

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 16(126)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

19.04.2004

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW

NEIGHBOURS FROM HELL

2

WARHAMMER ONLINE

ONIMUSHA



бережіться
підписок ювіл

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

издательский дом

МОИ
КОМПЬЮТЕР

www.myscomputer.ua

канадская
компания

и **Rekam**

www.rekam.ru

Мирко Ю. Оливекки
Фотос. Лек

объявляют ежегодный
конкурс цифровой
фотографии

**"Реальность
на грани
фантастики"**

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



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

призы



2x



3x





ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960

Донецк

- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

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 «Одессагортпрессы»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Олтовская 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

- ✓ Олтовская 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.pashka.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»
У КВІТНІ 2004



1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI

2-й ПРИЗ — SoundCard ESS Maestro-2

3-й ПРИЗ — Интернет-картки 1x1



234-53-53

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.nef.ua

Список статей

1. SHRIKE.

Sabotain, стр. 7.

2. AntDroid, SebastoKraton III.

Warhammer Online, стр. 8-9.

3. Том/Док/КЕРТИС, Mikporta.

Splinter Cell, стр. 10-12.

4. St.Dimon.

Neighbours from Hell 2, стр. 13-15.

5. Кирилл ТАЛЕР.

Onimusha, стр. 16-18.

6. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka OzOn.

Midnight Race Club, стр. 19.

7. Вирджин КЕМПЕР.

Counter Strike: Condition Zero, стр. 20-21.

8. ЯСКР.

Sea World Adventure Park Tycoon, стр. 22-23.

9. Аллан КАРМИН.

Vampire: The Masquerade, стр. 24-25.

10. Том/Док/КЕРТИС.

Записки автоответчика, стр. 26-27.

11. Алексей ЛАТКОВ.

Глубина резкости 2, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



На Департамент опустилась ночь, - еле слышно постукивают кадеты на железных кроватках, сосредоточенно сопят агенты, застрявшие в вентиляционных тоннелях, громкоподобно храпят спящие агенты, мстучим дыханием разбрызгивая пива на ближайшем пивзаводе... Завтра будет новый день, с захватывающими заданиями и отчетами... Завтра - обязательно будет!

Война продолжается

Компания **Activision** анонсировала оддон для популярного военного шутера **Call of Duty — Call of Duty: United Offensive**. Как большинство из вас, конечно, знает, Call of Duty пользуется очень большой популярностью среди американских игроков, что подтверждает те неизменно высокие позиции, которые эта игра довольно долгое время занимает в рейтингах самых популярных игр, поэтому в выходе оддона мож-



но было не сомневаться. Call of Duty: United Offensive порадует поклонников игр, действие которых разворачивается в антураже второй мировой войны, более чем десятком миссий, собранных в три небольшие кампании, в каждой из которых нам придется выступать в новом амплуа. Сперва разработчики предлагают нам перевоплотиться в солдата американских вооруженных сил и принять участие в нескольких сражениях на территории Западной Европы, после чего, переодетшись в форму бойца Красной Армии, отправиться на Курскую дугу и, наконец, в роли английского десантника сразиться с фашистами в Сицилии. Кроме новой сюжетной линии, United Offensive, как и положено порядочному оддону, предложит нам несколько новых видов оружия

и противников, а также набор спецэффектов, которых мы с вами не видели в оригинальной игре. Не забыт также и мультиплеер. Разработчики обещают порадовать поклонников сетевой игры новыми картами, на которых можно будет сразиться в Capture The Flag, Domination и Tank Battle. Презиз Call of Duty: United Offensive намечен на конец этого года. Ждем-с.



Скандалная история

Довольно громкий скандал разразился вокруг одного из самых ожидаемых проектов последнего времени — мрачного шутера **Painkiller**, который относительно недавно появился на рынке. Первые покупатели игры неожиданно столкнулись с серьезной проблемой — игра отказывалась запускаться, выдвоясь ошибку, сходящую со сбоям защитной программы. Как вскоре выяс-



нилось, игра жестко конфликтует с некоторыми моделями CD- и DVD-приводов. Проб-

лемы возникали в основном с машинками, на которых установлены приводы ASUS CD-S400, Pan International CyberDrive 240, Matsushita CR-581-B, Philips CDD2000, LG GDR-8161B, Toshiba HL-DT-STDVD-ROM GDR-8081N, и LG HL-DT-STDVDROM GMA-4020B. Возмущенные покупатели грозились подать нештучную бучу, однако вице-президент компании **Codemasters** опроверг все обвинения, заявив, что проблема сильно преувеличена и что игра прошла тщательную проверку, а ее система защиты очень хорошо зарекомендовала себя в таких играх, как Call of Duty, Prince of Persia: The Sands of Time и Syberia 2, где она не вызвала абсолютно никаких проблем.



Представители Codemasters считают, что в сбоях виновны эмуляторы виртуальных CD-ROM'ов, которые необходимо отключить. Кому верить — непонятно. Однако, отставив свою точку зрения, издатели игры не забыли сообщить, что патч для Painkiller'a версии 1.1 появится в Сети в самое ближайшее время. Вот и думайте... Сообщение, согласитесь, не самое радостное. Ведь Painkiller действительно обещает стать одним из самых ярких проектов последнего времени. Что ж, будем ждать патча и надеяться на лучшее. Ну а тем, кто еще ничего не слышал об этой игре (если такие еще остались ☹), сообщим, что в Painkiller'e нам придется под личиной некоего Даниэля Гарнера отправиться в Чистилище и нащипывать там пору сотен тысяч разнообразных существ, ожидающих

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!

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)



решения своей посмертной судьбы. А пока высокий суд принимает решение, эти существа развлекаются, убивая друг друга. Разработчики обещают 24 уровня, на которых нас будет ожидать смерть в лице более чем 50-ти видов самых разнообразных и оригинальных монстров. Но самое главное — это, конечно же, стильная графика и дизайн уровней, которые призваны создать у игрока иллюзию злогобного мира.

Задолго до «Блицкрига»

Известная издательская фирма **1C** и молодая девелоперская компания **Dark Fox** анонсировали новый стратегический про-



ект — игру «Первая мировая», которая будет разрабатываться на движке игры «Блицкриг», созданной разработчиками московской фирмы **Nival Interactive**. Нужно заметить, что «черным письмом» уже приходилось иметь дело с движком «Блицкрига», ведь именно эта компания занималась разработкой второго однокла в этой игре — «Блицкриг: Операция «Север»». И вот теперь разработчики решили заняться самостоятельной разработкой, используя уже знакомую технологию. Как понятно из названия, действие игры будет разворачиваться во время первой мировой войны, то есть в период между 1914 и 1918 годами двадцато-



го века. Вам будет предоставлено возможность сразиться за любую из трех представленных в «Первой мировой» сторон: армию России, армию Антанты (войска Франции и Англии) и Армию Германии, в состав которой вошли также войска Австрии и Венгрии. Разработчики обещают нам довольно большое количество боевых юнитов, в число которых войдут тяжелая, осадная, полевая и траншейная артиллерия, кавалерия, пехотные части, танки, самолеты, инженерные войска, медицинская служба и т.п. Ну а поклонникам исторического реализма предоставится возможность принять непосредственное участие в реальных исторических событиях того времени — таких, например, как оборона крепости Оса-

вев или Брусиловский прорыв. Релиз игры намечен на четвертый квартал этого года. Думаю, до тех пор мы узнаем еще много интересных подробностей, касающихся этого проекта. Ну а пока можете заглянуть на официальную страничку игры (<http://games.1c.ru/ww1/>), чтобы прочесть краткую аннотацию и посмотреть на первые скриншоты.

Вниманию градостроителей

Французская компания **Monte Cristo** анонсировала новый градостроительный симулятор, который будет называться **Medieval Lords: Build, Defend, Expand**. Действие игры будет разворачиваться в средневековой Европе. Как и в большинстве проектов подобного жанра, вам придется озаботиться возведением своего небольшого замка, который впоследствии должен разрастись в огромный процветающий город. Однако для этого вам придется изрядно попотеть. Придется добывать ресурсы, возводить и апгрей-



дить здания, давать работу горожанам, защищать поселение от нападений врагов и посягательства мятежников, бороться со стихией — холотом, как видите, хватает. Однако в отличие от большинства подобных проектов, разработчики из **Monte Cristo** решили дать выход вашей агрессии: в **Medieval Lords** у вас будет возможность расширять пределы ваших владений за счет своих ближайших соседей. Вообще, французские разработчики считают, что логичные стычки были неотъемлемой частью жизни средневековых феодалов, поэтому в их игре будет уделяться довольно



много внимания боевым действиям, но при этом экономическая составляющая все-таки останется доминирующей. Игра создается на собственном трехмерном движке, который должен будет обеспечить нам красивую картинку и реалистичные погодные эффекты. Релиз **Medieval Lords: Build, Defend, Expand** намечен на конец этого года. Ждем-

НАЙНИЖЧИНЫ НА КОМПЬЮТЕРЫ ТАКОМ ПУЛЬСАР

КРЕДИТ

М Либидська

www.pulsar-td.kiev.ua

T. 268-96-41

451-70-46

451-66-54



Призрачный анонс

Компания **Ubisoft** официально анонсировала продолжение одного из лучших тактических экшенов — **Ghost Recon 2**. О том, что разработка сиквела **Ghost Recon** идет полным ходом, известно уже давно, но официальный анонс есть официальный анонс. К тому же разработчики наконец-то определились с названием, которое, впрочем, трудно назвать оригинальным — **Tom Clancy's Ghost Recon 2**. Действие **Ghost Recon 2** будет разворачиваться в недалеком будущем на Дальнем Востоке, где начинается разгораться новый международный конфликт. Как и в первой части, нам предстоит взять под свою опеку группу бойцов-спецназовцев и ее силами выполнять различные миссии в Японии, Китае, Корее, а также на Камчатке и в Приморье. К сожалению, больше о сюжете игры ничего не известно, но имя Тома Кленси в названии игры недвусмысленно намекает на то, что нам снова придется приложить все силы для того, чтобы оградить от грязных коммунистических прожектов демократию и американский образ жизни. В игре ожидается огромное количество оружия, причем наряду с общедоступными и привычными стволами будут присутствовать новейшие разработки американских оружейников и всевозможные шпионские штучки, которые существенно помогут защитникам демократии в достижении их благородных целей. Непосредственной разработкой игры занимается компания **Red Storm Entertainment**. О релизе **Tom Clancy's Ghost Recon 2** пока что ничего не известно. Представители **Ubisoft** только заявили, что планируется портирование игры на все «консоли нового поколения», а в самое ближайшее время компания планирует анонсировать еще как минимум два тактических шутера, которые вместе с **Ghost Recon 2** помогут **Ubisoft** завоевать рынок милитаристических шутеров.

Будущее за чехами?

Чешская компания **ALTAR Interactive**, знакомая нам по не слишком удачному проекту **UFO Aftermath**, анонсировала новую RPG, которая будет носить название **Vision**. Об этом проекте на сегодняшний день неизвестно ровным счетом ничего, но разработчики уже выступили со смелым заявлением, что их новая игра станет, ни мало ни много, новым словом в жанре. Что же такое новое, ранее невиданное и потрясающее преподнесет нам чешская RPG? Увы, разработчики не очень-то спешат подтверждать свои слова, ограничиваясь самыми общими фразами. В **Vision** нас ждет замечательная графика (с использованием мультислойной кинематики), высокохудожественный дизайн уровней,

реалистичное поведение NPC, захватывающий сюжет, необычная вселенная, обилие заклинаний и предметов, богатый bestiary. Маловато для «нового слова в RPG», но находите? Впрочем, разработчики намереваются закончить работу к концу 2005 года, и если у них и пригнать какой-то туды в рукове (очень хотелось бы в это верить), то еще будет время его достать. Ну а нам пока остается ждать и надеяться, что сотрудники ALTAR Interactive не будут слишком уж заботливо оберегать свои тайны, и кое-какие подробности Vision в самом ближайшем времени появятся на просторах Сети.

Опять о войне

Любовь разработчиков к теме второй мировой войны уже давно и хорошо известна геймерам всего мира. И похоже, что девелоперы вовсе не собираются — по крайней мере в ближайшем будущем — переключиться на что-нибудь другое. Недавно в Сети появилась информация о том, что компания **Gearbox Software**, знакомая нам по PC-версии экшен-проекта *Halo*, занялась собственной разработкой, которая снова окунет нас в огненные сороковые годы. По непроверенным данным, новая игра будет называться **War Story**, а ее жанр можно определить как командный экшен. На этот раз разработчики предложат нам перевоплотиться в серванта третьего звена 101-й воздушно-десантной дивизии и в составе своего подразделения принять участие в сражениях на территории Западной Европы и Северной Африки. Официальный анонс игры должен состояться, самое позднее, в конце следующей недели, вот тогда-то мы и узнаем, какую именно военную историю хочет рассказать нам Gearbox Software. Так что следует запастись терпением и ждать.

Неделя штурмов

Компания **NPD Techworld** в очередной раз опубликовала список самых продаваемых игр на территории США. И что же мы видим? Америку застолзнула волна насилия и жестокости! Люди устали от мирной жизни и жаждут крови! Это явно не к добру ☹. А Впрочем, что говорить — смотрите сами:

1. Battlefield Vietnam.
2. Unreal Tournament 2004.
3. Counter Strike: Condition Zero.
4. Far Cry.
5. The Sims Deluxe.
6. Zoo Tycoon: Complete Collection.
7. Age Of Mythology.
8. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow.
9. Call Of Duty.
10. MVP Baseball 2004.

Думаю, что присутствие на первых четырех позициях таких игр, как Battlefield Vietnam, Unreal Tournament 2004, Counter Strike: Condition Zero и FarCry, которые совместными усилиями вытеснили The Sims Deluxe, ни у кого не вызывает удивления. Игры новые, игры достойные, и занимают свои места по праву. Также хочется отметить, что «старички» Call of Duty и Age of Mythology так и опустились вниз рейтинговой таблицы, но, похоже, не собираются покидать первую десятку. Несколько удивляет, что Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow занимает всего лишь восьмое место. Неужели Сэм Фишер разочаровал своих поклонников? Впрочем, об этом вы можете узнать, прочитав материал об игре в этом номере. Я же хочу сказать, что сейчас, безусловно, наступило золотое время для поклонников жанра 3D-action — сегодняшний рейтинг подтверждает эту мысль на все 100%.

Возвращение в Аранну

Компания **Gas Powered Games**, которая, как большинство из вас знает, в данный момент трудится над созданием второй части популярной игры *Dungeon Siege*, наконец-то решило приподнять завесу тайны и про-



лить немного света на свое детище. Как вы помните, во время анонса игры ни разработчики, ни издатели не баловали нас подробностями. Но хранить тайну вечно, как известно, удается немногим. Итак, действие *Dungeon Siege 2* будет разворачиваться в Аранне, в довольно сложное для этого мира время. Дело в том, что кровопролитная гражданская война смесала все карты, и понять, кто друг, а кто враг, практически невозможно. Однако со временем мы поймем, что за всем этим безобразием стоит злобный негодяй по имени Валдис, которого, собственно, наша команда и должна будет устранить в конце игры. Непусто? Ну, а когда сюжет в *hack-n-slash* играл какую-то особую роль? Есть мир, есть враг, есть оружие, есть магия, есть напарники — чего еще надо-то? Как уже было известно ранее, *Dungeon Siege 2* создается на новом трехмерном движке, который обещает, подобно своему предшественнику, повергнуть геймеров в легкий шок красотой окружающего мира и обилием спецэффектов. Короче говоря, графика обещает быть на уровне. Впрочем, от *Dungeon Siege 2* никто ничего иного и не ждал. Кроме того, разработчики обещают несколько изменить систему развития навыков. Как именно? К сожалению, это пока что остается загадкой. Будем надеяться, что сотрудники Gas Powered не-

долго нас продержат в неведении, и мы в самое ближайшее время узнаем об изменениях в ролевой системе игры. Как обычно, нам обещают высокий уровень искусственного интеллекта противников. За это будет отвечать технология *Coach AI*, специально разработанная программистами Gas Powered. Ну, и



напоследок следует сказать о том, что к боевым огникам ☹, которые безропотно таскали вашу поклажу в первой части игры, присоединится еще несколько типов вычужных животных, которые будут отличаться друг от друга какими-то характеристиками и, возможно, в некоторых случаях одни зверюги будут предпочтительнее других. Также разработчики обещают огромное количество скриптовых роликов, которые нам будут рассказывать об очередных поворотах сюжетной линии. Релиз *Dungeon Siege 2* намечен на Рождество 2004 года. Ждем с нетерпением.

Встречайте страусов

Компания **Discus Games** и студия **Геллеос** сообщают, что аркадные гонки страусов *Ostrich Runner* отправлились «на золото» и в самое ближайшее время появятся на прилавках магазинов. Постоянные читатели нашего издания хорошо знакомы с этой игрой, которая в прошлом году поразила участников ярмарки «Играград» в Киеве и КРИ в Москве. Как уже давно было замечено, все гениальное просто — и разработчики из «Геллеоса» в очередной раз подтвердили это. Мультиязычная графика, бегущие страусы, незамысловатые препятствия и юморис-



тический сюжет — вот и все, что есть в *Ostrich Runner*. И тем не менее, от игры невозможно оторваться. Причем как сингловые миссии, так и мультиплеер выполнены на одинаково высоком уровне. Мы более чем уверены, что «Страусины бега» не оставят никого равнодушными, вне зависимости от того, какому жанру компьютерных игр вы отдадите предпочтение.



SHRIKE



Разработчик: Avalon Style Entertainment

Издатель: была CDV Software Entertainment, сейчас не известен

Жанр: 3D-Action/RPG

Рекомендуемые системные требования: Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.0, Pentium 4 1.7 GHz, 256 МБ ОЗУ, GeForce 4 с 64 МБ ОЗУ

Дата выхода: второй квартал 2004 года

восстановить энергию, взламывать компьютеры, прокрадываться незамеченным мимо врага и... гала-ускоряться.

Наличие системы имплантов позволит значительно увеличить возможность персонажа. Вряд ли завладеть микроиплами будет просто, но дело того стоит. Одновременно можно вставить максимум 5 имплантов.

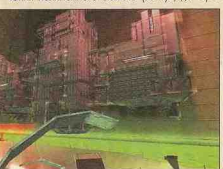
Еще одним интересным моментом в ролевой системе является введение в игру татуировок давно забытой расы Арари. Те из вас, которые знакомы с Planescape: Torment, наверняка вспомнят об этом приятном виде искусства, позволяющем улучшить характеристики персонажа. Всего планируется около 26-ти татуировок, но одновременно мы сможем нанести не более 12-ти. Каждая татуировка обладает уникальным эффектом. Их можно будет покупать у NPC за немалые деньги либо получить в награду за успешно выполненные задания.

Помимо всего этого, нам обещают множество NPC, причем для нескольких собираются проработать характер, положение в городе и многое другое. Некоторые из них постараются всячески поддержать вас в вашем нелегком деле.

В игре планируется около 25-ти видов оружия, разделенных на 5 классов: холодное, легкое, тяжелое, энергетическое и взрывчатка. Кроме классических для шутеров дробовика, пулемета и ракет-лаунчера, будут и экзотические, такие как четырехствольный (!) шотган, кистень, лазерное и плазменное оружие.

Вам предложат 12 видов брони, состоящей из 4-х классов (легкая, средняя, тяжелая, штурмовая) и отличающейся защитными показателями. Приобретать ее можно будет в магазинах либо у дружественных NPC.

В завершение скажу еще о том, что разработчики собираются ввести 3 варианта окончания нелинейного сюжета (загнул, да ☹). В



процессе игры можно будет дважды поменять выбранный путь.

Ну вот, у меня на сегодня все. Не знаю, как вы, а эту игру жасть буду. Возможно, у молодой компании девелоперов и выйдет заслуживающий внимания проект.

