозиметр пищит. Дозиметр??? Назад... Так, идедем болт — ага, нет, туда мы не пойдем. В сторону, идедем еще болт — нет, и туда мы не пойдем. Блин! Куда идти? Черт, еще один стalker! Откуда??? В сторону, стрейфимся, стреляем. Дозиметр пищит — нельзя, нельзя бегать, аккуратно — пяточек метр на метр — двигаемся по нему. Стреляем. Места для маневра нет совсем. Стреляем. ЕСТЬ! Стalker падает. Фух, утираем пот со лба... Надо же, чуть не погиб. Блин! Монстры! Ну, получи! Одно из собак прыгает, номереваемся сцепиться в горло. Отходим в сторону, и она пролетает мимо, прямо в аномалию. ЕСТЬ! Приглушенный визг, и нет больше собаки. Ах, еще и ты! На! Получи! Фух, кажись выпутались.

Опускается ночь... Луч фонарика не в силах отогнать темноту — так, чуть-чуть рассеять. Кто-то воет, что-то скрипит. Дозиметр пищит. Страшно, ага... Блин! Уф! Не люблю, когда из темноты так неожиданно выскакивают, что не помер со страха... Хотя... Похоже, все-таки помер!

Умирающий стalker лежит на полу.

Говори-говори... Устал я уже тебя убивать, пусть с тобой собачки развлекаются. А я пошел — дел, понимаю, много. Еще не все тут паспорт. Бже не все понял — да и квест выполнить нужно...

Не скажу, сколько раз мне пришлось умирать — меня расстреливали стalkerы, убивали монстры, я погибал в аномальных зонах, и приходилось начинать сначала (ибо сейвов в демке не было), но дело того сто-

ило. Да, нам показали небольшой кусок Зоны. Маленький кусочек с небольшим количеством монстров, стalkerов и аномалий. Причем, скажу сразу, что особым интеллектом противники не блистали — по словам разработчиков, его еще просто не успели прикрутить. Но при этом, играть было интересно и временами страшно. Первое, что вызывает уважение, — это система симуляции жизни. Противники ходят как котят и куда хотят — в этот раз мы встретили стalkerа в одном месте, в следующий раз в другом, а в третий наткнулись на труп: видно, бедняга не очень удачно пообщался с монстриками, или забрел в аномалию. С животными та же фигня — на вооруженных людей они реагируют адекватно: пытаются ударить, но если вы ранены, истекаете кровью или у вас кончились патроны... Сами понимаете. Загрызут и паспорт не спросят. В демке, кстати, был специально повыше уровень их агрессивности — чтобы пострелять побольше.

Второе, о чем нельзя не сказать — атмосфера: некоторые моменты в игре меня реально напугали. Когда на тебя из темноты что-то прыгает, это не очень приятно. А теперь на секунду прикиньте, что предкаждому, кто отсюда на вас набросится, и набросится ли вообще, невозможно — т.е. зная с собой, вы можете наткнуться на других противников в других местах. Приколно?

Стalkerы, способные устраивать засады и оборудующие снайперские гнезда всякий раз в новых местах? При таком раскладе, если разработчики справятся с задачей, нас ждет игра, проходить которую можно снова и снова. Во всяком случае, тот небольшой кусочек, который мне показали, я прошел раз пять, и мне не надоело.



О чем еще обязательно нужно сказать, так это о физике — хваленый второй «Дюс» с его «карикой» просто отдыхает и нервно курит чай. Физика «Стalkerа» во много раз более реалистично. Выпустив очередь из автомата в дверь, вы можете зайти в комнату и обнаружить на противоположной стене дыры от пуль. Бже, по которой вы ударили ногой, не летает, как картонная коробка, а падает и катится, если ее сбить точной очередью, эффект такой же. Большинство предметов — шкафы, столы и стулья — отлично расстреливаются из оружия или взрываются гранатами. Трупы падают по-разному, в за-

висимости от того, куда попал пуля — в обшеч, великолепно.

Welcome to...

Время делать вывод, да?

Да.

Итак, суммируем — по качеству графики «Стalker» действительно крут, фотореалистичные текстуры и полный набор всех модных нынче фишек налицо. Это не «Криды» с его фейковыми скриншотами — это суровая правда жизни и великолепный движок.

Но мы с вами в этом ведь и не сомневались, да?

По поводу РПГ-составляющей... Пока труднякось сделать вывод. Возможно, отсутствие



характеристик, оно и правильно, в игре будет смотреться адекватно, а может быть... Посмотрим. Многое зависит ведь и от того, какого уровня везет нам предложат — если это будет крошечное «бубей» конц, то... Сами понимаете, тут и восемь часовок не спаст.

Геймплей. Атмосфера...

Нет, к Стalkerам то, что я видел, отношение не имеет, как, впрочем, и к Тарковскому. Скорее уж к Кингу ☹.

Нет, это не Зона «Тикинка», она другая. Лучше, хуже — не знаю.

Но мне понравилось. Динамично. В определенные моменты весьма нервно и даже страшно.

Ждать ли нам «Стalkerа»?

Странный вопрос. Даже если бы увиденное мне не понравилось, я бы все равно порекомендовал ждать. Как минимум, чтобы потом попить ногали ☹. А на самом деле не так уж много экшенов делают на нашей отчизне, так что ждать стоит любой.

Не разочарует ли нас игра?

Хотите, открою вам тайну?

Это зависит не от разработчиков. И не от меня. От вас.

Все зависит от того, чего вы ждете. Если нечто необычайное (еще и со статуй у персов ☹), то разочарует.

Если нечто кровавое с кучей мяса и расчлененкой — несомненно, разочарует.

Если вы внимательно прочитали мой материал и описанное совпало с тем, что вам дорого, — тогда, надеюсь, все будет хорошо.

Мы будем пристально следить за ходом разработки и сообщать вам обо всех подробностях.

Ждите.

P.S. Тем, кому, как обычно, мой инфы мало, крайне рекомендую посетить сайт игры. Очень много интересного, серьезно — <http://www.stalker-game.com>.



Разработчик/издатель: Enlight Software
(<http://www.enlight.com>)

Локализация: «Акелла»

Жанр: RTS + action с элементами RPG

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 3 800 МГц,
256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео, 1.1 Гб свободного
дискового пространства;

✓ рекомендуемые: Pentium 4 1.5 ГГц,
512 МБ ОЗУ, 64 МБ видео, 1.1 Гб свободного
дискового пространства

Есть в ней что-то стенобитное, — по-
думал он и усмехнулся. — Не женщи-
на — танк.

Е. Вильмонт. В поисках козлов

Здание ДЗВР хорошо тем, что в его недрах всегда можно найти тихий и укромный уголок, где вполне реально на время скрошиться и отдохнуть от постоянных криков начальства вроде...

— Маньяк! Ты где?

Да, вот вроде этого. Попытка забиться под пуллитус результатов не дала, и через несколько секунд я уже трепыхался в воздухе, поднятый за шкуру заботливой лисицей Глюка.

— Грых-грым! — рыкнул он. Из-за его спины выглянул какой-то дрессированный новобранец и быстро сообщил (в приблизительно переводе): «Маньяк, не ты ли хляпательно обещал сдать ответы строго по понедельникам и никогда не опаздывать?»

— Ну, я, каюсь... Семейные обстоятельства, племянник на Луну улетал, провожал его всей семьей...

— Прыв! Ух! («Не колышет, бегом писать!»).

— Эх... Слушаюсь!

О вреде прогулов

Если бы в школьные времена я так активно не прогуливал историю, то о гражданке Франции Жанне д'Арк я мог бы рассказать вам очень много. Например, что родилась она в маленькой, но крайне гор-

долой, что ею руководят высшие силы, и если дать ей отряд, она нанесет поражение врагу. Что, не успокоившись на достигнутом, она кораящим мечом прошла по оккупированной Франции, освобождая захваченные Англией земли. Что ее слова и влияние вскоре выросли до неимоверных высот, так, что она даже смогла настоять на коронации Карла VII, которая благополучно состоялась в Реймсе. Что она дошла аж до захваченного Парижа, но, попытавшись его освободить, потерпела поражение. Что, наконец, будучи захваченной в плен в 1430, в течение года ожидала заключения суда Инквизиции, после чего была благополучно сожжена в Руане 30 мая 1431 года по обвинению в колдовстве. И что через 25 лет после смерти, когда состоялся пересмотр ее дела, оно было признано невиновной, а в 1920 году причислена к лику святых. Но, к сожалению, историю я в школе страшно не любил и потому ничего подобного рассказать вам не в состоянии...

Мифы и легенды

Хотя на самом деле не все так просто с Жанной, как кажется. Ее персона обросла огромным количеством всевозможных мифов и легенд, из которых вычленил настоящие отнюдь не просто. В учебниках истории традиционно пишут наиболее простую и правдоподобную версию происходящих тогда событий. А в это время серьезные ученые и исследователи грызут друг друга глотки, доказывая свою правоту. Например, бытует мнение, что Жанна д'Арк была вовсе не простой девушкой-пастушкой, а самой что ни на есть сводной сестрой Карла VII, а именно плодом тайной любви на стороне Изабеллы Баварской, которая в 1407 году внезапно родила дочь, якобы вскоре умершую. Или, скажем, есть версия, что Жанну вовсе не сжигали на костре, а симметрировали торжественную кознь путем падены девушки. Кстати, подтверждением этому служит появление в 1436 году в Париже некой Жанны по фамилии д'Армуаз, которую все признали той самой Орлеанской девой. Или же запись в счетной книге Орлеана о сумме в 210 ливров, подаренной Жанне за то, что она сделала для города, датированная 1439 годом.

В общем, Жанна д'Арк представляет собой гораздо более «темную лошадку», нежели может показаться на первый взгляд.

Новые факты в ее биографии всплывают один за другим, правда, большинство из них определенно нуждаются в доказательстве. Вот нашел какой-то историк приблизительно описание ее внешности — «кост менее полутора метров, темное родимое



пятно за ухом, шрамы в определенных местах тела». Другой, в свою очередь, последипломатски рассказывает, что Жанну вовсе не посещали видения «свыше», которыми она все время руководствовалась, а на самом деле это были просто галлюцинации, вызванные эпилептическими припадками... И вот уже вместо героической Женщины с большой буквы, воображение рисует нечто пологое и дергающееся в конвульсиях.

Полководец по имени Жанна

Нет, отнюдь не такой должна быть представительница Франции. И похоже, разработчики из компании **Enlight Software** с этим мнением вполне согласны. Жанна д'Арк в их представлении — это шикарная девушка с длинным конским хвостом (прическа такая), в латных доспехах и с огромным мечом, который поднимет не всякий богатырь. Куда там попрыгунье Лориске или красоте Кейт Арчер! Жанна — девушка серьезная, чуть что — булатным мечом промеж глаз и вопросов нет. Жанна, я влюблен!

Именно такую героиню нам придется провести через массу врагов и препятствий к большой и сладкой победе. Прием победы окончательной — нам предстоит даже выиграть часть тех битв, которые в реальной жизни Жанной были благополучно проиграны. Так сказать, немного альтернативной истории в действии.