Интересно, сколько им играделам не будет давать покоя слова System Shock 2 и Deus Ex'a (первого, естественно, а втором я тактично промолчу ☺). Только и слышишь: «Мы вот, игрулину новую делаем. Графика будет супер, музыка — шедевальная, геймплей — уроганный, а сюжет — вообще обалдеть. System Shock

впит ему тяжелые испытания и головокружительные события...

Нетрудно догадаться, что этим агентом станете именно вы.

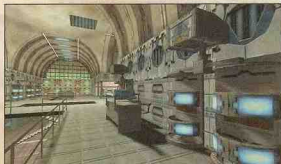
С самого начала предлагается сделать выбор, за кого именно вы будете играть, за девушку-ассасина Алекс Китон или за агента Кента Рида. Самневаюсь, что кроме

начальных статусов, они будут чем-то друг от друга отличаться, но хоть какое-то разнообразие все равно приятно.

Действие будет происходить в гигантском городе будущего — Миракл-сити, разделенном на 19 районов. Каждый из районов выполняет свою роль в жизнедеятельности мегаполиса, подобно тому, как это происходит в наше время. Для исследования нам предлагают деловой, спальные районы, кварталы трущоб, индустриальные и развлекательные кварталы. Для перемещения между районами можно будет воспользоваться системой общественного транспорта.

Ролевая система игры не отличается особой запутанностью и основана на развитии пяти основных параметров персонажа и четырнадцати дополнительных умений. Как и во многих ролевых играх, развитие параметров прямо влияет на возможности героя. Прокладывая путь, игрок сможет переносить больший вес; выносливость увеличит количество хит-поинтов; ловкость повысит уровень защиты; высокий интеллект позволит получать больше опыта; а жизненная сила даст возможность быстрее восстанавливать энергию. Все как обычно.

Что касается умений, тут все несколько запутаннее, но без особых сложностей. В игре шесть различных классов оружия, и если вы хотите не только попадать из этого оружия в противника, но и нанести ему значительные повреждения, понадобится потренировать умение пользоваться каждым из них. Кроме того, есть 8 вспомогательных умений: лечение, регенерация, скрытность, медитация, взлом, наука, воровство и гала-ускорение (что это такое, не спрашивайте, сам не знаю). Названия большинства из них говорят сами за себя, пожалуй, за исключением последнего. Игрок может нечестно, воровать, медитировать, чтобы



и Deus Ex отдыхают. Наша игра порвет их каждую по отдельности и обе вместе взятые». И ведь в это веришь, ждешь, надеешься, кажется, если разработчики выполнят хотя бы половину того, что обещали, игра получится как минимум неплохой (не всегда это я, тип, отмазала ☹). Но время идет, релиз игры не один раз откладывается, а иногда проект вообще закрывают. И приходится опять доставать с полочек запечатленные коробочки с уже не один раз пройденными шедеврами в ожидании нового анонса с ошеленной надеждой. А самое обидное то, что иногда проекты попадают действительно многообещающие.

Пожалуй история едва не произошла и с этой игрой, которую разрабатывала команда из Обининска **Avalon Style Entertainment**. По неизвестным причинам компания **CDV Software Entertainment** отказалась издавать проект. Но спустя довольно большое количество времени за это дело взялась «Акенла», которая, ознакомившись с проектом, убедилась в его перспективности. Так что надежда умирает последней.

В мире далекого будущего идет жестокая борьба между Империей и Конфедерацией. В этой войне замешана еще и третья сила — Повстанцы, сражающиеся и с теми, и с другими. Тайный имперский агент отправляется с диверсионной миссией в столицу Конфедерации. На него возлагается непростая задача: не нутушась любыми средствами, скопировать вражеских лидеров и максимально ослабить силы противника. Однако работа диверсанта непростая, а судьба гото-

AntDroid antkov@ukrpost.net SebastoKrator III

WARHAMMER ONLINE

Ловись мирок, большой да маленький

Зухель, конект!!! Нет ответа. Зухель, конект!!! Нет ответа... Нет, это определенно хорошо, когда дома домовый, но вот когда их



плотность начинает превышать одну штуку на дом, — это уже плохо... И вот опять... Наф-оооооооооо! Да вытисни ты своего племяншу из телефонного кабеля, что он там вообще забыл? Ах играть захотел, причем с толпой таких же злыдней? Ты когда его громоте научишь? В Интернет не так выходит, а вот так... Ой... 128 Кбит/с? На МОДЕМЕ? НАФААА-АНЯ!!! Запиши племяншу назад в кабель... беру свои слова обратно, домовые — это все же хорошо. Ну раз такое счастье, то надо бы удовлетворить малорослых сорванцов, найдя этим гоблинам какой-нибудь мир... Мир... Или реассе, по-нашему. Как реассе? Какой реассе? В этой повесть речь пойдет о мире, который называется gameworld или игровой мир. Домовей! Хотите мысли путать! Ну-ка сплесте с монитором! Хотя бы ногами не махайте! Нафаоооооооо! Да уберти ты этих злыдней ленивых. Да вас, дармоеды злостные, в мусорку пихать надо! Шлетесь тут без дела, людей с мыслями сбиваете! У-у-у, Злыдней! Ой... Не надо мне 144, ладно уж, сидите.

Итак, о чем это я? Мир, ну как же я мог забыть. Множество MMORPG сейчас повествуют о бравых рыцарях на белоснежных конях, принцессах в темницах и королях-завоевателях...

А теперь представьте вот что...

Вы идете по улице... средневековые (как, это ж и есть пора рыцарей, скажете вы, а я отвечу вам, нет, позднее средневековье)... Внезапно где-то рядом с вами плывет корова. Грудь мусора, выброшенная из ближайшего окна. Над головой пролетает стайка виверн (голь-

ко бы на голову не нагадили, только не на голову, потом же никто не откопает). А вот, грохоча по булыжникам, медленно движется вам навстречу пылящий паром танк... А где-то рядом, сразу за чертой города, пылеется переплыть море орда завоевателей.

Ну? Действие игры будет происходить в мире ренессансного фэнтези, а не в мире фэнтези Might&Magic. Представьте еще, что все изобретения Леонардо да Винчи воплощены в жизнь (ну дайте же хоть чуток соврать, ну ладно, не все, но ведь есть некоторые. И почему домовые так не любят тех, кто врет больше их самих?). Это открывает громадные и разнообразные возможности для исследования/покорения мира! Да еще какой мир! Это ж Warhammer! Мир, развивающийся до сегодняшнего дня уже 25 лет стараниями Games Workshop и десятков тысяч стратегов. И наконец, нам захотели предоставить возможность лично поучаствовать в творении истории, но не в роли полководца, а в качестве простого солдата-наемника. Действия будут происходить на просторах Империи, крупнейшего и могущественнейшего государства Старого Мира. Итак, это три больших города и более 20-ти малых, это горы, леса и равнины, это множество монстров и приключений... В общем, слотите сами ☺

Ролевая составляющая

Итак, что же нам предлагают разработчики? Во-первых, вся ролевая система основана не на привычных скиллах, а на так называемых профессиях. Изначально при создании персонажа, кроме его внешнего вида, можно будет выбрать один из архетипов: приключенец (Adventure), ученый (Scholar) и воин (Warrior). А вот далее развитие вашего алтера это зависит от того, какой из 70-ти доступных профессий вы отдали предпочтение. Каждая из них влечет за собой развитие определенных навыков и умений. Также можно будет менять профессию в пределах своего архетипа. Ну вот, так как исторический вопрос «кем быть?» в плане работы уже решен, то можно теперь решить его и в расстой... ой, расовом плане...

Если быть честным, то высказывая информацию по игре, я уже потихоньку мечтал о

Разработчик: Climax

Издатель: SEGA Europe Limited

Жанр: MMORPG

Системные требования: Pentium 4 1.5ГГц, GeForce4 64 МБ (пока еще не Radeon), 512 МБ ОЗУ, модем 33.6 Кбит/с
Дата выхода: 3-ий квартал 2004 г.

Официальный сайт игры: <http://www.warhammeronline.com>

том, как стану гоблином и наступчу пазорным эльфам по ушам... Ан нет... Тут меня поджидало некоторое разочарование. Разработчики решили угостить нас исключительно светлячками, с небольшой разбавкой. Итого нам предлагают на выбор людей, эльфов, гномов, хоббитов и огров. Но добрые разработчики «по-доброму» обошлись с единственной недоброй расой — ограми. Девелоперы нагло лишили их самого дорогого — женщин. Вот интересно теперь, как они будут объяснять увеличивающуюся популяцию этой нации?

Ну ладно, хватит о плохом. Слава Богу, что недостающие игроком расы будут представлены в виде неписей.

Разработчики рассчитывают, что основное время игроки будут исследовать мир и истреблять монстров, но все же учитывается и желание высокочтимого общества — набить морду ближайшему своему, посему в релизе намечается аж 3 режима Player versus Player (PvP) боя.

✓ Профессиональный — уничтожение врагов согласно рабочему расписанию. Так, охотник на ведьмы (Witch-hunter) может беспрепятственно избивать ведьм и прочую приравненную к ним нечисть.

✓ Тотальное мордобитие — в игре будут специальные локации, на которых игроки сражаются в режиме Free-for-all.

✓ Ссора — драки на уровне; «Боец, есть десять копеек» и «Джо, пойдем выйдем». То есть не смертельные, но помогающие выскнить, кто все-таки круче.

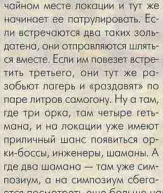
Также разработчики сейчас думаю над специальными PvP-вещами в надежде занизить что-то вроде постоянного CTF-режима.

Оружие в игре будет представлено как знакомыми арбалетами, мечами, копиями, так и огнестрельным оружием — разработчики тогдашних умений. Последний тип оружия разлит с невероятной мощностью, но он слишком медленно перезаря-



жается, так что его в бою часто используется, скорее всего, не получится. Особый интерес вызывает именно оружейные навыки. Тут разработчики ввели их вогон

трехэтажных словесных конструкциях, кои могут извергать из себя наши милые зеленые друзья! Разве что ленивая бабочка не покроет тебя матом, пробегая мимо нее!

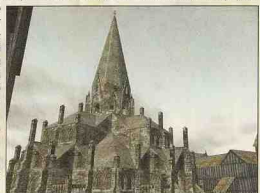


Густо заселено будет все. Поля, леса, горы, небо и даже водное пространство.



Ну и наконец, графика. Вы помните как был одного разработчика, который говорил бы: «Знаете, ребята, мы тут помозговали, обом, графа не охти казати, буди и ном, влом работать, и вам большего по уставу не положено?» Нет? Не слышу? То-то же, а значит, графа вновь будет просто-таки суперская, и каждый пиксель прамати норовит прыгнуть с экрана, демонстрируя свою реалистичность методом разрывания фуфайки. А если же серьезно, то в отношении красок видимых дела обстоят крайне неплохо: открытые пространства там яркие, солнышко светит красиво, зомба тухлая по клодбицу паиз, кукольно немного, но симпатично. Окромя прочего, нам еще обещают и некоторую интерактивность местности.

Если быть честным, то разработчики совсем не разделяют моего мнения, посему на графику и озвучку брошены немалые силы. Обещается чуть ли не индивидуальное голосовая схема каждому неписю, включая монстров. Так что хаосники будут проклинать вас каждый на свой лад, а у каждого скелета — свой, неповторимый перестук костей, не говоря уже об индивидуальных



ражающуюся в 10-15 условных американских единицах в месяц. Да и серверы игры планируются пока только в Соединенных Штатах и Объединенном Королевстве (ага, а так как СНГ на самом деле не объединяет, а наоборот, развешивает, то и серверов нам не надо!). Ну, подождем — увидим. Вон ведь Anarchy Online дошла к нам, авось, дойдет и «Вархаммер».

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

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

Он вернулся

Он не пугал новую секретаршу, сидевшую в приемной ДЗВР и играющую в тетрис, он не выбивал двери в кабинет Шефа, тем более, что ни Шефа, ни его кабинета уже давно никто не видел. Он не требовал громовым голосом новое задание и не пытался всучить вечно занятым агентам свой отчет. Он крал скальпель Кертиса, не пил пиво с Gluck'ом, не вывинчивал вечную лампочку Ильича из коногонки Талера. Даже знаменитая лапота Маньяка его не заинтересовала.



Он прошел по зданию Департамента, никем не узнанный и не замеченный.

Он двигался от тени к тени, он сам был тенью.

Вы можете хоть весь день бегать по коридорам Департамента и спрашивать у каждого встречного, не видел ли он мужика в черном обтягивающем костюме, с тремя зелеными лампочками на голове и одной на спине — и вам честно ответят: не видели.

Никто и никогда.

Но он вернулся, и мы это знаем.

И отчет, который вы держите в своих руках, — тому прямое подтверждение.

Я вернулся

Сколько прошло времени с момента, когда я укоротил Ниса и прочие выступающие части тела президенту Николасу? Какого разлиха... Что было, то сплыло, как говорят русские. Прошлое ушло, его не вернуть, о нем не стоит жалеть. Пусть в прошлом родится история, это их дело — ворошить пыльные фантики. Наше дело — творить историю.

Сегодня у нас 28 марта 2006 года. Подумать только, всего четырнадцать дней назад я незримо присутствовал на дне рождения коирада Кертиса, а сегодня я уже в Восточном Тиморе отстоиваю завоевания демократии.

Вы не знаете, где находится этот самый Восточный Тимор? Рядом с Западным, ка-

жется ☹. Честно говоря, я и сам не особо представляю, где расположен этот остров — в любом случае, все местные аборигены, как и грузины из прошлой части, общаются исключительно на чистом английском языке, так что определить скоту в какую часть мира меня занесло в этот раз, спожновато.

Ладно, не заморачивайтесь, в конце концов какая разница, где и с кем воевать? Никакой.

Итак, диспозиция такова — некто Суахади Садана (Suahadi Sadana) со своими помощниками захватил американское посольство в Джакарте и взял в заложники весь персонал. Впрочем, персонал — дело пятое, но вот что гораздо хуже, в заложники попал парень, который довольно неплохо осведомлен о «Третьем эшелоне» — тайной организации, призванной хранить и защищать. Да и вообще этот Суахида много себя позволяет, а значит... А значит, предстоит мне дорога дальняя, а ему могила безымянная...

Он вернулся

С момента выхода первой части игры прошел год. Чуть больше года.

За это время мы успели соскучиться по славному парню Саму Фишеру — правда, скуку немного развеяло появление mission pack'a, но именно что немного. Да что там, даже по марозматике Кленси с его «вечными» и «оригинальными» сюжетами мы уже заскучали. Впрочем, свое отношение к творчеству данного светоча американской силовой демократии Кертис уже высказал в статье о первой части игры, так что повторяться не станем. Тем более, как это ни странно, сюжет «Пандоры» интересней сюжета первой части.

Ну, может, «интересней» — это слишком сильно сказано: в «Пандоре» сюжет — по-прежнему не более чем набор ситуаций и диалогов, связывающих миссии, но тошноты он уже не вызывает. Может, сказывается привычка, а может быть дело в том, что главными врагами нашими будут не сляпанные грузины и даже не русские. А может, весь фокус в диалогах — во второй части игры они довольно-таки прикольные. Прикните — оказывается, Сема умеет шутить! И не только шутить, между прочим: из бездущной машины по уничтожению врагов американского образа мышления, Фишер начинает превращаться в человека. В человека, способного не только на голубом глазу пустить пулю в лоб девушке, которая ему толь-

Разработчик/издатель: Ubi Soft
Издатель на территории СНГ: NMG/«Медиа 2000»

Жанр игры: стелс-экшен от третьего лица

Требования:

✓ **минимальные:** P3-1000, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео,
✓ **рекомендованные:** P4-1.8, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

ко что помогла, но и почувствовать после этого угрызения совести ☹. Согласитесь — серьезный прогресс!

Да, сюжет в игре линейен, как и раньше, хотя некую свободу действий мы имеем: например, в Иерусалиме можнобить связную сроду, получив приказ от начальства, а можно поиграть в рыцаря на белом коне и... убить ее позже ☹. Впрочем, как вы понимаете, подобные фишки ничего не меняют, просто... делают игру немного более живой, а главного героя — более симпатичным, способным ошибиться и препираться с начальством.

Я вернулся

Жила-была на свете девушка, и звали ее Пандора. Как и все девушки, была она жутко любопытной и постоянно совала свой нос куда не надо — и, ясное дело, страдала от этого дурное. Говорил ей Зевс: ты, Панда, открывай любые коробки в доме, не открывая только черную. Не послушалась Пандора Зевса, и когда тот в виде быка наставлял рога очередному человеческому правителю, открыла коробку. Ну, понятно: буря, потоп, глад и хлад. В общем, пришел нашему миру полный format, но Пандора таки допетрела, что творит что-то не то, и успела (а последний момент) закрыть коробочку.

В тот раз нам повезло, и мы выжили, а вот чем закончится эта история, пока неясно, поскольку на месте любопытной девчонки Пандоры — законченный мерзовец и международный террорист. А в его руках не какая-то тем черная коробочка, а страшное биологическое оружие.

Но Третий Эшелон, ясное дело, не спит. Мы бдим.

Вы видели, за окном промелькнула какая-то нечеткая тень? Нет, вам не показыва-



лось, это был я — спите спокойно, мы охраняем ваш сон. Перчатка брошена, вызов принят. Часы тикают...

Он вернулся

Ладно, хватит лирики и патетики, давайте нам конкретику. Вернулся, подумаешь,

эка невадал! Вопрос ведь в чем — как вернётся? Со щитом или на щите? Победителем, или побежденным?

Чем обернулось возвращение лучшего (или одного из лучших) экшена прошлого года?



Есть ли у «Пандоры» шансы и в этом году всколотиться на высокий пьедестал, чтобы отдуваться на своих конкурентов?

Ну, на последний вопрос ответить как раз несложно — нет. Шансов нет. И не потому, что игра плоха, просто ей не удастся конкурировать на равных с такими тяжеловесами, как STALKER, Doom 3 и HL 2. Немного разного плака и игрушки, с разным бюджетом и временем, потраченным на разработку.

Как вы думаете, год — это много или мало? Для однова вполне достаточно, но ведь перед нами не однов, а полноценный сиквел — и пусть отсылаются циферки «2» в названии вас не обманывает. Это именно вторая часть похождения Сэма.

Для полноценного продукта года, конечно, маловато. Но есть один интересный факт — дело в том, что «Пандору» разработчики давали разные команды. Мультиплеер делали парни из парижского и монреальского отделений Ubisoft, а сингл — камрады из Ubisoft Shanghai. Те самые, которые в свое время «попадавали» нас такими шедеврами, как VIP и Batman: Vengeance. О, вижу, вам уже страшно? Чего это вы отодвигаете от себя диск с «Пандорой»? А ну, бегом засовывать его в сидиром и инсталлировать!

Ладно, успокойтесь, все не так плохо — перед нами не второй VIP.

Итак, как было сказано, игру можно разделить на две части — сингл и мультиплеер. Причем, мультиплеер является самым главным новшеством — как вы, должно быть, помните, в первой части его не было.

Начнем нашу экскурсию, естественно, с сингла.

Запускаем игру, смотрим на монитор. На соседнем компьютере запускаем первую часть игры, смотрим, сравниваем. Подходим к компу, на котором запущено «Пандору», и поворачиваем монитор на бок. О! Теперь разница чувствуется ☺

Думаю, я уже догадывался, что графики в игре особых изменений не претерпела, — естественно, движок ведь никто не менял. В прошлом году картинка смотрелась просто потрясающе, в этом... просто хорошо. Правда, кардинальных изменений в графике нам и не обещали, так что мы не в обиде.

Теперь о главном, а геймпле — помните, чем брала первая часть? Необычайной атмосферностью. На нашей памяти «Сплинтер» был одной из немногих игр, где стелс-миссии не вызвали раздражения, где хотелось прятаться в тенях, подкрадываться к охранникам и оглушать их, где прикляло использовать различные технические устройства и приспособления. Игра, не отличавшаяся особой динамикой геймплея, засасывала фатально.

Что изменилось в «Сэме» за год, что добавили разработчики? Ведь правда, что добавили? Ведь правда, что в игре есть хоть что-то новое?

Правда. Есть. Но немного.

Первое, что хочется заметить: Сэм все больше приближается к Бэтмену — теперь он может стрелять, свесившись вниз головой с трубы! Нельзя сказать, что этот финт особо важен, но красив — безусловно. Представьте себе, Сэм медленно ползет по трубе над головами никого не подозревающих террористов, отползает в угол, туда, где спускается непроследимый мрак, свешивается и наводит на



ничего не подозревающих годов свой верный пистолет с глушителем. Бох-бох — и враги падают на пол, как мишени в тире. Пистолет спрятан, и Сэм прыгивает на пол, исполняя что-то типа сальто. Красиво.

Еще одна неизбежная, но прикольная фишка — свист. Прикиньте, камрад Фишер научился свистеть! Зачем? Ну... По приколу, идешь по вражеской базе и насвистываешь себе под нос. Шутка. На самом деле, теперь наш герой может прятаться в кустах и свистом привлечь внимание охранника. Тот, ясное дело, вместо того чтобы поднять тревогу, пойдет посмотреть — кто это там свистит в кустах? Ну, тут мы его и оприходуем.

Еще Сэм научился вскарабкиваться поверх между двумя близко расположенными стенами, упираться попеременно ногами то в одну, то в другую — чтобы потом, подпрыгнув, заципиться за какой-нибудь выступ. Кстати говоря, если не считать завершающего эти движения прыжка, это в общем-то классический скалолазный прием. Еще он овладел спецзавозским приемом под названием SWAT Turn — прижавшись к стене, быстро перевернется по другую сторону двер-

ного проема, не будучи обнаруженным. Все это смотрится довольно неплохо, но сказать, что эти приемы так уж необходимы, нельзя. Тем более, что наш любимый двойной прыжок с отскоком от стены уборилли! Гады!

Теперь о снаряжении... Увы и ах, новых гаджетов в игре вы не увидите — все то же самое, разве что добавились ослепляющие и магнитные (выводящие из строя электронику) гранаты. По-прежнему Сэм пользуется пистолетом с глушителем и модифицированной винтовкой SC20K. ИМХО, отсутствие нововведений в снаряжении — это самый большой минус игры, причем настолько крупный, что возникает сомнения: а действительно ли перед нами сиквел, или это обычный однов?

Если судить по количеству нововведений, то больше похоже на однов...

Я вернулся

Темнота — друг, она спасает и защищает. Только человек, в совершенстве овладевший искусством скользить тенью, может чувствовать себя в безопасности, даже в нашем сумасшедшем мире. Я не люблю дневного света — он режет глаза, он заставляет меня нервничать. Днем я чувствую себя голым. Голым и беззащитным.

День — для жертв, для охотников — ночь. Я — охотник.

Пусть киношные супермены навешивают на себя тонну оружия и в одиночку разносят укрепленные вражеские лагеря, одной левой отравляют на тот свет десятки и сотни террористов. Это кино, оно призвано веселить. Смотрите, веселитесь, вам незначит знать правду о том, как один человек способен изменить историю.

Мне не нужно много оружия — я сам и есть оружие. Но в отличие от обычного пистолета, я в состоянии позобиться о том, чтобы не попасть в плохие руки.

Он вернулся

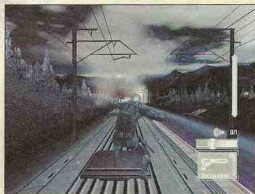
Знаете, какая из тенденций современного игрового строительства нас по-настоящему расстроивает? Точнее, даже две тенденции.



Первая — об этом несложно догадаться, читая наши статьи — то, что средняя продолжительность игр неуклонно падает. Где те игрушки, за которыми можно было сидеть по сорок — пятьдесят часов? Нет их, сейчас среднее время прохождения — часов пятнадцать, и оно постоянно уменьшается. Увы, но «Пандору» не стала исключе-

нием из правил, пройти ее реально часов за восемь-десять, около часа на уровень. Между прочим, виной тому не только коли-

Между прочим, о комнатах. Если раньше Сэм орудовал в основном в закрытых пространствах, то теперь нам предстоит провозить довольно много времени на свежем воздухе — очень, кстати, прикольно. Сэм Фишер за здоровый образ жизни ☺



чество и размер уровней — их восемь, и они не такие уж и маленькие, — есть еще один не очевидный фактор, тоже вполне тензионный. Знаете, какой?

Упрощение!

Да, «Сплинтер» был не простой игрой, да, он требовал аккуратности, умения рассчитывать время и действия. Он заставлял работать головой, поэтому некоторые питекантропы посчитали его скучным. И излишне сложным.

Ну что, получите!

Теперь индикатор, измеряющий освещенность, приобрел еще одну функцию — он мигает в тех местах, где лучше спрятать труп, дабы его не смогли найти охранники. Хорошая подсказка? Не спорю, это могло бы быть полезно, если бы не один маленький фактик — прятать трупы в «Пандору» не обязательно! Как раньше было: охранники обнаруживают труп, тревога — придется начинать сначала. Теперь, в зависимости от миссии, у вас есть около трех попыток: первое предупреждение, потом второе, и только в третий раз — провал. Как показали наши эксперименты, до первого предупреждения трупы можно не прятать — начнем осторожничать уже после него. Тем более, что в некоторых миссиях хоть прячь трупы, хоть нет, но предупреждение будет. Скрытки, годство!

Помните, в первой части нам постоянно не хватало патронов, приходилось экономить. А что теперь? В «Пандору» особые проблемы с этим мы не испытывали — не пришлось даже использовать шокееры и прочие ухищрения. Патронов вполне достаточно, чтобы убивать врагов, не думая о различных изысках. Нет, конечно, если трогать на каждого врага по обойме, то патронов вам не хватит, но... тем, у кого плохо со стрельбой, рекомендуем перекалибровать в квестовика ☺. В других играх мы бы только породавались тому, что исчезли проблемы с дефицитом боеприпасов, но это в других. ИМХО, «Сплинтеру» упрощение на пользу не пошло — исчезла напряженность.

Собственно, с нашей точки зрения, эти два момента тоже можно приписать к минусам. Серьезным или не очень — решать вам. Просто знайте, что по сравнению с первой частью «Пандора» короче и легче.

А насчет словослов... Миссия на поезде — это супер! Seriously, мы проперлисли Плоток свежего воздуха в душную комнату.

Они вернулись

Да, теперь Сэм не один — их много. Теперь они могут воевать друг с другом ☺. Честно говоря, первоначально сама идея мультиплеера в «Сплинтере» вызвала у нас удивление и недоумение. Что? Зачем? И, главное, как? Представьте себе: темная-темная комната, по которой бродят типы с прибора-

ми ночного видения и не замечают друг друга. Тот еще спор.

Но оказалось, не так уж плохо. Как и следовало ожидать, разработчики предложили нам командную игру — по типу «террористы против ментов». Вспомнились «Контракты? Забудьте, кроме основного принципа — один что-то делают, другие им мешают, — ничего общего нет. Ну, или почти ничего.

По сути, чем отличались террики от контриков в «Кемпестрайке»? Одеждой и оружием. Отличий между бойцами ARGUS и Shadownet значительно больше. Игра за парней из ARGUS... ведется от первого лица! Как в стандартном шутере. А Тени используют привычный по Сплинтеру режим от третьего лица. Прикольно.

Во всяком случае, необычно.



Увы, но необычный мультиплеер — это единственное новшество, принесенное «Пандорой».

А ларчик просто открывался

С момента нашей первой встречи с Сэмом Фишером прошел год. Этот год останется в нашей памяти как год Сэма. Нервного Сэма Фишера ☺.

И вот, новая встреча.

Что мы можем сказать о ней?

Давайте проанализируем, да?

Начнем, как положено, с плюсов.

Графика. Да, пусть она не претерпела особых изменений, но смотрится по-прежнему хорошо. Правда, есть две вещи, о которых стоит вас предупредить. Первое: игра НЕ ПОЙДЕТ НА ВСЯКИХ НЕДОКАТОЧКАХ, типа MX.

Выверните это семейство из списка живых. Второе: если у вас на компе стоит Radeon, то могут возникнуть некоторые проблемы с тенями. Так что рекомендуем качать Catalyst 4.4.

Звук — не испортили ☺. Не сверб, но неплохо.

А теперь минусы.

Ну почему игра такая короткая, а концовка такая дурацкая??? Почему? Мы требуем продолжения банкета! Десять часов — это несерьезно.

Почему, почему нам не дали нового оружия или гаджетов? Да и теми, что есть в игре, особо пользоваться не придется, кро-



ме тех моментов, когда это нужно по сюжету. Обидно. Да.

AI — умнее не стал. Могли бы и улучшить, между прочим! Но не захотели. Или не смогли?

Такая вот арифметика. Геймлей мы не можем с уверенностью отнести ни к плюсам игры, ни к минусам — с одной стороны, игра стала легче и аркадной. Стелс-элементы основы в нынешней надстройке — это именно элементы, разрозненные и не органичные. Часть атмосферы первой части потеряна просто безвозвратно. С другой стороны, играть интересно. Миссии довольно разнообразны, а некоторые даже оригинальны.

В результате итог, вывод получится тоже неоднозначный: мы считаем, что как сиквел игра не оправдала своих надежд. Она слишком вторично по отношению к первой части. Слишком чувствуется желание разработчиков заработать денег. А вот если воспринимать «Пандору» как обычный аддон, то весьма и весьма. Значительно лучше, чем аддон к «Дельте», к примеру, и даже лучше однокю к «Ветконгу».

Покупать или нет? Странный вопрос ☺. Несмотря на критику, игра крайне рекомендуется всем любителям первой части — как минимум, чтобы сравнить. А если первая часть казалась вам слишком сложной, то тем более.

В этом году чуда не произошло, и новое явление «Сэм» не вызывает бури эмоций и волн восторга. Звезда упала, ее больше нет. Сэм Фишер промелькнул по экрану наших мониторов и отправился отдыхать, а мы ждем новых, интересных и по-настоящему оригинальных проектов.

Извини, Сэм, но ты не выдержишь на наших жестких дисках. Это не твой год.

Впрочем, мы очень надеемся на новую встречу. Три — счастливое число ☺.

St.Dimon

NEIGHBOURS FROM HELL ON VACATION



Разработчик: JoWood Productions
Издатель: JoWood Vienna
Жанр: аркадный симулятор реалисти-шоу с элементами паззла
Системные требования: Pentium 233 МГц, 128 Мб ОЗУ, Windows 95/98SE/ME/2000/XP, 8 Мб видео, 310 Мб на HDD

Я думал, хоть там-то отдохну...
Ведущий. А теперь мы выступаем Вуди. Да-да, того самого Вуди, который довел нашего гостя до состояния, в котором он находится сейчас.

Играет музыка. В студию заходит паренек ниже среднего роста в солнцезащитных очках.

Вуди, главный герой

Вот повезло — так повезло! Не успев ядовольно накупаться в слове после выхода первой части шоу, как продюсеры предложили мне принять участие в съемках второй части. За первую часть гонорар мне выдали не маленький, да и зрителям с продюсерами я понравился. Затем мне предложили сняться



в рекламе (помните пачана из «Рэстлишки» — то я был!), поэтому в деньгах сейчас я недостатка не испытываю. А снимаюсь только из-за желания достать Соседа по самое не могу, не хочу и не надо. Но и от гонорара не откажусь. Побалую себя чем-то веселеньким. Куплю себе попугая хранилищанную. На всякий случай. Такая вещь в хозяйстве всегда пригодится.

...Он ведь извращенец жуткий. Сидит себе дома, никого не трогает, а сам тихонько всякие гадости про меня думает. Скажите, можно ли такое терпеть? Конечно же, нет! После первого сезона он остался на ногах, но show must go on, поэтому просто так его не отпустили. Он уехал в круиз, даже не подозревая, что за ним отправилась и съемочная группа нашего шоу. Мы позаботились о том, чтобы эта поездочка навсегда врезалась в его память...

Ведущий. А сейчас я бы хотел пригласить в студию режиссера и автора идеи «Соседи из Ада». Его зовут Джо. Встречайте!

Играет музыка. Заходит Джо — сутулый двадцатилетний парень. Его странноватая улыбка и сержка в правом ухе выдают в нем человека творческой профессии.

Джо, режиссер

Да они оба, в сущности, ненормальные. Уж я это сразу заметил. Вуди — тому только дай возможность проявить свой комплекс власти. А реализует он его за счет Соседа,

— «Соседи из Ада» — игра, конечно, хорошая, но вот проходить их во второй раз уже совершенно неинтересно...

— Во второй?

— Ну ладно, ладно. На самом деле — в пятый... А если разобраться, то в восьмой... Из реального разговора

— «Соседи из Ада» — это игра о том, как один грязный извращенец издевается над другим грязным извращенцем, а сотни и тысячи грязных извращенцев во всем мире смотрят на это и в это играют.

Также из одного реального разговора

Вступление

Ведущий (голосом Нагиева). Недавно на телеэкране вышло продолжение скандального реалисти-шоу «Соседи из Ада». Все, кто смотрел первую часть, ждали второй с большим нетерпением. И вот мы в свою очередь посетили телекомпанию JoWood Vienna TV для того, чтобы поговорить с участниками шоу. Итак, первая наша жертва — крупный мужчина лет сорока от роду с бандитской рожей и шикарной шевелюрой из трех волосков. Из-за мно-



гочисленных переломов он был тщательно забинтован, поэтому сейчас он больше похож на мумию какого-то фараона. Тем не менее, язык его слома не был, поэтому он согласился рассказать о себе.

Играет музыка. В студию на инвалидной коляске везут Соседа. Его не совсем сфокусированный взгляд, слюна в уголках губ и трясущиеся руки выдают в нем человека слегка нервного.

Сосед

Скажите, было ли у вас когда-либо ощущение, будто за вами следят? Что каждый ваш шаг отслеживается, и десятки глаз созерцают

каждый ваш жест и поступок? Что кто-то невидимый и неслышимый следует за вами по пятам и замышляет нечто ужасное? Нет? Тогда вы, наверное, живете на необитаемом острове и у вас нет соседей. Сосед из Ада.

Все началось в октябре 2003 года. В мою спокойную и размеренную жизнь простого американского обывателя внезапно ворвался он. И жил тихо и беззаботно: смотрел телевизор, попил пивко и кормил попугая. Не дебоширил, громко музыку не слушал, из ружья в окно не стрелял. Чем я мог ему помешать? ума не приложу. Но все же он пришел.

И не сам, а с этими пугающими телевизионщиками из JoWood Vienna TV. Никогда не любил эти реалисти-шоу — «Скрытую камеру», «Голеди», «За стеклом», а от «Последнего Героя» меня вообще чуть не стошнило. И вот так получилось, что сам стал героем такого шоу...

Да их порой трудно вспомнить те события. [Соседу приносит стакан воды. Он со слезами отлебывает]. Он ходил по моему

дому и подстраивал мне всяческие гадости: то засунет яйцо в микроволновку, то мамочкин портрет обезобразит, то лака для волос в пиво подмешает. А эти телепузики попытывались камер и жучков по всему дому. Шоу снимали. Извращенцы... [Отлебывает сплять]

За то короткое время я потерял половину нервных клеток, волос и килограммов десять веса. У меня развилась паранойя. Я начал бояться собственной тени и ложиться спать со включенным светом. Я проглотил пульт от телевизора, дабы превозмочь соблазн включить

проклятый ящик и увидеть это чертовое шоу. И когда это закончилось, я понял, что единственным выходом будет пройти курс лечения в психиатрической клинике. Благодаря доброту доктору-психиатру Керкусу я поправил утраченное умственное здоровье, нашел, вернуть и подлатал уехавшую крышу. И решил поехать отдохнуть на море. Приватили Момку с ее собачкой (редкая мороз, между прочим!) и отправился в круиз.

норовя напакостить ему, раздразнить и унизить психологически, причем безнаказанно. Этим он пытается утвердить себя как личность. Сам из себя он ничего особенного не представляет — такой себе хлюпик хоббитского роста с неказистой внешностью. И как многие низкорослые люди, пытается возвыситься над кем-то другим. Такой себе комплекс Наполеона.



Сосед же — типичный маменькин сынок. Упьюченный Мамочкой-стервой, он пытается согнать свою агрессию и злость на существах, слабее его самого. Поэтому он издается на сланом, мамочкойнй шавкой и сыном Олги. Скорее всего, причины такого поведения кроются в раннем детстве. Если кому-то интересуют мнения профессионала на этот счет, обращайтесь к доктору Тому Кертису. Он в этом разбирается. А я продолжу. Если кто-то не видел первую часть и не имеет никакого представления о нашем шоу, я кратко объясню, о чем идет речь.

В реалити-шоу «Соседи из Ада» мы наблюдаем за Вуди, главным героем игры. Он должен вывести из себя своего Соседа, скрытно пробравшись к нему в дом, устраивая ему там всеческие подлукны и ставя различного рода ловушки. Чем больше злитесь Сосед, тем сильнее это нравится зрителям и тем больший рейтинг получает наше шоу. Все очень просто. Вуди должен на протяжении 14-ти эпизодов так достать Соседа, чтобы тот был вне себя от ярости. Очень важно остаться незамеченным, поскольку встреча с разъяренным Соседом не сулит ничего хорошего для нашего героя. Во время съемок первой части он даже пару раз был зверски избит. Спосибо впрочем реанимации, пластическим хирургам и современным протезам за то, что Вуди остался в боеспособном состоянии и может продолжать съемки во второй части.

А во второй части мы будем вести наблюдение за Соседом, который отправился в кругосветный круиз. Мы посетим Китай, Индию и Мексику на борту шикарного одностороннего лайнера «Звездочка», на котором, как вы могли догадаться, давно установлены жучки и скрытые камеры.

Ведущий. Большое спасибо, Джо. А сейчас давайте перервемся на небольшую рекламную паузу!

Правила игры

Они немного изменились. Теперь встреча с Соседом не станет фатальной для игрока — эпизод не придется переигрывать. У Вуди

есть три жизни (нет, не подумайте — приставки здесь ни при чем). Каждая встреча с Соседом или Мамочкой отбирает одну из них. Потеря всех трех означает проигрыш.

Кстати, о **Мамочке**. Теперь в некоторых эпизодах у игрока будут два противника — Сосед и его Мамочка. Так что задача немного усложняется, потому что приходится следить одновременно за двумя персонажами. Зато при помощи Мамочки можно очень удачно насылить Соседу. Ставим ловушку Мамочке, и, если Сосед попадет под ее горячую и довольно тяжелую руку, ему придется несладко. А бить она, несомненно, умеет. Видели бы вы, как она смачно и со знанием дела начистит физиономию Вуди! Лично я не ожидал от osoby такого возраста и такой комплекции знания приемов профессионального рестлера.

Еще из NPC присутствуют **Ольга**, туристка, на которую Сосед полагается глаз, с **малолетним сыном** — они принимают непосредственное участие в игре. Остальные [вроде факира, бармена и капитана] — не более чем анимированные декорации, у которых можно что-то взять или применить на них какой-то предмет.

В каждом эпизоде теперь есть задание на ловкость. При активации определенного предмета возникнет нечто вроде белого круга с изображением внутри. Задача игрока — удержать изображение в центре круга. Это не так уж и просто, так как оно все время норовит выскочить за его пределы. И очень часто именно задание такого типа ставит преграду для прохождения миссии. Сложность растет с каждым новым эпизодом, и ближе к концу не вовремя выполненное задание на ловкость вполне может заставить игрока начинать сначала.