Кстати говоря, в разработке игры участвовал безымянный дизайнер компьютерных игр Тревор Чан (на его счету Capitalism, 7th Legion), который, как известно, фини не напарит. И, кстати говоря, так и не напарил.



дой деревушке Домреми, что в герцогстве Бор. Что никакой она не д'Арк, а просто Дарк (или Торк — точного прозвища история не сохранила), а апоэпифеи в фамилию добавил некий летописец, желая немного обогатить спасительницу Франции. Что именно благодаря ей была снята осада Орлеана англичанами в 1428 году, поскольку Жанна смогла убедить французских

Во имя Франции

«Жанна д'Арк» — это не просто игра, а представитель довольно редкого клас-



са «два в одном, взбитый, но не размешанный». В ней присутствует возможность как самолично нести на врага с шашкой наголо, так и командовать отрядами, витая где-то в облаках, как в какой-нибудь тактической стратегии. Режимы эти абсолютно равноправные, переключаться между ними можно когда угодно, причем никто не заставляет это делать, — пройти игру можно в любом из режимов.

Если вы предпочитаете стратегическое командование, то вашему вниманию предлагается стандартный для любой стратегии набор команд и приказов. Нанимайте солдат в казармах, закупайте осадные орудия, планируйте атаки с тыла, осадите и так далее. Правда, поначалу войск у вас будет совсем немного — только Жанна да Жан де Метц, ее самый верный сподвижник. Правда, потом они будут обростать все большим и большим количеством прикомандованных к ним солдат и командиров. И уже урывком к пятому можно ожидать довольно масштабные сражения между английскими и французскими армиями.

Но если все эти стратегические заморочки вас не прельщают, вы имеете полное и абсолютное право лично вестись в любого своего командира, умело управляя которым, можно даже самую большую крепость взять в одиночку. Каждый командир обладает собственным именем, биографией и набором индивидуального оружия и ударов (с самими командирами, да и со мно-

го из них может на фронте не быть. Например, один из них может попасть в плен (по сюжету) или сбежать с поля боя (а это уже по собственной трусости). В первом случае его можно освободить, после чего он продолжит сражаться на вашей стороне, а вот во втором — о сбежавшем командире придется на одну миссию забыть — возвращаться они не обещаны. В любом случае, сама Жанна никогда не покинет поле боя, поэтому настоятельно рекомендуется управлять именно ею, прокачивая ее в первую очередь.

Элементы ролевой системы в «Жанне д'Арк» — не пустой звук, а прекрасная возможность набираться опыта и расти в уровнях. Каждый уровень вам будет выдаваться определенное количество очков опыта и очков комбо-ударов. Первые тратятся на взращивание характеристик, коих всего шесть (сила, защита, ловкость, лидерство, здоровье, энергия), а второе — на совершенствование старых и разучивание новых ударов и комбо.

К вопросу о комбох. Это, так сказать, изюминка боевой системы «Жанны д'Арк». Выполняются они путем своевременного нажатия правой и левой кнопки мыши (удар **A** — левая кнопка, **B** — правая), причем на



комбы, где задействован удар **B**, тратится энергия. Тем пируетам, кто исполняет Жанну со своим мечом, можно только позавидовать: шаг, удар слева, приставной шаг, удар справа, разворот, удар снизу, прыжок, удар сверху... И вот уже полстопни англичан валится на землю, кто-то, чтобы вновь подняться и пойти в атаку, а кому-то уже не судьба. И посреди всего этого великолепия Жанна в латных доспехах (приблизительный вес около 25 кг) продолжает свой смертельный танец с мечом. Реалистичность, конечно, не пахнет — бои сплошь аркадные, но, черт возьми, красиво. Когда Жанна выполняет какую-нибудь особую длинную и изощренную комбу, англичане отлетают от нее, что те рилианте от Астериска.

Также в игре существует понятие «критического удара». Если вас кто-то очень сильно обидел, снизив уровень здоровья ниже половины, то в левом нижнем углу экрана появятся символы. Если повторить ту комбу, которые они обозначают (меч — удар **A**, молот — удар **B**), то удар

получится гораздо более сильным. И если вы этим ударом сразу же врага убьете, то вам засчитают «критическое убийство», за которое дают куда как больше опыта, чем за простое. Мелочь, а приятно.

Помимо комбо и критических ударов, Жанна сотоварищи умеет также добывать лежачих, стрелять из лука, ездить и атаковать верхом на лошадаках, брать под свое командование наемные войска. Со временем



она также освоит и некий «энергетический удар», который хоть и является сверхэффективным, но отбедает у исполнителя кусочек здоровья. Порой даже немалый.

Впрочем, потеря здоровья в «Жанне д'Арк» вовсе не так страшна, как в других играх. В любой момент можно вызвать управляемую паузу, во время которой скрутить из инвентаря какой-нибудь продукт питания, например, батон, или жареную курочку. Сложно, конечно, представить себе Жанну д'Арк, стоящую посреди сражения и целиком заглатывающую батон за батоном (и как только не поправляется?), но подобная возможность позволяет гибнуть не столь часто. А смерть, она штука такая... Подкрадывается стремительно и незаметно — если вас окружит человек двадцать и каждый нанесет по удару [тут надо еще учитывать, что удары обладают восстанавливающим свойством — если враг будет достаточно часто атаковать, то вы ему ничего в ответ не противопоставите], герою не позавидоваться. Вот и приходится в последний момент давить на **F1** в надежде успеть позавтракать (кстати говоря, сена, когда Жанну со всех сторон избивают, а она сидит в центре и обливается окорок, тоже вызывает смущение).

Полноценный запас гастрономических товаров можно тремя способами: во-первых, каждый второй англичанин считает своим долгом таскать с собой батон-другой, который можно отобрать после его смерти. Во-вторых, по уровням тут и там раскиданы всякие сундуки, ящики и бочки, их можно открыть/разбить и извлечь на свет божий что-нибудь полезное и вкусное. Ну и наконец, это что-нибудь можно просто купить (неудивительно, что французы в то время бедовали — если даже обычно яблочко стоило под 30 золотых монет) — деньги традиционно выпадают все из тех же англичан, да и успешное выполнение задания могут тысячу-другую подкинуть.

Впрочем, одними съестными припасами ваши трофеи и покупки не ограничивают-



гими другими аспектами игры можно позаниматься в великолепнейшем мануале, который устанавливается на компьютер вместе с игрой. В некоторых миссиях они будут присутствовать все сразу, в некоторых же кого-



ся. Периодически в загребущие лапы попадают амулеты, которые могут повысить кое-какие характеристики, стрелы для луков и орблеты, доспехи, а также просто новое оружие. Видов оружия и доспехов в игре не то чтобы море, но хватает. Причем



многие из них — строго индивидуальны, то есть носить их может только тот командир, для которого они предназначены. Правда, чаще всего наиболее ценные предметы довольно глубоко запрятаны на кортах, так что не ленитесь время от времени ходить по ответвлениям от основной дороги.

Контратака

Миссии в игре совсем немногие — штук восемь. Но притихните те, кто уже приговаривал: «игра короткая» — отсто-о-ой, редкая миссия в «Жанне д'Арк» длится менее двух-трех часов. Карты поражают своей масштабностью. Чтобы пересечь одну локацию из конца в конец может понадобиться минут пять-десять, а если учесть, что прямых путей тут практически не держат, да еще и полища врагов будут пытаться вас задержать...

Разумеется, большие миссии подразумевают большое количество заданий, и что я могу сказать — их есть у нас. Десятки основных целей да подложки побочных на миссию — не редкость. Задачи, в общем-то, довольно разнообразные, причем ближе к концу игры они приобретают все более «атакующий» характер. Захватите то,



захватите это, в промежутке спасите вот этого и поручите вам то. Наиболее затяжные задания — осады и оборона городов. В принципе, выполняя их, имеет смысл неключаться в стратегический режим, наемлять армию... но этот путь не для настоящих джигитов. Поскольку истинные фоллоуитеры ходят в одиночку, я не смог отка-

зать себе в удовольствии единолично расчистить какой-нибудь Жарго. Это вполне реально, но только действительно очень долго. Особенно надоедает рушить ворота и башни, поскольку их берут только разрывные стрелы да осадные орудия, так что приходилось постоянно бегать к кузнице и пополнять боезапас для лука.

Наиболее, как по мне, интересные цели — это ликвидация какого-нибудь конкретного персонажа, злого босса. Здоровья и сил у них, как правило, как у молодого медведя, поэтому схватки с ними имеют наиболее затяжной и красивый характер. Зато именно с боссов вы чаще всего и будете снимать новое оружие.

Пригороды Орлеана

Графическое исполнение в игре особо выдающимися изысками не блещет, но оставляет по себе достаточно благоприятное впечатление. Применив булочкой к экрану независимого критика, я услышал от него много лестных отзывов о местной графике,



в частности насчет очень красивой травы. От себя могу добавить, что и все остальное выглядит довольно неплохо. Многоуровневое динамическое небо порадует взор, если посмотреть вверх; отлично прорисованная земная поверхность или немного нереалистичная, но все же прозрачная вода, если глянуть вниз. Где-то между верхом и низом можно увидеть еще, скажем, и деревья, которые выглядят не столь впечатляюще, но тоже довольно неплохо. Модели людей в игре отличаются некоторой полигональной дистрофией, что, в общем-то, простиительно. Ведь их на уровнях много, очень много. А благодаря этой экономии на треугольниках игра ухитряется не особо и притормаживать, даже в самой масштабной схватке. Правда, это если в режиме экшен. В стратегическом режиме игра торизит (речь идет о рекомендуемой конфигурации) почти при любом сражении, но это если смотреть при максимальном удалении от поля боя.

Но что разработчикам удалось на все сто двадцать из ста, так это спецэффекты при размахивании оружием. После каждого взмаха мечом за ним тянется сверкающий шлейф, комбы выписывают на экране неизоморфные геометрические фигуры... Ку-

да там джедам с их световыми ножницами! Впрочем, это дело вкуса, возможно, кому-то больше хотелось бы реалистичности.



Что касается звукового сопровождения, то оно какое-то невзрачное. Да, клинки звенят, но как-то глухо, как будто они обернуты мешковиной — не впечатляет, честно. Прочие звуки тоже не слишком выдающиеся, ну есть, и ладненько. Озвучка персонажей, выполненная акеловскими локализаторами, произвела негативное впечатление — Жанна разговаривает голосом дородной бабищи, который ну никак не вяжется с ее симпатичным внешним видом. Остальные персонажи озвучены, в принципе, неплохо, но первое впечатление, которое на меня произвел голос маргериты, оказалось заразным, так что к остальным голосам я уже изначально отнесся предвзято. Что касается музыки: впечатление то же, что и от звука. Она-то есть, но тоже какая-то блеклая. Короче говоря, сложно описать, чем именно она мне не угодила, но большую часть времени я играл без звука и ничуть об этом не пожалел.