Еще одно отличие от первой части — отсутствие такого понятия, как «рейтинг». То есть он имеется, но лишь в виде очков, начисляемых после прохождения миссии. В качестве наград используются монеты и статуэтки. Каждая удачная шутка над Соседом — и вы получаете золотую монетку. В одном эпизоде может быть от пяти до девяти таких монет. Чтобы одержать победу, вам не обязательно заполучить все. Если в эпизоде 10 монет, вы можете перескочить на следующий уровень, заработав всего три из них. Но для того чтобы перейти из одного сезона в другой (например, из Китая в Индию и т.д.), вы должны набрать их определенное количество. Если постоянно выполнять задания по минимуму, то монеток может попросту не хватить, и тогда вам придется переигрывать некоторые эпизоды, чтобы накопить их побольше.

Вообще, существует три способа игры в «Neighbours from Hell 2».

Первый — пройти все эпизоды, набрав минимум монет. Игру так можно пройти очень быстро — буквально за вечер, но удовольствия от этого будет немного. Второй — пройти все эпизоды полностью. И наконец, третий — довести Соседа до нервного срыва. Происходит это так. В левом углу

экрана есть большая шкала злости Соседа в виде термометра. Если Сосед попадает в ловушку, уровень злости резко повышается. Потом он успокаивается, и столбик сползает вниз. Так вот, если умудриться подстроить все так, чтобы Сосед попадал в несколько ловушек подряд, не успевая при этом остыть, можно наблюдать довольно интересный эффект. Уровень злости достигает критической отметки. Раздается свисток паровоза. Сосед выпускает пар, начинает источно вопить, дергаться, прыгать, кричать, бledнеть и жевать собственные тапочки. Поверьте, это зрелище стоит того, чтобы пройти игру. Но для того чтобы достичь подобного эффекта, нужно рассчитывать с точностью до секунды маршруты движения персонажей, комбинировать предметы в строгом порядке и действовать очень быстро.

За эпизод, заверченный нервным срывом, игроку причитаются дополнительные очки и особая статуэтка. Настоятельно рекомендую проходить всю игру именно так. Только в этом случае вы ощутите всю прелесть шоу.

Ведущий. И вновь мы в эфире. И теперь, после рекламной паузы для вас, уважаемые телезрители и в особенности для вас, уважаемый Сосед, мы подготовили сюрприз. Итог, в студию приглашается... Ольга!

Звучащая музыка заплывает визгом, свистом и аплодисментами. В студию заходит барышня с размерами 90-60-90 (и это только лицо!).

Ольга, туристка

Ну я... это... я в телевизоре не в первый раз снимаюсь. Я раньше в рекламе принимала участие. Рекламиривала разные там средства для похудения. Там, где написано «До». Но разовор не об этом. А вот о чем: уродозило меня отправиться в тот круиз. Начальник говорит мне, мол, тутевато есть, ты сыншину на море свозись, сам отдохнешь, искупаешься да позагораешь. Ну я, дура, и согласилась.

В круизе я познакомилась со странными людьми. Какой-то шустрый паренек, сущий вояка своей сдой, на редкость мармозитическая бобуля с близостью шавкой и сыном. «Сынок» — это так, мягко говоря. Вроде уже взрослый человек, а без мамочки и шагу ступить не может. Что оно ему скажет — то



он и делает. То собачку ее выгуливает, то еще что-то. В общем, на редкость инфантильный мужик попался. А шавка — та вообще всех задолбала. Такое себе маленькое, годеенкое, вечно слоняющееся и тявкяю-

шее существо. Была б моя воля — придумала бы зарозу.

Но что-то я отхожу от темы. Так сказать, развожу тут оффтоп... О чем это я? А! Так вот, значит, узнала я, что тот мужик — прикиньте, у него даже имени нет, все вокруг его Соседом называют... Даже не знаю, чей он сосед, но, в общем, болт с ним, может, это у них в Америке так принято. Так о чем я говорю? Ах да, узнала я, что этот мужик ко мне неравнодушен был, даже, можно сказать, любовь у него ко мне была. А я думаю, к чему он мне цветы дарил, на пикник приглашал? Потом еще называл Сосей Прелестью, предлагал руку и сердце. Ну я, дура, чуть было не согласилась. Ну и что что, урод, зато приятный весь из себя такой...

Зрители смеются. У Соседа на глаза наворачиваются слезы. Он достает бутылочку с сердечными каплями и выливает половину. Вдруг чья-то рука забирает бутылочку и ставит на ее место другую. Ольга продолжает дальше.

Но когда я узнала, что он издевается над моим сыном, хотела разорвать его голыми руками. Кстати, пару раз по морде я ему таки съездила. Уж очень он тупой и неуклюжий. Как мимо проходит — так вечно какая-то гадость случается. То стол с едой на меня упадет, то биостальтер куда-то исчезнет, то штаны мне этот гад на ноги уронит — в общем, не было мне с ним спокойного отдыха. Да и паренек этот, Вуди, постоянно как-то загадочно улыбался, проходил мимо меня...

...Потому отдых и не удался. Но зато приятно осознавать, что этот жестокий амбал получил по заслугам. Ну что, мумия нехорошая, будешь знать, как сыночка моего трогать?

Сосед в калыске отворачивается и пытается вытереть слезы. По его внешнему виду можно легко заключить, что больше он никого трогать не сможет.

Ведущий. И на этой сентиментальной ноте я предлагаю посмотреть еще один рекламный блок!

Резюме

Про графику много писать особого смысла нет. Движок остался тем же, правда, анимация и бэкграунды стали красивее. То есть графика все та же — мультишная, изысканно ненавязчивая и радующая глаз. Все та же псевдотрехмерная стилизация под пластинковый мультфильм. Повзросло огромное количество разнообразных предметов и элементов интерьера. Один из них меня просто поразил. Посмотрите на скрин — он должен быть где-то там. Представьте себе: Великая Китайская стена, на ней стоит туалет для туристов, а близ него — межконтинентальная баллистическая ракета, переоборудованная умельцами китайскими ручками под рисохранилище. Смотрится просто абсурдно.

Звук и музыка. Звук был на высоте и в первой части, во второй же добавили только озвучку Мамочки и некоторых второстепенных предметов. С ней разработчики справились на все сто. Вы только послушайте, как Мамочка зовет своего сынка! Словами этого не

передать. Музыка же стала разнообразней и приобрела национальный колорит. В Китае вы услышите стилизацию под китайские мотивы, в Индии — индийские напевы и т.д.

Игра так и сочится черным юмором. В первой части разработчики удивили меня своими шутками, но здесь они переплюнули самих себя. Игрушечная подлодка с привязанным акулиным плавником, скелет на пляже, протянувший руку в тишине попытке достать бутылку текилы, противоягодное устройство на штурвале лайнера, ракета-рисохранилище, потопящее растение, питающееся «ножками Буша»,



угли, которые нужно набирать асбестовыми трусами и бросать Соседу в тапочки, катушка из арбуза и Ольгиного биостальтера — список можно продолжать бесконечно. Радует, что разработчики не перегнули палку, и в результате игра получилась сладкой, но ни в коем случае не приторной.

Можно, конечно, посоветовать на малую продолжительность самого игрового процесса (прохождение всех уровней, даже с переигрыванием их по несколько раз для достижения нервного срыва, займет не более пары-тройки вечеров). Зато игра не успевает надоест, и это радует. Мне лично кажется, что игра длится ровно столько, сколько нужно. Была бы короче — не успел бы насладиться, была бы длиннее — наверное, приелась.

В результате мы имеем великолепное продолжение отличной игры, интересное для всех возрастов. Рекомендовано людям, желающим повеселиться несколько вечеров (hint: с друзьями играть в нее намного интереснее), обладающим чувством юмора и желающим расслабить головной и спинной мозг и просто приятно провести время.

Ведущий: Мы снова приветствуем вас в нашей студии. Итак, я бы хотел еще раз дать слово нашему Соседу.

Сосед

Господи! Как же вы все меня достали! Сколько можно издеваться над старым больным человеком? Как бы я хотел избавиться от этого недомерка и его шайки телепузиков... Нет, нужно взять себя в руки. Руки, где вы там? Не трясите! Неужели снова хотите в больницу к Кертису? Меня начинают глечить... Помнитесь, где-то здесь я оставил капли от сердца. Сейчас они были бы как раз кстати. Вот и они.

Сосед нюхает содержимое и подозрительно смотрит на бутылочку. Фу, какая гадость! (За кадром слышны смешки и мерзкое хихиканье Вуди.)

Но выпить нужно — здоровье дороже. (Сосед выливает содержимое.) Вот это вкус! Такое ощущение, будто выпил конюшню... И что это за надпись на этикетке? «Но-руж-но-е»...

(За кадром слышен дружный смех.) Вот же зараза! Нет, больше я такого не выдержу! Все! Достали! Пойду возьму нож и застрелюсь!

Сосед поднимается из калыски, чем несказанно удивляет всех присутствующих, затем берет нож и застреливается. За кадром слышны бурные аплодисменты, переходящие в овацию.

Конец



Хостинг в Украине
за 6 гривен,
или бесплатно

www.StarHost.com.ua

Кирилл ТАЛЕР

ONIMUSHA

Техническое хокку

Плывет в камышах
Лодка с портитрованными играми.
Заряжая базуку...

Статья задержалась — что есть, то есть.
Onimusha оказалась первой вирусной па-



лочкой, которая навлекла на порталы ДЗВР эпидемию косога инсталла. Onimusha, Beyond God and Evil, Sacred и т.д. Если бы Kertis был рыжим гномом, он разорвал бы на себе...бароду. Если бы я был рыжим гномом...я бы не входил в игру через портал Glukk'a.

А пока наши потрепанные порталы ждут инженера крокодила Гену в голубом вертолете — специалисты по геной инженерии, голубым вертолетом и апгрейду порталов, — славные, знаменитые агенты и спецгенты, аки кадеты несмысленные, бегают по порталам чужим, дабы сподобиться получить задание.

Горе нам на сяди, горе мне, агенту со многими десятками бросков за мохнатой спиной, который иссерфил весь Интернет, но так и не нашел причины, почему Onimusha не ставится. Только неизвестный солдат пиратского фронта, стоящий на пошарпанной раскладке с потрескавшимися дисками, объяснил причину, вернее, две: 1) Onimusha не хочет идти под Radeon'ом (есть подозрение, что под людом), 2) Onimusha не хочет инсталлиться поверх 98-й Винды.

Совместив эти два малоутешительных факта и прибегнув к помощи Shrike, Kertis aGlukk'a и второго купленного диска (за свои, кровные!!!), я таки наладил прямую связь между пешерой орка-спецагента и средневековой Японией.

Летя-лети к нам, инженер-крокодил Гену, специалист по геной инженерии, апгрейдам порталов и голубым вертолетам! Ибо славный Департамент требует, слезно просит апгрейда!

Авторское хокку

Пасха всепрощающая.
Мои знакомые крадут яйца,
А я — не художник...

Нашего героя зовут Саманосукэ. Повторю еще несколько раз — Саманосукэ, Саманосукэ, Саманосукэ.

Привыкайте к японским именам. И не говорите, что не привыкли.

Ибо наши, такие родные имена, как, например, Саша, Сережа, Дима, Коля, Тарас, могут по-японски обозначать некий орган некоего не совсем гордого и совсем неуважаемого животного. Обидно вам, о, Саше, Сереже, Диме, Коле и Тарасе? Верю, обидно — и руки тянутся к моему горлу.

Вот и Саманосукэ тоже было бы обидно и досадно. Потому примите его имя как данность.

В игре присутствует еще и некая служанка Хацу... И опять пошлое хихиканье подступает к горлу — ан нет! Не позволим! Игра Capcom'овская, игра героическая — а пошлость не к лицу самураю.

Потому привыкайте — ибо не имя красит персонажа, а его поступки и управление этим самым персонажем. Но и в портированном — белыми нитками по живой геймерской душе — процессе управления душе в себе славянского духа порывы,

равно как привычку к простым трех- и пятибуквенным словам. Хотели насладиться легендарным и культовым приставочным Onimusha? Насладитесь теперь, блин, кинематографической камерой, наблюдаю крупным планом спину монстра, надейтесь, что где-то там, за его спиной, вы успешно сражаетесь с еще тремя монстрами, верьте, что, может быть, вам удастся вслепую их зорбнуть...

Удастся! Как показывает жизнь и приобретенный опыт, в конце концов можно привыкнуть даже к собственным кривым рукам, а не только к чужим кривым рукам...

Наших разработчиков зовут **Capcom** — и повторять не буду. Ибо они уже давно известны громохкой (по крайней мере, не тихий!) **Chaos Legion** и **Resident Evil**. Диагноз колющимкам можно ставить уже после этих двух игр: демонофобия и самураефия с риджидными на приставки и X-Box'а. Onimusha данный диагноз только подтверждает.

Жанры: Action/3D/Adventure
Разработчик: Capcom Entertainment
Издатель: Electronic Arts Taiwan
Похожие игры: Chaos Legion, Resident Evil 3: Nemesis
Multiplay: отсутствует

Лирическое хокку

Победа клана
ценой бедного сна демона —
Поражение всей Империи

Средневековая Япония. 1650 год. Период раздробленности и клановых войн. Даже войнами не назовешь эти постоянные драги и взаимные упреки князьков-феодалов. Каждый клан сам по себе слаб, а ведь даже самый отважный и прославленный полководец не сможет добиться больших побед одним только умением.

Клан Ода, ведомый полководцем Набуногай, сплестился с кланом Сайто.

Уже до этого ходили слухи, что Набунага, будучи самым сообразительным по части побед любой ценой, смекнул, что не обязательно просить помощи у соседнего клана — так ведь и добычей поделится недолго. Потому попросил помощи у демонов, благо их в Японии целый толстый пантеон. И когда стрела вольного самурая Саманосукэ попала расчетливому полководцу между глаз, тот не особо расстроился: быстренько умер (стрела между глаз рулит!), а затем так же быстренько воскрес и повел стоящих уже родными и близкими демонами на именное поместье клана Сайто.

Чем Набунага так не понравился нашему главному герою? А чем он мог нравиться, этот тиран, мечтавший покорить всю Японию! Просто Саманосукэ хорошо стрелял — и попал. Оказалось, попал конкретно.

Ибо вернувшись в Сайто самураю не удаётся зостать знакомую с детства (и нелиценз будет сказать — желанную) принцессу Юки, зато он застаёт разгромленный дворец — и письмо на его имя. Письмо нервное, недописанное.



Письмо о том, что в округе видели монстров, а том, что пропадають люди, и она, Юки, очень волнуется...

А еще в перерыве между боем и опустошенным домом клана Сайто мы успеем увидеть мир глазами монстра — размытые малькающие очертания усадеб, крыши... Мир движется быстро, очень быстро... Мы успеем увидеть и саму принцессу Юки — японки бывают очень-очень красивыми! — и ее глаза, расширившиеся от страха...

...Саманоске выбегает из разгромленного дома — и у ворот встречает демонов: двух трехглазых (это гораздо страшнее, чем трех двуглазых). Победить эти тварей смелый самурай не может, зато судорожными движениями (у меня других дви-

ся издавала и отстраненно, но потом начинают раздражать.

Издавала и отстраненно: я играю не просто в «кубей-пополни жизни». Я смотрю интерактивный фильм: интересный, сюжетный, с режими боями и частыми атакками. Нужно пройти пару локаций, пару раз засесть в чек-пойнтах, а затем, откинувшись в кресле и откупорив элитную бутылку пива (совсем не по-японски), отсмотреть очередную красивую ролик. Ролики — увы! — заруливают собственно игровую графику всеми рулями и ветрилами. Прислаивают фишку, аналог которой я видел разве что во втором «Дисобло» (ролики там красочные и очекченны атмосферные), но в нем ролики редки и самодостаточны. А тут просто какое-то повествование — киди и смотри.

Чем дальше, тем меньше отводит времени на размышления и созерцание роликков. Особенно радует в этом отношении не то чтобы нововведение, но нюанс довольно непривычный: да, ролик красив, да, ты смотришь на себя, такого кругого, такого несбигаемого самурая, который встает лицом к лицу со страшным боссом... Бах-бабах! — ролик мгновенно перетаскает в реалтайм бой. А тут уж сколько жизней осталось, из тех и выгребай. Выгреб? — извини, мой самурай, наша скозка хороша — начини с чек-пойнта.

Слава богу, в боях с паханями камера не дышит жарким зрелищным дыхом в твою спину, а панорамно показывает, и не просто поле боя, а еще и тебя на нем на пару с паханом. Провода, не всегда... Иногда показывает только тебя. Взглядом босса, что ли? Ну да, ему виднее! Особенно то, как бы тебе побольше ударить. До этого момента успей переместиться в нужное положение камеры, иначе... Те, кто собака с делкой и вынуждай селли на дзизматках с боссом, меня поймут. В таких поединках важен каждый шаг.

В общем и целом... подобные выстрелы камеры, кинематографической, блин... даже не раздражают, а наводят на грустные мысли — нужи ли нам портированные игры вообще?

Хокку познания

Мой Учитель знал три слова,
Три мудрых матерных слова.
Каждое убивало на месте...

Что получает отважный самурай Саманоске, прорубаясь сквозь неисчислимые ряды монстров, кроме, pardon, пенделей от японских мечей и сокир с мотыгами? Довольно много. Чему же он может быть рад, пока не нашел свою Юки?

Перчатка Огров — может вешать три сферы-шара: огня, грозы и ветра. Каждой сфере соответствует свое оружие, к которому наш герой постепенно получает доступ.

✓ **огнь** — этой сфере соответствует полуторник, тяжелый и мощный, при дос-

точной раскатке быстр, как для своего веса, и способен прорубить сильного хоймонстра в несколько ударов. Спецудары его скорее эффективны, чем эффективны, но разнородностей творюков так много, что на некоторых этот меч (на водных, например) действует, как на ката валерьянка, — монстр уплывает через пару удачно проведенных выходов;

✓ **гроза** — скорее, ятаган достаточно быстр в одиночном бою, но гораздо слабее полуторника по силе, нечто среднее между мечом огня и двуручной пифей (см. ниже). Использовать рекомендуется опытным бойцам, в руках же новичка, не прошедшего минимум 20 портированных игр, он страшное оружие... для самого новичка. Незаменим в точечных магических ударах;

✓ **ветер** — последняя сфера, к которой вам дают доступ игры (если, конечно, вы сдадите экзамен, перебив элитное число творей!) Двуручная пифей на шесте, удар словобит, но скорость сумасшедшая... В ситуации, когда вы окружены пятью-шестью противниками, вырывает двуручку-пифей. Против демонов-ниндзей это фактически единственное спасение.

Сами Сферы открывают магически запечатанные двери — для этого достаточно сменить оружие. Степеней защиты дверей — три (как в банке!). Чем дальше в лес, тем крепче защиты и сильнее монстры. Чтобы проагреть сферы и оружие — это делается отдельно, — нужно набрать в перчатку Огров достаточное количество душ убитых демонов. Но об этом гораздо ниже... Гораздо.

Кроме Сфер-оружий, есть и такие типичные стрелялки как лук и (III — El — III) мушкет. У кого-то еще есть сомнения, что демоны восприимчивы к огнестрельному оружию? А то, что порох изобрели на Востоке, никто не забыл? Видно в древний китайско-японский порох были заложены некие духовные принципы или даже заклинания. Иначе как объяснить, что мой мушкет, заряженный опретенными пулями, с двух-трех выстрелов разил наповал не самых слабых монстров? Короче, не думайте слишком много о том, будут ли монстры умирать. Просто стреляйте! И да пребудет с вами клан огов! ИМХО, мужики неплохие. По крайней мере, бизнес у нас на момент игры был общий — валить демонов.