Антиввод

Больше всего «Жанна д'Арк» напоминает древнюю игру Battlezone, смешанную с «Руней» и Blade of Darkness. Сочетание, как по мне, весьма достойное и крайне многообещающее. Кроме того, эффект «2 в 1» позволяет очень хорошо разнообразить игровой процесс, ежели он вам вдруг почему-то ненароком случайно неожиданно как бы покажется скучноватым. Надоело экшен — **F2** и оно, мы теперь играем в стратегию. Надоело стратегия — опять **F2** и снова возвращаемся к экшену. В промежутках между всем этим активно получаем уровни и качаем навыки, покупаем снаряжение и наминаем войска... Словом, один большой, непрерывный и безумно интересный геймплей.

* * *

— Маняка, где отчет?
Дело пахнет керосиной, моей скромной персоной заинтересовалась сама ТК.
— Здесь.
— Не колышет. Должен быть не здесь, а там. Сложен в папку, маркером помечен, в графике закрашен. Столько времени уже тут оторвался, а до сих пор ничего не знаю! И нафига ты нам такая нухон?
— Эх... Слушаюсь!

КОМПАНИЯ ОДИССЕЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

МОР ВЯКНГОВ



Лучшие традиции серий «Затерянный мир» «Война и Мир», Settlers и Cultures



www.nd.ru

snowball.ru
искусство делать игры



СОБЕРИ

РИСУНОК

из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



MANIAC

POSTAL 2

Share The Pain

Дела минувших дней

Если в центральной библиотеке заглянуть оттуда «Большую энциклопедию самых выдающихся личностей компьютерного мира» и открыть на букву «Ч», то где-то между «Чубаккой» и «Чужим» можно найти упоминание о некой династии с фамилией Чувал. Из словарной статьи можно узнать довольно много всего интересного, например, что Чувал-старший впервые увидел свет в 97-м году прошлого века, после чего перестрелял весь город, в котором обитал, и



благополучно скончался от злоупотребления самоубийствами. Младшенький, в свою очередь, тоже не сидел сложа руки — он даже до своего появления на свет ухитрился поднять вокруг своей персоны немалый ажиотаж. Ну как же, потомок того самого Чувала! Что же он сотворит в своем городе? Единственный способ ответить на этот вопрос — дожидаться его прихода, что, собственно говоря, и свершилось в начале 2003-го года. И тут в вентилятор попало что-то не то.

Даже самые ярые фанаты насилия и кровожадности не могли не обратить внимания на массу огрехов второго «Постала». Несмотря на использование очень мощных физического (Karma) и графического (Ultra Warfare) движков, ни физика, ни графика не достигали даже до среднего уровня. Обещанный город оказался поделенным на небольшие локации с потрясающе долгой загрузкой при переходе между ними. Искусственный интеллект местных жителей ни в чем не уступал интеллекту дуба обыкновенного, вот только мало в чем его превосходил. Короче говоря, все было плохо. На фоне недостатков как-то терялся и великолепный черный юмор, и неординар-

ный геймплей, которые и без того в «Постале» находил не каждый.

И тем не менее, свою аудиторию Чувал все же нашел. Город Парадиз был защищен от слонов, почтальонов и просто мирных жителей. Вероятно, даже неоднократно. А после этого «Постал 2» отправился на заслуженный отдых, ибо не было в нем того элемента, что традиционно продлевает жизнь игровым проектам. Не было в ней мультиплеера.

Согласитесь, разнести городишко по кирпичикам куда как интереснее (и эффективнее, заметим, — вместе с Кличко бить легче) большой толпой единомышленников. Да и схватиться друг с другом на ножищах и бычьих головах в густонаселенном жилком квартале было бы довольно заманчиво. Согласитесь с этим и разработчики, объявив всему миру о скором выходе мультиплеерного однокла на своего дитя.

Скорый выход затянулся приблизительно на год — за это время Running With Scissors даже ухитрилась переиздать свой первый «Постал», добавив к его названию слово «плюс». И вот не так давно на прилавках появились разработчики с заманчивой надписью «Раздели боль». Разумеется, я все бросил и побежал за диском — делиться с друзьями своей болью.

Взвесьте мне боли граммов триста

Разочарование, постигшее меня после нахвата на сокрушенную копилочку «Сетевая игра» в главном меню, описанию поддается слабо. Все, повторяю, — ВСЕ, что мы получили в свое распоряжение после года ожидания — это четыре режима игры, три из которых стандартные. Десятки, командный десятки да захват флага (роль флага, правда, исполняют полураздетые девичьи, которых игроки лихо возводят на плечо для транспортировки). Четвертый режим именуется Grab — это почти обычный «матч смерти», только чтобы игра являлась не шинкование врагов с максимальной возможной скоростью, а сбор мешков с долларами общим числом десять. Каждый из них дает прибавку к силе подобравшего его игрока, облекая отстрел неприятелей. Кто собрал десять мешков или у кого после окончания таймлимита их оказалось больше всего, — выиграл.

Разработчик/издатель: Running with Scissors

Жанр: симулятор психа, теперь мультиплеерный!

Системные требования:

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

✓ **рекомендуемые:** Pentium 4 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

И все?!

И все, товарищи. И это при таком-то потенциале! Ведь в «Постале 2» можно так развентуриться! Почему разработчики не включили, к примеру, режим футбола или хоккея? Две команды, вооруженные лопатами или же собственными ботинками, должны заглянуть оторванную голову в ворота соперника. Ну, предположим, на это у разработчиков просто не хватило изобретательности, либо это показалось им уж слишком неополиткорректным (знаю, что это мало похоже на правду, но надо же придумать для них хоть какое-то оправдание). Но почему они не добавили хотя бы кооператив?

Что-нибудь еще?

Грусть по поводу неоправданных ожиданий засохла массивным камнем в моей левой почке, но обзор нужно продолжать дальше. Так что позвольте вам сообщить, что для массового рублиова друг с другом разработчики представили нам целых 15 шуток, взятых из одиночной игры. Дре счиди мясников, Чувалов, музыкантов и прочих спецшозовцев выгодно выделяется скин Гэри Колмэна. Но не красотой своей завоевывает он сердца игроков — мощен Гэри тем, что он практически вдвое ниже и в полтора раза худее всех остальных, следовательно, в него гораздо труднее попасть. Девушек среди скинов не наблюдается, так что даже стремление к прекрасному не может стать причиной выбора кого-либо еще кроме Колмэна.

Кстати говоря, каждый персонаж, за которого можно сыграть, озвучен отдельно, что, в принципе, хорошо... Одного на прок-



тие постоянно слышать писклявые комментарии Гэри Колмэна очень быстро надоедают — уж больно у него голоса противный. А играть за кого-то другого не позволяет врожденное мачкишество... Плохо все это как-то.

Идем дальше. Карты. Вот тут разработчики вполне справились с тем, что от них

требуется. Часть карт полностью аутентична, часть — представляет собой кусочки города Парадиз, взятые из кампании. Их количество и качество вполне соответствуют ГОСТ'у, вот только смущает одна инте-



ресная особенность, которая просто обязана была бы присутствовать в «Постале». На эти карты нет мирных жителей... Если кто-то возразит, что, в принципе, и в «Кваке» мирных жителей на уровнях не наблюдается, и она от этого ничего не потеряла, то я с ним согласен. Но «Постал» — случай особый. Здесь некоторое количество разбегавшихся лодышек между воюющими игроками могло бы просто потрясающе разнообразить геймплей и прибавить игре атмосферности. Ну в самом деле — где еще нам могла предоставляться возможность пострелять друг в друга прямо на оживленных городских улицах? Но не представилась и тут. Жаль...

Идем еще дальше. По идее, когда игроку не с кем срубиться по сети, он приглашает в игру лучших друзей любого геймера-одиночки — ботов. В «Постале 2» они гордо именуются Идиотами, что полностью выражает их сущность. Нет, со своими обязанностями в десятке или при захвате флага они вполне справляются и способны дать отпор игроку практически любого уровня — ведь это ж все-таки анриловские боты. Но вот для режима Grab их, похоже, забыли перепрограммировать. Они ни в какую не желают подбирать злосчастные мешки, а лишь самолюбиво постреливают во всех, кто встречается на пути их следования. Так что выиграть раунд можно очень просто: подобрать один-единственный мешок и

мест, куда боты никогда не заглядывают. И вред ли потому, что они такие принципиальные — просто разработчики поленились грамотно расставить для них вейпоинты. Очередной прокол...

Впрочем, есть и приятные моменты. Например, использование движка от Unreal подразумевает наличие в мультиплеере всевозможных мутаторов. Тот набор, что предоставлен нам на диске, совсем невелик, штук десять. Впрочем, ничто не помешает вам обновить их запас через Интернет.

Довольно интересную фишку припасли для командных сражений — вместо стандартных матчей «красные против синих» происходят баталии типа «Чуваки против спецназа» или «мясники против почталыонов». Правда, выбрать в какой именно команде вы будете играть, нельзя. Каждый раз она назначается автоматически в случайном порядке, так что запасайтесь терпением — о вдруг выпадет играть за ватагу Гэри Кольманов.

Но согласитесь, этих моментов определено недостаточно, чтобы перевесить массу недочетов, обильно разбросанных по всей игре. Обидно.

Должна же быть хоть какая-то польза

Все, разгром мультиплеера окончен. Нас обидели, дорогие товарищи, обидели смачно и ярко. Если выход оригинального



«Постала 2» провальным назвать нельзя ну никак (фанаты заикаются, однозначно), то мультиплеер охватить нехорошими словами — всегда пожалуйста.

Правда, дабы хоть немного отплатить от килограммов тухлых овощей, изготовленных для них, Running With Scissors не ограничились лишь добавлением сетевой игры. Они также провели кое-какую работу над сингловой частью «Постала», что принесло определенные положительные результаты.

Для начала они немного подправили баланс оружия, вследствие чего пушки стали намного убийнее и приятнее в обращении. Теперь попадание в голову вызовет смерть с огромнейшей вероятностью, и ситуация, когда Чувак засаживает промеж глаз полицейского второй десяток пуль, а тот продолжает отстреливаться, уже не повторится. Правда, спец-

наз не устает удивлять тем, что выдерживают два снаряда из ракетницы, но им можно, они бронированные.

Кроме оружия разработчики хорошенько оптимизировали загрузку между локациями, и отныне заворот чаек при переходе из одной зоны в другую, вы уже не успеете.

Ну и наконец, в городе Парадиз появились две совершенно новые локации: *Underhub* и *ToraBora*. Обе они находятся глубоко в темной и сырой канализации и густо населены орабами. Уровни эти довольно интересные, ползанье по трубам и постреливание по моджахедам вызывает некоторую ностальгию по старичку Half-Life.



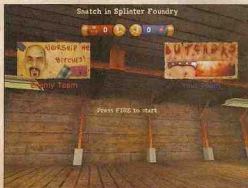
И последняя приятная мелочь, заготовленная для самых задранных посталономов, — это еще один уровень сложности, тяжелый до невозможности. Не зря же он называется «все меня ненавидят». На Чувака начинают охотиться даже работники виртуального RWS, которые, по идее, должны быть полностью на вашей стороне. А разве кто-то обещал спадкую жизнь?

Неутешительный

И все было бы хорошо, аддон можно было бы воспринимать просто как исправленную версию «Постала 2» с маленьким довеском в виде сетевой игры. Но и тут есть одна загвоздка — большинство вышеперечисленных изменений в игру вносил самый что ни на есть обыкновенный патч, который разработчики выложили в Сети еще летом. А это значит, что абсолютно никаких оправдий перед игровой общественностью у Running With Scissors не остается. Мультиплеерный проект однозначно провалился — это подтверждают и том числе и Интернет-серверы «Постала», где даже в самые рыбные дни толпятся от силы десяток-другой игроков. Ничтожная цифра по сравнению, скажем, с серверами «Ариплас» или «Квоки».

Даже самые преданные фанаты не могут пережить неоправдавшихся надежд, которые они возлагали на «самую скандальную группу разработчиков». Чувак опозорен, и скорее всего, вскоре отправится на покой. Тем более, что ему уже подыскали достойную замену — компания RockStar анонсировала новую, еще более жесткую, беспринципную и нелюбительскую игру, и имя ее ManHunt (см. новости в «Микс», №11 (121)).

И возможно, место между «Чубаккой» и «Чухик» вскоре заполневет и сотрется из памяти многих...



где-нибудь спрятаться до истечения таймлимита. Кстати говоря, спрятаться здесь тоже не проблема — на уровнях полно



Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

После нескольких мучительных дней пути по размытым дождем дорогам мы увидели ее. Возвышающуюся, словно скала среди бурного моря. Величественную и неприступную, выставшую на одну осаду и штурм, выдавшую сотни многочисленных армий, тысячи бровых воинов и десятки великих полководцев, падавших под ее стенами. Мы увидели ее, ошестившуюся в нашу сторону тысячами зубов неприступных стен, грозно возвышающихся над округой, внушающую страх каждому, увидевшему ее...

Измученные дорогой солдаты, истосковавшиеся по родному дому и немало повидавшие на своем веку, застав на месте, бросали полные благоговейного ужаса взгляды на громадины башен, на массивные ворота, на затопившие смерти черные провалы бойниц, на гордо развевавшиеся вражеские флаги, на выходящих по парашюту повстанцев, на затопившие на вершинах башен катапульты, на вражеских воинов, но острия мечей которых затопила сама смерть. Наша смерть...

Мы смотрели на нее. И образ ее, как раскаленный металл, обжигал наше сознание. Словно червь, он проникал в глубины нашего мозга. Я знаю, этот образ останется в нашем памяти до конца наших дней. Образ Последней Крепости. Цели всего нашего похода и моей жизни. Образ нашей судьбы. Он останется с нами навсегда...

Но я надеюсь и не перестану надеяться на то, что воспоминания о ней перес-

ленные предшественники, — мы сможем ее одолеть. Я надеюсь, что она падет.

Она падет, Последняя Крепость исчезнет, я знаю это. Она обязательно падет, как пали десятки замков, фортов и крепостей до нее, а вместе с ней будет уничтожен и тот, кто затопил за ее стенами. Тот, кто повинен в бедствиях моей семьи, моих друзей, моего народа. Завтра на рассвете он и введенная им крепость будут сметены с лица Земли. Завтра решится все. Завтра честь и имя моей семьи, моего народа будут восстановлены, обиды и оскорбления искуплены кровью...

Завтра мы совершим задуманное. Завтра мы обретем покой. Завтра падет Последняя Крепость. Завтра мы узнаем свою судьбу...

А затем будет рассвет...

Так уж повелось, что каждая игравая тематика имеет свои характерные особенности, которые стали почти обязательными у разработчиков, правилами хорошего тона, так сказать. Так, если действие разворачивается во время первой или второй мировой войны, то все вооружение, техника, здания и т.д. обязательно должны соответствовать историческим аналогам. Если игра про средневековье, то непременно должны присутствовать осады и штурмы замков, злые и алчные феодалы, загородные рыцари, жесткие инквизиторы и т.д. Думаю, тенденция ясна.

И большинство разработчиков, в том числе и ребята из Data Becker, придерживаются вышеупомянутых негласных правил.

И недавно выпущенная игра стратегия **Castle Strike** полностью соответствует сложившемуся еще во времена незоборенных Age of Empires и Stronghold стереотипу средневековой стратегии. Хотя, давайте обо всем по порядку.

Итак, перед нами стратегия, действие которой происходит в средневековье, во времена хитрых рыцарей, прекрасных драконов и ужасных принцесс, или что-то в этом роде. Игровых сторон, как и кампаний, всего три: Англия, Франция и Германия.

Каждая из кампаний повествует о приключениях одного из трех героев, который, будучи либо предан, либо укушен, либо пострадал от какой-то другой выходки недоброжелателей, отправляется вернуть правосудие и расправляется со своими недругами — жестокими инквизиторами, алчными баронами, семейными вра-

Разработчик: Data Becker

Издатель: Related Designs

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P 3 800 МГц, 128 МБ

ОЗУ, 32 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** P 4 1.2 ГГц, 256 МБ

ОЗУ, 64 МБ видео

гами и т.д. Восстанавливая честь и имя семьи, он по ходу дела наводит порядок во всей стране. Естественно, все вышеописанное совершается самыми негуманными методами, огнем и мечом, так сказать.

Если же говорить о самих миссиях, то придется признать, что ничего выдающегося они из себя не представляют. Стандартные, знакомые еще со времен Age of Empires, миссии: пойти туда и уничтожить врага, разрушить его крепость и т.д. Ничего



особенного, честно говоря, да и сюжетные перипетии и повороты не особо радуют своей оригинальностью. Расы также практически идентичны — юнты отличаются лишь внешне, да и то после нескольких апгрейдов, по характеристикам они почти совпадают. Из зданий различны лишь фортификационные сооружения да пара уникальных построек. И не было бы в игре абсолютно ничего примечательного, если бы не то, что обычно называют таинственным и непонятным словом ГЕЙМПЛЕЙ.

С первого взгляда ничего особенного не заметно: привычный, малость измененный интерфейс, все те же четыре ресурса, правда, вместо еды — железная руда, и вроде бы все, как и в Age of Empires да в Stronghold'е...

А нет, различия все-таки есть. Незначительные, а бы даже сказал мизерные, но есть.

Главный упор в игре разработчики сделали на боевые действия, как максимально упростили экономическую часть игры, представив ее простой и удобной по своему нехоту. Все, что от нас требуется, это построить нужные здания, обучить пару крестьян и все! С помощью ползунка в одном из меню интерфейса мы выставлем, сколько крестьян будут заниматься добычей ресурсов, а сколько строительством и ремонтом зданий, тушением пожаров и т.д. С помощью еще одного ползунка мы можем установить, в каких направлениях будут добываться ресурсы. Теперь нам больше не надо покидать поле боя, рискуя потерять контроль над войсками и ходом битвы, что-



тануть мучить нас после ее падения. Еще больше я надеюсь, что память о ней исчезнет навсегда. Что вместе с реальной крепостью, сотрутся и всякие мысли о ней...

Я надеюсь на то, что нам удастся то, чего не смогли сделать наши многочис-

бы выделить рамкой крестьян и загнать их в нужные шахты, лесопилки или каменоломни. Более того, все распоряжения по поводу обучения воинов, апгрейдов и т.д. можно делать все в тех же подменю, не отрываясь от сражения. Именно благодаря такому маленькому, но очень полезному нововведению, игра выгодно отличается от се-

весчских ловушек, которые можно было построить в вышеупомянутом Stronghold'e.

Кроме того, в игре просто отличная графика. Я был поражен. Правда, отсюда вытекают и соответствующие системные требования, но чего стоит возможность приблизить камеру к вашему юниту, чтобы рассмотреть детально прорисованное обмундирование и т.д. Впрочем, анимация немного бедновата, но на общем фоне это не сильно заметно.

Все звуки выполнены тоже неплохо: лязгание доспехов, звон мечей, звуки рушащейся башни, выстрелы орудий. Озвучка тоже неплохая. Что сразу привлекает внимание, так это то, что в отличие от множества других игр, здесь юниты противоборствующих сторон разговаривают на своих родных языках, а не демонстрируют образованность в области филологии, когда радовой немецкий солдат произносит фразу на чистом английском.

Единственное, что портит общее впечатление, так это искусственный интеллект. Он в игре отсутствует как таковой. И если в кампаниях это не слишком бросается в глаза из-за довольно-таки сбалансированных карт и значительного численного превосходства, то на

ные камнями, обожженные кипящей смесью... Подали и уже не вставали.

Но все равно мы наступали, увязая в месиве, которое образовалось вокруг вместо земли, спотыкаясь о брошенное оружие, обломки осадных орудий и трупы своих соратников. Мы падали и вставали вновь. Кто не встал, того заготавливали идущие следом... И мы шли...

Никто не помнит, как это случилось, и никто не расскажет точно. Все очевидно, а значит, участники, скорее всего, мертвы. Никто не знает как, но мы прорвались внутрь. Словно ветер, ворвавшийся



бе подобных. Здесь нет рутинного менеджмента ресурсов, который так надоедал в подобных стратегиях. Только то, что большинство из нас нравится в подобного рода играх, — штурм замков.

А в этом плане у игры все в порядке. В наше распоряжение предоставляется огромное количество осадных орудий: от таранов и катапульт до гигантских баллист, требучетов, переносных лестниц и много чего еще. Плюс неплохой ассортимент юнитов. Правда, впечатление портится от того, что у всех наций почти все юниты идентичны как внешне, так и по характеристикам — есть лишь несколько уникальных воинов. Стоит, правда, отметить, что с изучением апгрейдов внешний вид юнитов меняется — воины обзаводятся новой броней, шлемами и т.д.

Также имеет место быть неплохой набор фортификационных строений вроде башен, стен и т.д. и нехилого набора апгрейдов к ним, которые позволяют при их изучении лить на головы нападающих кипящую смолу, размещать на башнях пушки и онэгры и т.д. Правда, возводить свою крепость можно лишь на строго определенном участке, но обычно его территории хват



произвольных картах тупость противника выпирала.

В целом же можно сказать, что мы получили достаточно хороший продукт, продолживший лучшие традиции Stronghold и Age of Empires. Потому рекомендую ее всем любителям этих шедевров.

На рассвете мы штурмовали крепость.

Последняя Крепость. Словно войны бушующего моря, толпы разъяренных воинов бежали к стенам, чтобы встретить там свою судьбу. Они разбивались о стены крепости, которая стояла неколблемо, словно вековая скала, оцетившаяся тысячами копий и мечей, на остриях которых затапалась смерть. Наша смерть...

Снова и снова мы штурмовали крепость и снова и снова отступали. С каждым разом нам становилось все меньше и меньше. С каждым разом сотни воинов падали, сраженные стрелами, раздавлен

в комнату, мы ворвались внутрь Крепости. Сметая все на своем пути, убивая всех, не разбирая лиц и чинов, не разбирая пола и возраста...

Мы убивали и сжигали все на своем пути. Каждый хотел уничтожить ее. Уничтожить Последнюю Крепость...