Кроме самого Саманоске, вам придется играть за его верную подружку, де-



жений в «хаки-п-слэш» не бывает!) отгоняет подлых тварей от девушки. Только-только спавный самурай успеет привести ее в чувство, как приходит младший босс (естественно, самый самоуверенный и тупой — что возьмешь с младшего), одним ударом уводит Саманоску в сладкую нирвану и забирает принцессу Юки.

Из нирваны самурай выходит за руку низвергнутого клан огов (похоже, не демоны, а всего лишь мифические существа, не самые плохие и не самые хорошие, просто лишены своего дома, очага, сандала и именных рисовых палочек) — они-то и дают ему, простому человеку, хоть и осведомленному в искусстве боя, перчатку огров, способную поглощать заглавливая (зобнуция — др-рус!) души демонов. И опять нирвана...

Медленное пробуждение... Разгромленная усадьба — не принцессы, ни демонов, только трупы крестьян-ополченцев — и над всем этим витает пугающая, смутно угадываемая перспектива будущего Пути в бездну...

Хокку пути

Сутула спина —
Не дань сожаления оставшимся.
Только дуновение маятника...

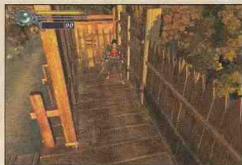
Да, именно тут и заканчиваются ролики. Между прочим, сделанные отнюдь не на игровом движке. Ролики, по своей дзализации мало в чем уступающие Final Fantasy (последним эпизодам), говорят о многом. Видимо, я прикоснулся к шедеврам приставочных игр. Ну, к культовой игре, по крайней мере... Смотреть чертовски приятно — почти «Силикон Грофика». Если бы только не разрешение 640x480... Хотя, слово «чертовски» здесь неуместно. Мне же потом и сражаться с этими японскими чертями. Вспоминается А. С. Пушкин: «И сныли милые черты...» Ему, видимо, снылись совершенно другие черты, не те, которые из Преписной... а те, которые женские. Хотя кто сказал, что это не одно и то же?

Сначала прикасаться неудобно и даже противно, ну да суть не в этом. Суть в портированности... даже не сказать чтобы приколах. В портированных особенностях. Сначала эти особенности воспринимают-



вуху-ниндзя Козде. Опять же предупреждаю: гормональные всплески — дружба между порнем и девушкой бывает! Осо-

бенно если парень — самурай (воин чести) и влюблен в принцессу, а девушка — его верный боевой товарищ. Было ли что-то между ними в походе?..



Дофантазируйте сами, а?

За Козде играть гораздо сложнее, но об этом чуть ниже. Вот прям чуть ниже и будет... Ниже смотри, блин...

Хокку Возрождения

*Тело крошечнотит...
Но враг повержен навеки.
Его рана — мое будущее*

Если бы Саманосукэ бил, бил и не останавливался, он бы умер в первые 10 минут игры. Монстров очень много, они все с режущими и колющими оружием, а с некоторого уровня еще и со щитами — такого пади пробей! Зато каждый монстр, умирая, отдает некоторое количество энергии. Основная энергия идет на повышение уровня самой перчатки Огров (красные сусуки), реже, хоть и довольно регулярно, восполняется магическая энергия, и уж совсем подорок судьбы — восполнение жизней за счет умирающих мертвяков. И действительно, кокая от мертвяков может быть жизнь? Но таки восполняется... Слова Кетцалькоатли (явы, ни одного японского Бога мудрости не знаю, смылаюся на западных), кроме того спонтанного хила есть еще и трава, восполняющая 30–40% жизней, и термос «Медицина» — восстанавливает жизни полностью! Но надеяться на данные подочки судьбы не стоит — вам еще предстоит порукожить за боевую подругу Козде, которая могой не владеет, потому с удельных боюх поживиться может только моральным удовлетворением. Одна радость — талисманы, воскрешающие мертвого героя (привет читеркам!), но их по пальцам одной руки пересчитать.

Единственный источник апгрейда и сейва — чек-пойнты. Они встречаются часто, за что спасибо «приветочникам». В отличие от того же Halo, игра сделана так, что ее не устает проходить. Сферы апгрейда обязательно — иначе не войдете в двери с двойной-тройной защитой. Оружие не то чтобы обязательно, но... без мощного удара — упрете.

Апгрейд делается посредством расхода души демонов, самой распространенной красной энергии. Когда сама перчатка уже достигает максимального третьего (!!!) уровня, можете смело апгрейтить все остальное (жил-траву — в «Медиишину», обычные пули — в разрывные, обычные стрелы — в огненные, ну а сферы и оружие усилить

сам Огр велел). Но лучше не дожидаться перчаточного максимумо — сильное ружжо, пусть даже и холодное — оно решает.

Самое-самое важное: у всего оружия есть магические удары (иначе на что собирать ценную энергию?). Наиболее мощный — у пулторника огня, наиболее массовый — у глефы ветра, наиболее точечный и эффектный — у меча грома. Без магических ударов еще можно обойтись в обычных схватках (если вы — настоящая самурай), но ничего не поделаешь в схватке с Боссами (см. «паханья»). Кстати, о Боссах... Нет, сначала о боевой подруге Козде...

Самые неприятные моменты — прохождение за Козде — да, придется и девушкой поиграть. Она откровенно слаба (в сравнении с теми ниндзя, которых расписывали американские фильмы). Здоровье само собой не восполняет, только воровские отмычки имеет, они прописаны по сценарию. Отсюда вывод: пользуйтесь комбами (при всей их скудности в Onimusha), минуйте врагов, перепрыгивайте через них — и бегите вперед. Если очень уж охота пустить демонячью кровь — пользуйтесь метательными дротиками. Почти разрывные пули (хитрый смайл).



И как не упомянуть о пахане! Самый неудобный — второй (чисто черт), самая интересная — та самая служанка Хацу — оказалась на поверку огромным наскоком! Самый горизонтальный — демон-легионер Марцеллус, был с ним доставил просто эстетическое удовольствие (помимо тряски коленок).

О главном хозяине демонов, Фортифбрассе, промолчу. Не столько бой, сколько ролик. Гранд-демон действительно внушал оторошение. И было страшно. Без купюр... И как не вспомнить о решающем мече Бишамоне, соединившем три Сферы, — огня, грома и ветра... Не вспомню... Все у вас впереди!

Хокку прозрения

*У каждого свой Путь
Каждому, — своя Юки.
Нет единого прозрения*

Я понял! Понял! Эврика!!! (бегает по Департаменту, разбрасывая желуди)... Это когда игру совсем не проходил, писать про нее легко. И если прошел три раза — тоже легко. В одном случае — поток сознания. В другом — понос информации.

А в прошлый один раз — и встал в глубокий ступор...

По игре и музыке (soundtrack и геймплей) — вроде бы как чистый hack'n'slash

с примесью авантюры (музыка очень неплоха), по последнему ролику — нечто особенное. Я немного приоткрою дверцы тайны: для Саманосукэ все закончилось не так радостно, как хотелось бы среднему обывателю. И это правда — а как могло закончиться для обычного человека, смертного, маленького, пусть даже и наделенного силой Огров, путешествие в мир демонов?

На финальном ролике мне почему-то вспомнилась гоголевская «Шинель»... Ну, ка, ее кто-то читал по программе? Отстой?! Почитайте, плиззз, ночью, в темной квартире — вам воздастся!..

Как из маленького человека родился могучий демон мщения...

Если бы только не двухгодичное отставание от пульса гейм-индустрии, если бы только не кривые порты, сопротивляться которым можно только с помощью примитивных комбов (клавияш 8 плюс любое другое движение), если бы только не 640х480, если бы только не повсеместная буржуазская любовь к этим приставочным танцам, к которым я уже начинаю привыкать, как порены к любимой девушке...

Игра очень сильно, и понимаешь это, только пройдя ее полностью. Игра знакомая, иначе бы не появилась она на наших мониторах, и не ждал бы я Onimusha II и III, которые с опаской поглядывают на РС с далекого и загадочного Востока.

Пытался писать без юмора и стеба — не получалось... Ибо получил доступ к бонусному уровню... Увидел ТАКОЕ — и офигенно... В Silent Hill III, пройдя до финала (и финал), обладаешь бонусным оружием, а тут...

Тут — это же просто ни в какие рамки... Я хотел 10 минут, умолкал — и опять... И это после финального ролика, очень жизненного, в котором описывается дальнейшая судьба принцессы Юки и ее приемного брата, маленького Юммару, поданного на праздничный стол неведомому темному богу...

Ну, забудем бонусы. Они не стоят tela самой игры.



Кстати, вы в курсе, чем закончилась история реальных веронских протопитов Ромео и Джульетты, воспетьх Шекспиром?

Посмотрите хотя бы в японском варианте.

Играйте в эту историю.

Хокку завершения

*Мне дана бесконечность...
Сколько дано другим?
Мне страшно...*

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n Oz0n@list.ru

MIDNIGHT RACE CLUB

Разработчик: GameMill Publishing

Издатель: Activation Value

Жанр игры: racing

Системные требования:

✓ **минимум:** P2-300, 32 МБ ОЗУ, 8 МБ видео, 400 МБ HDD;

✓ **рекомендуется:** P3-600, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видео, настоятельно на играм 96-го года

Дата выхода: 19 января 2004 г.

Раннее утро. Зап суда постепенно заполняется народом. Прокурор и адвокат уже давно находятся на своих местах и обмениваются злобыми ехидными взглядами: каждый уверен в своей правоте. Подсудимый отсутству-

Адвокат (недовольно морщась и мысленно проклиная оппонента). ...и он бы смог себя реализовать, если бы у него было побольше денег. Не его вина, что в нашем мире все покупается и продается.

Прокурор (себе под нос, но так, чтобы слышали все присутствующие). Это адвокаты продаются, а прокуроры не покупаются.

Судья. Я все слышал. Будете базарить не по теме — выгоню всех и приговорю вашего этого, как его там (задумчиво бормочет и многозначительно шмыгает носом), с чистой совестью к тому, чего еще не придумал. Две минуты на прения сторон. Прения пошла.

Адвокат. Уважаемая публика! Дорогие коллеги! Да, признаю (покачивая головой себя ушами по щекам), мой подзащитный беден, но!



ет по причине своей виртуальности. Секретарь суда чинично ухмыляется и украдкой жулет многостраничный бутерброд с колбасой. Приближается момент истины. Публика расселась по рядам и замерла в тревожном ожидании. Секретарь украдкой вытiroет протоколom замасленные пальцы и торжественно провозгласит: «Встать! Суд идет!» Раздается тревожный барабанный бой. Из секретной комнаты появляется судья, величественно несая перед собой свое пузо, овеянное легендами. Секретарь многозначительно хихикает: только он знает, что судья совсем недавно на «Микпортеле» получил бонусную кислородную подушку, заменяющую ему недостающие солидные габариты.

Судья. Слушается дело «Геймерский народ против «Клуба Полночных Гонщиков»». Слово предоставляется стороне обвиняемого.

Адвокат. Ваша честь! Протестую! Мой подзащитный ни в чем не виноват! Вы только посмотрите на его либерализм и лояльность! Он скромный и нетребовательный. Он не стремится к покорению зоолапачных вершин, которые покупаются за большие деньги. Он несет в массы великую компьютерную игру, доступную даже ребенку из ясельной группы.

Прокурор (зловеще). Похоже, что мой коллега не заботится о подростокoм поколении и собирает ради своего подзащитного привести наше будущее к полнейшей интеллектуальной деградации.

Судья. Господа, попрошу быть корректными. Пожалуйста, предоставить защиты.

Адвокат. Ваша честь! Мой подзащитный очень полюбил игру Need for Speed: Underground, но не простой, а странной любовью. Настолько, что захотел всячески походить на своего кумира. Он пытался реализовать себя на темных трассах...

Прокурор. Извращенец!

Адвокат. Протестую!

Судья. Протест принят. Продолжайте.

Он стремится к богатству всеми доступными ему способами. Он честен, ибо не вышел с целью грабежа на большую дорогу. Он не выставил свое несовершенство на показ, а целoмудренно погрузился во тьму, в которой вы сможете уловить только условные силуэты условных машин на условной дороге. Разве он не благодарен? При виде его вы не будете вокавить по ночам с истерическим смехом, вы не будете хвататься за геймпад, потому что он не работает, вы не... (угитира благодарный пот с благодарного лба) не увидите ничего. Разве что маленькие красные бляшечки на асфальте. Я закончил.

(В это время раздается многоголосое перехихивание публики, прокурора и секретаря суда. Все понимающе кивают и подмигивают друг другу двумя глазами сразу. Судья в это время спит.)

Прокурор (выплевывая галстук, который он нервно жевал во время выступления защитника). Ну что ж, уважаемый ламер... э-э-э... коллега. Дело, извините, не в деньгах.

Дело в принципе. Нельзя такими воровскими методами зарабатывать себе копилот. Пусть ваш подзащитный предпочел спрятаться под покровом ночи, но он же должен был хотя бы геймером оставить шанс. Я внимательно ознакомился с материалами дела и понял, что это чудовище (аподиссентны в зале) убивает не только жонг, но и саму веру в то, что...

Судья (просныпаясь и обводя помещение затуманенным взглядом). Прения закончены. Всем спасибо. Суд я лишь меня удаляется на совещание с совестью. Геймеры, жаждущие конкретики, могут расслабиться и поверить мне на слово: графика не просто ужасная, она на уровне 96-97 года, когда только-только появились первые графические ускорители. Звук... э-э-э... через 30 се-

кунд игры я просто выключил колонки, ибо мои уши не способны воспринимать такие звуки. Управление... э-э-э... (Бормочет что-то неразборчивое, но явно нецензурное). Оно, конечно, есть и сводится к банальным трем кнопкам, никаких излишеств в виде нитро или поворотов на высокой скорости на 180 градусов нет. Ну и еще раз о графике. Как видите из предоставленных суду материалов, машины часто взлетают в воздух. Выяснилось, что у мотоцикла отблеск задних фар такой же, как и у машины. Техническая экспертиза эти феномены объяснить не смогла. Оценить всю красоту игры ни я, ни присяжные не в состоянии, ибо создается впечатление, что игра просто не компилировалась на стадию разработки. Хорошие тормоза, конечно, недостаток любой машины, но недостаток игры.

Публика. У-у-у-у!

Судья (оборачиваясь перед торжественным удалением). Сейчас нажму Ctrl+Alt+Delete. Испугались?

Адвокат. Можно еще два слова?

Судья. Ну?

Адвокат. Это произведение андерграундного искусства.

Прокурор не слышит, потому что геймится в «Жожду скорости» на рабочем ноутбуке. Секретарь разворачивает многостраничный бутерброд с селедкой. Публика грызет попкорн. Те, кто успели купить «Клуб полночных гонщиков», грезят лопат и ногти на ногтях...

Цитата из вердикта судьи: «Именем всех геймеров приговариваю подсудимого к полному АЦТОЮ без права на передачи, перепику, патчи, разиножение путем вирусов... Приговор окончательный и обжалованию не подлежит».



Прошло два дня.

Прокурор. Клево было, когда твой гонщик подставил мне куст. Не ожидал! Кто бы мог подумать, что об такую ерунду я могу разбить свою тачку.

Адвокат. Хал! Ты еще и куст увидел? Ну, ты крут, как беркут! Может, стоит апелляция подать, а?

Вирджин КЕМПЕР

COUNTER STRIKE™

CONDITION ZERO™

Разработчик: Turtle Rock Studios**Издатель:** Vivendi Universal**Жанр:** FPS**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-500, 64 МБ ОЗУ,
16 МБ видео;✓ **рекомендуемые:** P3-800, 128 МБ ОЗУ,
32 МБ видео

Сейчас на земле, наверное, нет ни одного геймера, который никогда бы не играл в Counter Strike. Эта игра покорила сердца не

за кого и непонятно зачем. Дело ограничивается очень тонким намеком на то, что воюем мы в очередной раз с супертеррористической организацией, во главе которой стоит до ужаса коварный тип с устрашающим шрамом на лице. Короче, оригинальности — ноль. Так же дело обстоит и с геймплеем. Кто скажет, что Condition Zero — тактический шутер или симулятор спецназа, пусть первый бросит в меня камень. Обыкновенная тупая стрельбачня на протяжении всех двенадцати миссий, которая порой разукрашивается заданиями вроде обезвреживания бомбы, уничтожения главарей террористов или спасения заложников. Сами миссии тоже не блещут разнообразием и оригинальностью. Собственно говоря, за всю игру нам предстоит побывать всего в пяти странах, а именно в Германии, Ираке, России, Японии и на Кубе. Естественно, страна определяет не только ландшафт и объекты местности, но также организацию, за которую мы будем играть. Только не думайте, что у каждой организации есть какие-то свои прикольные фишки — ничего подобного нет, хотя разработчики клялись нам, что каждая из антитеррористических группировок будет отличаться друг от друга, причем не только видами оружия. Ничего подобного — все равны как на подбор ☹.

По поводу наших противников тоже не могу сказать ничего хорошего. В одном случае это отморозки в тюрбанках, в другом — какие-то странные угрожные парни в камуфляже и в затемненных очках [это в змину-то ночь ☹]. Почему отморозки? Да потому что по-другому их назвать язык не поворачивается. Ну как еще можно назвать солдат, которые реагируют на ваше появление секунды через три? Вначале я думал, что это все из-за малого уровня сложности, но переставив деление на максимум и запустив игру повторно, обнаружил, что противники все так же тупы. Просто разработчиков, наверное, мучил похмельный синдром, когда они писали им AI. Компенсируют этот досадный ляп девелоперы решили простыми скриптовыми сценами, где и союзники кажутся умнее, и враги ведут себя более сгруппировано, но как только скрипт заканчивается, вокруг начинает твориться черт-те что.

Некоторые миссии нам придется проходить не в одиночку, а в тесной компании местной группы захвата. Тактики при этом не прибавляется ни на грамм, зато проблем чуть отбавлял. Несмотря на то, что ваши напарники все-таки немного умнее (не застревают

в стенах, углах и столбах ☹), чем противники, проблем с ними все же не меньше. Главная сложность — чрезмерная активность наших боевых товарищей, которые только и умеют, что бегать сломя голову наперевес с автоматом, при этом выкрикивая что-то типа: «Стоять! Руки за голову» и палая из своего автомата куда попало. Особая головная боль — процесс зачистки зданий. Тут наши напарники проявляют просто замечательную смекалку. Понимая, что в комнате особо не побегаша, они просто подходят к противнику вплотную и расстреливают его в упор. Что самое интересное, враги придерживаются точно того же мнения о тактике боя, отвечая им тем же. Читатели с хорошей фантазией вполне могут представить себе такую ситуацию, когда в процессе перестрелки боец спецназа и террорист стоят друг против друга и долго и усердно решают один другого очередями из автоматов. Мало того, если у кого-то из них заканчиваются в магазине патроны, он начинает под градом пуль перезаряжать свое оружие. Хм-м-м-м... Однако же, странное представление имеют разработчики игры о слепыхолах!