И вот я стою посреди некогда великого замка, а сейчас — руин, пожара... Груды исколеченных тел возвышаются повсюду. Солдаты, кто остался в живых, стаскивают тела погибших товарищей и врагов, чтобы потом прибить их огню. Возможно, среди них есть и живые, но их никто не ищет. Им нет спасения. Скоро сюда нагрянут нахлебники смерти — стервятники, падальщики, мордеры... Скоро здесь развернется еще один пир смерти...

И вот я стою среди руин Последней Крепости, разрушенной и сожженной. Она пала. Как пали десятки замков и крепостей до нее под нашим натиском. Все они пали, но не забылся образ. Образ Последней Крепости. Замки рушились от залпов наших пушек, стены и башни самых крепких и неприступных крепостей и фортов обращались в пыль под ударами наших таранов... Она оставалась в нашей памяти. Ничто не могло поколебать ее мощи, ничто не могло разрушить ее. Она будет стоять вечно. Последняя Крепость...

Значит, завтра мы снова отправимся в поход, чтобы разрушить еще одну твердыню. Чтобы обогреть свои руки и оружие кровью врагов. Чтобы отомстить за все беды. Чтобы сразиться... Нам нет возврата, и нет иной судьбы. Мы идем, чтобы найти Последнюю Крепость. Мы сражемся, потому что ничего другого не умеем...

Рассвет так и не наступил...



тает. Наверное, это сделано для того, чтобы нельзя было построить абсолютно неприступную крепость. Помните, этим грешил Stronghold. В целом же, процесс штурма и строительства замка выполнены на отлично. Единственное, чего не хватает, так это

Tom Clancy's SPLINTER CELL MISSION PACK

Mikporta

Кто тут вакал, что не любит аднонов? А ну, три шота вперед, семь шагов к стене! Сейчас я покажу настоящую мужскую любовь аднона к юзеру или разработчиков — к геймеру. Сейчас вы оцените чувство собственного достоинства, пущенное на рукавицы. Плакать будете слезами папы Карло, готовящего овсянку на последнем полене.

Аддоны нужно любить, уважать и иметь в любом необходимом количестве. Не постоянно, но регулярно. Добы не отыскать.



А тем, кому сиквелы и прочие приквелы не по душе, типа сбрендившего на почве тотальной деструкции и частичной фрустрации Кертика, мы лекарство пропишем. Почисте косточки, повяре пареной водки будет.

Внимание, равнение на пра... на ле... на знамя! Шагом — марш!

Колонна кадетов-новобранцев в шлепанцах и смиренных рубашках дружно марширует по плацу, напевая песню «Несчастного случая»:

*Здесь слишком шумно, чтоб быть
людьми,*

Слишком шумно, чтоб быть людьми

Слишком поздно, чтоб верить в рай...

Еще недавно я наблюдала, как Кертик бьется над прохождением очередного аддона, и прикидывалось над ним. Нет, серьезно, смотрите, как Кертик проходит игру, особенно ту, которая ему не очень-то нравится, прикольно. До сих пор не понимаю, как у него клавиатура жива — после таких ударов головной клавиши просто обязаны рассыпаться. Противоударная, что ли?

Да, камрады, это не аддон. Это mission pack или, переводя с идиотского на русский, просто несколько дополнительных миссий к оригинальной игре. Несколько... Сильно сказано — на самом деле три! Всего три миссии, и каждую реально пройти за час-палатник!!!

Сначала бродим по фабрике, расположенной где-то на Колыском полуострове, потом по базе подводных лодок, потом, собствен-

но, по подводной лодке. Если среди вас найдется кто-то, кто поспорит с тем, что подлодных миссий за версту не разит... вторично, пусть смело бросит камень. В Маниюка. Хотя, честно говоря, тут даже о вторичности говорить уже сложно ☹. Кстати, если вы еще не несетесь сломя голову покупать этот диск, я вам подолую сала за шкуру. Вы рассчитываете на появление в дополнительных миссиях нового оружия, приспособлений или еще чего — расслабьтесь и попойтесь

получить удовольствие от того, что имеете. Никаких новшеств не будет! Не надейтесь. Даже графика, она не просто не стало лучше — уровни отличаются такой невыразительностью, что можно говорить только об ухудшении картинки. Однобитно и невыразительно. Правда, анимация движений. Само по-прежнему радует глаз и способна вызвать зависть у многих разработчиков, хотя... разработчики «Персидского Принца», глядя на попытки Фишера изобразить грациозные движения, ехидно ухмылялись.

Не знаю почему, но не оставляют меня чувство, что эти три миссии должны были быть в оригинальный SC, но по каким-то причинам оказались из него вырезанными.

Да, Николадзе больше не грозит Америке своим талком, простите, ядерным оружием. После того как мы побывали в Грузии, там вообще грозит больше никому — но неужели вы думаете, что на этом все закончилось? У Америки полно врагов, а самые страшные из них ходят в шапка-ушанках, плывут возду, играют на балалайках и ездят по городам на санях, в которые запряжены медведи. Конечно, это самая любимая нация Клязи — русские. И ясное дело, они плетут очередную заговор...

По своей оригинальности завока вызывает дикий смех, главное перерастающий в икоту. Ну сколько можно выставлять русских полными кретиными? Взять бы этого Клязи, да серпом ему по смерти Кашеевой вырезать. А потом молотом добавить и, замотав в красный флаг, скорчить медведям.

Ладно, проехали.

Что еще сказать о пациенте? Без всякого скрещения заявляю, что пациент скорее мертв, чем жив. Между прочим, вы в курсе, что для запуска новых миссий вам обязательно нужна оригинальная игра? Нет, конечно, можете купить мишен-пак на одном диске с полной версией SC — в нашей законопослушной стране вам еще и не такое продадут. Правда, ролики там, ясное дело, поре-

Разработчик/издатель: Ubi Soft

Жанр: Stealth/Action

Системные требования:

минимальные: Pentium 3/Athlon 800 МГц, 256 Мб памяти, GeForce 2;

рекомендуемые: Pentium 4/Athlon XP 1.7 ГГц, 512 Мб памяти, GeForce 4 или выше

заны, да еще и автосейв не пошет, но это так, семечки. Зато версия лицензионная и полностью на русском языке!

Вы уже бежите покупать игру?

Как, опять нет???

Ладно, тогда давайте о хорошем — если больше всего в SC вам нравились тихие миссии, если вы тащились, чувствуя себя тенью, прохаживая уровни с минимумом убийств, то... и тут вам это иногда будет удаваться. Правда, точно в нужный момент будут срабатывать скрипты, и на вас будут объявлять охоту. От скриптов не спрятаться, не скрыться. Ваша полкорная слуга, между прочим, решила пройти игру с шумом и пылью, не отключая камер и не заморачиваясь с сигнализацией — и как вы думаете, чем это закончилось? Смертью. Но не потому, что враги слишком умны или слишком хорошо стреляют — просто элементарно закончились патроны. Так что готовьтесь с патронами в игре напряженно, и это единственное, что мешает проходить ее к полному рости. Да, чуть не забыла — из сюрпризов: у врагов (наконец-то) появились приборы ночного видения!

Что тут еще можно добывать?

Поиграть в дополнительные миссии вполне можно. Не скучно, а в некоторых моментах даже весело. И голову есть над чем поломать, и пострелять. И в очередной раз порадоваться грамотному дизайну, оставляющему возможность в определенных местах импровизировать и проходить слегка по-разному. Похихикайте над идиотским стилизацией, опять-таки ☹.

На. Платить за ЭТО деньги???

Вы меня простите, конечно, но мы не настолько тонкие извращенцы. Лучше купите себе... Нет, лучше в кино сходите. С девушкой. Или порнем, кому как больше нравится — ценно то же, удовольствия больше ☹.

А вот если у вас имеется друг, который по незнанию купил дополнительные миссии, то... Возьмите поиграть. На шару, как говорится,



и жоба сласовей, а Сам Фишер даже вроде как не жаба. Три дополнительных миссии лучшего жещина прошлого года — неплохая разминка перед новой встречей, которая скоро должна состояться. Интересно, что нас ждет в шкатулке Пандоры?



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



Кирилл ТАЛЕР

В гостях у "КУВАЛДЫ"

Есть люди, которые постоянно и всему подряд удивляются. Они ходят с квадратными глазами и излучают непрекращающийся восторг и удивление. В каждом вопросе у них по три вопросительных знака, а в каждом ответе — по пять восклицательных. Такие люди довольно быстро недоодевают. Им не хочется верить, не хочется восторгаться вместе с ними. Хочется взять мухобойку — и по ногтой рыцарей морде! Чтoб не недоодевали...

Так вот... Я в шоке!!!! И не бейте меня, пожалуйста, мухобойкой...

Я вышел на **Kuvalda Tremb** благодаря парочке удивных знакомств. Знакомства были заведены в журналистской среде на презентации украинского консалтинга Anarchy On-line в результате ненавязчивого приставания к девушкам, распития алкоголя с мальчишками и задавания вопросов. Оказывается, ненавязчивые приставания к девушкам — это не только приятно, но и полезно. Не говоря уже о распитии персикового сока с мальчишками...

Несколько дней ушел на сбор информации о Kuvalda Tremb. Информации нет. То есть, вообще нет! Узнавал у знакомых, — те разводили руками. Увеличил уши до размера эльфийских, чтобы улавливать всевозможные игровые слухи и сплетни. КПД=0%.

Помощь пришла в лице знакомых из Киево-Могилянской академии. Представьте себе, есть у меня знакомые из Западной Украины, которые общаются на чистом украинском и режут москалям горло пилочкой для ногтей (яко-е с та натхнені). Они-то и дали мне ссылки на сайты украинской диаспоры в Канаде, Австралии, Аргентине и Германии.

И только на парочке диаспорных сайтах в разделе «Відапочнок» (то развалие) скопилось лепилом фемки по контенту два упоминания о студии Kuvalda Tremb.

Об украинской студии!

О студии разработчиков, которые работают на территории Украины.

О которых практически никто ничего не слышал.

...Потому что их база — в городе Коломия, что на Западной Украине [27 абзацелх восклицательных знаков].

...Потому что о студии Kuvalda Tremb не знает практически ни одно компьютерное издание, потому что кувалдинцы не посещают громких тусовок, не ездят на всевозможных КРИ и «Игроград», не пиарят себя, не пытаются выйти на контакт с известными издателями. Наоборот — девелоперы уходят от интервью, свято берегут любую информацию о себе и до поры до времени делали все, чтобы о них никто не знал.

...И еще — они до сих пор не выпустили ни одной игры.

...И еще — первым украинским журналистом, которому выпала честь пообщаться с кувалдинцами, стану я... Вот как раз через пару абзацев выдохну да и стану... [Китайская армия восклицательных знаков грозно стоит под стенами Игрограда!]

В общем-то Талер крут, очень крут... Выйти на такую протекционную контору... Но даже это не главное...

Мы, можно сказать, открыли новый девелоперский остров на карте Украины! Ура! Но и это тоже не главное...

А что же главное?

Повторить еще раз???

Я в шоке!!!!