Что, думаете, на этом сюрпризы закончились? Не дожидаетесь. Я ведь еще ни слова не сказал о боссах. Тут есть даже боссы — хотя таковыми в играх подобного рода кажутся неуместными, но, видимо, девелоперы придерживаются иного мнения. Нет-нет, в игре нет ни капли фантастики или мистики. Боссы — это всего лишь главы террористических организаций; в принципе, обыкновенные мужики, вооруженные чем-то убойным на манер пулемета или автомата Калашникова, но чтобы убить такого, нужно выскочить в голову три обоймы из Desert Eagle. Иногда нам будут попадаться всякие виды вражеской техни-

ки — от простых машин до танков и вертолетов. Также нечто вроде боссов — по крайней мере стрелять в них придется много. Но и это еще не конец нашей пены. По мере увеличения уровня сложности в ходе миссии добавляются дополнительные мел-



только бывалых геймеров, но и простых людей, которые если и играли в игры, то дальше пазлшассов дело не заходило. Пожалуй, это действительно великий проект — недаром и по сей день эта игра остается одним из главных развлечений в компьютерных салонах и опустевших по окончании рабочего дня офисах ☹. Конечно, игра не прожила бы так долго, если бы добрые разработчики не выпускали очередные дополнения. Сколько их было — всех и не упоминать. Некоторые из них были действительно стоящими. Были также и попытки других девелоперских компаний создать конкурирующий продукт — правда, недостаточно убедительные: великая «Контра» так и осталась непообежденной. И вот совсем недавно ее разработчики порадовали нас выходом в свет очередной игры этой серии — долгожданного Counter Strike: Condition Zero. Сколько народу ждало эту игру, сколько задыхался игроков проводило в Сети сутки напролет в поисках хоть какой-то информации о проекте. В итоге нас, как всегда, обманули. Все обещания и клятвы разработчиков остались лишь красивыми словами. Впрочем, давайте выводы сами.

Первое впечатление

Первое, что меня неприятно поразило, так это отсутствие стартового видеоролика. Казалось бы, любая современная игра должна иметь заставку, как опера — уеерторию. Ну ладно заставка, но хоть бы намекнуть на сюжет? А то получается, что играем непонятно



кие задания, что-то типа «выполните миссию за семь минут» или «ликвидируйте двадцать террористов из одного пистолета». Может



быть, кому-то подобные задания и нравятся, но лично меня они приводили в замешательство.

Старая оружейная

Я долго думал, стоит ли останавливаться на этой теме. С одной стороны, количество стволов практически не изменилось, зато изменилась их эффективность: оружие, которое в оригинальном CS считалось бесполезным, в CZ может рулить, и наоборот. В целом, наш арсенал делится на три категории:

1. Обычное оружие — сюда можно отнести те стволы, которые вам будут выдавать перед миссией или которые вы сможете забрать у убитых противников. Сии суй: H&K USP 45 Tactical, Glock 18 Select Fire, Desert Eagle 50 AE, SIG P228, FN Five-Seven, Bennelli M3 Super 90, Bennelli XM1014, H&K MP5-Navy, Ingram Mac 10, H&K UMP, Kalashnikov AK-47, SIG SG-552 Commando, Colt M4 A1 Carbine, Steyr AUG, Steyr Scout, Famas, SG-550, M249.

2. Секретное оружие — подобные пушки просто так на дороге не валяются, их можно найти только в секретных местах. «Заначки» есть практически в каждой миссии: Dual Beretta 96G, FN-P90, G3-SG, M60, Steyr Magnum, LAV, Баллистический Щит, Gall.



3. Оборудование — в эту категорию входит все оборудование, которое нам придется пользоваться на протяжении игры. Здесь есть:

✓ **рация** — если честно, абсолютно бесполезная вещь. Вызывать подкрепление по ней нельзя, запрашивать авиасудары тоже. Единственное, что она позволяет, так это периодически отсылать отчеты командованию о де-

талях операции. Зачем??? Не знаю. Просто посреди миссии иногда в списке заданий появляется «удолжите обстановку». Мы доста-

ем рацию, кликаем мышкой и минут десять слушаем бормотание из динамика, потом идем дальше — вот и все. Наверное, задумкой разработчики хотели поднять уровень реализма в игре — не получилось;

✓ **фотоаппарат** — несколько раз в игре он нам понадобится, для съемки разных секретных объектов врага;

✓ **терморезак** — небольшая паяльная лампа. Нужен для вскрытия некоторых закрытых дверей, путем отрезания замка. Годи-

дится также для сварки разного рода арматуры (трубы, балки и все такое), а еще неплох в качестве фонарика;

✓ **взрывопакет** — взрывчатка с дистанционным управлением. Чаще всего с помощью



нее мы будем взрывать всякие мелочи типа бронированных дверей, стен, генераторов и колон.

А джунгли здесь зеленые

Да, зеленые, только квадратные чутко. Хотя в общем графика ничего. Все уровни нарисованы красиво и достаточно реалистично, но немного однообразно. Особо уважения заслуживают всевозможные мелкие спецэффекты. Прорисовка и детализация оружия тоже очень порадовала, особенно поирадился дорисовка старых стволов, благодаря чему они теперь выглядят гораздо красивее. Техника, о которой упоминалось выше, тоже впечатляет реалистичностью. Вот что в игре подкачала, так это модели персонажей. Судя по всему, эту часть дизайны не меняли еще со времен первой «Халфы». Ну как прикажете играть современному геймеру, если все союзники и враги имеют квадратные головы, руки и ноги? Про миими лиц я вообще молчу. Стоит упомянуть и о всех мелких багах вроде трупов, зависающих в воздухе, торчащих из стен и потолков конечностей, оружия, которое имеет свойство просачиваться сквозь стену. Еще одним огромным минусом является музыкальное сопровождение в игре. Все треки просто поражают однообразием и занудством. Сама оза-

вучка как бы и ничего: выстрелы реалистичны, крики громки, ругательства грязны, в общем, все как положено (вот если бы



еще русский спецназ научили говорить без английского акцента, было бы вообще здорово).

Выводы, или то, о чем мы промолчали

Что там еще осталось? Ах, ну да, мультиплеер. Он, как ни странно, есть, хотя мало отличается возможностями от недавно вышедшего CS 1.6. Основные отличия — в Condition Zero больше карт, и есть парочка новых режимов игры. Естественно, помимо поддержки обычной локальной сети у нас есть еще возможность поиграть через Интернет, но лично я игрового сервера нигде не обнаружил. Ну да ладно, пора подводить итоги и делать соответствующие выводы. Что, любители «Контры»? Готовьте свои бульнички!

Итак. Проект явно не удался, причем не удался не по причине нехватки денег и даже не из-за дефицита времени, а именно от неумения товарищей разработчиков делать нормальные сиквелы. Эту игру впрямую назвать «отстой», но поскольку это все же Counter Strike, скажем просто: «Игра для фанатов серии». А если по-честному, то обычная карточная стрелялка с кучей никому не нужных па-а-антов.

СВІТ
Онлайн

інтернет
безмежних
можливостей

- Нічний тариф – \$0.15 за годину
- Безкоштовна послуга callback

Купуй в мережі «Бест»,
відділенням Ощадбанку,
Укрпошти, банку «Аваль»

www.svitonline.com

Системные требования:
Windows 98/ME/2000/XP,
Pentium 3 500-800 МГц,
64-128 Мб ОЗУ (от 96 Мб
для Windows 2000/XP),
200 Мб места на жестком
диске, 8-16 Мб DirectX со-
вместимая видео или графиче-
ская карта

Несколько слов о Sea World

Есть в этом мире места, где можно пообщаться с животными. Есть в этом мире места, где можно провести день валяю от забот, в кругу семьи или с любимым человеком, отдохнуть от привычных прямоугольных форм большого города и пообщаться теми, кто так не похож на нас, но так нам близок... Я говорю о «Морских Мирах», уникальных парках развлечений, где человек после многих миллионов лет разлуки с океаном, колыбелью жизни, снова встречается с ним, разделенный барьером — но единый духом.



«Морской Мир» похож на обычный зоопарк, на нем в нем и существенные отличия. Во-первых, естественно, большинство животных там живет в воде или у воды. Во-вторых, в зоопарке не проводится со зверями никаких шоу — они там просто уныло бродят или играют друг с другом. В-третьих, «Морской Мир» — это парк развлечений, где все связано с морем, но не ограничено животными.

Как все было в действительности

Sea World Inc. началась с четырех энтузиастов, выпускников UCLA — Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе, которым пришла в голову идея создать подводный ресторан. К сожалению, в далеком 1964 году это было технически невыполнимо. Поэтому, вложив в дело полтора миллиона не каких-нибудь условных единиц, а самых настоящих американских долларов, с помощью 45-ти нанятых работников эти четверо создали морской парк в Сан-Диего. За первый год своего существования он привлёк 400 000 посетителей — людей интересовались морские животные, хотя тогда их в парке было всего несколько. Популярность принесла деньги, деньги — развитие,

ЯСКР faye@yandex.ru

Sea World

ADVENTURE PARK

TYCOON

появились новые аттракционы, причем не только с животными: комнаты, где работают иллюзионисты, залы игровых автоматов, роскошные рестораны с изысканным меню. Все, чтобы поддержать общую атмосферу морского парка, соленого бриза и серебристых брызг в солнечных лучах.

Со временем удалось открыть еще три парка — в 1970-м году в Авроре, Огайо, в 1973-м в Орландо, Флорида, в 1988-м в Сан-Антонио, Техас. Так из маленькой развлекательной фирмы выросла огромная империя сказки.

Как это выглядит в игре

В принципе перед нами обычный экономический симулятор строительства, оформленный на заданную тему: «Морские Миров». Совершенно очевидно, что данный диск является в большей степени рекламным и направлен на привлечение посетителей в парк. Что ж, разработчикам игры это удалось — я уже хочу лететь в Орландо.

Но вернемся к описанию игры. С виду она яркая, красочная, местами даже пестрая. Все это разнообразие цветов и родужная атмосфера подкрепляется задорной гавкающей музыкой, которая со временем достает до печени пародоксальным отсутствием ассортимента. Слушать много часов подряд одну и ту же, пусть самую веселую мелодию, невозможно. А так как игра затянута, придется либо играть без музыки, либо ходить с ума. Или поставить что-то соответствующее параллельно. Boney M подойдет как нельзя лучше.

Если кого интересует графика, так она спрытованная, поддерживает целый ряд разрешений для самых разных диагональных мониторов, а движок еще и позволяет анимировать без задержек сотни мелких объектов на экране (людей, то есть).

Ставший уже привычным (для такого класса игр) интерфейс объединяет в себе функции строительства, экономики, найма персонала и слежения за показателями.

Течение времени не знает смены дня и ночи, погода всегда прекрасна — дабы не

мешать людям веселиться. Они приходят в ваш парк круглосуточно, и если вы постараетесь, то пожалеют провести там как можно больше времени.

Планируем «Морской Мир»

Закройте глаза и представьте парк, в котором вам бы хотелось побывать. Очень даже неплохое начало для строительства в любом случае, независимо от того, что вы хотите получить: развлекательный центр вашей мечты или фабрику по производству зеленых денег — если парк нравится вам, то он понравится и посетителям.

Неважно, что они электронные — им тоже хочется отдохнуть.

Поэтому планировка парка начинается с дорожек (roads), очереди (waiting lines) и служебных построек, таких как домик персонала (staff room) и туалет (restroom). Терпение и умеренность, умелое разграничение этапов строительства — вот ключ к процветанию. Не стоит сразу вбухивать все деньги в лучший в мире центр платных туалетов — обозначьте несколько дорожек и следите за своими финансами и рельефом местности (он обычно ровный, но ведь есть паркинг и огромное озеро посреди карты, которая, кстати, имеет свойство заканчиваться по краям).

Дальше все довольно просто — постройте недорогой волвер для животных, что-нибудь из аркады, ресторанчик, башню наблюдения и информационный центр (information center). И множество ларьков с содовой, закусками и сладкой ватой (soda cart, snack cart, cotton candy cart). Построенные в большом количестве вокруг туалета большой востребованности и средней стоимости, именно они, а не животные или аттракционы, станут вашим основным источником дохода. Увы, некоторые нужны сильнее эстетическим, и присущи всем. Какая ирония —



использовать невинных животных, чтобы заманивать людей в свои сети ножки! Но это мелочи, главное — счастье посетителей. Оно, кстати, легко просматривается при щелчке на субъекте: счастье (happiness), состояние пузыря (bladder), последние три мысли, описывающие мнение данного клиента о вашем парке развлечений... Старайтесь, чтобы это были хорошие мысли усталого, но довольного че-

ловека или энергичного и жаждущего еще, еще и еще больше развлечений!

Следя за пожеланиями и требованиями посетителей (они также высвечиваются в синенных облачках над их головами в виде



пиктограмм), начинаем развивать парк дальше. Успеть всюду невозможно, но это и не нужно. Достаточно смотреть на облачка, заглядывать в таблицу рейтинга существующих заведений и прилаживать за цены, чтобы они не были очень высокими. Так картина желательности и интересности животных и аттракционов получится объективнее.

Кроме развлечений, люди, приходящие в ваш парк, ценят хорошие воспоминания — поэтому им будут нужны сувениры, которые продаются в тематических магазинах. Так что не забудьте поставить лавочку игрушечных «дельфинчиков» напротив дельфинчиков.

Быстро выясним, чего именно не хватает клиентам, оцениваем свои финансовые возможности и переходим к более дорогим зданиям. Добавляем животных, раскошеливаемся на дорогие водные горки, аттракционы, фешенебельные рестораны... короче говоря, весь этот круговорот денег и построек заканчиваем элитарными аттракционами, связанными с именем Шаму (*Shamu*). Шаму — это касатка, главный сотрудник и символ «Морского Мира», в каждом из которых присутствует хоть какой-нибудь аттракцион имени Шаму. Также это создание — большой друг Краполин Гиббс, опытного тренера и друга Шаму; они тонцуют в воде в парке Орландо, в *Shamu Adventure Show*. Это шоу представлено в игре и является одним из самых дорогих зданий, наряду с другими аттракционами, имеющими реальные прототипы (о них я расскажу ниже).

И — финальные штрихи: растения (*plants*), фонтаны (*fountains*), символы «Морского Мира» (*signs*), статуи животных (*statues*). Они не только радуют глаз (как ваш, так и клиента), но и повышают рейтинг красоты парка, делая его все более привлекательным и значимым. А в некоторых зданиях рейтинг красоты является целью.

Постройки (приложение к предыдущему разделу)

Все постройки делятся на следующие классы: животные (*animals*), аттракционы (*amusements*), поездки (*rides*), питание (*food*), сувениры (*gifts*), служебные (*service*).

Вольтеры животных — тут все понятно: красивые, оформленные в стиле «удаленные места обитания» для тварей морских и земных. Представителей фауны множество, приведем такие примеры: дельфины, фламинго, касатки, пингвины, скаты и даже лошади. Дело в том, что сейчас «Морским Мирам» владеет компания *Busch Entertainment Corporation* [BEC], одно из *Anheuser-Busch Companies Inc.*, которой принадлежит множество развлекательных парков разной направленности. Поэтому «Морские Миров» в игре море не ограничены.

Аттракционы — это здания, где не нужно много двигаться, а больше смотреть. К ним относятся различные аркады (*arcades*), Маяк Привидений (*4-D Haunted Lighthouse*), ледовый стадион (*Ice palace*), Видения Шаму (*Shamu Visions*) и другие. Установленные рядом с вольтерами животных, они неплохо разнообразят ассортимент развлечений и усадеблят посетителям хаотическим вкусом большинство посетителей.

Поездки — не совсем точный перевод, но основная мысль передана — движение. В основном это водные горки разной закрученности, являющиеся аналогами существующих в Америке. Из общего стиля выделяется только башня обозрения (*skytower*), где вся поездка заключается в путешествии вверх-вниз, зато высоко над парком. В числе тех, где можно пролететь по извилистой водной дорожке и громко плюхнуться в бассейне, я называю такие: «Кораблекрушения» (*Shipwreck Rapids*), «Поездка в Атлантиду» (*Ride to Atlantis*), «Крокен» (*Kraken*).

В сфере питания и торговли сувенирами распространены названия по определенному животному, чтобы на том или ином вольтере заработать больше денег. Поэтому особо перечислять их не стану.

Служебные постройки уже упоминались выше: помещения персонала и уборные.

Управление персоналом

Ваш парк обслуживают четыре вида специалистов: механики (*mechanics*), уборщики (*cleaners*), ветеринары (*veterinaries*) и зоологи (*animal specialists*).

Назначают их через специальное меню, где им также можно указать примерную область деятельности, проследить за их уровнем усталости, а к тому же посчитать по головам, сколько всего у вас народу занято работой, — не уволить ли кого лишнего?

Механики следят за тем, чтобы парк не развалился на части. А с таким клиентооборотом, как у вас, поломки случаются каждый день — от несчастных парьков с хот-догами, осаждаемых посетителями, до самых важных и дорогих аттракционов. Полностью честно говоря, смотреть нелепо на фоне этого праздничного мельтешения — из поврежденного объекта начинают валить дым, как из постройки в *WarCrafter*, и выдается сообщение, что данный объект, мол, сломан. Я быстро забросил всякие попыт-

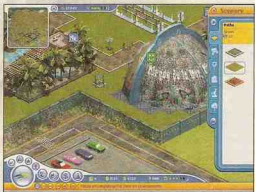
ки увязать этот аспект игры с логикой — кликаешь на иконку *Позвать механика*, и все.

Уборщики являются защитниками чистоты парка. Несмотря на предположительно высокий уровень воспитания посетителей и их электронную зрелость, оные посетители ведут себя исключительно, как свиньи: если мусорника рядом нет, значит, надо бросать бамажи себе прямо под ноги — даже на главной площади «Морского Мира», у фонтана с касаткой! И только уборщики могут спасти территорию от зарастания грязью, убирая дорожки, опоражнивая мусорные корзины и чистя туалеты.

Ветеринары и зоологи следят за здоровьем и настроением животных. Каждое животное к тому же присутствует на игровой карте — в своем вольтере. Они там плавают, ползают, ходят — и им то весело, то скучно. А на больных и скучных животных никто не хочет смотреть, кроме специалистов, — поэтому порочку ветеринаров и зоологов хорошо бы иметь в распоряжении.

Исследования

Какой же современный экономический симулятор обходится без исследований? Конечно, это не «Мастер Ориона», но для «Морского Мира» кое-что можно сделать, вложив в дело деньги. А именно: развитие парка путем проектирования новых украшений и проведения курсов повышения квалификации, изучение животного мира — реализация в жизнь программы спасения животных (*conservation*). Когда широкой публике становится известно, что ваш Морской Мир занимается наукой и защитой братьев наших меньших, то вы резко растете в ее глазах, она валит толпами



посмотреть на спасенных животных и присваивает вам новые уровни рейтинга.

Заключение

Достаточно простая, но при этом увлекательная игра. Если нет денег на билет в Америку и на дневной обменник в «Морской Мир», виртуальный вариант сойдется.

Но конечно, это на любителя экономических симуляторов-тусовщиков. Такого, как я, благодарности:

- ✓ компании «Мультитрейд» за предоставленный диск;
- ✓ компании *Sea World Inc.* за их «Морские Миров»;
- ✓ сайтам <http://www.seaworld.org> и <http://www.destinationorlando.com> за информацию о «Морских Мирах».

Аллан КАРМИН karmine@plsem.net

VAMPIRE THE MASQUERADE

Памяти сеттинга посвящается.
Становясь чудовищем, учишься быть
человеком

Пролог

Когда-то давно, 14 лет назад, на одной американской кухне, а может быть, в одной американской гостиной, где собирались друзья-ролевики, был придуман новый альтернативный мир — Мир Тьмы, который помимо людей носители еще и сверхъестественные существа. Главными персонажами новой игры стали вампиры, живущие в больших городах в наше время. Игру, или, вернее сказать, сеттинг, так и назвали **Vampire: The Masquerade**.

С тех пор, как уже было сказано, прошло 14 лет. Сеттинг рос, претерпел множество изменений и дополнений, из него вырос целый Мир Тьмы, созданный из множества сеттингов, когда-то бывших простыми главами первого Vampire... Было сыграно огромное множество игр, объединивших тысячи людей по всему миру одним общим увлечением. Компания энтузиастов превратилась в компанию **White Wolf Publishing**.

Но, увы, по доселе неизвестным для нас причинам зима этого года стала последней для сеттинга Vampire: The Masquerade; официально он был закрыт вместе со всеми связанными с ним сеттингами.

Совсем недавно, буквально 3 года назад, привезенные из богатого кинематографическими заборными первыми книги по Vampire: The Masquerade появились в Киеве. Зачитанные до дыр, они начали новую жизнь в киевском ролевом движении — Dungeons and Dragons со своими кровожадными приложениями отшли на второй план, уступая место чепуховым вампирам.

Сейчас, когда далекий от нас цивилизованный мир оплакивает уход в прошлое славной эпохи, близкий к нам мглистый Киев радостно принимает эстафету из мертвых палыев...

Что такое Vampire: The Masquerade?

Vampire: The Masquerade или сокращенно VtM — это сеттинг. Термин происходит от английского слова *setting*, что означает систему, объединяющую свод правил и игровой мир.

Эта игра представляет собой повествование, в которой люди играют роль вампиров. «Повествование» означает, что большая часть игры ведется как история, рассказанная Мастером-Повествователем, на которую игроки влияют своими поступками. И иногда в спорных ситуациях обращаются к дайсону, то есть игральному костюму, в данном случае десятигранным.

Действие Vampire: The Masquerade разворачивается в Мире Тьмы, в атмосфере Готик-Панка. Мир Тьмы является альтернативным миром, по основной официальной версии, это точная копия Земли, где на ход истории влияли те или иные неведомы. В этом мире существование вампиров, оборотней, фей и других



подобных им созданий является мифом только по причине того, что они прыгают от пули, подозрительных и жаждущих их уничтожения людей. Это может быть любой мир, созданный воображением Повествователя по законам, отличающим игру на Vampire: The Masquerade от других игр.

Первый из этих законов — это атмосфера Готик-Панк (Gothic-Punk). Я расскажу о ней подробно позже, сейчас же кратко отмечу, что она описывает предельно мрачный урбанистический мир, похожий на наш, но в сто раз хуже в смысле загрязнения воздуха, коррупции, преступности и контркультуры. И, конечно, в нем к тому же обитают вампиры. Плохое место, чтобы жить, — отличное место, чтобы играть.

Остальные законы касаются уже собственно сообществ вампиров и Маскарада. Следуйте за мной, и я обо всем расскажу настоль-

Разработчик: Nova logic

Жанр: авиасимулятор

Системные требования: Pentium 200,
16 Мб ОЗУ, Windows 95

ко подробно, насколько это будет возможно.

Маскарад

...До середины XV века вампиры не знали иных забот, кроме как подражать друг с другом, попить крови, поспать, попить крошечку из незадачливых охотников-одиночек. Но в 1435 году у людей появилась такая своеобразная и неповторимая организация, как Инквизиция. Помимо сжигания на костре ведьм и непокорных дворян, причисленных к ним, Святая Инквизиция вполне серьезно занималась оккультными расследованиями, заявляя открыто, что все это ересь, — да, неплохой способ сберечь секретность и не допустить паники и восстаний в государствах.

Тогда вампиры впервые осознали всю мощь человечества, готовую обрушиться на них в любую секунду, стоит лишь этому человечеству узнать, что рядом с ним живут и здравствуют такие творцы. И они, собравшись на совещания в небольших комнатках и закрытых альковках буквально на расстоянии вытянутой руки от смертных, придумали идею

Маскарада и *Комарильи* (от испанского *samiralla* — комматюшка). Маскарадом назывался способ существования, при котором смертные не должны были знать, что вампиры вообще в этом мире есть. Все пересечения вампиров и смертных должны были иметь логичное объяснение для последних, чтобы у тех не оставалось сомнений: да, именно Человек правит миром.

Комарильей называли Организацию, состоящую из семи вампирских Кланов, призванную следить за их безопасностью. Как сказано в сеттинге: «...Организация вампиров, созданная вампирами ради вампиров» — почти совсем как в американской Конституции.

Прошло немного времени и вспыхнуло Восстание Анархов. Они взбунтовались против Стрейшин, упрочивших свою власть над молодыми вампирами (по мнению Анархов), а соответственно, и против Комарильи и Маскарада. Они объявили, что вампир должен быть чудовищем, что он не обязан прятаться от людей, а должен вынуждать их страх открыто — впоследствии Анархи во главе с двумя Кланами основали Шабаш (Shabash). С тех пор война между вампирами приобрела организованный характер. Внешние причины изменились, внутренние остались те же — власть над миром, власть над людьми.

Кланы

«...В начале был лишь Каин, но он породил Трои, а те породили Тринадцать, а те создали прочих...»

Так гласит Книга Нода, вампирская Библия. Когда-то с ней были согласны почти все, кто о ней знал. Но со временем появились

разночтения и по поводу количества Детей Каина, и по поводу самого Каина.

Если следовать канону, то все было так: Адам и Ева привели в мир Каина и Авеля. Каин убил брата и был проклят Всевышним за свой грех на вечные сгитания и жажду крови. Грешник Каин стал вампиром, ушел в землю Нод и там осел, построив город Енох. Где он тогда нашел людей, чтобы строить город, — это уже разночтения в человеческой Библии и к нашему рассказу не относятся.

Проклятие лежало на нем тяжким бременем, и он, не вынес одиночества, начал создавать Детей, освобождая от проклятия своей крови и передавая его дальше. И первые Дети Каина правили людьми, как боги. И был Потоп, и была Первая Война, и Енох, Первый Город, был разрушен.

Трое породили Тринадцать, каждый из которых начал собственный Клан...

Тут я сделаю лирическое отступление и поясню, как все было в жизни: первые редакции сеттинга писались для тринадцати основных Кланов — и эта история с Книгой Нод хорошо подходила им. Но затем история начала меняться, добавились многочисленные Линии Крови... в общем, все нестыковки в правилах и истории объясняют разночтениями первоисточников, и все стало на свои места.

Итак, Тринадцать Кланов вампиров, не считая меньших Линий Крови, населяют землю. Кланом называются вампиры, объединенные общим проклятием, унаследованным от своего предка, или *Антедилувано* (*Antediluvian* — «допотопный»), проклятого в свое время Каином, периодически расколовшегося в том же, семени которого он бросил в плодородную почву человечества. Что бы принадлежать определенному Клану, нужно быть полностью обескровленным, и перед самой смертью получить каплю вампирской крови этого Клана. Тогда дающий становится Сиром (*Sire*), а принимающий — Чодом (*Child*, *Set*), на одно Поколение дальше (или выше, как принято говорить) от Каина. Естественно, чем выше Поколение, тем слабее сила Крови. Сейчас существует пятнадцать Поколений. Шестнадцатого быть не может вообще, так как Тонкая Кровь [так именуют самые высокие Поколения] не способна дать потомство и почти не отличима от людей. Насчет самых низких Поколений ходит множество споров — кто из них погиб, кто жив, кто где спит и когда проснется, и почему он принадлежит такому Поколению (ведь если выпить кровь того, кто ближе к Каину, становишься на его место, так что не обязательно быть рожденным могущественным — можно им запросто стать). Кстати, Поколение почти не привязано к возрасту, оно относится только к силе Крови Каина в вампире.

Проклятия Кланов охватывают всю жизнь смертных — то, что было при жизни занятием, хобби, призванием, работой, может стать посмертным бременем... или даром. Как кому.

Кланы Камариллы носят следующие имена и проклятия...

✓ **Бруджа** — клан бунтарей, не способный держать себя в руках. Бруджа подвержены более частым вспышкам ярости, убивающей в вампире Человека. Они даже подумывают о том, чтобы уйти из Камариллы и быть свободными ото всех.

✓ **Гангрел** — клан вампиров, живущих в сельской местности. Представители этого клана со временем приобретают все больше звериных черт во внешнем виде и поведении, но лучше общаются с внутренним Зверем. Недавно вышли из Камариллы в полном составе (но по старым редакциям правил считалось ее частью).

✓ **Малкован** — клан безумцев. Они прокляты разнообразнейшими психическими ат-

✓ **Шабаш** состоит из отступников всех Кланов (так называемых *антитрибу*), которыми проклят два Клана.

✓ **Ласамбра** — клан священников, не отражающийся в зеркалах и способный бродить в тенях и управлять ими согласно своей воле. Они подняли восстание первыми, убив и выпив кровь своего Антедилувано.

✓ **Жимиси** — клан чудовищ, променявших душу на Изменчивость. Но это не относится к Старым Жимиси, страшным русским колдунам (ударение на «о») и войводам (тоже на «о»). Те же, кто обладает Изменчивостью, могут изменять свое тело или что-то, придавая ему чудовищные формы.

Кроме Сект — Камариллы и Шабаша — есть еще независимые вампиры, или индепенденты.

✓ **Ассамиты** — клан арабских убийц-наемников.

✓ **Сеттиты** — клан египетских вампиров, поклонников бога Сета (их прародителя, тоже вампира).

✓ **Джаванни** — клан итальянских некромантов, невероятно уменьшившийся по численности после того, как они провинились перед мировым вампирством.

✓ **Равнос** — клан вампиров-цыган (вернее, ромов), аrokующий с Гангрел. Прародитель Гангрел при жизни был первым из ромов, запретившим обращаться к вампирам. В свое время Равнос нарушил этот запрет, ночов еще

одну ночь. Сейчас представителей Равнос в мире почти не осталось.

Джихад и Геенна

В завершение хотелось бы рассказать, что происходило на протяжении всей истории и чем же все закончилось (учитывая, что сеттинг закрыт).

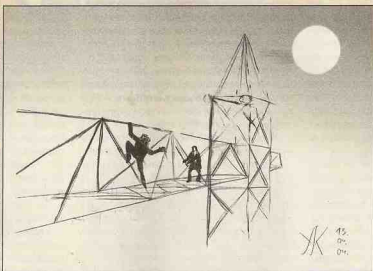
✓ **Джихадом** называют войну спящих, но при этом достаточно активных Антедилуванов, манипулирующих своими чадами всех Поколений, как пешками в борьбе друг с другом.

✓ **Геенна** — конец света, когда Антедилуваны должны проснуться и ночью поедать вампиров для восстановления сил.

Сейчас существует четыре варианта Геенны, описание которых вы можете найти на разных сайтах (не считая вышедшей книги правил по концу света). Почти все рассказы о страшной войне, о Ночи Тонкой Крови, когда высокие Поколения породили толпы кровожадных ублюдков, неуязвимых для солнечного света, о битве Антедилуванов в Антарктиде, о катаклизмах в других тонких мирах... Мне же больше всего нравится концовка о том, как последний Антедилуван, похоронив всех остальных, встретился с Каином, убил и выпил его...

...а потом он решил, что убил собственного брата, что его самого зовут Каин, и неплохо бы основать город...

...и даже имя он ему придумал подходящее — Енох...



Том/Doc/KERTIS
kertis@mycomp.com.ua

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Взгляд в будущее

Пророчество

Притягивать себя жутко умным и проницательным? Думаю, таки да. Вот, к примеру, в данный момент я просто физически ощущаю, как мой острый взгляд пронзает мрак грядущего, срывая с него покровы и обнажая суровые веки. Пока вы все находитесь в плену у прошлого и пытаетесь бороться с настоящим, я живу в будущем. Я вижу его, я чувствую его запах... Пардон, это запах таверловской бутерброда — если у будущего будет такой запах, то до него лучше не доживать ☹.

Нет, положите трубку, не нужно вызывать парней с носилками и смирительными рубашками, я еще не спятил — ну разве что совсем чуть-чуть ☹. Просто я хочу сказать вам, что данный «Автоответчик» пишется за два дня до начала Ярмарки «Игроград». Однако же я смело могу заявить, что:

1. Когда вы читаете эти строки, наша Ярмарка уже подошла к концу. Стенды разобраны, пиво выпито, интервью взяты, гости разошлись по домам.

2. Мы можем, впервые за три дня, вздохнуть свободно, утерев пот со лба и подвесить итоги. Что у нас получилось, что не получилось, какие ошибки мы ухитрились допустить, какие грабли спланили об свои мозгоплетки от постоянного напряжения мысли блб.

3. Да, ошибки, недочеты, недоработки были — куда же без них, тем более при проведении такого крупного мероприятия, не имеющие аналогов не только на Украине, но и, не побоюсь этого слова, во всем мире. Сместить Ярмарку разрозненных компьютерных игр и осмоблест писателей-фантасов — идея весьма смелая, новаторская и оригинальная. Конечно, как и любое новшество, данный проект вызвал некоторую обеспокоенность — потянем ли два крупных мероприятия? Да и стоит ли смешивать? Как говорила моя бабушка: «Смешивание, вынучек, ведет к безумству. Пей чистый спирт»

4. Но все это — сомнения, надежды — уже в прошлом. Ярмарка закончилась, и пора подводить итоги, награждать отличившихся и наказывать тех, кто не успел блефать.

Фух, что-то я увлекся, аж в глазах потемнело от такой дальности зоркости ☹. Кажется, я немного перепутал рубрики и номера — вывет, когда большую часть жизни проводив в виртуальной реальности, наша реальность омызывается, терлет четкие очертания и границы. Но всему свое время — статья об итогах Игрограда будет в следующем номере, крайне рекомендую не забыть и приобрести. Особенно если вы по какому-либо причинам пропустили это эпизодическое событие.

Эх, ну до чего же приятно знать будущее и чувствовать себя истинным Предсказателем ☹.

Ладно, хватит лирики, пора заниматься математикой. В смысле, на письма отвечать. Люблю я это дело, особенно когда есть интересные послания. А есть ли они в этот раз? Чита-

тайте и узнаете, но на всякий случай напомню: будет ли эта рубрика интересной, зависит ОТ ВАС!

Ругачки

Ностроение у меня такое сегодня, гадостей хочется наделать. Может быть потому, что моего перса опять убили в «Сказе о Змие Горыныче», может еще почему... В каком таком Сказе? Вы что, не слышали? Тогда маленькая рекламная пауза! Сказ — это онлайн-ов РТГ. Более того, это единственная онлайн-овая игра, в которую я играю! Более того, она расположена на нашем Портале и, по сути, является нашим проектом. На сегодняшний день проводится открытое бета-тестирование, а в будущем планируется в игру ввести много уникальных фишек, которых нет ни у кого. Адрес игры — <http://www.zmyi.iswith.us>, присоединяйтесь! «Змий» — реальный шанс убить Кертиса ☹ — как вам слоган?

Впрочем, простите, опять отвлекся, поэтому переходим к делу. Слово камраду **Biron'Y**: Привет тебе, о самый летальный психиатр всех времен и народов!

Привет-то он привет, но я, вроде, не такой уж летальный. Обычно мои пациенты выживают. Живут, правда, недолго и плохо, но...

Повод для письма появился спонтанно, как, собственно, и свежий номер журнала. Щас будет ругулянь и спАААм.

Ругань — это пять, а спам... Спам — это три.

Ругань от меня — в честь торжества рекламы (спААААм) в последнем номере. В 2004 и так уже раз в месяц журнал на 2 полосы короче стал, так еще и рекламы понатискивали — выше крыши. Ну, зачем в одном номере вешать 3 полосы рекламы мероприятия, если и так о нем не знают тока самые нАВАРЧанные Поляны. Почти тысячу людей уведомление и так пришло по почте, остальные — те, кто реально заинтересован, уж наверняка читали твои «Автоответчики» последнего времени.

Эх... Ну, что тебе сказать? Реклама — двигатель торговли ☹. Дело в том, что люди, которых мы приглашали, очень заинтересованы в широком освещении прессой данного мероприятия. И в рекламе. Собственно, как и мы заинтересованы в том, чтобы Игроград посетили как можно больше людей, ведь от этого зависит и то, будем ли мы проводить его и в дальнейшем. Как ты понимаешь, данное мероприятие обходится не очень дешево, в него вложены деньги. И немалые. И если людей на Ярмарке будет мало, то... Сам понимаешь, да?

Так что, имхо, лучше дать больше рекламы, чем меньше. Или Ярмарка того стоит.

Мне сейчас просто ПАГАНА такая пота, что вместо привычного чтения вынужден был слушать монотонный голос препода. Ну, поругал-поругал-поругал-поругал, теперь нона и похвалить (ну прям твои совет наоборот): пасибо за статью о Щите.

Было занимательно. Спасибо за частые статьи по «железу» — реально помогает. НЕ спасибо за статью по Сплиттеру — все ирочно, зачем же усложнять!

Пожалуйста. Видишь, все не так плохо. А, насчет Сплиттера — было место, вот и написали. Чтобы все знали, что получат за свои деньги.

Напоследок пару предложений (может, читал прошлое письмо, может нет — не знаю, извини, если повторяюсь).

Итак:

1. Хотелось бы все-таки увидеть статью по тому, как ты (и не только ты) делал MiK-Portal, если не в журнале, так хотя бы на самом портале.

Как видишь, письма я читаю. Не всегда отвечаю, это да — просто времени не хватает, но читаю. И по возможности мнениями не пренебрегаю — в прошлом номере была первая статья из цикла, в следующем будет вторая. Как и обещал, в свое время. Правда, чувствуя, опять начнутся крики: «Нафиг это надо!!!» ☹

2. Возбодите цикл статей по дельфини, rleeve!!! — не все ж мы продвинутые программисты.

3. Очень хотелось бы, чтобы BondD продолжил путешествие по online-миру.

Ну, как ты понимаешь, мы ничего не имеем против, все вопросы к авторам ☹. Маловероятно, что я смогу их заставить, ибо не приятно против своих свой табельный скальпель.

Памагите...

Иногда мне приходят письма специфического содержания. Например, такое:

Уважаемый ДОКТОР КЕРТИС! Пишет тебе давний читатель «Мика» камрад CNIP (читать английскими буквами).

У меня к тебе очень актуальный вопрос на сегодняшний день. Так случилось, что мой «железный друг» устарел, а на покупку нового я располагаю очень незначительной суммой, около 200\$ не считая стоимости старой машины. Подскажи, что делать: покупать сейчас, или «ждать у моря погоды». Если покупать, то что? Игрусхи, сам знаешь, сейчас очень привлекательны. ОЧЕНЬ ПРОШУ, напиши ответ! Спроси мне больше не у кого. Мои одноклассники в этом деле лыка не вяжут, а я боюсь прогадать.

Габариты старой машины таковы:
Процессор: Пентий 3 650 МГц/256 КБ.
Материнка: Дамсторичней не найдешь.
Винт: 60 Гб (хоть что-то нормальное).
Оперативка: SDRAM 128 МБ PC133.
CD-привод: 48x Samsung.
Видеокарт: TNT1 32MB 64bit.
Корпус: АТХ(не как у всех).

Флоппик: тот же случай, что и с материнкой.

Охлаждение: стандартное интеловское. УМОЛЯЮ, ПОМОГИ, МЫ МОЯ ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА!!!!!!!

Ну как тут не проникнуться состраданием? Вот только кажется мне — уж не знаю, почему, — что есть люди, разбирающиеся в таких вещах получше меня, и вопрос стоило бы адресовать им. Как? Да на нашем форуме, к примеру, спросить. Заглянуть в рубрику **Торговый Ряд** (<http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=32>), там продают и покупают компьютерную совет.

Серьезно, есть люди, чей совет будет полнее и компетентнее. Мой же прост: продать что есть и купить что подтвердится.

А вот еще одно письмо, тоже с вопросом: просьба, от комрада **Korvin'a**:

За статьи и советы **БОЛЬШОЕ СПАСИБО**. И вот еще напоследок: как можно связаться с разработчиками? У нас (теесный круг посвященных ☺) давно есть неплохие сценарии для нескольких игр разного жанра. Это и все, что я хотел сказать (написать). До следующего раза, надеюсь ☺.

На Игрогаде можно. По милому каналу, через сайт ☺ — у многих из них есть официальные сайты. Через наш форум можно, опять-таки ☺. Вот только сразу хочу предупредить: людей, которые считают, что могут написать достойный сценарий, много. Очень много. Гораздо больше, чем нужно. И они постоянно обвиняют пороги разработчиков, предлагая свои идеи. Некоторым везет. Но как правило тем, кому уже есть чем похвастаться — тем, кто уже писал сценарии, диалоги, книги, статьи и т.д. Кстати, даже у нас на Портале есть группа, решившая заняться разработкой игры. И сценаристов у них... Штук по пять на каждого программиста приходится ☺. В результате — не знаю, что там со сценарием, но с движком ничего... Рекомендую сходиться на dev.dtf.ru — это сайт ДЛЯ разработчиков. Там можно много с кем пообщаться и много чего узнать.

А еще есть такие яркие послания, тип: *Слушай, друг.*

А когда выходит GTA: Сан-Андреас? А? Тут уж начинаешь себя просто спрочным бюро чувствовать ☺.

О слоганах

Помнится, в прошлом «Автоответчике» я объявлял конкурс на лозунг/слоган/девиз для «Мика». Чтобы привлечь читателя, как гласит крышка гроба. Признаться, мне казалось, что выдать что-то креативное в форме слогана легче, чем нарисовать герб. Во всяком случае, мне всегда лучше удавались короткие и емкие фразы, чем рисование. Я даже нашей учительнице по рисованию как-то выдал по поводу ее уроков короткую и емкую фразу... Чуть из школы не выперли ☺.

Но, видимо, я ошибался — охаживаемое обвала писем с предложениями получено не было. А то, что было... Судите сами. Слово комрада **Fablier**:

Привет!
Прочитал на лекции по статистике «Автоответчик» и, придя домой, решил написать. Назвать его надо было не «удивительное рядом» а «Шест ИМХО» и шестнадцать смой-ликов». Знаю, не мне вас учить, но от слов-паразитов ИМХО надо избавляться ☺, а то в один прекрасный момент Данил Перцов заявит тебе, что твоя статья не принята. Перейдем к делу.

Заявлял уже ☺. Но не из-за ИМХО. Может быть, вообще все антигигиенизм выкинуть — энциклопедия, гайды, фразы, рецепты — кому это нужно? Репей-облибит какие-то... Напридумывали проклятые буржуи! Надо быть проще: «энциклопедия — «двигатель». Дизельный, нужно полагать. Или если вспомнить, что мы украинцы, то «двигун». «Гейма» и «геймеры» — «игра» и «игроки». Или «гра» та «гравица» ☺. «Фраз» называем прямо — «убийство». Нефиг тут недоговаривать. Или «трупам». Респаян... это «воскрешение». Или «рождество»?

Просто в каждом комьюнити (что за слово? Коммунал!) есть свой сложившийся сленг (базар, феня), которого придерживаются. Это правила игры, и мы их соблюдаем. И ИМХО ☺ — это правильно. Продолжим?

Во-первых, поздравляю всех с прошедшим фестивалем по фантастике, компьютерным и играм (потому что это письмо, может быть, опубликуется именно после «Игрогада»).

А я думаю, что это я Предсказомус ☺.

Во-вторых, пара слов о девизе (лозунге, слогане). Он уже придуман и даже опубликован! Где? Да в рекламных проспектах «Мика» на различных выставках! Звучит он так



: «ХОЧЕШЬ НАУЧИТЬСЯ РАБОТАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ — ПОИГРАЙ С НИМ!» Не слишком лаконично, не так ли? Поэтому предлагаю несколько иной вариант: «УЧИСЬ ИГРАЮЧИ!» Здесь будет выражено двойственность смысла двух слов. Слово «УЧИСЬ» означает как познание ПК, так и получение необходимого образования (ведь основная часть читательской аудитории — студенты и школьники), а «ИГРАЮЧИ» — то, что компьютерные игры — это просто супер, а также легкость подаваемого журналом материала. Думаю, такому девизу любой диалектик позавидует.

Что касается «ХОЧЕШЬ НАУЧИТЬСЯ РАБОТАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ — ПОИГРАЙ С НИМ!» — мне это напомнило стихи Павла Тычины — так же сложно запомнить и выговорить. А вот насчет «УЧИСЬ ИГРАЮЧИ!» — тут ты нас уел. Ибо мы этот лозунг уже козали (использовали). Вот только не уверен, что его придумал ты, а не мы ☺. Впрочем, мне нравится, но хочется вариантов.

В-третьих, ДЗБР-рассказы. Есть мысль организовать цикл рассказов «Босни о ДЗБР». Почему, собственно, босни? Наверное, потому что я Фаблир (а не Фаблир!!!) и рассказывать босни — моя профессия (англ. fable — басня). Концепция сего цикла состо-

ит в написании различных историй (необязательно комических, но можно) об агентах, резидентах, фойтерах и хирургах в непрямом смысле — то есть, имена [вернее, ник] героев будут не настоящими, а как бы в переносном смысле (например, не Bond, а, скажем, LBM или Кош Шоннери [Шон Коннери — это первый Джеймс Бонд]). Перед читателем будет стоять задача — назвать персонажей псевдонимы героев босен. Тот, кто разгадает первым, получит мороженое или еще что-то. Лично у меня некоторые наброски уже есть, но... меня без флуда хватит лишь на 1 полосу. Поэтому требуется соавтор (соавторша, соавторы...). Если кому-то интересно, то пишите по адресу fablier_post@inbox.ru.

Босни — это, конечно, хорошо... Помню я одну босню... Как там было?

Ворону как-то без посыл... Или не так? Впрочем, неважно.

Идея интересна. А вот исполнение... Тут уже от вас зависит. Мы не имеем ничего против подобных вещей, если они встречаются не слишком часто и сделаны хорошо. Можете попробовать, но обещать, что мы эти босни опубликуем, я не стану...

Продолжаем тему слоганов? Ну, тогда к микрофону вызывается комрад **Ruslan Kozak**:

Девиз для «Мика»:

«Мик» комрадов соединит и реальность изменит.

Если не понравится, можно использовать как лозунг «Мика»:

«Мик» комрадов соединил и реальность изменил.

Ну... Что я могу сказать? Как-то уж больно пафосно. Почти Маяковский ☺.

Далее эстафету продолжает **Sunset**:

В 14-м номере «Мика» Вы попросили у народа помощь со слоганом «Мика». Так как я неравнодушно отношусь к Вашему изданию, решил оказать посильную помощь.

Слоганы:

- 1) «Мик»: достовернее! полнее,
- 2) Потехе — время.
- 3) Довей драки!
- 4) «Мика»: Творим вместе легенду.
- 5) «...Есть только «Мик», ослепительный «Мик!»...

...А то звезда, что сорвалась и падает? Тапер сорвался... Чего он кричит?

А это небольшой концепт: Мик! Рожденные зажигать огонь надежды и утопить жажду сердец ваших, о геймеры!

И еще не удержался и добавил небольшой пародок Вам для души.

«Если бы Виртуальной Реальности не было, ее нужно было бы выдумать» (ДЗБР)

«Есть время разбрасывать камни. И есть время их собирать» (История одного Диттера).

«Чем бы инетчик не тешился, лишь бы хвори какой не приключилась» (Евгений Касперский).

Спасибо. Ты меня улыбнул...

Нас... Не выкуй я реального слогана среди предложенных. Думайте комрады, думайте. Не все же во виртуальном мире шарится — напрягите мышцы мозга!



Алексей ЛАТКОВ

ГЛУБИНА РЕЗКОСТИ

2

Окончание, начало см.: «Мир», №15 (125)

Лечится ли геометрия

Геометрические искажения. Это не лечится, да и выявить такие искажения порой не просто. Возьмите какой-нибудь эталонный размер (почему-то в больши-

Выбираем из меню

Все, теперь начнем корректировать изображение по экранному меню. Параметров там более чем достаточно, а иногда их избыток только мешает — возникает путаница. Но разобраться всегда можно. Начнем мы с центрирования. Сначала лучше переместить изображение в центр дисплея, а потом уже растянуть его влево, вправо, вверх и вниз (рис. 1). После этого можно переходить к настройке геометрии. Если вертикальные линии идут не совсем перпендикулярно горизонту или совсем не пер-

пендикулярно изображению влево или вправо. Кстати, иногда обычный лист А4 значительно облегчает работу. Приложите его к дисплею в районе углов и действуйте.

Наша цель — почти как у Малевича. Только у него был квадрат, а мы постараемся максимально приблизить все это экранное безобразие к прямоугольнику.

Изображение на бочку!

Если линии, из которых этот прямоугольник построен, не отличаются прямоот, то тут есть даже целых два пути решения. Первый — это эффект «бочки», то есть вогнутых или, наоборот, выпуклых вертикалей (рис. 4). Вы еще нигде не дели наш листик А4? Пригодится! Подгоняем вертикаль.

Теперь перейдем к не менее важным параметрам — яркости и контрасту. При калибровке многие профессионалы пол-

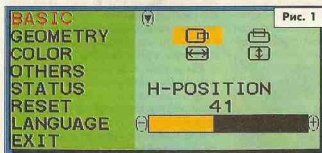


Рис. 1

нстве источников по этой теме советуют брать WinAmp) и... измерьте его линейкой. Да, согласен, выглядит со стороны это будет, прямо скажем, более чем странно, но какая вам разница? Кстати, лично я пользовался для этих целей полоской бумаги. Ее и у продавца попросить можно, и нет риска поцарапать монитор, да и удобнее это. Итак, меряем бумажкой размер окошко плеера в одном углу монитора, подгоняем формат бумажки под него, потом таким окошко в другой угол, меряем опять. Ну как? Удивлены? А на вид и не скажете. Вообще-то, производители заявляют в один голос, что процесс изготовления совершенен, и проблемы расхождения возникают с вероятностью повторного попадания снаряда в ту же лунку, но практика показывает обратное. Как бы то ни было, искажения по полю экрана составляют 7% — это норма. Меньше — лучше. (Да, есть такое дело. Самое смешное, что просто сменить полное изображение на экране ЭЛТ-монитора, например, вместо «Рамочного стола» Windows выведя полноэкранное окно Word'a, Photoshop'a и др., не изменив при этом ни частоту развертки, ни какие-либо иные параметры дисплея, мы можем получить на экране картинку с другими геометрическими размерами. Причем эти игры с размерами часто хорошо видны невооруженным глазом. — Прим. злостного реда.)

пендикулярно ему (а скорее всего, это так и есть), ничего страшного. Это нормально. Сначала нужно определить, каких именно искажений в линии больше. Для этого нужно немного отойти от экрана и посмотреть на «всю картину» сразу. Не зря говорят — со стороны виднее. Хотя в нашем случае, виднее будет издали. Если вы увидите, например, что нижняя сторона изображения немного уже верхней, то в этом случае придется воспользоваться функци-

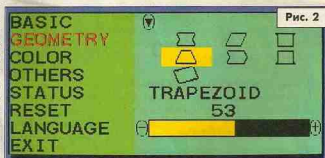


Рис. 2

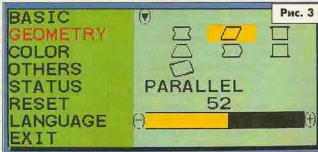


Рис. 3

ей настройки трапеции (рис. 2). Подгоняем размеры.

Что, опять не так? Возможно, ваше изображение немного смещено от центральной оси, то есть напоминает скошенный параллелепипед (рис. 3). В данном случае ищите в меню соответствующую иконку

зуются специальными утилитами (например, Adobe Gamma Loader), возможность которых превышает выбранный нами Nokia Monitor Test (эти проги даже рядом не стоят ☹, их сравнивать нельзя, у них разное назначение. — Прим. ну просто очень злоющий ред.). Но преимущество нашей программы в объеме и простоте, да и ее возможностей хватит с головой. Выбираем соответствующий пункт меню, далее устанавливаем яркость таким образом, чтобы фон стал невидимым (сливался с темным экраном). Затем увеличиваем яркость до тех пор, чтобы разница в насыщенности цветов прямоугольников составляла 3% (рис. 5, а на кой там тогда 1%-ная отметка, спрашивает неоднократно упоминаемый ред.) Далее увеличиваем контрастность до тех пор, пока рамки с серыми оттенками (рис. 5) не станут четко отли-

чатся друг от друга. Стоит отметить, что этот процесс довольно субъективный, и

параметры представляют собой оптимизированные настройки цвета.

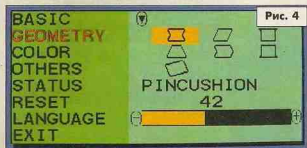


Рис. 4

тут необходимо руководствоваться только собственными ощущениями.

Если вам комфортно, и картинка не режет глаз, значит, с яркостью все нормально. Помните, что запас яркости должен всегда составлять, как минимум, 30%, то есть начальная яркость на 70 — норма (для ЭЛТ-мониторов). Больше — плохо, ибо со временем яркость монитора будет теряться и «запас» может не хватить надолго, а это не есть хорошо.

Следующий параметр — муар. Лично я еще ни разу не сталкивался с этим явлением, то есть сталкивался с таким эффектом, но всегда проблемы решались не с помощью настроек монитора, а путем корректирования багов железа. Муар — это искажение изображения (особенно в высоком разрешении) некоторыми артефактами, такими как горизонтальные и вертикальные линии, по цвету отличающиеся от реального. Лично я не рекомендую пользоваться подавлением муара — попробуйте включить его на максимум и поймете почему. Это приведет к дефектам изображения, особенно по краям, картинка дрожит, все мигает... Прямо светомузыка, дискотека... Борьбаться нужно не с эффектом, а с его причинами. Плохое соединение монитора с видеокартой, помехи электросети, неисправность видеокарты, слота и т.п. (Вопрос спорный. Кстати, настоящий муар, вызванный не плохими кабелями и прочими надуманными причинами выглядит так — рис. 6, это муар во всей красе. — Прим. издателя ред.).

Советы с температурой

Ну и последний параметр, заслуживающий внимания, — это регулирование цветовой температуры (рис. 7). Есть два это-

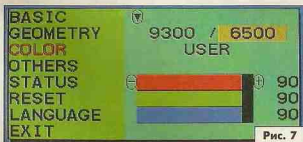


Рис. 7

лонных значения — 9300K и 6500K, кроме того, зачастую режимы цветопередачи можно корректировать вручную. Эти

освещением непосредственно рабочего места пользователя не связана. — Прим. издателя ред.).

Для качественной настройки монитора этого должно вполне хватить. Осталось только напомнить что некоторые модели (а из новых — практически все) имеют возможность устанавливать задержку времени показа экранного меню. Эта опция весьма полезна и экономит время и нервы. Не стану объяснять, просто вспомните о ней, когда менюшка будет прятаться от вас через каждые три секунды раздумий. Еще стоит помнить о параметрах возврата и сброса настроек.

Магнето

И еще пару слов о размагничивании (degauss). При длительной непрерывной



Рис. 6

работе или под воздействием сильных магнитных полей маска кинескопа намагничивается. При этом меняется соотношение цветов и их яркость, появляются геометрические искажения. Для устранения подобного эффекта старые мониторы требовало выключить и дать им отдохнуть в течение нескольких минут, а в отдельных случаях следует провести размагничивание с помощью специального оборудования. Но с таким антивариантом я не сталкивался уже лет 5, и в продаже найти его будет сложно.

Функция размагничивания позволяет устранять описанные эффекты без выключения монитора. При наличии функции ручного размагничивания требуется выбрать соответствующий пункт меню настроек для приведения монитора в норму. Различные производители рекомендуют раз-

личные временные задержки для проведения этого процесса. Лично я делаю размагничивание только после 3-4 часов непрерывной работы монитора, хотя некоторые размагничивают таким образом каждые 30 минут. (Извращенцы! Размагничивание следует проводить раз в месяц от силы, при нормальных, разумеется, условиях работы устройства. — Прим. ред.). Не стоит увлекаться, поскольку монитор один, а денег на новый жалко. В некоторых моделях есть функция автоматического размагничивания. Она позволяет монитору самому через некоторые промежутки времени проводить соответствующую операцию. Но я, честно говоря, не представляю себе этого процесса, поскольку он сопровождается значительны-

ми искажениями изображения, а если монитор решит устроить себе разрядку в процессе работы... Ну вы меня поймете.

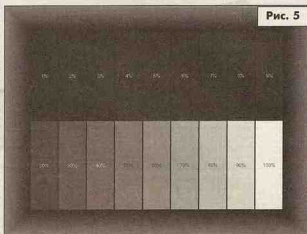
И еще — потратив час на настройку, вам наверняка хотелось бы защитить меню от по-

тороннего вмешательства. Например, от малоквалифицированных коллег повышенной дурковатости, малолетних детей повышенной любознательности, малоприятных домашних хомчюков повышенной важности и прочих нарушителей спокойствия. Тут на помощь придет блокировка меню. Она присутствует в большинстве современных устройств. А процесс блокировки представляет собой особое сочетание некой кнопки монитора, определенных производителей. Без аналогичной процедуры построения «комбинации из пальцев» для разблокирования меню изменить его настройки не удастся.

Напоследок — не забудьте скачать **Nokia Monitor Test** (я брал тут — http://download.softpedia.com:8080/multimedia/video/nokia_test.zip). И конечно же, помните: лучший прибор для настройки — это ваши глаза, ведь именно им предстоит работать с монитором. Удачных покупок!

P.S. Если при покупке монитора вы используете хотя бы третью часть моих рекомендаций, и вас при этом не выставляют из магазина, то свою задачу я буду считать выполненной процентов эдак на 167. (Это исключительно потому, что кто-то слишком часто в детстве «пославал» уроки математики. — Прим. все того же ред.).

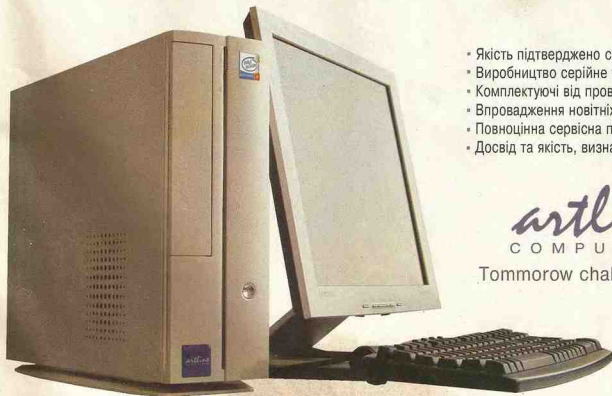
Рис. 5





Досягніть одночасного підвищення ефективності праці та конкурентоспроможності.

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



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

artline
COMPUTERS

Tomorrow challenge ready

Логотипи Intel, Intel® Pentium® 4 - зареєстровані торгові знаки Intel Corporation, США. Microsoft, Windows, Intel Core, Microsoft Artline - торгові знаки компаній. Товарна марка рід. Технологія.

TechnoPark

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

КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

EURO CLUB MANAGER 2003-2004



Менеджер ЕВРОПЕЙСКОГО КЛУБА



Займіть достойне місце в світі професійного футболу! Від кожної вашої дії залежить доля клубу. Визначайте тактику гри, ефективно проводьте тренування команди, а також грамотно управляйте фінансами. Справжній рай для істинних любителів футболу.

- Статистика 2003/2004 років, а також 12 чемпіонатів, включаючи участь ліг Англії, Франції, Німеччини, Іспанії, Італії та Нідерландів. Плюс, всі головні кубки!
- Реалістичні тактичні схеми: розвиток команди, тренування гравців, тренерські установки та багато-багато іншого.
- Прекрасна графіка на рівні кращих зразків жанру.

WAYWARD XS



pc cd-rom

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "Wayward XS", © 2004 "GMX Media"
Видавець на території України — компанія „МУЛЬТИТРЕЙД”
З питань пуртових закупок звертайтеся за тел. (044) 237 5186;
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