«Мик». Добрый день. Хочется перейти сразу к вопросам, тем более, что их много и все они злободневные. Самый первый — о вас можно найти информацию в украинской диаспоре на сайтах Канады, Аргентины, Австралии. Но на самой Украине о студии Kuvalda Tremb не знает никто...

Илья Арданин (программист и основатель вдохновитель кувалдинцев, далее **И.А.**). Давайте в самом начале интервью расставим все точки над «и», чтобы получилось полноценное общение. Вы можете задавать любые вопросы, я даже буду рад коверзням. Но при этом пытайтесь воспринять нас такими, какие мы есть, даже если Kuvalda Tremb и не вписывается в стереотипы.

Собственно, почему о нас должны знать на Украине, если у нас еще не выпущено ни одной игры? ☹



Kuvalda Tremb в полном составе, Илья Арданин — в нижнем ряду первый слева.

«Мик». А рекламе, мик? Вы же выпускаете на рынок продукт, который должен окупиться, и который не купят, если ничего не будет о нем знать.

И.А. Давайте вернемся к этому вопросу позже.

«Мик». Хорошо. Тогда второй вопрос, который приходит в голову, — почему ваша база именно в Коломие?

И.А. Это нужно вам нашу историю рассказывать... Дело в том, что наши непосредственные хозяева [члены украинской диаспоры] — как раз выходцы из этого самого города. Они очень многого добились в жизни, поверьте. Говорят, что во многом благодаря воз-

духу Коломий. Знаете, я их поддерживаю ☹. Так что вопрос о месторасположении студии отпал сам собой.

«Мик». Есть студия, есть название, есть, насколько я понимаю, спонсоры... Кстати, сколько вам лет?

И.А. Этим летом стукнет пять.

«Мик». В таком случае — где же основной продукт? Где игры?

И.А. К юбилею Kuvalda Tremb появится пять игр. Так мы отпразднуем свой юбилей. Уже предвещаю ваше удивление ☹

«Мик». Удивление — мяско сказано! Вы все пять лет работали над пятью играми одновременно?

И.А. Фактически, да.

«Мик». И как вы до такой жизни докатились?

И.А. Мы не докатились, а сделали сознательный выбор. В 1993 году я закончил институт в Квебеке, там же познакомился с нашими будущими хозяевами. Они пригласили меня в небольшую тогда еще фирму — работал над созданием программного обеспечения. В 1998 году в диаспоре раздвинули идею — создать серию игр разных жанров, которые бы объединялись общей идеей: рассказать

миру об Украине. Хозяева поставили условие: работа должна вестись не в самой Канаде, а непосредственно на родине Шевченко. Попадали мы потратили на подготовку, и в 1999 г. в Коломие открылся офис Kuvalda Tremb. Сначала мы параллельно с созданием игр занимались программным обеспечением, но игры со временем начали все сильнее тянуть одеяло на себя. Хорошо, что в этой ситуации хозяева решили проявить терпение (проявляют его до сих пор) и дали нам возможность творить — ведь это и их детище тоже. Три игры из пяти пришлось чуть ли не заново переписывать, одновременно доводить до ума еще две — теперь уже не стыдно об этом говорить, потому что вскоре вы увидите результат. За месяц до выхода игр «на золото» (по очереди с интервалом в неделю) мы запустили полномасштабную рекламную акцию. Первое за пять лет интервью даем только потому, что появилось 99.9% уверенности в окончательном результате.

«Мик». То есть, соглашения с издателями подписаны? Если не секрет, с какими?

И.А. Еще какой секрет ☹! Мы только сказать, что три игры будут выпущены крупным российским издателем, две остальные — не менее именитыми западными. Как видите, крутятся в девелоперских тусовках — не главное.

«Мик». Я сам не особо люблю шумные тусовки...

И.А. А по вашему журналу этого не скажется (хитро улыбается).

«Мик». Вы читаете украинскую игровую и окологигровую прессу? Ну... кроме нашего журнала?

И.А. И российскую тоже. Если мы не светимся на «большом рынке», это не значит, что мы не в курсе всех новостей.

«Мик». Вы говорите — пять игр, которые объединены общей направленностью: раска-

жей — именно таких, каких мы с вами видим на улицах. Вот тогда симуляторы прочно поселятся на Украине.

«Мик». Основная ваша направленность — популяризация «симов с украинским лицом»?

И.А. (смеется). Жанр симулятора берется за основу — но в нем будут и элементы экшена, квеста и даже RPG.

«Мик». Я заинтригован. Первая игра?

И.А. Уже не взыщите, но буду говорить очень кратко. Время полноценного релиза еще не пришло. Первая игра — «Холодный дим». Первая половина — это симулятор лесоруба превращуся с несложными квестами и файтингом. Во второй игроку понадобятся все навыки лесоруба, приобретенные в первой, чтобы остановить стихийное бедствие. Игра построена на реальных фактах — массовая высылка украинцев в Сибирь в 30-х и начале 50-х годов. Вы попадете с остальными высланными в Сибирь. Вы сможете выб-

раться — здесь мы породим иностранные гонимые продукты. Вмешо термин «гросса» используется термин «лепергон». Также введен некий элемент сюжета: Вакула после путешествия на черте не отпускает его, а решает облететь весь мир и узнать других смельчаков, которые пленили чертей. Сатоно терпеть своих слуг назад — и тогда у отважных парубков возникает идея...

«Мик». Честно говоря, я шокирован...

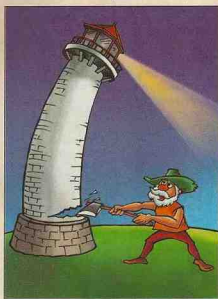
И.А. Вы первый, но далеко не последний! Еще вопросы есть?

«Мик». Не скучно в Коломые?

И.А. Лентам скучно. Мы же работаем с утра и до ночи. А на выходные ездим в Киев или Братиславу.

«Мик». А как же вы без Интернета?

И.А. Уже два года, как вокруг Коломыи протянуты оптоволоконные кабели. Думаю, нам немного киевские офисы могут позавидовать.



Первый концепт к симулятору лесоруба: тренируемся на маяках.

зять об Украине. Не бойтесь, что у GSC, ведущего на рынок S.T.A.L.K.E.R., получится лучше рассказать об Украине в целом — и Черныбеле в частности — всего одной игрой. Не бойтесь, что она будет выглядеть ярче, нежели ваши пять?

И.А. (продолжает). ...вместе взятые. Хм... Но ведь вы еще не знаете, над ЧЕМ именно мы работали эти несколько лет. Не знаете жанр игр, направленность, графическую сложность работ, мощности движков — как вы можете делать такие выводы?

«Мик». Вот, потому и пришел, что не знаю!

И.А. Кстати, мы общались с представителями GSC — правда, они не знали, с кем они общаются... Вы, наверное, знаете, на Западе такой жар, как тут очень распространены. У нас же в стране он не получает должного развития. Мы задумались — почему? А ответ между тем прост — среднеазиатский геймер не хочет уходить/портить жизнь соседу Лили или Уласи и не хочет приставать к Мишель на вечеринке. Он хочет портить кровь соседу Васе, пить с соседом Любомиром, по вечерам выходить в парк, чтобы сыграть в шахматы и пропустить рюмку-другую с вуйками Марком и Богданом.

«Мик». Дагадываюся: дело не только в имени...

И.А. Точно-точно. Для этого нужно создать город — не американский или канадский, а украинский или русский, с провинциальными подъездами, с неработающими лифтами, с грязью на улице, нужно создать персона-

Вторая игра — «Розваги нації». Это симулятор бомжа. Да, вы не ослышались! Действие происходит от первого лица. Место действия — Киев. Здесь гораздо больше признаков RPG, нежели в предыдущей игре. Игра также делится на две части, хотя внешне это не заметно. В первой бомж должен выживать, занимаясь сбором пустых бутылок (ордачный элемент) и попрошайничеством (адвентурный, развлекательная система диалогов). Это основные навыки, которые он может развивать. Во второй части у него появится маленький шанс опустить все эти статьи до нуля и начать полноценную жизнь. Это будет очень не веселая игра — мы, по крайней мере, этого добиваемся.

Неожиданно вмешивается художник Анри Флерант (А.Ф.).

А.Ф. Несколько районов Киева графически выполнены в с микроскопической точностью — для этого нам даже пришлось временно переехать филиал офиса в Киев (стилизация сохранена). — Прием автор! Движок, на котором сделана игра, мы горды. Думаю, вскоре, им будет гордиться вся Украина.

И.А. Симулятор купидончика — «Профессия: влюблять». С элементами стратегии. Вид от третьего лица. Ваша цель — как можно больше счастливых и влюбленных людей на планете. Взаимная любовь, которая длится несколько лет — лучший патчок для продвижения по карьерной амурной службе. Развод — соответственно, выговор. Со временем у вас может появиться шот.

Четвертая игра пока еще держится в тайне. А вот про пятую могу рассказать.

Это гонимы — «Рейнджеры на хуторе близ Диканьки». Вы читали: «Вечера на хуторе близ Диканьки»? Рейнджеры на чер-



Первый концепт к симулятору купидончика: в игре он не такой воинственный!

«Мик». Как вы начинаете процесс создания игры?

И.А. С карикатуры... Сначала мы рисуем множество концептов — и так оформляем идею. В это есть нечто философское — сбросить груз проблем посредством улыбки. Между прочим, украинская культура нового времени началась с «Енеиды» Котляревского и я благополучно дожила до современных украинских мультфильмов «Козак», «Жил был пес, неизвестного папа Лесья Подеревынского... не потерявшие надежды. Кстати, на скриншоты не надейтесь!

«Мик». А концепты?

И.А. Карикатуры — можно. Тем более, на них все равно ничего непонятно. ☺



В космосе это называется «взрыв сверхновой».

В конечном сплоте — «темная лошадка вырвалась вперед».

В игровом бизнесе — «никто не известная Kuvalda Tremb бросает дерзкий вызов многим солидным девелоперским компаниям». Чем это закончится — не знаю. Похожего лета. Уверен в одном: в украинском геймерско-девелоперском воздухе запал сенсаций.

Ибо кувалдинцы вышли из подполья!

Может, и нам стоит попробовать там переосидеть?

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

РУССКИЙ ЦИТ 2

Беседа с создателем и руководителем «Русского цита» Юрием Злобинным.

Окончание, начало см.: «МиК», № 12 (122)

«МиК». И эти монстры не устраивал такой вариант?

Ю.З. Однозначно не устраивал. Потому что, с точки зрения бизнеса, любая фирма, являющаяся на своем рынке супермонстром, считает, что появление новых игроков отбирает у нее кусок хлеба. Абсолютно естественный процесс, когда эти монстры создают ситуацию, в которой у молодой фирмы просто не будет шансов выжить. Такое положение вещей нас категорически не устраивало. И мы сразу же сказали о том, что «Русский цит» — это некоммерческая организация, которая живет исключительно на членские взносы издателей. И эти взносы должны быть одинаковыми для всех. Это был первый момент, который не устраивал крупные фирмы. Они были готовы платить намного больше и соответственно, получить намного более высокие привилегии в организации. Это был тот переломный момент, буквально на третий-четвертый месяц после создания «Русского цита», после которого у нас резко охладели отношения с супермонстрами. Каждый из них решил, что он в состоянии пойти своей дорогой. Мы не возражали. В конце концов, право выбора должно быть у всех. В частности, подобной ситуацией объясняется то, что такая компания, как «Бука», безоговорочно являющаяся супермонстром на этом рынке, перепробовала почти все варианты, прежде чем пришла к «Русскому циту».

«МиК». Какие варианты?

Ю.З. В частности, они пытались защищать свои права сами, при помощи собственной службы охраны и юридической службы. Пытались создать организацию, идентичную «Русскому циту», которая работала бы по принципу, производственным издателем. Но в результате уже довольно много лет «Бука» входит в «Русский цит», все эти первоначальные недоразумения очень давно сложены, и на данный момент называть «Русский цит» и «Буку» партнерами неправильно, на самом деле мы уже очень давно друзья.

А вот 1С по сегодняшний день пытается бороться с пиратством собственными силами. За счет собственной службы безопасности, за счет собственной юридической охраны. Ничего говорить об эффективности не буду. Вы спрашивали об аддоне к Disciples? Он достаточно массово продается в пиратском варианте как в Украине, так и в России. И это не единственный случай.

«МиК». А как насчет электронной защиты? Star Force очень хорошо себя зарекомендовал в этом плане.

Ю.З. Любая электронная защита будет эффективна в единственном случае: когда конечный потребитель. Вася хочет переписать золотой диск конечному потребителю Коле. Вот для него возможности спалить тот же самый Star Force нет совершенно никакой. Но до тех пор, пока существуют крупные оптовые пиратские конторы, у которых практически неограниченные финансовые ресурсы и которые могут собрать эффективную команду программистов, способных взломать практически любую программу, говорить об эффективности электронной защиты нельзя.

«МиК». А какова схема работы «Русского цита»? Как это реально происходит?

Ю.З. По большому счету, вся работа «Русского цита» базируется на двух составляющих: с одной стороны, мы не считаем каждого хозяина розничной точки и каждого хозяина оптовой фирмы априори пиратом. Эта позиция, кстати говоря, очень многим не нравится. Тот же 1С придерживается прямо противоположной точки зрения. Но мы стоим именно на этой точке зрения. Мы не считаем этих людей по умолчанию преступниками. С ними со всеми в обязательном порядке должна проводиться профилактическая работа.

Каким образом? Весь город разделен на районы, за каждый из которых несет ответственность определенный сотрудник. Он обязан знать все точки, стоящие на его земле, он обязан знать всех продавцов и хозяев этих точек и также должен знать, кто выступает в качестве «крыши» этих точек. И он несет персональную ответственность за то, чтобы на его территории контрафактных продуктов, находящихся под «Русским цитом», не было. Дважды раз в месяц он проверяет каждую точку. Это не рекламационно по времени. Ни хозяева, ни продавцы не могут знать о том, когда будет проводиться проверка. Он проверяет то, что на прилавке, то, что под прилавком, и в том случае, если на точке находится контрафакт, он вызывает хозяина и на месте разбирается.

Почему? Потому что в последнее время участились случаи, когда контрафактом торгуют продавцы без ведома хозяина точки. Представьте себе, что появился на рынке какой-то супермощный продукт. Естественно, что есть определенная протяжка во времени на локализацию, на издание легальной версии и т.д. А потребитель будет подходить к этой точке и спрашивать у продавца: «А у тебя, к примеру, Morrowind есть?» А когда продавец в двадцать пятый раз ответит «нет», он задумается, а почему бы не раздобыть этот диск, хотя бы скачав из Интернета? Записать на болванку, болваночку выложить на точку, хозяин знает ничего не будет, а мне чистая прибыль в карман. А так как мы за-

нимаемся этой проблематикой профессионально и стараемся вынудить во все тонкости, то изначально мы предполагаем, что хозяин не знал о продаже.

«МиК». А если профессиональная полиграфия?

Ю.З. К сожалению, есть проблема легкого проскакивания из-за рубежа в Россию аллюминиевых дисков. Если ни один из наших российских пиратов не отпечатал аллюминиевый тираж, это не значит, что таких дисков не будет по определению. С этим мы пока что ничего не можем поделать. Но в любом случае, при выявлении на точке контрафакта мой боец вызывает хозяина и беседует с ним. Все зависит от того, на каком счету находится данная конкретная точка. Может быть случайные раз или два, но если это три раза — это уже правило. А если это правило, то сразу же будет проведен рейд со всеми вытекающими последствиями. В результате за счет системы профилактики мы держим под контролем порядка 80% розничного рынка. По статистике процент «отмороженных» точек, которые реально хотят торговать контрафактом, — не более 20%. И вот по ним регулярно проводятся рейды, изъятия, возбуждение уголовных дел и т.д. и т.п. Причем самое смешное, что точка, по которой проведены 2-3 рейда, переходит в те самые дальние 80%. Потому что как только хозяин понимает, что рейд — это не дань, под которой, хочешь, не хочешь, а все равно попал, а это наказание за конкретно вот эту, эту и эту позицию, то он начинает считать, что ему выгодно. А выгодно ему не торговать тем, что находится под «Русским цитом».

То же самое системно действует и в отношении оптовиков. Оптовиков тоже считают, что они занимаются пусть не совсем законным, но бизнесом. Соответственно, снова подсистема. Возьмем какую-нибудь суперуловную позицию, скажем, тех же «Героев». Позиция экстрокласа. Крупный оптовик при отсутствии всякой борьбы с пиратством способен продать на Москву и регионы порядка 50-60 тыс. дисков. Заработав при этом на полянках на диске. То есть получить он чуть больше 25 тыс. долларов. А теперь представьте себе, что приезжаем мы и вывозим склад, на котором находилось порядка 300 тыс. дисков. 150 тыс. долларов хозяин потерял влет. Это, не считая того, что заведение условное дело. Чистая арифметика. Какой из этого следует вывод? Если просто не выгодно бороться с нами и печалиться то, что находится под защитой «Русского цита».

Но опять же подчеркнем, эта схема работает только в том случае, если хозяин точки твердо уверен, что его вычислят и возмездие. Если такая уверенность нет, система работать не будет. Но если он уверен, система работает без сбоев. Доказано на практике.

Ярчайшим примером является игрушка Morgowind. Изначально обладателем прав на Morgowind в России является «Акелла». С учетом того, что эта компания занималась локализацией Morgowind'a, игрушка автоматически становится в список «Русского шита». Пиратского Morgowind'a нет. Нет по определению. В какой-то момент «Акелла» по чисто экономическим причинам считает, что более удачным вариантом будет издание Morgowind'a TC. Как только эксклюзивные права на игру продали TC, она автоматически выходит из списка «Русского шита». В течение двух недель на каждой без исключения розничной точке в Скае и регионах появились два, три, а то и четыре различных варианта Morgowind'a. И это продолжалось в течение двух месяцев, пока «Акелла», которая по договору с TC получала не только живые деньги, но и роялти, не взвыло, понимая, что роялти не будет. Что продать не будет. После этого «Акелла» стала давать на TC, чтобы Morgowind в виде исключения был занесен в список «Русского шита». Пока длились переговоры, прошел еще месяц, в итоге, фактически три месяца пиратский Morgowind продавался в колоссальных количествах. Практически каждый из крупных пиратских оптовиков выпустил свой вариант Morgowind'a. А как только игра опять вошла в список «Русского шита», в течение двух-трех дней крупные оптовики сняли ее со своих продаж, и в течение месяца Morgowind был вычищен из розницы. «Акелла» вздохнула с облегчением.

По большому счету, это и есть схема работы «Русского шита». Львиная доля — это профилактика, а в тех случаях, когда профилактика не приносит результатов, проводятся репрессивные действия.

И я с уверенностью утверждаю, что это единственная рабочая схема и другой не будет. Одной из составляющих такой схемы является очень жесткий, я бы даже сказал, жесткий контроль над структурой, занимающейся защитой прав. Подумайте сами, тех же «Героев» одно контора может продать порядка 50 тыс. и заработать на этом 25 тыс. долларов. Почему бы не поделиться прибылью с контролером? Соплатится, каждого из пиратов такой вариант устроил бы. И здесь следует понимать, что любая структура, которая занимается этим вопросом, состоит из людей. И, конечно же, не исключена возможность, что люди, работающие в данной организации, могут пойти на подобную сделку. Поэтому

в такой структуре должна быть введена жесточайшая система контроля. На сегодняшний день «Русский шит» застрахован от подобных вариантов, так как за шесть с половиной лет у нас сложилась очень четкая репутация. Нам даже не пытаются предлагать деньги. Это раз. Второе: люди настолько уверены в репутации «Русского шита», что если вдруг кто-то из моих бойцов возьмет деньги на розничной точке (рассмотрим это как фантастический вариант) за то, что он не будет проверять ее в течение месяца, хозяин этой точки приберет ко мне сам. Потому что он четко знает, что гарантия вот этого конкретного бойца — это не гарантия «Русского шита», и его все равно хлопнут, только при этом он еще и деньги отдаст, предварительно пытаясь договориться с контролером.

«Микс». Но если мы возьмем другие типовые структуры, а «Русский шит» — это, как ни крути, силовая структура, и вспомним, к примеру, ВЧК. Сначала это была очень серьезная организация, и взяты никто не брал. А чем все закончилось? Силовые структуры имеют тенденцию вырождаться.

Ю.3. Я согласен. Но опять же, взглянув на историю того же Союза, мы увидим, что структуры начинают вырождаться с того момента, когда их перестают контролировать. Поэтому я еще раз повторю, что на оном моментом для эффективной работы любой подобной структуры является постоянный жесточайший контроль над каждым ее сотрудником. И по крайней мере, до тех пор, пока я «Русский шит» возглавляю, этот контроль не ослабеет.

«Микс». Юра, а как ты считаешь, что ждет наш рынок в будущем. Возможно ли полностью искоренить пиратство или хотя бы найти способы сосуществования пиратов и издателей легального софта?

Ю.3. А вариант только один. Чтобы понять, что нас ждет в будущем, нужно оглянуться назад и посмотреть на то, как развивались события. 97 год — в России имеется 5 крупных пиратских оптовых контор, из которых 4 печатают все без исключения. Пятая контора, в силу принципиальной позиции этой фирмы, никогда не печатала позиции российских издателей, считая, что у своих воровать не хорошо. Несмотря на то, что мы находимся по разные стороны баррикад, я до сих пор уважаю этого человека за его принципиальность. Но первые четыре конторы печатают все. Имеется определенное (и совсем не маленькое)

количество розничных точек, которые продают их продукцию.

Появляется «Русский шит». Причем я не хочу сказать, что после нашего прихода на этот рынок ситуация моментально изменилась в лучшую сторону. Эффективно «Русский шит» начал работать только годо через полтора после своего создания. И вот тогда можно стало невооруженным взглядом заметить изменение на рынке. До этого мы бились как рыба об лед, пытались определить для самих себя схемы противодействия. Через два года в России имеется пять оптовых пиратских фирм и ни одна из них в открытую не печатает того, что находится под «Русским шитом». Забудьте, в открытую. Каждая из пиратских фирм пытается найти возможности печатать диски так, чтобы мы об этом просто не узнали.

Через три года после создания «Русского шита» ни одна из этих фирм ни в открытую, ни в закрытую не печатает продукты, которые находятся под нашей защитой. За это время произошло два больших события. Первое: мы убедили правообладателей выпускать дешевые, и пираты начали их распространять. На сегодняшний день выходит новый продукт и его дешевая часть распространяется через пиратский рынок. Пираты зарабатывают на продаже легальных дисков. И все довольны. Конечно, время от времени на рынке появляются мелкие оптовики, которые начинают печатать и продавать продукты русских издателей. Средний период жизни подобной фирмы 3-4 месяца. За это время мы их выявляем и уничтожаем, но через некоторое время появляются новые. И они будут появляться под разными названиями всегда. Но это очень небольшой процент, не превышающий 15% рынка.

Прогнать экономический эффект от работы «Русского шита» лично мне сложно. Но его легко оценить по реакции правообладателей. Когда сотрудники милиции позвонили в «Буку» и сказали, что они занимаются проблемой нарушения авторских прав, то им сразу же ответили, что мы не знаем, что такое авторские права, у нас есть «Русский шит», с ним и общаемся. И на сегодняшний день все издатели, входящие в «Русский шит», а также в России большинство, даже если авторыские права не знают. Это не их головная боль. Они занимаются изданием программ, они зарабатывают на этом деньги, и они целиком и полностью довольны той ситуацией, которая на данный момент существует в стране.


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 пишіть: info@cdpro.com.ua



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

Виталий КЛЕЦКО kletzko@infocis.ru

Комбайны выходят на поля 2

Продолжение, начало см.: «МiK»,
№12 (122)

Как я и обещал в предыдущей части статьи, рассмотрим некоторые методы борьбы с неканоническим копированием.

✓ **Защита от цифрового копирования.** Система шифрования **CSS (Content Scrambling System)** используется для шифрования аудио-видео данных на DVD-Video диске. В приводах чтения дисков декодер MPEG-2 обращается к устройству и получает необходимые ключи для расшифровки. Для

ненадежно. Из-за несовместимости некоторых DVD-плееров и телевизоров, просмотр диска становится невозможным ☹.

✓ **Региональное кодирование.** DVD-Video, защищенные при помощи CSS, могут быть также закодированы для проигрывания в определенном регионе. Всего насчитывается шесть регионов (см. табл.). Данная защита позволяет предотвратить утечку дисков в другие регионы. Это связано с различным временем премьерных показов фильмов в кинотеатрах. По моему, это самая дур... ой, sorry, ненужная защита. Перед новым годом довелось побывать в дальнем зарубежье, и у меня почему-то не возникла мысль приобрести DVD с последней частью «Властелина Колец», премьера которого в Украине была назначена на конец января. «Что я буду делать с итальянским переводом дома?», — задав себе вопрос и, не найдя на него ответ, пошел 26 января в киевский кинотеатр ☹. Данный тип защиты можно было бы хоть как-то оправдать в свете борьбы с пиратством, но тут стоит вспомнить, например, об одной интересной программе **DVD Region Free (рис. 1) (www.dvddle.com)**, которая за каких-то \$39.95 позволяет вам получить полную свободу в «...проигрывании дисков любой зоны на любом DVD-проигрывателе...». Ну и зачем вся эта чепуха с зонами ☹.

Уф! Пора все же вернуться к нашим героям. Начнем по алфавиту.

✓ **AOpen COM4824/AAH.**

Привод поставляется в OEM-варианте, то есть в прозрачном кулечке ☹. Дисков, шнуров, винтиков и т.п., разумеется, нет. Дизайн классический, отличить привод от обычного CD-ROM можно только по надписи на перед-

ней панели (рис. 2). Проблем с установкой не возникло. Качество чтения DVD-Video диска (DVD-9) на высоте (рис. 3). 11-кратная скорость чтения двукратного диска — вполне нормальный показатель. А вот с обычным однократным диском данный привод вышел и на заявленные 16х скорости. С чтением обычных CD проблем также не возникло (рис. 4). Хотя устройство и не достигло обещанных 48-скоростей, диск прочелась довольно качественно. То же касается и записи, все на твердую четверку с плюсом. Огорчила 100%-ая загрузка процессора на скоростях чтения DVD выше 8х. Но у его родственника ситуация аналогичная, так что списшем это на неоптимизированную работу драйверов Windows XP. В целом привод от AOpen мне понравился. О таких говорят: «надежная, рабочая лошадка для дома и офиса». Так-

же к несомненным достоинствам данного устройства следует отнести и невысокую стоимость, которая лишь на 100 гривен превышает цену на обычный пишущий CD-ROM.

✓ **MSI MS-8448M.** Данная модель заметно отличается от предшественника (по крайней мере, внешне ☹). Приятно порадовало неожиданно богатая комплектация. Мало того, что привод поставляется в



Рис. 1

расшифровки аудио-видео данных во время проигрывания необходимо ключевое число, записанное в особой зоне DVD-диска.

✓ **Защита от аналогового копирования.** Система защиты от аналогового ко-



Рис. 2

пирования фирмы **Macrovision (APS — Analog Protection System)** используется для искажения композитного сигнала на видео-выходе, чтобы предотвратить запись на VHS. Данная технология основана на различных параметрах входов видеоматрицы и телевизора. К сожалению, система работает



Рис. 4



симпатичной коробке (рис. 5), так еще в набор входит аудиощнур, комплект винтов для крепления его в корпусе, два CD с очень неплохими лицензионными программами **Power DVD 5.0** и **Ahead Nero Burning Rom 5.5**, manual по установке и использование устройства. И наконец, главной «изюминкой» данного привода являются две сменные панели — черного и синего цветов (рис. 6). Такое неординарное решение компании MSI дает возможность пользователю устанавливать этот комбо-привод практически во все системные блоки, и в различных «цветных» корпусах это устройство не будет смотреться как бельмо в глазу (или, наоборот, привлечет внимание ☹). К симпатичной «морде» добавлена непривычная



Рис. 5

Рис. 6



Рис. 7



кнопка выброса диска, выполняющая по совместительству информативные функции. При чтении дисков ее цвет голубой (рис. 7), а при записи CD — зеленый.

Но не только дизайном выделяется данный привод.

Под стать «одежке» и начинка. Девяйс прекрасно справился как с чтением однослойного DVD-диска (рис. 8), так и двухслойного (рис. 9). Не подкачал он и при чтении обычного CD (рис. 10). Запись также прошла «на ура», при 48-ми скоростях диск читался практически идеально на различных приводах. Интересной особенностью данного устройства является то, что скорость чтения CD по умолчанию установлена на 40x. Но если в процессе чтения нажать на кнопку извлечения диска и держать ее в течение трех секунд, то максимальная скорость чтения увеличится до 48x и будет оставаться таковой до извлечения диска из привода. Довольно необычный способ переключения скоростей позволяет более бережно работать с дисками.

Наверно, на этом основана и фирменная технология **HyperGuard**, предотвращающая разрушение дефектных дисков, вставленных по какой-либо причине в привод. В процессе чтения DVD данный привод оказался еще более требователен к ресурсам систе-

Рис. 8

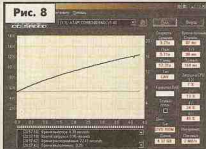


Рис. 9

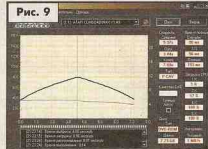


Рис. 10



мы, уже на скорости 4x загрузив систему на полную катушку (во время чтения двухслойного диска). Также интересной особенностью данного привода является применение технологии **SoftBurn**, защищающей ваши уши от лишнего шума при записи дисков на больших скоростях. Похоже, это и впрямь работает — шум при записи практически сливался с шумом вентилятора БП. Я не стал приводить характеристики данных приводов, так как основные параметры можно увидеть на графиках тестов.

Проанализировав все результаты, отдать предпочтение какому-либо устройству оказалось чрезвычайно сложно. В конце концов,

мой выбор пал на более симпатичный и более компактный MSI MS-8448M.

Табл.

Регион 1	США, Канада
Регион 2	Европа, Ближний Восток, Африка, Япония
Регион 3	Юго-Восточная Азия, Тайвань
Регион 4	Центральная Америка, Южная Америка, Австралия, Новая Зеландия
Регион 5	Россия, Африка, Индия, Пакистан
Регион 6	Китай



бережись
правильно
пользуйся

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185



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 серією
 - Виробництво серійне
 - Комплектує від провідних
 - Впровадження новітніх
 - Повноцінна сервісна підтримка
 - Досвід та якість, визнані
- artel**
COMPUTERS
- Tomorrows challenges

Tomorrow challenge ready

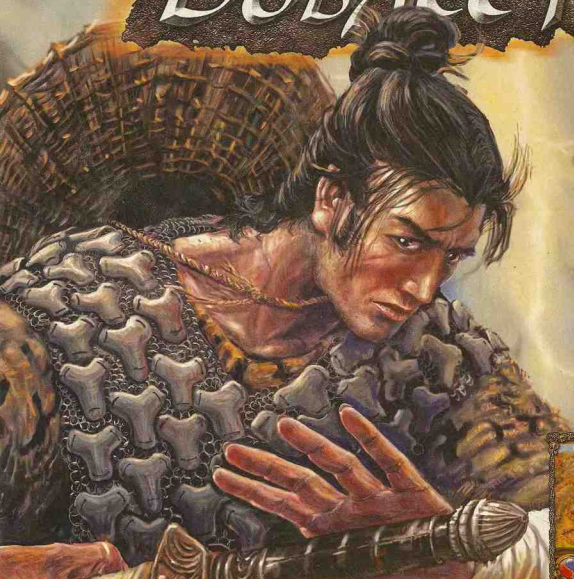
Датум: 14.12.2016. Ред: 105 - издательство: 105-14.12.2016. Издатель: ООО "ИПМ". Адрес: 105-14.12.2016. Телефон: 105-14.12.2016.

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

КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

BLADE & SWORD Клинок Доблесті



«Клинок Доблесті» — це унікальне поєднання екшна та рольової гри з ядерною дошипкою файтингу! Занурюйтесь в світ Древнього Китаю та битесь з ордою демонів в ім'я добра та справедливості. Три майстра східних єдиноборств готові до бою з темними силами. Кому з них ви віддасте перевагу?

- 3 унікальні герої, 36 прийомів кунг-фу, суперкомбо!
- Більше ніж 40 унікальних рівнів.
- Набридли стандартні удари?
- Придумайте свої атакуючі комбінації!
- Як мінімум 140 годин безперервної гри, з реалістичною зміною пори доби!



Centent Interactive



© 2004 "MultiTrade". © 2004 "Akella". © 2004 "Centent Interactive". © 2004 "Pixels"

Видавець на території України — компанія „МУЛЬТИТРЕЙД”

З питань гуртових закупок звертайтеся за тел.: (044) 237 5186;

sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua