

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 18-19 (128-129)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

3.05.2004



МЕХАНОИДЫ

МОИ

КОМП'ЮТЕР

Передплатний
індекс: 35327

Передплата триває!

МОИ ІГРОВОЙ
КОМП'ЮТЕР

Передплатний
індекс: 22307

хочеш відкрити?

Передплати одне з видань
на друге півріччя
та виграй свій приз!

100 хітових CD від компанії CDPlus та
Інтернет-магазину www.CDPRO.com.ua,
комп'ютерна техніка від компанії Корифей
для передплатників МІК

Розиграш відбудеться
9 липня
на святкуванні "Дня МК"

Більше 100 призів
від компанії К-Трейд
для передплатників МК



Передплати двічі - грай тричі!

Спеціальний приз
КТК ASUS MyPal A600
для передплатників обох видань
від компанії К-Трейд!

 **K-TRADE**
КОРИФЕЙ


cd plus



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. Келецькая
- ✓ угол Кошчибского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Мажевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные 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 «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

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

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода»; бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ТРАВНІ 2004



1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI

2-й ПРИЗИ — SoundCard ESS Maestro-2

3-й ПРИЗИ — Интернет-картки 1x1



234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incoSoft.com.ua

www.incoSoft.net.ua

Список статей

1. SebastoKrat, Олер КОЗАК aka Tamplier.
Hitman: Contracts, стр. 7.
2. Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa.
Бригада Е5: Новый Альянс, стр. 8.
3. Олер КОЗАК aka Tamplier, SebastoKrat.
DRIV3R, стр. 9.
4. Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Игроград 2004, стр. 10-11.
5. Кирилл ТАЛЕР.
Syberia II, стр. 12-15.
6. Zloy, \$Vanger\$.
Механоиды, стр. 16-19.
7. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Bad Boys-2, стр. 20-21.
8. MANIAC.
Jagged Alliance 2: Wildfire, стр. 22-23.
9. Аллан КАРМИН.
Vampire: the Masquerade, стр. 24-25.
10. Том/Док/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
11. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Need for CD-Speed, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



«Ура, дождался, дождался!!!» — радостно кричали кадеты, так подбрасывая в воздух уникальную боевую технику и сверхсекретные разработки спецназтов, чтобы не пропустить. «Ура, ура, дождался!!!» — радостно звали из окон агенты, наблюдая за кадетами, придавленными удивленной тенью. С большими Праздниками Вас, жители Игромада!

Бал без Лары

На днях в Сети появилась информация о том, что крупнейшее игровое шоу — выставка *Electronic Entertainment Expo* — пройдет без первой леди виртуального



мира Лары Крофт. Как большинство из вас, конечно, знает, провал последней серии сериала *Tomb Raider* заставил правообладателей — компанию *Eidos* — передать работу над следующей частью фирме **Crystal Dynamics**, где за созданием продолжения приключений Великой Лары будет пристально следить

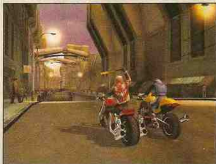
один из самых именитых игроков индустрии — Уоррен Спектор, известный как создатель одной из лучших action/RPG *Deus Ex*. Так вот, правление *Crystal* приняло решение не демонстрировать свои наработки на E3 2004. Жаль, особенно если учитывать, что образ Лары Крофт на протяжении очень многих лет играл довольно важную роль в различных шоу, демонстрируемых на E3. Кроме того, абсолютно понятно, что разработчики не собираются делиться сведениями с широкой общественностью. А это значит, что мы еще очень не скоро узнаем, что будет представлять собой новый *Tomb Raider*. Ну что ж, остается надеяться, что данный

ход разработчиков оправдан. Нам же остается, как обычно, набраться терпения и ждать.

1С в поход собрался

Ну а крупнейший российский публишер — компания **1С**, в отличие от *Crystal Dynamics*, собирается принять в E3 самое активное участие. Недавно из офиса этой компании мы получили полный список проектов, которые 1С собирается демонстрировать на лос-анджелесском шоу:

✓ *Axle Rage* (разработчик — компания *Акелла*);



✓ *Одиссея капитана Блада* (разработчик — компания «Акелла»);

✓ *Морской охотник* (разработчик — компания *Акелла*);

✓ *Swashbucklers: Legacy of Drake* (разработчик — компания «Акелла»);

✓ *You Are Empty* (разработчик — *Digital Spray Studios*);

✓ *Дальнейший 3* (разработчик — компания *SoftLab-Nsk*);

✓ *Вивисектор: Зверь внутри* (разработчик — компания *Action Forms*);

✓ *Карибский кризис* (разработчик — компания *G5 Software*);

✓ *XIII век* (рабочее название, разработчик — компания *OSW Games*);

✓ *Паркан 2* (разработчик — компания *Никитя*);

✓ *Сфера* (разработчик — компания «Никитя»);

✓ *Сталинград* (разработчик — компания *DTF Games*);

✓ *«Первая мировая»* (разработчик — компания *Dark Fox*);

✓ *«Золотая пустыня»* (разработчик — компания *Arise*);

✓ *«Бригада Е5: Новый Альянс»* (разработчик — компания «Алейрон»);

✓ *«Восхождение на трон»* (разработчик — компания *DVS*);



✓ *«Звездные волки»* (разработчик — компания *X-Bow Software*);

✓ *«Механоиды»* (разработчик — *SkyRiver Studios*);

✓ *«Космические рейнджеры 2»* (разработчик — компания *Elemental Games*);

✓ *«Звездная лихорадка»* (разработчик — компания *Crioland*);

✓ *«Пограничье»* (разработчик — компания «Сатурн-плюс»);

Большинство этих проектов хорошо знакомы нашим постоянным читателям. Однако в списке имеются игры, которые будут представлены впервые.

Swashbucklers: Legacy of Drake (рабочее название) — новая игра жанра action с видом от третьего лица; история, полная неожиданных поворотов, черного юмора и удивительных приключений. Игроком предстоит исполнить роль Эбрахама Грея по кличке Соловей, только что получившего от правительства США капитанский патент отчаянного молодого капитана, успешного ввязавшись не только в войну за независимость 1812 года, но и в поиски сокровищ легендарного пирата Френсиса Дрейка. Игра характеризуется динамичным, насыщенным действием и событиями.

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

яни геймплеем: в ходе выполнения разнообразных миссий вам предстоит командовать своим судном, участвовать в захватывающих морских сражениях, брать вражеские корабли на бордаж, проводить вылазки и вступать в кровопролитные дуэли — одним словом, Соловю не раз придется сглотнуть искусственным владением револьвером и шпалой.

«**XIII век**» (рабочее название) — 3D-стратегия в реальном времени, действие которой, как нетрудно догадаться из названия, происходит в тринадцатом столетии. Игроку, выступающему в роли лидера одной из многочисленных европейских наций периода Средневековья, предстоит освоить искусство военной стратегии, научиться управлять огромными армиями, проявить свою компетентность в вопросах экономики, политики и дипломатии, вписать свое имя в анналы истории, отстояв родные земли от вражеского нашествия и добившись их процветания. Вас ждут масштабные сражения, осадные и оборонительные операции, игра на тактической карте, а также возможность лично экипировать войско, подготавливая его к битве в тех или иных условиях, той или иной обстановке. Технологической основой «XIII века» стал современный игровой движок, характеризующийся высоким качеством 3D-графики, пророботанной физикой мира и массой впечатляющих визуальных спецэффектов.

«**Закон пустыни**» (рабочее название) — военная стратегия в реальном времени, события которой происходят в мире, пережившем глобальную катастрофу, которая стала причиной практически полного уничтожения земной цивилизации. Спустя долгое время после трагических событий далекие потомки выживших в катаклизме людей предпринимают попытку построить свою жизнь заново, переосмысливая накопленный когда-то человечеством багаж практических и теоретических знаний, создавая свою шкалу ценностей и приоритетов. В сложившейся ситуации новой основой цивилизации становится бензин — жидкость, за которую все можно купить, но из-за которой все можно также и потерять. Новый закон нового мира гласит: законов здесь нет, прав тоже, у кого больше патронов. Выжженная земля дает шанс на выживание лишь самым сильным, самым талантливым, самым дальновидным. Основная боевая единица армий новой цивилизации — мирные некогда автомобили, переоборудованные в машины, несущие смерть всему живому. И для поддержания этих «бойцов» в должном состоянии нужно одно: бензин. В игре нас ожидает около трех десятков миссий, раскручивающих драматический сюжет о мести, крови и любви, полсотни моделей фантастической колесной и гусеничной техники, современный атласный движок, разработанный компанией «Нивел», отличная детализированная графика, высококачественный звук, могучий драйв и фееричный адранглина.

«**Звездная лихорадка**» (рабочее название) — новый космический симулятор,

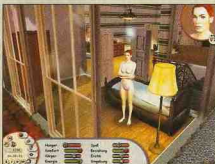
действие которого разворачивается в одной из удаленных звездных систем, не избежавшей самой опасной болезни человечества — жажды наживы, жажды богатства и власти. Игрокам предстоит пройти сквозь мириады миров, приняв участие в захватывающем звездном приключении. Вас ждут сражения в открытом космосе, низкоорбитальные полеты и посадки на планеты, вы сможете стать вольным странником, пиратом или торговцем.

«Звездная лихорадка» — это живой мир, полный опасностей, мир в каждом уголке которого вас поджидают удивительные открытия и неожиданные встречи. Игра разрабатывается на самом высоком технологическом уровне и соответствует все возможности современных видеокарт. Вход в плотные слои атмосферы, астероиды, туманность, фантастические пейзажи, симуляция физики взаимодействия атмосферы и кораблей с разными аэродинамическими свойствами — все это делает «Звездную лихорадку» по-настоящему уникальным представителем жанра.

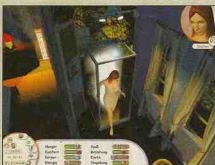
Что ж, будем надеяться, что проекты, которые 1С собирается представить на Е3, придутся по душе посетителям выставки. Ждем Е3.

Любовь по-русски

Компания «Бука» объявила об отправке в печать локализованной версии симулятора личной жизни **Singles: Flirt up**



you Life, созданного немецкой компанией **Rotobee**. Как большинство из вас помнит, эта вариация на тему *The Sims* пред-



лагит игрокам заниматься обустройством личной жизни своего виртуального протеже, причем упор в игре будет сделан именно на романтически-эротические отношения персонажей. Добавьте сюда еще отличную 3D-графику, реалистичную анимацию, высокодетализированные трехмерные модели персонажей, и вы получите... симулятор

плейбоя? Или красивую историю любви? Или... Об этом вы сможете узнать, приобретя диск, который появится в продаже 29 апреля сего года. То есть в тот момент, когда вы читаете этот номер, игра уже ждет вас на прилавках. Не пропустите!

Полку издателей прибыло

Всем, кто более-менее близко знаком с игровой индустрией, очень хорошо известно, насколько важно любой компании, занимающейся созданием компьютерных игр, найти своего издателя. Конечно, всегда жела-



тельно найти издателя хорошего — известного и с большими связями. Но обобщать с крупными фирмами зачастую бывает очень сложно. Монстры индустрии редко идут на риск, принимая под свое крыло молодые, никому не известные компании. И вот тогда приходится на помощь издатели мелкие, начинающие. Ведь лоббизм тоже нужно с чего-то начинать. И вот, недавно в Великобритании появился один из таких издателей — имя ему **Dusk 2 Down**. Эта компания была основана неким **Нейлом Коттоном**, работавшем в различных издательских конторах более двадцати восьми лет и наконец-то решившем открыть свое собственное дело. **Dusk 2 Down** собирается заняться изданием игр для PC и прилагает к сотрудничеству разработчиков, создающих продукты для этой платформы. Если вы заинтересовались этой информацией, обязательно загляните на официальный сайт молодой компании (<http://www.dusk2down.marcomsonline.com/>).

Гэндальф опаздывает

Издательская компания **Vivendi Universal Games** на днях объявила о задержке даты релиза глобальной онлайн-



вой игры **Middle-Earth Online**. Как большинство из вас знает, действие

этой игры, непосредственной разработкой которой занимается компания **Tribune Entertainment**, будет развлекательная, пожалуй, в самой популярной фантастической вселенной — мире Средиземья, созданном Дж. Р.Р. Толкиеном. Нам снова предложат окунуться в противостояние братства Кольца и темных орд Саурона. Несмотря на то, что упор будет сделан именно на военные действия и героические свершения, в Middle-Earth Online мы найдем все черты, присущие MMORPG — массу мирных профессий, возможность зарабатывать себе на жизнь охотой, созданием оружия, брони и предметов быта. Не забыта так же возможность обзавестись собственным жилищем, посидеть в таверне, собрать собитвенную партию и отправиться по следам Бильбо или просто прогуляться по окрестностям. Но при этом основные усилия разработчиков направлены на то, чтобы в этом виртуальном мире царила атмосфера книг Толкиена. Даже ролевая система создается с учетом «средиземского» колорита. И судя по всему, именно в этом и состоит главная проблема. Игра должна была появиться в конце 2004 года, однако релиз был перенесен на 2005. Причем, согласно заявлению сотрудников Vivendi, дополнительное время разработчики намерены потратить именно на детальную проработку мира, чтобы игра как можно больше соответствовала духу «Саги о Кольце». Ну что ж, создание игровой атмосферы — дело настолько тонкое и сложное, что винить Tribune Entertainment в переносе даты выхода просто невозможно. Будем надеяться, что разработчики удастся добиться своей цели, и тысячи поклонников мира Средиземья обретут в виртуальном воплощении своего любимого мира.

Звезды зовут

Компания **Lucas Arts** анонсировала аддон к своей глобальной онлайн-овой RPG **Star Wars: Galaxies**, который будет называться **Star Wars: Jump to Lightspeed**. Главной отличительной особенностью этого дополнения будет введение в игру полноценных космических полетов, которые позволят игрокам вырваться за пределы родной планеты и исследовать «далекую-далекую галактику». Разработчики намереваются подарить жителям вселенной Star Wars десять космических секторов, наполненных разнообразными планетами, звездами, «черными дырами» и прочими космическими радостями. Для тех же, кому не по душе свободный поиск, будет подготовлено более ста миссий, выполняя которые, можно будет улучшить свое благосостояние и поднакопить экспириенса. Ну а парк космических кораб-

лей будет насчитывать более полутора десятков разнообразных судов. Поклонники киносериала смогут лично посидеть за штур-



валами звездолетов, которые они видели на экране. Среди космических кораблей будут X-wings, Y-wings, TIE fighters, TIE interceptors и транспорт YT-1300, который, по заявлениям разработчиков напомним знаменитый Millennium Falcon Хана Соло. Кроме того, в аддоне игроки найдут две новые расы, огромное количество новых моделей оружия, брони, снаряжения, оборудования и предметов быта. Если вы хотите подробнее узнать о Star Wars: Jump to lightspeed, обязательно загляните на официальную страничку игры (http://www.lucasarts.com/games/swgalaxies_lightspeed/), где вы не только найдете первые описания аддона и богатую галерею скриншотов, но и сможете скачать первый трейлер. Релиз намечен на конец этого года. Ждем-с.

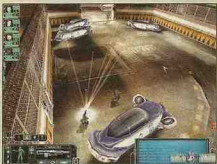
Власть закона

Компания «Руссобит-М» объявила о поступлении в продажу тактики-ролевого проекта «Власть закона», созданного компанией «МиСТ ланд-ЮГ», знакомой нашим геймерам по таким проектам как «Код доступа: РАЙ» и «История войн: Наполеон». Собственно, «Власть закона» кое в чем перекликается с «Кодом доступа: РАЙ». Нас снова ждет мрачный киберпанковский мир, тактические бои, группа то-

ождожа, а их противники — поборники мирового зла. Так ли это? А вот здесь все зависит только от вас. Вы можете выполнять приказы своих начальников и до конца игры оставаться в убеждении, что играете за «хороших парней». А можете начать сомневаться и в конце концов прийти к выводу, что ваши дополнители на самом деле всего-навсего марионетки тоталитарного режима, бездумные роботы, убивающие невинных людей по приказу свыше. А может... Короче говоря, вариантов развития событий — масса. Выбор за вами. Кроме нелинейного сюжета разработчики обещают нам живой мир, который будет жить и развиваться вне зависимости от ваших действий. Нет, вы можете влиять на события, но успеть везде невозможно, и вам придется считаться с действиями других персонажей, которые точно так же, как и вы, делают свое дело. На основное внимание уделено именно тактическим боям. «Во «Власти Закона» каждая миссия — это бой. Поэтому концепции уровней в первую очередь продумывались с точки зрения ведения на них войны, а уже затем добавлялись различные квестовые и приключенческие элементы» — заявляют разработчики. Для того чтобы в бою вы чувствовали себя удобно и комфортно, ребята из «МиСТ ланд» подготовили довольно солидный арсенал футуристических «стволов» и эффективные средства защиты, создали интересные игровые уровни, позволяющие использовать в схватках самые разнообразные тактические решения, предоставили возможность пользоваться боевой техникой и многое, многое другое.

Что нас ждет в Battlefield 2?

Как большинство из вас, конечно, помнит, не так давно компания **Electronic Arts** анонсировала вторую часть командного шутера **Battlefield**, непосредственной разработкой которого занимается фирма **Digital Illusions**. Однако, кроме самого факта начала работ, до сих пор ничего известного не было. И вот, в Сеть понемногу начинают просачиваться первые сведения о Battlefield 2. Как недавно стало известно, события игры (а проще говоря, схватки небольших подразделений) развсются в Китае и на Ближнем Востоке. Причем, вы сможете выбрать одну из трех враждующих сторон — американскую морскую пехоту, китайский спецназ и бойцов некоей загадочной Коалиции ближневосточных государств. Игра создается на новом движке, который будет поддерживать динамическое освещение, скелетную анимацию и зональное поражение бойцов и техники. Кроме того, нам обещают реалистичную физику, интерактивное окружение, материалы разной степени проницаемости и многое, многое другое. Также было заявлено несколько режимов игры, однако подробностей на этот счет пока что нет. Ну что ж, наберемся терпения и будем ждать новых откровений разработчиков.



воршей», преследующая великие цели, и прочая, прочая. Ну а если ко всему этому добавить тот факт, что новый проект «МиСТ ланд» создается на модифицированном движке «РАЯ», то сходство становится еще более очевидным.

Итак, нам придется вжиться в роль молодой выпускницы полицейского училища по имени Катрин. Прислушая к своему первому заданию, наша героиня сразу верит в то, что ее товарищи, находящиеся «по эту сторону закона», — рыцари в белых

Р **ПромТех**
МОДЕРНИЗАЦИЯ

Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
В ЖИВНИИ
Комп'ютерие, комплектующих
та периферии

вул. Виборзыха, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15



SebastoKrat0r, который был III sebastokrator@ukr.net

HITMAN

CONTRACTS

Олег КОЗАК aka Tamplier

Контракт #1

Цель #1. Мясной Король. Владелец мясоперерабатывающей фабрики. Уничтожить.

Это был очередной заключенный мной контракт на убийство — сорок седьмой. Этот человек был мне отвратителен — самонадеянный мясной барон Румынии. И в данный момент я пробирался по грязным коридорам, залпанным кровью и внутренностями самых разнообразных животных. Внезапно я услы-



шал отрывки разговора двух охранников: «А знаешь, мне говорили, что Hitman: Contracts продолжает историю о похождениях великого киллера под кличкой 47-ой. Он приходит в себя в таинственном номере какой-то захудалой гостиницы Парижа, причем совершенно ничего не помнит. И в процессе игры Хитмэну придется восстановить у себя в мозгу недавно произошедшие события и разобраться кто, где, зачем он, а также «кто виноват» и «кто делать?». Во время игры 47-ой побывает в России, на старой базе субмарин, в Англии, Китае, Румынии, поместье Мясного... Агрх!» Нож возник в руке в кадык и охранник с криком повалился на землю. Второй обернулся, сверля глазами темноту, но от точного выстрела умер сразу. Больше на моем пути охранников не встречалось. Я спокойно добрался до покоев Мясного Короля. Там меня ожидал очередной телохраник. Устранить его оказалось делом техники. Сам же Король, жирный и смердящий тип, как раз возлежал на своей кровати и храпел, как тысяча буйволов. Внезапно его храп оборвался. Конечно же, от того, что тонкая Судьба схватила его за горло. Не одного его ждал токая Судьба. На столе в покоях Короля я нашел писмо: «Мясному Королю. Очень важно! На вас направлен убийца! Вооружен и очень опасен! Имя: Хитмэн, кличка: 47-ой. Приметы: лысый, скрытный. Арсенал убийцы включает в себя:

✓ **струну** — тихое почти совершенное оружие для уничтожения одиночных охранников без всяких шумов и сцен; не определяется металлоискателями;

✓ **лопату** — легко может лишить противника черепа. При контакте слышен глухой стук, и это оружие становится смертельным в умелых руках. Руки 47-ого, ой, как умели;

✓ **пистолеты Silverbarrels** — еще один инструмент профессионального убийцы. Можно использовать вместе с глушителями;

✓ **пистолеты Gold Deagle** — оружие достаточно шумное и тяжелое, что компенсируется невероятной убийственностью ствола;

✓ **АК-74** — русский «калаш»; 30 патронов в обойме, хорошие повреждения и приличная скорострельность сделают свою работу.

Повторю: он очень опасен!

Да, письмо пришло немногого не вовремя. Уходя я злобно отправил на тот свет сумасшедшего брата Мясного Короля, который бегал в одних шортах и фартуке и размахивал своим теском до маяса.

Контракт #2

Цель #1.

Фриц Фукс. Создатель потенциально опасной бомбы. Уничтожить.

Франц Фукс. Брат Фрица. Уничтожить.

Сейчас мне приходилось ползти по нагнетающей страх базе субмарин в Сибири. Охранников тут было совсем мало, а звукоизоляция стен просто поражала. Никто и не думал сбегаться на выстрелы. Когда я проходил через одну из комнат, мой слух уловил некие звуки. Я зашел и увидел старое радио: «Информация! Важно! Aufmersamkeit! Aufmersamkeit! Как и в предыдущих сериях игры Hitman, у игрока будет несколько способов прохождения



миссий. Например, если необходимо попасть на светскую вечеринку, можно снять из снайперской винтовки вышибалу, спрятать тело и прийти в гости без шума и пыли. Aufmersamkeit! А можно познакомиться в темном уголке с каким-нибудь приподнимающимся гостем, после чего завладеть его смартфоном и прила-

Разработчик: IO Interactive

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: симулятор наемного убийцы/action

Дата выхода: 21 апреля 2004 года

B.A. (before article): все персонажи рассказа не выдуманы. Все совпадения считать четко продуманным планом. В статье нет вывода, мы предоставляем вам возможность его сделать

A.B.A. (after B.A.): Aufmersamkeit (нем.) — внимание

шением на бал. Aufmersamkeit! Причем в обоих случаях после завершения миссии игрок не будет «награжден» позорным рейтингом Mass Murderer, который выдается прямоугольным



маньяком, обладающим единственной и тоже прямой мозговой извилиной. Aufmersamkeit!

Информация! Важно! Aufmersamkeit! Как и в предыдущих сериях игры Hitman... судя по всему, радио просто заело. После небольшой перестрелки, хоть я и не любил их, братья Фуксы были устранены, а все чертежи бомбы уничтожены...

Контракт #3

Цель #1. Семейство Балдингардов. Ставят себя выше закона. Уничтожить.

Громадный пансион возвышался передо мной. Слишком много разных пристроек. И вообще нет охранников. Слишком просто. Слишком просто. Вот я вхожу в кабинет Балдингарда-старшего. Он сидит за столом с виски. Вот он хвастет себе охотничье руль... Но он лежит мертвый, а я вытаскиваю из его руки документ, который он читал перед тем как быть застреленным: «Модернизированный движок Freedom Fighters обещает множество новых эффектов, и в целом Hitman: Contracts позиционируется как лучший в плане графики проект из всего, что сделано компанией на сегодняшний день. Атмосфера игры гораздо более депрессивна, чем в предыдущих частях. Дождь, снег выполняются на высоком уровне, все смотрится достаточно реалистично. Кроме того, мрачное настроение и выразительность антуража подкрепляются всеми возможными визуальными эффектами, увеличением количества полигонов на 50% и музыкой Джеспера Кюда (Jesper Kyd), отмеченного в каждом творении IO. Также возросло число звуковых каналов и поддержка Dolby Pro Logic 2s.

Осталось еще пара человек...

Черт! Это было ловушкой! Мне подставили! Я знал, что это слишком просто! Я выполняю миссию все же. Черт! Я теряю сознание... Не-е-е-е!



Станислав Степанченко aka Stepa

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ альянс

Думаю, вы давно обратили внимание на то, что не берется за реализацию безнадёжных и малоинтересных продуктов. На фоне нынешнего дефицита хороших игр подобная стратегия делает немалую честь издателю. Так что стоит почаще заглядывать на официальный сайт IC, где то и дело появляются анонсы новых игр. Вот как сейчас, например...

Итак, «Бригада Е5» будет представлять собой тактическую игру. Действие разворачивается в тропическом государстве Па-

чистия нечто неиграбельное... Хотя разработчики обещают, что при такой системе поведение героев станет более естественным, с ними будет интереснее управляться.

Сюжетных линий три. Будет возможность присоединиться к любой из враждующих сторон (причем, заметьте, какие это стороны — не указывается). Также можно будет создать собственную фракцию и захватить власть в свои загребущие.

Также разработчики обещают уделить особое внимание инвентарю и оружию. В игре будет более ста видов оружия, не считая гранат, бронжилетов и прочей атрибутики. В принципе, разнообразие видов оружия некритично для игр такого плана. Гораздо важнее качество его реализации (кому нужны эти бесконечные убогие вариации — «пистолет», «пистолет чуть больше калибром», «пистолет с фонариком», «пистолет с ярким фонариком» и т.д.). Будет возможность дополнительного модифицирования видов оружия — на него можно цеплять штаты, оптические прицелы, подствольные гранатометы, дополнительные магазины... А теперь пристегните ремни, и мы попытаемся со всей этой финой взлететь.

Графика... Да что говорить, смотрите на скриншоты. Хотя обещают проработанный

Разработчик: «Апейрон»

Издатель: IC

Дата выхода: пока не определена

рируемых картах для боев на открытой местности», которые были еще в незабвенном Baldur's Gate 2. Снаряжение будет цепляться на модель персонажа, что, в принципе, тоже не ново, но при хорошей реализации может дать весьма приятные результаты. О смене дня и ночи уже не стоит и говорить — подобные фишки теперь реализованы в каждой приличной игре.

Ролевая система базируется на развитии основных характеристик боя и их профессиональных навыков. В общем, все точно так же, как и в Jagged Alliance.

Бойцы могут ходить отрядами по шесть человек. Максимум в отряде может быть шестеро? Ум, и здесь пахнет «Альянсом».

По части функций управления подчиненными нам тоже обещают разнообразие. Введут возможность конструирова-



линеро (что-то последнее время действия большинства тактических игр разворачиваются именно в тропических государствах), находящемся на пороге гражданской войны. В стране недавно произошел государственный переворот, и нам предстоит сформировать из наемников «отряд особого назначения» и оказаться в самом центре событий.

Стоп... Где-то это уже было. И я даже знаю, где. Jagged Alliance. По крайней мере завязка очень похожа — листая страничку сайта, я уже подумал было, что нас ожидает очередной клон, но краем глаза заметил очень интересную фразу:

«Важная отличительная особенность «Бригады Е5» заключается в том, что в игре не используются абстрактные action points. В основе концепции игры лежит оригинальная система, получившая название SPM (Smart Pause Mode). Она успешно сочетает преимущества походных игр и игр реального времени».

Это окончательно поставило меня в тупик. Признаться честно, я не представляю себе тактику такого плана без AP. Вместо этого нам обещают новую систему. В результате, у каждого члена вашей группы на выполнение одного и того же действия будет затрачиваться разное количество времени. Не знаю, насколько этот ход себя оправдает, но надеюсь, что оправдает, иначе может полу-



дизайн помещений и интерактивные интерьеры (!), не говоря уже о бесконечной череде городских кварталов и «случайно гене-



ция новых действий (кто объяснит мне как это?), также позволят составлять перечни приказов, которые будут выполняться автоматически. Естественно, при отсутствии неблагоприятных условий (во, завернул!). И это создание перечней приказов невозможно без чего? Правильно ☹. Нет, не без Jagged Alliance ☹. Без достаточно высокого уровня AI. Который, как всегда, обещают на высшем уровне. Кланутся-божоты, что компьютерный соперник «будет действовать сообразно сложившейся стратегической и тактической ситуации».

Мультиплеер в игре будет в режиме deathmatch на специальных картах. Поддерживает до четырех человек с отрядами.

В общем, концепция, я думаю, ясна. Если разработчиков удастся реализовать все то, что они наобещали, то получится достойный представитель жанра тактических... Даже не знаю как сказать. Тактических ролевых игр. Выход игры планировался на этот год, но так как дата выхода до сих пор неизвестна, есть основания предполагать, что выход отложится еще на некоторое время.

Ну что ж, выбор у нас небольшой. Тактических игр не так уж и много в наше время, а что касается ХОРОШИХ тактических игр — так их и вовсе можно по пальцам пересчитать. Придется ждать «Бригады Е5» и надеяться, что она выйдет такой, какой обещают ее нам разработчики.



Олег Козак aka Tamplier kozako@ukr.net
SebastoKrator sebastokrator@ukr.net



Шумахер, несясь на громадной скорости, проходит поворот!
Хакинен, сбавляя неиную скорость, тоже проходит поворот!

Неизвестный русский гонокщик с криком «Че вы тут расселись?» едет прямо на трибуны и проходит поворот, срезая невероятный угол! Но что же это за белая машина?

Крем для загара из Майами

Первый Driver, вышедший в 1999 году, принес моду на большие города и свободное передвижение по ним на автомобилях. Для Reflections Interactive это был настоящий хит — свыше 1 миллиона копий были проданы за год после релиза. Чтобы игрок не путал эту неограниченную свободу с безответственностью, авторы заботливо разместили чуть ли не за каждым углом по полицейской машине. Кроме того, всех прохожих наделили редким талантом — избегать авто, вылетающих из-за поворота на скорости 70 миль в час ☹.

Много кто говорит, что именно Драйвер вдохновил Rockstar North на выпуск их хита — GTA3 (а вскоре и ViceCity).

В 2000 году Driver 2 вышел исключительно для «Соньки», и сейчас готовится третья часть игры, которая выйдет для PC, X-Box, PS2. Несмотря на то, что уже можно давить пешеходов ☹, смысл жизни главного героя по-прежнему остаются великолепные кинематографические погоня, лихие прыжки, полицейские развороты и прочая голливудская эквилибристика.

Главный персонаж игры все тот же — тайный полицейский Табиас Таннер. На этот раз Табиас намеревается закрыть международное кольцо автомобильного воровства. Таннеру предстоит просочиться в банду воров и выяснить, кто же такой унылый приказал укоротить 40 крутых машин.

В игре до сих пор присутствуют город Майами. Кроме него в игре будут Стамбул и Ницца. Конечно же, разница между американским, французским и турецким городами весьма ощутима. Отличаются не только дороги и направления, но и манера вождения местных граждан. Разработчики особо выделяют это обстоятельство, намекая на разнообразие геймплея, чего явно не хватало оригиналу — он мог похвастаться разве что значительными горками Сан-Франциско.

Нам обещают огромное количество зданий — около 30 тысяч, а суммарная протя-

женность всех улиц — 150 миль. Также нам собираются предоставить более 70 транспортных средств, включая мотоциклы, грузовики, трейлеры, мусоровозы, пикапы, мопеды, велосипеды, полицейские, спортивные, рыболовные катера и т.д. Но разработчики не оставили свою любовь к автомобилям 70-х годов. В разных городах нас ожидают разные машины. В Майами большая часть автомобилей — спортивные, а в Стамбуле — консервативные модели (политкорректное название вездеходов, на которых каталась еще ваша бабушка ☹). Когда наш герой будет ходить пешком, он сможет пощипать любую машину а-ля GTA. Ни одна из этих машин не будет лицензирована, как и в GTA, все точки окажутся новыми марками.



Также нам обещают неплохой арсенал огнестрельного оружия: ружья, автоматы и пистолеты. Но нас ожидает ПОЛНЕЙШИЙ обман: НИКАКОЙ крови ☹!!! Почему? Да потому что Германия, в которой проживает внушительная часть европейских покупателей игры, снова против!

Такой? Откуда здесь такой? Еще и марсельское? А, ну да, мы же в Марселе... Но такой?

Сам себе режиссер

Разумеется, эти сшибачные развязки по городским улицам можно и нужно тщательно записывать. Камеры, которыми вы будете записывать свое экстремальное вождение, можно расставить произвольно и заставить смотреть их под любым углом. При желании можно будет просматривать свои ролики в замедленном воспроизведении (slow-mo). Примерно 70% игры нам придется ездить на тачках, 30% — ходить пешком и отстреливаться.

В игре предоставляется три режима игры, среди которых:

Разработчик: Reflections Interactive

Издатель: Atari

Жанр: Action (Third Person)/Racing

Системные требования: не объявлены

Дата выхода: июнь 2004 года

✓ *Undercover* — внедряемся в банду угонщиков автомобилей, работая в связке с прежним партнером Табиасом Джонсом;

✓ *Take a Ride* — простая свободная езда;

✓ *Driver game* — гонки по городу с целью вовремя успеть приехать к контрольным точкам.

Нам в очередной раз обещают потрясающий геймплей. Третья часть позаимствовала лучшие элементы из Driver и Destruction Derby и к тому же обладает впечатляющей внешностью (смотрите скриншоты).

Тя, это же наш знакомый Даниэль! Он проходил поворот и в последнем рывке обогнал гангстеров! Он снова победил! Но, кажется, сейчас у него это более не отаженные дела...

Сам себе режиссер-2

Лихо ездить по улицам так просто не получится. В игре обещают реалистичную систему повреждений автомобиля. У авто сможет отвалиться или погнуться любая часть корпуса, то же самое можно устроить и чужой машине. Игрок сможет почувствовать себя скульптором, трансформируя машину в столкновениях с фанарами и стенами, также могут отвалиться колеса ☹. Игрок будет использовать модернизированный теневого движок, который был применен в последнем творении Reflections — *Stuntman*, что разработчики для PS2. Соответственно, графика в игре достигнет больших высот. Тени будут поражать реалистичностью, а по освещению можно будет догадаться, в какой точке неба находится солнце. Анимация персонажей обаятельная: шаги, бег, смерть — все смотрится просто великолепно. Успокоймо уже заверить, что графика в несколько раз будет превосходить большую и ужасную «Мафию» (не говоря уже о GTA). И хотя о системных требованиях пока нет информации, но надо думать, она вряд ли будет утешительной для владельцев машин посроке. Мультиплеера в игре не будет... жаль ☹.

Мартин Эдмондсон, продюсер проекта, убежден, что взаимодействие кинематографа, видео- и компьютерных игр идет на пользу последним и убеждает игрока в реальности происходящего. Тем, кому эта логика кажется странноватой, дизайнеры дополнительно предельно десяти тысяч фотографий упомянутых городов и километры видеопленки.

К реалистичному видео добавлен и впечатляющий звук: Таннер озвучивает Майкл Мэдсен, известный по фильмам *Reservoir Dogs* и *Kill Bill*. Имена других ведущих актеров тоже впечатляют: Мишель Родригес, Винг Реймс и даже Микки Рурк.

Будем надеяться, что Reflections отнесутся к своей работе честно и сосредоточенно, поставив эту игру особым местом среди ей подобных. Ждем с нетерпением...

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com Александр GLUКK

Игроград 2004

О дружбе народов

Компании, представляющие на выставку свои продукты, безусловно, занимали ведущее место на «Игрограде», но этим все не исчерпывалось. Ведь любая выставка является работой только для участников, а для посетителей это должен быть праздник. На сей раз с легкой руки Талера, решившего провести на стенде «Мика» эстон-

му пивному ларьку, так как были не в состоянии и дальше терпеть такого издевательства над своим товарищем, но четко осознали, что остановить разбушевавшихся игроков уже не возможно. В силу вышеописанных причин мы не можем сказать, чем закончилось медленное, но упорное противостояние между девелоперами. А узнать, честно говоря, очень хочется. И как обычно в таких случаях, мы обращаемся к нашим читателям. Может быть, кто-нибудь из вас присутствовал при этой исторической схватке и знает, чем дело завершилось? Редакция нашего журнала будет очень благодарна вам за эту бесценную для нас информацию, а Талер пообещал лично вручить самому быстрому информатору тот самый дротик, который возлизал ему в... Впрочем, он, когда вручат будет, сам все и расскажет. Не будем портить сюрприз, а продолжим наш рассказ.

Идея медленных, но напряженных развлечений, похоже, заразила не только сотрудников редакции, но и наших друзей с MikPortal'a, которые заведовали гейзонай. Решив переплюнуть Талера, комрады,

ные в культ, — это нечто. Потом, когда страсти улеглись, а участники и организаторы чемпионата, выпив пива, обсудили все нюансы жестокого сражения, в чью-то голову пришла гениальная мысль — а не создать ли нам профессиональную лигу игроков в UT 1/10. Кстати говоря, заявки все еще принимаются, так что спешите, возможно, именно вам удастся завоевать звание Самого Медленного киберспортсмена Украины ☺.

Ну и, естественно, как и было обещано, в последний день выставки был проведен **День «Моего компьютера»** — традиционное мероприятие, на котором мы подводим итоги конкурса «Активно звучащий читатель». Все вы прекрасно знаете,



Талер в танке — это экзотично!

кий Новый год, практически вся игровидеосфера развлекалась под эгидой наших северных собраний. Возможно, многие из вас не заметили, что наш стенд был украшен новогодними елочками (они маленькие такие были, карликовые ☺), но сопровождающий праздник эстонский дартс не заметить было тяжело. Добы не разжигать межколоннальные распри, данное мероприятие проходило под названием «Убей Талера!». Именно тогда мы поняли, что читатели нашего журнала на самом деле жутко ненавидят этого простого воркутинского парня, ибо являющих проткнув Кирилла дроптиком для дартса было хоть отбавляй.

И не мновать Талеру медленной (дартс ведь эстонский) и болезненной смерти, если бы положение не спасли разработчики, которые решили вынести отношения между собой и использовали Талера исключительно в качестве мишени. То есть по назначению. Жестокая и самоотверженная схватка между представителями Electronic Paradise и GSC Game World закончилась... Ээээ, честно говоря, это для нас осталось загадкой. Ибо уставший от измывательства игроков Талер в самый ответственный момент применил древнюю защитную тактику и зажмурился, предотвратив попадание пули под мышку. А все остальные сотрудники «Мика» быстро бросились лечить нервы к ближайше-



Сапо в шоколаде — лучшая закуска к пиву!

каким образом проходит подобные розыгрыши, поэтому мы не станем подробно останавливаться на их описании. Скажем только, что это было, как всегда, весело и интересно. Победители получили подписки на наши издания и призы от компании «Одиссей». А кто победил? Внимательно следите за «Автоответчиками» — Кертис собирается опубликовать в следующем списке. Не пропустите — вдруг среди счастливых победителей мелькнет и ваше имя?

Тем временем выставка шла своим чередом. Народ осаждал стенды GSC, Deer Shadows, Abyss Lights, Crazy House и прочих компаний, которые демонстрировали игровые джойстики своих продуктов, щелкали затворами видеокамер и автоматов, привезенных ребятами из Electronic Paradise. Причем многие из тех, кто так лихо изобрал из себя «бойцов невидимого фронта», возможно, даже не подозревали, что держат в руках образцы оружия, которое станет прототипом «стволов», с помощью которых нам придется сражаться на виртуальных полях WehrWolf'a. Не могли похвалиться на отсутствие внимания и ребята, представившие на выставке онлайн-новые продукты. Короче говоря, все шло своим чередом, и только Кертис с Глюком ходили печальные и задумчивые, ибо приближалось ответственнейшее мероприятие, столкновение на широкие плечи миковцев просто не представлялось возможным. Приближалось время награждения призеров выставки, и выбор должны были сделать именно ветераны «Мика», при поддержке наших коллег из других изданий, присутствующих на «Игрограде». А так как членство в жюри было для нас занятием



Новая онлайн-игра от MikPortal'a

курующие виртуальные сражения, срочно объявив чемпионат по эстонскому «Анрилу». За основу была взята игра Unreal Tournament 2004, однако бои проводились на 1/10 скорости. Описывать это действие — занятие воистину неблагодарное. Тот, кто не видел медленно приближающуюся ракету и при этом не осознал, что не успеет от нее увернуться, тот, можно сказать, ничего не понимает в сетевых играх. Тормоза — главный противник любой сетевой игры, но тормоза, возведен-

новым, то нет ничего странного в том, что даже такие закаленные в виртуальных битвах бойцы разволновались не на шутку.

К слову о жюри, в него вошли по одному представителю от игровых журналов «Навигатор Игрового Мира», *Game Land* и *Шпигель*,



Вечерний променад

один представитель *MikPortal'a* (Сильвер) и два представителя «Мика» — угадываете, кто?

Хотелось бы сказать, что подведение итогов было жарким и бурным, но увы... Похоже, что каждый из представителей изданий определился со своими предпочтениями заранее, и они в основном совпадали.

Итак, приз за «Самый Оригинальный Проект» уехал в Харьков. Я думаю, нет ничего неожиданного в том, что самой оригинальной игрой «Игрограда» был признан «Вий. История рассказанная заново», от наших камрадов из компании *Crazy House*. Ждем отчета от камрада Талера.

Небольшая интрига возникла, когда обсуждалось, кому вручить приз за «Лучшую игру Ярмарки», а кому за «Лучший дебют», но, пораскинув мозгами, жюри таки решило, что лучшей игрой Ярмарки является «Сталкер» от *GSC GameWorld*, а *Xenus* от *Deep Shadows* получил «Приз за дебют». Ведь, что ни говори, но «Веном» де-юре сделан компанией GSC. Так значитесь на коробке и спорить с этим мы не собираемся.

Вот так, а вы как думали, кого мы наградим?



Без комментариев!!!

Ну а потом было закрытие, сдоча стендов и торжественная часть — награждение участников и победителей. Всех — и фантастов, и девелоперов собрали в кон-

ференц-зале, где и провели торжественное мероприятие с вручением призов и дипломов.

Собственно, наверное, на этом можно было бы, типа, занавес, все сходится по домам, ветер играет обрывками афиш и сдувающимися воздушными шариками, праздник окончился. Цирк уехал...

Цирк, возможно, и уехал, но клоуны остались ☹.

Действительно, нельзя же было вот так, по-свински взять и разойтись? А итоги подвести? А обсудить мероприятие в тесном кругу разработчиков и игроков? Нет, без этого нельзя. Да и просто отдохнуть после трех сумасшедших дней хочется. Так что когда генеральный директор компании «Дискус» Сергей Грицай предложил после закрытия собраться и напирать свои столы в место, где можно по-

Abyss Lights Studio



Zloy: охота на разработчиков

сидеть, мы, ясное дело, возражать не стали. Более того, Керис как крупный специалист по спонсорным мероприятиям и большой знаток значимых мест города вызвался быть проводником, и... повел. Не как Сусанин, к счастью, а вполне результативно — в результате примерно через полтора часа после закрытия около двадцати человек разработчиков и журналистов собрались на Подоле, в кафе, название которого оглашать мы не станем, и продолжили общение.

Хорошо продолжили, смеем заметить, до питья на брудершфот и поцелуев дело не дошло, но до завершенной в вечной любви вполне ☺.

Наверное, именно эту небольшую гулянку и можно считать окончанием Ярмарки и одним из показателей качества ☺, ведь если бы разработчиком «Игрограда» не понравился, то и в неофициальном закрытии участия они бы не приняли. Или это закрытие не было бы таким веселым и дружеским.

Наверное, пора подводить итоги? Как в отчете об очередном задании ☹.

Наверное, что ж. Пожалуйте. Ярмарка удалась. Да, были недочеты, были недоработки, но в целом все прош-

ла неплохо. НО. Можно было все организовать и лучше. ИМХО, конечно, но пытаться совместить два крупных мероприя-



Гейм-зона «Игрограда» — напряжение нарастает

тия не стоило — слишком много сил требуется на это и слишком малая польза, во всяком случае, с точки зрения нас и разработчиков. Нет, пообщаться с фантастами — оно дело неплохое, если один раз. Но не больше. Идея, что мастера пера будут рассказывать разработчикам, как нужно писать сценарии для игр, вызвало только улыбку, ибо, как показывает мировой опыт, хороших игр, сценарии к которым написали фантасты, не так уж и много. Слишком уж это разные вещи — писать книгу и сценарий. К тому же, чтобы давать советы, нужно самому иметь опыт в этом вопросе — написать хоть один сценарий.

Но, честно говоря, это дело такое... В любом случае, Ярмарка удалась, и мы очень надеемся, что в следующем году мы снова будем ее проводить и обязательно учтем и исправим все ошибки, совершенные в этом году. Да и разработчиков, мы очень надеемся, будет больше. Украинская гейминдустрия жива и развивается. Пора начать обращать на нее внимание!

Вот, собственно, на этом мы и хотим закончить.



День Нас: апофеоз апонтеоза!!!

Спасибо всем, кто принял участие в Ярмарке.

Спасибо все, кто помогал нам, особенно камрадам с *MikPortal'a*.

Спасибо всем, кто просто пришел посмотреть.

Спасибо, и, надеемся, до следующего года!

Кирилл ТАЛЕР&Мохнорыл ТАЛЕР
при участии К.Талер-2002



Попытка вступления. От себя, прошлого

Так точно, шеф! Слушались, шеф! ..Да, я знаю, вышла Syberia II... В смысле, куда вышло? Да туда же, куда и все ожидаемые игры... В эту, как ее... В жизни! Точно!.. Куда меня послали? Что значит казней?.. Не-е-е, шеф, я не согласен... Прошу в таком случае размер гонорара увеличивать прямо пропорционально километражу письма... Так точно, пойти еще дальше в случае дальнейших споров! Так точно, в случае дальнейших споров пойти так далеко, чтобы даже с приборами ночного возбуждения не нашли! Есть — преследовать «Сайберию-IV» всеми способами и иллюзиями... Есть — не ругаться унылыми словами и не компрометировать этим шефа! Все есть! И докладывать о каждом шаге, вздохе, выдохе, подъеме и перевороте — тоже! Старший наблюдатель К.Талер, конец связи...

Талер и Сибирь

...Мур! Полная...

Откидываясь на спинку кресла. Текст пока не стираю...

Но факт: шутить, как раньше, у меня не получается... Старшего наблюдателя К.Талера больше нет, и между полосами статей ему мелькать тоже не стоит. А даже если и получилось — я через такое «не могу!» писал вступление, что самому стало любопытно: можно ли надураться над музой с особым цинизмом и в результате получить что-то стоящее?

...Есть вещи, идеи, векния, которые ярко вспыхивают и остаются маяками на скалах времени. В основном, чтобы истории не забылись.

Таким же маячком, вероятно, остался и старший наблюдатель К.Талер со статьями, в которых шутки и рассказы о ДЗВР были больше, чем информации о самой игре. Не ахти какие статьи, но многим читателям они нравились.

Теперь Талер — матерый агент, попросту — солидный штатный работник: вычитывает статьи и вываливает в них всякие провокации молодых авторов, которые ранее сам себе позволял на страницах «Мика». Теперь уже он может из-за нескольких неточностей в статье посылать бюрократический вердикт: «Передать!» Теперь и он, в приподнятом плохом настроении, может нарывать на кадета

внештатника. Еще он может не вскакивать с чужого компьютера, сказав зубы, потому что сейчас нельзя засеиваться (или прерываться важным-важным разговор по скайп), а вредный, самоуверенный Кертис с ухмылкой сообщает: «А я прише-о-о-о! Правда, ты рад меня видеть?» Он не заходит с трясущимися руками в бухгалтерию, чтобы в очередной раз узнать, что его гонорар потрачен на похороны очередного редакционного хомька, а так как заказали еще и траурный оркестр во главе с литредктором Даниилом Перцовым, то гонораров в этой декаде можно не ждать.

Талер может теперь очень много.

Зато он не может быть тем чертенком, что бодал рождками всякие там штампованные



Романсбург — путешествие начинается!

стандарты написания статей два года назад. И шутил над собой, над другими, над этим миром... Наверное, это главное.

И начинать следовало с этого.

* * *

В «Мике» Талер засветился с двумя статьями наперевес:

- ✓ музейным Golden Axe;
- ✓ Syberia.

Наш подопытный Мохнорыл на тот момент оказался в ненужное время в ненужном месте, увидел на «кредное мамонтов» диск Syberia, обогдел от оценки, выставленных ей на игровых залах (случайно залез посмотреть, чесс-слово...!) И... лишил многих хороших авторов того времени (2002 год) права пройти — и, главное, написать (!) про игру, которую сравняли с другими элитными оденунами, которой прочили устоик в пантеоне квестов, но она осталась единственной, неповторимой, до

Разработчик/издатель: MC2-Microids

Издатель в России: IC

Жанр: Adventure

Системные требования:

минимальные: Pentium 2-400 МГц, 64 МБ памяти, 600 МБ на винчестере;

рекомендуемые: Pentium 3-800 МГц, 256 МБ памяти, 1.3 Гб. на винчестере

конца не понятый, а значит, уникальной и ни что другое не похожей.

Наш герой не падал — он обозревал игру целых три номера, а когда закончил, получил несколько радостных писем: «Эта напала крыса гонорарная еще собирается писать? Совесть, шо, позволяешь?», «Намер понравил-ся!!! — ...кроме этого флудера Талера, который пишет всякую х#@\$&@, а нам потом это читать?» И потек он в долгий путь, он не любил читателей — к первым робким: «Слушай... очень даже ничего...! Деловш успехи!...! Особенно то самое, где в начале... эти, как их... а! — «системные требования» — круто написал. Гуд!»

С «Сайберии» и началась трижды заслуженный шахтный крот, четырежды посланный за закуской кавалер спадкой медальки от фабрики им. Карла Маркса, почетный провокатор и диссидент, пятно от варенья на светлом переднике ДЗВР, старший наблюдатель... и т.д.

Наш подопытный Мохнорыл все эти годы усердно брил лицо, усердно провоцировал читателей, сосредоточенно гробил чужие порталы; ненавидя к нему сменялись пазоризитностью, затем пофигизмом: «Пусть лучше в «Мике» пишет, чем песни для Поплавского», затем заинтересованностью: «А ну-ка, чего это подмастерье пера и конюшни выдумает в следующий раз?»

Но... Все эти годы Мохнорыл жил одной целью: Как и Ганс Воралберг, как и примкнувшая к нему Кейт Уолкер: Ганс искал мамонтов, Кейт искала себя и... тоже мамонтов.

Мохнорыл не скажет, какой целью он жил, просто в этом он был до смущения похож на персонажа Сибиря. А еще это нахальное существо подвешенной наружности более остальных игр ждало возвращения Кейт. Вернее, продолжения путешествия в Сибирь.

И оно дождалось — через два года. Когда от чертенка-внештатника уже почти ничего не осталось. Попытка возродить прошлое промелькнула первым обаянием — именно с таких приколос начинался цикл статей про ту, первую «Сайберию», два года назад.

Увы...

Большая Сибирь

Будучи редактором (и, разумеется же, блин...), часто плююся, «режу» (и потом выхожу курить) слова, оценивающие игру как: «потрясающе!», «журжурно!», «невыобразимо!!!», «фантастически прекрасной!» и т.д. Таких эпитетов могут быть угодно... дой Бор! — тройка-пятерка игр за десятилетия...

Однако... Сибирь великолепна! Сибирь блистает изумительной графикой. Уже после первого роллика захватывает дух... Даже боюсь представить, сколько любви (перманентно недодающей женом и мужьям — работоголики!) было потрачено и вложено разра-

ботчиками в каждую из панорам-локаций, сколько бессонных ночей и трезвых вечеров было убито на то, чтобы картинка ожилась, Кейт вскопала на падающую уходящего поезда и, помашав рукой всей этой I&S&Sing Америке... появилась уже во второй части посреди заснеженных просторов на том же механическом поезде.

Сибирь захватывает и не отпускает ни за какие коврижки еще в Романсбург — богатым забытым твоем городе, оплоте относительно цивилизованной жизни, осажденном великой Тойгой. Что такое Романсбург — это несколько десятков домов (иногда увидишь всего несколько), располагающихся под железнодорожной колеи. Каждая новая станция — а сколько их уже было! — как огромный чек-поинт: доехали, доехали, доехали... Загадки, тайны, мистика, новые автоматы Гонса, разбросанные из Швейцарии до России (и в Романсбурге отсыкался)... Заправка поезда, новая неприятность, устранение неприятности — отбытие, ролик, вперед новой «чек-поинта». С каждой новой станцией все ближе к моментам...

Сибирская глушь, летний охотничий домок, лыжины, звонко сплывающие с крыши, домок, который горделиво (!!! — во как!) чувствует по твоему лесу, пососав в бурной ледяной реке, матрешки на полке охотничьего домика...

Самолет, неудачно приземлившийся невдалеке от железнодорожного полотна, старая метеостанция в самой глуши, удачное изобретение от помех и неприятностей — и снова на поезд: вперед, вперед, еще немного...

Глухая тундра, только дикий ветер, метель, заброшенное стойбище/копье/юклов — хозяев глухой полярной тундры, опасность, еще большая опасность...

Деревня юклов, ледяной дворец. Из всех стройматериалов — лед и величавые даже в своей древности кости мамонтов. За ледяным дворцом заканчиваются реликсы, заканчиваются люди — только Арктика. Только Ледовитый Океан. Уже смертельно больной Ганс Воралберг, какие-то шаманы, в которые верится еще меньше, чем в живых мамонтов, какой-то ковер, в который верится с еще меньшим трудом, заключительные ягоды каки-то...

...Путешествие на древнем, окаменелом, почти что Новом ковчеге, на такой роковой свет, откуда и возвращаться стыдно. Путешествие на остров Сибирия, что за большой Сибирью, в поисках уцелевших мамонтов. Уцелевших на исходе XX века нашей Эры.

И над всем этим мистическим, мистическим и еще боже знает какому Путешествием, скваз пот, пролитый над головами/олами, скваз восторг от разгаданных квестов, от живописной графики, от самой Кейт, от самой Сибирь — с самого начала прохождения тенью отца Мамонта встает один исповинный вопрос, сради галлетовскому быть или не быть... Какой там, в подложке задает себе каждый геймер с IQ выше отрицательного: **Вторая часть лучше первой или нет?**

Тем, кому не сложилось перейти первую «Сайберию», искушенные квестовики настоятельно рекомендуют не начинать играть во вторую.

...Одной рукой я начинаю крутить дули искусственным квестовиком, а второй — набивать краткие свадки по первой части (с бонусом — немного о Бенуа Сокале). С этого и начнем вскрытие.

Первая «Сибирь»

Вы что-нибудь знаете о Кейт Уокер? Может быть, про нее фильм снимали, как про Лору Крофт? Может быть, ее прототипом стала известная биатлонистка, пловчиха, талкальница ядра? Фотокопия, на худой конец? То-то же... Никто не знает Кейт Уокер. А лучшего адвоката вашего Жовтневого или Трещинского района вы, например, знаете? То-то... Потому и Кейт Уокер никто не знает — она юрист. Юристка. Выдержанная, спокойная, с вполне неамериканским лицом (настоящая французка), довольно красивая (о-о-о-очень!!! — вошь Мохнорыла), довольно преуспевающая...

Винтик. Ничто. Гавчик в огромной системе демократической машины США. Имеющая работу, карьеру, кавалера, все как положено... Серая копейка из серой массы таких же офисных служащих. Кейт = мы = практически каждый из нас. Америка тут нифиг ни при чем...



Чисто православный монастырь - вид с маковки

Очередная командировка, на этот раз в Европу, в альпийский Валлодлен. Оформление бумаг некоей фабрики автоматов, допотопных механических игрушек. Фабрика на грани банкротства. Ее владелица, Анна Воралберг, передает хозяйство в надежные руки и... что кзия? Ей уже около восьмидесяти. Пора отдохнуть под белоснежными шапками Альп...

Валлодлен в дождливом настроении. Первое, что видит адвокатесса Кейт, поставив чемодан, — похоронную процессию. Гроб несут... автоматы. Те самые допотопные механические роботы с заводом вместо двигателя. Кто в гробу? Их хозяйка, Анна Воралберг...

«Сайберия» — не Silent Hill и не Painkiller. Ей не нужно пугать гнетущими матюговыми небесами или нарастающим шумом — жанр другой. Просто в животе выдут: стало как-то нехорошо, очень нехорошо. На первых же секундах игры...

Анна мертва. Остается оформить документы — и побистреть из этого несусального городка. Он весь наполнен механическими автоматами, до сих пор исправно работающими. Валлодлен — не жуткий, не ужасный, не адский. Это другой город. Не такой. Он не

на этой Земле — и не для нее. Он живет своей жизнью и стережет свои тайны.

«Побистреть» не получается — олекаяющийся семья Воралберг старенький бумагоматер не может оформить сделку. Не еще хочет, а не может! Семья бездетна, но... нет подписи единственного наследника, Ганса Воралберга, брата Анны Воралберг.

Где Ганс Воралберг? Какой такой Ганс Воралберг? Это практически не-человек, полусумасшедший-полулегенда... до его в Валлодлене не видели со времен второй мировой! Он глубокий старик и чокнутый, он умер давно... А если умер, то где свидетельство о смерти? Какое свидетельство? — он стигнул... стигнул! Пропал без вести. А разве вы не знаете, что тот самый Ганс и напалчил весь Валлодлен автоматами? И не знали, что он самый гениальный конструктор, какого видели Альпы? А разве вы не знаете...

Кто ничего не хочет знать, так это начало Кейт. Сделка не оформлена? Выводата госпожа официальной! Может быть, Кейт, ты хочешь потерять место в нашей компании? ...Не хочешь? Ну, тогда чтобы завтра-позавтра у нас был договор, подписанный этим чертовым наследником!

Вы меня слышите-слышите, Кейт?

...Начинаются сумбурные расспросы и поиски наследника Ганса. С одной стороны давят начальство, нудит в телефонную трубку мама, типа волнует верный кавалер. С другой стороны — Валлодлен, автоматы, дождь, тайны, тайны... Пустота...

...Заполняется сведениями о Гансе: в детстве нашел в пещере древнюю доисторическую куклу мамонта, заодно случилось что-то нехорошее, Ганс стал немного не в себе, пропал на чердаке, мастерил.

Дневник Анны, насклянные рисунки в пещере за городом, пустая могила, пустой завод автоматов... Живой автомат Оскар! Непелый иррегулярный поезд... Ганс уехал куда-то на Север, давным-давно... Искать живых мамонтов... Автомат Оскар — машинист поезда... Кейт, ты же не хочешь лишиться работы-то?

Серая мышка Кейт уже тащит груз чужих проблем и карм, десятикратно превращающийся ее собственным веш. Серая мышка Кейт не хочет лишиться работы, она не привыкла отступать, она садится в крошечный поезд и с машинистом-автоматом отправляется из Валлодлена на Север, туда, где за тысячи километров раскинулись великая Сибирь. Мамонтов нет давно, но там может быть Ганс... Он должен подписать...

Станция Баррохштадт — второй кармический «чек-поинт», защитная Стена, в которой легко угадывается Железный Зановес... И вперед! Не останавливаясь — в дикие тупости Восточной Европы на прочном и выносливом поезде. Композгород — мрачный готик-социализм, все больше чокнутых, везде следы Ганса, его изобретения, слухи о нем — само-го Воралберга нет нигде...

Верный кавалер загнул с лущей подругой, начальство уже готово пошлеть на ве короче крест... Ганс... В санатории Арпсбод на берегу высшего Альпского моря. Ганс в метре возле нее... заставь подписать — и свободна!

Видимо, уже нет. Произошло слишком многое — старенький Ганс видит свой поезд, своего Оскара и отправляется искать остров Сиберию, последнее пристанище мамонтов. Через минуту на подножку поезда успевает заскочить Кейт Уокер, адвокат из Нью-Йорка. У нее больше нет карьеры, любимого, дома, своей страны. Она показала звездато-

сторпера и на все новое бурчит: «...А вот в наше время...»

С относительно передовыми компьютерными технологиями Соколь познакомился где-то на пороге пятидесятилетнего юбилея. Перед торжественным выступлением в старперство...

Видимо, для настоящих Гансов Воралбергов не имеет значения, в каком возрасте продолжать поиски мамонтов — с «Амерзонской истории» (конец 90-х прошлого века) начинается стремительный взлет Бенуа в игровом компьютерном мире. А потом выходит «Сайберия»... Проект, которому Бенуа Соколь отдавался полностью, контролируя разработку на всех этапах.

«Сайберия» не позиционировалась как, например, киллер ТУ или Myst'a, и не стала им. Вместо того, чтобы мочить своих, она с мамонтовским спокойствием затоптала противников жанра, который уже похоронили. Даже самые ярые скептики согласились — да, это событие. Возможно, это даже Эпоха...

Действие

Чтобы не чувствовать себя идиотом при подведении итогов, скажу сразу: да, покупайте! Да, не раздумывая. Да, игра восхитительна! Да, можно, конечно, и в первую сначала поиграть, для общего развития... А можно и...

И вот, если вам интересно, что же еще можно, а чего нельзя — присаживайтесь. Видит Бог, приказка закончилась... На три полсы присказка? Ну-у-у... Это далеко не мой предел!

Подвинулся, Махнорыл, и дай подвинуться другим. Я говорю сейчас буду. О том, чего очень боялся.

На работе «дэдлайн», в спорте — «цейтнот»: это когда времени в обрез, а ты еще должен очень много чего сделать, когда движения становятся судорожными, да, речу отрывистой. Когда находишься в положении

отстающего и догоняешь. В футболе проигрывающая команда часто сбивается на навал — запустит мяч поближе к чужим воротам, а ты авось да гол дурной залетит. Тактика отчаяния.



Бенуа Соколь, великий мечтатель

Я очень боялся, что «Сайберия» сойдет на навал, пойдет в беспорядочную атаку, ошметнившись самими современными технологиями. Что кроме 3D, никакой другой графики не останется, а в теле игры возникнут интерактивные куски, что, в духе Broken Sword III, свет жизни Кейт пойдет на секунды, что возникнут головоломки «неправильно ступила — провалишься под лед», «не успела выстрелить — съел медведь», «перерезало поездом» или «...наступил мамонт».

Я ошибался. Дрожа от напряжения, Syberia II осталась собой, не скатилась в авантюрный экшен, за который я так ратовал во многих проектах. Но кое-кого от эллитеских течений нахваталось: Кейт даже пропасть преодолевает на «тарзанке». Не могу однозначно сказать, плохо это или хорошо — многим понравилось. Учащение сюжетного пульса во второй части произошло за счет внешних факторов (катапульты, обрыв, разбойник с острым биением), а не от избытка внутреннего напряжения, как это было в первой. Та же с персонажами: многие перестали быть личностями и стали скорее вспомогательными элементами закрученной сюжетной пружины. Только вечносрипшиный автоматон Оскар, девочка Малка из Романсбурга, да тетя-шаман юколов были живыми и теплыми. Настоящими.

Если ограничиться парой слов о сложности загадок: они непрысты, но все — проходимы. Посему не портите атмосферу, обкладываясь солишенями, лучше затратить лишние несколько дней на поиск нужного предмета или вспомнить, с кем не успели переговорить.

И все-таки, тот же гамлетовский вопрос — чем вторая часть так отличается от начальной?

Героиней. Самой Кейт Уокер.



Поклонники Кейт, вы дождались!

полосатый f@#k большой системе. Теперь она никто — помощник Гансу на пути к мамонту...

Первая Сайберия заканчивается светло. Страшно и светло. Очень светло и очень страшно.

Бенуа Соколь

...Был всего лишь талантливым создателем комиксов. Родился в 1945 году, учился в Брюсселе. Поднял на ноги несколько журналов своим творчеством... Комиксы как комиксы, я не люблю этот жанр. Да, комиксы были красивыми...

Обычно лет эдак с четвертака и до полтинника человек все труднее воспринимает что-то новое, революционное. Менять себя, приспособившись все сложнее, да и подыять зад с кресла — это вам не подвиги совершать — дело трудовое и долгое. А после пятидесяти человек и вовсе превращается в



Деревня юколов — Тадж-Махал крайнего севера... Просто оцените размеры!

рая осталась одна. Там. Среди скал. Без души, вынудой на операционном столе де-велоперов...



Пингвины в Арктике: то ли шутит Microsoft, то ли я!

я ему это незлое, тихое — иначе не отстанет... Откидываюсь на спинку стула, закуриваю...

Юколы и другие крайние жители

Ну что там у нас по графику? Прорисовка персонажей... Прорисовка, надо сказать, еще более качественная, чем в первой части — 3D на месте не стоит. Особенно колоритны персонажи в роликах: отец-настоятель монастыря, бандюги, маленький и тупой юки, сами юклы...

Собственно, о яколах и хател рассказало. Одна из последних локаций — их «деревня», а на самом деле огромный ледяной лапас внутри скалы. Уж на что были горды выдумщики-девелоперы *Mythia* и *Shizum* о, но по полету фантазии деревня яколов не устояла ни на чем. При этом этих никких неземных сооружений — только лед, только кости мамонтов и кое-какие обломки дерева, железа, обрывки ткани. Сделано настолько правдоподобно, что я даже в какой-то момент полез в «Яндекс» искать место-нахождение яколов. Все, что я нашел по запросу на этих мифических хозев мамонтов, — это вот...

ЮКОЛА ж. Камч. Вяленая, провесная и немного квашеная в ямах рунная рыба, сиг, ...Даль (Рубрикон)

Рынная рыба — это, конечно, руль от КА-МАЗа! — но не то... увы. Таежный зверек Юки, спутник Кейт, это тоже плод воображения Соколя и Со, в общем-то это обычный песец, мутировавший на эскизах до размеров полного.

В деревне Юколов поначалу легко заблудиться — к тому же это единственное место, где подсказками пользоваться не зазорно, хотя не рекомендовано.

А теперь те, кто уже хотят пройти Syberia II или уже прошли, и она им понравилась, очень понравилась — не читайте, пожалуйста, то, что будет написано ниже. Я бы и сам не читал... Переверните страницу...

Кейт

Кейт стала другой в этой истории. Когда я начинал статью о первой «Сайберии», часть повествования писал и от ее лица. Мне было остро, да боли в сердце понятно, что там за смерчи бушуют под маской преуспеваю-

Хорошо, в Америке тебя все обидели... то есть — нехорошо. Ты лишилась работы, будущего мужа — ты отправилась вслед за Гансом... Хорошо. Отправилась...

Но мне интересно, чего хотела Кейт. Ведь, это же не ЕЕ мечта, это мечта Ганса! А ЕЕ? Чего же хотела ОНА?!

Доплыть до острова Сайберия и умереть?

Может быть, сходил с ума — и морально, и, уже... психически?

Может быть, ты хотела найти в Сай-
берии рай на Земле?

Если бы что-то подобное имело место, разработчики даровали бы Кейт Уокер нездоровый блеск в глазах, истеричные движения, разговоры с самой собой...

...Мы бы обязательно увидели, что с Кейт происходит что-то не то!

Ток ГДЕ был ЕЕ нерв во второй части?

* * *

Я уже говорил, что в авантюрах от третьего лица главный персонаж имеет контрольный пакет акций успеха игры?

...Ничего такого не было... Разработчики попросту сами не знали, что делать дальше. Как выпутываться из той психологичес-

кой ямы, в которую попала юрист из Нью-Йорка. Потому просто оставили ее мимику, ее полигональное личико и заставили быть игрушкой старенького беспомощного Ганса на пути к мамонту.

И от Кейт не осталось ничего, кроме сюжетной ниточки, связывающей ее с первой частью.

Потому-то пришлось вводить в игру злобных персонажей-похитителей: в первой, «ваолодиленской» части и добро, и зло, и выбор — все было за ней, за маленькой Кейт.

А значит, и за мной.

В этой игре мне осталось управление, загадки — и не осталось внутреннего выбора.

Потому-то я, не переставая восхищаться игрой, уставал. Потому я «на последних метрах дистанции» уже не мог дожидаться, когда же выйдут, наконец, эти чертовы мамонты...

Мне к тому времени их совсем уже не хотелось. Не хотелось и Кейт — она, покорная скриптам, настойчиво продвигала уже полуживого Ганса к его заветной мечте.

И, наверное, справедливо, что в самом финале Кейт остается совсем одна, на фантастическом острове, далеко от цивилизации, в холодном оазисе Сайберия, где все же живут мамонты, последние Арктики.

Да, живут!!! Больно великую тайну раскрыл... подумаешь... Дело-то оказалось не в них.

Но почему-то... вот уж не понимаю, почему, — я все-таки волнуюсь за Кейт, кото-

Эпilog от меня и меня

Есть люди, которые нас меняют. Это когда мы становимся лучше, чтобы удержать человека. Есть игры, которые нас меняют — когда во время прохождения мы становимся больше, чем мы есть на самом деле. Не в фантазиях или эротических снах, а в реальности. Очень, крайне мало, практически нет таких игр.

Но есть «Сайберия-I» — и есть Сайберия-II, которая на полнеба ниже первой и на тридевять небес выше всего остального

Другое дело — будут еще статьи, подобные моим, подобные даже статье о «Механоидах», будут киллеры «Дьяблов» и новые «Сталкеры»...

Но диалогию, подобную «Сибири», мы не увидим.

Это действительно Эпоха, и ничего, что вторая часть ее завершила, — мы получили яркий маяк за спиной, который будет освещать и долго не погаснет.

* * *

Но почему-то...
Вот уж не понимаю, почему, — я все-таки волнуюсь за Кейт, которая осталась одна.



No comments.

Там. Среди скал. Без души, вынудой на
операционном столе деvelopepов.

Эпилог от кого-то из нас

Шеф, К_{ТелеR} на проводе! До Rand, я знаю, что мне... того... Что значит «сам того»? До вне-того... А... это... космическая сущность. Так и меня не существует сейчас! ...и... того... был два года назад... Гы-гы! Мы с вами - две сущности! Я — сущность через «чужд»! Не ругайтесь, шеф, от этого парятся души — и становятся оксимокни!! Как так избу-за меня оксимокни?!.. А-о-а-о, это нормально! (гордо) — я самой оксимокни окимину однажды нобил! Да... Так точно... Ответь на вопросы коротко и внятно: Сайберия проейдено, мамонты форева — ни один Талер при операции не пострадал! ...Что значит «жалкий»? ..А это вы шутите, шеф? Значит, вы довольны! Тогда до связи — пришла время раствориться в вечности... Как и вам, шеф Rand — а просто напоминание-юй... Уй-ий-ий... Уй... ну зачем же так? В Вечность — или пикнок? И главное — за чк-о-

Zloy (260268095) \$Vanger\$ (238410408)

МЕХАНОИДЫ

Примечание от редакции (Департамент). Уважаемые читатели, данный отчет совершенно не был вычитан — и пошел в номер в перзодонном виде. Приносим вам свои глубочайшие извинения. Зато у вас есть уникальная и единственная в своем роде возможность увидеть, как пишут наши кадеты/авторы, как они общаются, когда командный состав спит, и что собой представляют в оффлайновом общении.

К вступлению прилагаются досье:

Старший кадет Zloy: хохлик, характер вспыльчивый, изю всех сил стремится к разрушению стандартов ромак и норм, мидет в себе гения, концептуален до парадоксизма, характер очень добрый, не женот

Старший кадет \$Vanger\$: стабилен, уравновешен, сангвиник с оттенком флегмы, иногда попадает под влияние Zlo'го — и начинот разрушать нормы и стереотипы, характер одесский, не женот.

От литредактора: Мне понравилась идея моих коллег из Департамента — отправить в пенью все как есть. Я даже читот это не буду. Моя миссия, впрочем, — подот материал в том виде, в котором он должен быть напечатан. Наиболее аутентичным форматом для подобных формальных экспериментов в данном случае мне представляется машинный код. Кроме того, что в литературной традиции есть подобные прецеденты (вспомним роман «В дороге» Джека Керуака, поданный автором в виде рукописи, согласно местной традиции, сполжающейся в практике издания МК, к текстовым блокам, выделяемым моноширинным шрифтом, применялся менее жесткие меры, чем к основному тексту).

Краткая историческая справка: в нашей практике стиль code, которым размечотаются подобные блоки, введен с появлением рубрики «Программировочные» в МК. При форматировании Мико это стиль доныне использовался локально и спорадически. Думоется, данный материал с ливой компенсирует дефицит специализированных текстов и придаст нашему выпуску вид более стройный и научный ☺

log.doc

8 апреля.

Zloy: а вступление типа — ля, все статьи что вы читали до этого — плод долгого и кропотливого вылизывания, бла бла, а типа сейчас вы увидите весь этот процесс изнутри, без кулур, и оцените его настоящую первобытную красоту, что-то вроде этого короче.

\$Vanger\$: Вы хотели узнать, как пишут отчеты агенты ДКВР? Вот так они их и пишут!!!! А то, что вы читаете — это уже творчество литредакторов...

7 Апрель

Z: так, нужен первый кусок лога — где мы договорились писать в виде лога по аське, у тебя есть?

V: Нет, истории была отрублена.

Z: ля.. как бы так

V: Типа:

— Ку! — Йоу! — Механоиды есть?

Z: нене, типа как мы спорили. типа уже решили писать вместе и думаем над форматом...

V: Начинали мы так.. С полуфразы? Типа: — Может, ты в МК напишешь? — У нас настолько разные точки зрения, что не поймем — в Мике одно, в МК другое...

Z: нет, как выяснилось в итоге мы об одном думаем

V: Но тогда мы думали что оценим игру по разному.

Z: ля как быть

V: Хз. Я свои предложения выдал

Z: прекрасно, так и кину в начало.

31 Марта.

V: Ку

Z: ЙОУ!!!!

V: Слушай, у меня появилась такая фи..ча, первая часть — я объясню тебе все более-менее объективное графика, зву..ки, управление, сюжет и т.д. Дальше обсуждаем сбалансированность, пути набора денег и т.д. Ну а в третьей — про свободные игры вообще.

Z: не прьот «)

более больше нравится вариант что мы начинаем со свободных а потом плавно на механоидов, и не кто-то рассказывает а именно спорим о том удобно ли все это или нет

V: Тоже мысль, но как же мы тогда рас..скажем про, например, графика?

Z: я — графика говно — ландшафт малополлигональные, взрывы жиденькие итд итп на полторы тысячи знаков ты — ну не скажи — при включении всех наворотов и шейдеров бла бла Бла!

V: Ладно поспотрим. А пока начнем изда..далека. Чего ты ждешь от игры, в анон..се которой явно или неявно упоминается «нелинейность», «свободное про..хождение»?

Z: возможность жить в этом мире. возможность в любой момент отказаться от квестов и заданий, плынуть на сюжет и просто жить. а ты?

V: Не совсем так же. Прохождение — оно есть прохождение. После. финального ролика игра кончается. И неважно, можно ли еще обитать в этом мире. Я требую от игры не стеснять проекция моей личности на игровой мир! —

Z: А разве финальный ролик это не стеснение? К тому же, если у авторов получается прекрасный огромный игро..

Жанр: Самарская трактовка свободной игры

Разработчик: Skyriver studios

Издатель: IC

Системные требования:

✓ **минимальные:** 800-МГц процессор,

256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** 1.5-Гц процессор,

512 МБ ОЗУ, 128 МБ видео

вой мир живущий сам по себе, неужели не глупо ограничивать его и умер..щавлять после определенного количества игроков?

V: Стержень игры — это ее сюжет. Приходится полагаться на разработчиков и верить, что они смогут создать историю, которую будет интересно проходить. А после — «загаданных лошадей призракают, не правда ли?».

Z: Одновременно с этим хочется чтобы сюжет не держал тебя на своих рель..сах и давал расслабиться и насладиться игровым миром самм по себе. Я очень не люблю закататься в игровом мире, когда малейший отступ от основной линии карается затягивающимися на нее сюжетным поволком. Ктому же, зачем стрелять лошадей, если можно дать им передохнуть?

V: Ну да, но ведь история должна когда-то кончаться. Какой толк в параллельной жизни в заведомо ущербном мире? Сисключительно визуальными раздражителями. Играть и жить — это две разные вещи...

Z: Разработчику нужно создать оффлайновый мир в котором игрок почувствует себя как в онлайн. Разработчики должны наиболее точно просчитать пропорции свободного плавания игрока и его передвижения по сюжетным мостикам.

V: Ну а я про что? Чтобы не стесняло то, что остается от твоей личности в мире игры.

Z: То что игра может дать возможность просто «пожить» в ее мире давая ей право называться свободной.

V: Гм. Этот признак свободной игры, он, нхю, немного по-другому выражается. Умение сделать мир и создать к этому миру сюжет, да такой, чтобы живя в мире хотелось идти вперед по сюжету...

Z: Само понятие «свободной» игры подразумевает отсутствие каких либо ограничений. Сюжет необходим, но не как путеводная звезда, а как обалденно вкусный бонус.

V: Не выполняя сюжет, всем богатством мира обычно не наслаждаются. То есть сюжет одновременно и клут и првник.

Z: Обычно.. не наслаждаются. Обычно. Но мы вроде говорим о идеальной игре? =)

V: Тогда можно сказать, что идеальная свободная игра — это все, что мы хотели бы получить от своей жизни. Прчем с зьвом и лодом.

Z: В ключевых местах. Параллель с жизнью правильная. Необходимо только максимальное отличие от реальности..

ти. Хотя это уже субъективно. Для меня например Постал 2 – очень хороший пример свободной игры.

V: Сходимся на том, что идеальная свободная игра – позволяющая личности реализовать себя в другом мире, причем опробовать (идеал ведь), недоступные в реале возможности.

Z: I second that, кроме того, желателен качественный сюжет не давящий своим присутствием, но и не отрывающий от игрового процесса полностью.

V: Итак, для свободной игры нужен проработанный мир. Что, по-твоему, входит в комплект: -)?

Z: проработанный мир – нестатичный, имеющий какую либо инфраструктуру, живущий независимо от игрока, так, мне немного надоело, давай отдыхать

V: Как по-твоему, подходит ли Механоидов к постулируемому в анонсах статусу свободной игры?

Z: Про механоидов трудно вообще сказать однозначно. Первые впечатления были сугубо отрицательными, в основном из за дикой неоригинальности игры и некачественного сюжета. Но позже... Да, стало просто интересно жить там. Так что по всемирному закону свободных игр сформулированому нами чуть ранее можно заключить что подходит вполне.

Z: ля, я устал до ужаса, продолжим завтра, не выжусь красивые слова, и начинать надо с сюжета.

V: Ок. Ты завтра во сколько будешь? Смонтировать всегда сможем. Мы уже ка на 10 наговорили...

Z: хахах завтра к ночи ближе

2 Апелья

V: Re!

Z: qj

V: Ты с уже набранным нами текстом извещать пробовал?

Z: нет, я вот понял что надо структуру придумать, а то спонтанно хреново как слышится?

V: Сейчас наберу свои мысли, а пока что прочитай;-) <http://www.ileo.aha.ru/archive/other/t-remix.shtml>

Z: <http://www.youdontknowwholam.org/lo!html> глянь

V: Стартовой! Однозначно! В общем-то, надо дать хотя бы какую-то завязку сцене.

Z: просто разговор, обычный, в котором выясняется что мы ее купили одновременно, придумаем, мне вот определение «свободные» интересно. оно до меня существовало или нет? потому что походит идеально, не надо крутиться между рпс ртс итд итп фс афв.

V: На EG – elite Games определение «свободный космический симулятор» существует с 99-го. Когда сайт впервые появился в сети...

Z: отлично, просто подумал что домохоженост некая присутствует.

V: Да нормально все. Приступил к записи: -)?

Z: а, о! тгмг!

V: Ку!

Z: Йоу!

V: Что хорошего скажешь?

Z: хреновая фраза, переписываем =)

V: Что нового из игрушек?

Z: С игрушками все по старому. Практически ничего нового. Трудно быть тонким ценителем в этой индустрии, мало выходит действительно качественных вещей...

V: Смотри что считать качественным. Авторские игрушки или популярнейшие удачные решения... А я «Механоидов» прикупил, вот: -P!

Z: О! Серьезно? Я тож!

V: Хотя... А с чего вдруг?

V: А что такое?

Z: «пауза» ты говоришь что купил их, я спрашиваю с чего вдруг и ты рассказываешь как узнал о них итд потом рассказываю я.

V: Ты же мне рассказывал;-)

Z: а черт

V: Скажи что-то типа «Я разочарован. Ведь обещали...»

Z: Ок. Дада... Купил тоже. Это наверное именно та ситуация с безрыбьем и раками.

V: Снул Грека в реку руку... Постой, игра мне очень даже понравилась, я ее



проходи, ой, проезжал, не переводя дыхания. Почему такая реакция?

Z: Да собственно я к ней с того момента как узнал отосился скептически. Прочитал на сайте разработчиков предостережение – дешевая, низкоуровневая, написанная чуть ли не разговорным языком научная фантастика, причем еще и плагиат прослеживается. Так мало того, один знакомый с ОБВ рассказав потрясавшую историю, которую можно назвать «вангеры в гостях у механоидов».

V: А ну-ка?

Z: «пауза»

в предыдущий пост надо вклеить информацию о игре наверное «пей»

Короче, как то летом они толпой с обдвангерского форума пришли на форум механоидов и начали спрашивать разработчиков, почему ихняя игра так похожа на Вангеров. Сюжетом, концепцией и так далее. На что разработчики стали отвечать настолько неадекватно что становилось страшно русскую игровую индустрию. Было задедованно все величие русского языка, плюс прямые угрозы особо рыным. В общем не-

известно чем бы это закончилось, но пришел Крапк и всех помирил. Но, как говорится, «неприятный осадок остался».

Z: в предыдущий немного инфы надо, а то реально ни с того ни с сего про вангеров начали

V: Мдя. Визит Вангеров заметно определено. Особенно Наблюдатель в Пустыне и коридоры-туннели – так это вообще дежа-вю. Не знаю. Лично я наплевал на все эти вкрапления и игрой остался в целом доволен. Ты, как я вижу – нет. Может, сравним точки зрения? «пауза»

V: Ладно. Что-то мне не понятно. Давай начнем с сюжета. Он тебе как?

Z: Ужасно. =) Как я сказал – низкопробная научная фантастика. Когда я узнал что главный компьютер который будет контролировать твои действия на протяжении игры называется «супер», перед глазами встало далекое детство и игры в звездных воинов.

V: Не знаю. Лично мне сюжет понравился тем, что его надо собирать самому – из осколков информации разбросанной по игре. Да и про заброшенную машиную цивилизацию я тоже не особо много НР рассказов припоминаю. Тут тебя просто тестируют – выжишь, не выжишь, пригодна конструкция или нет...

Z: А разве у тебя не возникало аналогий с другой игрой, где тебя так же выжидали в абсолютно непонятный мир и давали его исследовать? Только там все это было реализовано на гораздо более высоком литературном уровне. Хотя я согласен, от сюжета механоидов иногда можно даже получить некое извращенное удовольствие, если воспринимать его с ксиром.

V: Да, но в Вангерах все было чуток по-другому. Там было очень много информации, обработанной на высоком литературном уровне. Здесь же сюжет – следящий сам.

Z: Он то что стоит?

V: Не знаю, но, помнится, самый конец? Выбор из двух концовок – либо на какую строчку нажать. Я просто ни за что не буду называть на «Взорвать челнок». Такой вот отгыря. Просто не хочу, потому что мой способ прохождения – он за Первых. На Землю.

Z: Кстати, это же потрясавшая иллюстрация так называемой нелнейности «механоидов». Две долбанных строчки, два варианта, две концовки любую из которых можно выбрать независимо от предыдущего прохождения, как-им бы оно не было.

V: Можно. Но лично мне не хотелось. Открыты, какими бы ушербным они был... Вот ты – подсеялся, сначала нажал на одну, потом на другую?

Z: Для меня всегда было приятными были негативные концовки.

V: А мне больше импонируют позитивные, и в механоидах нашлась одна. Лад-

но, сюжет — это субъективно. Давай про графику.

Z: Ок, но подведем итог. Сюжет прициптивен, дешев и криво реализован, но при умении абстрагироваться все таки может доставить определенное удовольствие.

V: Пожалуй, да. Вид из глаз меняет взгляд не только на игровой мир, но и на сюжет.

Z: Кстати камера с видом из глаз единственная (из двух присутствующих, ха-хаха), с которой можно играть комфортно, по причине того что вторая (от третьего лица) создает невероятный эффект черепашки.

V: Да. По сравнению с видом из глаз вообще едва понять... А как тебе графика вообще, с твоего компа?

Z: Модели глайдеров приятны и даже (не буду скрывать) оригинальны. А вот ландшафт... я устал.

V: Вот про модели глайдеров — не особо. Когда «Разрушитель» со стороны кажется растоптанной пивной кирпично-пыльного цвета — это не то сочетание скорости, мощи и аэродинамики, которого ждешь от скоростного глайдера... Лан. Завтра?

Z: да, давай

V: Во сколько? Ну что, ижко, неплохо получается. Естественно: -)

Z: Нормально, уже где то половина статьи есть наверное

V: У нас на три странички или на две? Кстати, надо бы чек-нибудь перебрать разговоров. Две странички беседы — это не каждый выдержит. Форумчики спорные, может! Или читатками с того наезда вангеров на скайриверовский форум?

Z: лол «Для меня не составит труда приехать к тебе домой и сломать ноги» (с) разработчик.

V: Да, лол; -) Я серьезно. Три части. Между первой и второй — часть сопров на скайривере, между второй и третьей — споры на форуме.

Z: тм на форуме очень хороший спор с баалом

V: надо будет прихватить оттуда пару кусков. С разрешения баала, наверное

Z: ладно ну нахрен

V: Завтра во сколько?

Z: К ночи ближе давай

V: Ок

3 Апрель

V: Ку!

Z: йоу!

V: Что скажешь? Накопал мессаг со скайриверовского форума?

Z: неа, пока нет, нам за неделю надо дodelать наверное

V: У меня траффик расходуется жуткими темпами... Мы же вроде бы аж до графки дошли...

Z: я сегодня совсем не в настроении, но если надо — постараюсь

V: Нет, если не в настроении — так не надо насильстваться: -)

Z: okay. завтра к вечеру думаю

V: Лан. Удачи!

4 Апрель

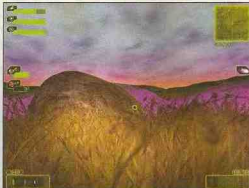
V: Ку! Ну как, мы на графике остановились?

Z: Вроде, только я не помню что там был за мотив.

V: От общей графики перешли к глайдерам. Тебе они нравятся, мне нет

Z: Да. А модели глайдеров все таки выглядят приятно и что самое главное разнообразно. Атакующие выглядят действительно агрессивно, а торговые массивно. Плюс качественно реализованы межклановые различия *или как сказать? между симбиотами итд? я не настолько выучил все это дерьмо*. Ну а мой персональный выбор — глайдеры Синигров — красота органики очень сочетается с вызывающим видом. Отсюда выглядят короче!

V: Мне больше всех понравился Броне-



носек считающих, но я не пазифист, чтобы на нем летать; -)

Z: стоп ты у нас вроде романтик дороги а я романтик боя? =)

V: Да, получается так... Лично для меня в Механоидях доминирует дорога. Потому мне игра и понравилась. Так как все, что не касается узкой полосы асфальта (?), в игре проработано не особо...

Z: Только не так. давай твое рассуждение о глайдерах а потом выясняется что тебе нравится скорость больше всего, тут я начинаю говорить что вот ля! бой ля итд это рулит и этим игра меня удержала а потом ты о дороге рассуждаешь.

V: Лично меня просто убило абсолютно не соответствующий названию сектор Тундры — высокие уродливые деревья, глубокие овраги, показывающие светло-коричневую почву, песчаные пляжи... В то время как сектор Холмов убило меня в другую сторону: -).

Z: Стоп. О глайдерах упомянул. Чтобы не рисковать разговору перевести и на спор о дороге и бое.

V: Лично мне гораздо больше нравятся скоростные. Четкие гладкие обводы удлиненного корпуса выглядят впечатляюще...

Скоростной глайдер Первых — это нечто! Идя, оказались мы с тобой по разные стороны баррикады: -)

Z: что то у тебя сегодня не идет поток сознания =)

V: Я думаю, что такое «выяснение» слишком театрално: -)

Z: собственно элемент театральности должен присутствовать обычный лог выглядит слишком неоправданно

V: Хорошо, вставим перед моей мессагой «Нет, тут я с тобой не согласен»

Z: что-то мне нихрена не лезет в голову.

переносим на завтра. но завтра — делаем.

V: Ладно. Тогда давай, к завтрашнему вылазу в аську, ты и я подготовим свои мнения по графике, звуку, геймплее, потому соскучим их друг к другу и поболтаем про свободные игры

5 апреля

V: Деллайн, ля: -)

Z: дада! споры ты нихрена не придумал за день? =))))))))))))))

V: Угу. Все чистая правда: -)

Z: аналогично, придется опять на ходу

V: Все, я готов. Ку!

Z: йо

V: Начнем?

Z: даг. давай структуру статьи продумаем все таки

V: Сначала нужно текст набрать все-таки: -)

Z: текст набрать не проблема. текст набирается сам. проблема в том что логическая связь иногда теряется. я надо как то позаконить читателя с тем что-то зофегна

V: У меня траффик улетает нах. Давай ты это продумаешь — тебе к литредактору ближе, ок; -)?

Z: лол тм. ок.

V: Мы остановились на том, что ты — романтик боя, а я — дороги

Z: дада, я так подумал и понял что это блевотина, потому что бой там кривые, как в итоге и дорога

V: Даа литературно: -)

Z: в статью так =)

V: Вот-вот! -) Давай покрасивее

Z: нужно что-то свежее, ля я не играл даже сегодня, не танет абсолютно

V: Ля, ну что это такое! Статью пишем! Мы сидим в чате и переключаем. Обсуждаем впечатления, типа

Z: интересно, только это абсолютно сначала придется. тм, обалденная идея, мне все не нравится... а тебе все прет чтоли?

V: Нет, не все, но... Слышь, с этой идеей мы и начинали...

Z: а вышло какое то романтическое дерьмо. романтика и эта игра несомненно

V: Выречем нахрен эту романтику, потому что она относится к нам, а не к игре...

Z: плиз в случае со мной ее толком и нету

V: Аналогично. «З: стоп ты у нас вроде романтик дороги а я романтик боя? =)»

Z: хахаха. ключевое слово _вроде_.

V: „Начинаем с «А модели глайдеров все таки выглядят приятно». Да?

Z: о да. еще немного допишем, чтобы не было разброса, а потом скомпилируем в один текст. короче все это дерьмо, как мы ржали, тоже вставим.

V: И в чем идея; -)?

Z: «В: Слышь, с этой идеей мы и начинали.. 3: а вышло какое то романтическое дерьмо» вот это тоже оставить, как тебе?

V: (-) Колорит! Рулез!!!

Z: тогда прекрасно, вначале как мы только договариваемся, потом про свободные немного, потом снова базар, потом графика, потом сегодняшней бред и окончательная фаза.

V: Ок, пишем. В общем, графика оставляет двойственное впечатление... Хотели как лучше, а вышло симпатично, но с проколами...

Z: Я бы сказал дешевая графика. На модели постарались, а вот ландшафт вышел малоинтересным и каким то местами бедноватым.

V: Почти согласен. Трава в Холмах и ночное небо не дают сказать дешевой. Двойственная; -)

Z: Как сказал не помню кто, если смешать банку дерьма с банкой вареным получится две банки дерьма.

V: (-). Ладно, я свое мнение сказал; -). О озвучке могу сказать то же. Спецэффекты бедноваты, ну а музыка слушается, и даже очень хорошо слушается, но только в процессе игры.

Z: А да! Тут же еще и музыка есть! Мне лично надоела где то минут через пять, но выключить не смог - тошнотворный звук двигателя перекрывает все эмоции. А стрельба это вообще песня - напоминает детские игрушечные лазерные пистолеты которые продавались лет пять назад.

V: А вот управление - что управление? Шутерное и довольно удобное. WASD и мышь. Но тоже стандартное. Кстати, где чувствительность мыши менять, я так и не нашел...

Z: я вот думаю, а какого хрена ты на управление так резко перескочишь?

V: Скажи еще что-нибудь про звук

Z: Звук дешевый. Точка. Давай про управление. ЁД

V: Лол

Z: Итак управление, да. Мне дико не понравилось нестандартная реализация мышки когда она одновременно является прицелом и, при некотором отклонении от центральной области экрана, штурвалом. Откровенно напрягает и делает неудобным бой.

V: Бой - это уже вопрос тупого искусственного интеллекта. Постоянно отступая, можно легко расстрелять любой мех. глайдер.

Z: Негоже обманывать болную машину... Кстати, мы не упомянули о суперпервоклассной (хаха) находке - после поражения глайдер исчезает без следа, оставляя после себя механико-

да, которого ты можешь привезти на ближайшую базу и получить очки рейтинга.

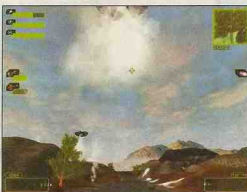
V: Грм, товарищи, куда мы заехали? Мы уже в игровой мир выехали... Ладно, все равно про бой говорить особо нечего... А игровой мир мертв...

Z: Хотя огромное количество (програмисты и правда старались) снующих по своим делам механикоидов упорно пытались доказать обратное и таки создали иллюзию жизни. До того момента пока один из них не материализовался прямо перед моим глайдером когда я выезжал с базы, тем самым разорвав этот мыльный пузырь.

V: Нет, не это плохо. Торговля. Буткая торговля. Цены везде фиксированы - даже иллюзии рынка не получается.

Z: надо что-то еще поругать, а потом написать что как ни странно играть то интересно!

V: И сам способ заработка рейтинга не впечатляет. Вполне можно набирать



десяти механикоидов на границе охраняемой зоны. Ну а то, что других подбрак, а тебя нет - это самый большой минус игры... То, что после гибели надо лодниться - убивает всю атмосферу напроочь

Z: Кстати и это тоже. В самом начале ремонтный цех говорит тебе (ах этот милый идиотизм - здания говорят от первого лица) что тебя могут принести на базу, но память тво будет стерта, хотя в некоторых случаях ее можно восстановить. Когда же в игре такого не наблюдаешь - разочарование неизбежно. В общем свобода в этом мире иллюзорна.

Z: Строго говоря, игра вообще не является свободной. Но! То ли меня заигнорировал узор дороги, то ли еще что, но играть интересно! Интересно просто собирать информацию о мире...

Z: Вот вот... Я тоже так и не смог понять чем она притягивает - и графика кривая, и сюжет убогий, и озвучка не на уровне, и детские названия и вообще аштой по идее, но ЗАТЯГИВАЕТ! Мало того, мы то с тобой переиграли во множество подобных игр, у нас есть с чем сравнивать, а представить что почувствует новичок?

V: Кстати! Можно сравнить с Дальнобойщиками. Там тоже все довольно бес-

смысленно и свобода тоже иллюзорна. Но здесь Дорога ближе. Наверное, это объясняет; -).

Z: Знаешь, похоже вот в чем дело. Практически в каждом направлении искусства существует такой подвид как треш. Когда ты смотришь фильм категории В ты наслаждаешься именно дешевизной и своей способностью абстрагироваться. Тут практически то же самое. Трешевая свободная игра. Сделанная на коленах. Не претендующая на оскар. И тем не менее интересная.

V: Похоже, ты прав. Было бы больше свободных игр - вполне возможно, что мимо нее бы прошли.

Z: На этой мажорной ноте наверное и закончим нашу сату о храбром клоне который не смотря на все трудности пропил свою дорогу к сердцам матерых вангеров. :D

V: Еще несколько слов. Ихко, понравится лишь любителям свободных игр. Тех, кому понравится задирает нос глайдеру кверху для того, чтобы выжать максимальную скорость. Ну а всем остальным - однозначно нет.

Z: Неа, не согласен. Если человек никогда не играл в подобное, возможно механикоид и станут первым шагом в этот интереснейший жанр. Музыку ведь тоже начинают слушать с попысы?

V: Тоже мысль; -). Значит, всем, кто чувствует в себе бродяжню жилку рекомендуется; -)

Z: Странствуящую, лучше скаать. =)

V: Именно так; -).

V: Ну что, финита ля. Может, даже Талера перефидили. Кто будет текст компилировать; -)?

Z: давай я завтра подкомпилирую, потом пришло тебе

V: Ой, хистори ведь еще включена! Все, здесь закончим; -)

Z: Okay, всем до свиданья. =)

V: Нет, на мой последний фразе оборвем; -)) «Ой, хистори...»

Z: посмотрим короче по обстоятельствам

V: Меня прет; -) новый способ писания статей, лол

Z: меня тоже. супер, и про все сказали, и главное не напрягаться!

V: Если лучшую статью апреля получишь не мы, а Кертис или Талер - @=

Z: хахаха

8 апреля

Zloxy: а концовка - вы прочитаете еще сотни статей, но помните о том что вы увидели здесь. Это настоящее. не укорашенное. неизменное. прямой поток сознания в исполнении двух любителей свободного. удачи вам дорогие читатели

\$Vanger\$: Direct stream input, хехе; -)

Прим. Отдела X: Департамент приветствует любые новаторские стремления и пополнения. Вскоре все отчеты будут выходить в первозданном виде! Ура, камрады!

BAD BOYS II

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@l1st.ru

Привет из Голливуда

Помните, как форумовцы (напоминаю: читатели, читатели, авторы и критики журнала «Мик») собираются на <http://www.mik-portal.org/forum> дружным здоровым коллективом отправились на просмотр киношки Bad Boys-2? Кажется, что это было так дав-



Мы в оптическом прицеле, даже брови разглядели

но, но на самом деле всего три месяца тому назад. Нельзя сказать, что фильм получился шедевром. Он оказался неплохим, не больше, ибо нет таких боевиков, которые могут быть причислены к шедеврам кинематографа. За боевики «Оскар» не дают (разве что «Золотую Малину»). Ценители искусства уважают драмы, мелодрамы и костюмированные фильмы с массовкой в 20 000 компьютерных юнитов... И возможно, они правы. Хотя... Можете себе представить игру, созданную по фильму «Английский пациент»? И я нет. Неигровой материал.

Как вы уже поняли, разработчики собрались выпустить довольно качественный и нестандартный шутер, созданный по одноименному фильму. Однако обо всем постепенно и подробно (более постепенно и подробно — см.: [Readme.txt](#) к игре). Конечно, я не обойдусь без «литературных вставок», «художественных отступлений» и прочей лабуды, за которые с завидным постоянством меня ругают форумовцы, собирающиеся по адресу, указанному в начале раздела.

И не надо в очередной раз кричать о том, что я ничего не понимаю в поисках жемчужины в куче... удобрений. Открою величайший секрет, сформулированный китайским философом Лао Дзы (Конфуцием это было сказано позднее): «Не ищите черную кошку в темной комнате, тем более, если ее там нет». А сейчас «долгожданная» литературная вставка.

Песнь о глупом Буревестнике и умных Пингвинах

Над прославленным Вайс Сити ветер тучи собирает. Город спит и в снах кош-

марных вспоминает GTA. Ведь проделки Grand Thief Auto горожан наконец достали, а несчастных полицейских довели до гамонов. Но недолго им осталось отдыхать в постелях теплых, ибо в город невезучий явился подлый враг. Не какой-то там ворюшка, да зубов вооруженный, а коварный Russian Ваня с братаном прикатил. И теперь, когда Вайс Сити погружен во тьму ночную, Ваня плыв в отеле водку и лелеет подлый план. Он задумал с братаном подчинить себе весь город, присодинив всех мирных яппи на иппу и хлэй «Момент». Но не знает хитрый Ваня, что давно не спят два кола из особого отдела, что в участке за углом. Колы те не рядовые охранители порядка, а прославились всемирно, снявшись в фильме «Bad Boys II». Им известно все о Ване из загадочной России, если есть такие фичи Интернет и Интерпол. И не спрячет глупый Ваня тело жирное в утесах, потому что он норовил на простых плохих парней...

Прямолинейность — мое второе имя

Вкратце сюжет фильма таков: двое полицейских из отдела по борьбе с наркотиками всеми силами пытаются перекрыть канал мафии, а заодно и поставку наркотиков в родной город Майями, где собственно и разворачиваются действия фильма. В ходе секретной операции они узнают о новом мафиози, который стремится любой ценой прибрать криминальную власть в Вайс Сити к своим грязным рукам.

По сути, создатели игры решили немного оторваться от сюжета фильма и использовать свой собственный сценарий развития событий в Майями aka Vice City с нашими полицейскими. Первый облом начинается тогда, когда понимаешь, что игра, основанная на движке GTA, не предполагает возможности поехать хоть на чем-то.

Начиная с самого простого, на первый взгляд, задания: спасти захваченную в заложницы девушку-копа. Любый мало-мальски нормальный мужик придет на помощь ба... девушке. И каждый блюститель порядка поможет блюстительности порядка, своей подруге по оружию. Так или иначе, наши герои ни перед чем не останавливаются и убивают или арестовывают всех, кто был причастен к похищению или оказался вв ненужный момент в ненужном месте. Ка-

Разработчик: Blitz Game

Издатель: Empire Interactive

Похожие игры: Dead to Rights; Die Hard Trilogy; Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas; Torrente: El Juego

Жанр: action (shooter)/3D/3rd Person

Системные требования:

✓ минимум: P3 600 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1.20 Гб на жестком диске, DirectX 9.0; ✓ рекомендуемые: P3 1200 МГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Дата выхода: начало марта 2004 года.

запась бы, нарушители покараны, чего же еще надо?

Оставьте свои грязные догадки о девушке, стоящей на страже порядка. Это было бы совсем другая сказка, а у нас — проза игровой жизни. А жизнь полицейского — сплошной сюрприз. И отправляясь на очередное задание, которое заключается в освобождении банка от грабителей, бровные копы находят некие ниточки (не мейтайте, что от форменной юбки спасенной девушки, ибо девушки-полицейские ходят преимущественно в бьюксах или бикини — кому как поведет), так или иначе ведущие к русской мафии. Чувствуя, что дело может вылиться на крупный наркокартель, дорожки к которому тянутся из загадочной России, парни отказываются выполнять приказ капитана о прекращении дела, становятся плохими и продвигаются в расследовании на свой страх и риск. Как сказал Маркус Барнетт (Мартин Лоуренс), «чтобы не вытаскивать из задницы целый день пули, нам придется действовать точно и очень осторожно». И он абсолютно прав: для копа не может быть ничего хуже, чем быть убитым от пули русского мафиози (слишком унизительно — американский, итальянский или колумбийский предпочтительнее, потому что у них опыта больше). А шутить настоящие копы должны



Купите себе «Версач», и не парьтесь

на уровне унитазов или чуть ниже. Без fuck off и kiss my ass насмехавшихся преступников поймать нельзя никак.

Превращая в руины убежища бандитов и унитожая их толпами, диву даешься, как всего два полицейских могут потопить ТАКОЕ. Как видно из игры, они способны не только убить бандюку из АК-47, но и сбить вертолет при помощи... Нет, не «Базилика», а простого автомата-пистолета «узи». Удивительно, что разработчики не додумались уничтожить русскую мафию из рогатки и стелера.

Песнь о... (Продолжение)

...Братаны все встрелились, похватили автоматы и решительной походкой к вертолетам подошли. Russian Ваня был в ударе и, хлебнув портовки из кружки, взорвался на штурвал. Только знал он, что ментары, именуемые ко-



Руки за голову, ноги на стол. Ты арестован!

пами, будут прятаться на крыше за колоннами, увы. Налетели вертолеты, буревишникам подобны, и пингвинов, то есть копов, попытались обстрелять. Ничего у них не вышло (как смогли вы догадаться), но старались все изрядно, победивши здравый смысл. Копы ныкали в укрытия, что и зовутся cover point'ом и не знали страха смерти при харизме-то такой. Только пугливый смертник Ваня все летал на вертолете, тепло жирное упряпав в свой малиновый пиджак...

Вся игра основана на распутывании сложного узла, в который сплелись деньги, наркотики, оружие и власть. В процессе вы поймете, что не все, что вас окружают, куплены за деньги русской мафии. Еще остались индивидуумы, которые обожают «хот-доги», поют по утрам американский гимн, но на людей выдают себя для конспирокции за восточноевропейских братьев. И если бы только русская мафия охотилась за вами! За вашу шкуру обещаны деньги голловорезом некоего господина Мендозы (чувствуете кокаиновый ветер Южной Аме-



Опять приступ склероза. О чем это я?

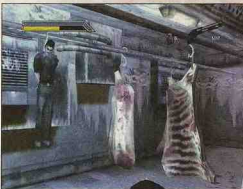
рики)? Впрочем, это еще вопрос, кто на кого охотится.

Но и это цветочки. Ведь мы, играя за парней из полиции, можем уничтожать не только бандитов и технику, но и предметы ин-

терьера, причем уничтожать можно буквально все, начиная от бутылки, стоящей на столе в баре, и заканчивая вертолетом в воздухе. За любые материальные повреждения начисляются очки, на чем меньше повреждений — тем лучше. Имущество Соединенных Штатов надо беречь, потому что все оно куплено на деньги налогоплательщиков, то есть простых американцев. Не то, что у нас, — велелись, беднота, на чужие деньги! Но это я отвлекся, я же обещал без лирики... [Я такое обещал?! Это был не я!]

Ругать нельзя играть

В заголовке каждый имеет право поставить запятую там, где сочтет нужным. У меня лично об игре сложилось двойственное впечатление. С одной стороны, неплохой экшен, с другой — большое количество того, что я как геймер не приемлю. Меня, например, совершенно не породовала возможность оставаться вне досягаемости пуль и пульек на «горячих точках». Это настолько ненатурально, что и вспоминать не хочется. После появления на полу жел-



Он должен был всего два доллара

тых круговых стрелочек, которые означают «место бешертия», мне стало обидно. Обидно, потому что любители штурвов, ИМХО, не ищут таких легких побед. Я уже готов был из принципа героически выскочить под обстрел, но выяснилось, что хотя такая ситуация и возможна, ее последствия непредсказуемы, потому как, если мы не будем прятать тело... Простите, увлекся. Если мы не будем прятаться за стенками в положенных местах, то высока вероятность, что новые враги не появятся. Все просчитано заранее. Обидно, честное слово. Согласен, что для начинающих игроков это самое «что», но у более опытных пропадает азарт, который для любой игры является основным двигателем.

Что еще обиднее: по идею игра могла бы стать хитом. Но она им не стала и не станет никогда. Во-первых, уже существует плохая традиция выпускать игры по «горячим следам» фильмов, которые изначально задумывались как прибыльные. Вспомните, что получилось из игровых про-

должений «Матрицы», «Терминатора-3», «Властелина Колец». Список можно про-



Комфортабельное кресло 50-го калибра

должать. Такая же участь постигнет и «Плохих парней-2». В них можно поиграть, можно даже посмеяться над американским юмором «ниже пояса». Правда, только в том случае, когда выражение «хунос в свою задницу, чувак» вызывает смех. Пленности сюжета нет тоже. Вероятно, авторы посчитали, что геймерам хватит отрывочных сведений, невнятных роликов и славы первоисточника (то есть фильма). Кроме русского наркобророна в игре присутствует еще эзное количество разнообразных негодяев, которым нет места в светлом американском настоящем. Откуда, зачем и как они появляются — неизвестно. Скорее всего предполагалось, что поклонник фильма не будет задавать таких idiotских вопросов, а будет восторженно балдеть от самого факта появления игры и наслаждаться геймплеем, дисплеем и саундпеем за компьютером.

Графика находится на уровне «не страшно». Несмотря на то, что текстуры смазаны, в целом картинка не вызывает желания немедленно запелать монитор ядовитой слюной. Да, было и лучше. Хуже, правда, тоже было, притом чаще. Терпеть можно. ИИ врагов и героев низок до безобразия, но все же хотя бы какие-то зачатки... Уилл Смит поет свой рэп в менюшке, выдерживая стиль! «Гей, чувак, а натуре!» На протяжении минуты.

И еще. При наличии небольшого геймерского опыта «Bad Boys-2» прохаживается через несколько часов. Мне, например, не было жаль, что игра закончилась так быстро.

Псевдолитературная вставка, типа, «Вывод» и Game over

...А 0z0n сидел на стуле, у компьютера заставили, и ругался матом громким за такой себе облом. Он-то, дурачок, лепил мысли об Игре Великой, а в итоге напоролся на какую-то фигню. Он, конечно, мог заплакать, закричать от лютости, но в итоге рассмеялся и сказал, что все ОК.

Если купите игрушку вопреки моим советам, то запелайте к нам на форум и напослите чуть-чуть.



Ситуации

«Jagged Alliance 2: Агония Власть» — игра хорошая во всех отношениях. Но есть у нее один большой недостаток — где-то на двухсотом прохождении игрок начинает ловить себя на мысли, что все это уже было. Что в очередной раз преодолевать путь от Омурты до Медуны, зная изустную ПТХ оружия, месторасположение противников и подноготную наемников, уже не столь интересно, как раньше. Вовремя вышедший

разработчик. А тут самые неприятные новости — компания Sirtech, разработчик JA, благополучно закрывается. Общественность, поняв, что JA3 в ближайшие годы ожидать трудно, взвизгивала и принимала собственными руками клепать моды и компании к игре...

* * *

За те практически полные пять лет, что прошли с момента выхода «Агонии власти», появилось просто несметное количество творений народных умельцев. Но как это обычно бывает в сказках, больше всего повезло одному — реалистичному моду **Wildfire**, начинавшемуся как очередная любительский мод, но крайне вовремя замеченному довольно солидным издателем.

В итоге, получив статус полноценного и официального аддона, игра добралась до нас. Осталось только разобрать ее на составляющие и посмотреть, есть ли у нее шансы выжить в нашем жестком мире конкуренции и третьего измерения.

История, рассказанная заново

Итак, представим себе, что мы еще слышим не слышали о таких странах, как Аруль или Тракона, а только-только вернулись с острова Метавира и пожинаем плоды нашей славы. И тут на наш банковский счет капает сумма в 70/85/100 тысяч вечнозеленых президентов (зависит от уровня сложности), а в почтовом ящике появляется письмо от некоего Роберта. Тот, не жалея, тынут кота за хвост, нахально подлизывается, сообщая, что мы, дескать, лучшие в своем роде и только нам под силу навести порядок в отдельно взятой банановой республике.

Гордо хмыкнув, мы внимательно читаем инструкцию. И отчетливо понимаем, что нас засыпают в Аруль, добы свергнуть с трона коварную Дейрану и усидеть на ее место белого и пушистого Энрико Чиваладри. Вы еще помните, что мы раньше в Аруль никогда не были?

Так вот, оказывается, Дейдрана под видом цветных металлов тоннами экспортирует наркотики в Северную Америку, что очень не нравится тому самому таинственному агентству, в котором работает Роберт. А в нашу задачу входит все это дело попомать.

Завязочка, конечно, не охти, но все-таки не такая вычурная, как в оригинальном JA2. Так сказать, сдвинута в сторону реалистич-

Разработчик: I-Deal Games Studios

Издатель: Strategy First

Жанр: внебронное дитя X-Com'a (©)

Системные требования: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium 2 300 МГц, 128 Мб ОЗУ, 1 Гб свободного места на диске, 4 Мб видео

ности... А то потерянные принцы, захваченные троны... Фи...

Уже привычно создал себя и сколотил команду единомышленников из AIM (на ТАКИЕ деньги есть где развернуться, но я все равно по традиции взял Рысь и Стрелку, проплатив контракты вперед), отжал паузу и пригласился к высадке в Омурте.

Легенда о заходах

Приблизительно с этого момента игра начала преподносить сюрпризы различной степени тяжести. Самый первый последовал незамедлительно — самое большее через 10 секунд после высадки. Прицельный выстрел из ближайших кустов вышиб мой Астрокер (паверачию у меня так зовут, понимаешь) все 50 из 50 единиц здоровья. Подобрыв закатищу под диван чепуху, я начал игру заново. Заход второй. Так, опять генерация себя-наим, Рысь и Стрелки-высодка. Быстро обожку всех рамочкой и заставляю ползти к кустам. Замечаю противника, стреляю в голову, заканчивая ход... Прилетевшая из кустов граната оставила от Стрелки горстку пепла, а Астру с Рысью разбросало по углам. На сей раз чепуха нашлась за креслом. Заход третий. Последнюю сгенерившись, сохраняю и начинаю думать. Взяв ради разнообразия Тень и Потрошителя, высидяюся, приседаю, перехожу в скрытый режим, сохраняю и ползу на запад, к деревьям. И наконец-то удача повернулась к лесу задом, на передом ко мне — наемники не убивают в первую же минуту после высадки. Нет, двоих из них сканирует очередь minute на третьем... Зорюка...

Заходов всего было пять. Пятый — самый удачный, мне удалось протоптать сектор без единого ранения, правда, это дорогого стоило клавишам **Alt** и **I**. Перед семейным бюджетом резко встал вопрос о покупке новой клавиатуры (жалко, нельзя обналить арульские деньги).



Если в САМОМ ПЕРВОМ секторе на меня напало десять синих (если кто не знает — в JA противники делятся на пять видов по возрастанию крутизны: желтые, красные, синие, зеленые, серые) противников с автоматами и гранатами, до еще и в одном из домов приоткрылись минны, то что же будет дальше? Трижды перекрестившись я отдал письмо Фатиме



аддон «Цена Свободы» исправлял сложившуюся ситуацию лишь наполовину — ведь он был абсолютно линейным и без всякого намека на стратегическую составляющую. И когда средняя скорость его перепрохождения приблизилась к двум за сутки, общественность взвизгивала... И принялась собственными руками клепать моды и компании для любимого «Альянса».

Оставим их пока за этим занятием и посмотрим, что же творилось во всем остальном игровом мире. А в остальном мире стремительно набирала обороты революция — абсолютно во все жанры приходила трехмерность, в моду входили все новые исторические военные конфликты, а у JA2 начали появляться конкуренты и последователи. Свет увидел прекраснейший Silent Storm, на тот же свет любимого устремилась «Бригада Е5». Истинные фанаты JA2 на все это посмотрели, приняли во внимание тот факт, что многие моменты игр связаны с «Альянсом» чуть ли не подчистую, взвзвизгивая, и решив восстановить историческую справедливость, принялись собственными руками клепать моды и компании для любимого «Альянса». Чтобы, понимая, общественность не забыла, что был первым (ладно, коярус, первым был X-com, а еще до него Laser Squad, но о боги, как давно это было...)

Уже привычно оставим их за этим занятием и посмотрим, что же творилось в мире

же с оружием. По их утверждению, они перерисовали и перебалансировали все име-



Продолжение, начало см.: «Мик» №16 (126), 17 (127)

Часть III: Персонажи Готик-Панка. Вампирская сущность

В игре Vampire: the Masquerade вампир является сложным социальным существом, его личность не ограничивается набором кровожадных привычек, имуществом — полуцивилизированным гробом, а деятельностью — терроризированием окружения. Конечно, ничто не запрещает игроку или мастеру создавать и таких игровых или нейтральных персонажей... но речь в статье пойдет не о них.

Итак, личность, имущество и деятельность.

✓ *Persona Vampirica.* Первое, что следует запомнить о вампире сеттинга Vampire: the Masquerade™, — то, что по сути они являются мутантами, новой стадией эволюции человека, более совершенными, так называемыми Homo Sapienstissimus. Но все же — людьми. И мыслят во многом точно так же.

Они могут даже не осознавать, что они — немертвые. Они будут знать одно — они круче, чем были раньше. Из-за этого многим из них свойственно презрение к расе, которую они считают изжившей, несмотря на внешнее сходство (и прохождение от них). Причем превосходство над былым состоянием не обязательно выражается в грубой силе и желании все уничтожить вокруг себя — лабное расширение привычных горизонтов входит в это понятие.

Так почему логично объясняется в Готик-Панке отенки личности вампира: она становится более экстремальной, вампир может позволить себе то, что человеку просто не под силу, то, о чем он мечтал при жизни, — и никаких компромиссов! Деньги, власть, известность, искусство, путешествия, развлечения — все воспринимается острее, везде можно зайти дальше, оторвать больший кусок пирога. Поэтому игровые персонажи, скорее всего, будут жить в некоторой степени обидчивости. Собственно, те, у кого нет амбиций, в мире Готик-Панка не выживут, прячущие либо подчиняются тем, кто достаточно смел и умен.

Также о персонаже Готик-Панка следует отметить то, что он почти всегда одиночка. Неважно, состоит он в катерии или предпочитает бродить в Ночи Сна, любит его Сир или нет, он уязвим в секте или на него объявлено Кровавое Охоту — он преследует свои интересы, которые могут на протяжении достаточно долгого времени совпадать еще чьими-то интересами... а потом разойтись или пере-

сесть с ними. Интересы эти могут быть самыми разнообразными (см. выше).

Третье. Бремя воспоминаний становится все тяжелее с каждым годом, а возможно, даже с каждым месяцем или новой ночью. Не для всех, но для многих. Они замыкаются в себе, усугубляя одиночество и высвобождая тем самым зверя — и лишь иногда все глуже загоняют его в клетку.

Поэтому лучше всего отыгрывать вампиров 13-11 поколения в возрасте до 300 лет, не отягощенных всюду следущей за ними по пятам обособленностью. Ведь для каинитов это время — детство и юность — есть время тяги к приключениям и новым ощущениям, которые может подарить мир Проклятых. И это как раз те поколения, в которых эту тягу не убивает могущество, в которых тлеет, горит, пылает страх бибели от рук и клыков Догонотных, Оборотней, от крестов и колыев Охотников — и этот страх делает приключения вкуснее и желаннее.

Последнее. Вопрос Человечности. В третьей редакции правил он перестал быть столь актуальным, как в первой и второй, но — все в руках Повествователя. Человечность, или следование Пути Просветления, является важнейшей битвой вампира в его существовании в Мире Тьмы, и она не может не влиять на формирование смертной маски и натуры.

✓ *Имущество вампира.* Современные вампиры отнюдь не живут в замках, они — существо городские. И пожитки у них соответствующие. От раннего тряпья жителя трущоб до шикарного люксизма владельи небоскреба. Главное — выдерживать соответствующий стиль: если лохмотья — то, скажем, от яркой спортивной куртки и розового плаща из микрофибры; если небоскреб, то обязательно высокий, мрачный с пилонами и контрфорсами, гнездовьями горгулий или даже Горгульи (Клана, то есть), подыменными краями над надстроеными частями, аварийными лопатами, огнями и так далее.

✓ *Социальная активность.* Вампир, как уже было сказано выше, существо весьма сложное и занитое разными делами по горло. Третья редакция правил подчеркивает, что, кроме власти, обычного вампира не интересует ничего — хотя предыдущие редакции говорили, что вампира не интересует ничего, кроме крови. Но это уже проблемы нестыковки правил, решать которые предоставляется каждому Повествователю и отдельно взятым игрокам. Я же вернусь к первоначальному описанию возможных занятий вампира, не являющихся его губоублительной жизнью. Таковыми являются: участие в жизни Смертных, деятельность в Клане, в секте, будь то Камария или Шабаш — и более эк-

зотическая активность (общение с Оборотнями, Феями, Магами, Технократами, Мумиями, Демонами... кем только взбретет в голову). Предполагается, что большинство вампиров состоят в сектах и следуют заветам своих Кланов, а также манипулируют хотя бы одним смертным, но это вовсе не единственный путь, по которому стоит идти. Впрочем, «социалка» — разговор длинный и отдельный.

Далее личность, имущество и влияние уязвываются, добавляется немного проблематики (например, психическое отклонение, изредка вступающее на поверхность сознания) — и можно начинать играть.

Смертные

Кроме вампиров, мир Готик-Панка населяют и такие взаимодействующие с ними люди...

✓ *Врожденные* — активно врожденные могут быть либо идеальными охотниками, либо психопатами, прозвонившими о существовании вампиров. *Идеальные охотники* могут представлять организации (Церков, Правительство, ученые) либо быть одиночками, тем не менее, зачастую относящимися к ранее указанным организациям (священники или папашины, агенты отделов паранормальных явлений или полиция, профессора странноведческих институтов или гурь оккультных кружков). Иногда, конечно, это простые смертные, осознавшие свое одиночество в борьбе с тем, чего как бы не существует... Но оно только что на их плазах пило кровь из человека и потому должно быть уничтожено как естественный противник или биологический враг человеческого вида. Они могут быть и ни профессиональными, и ни простыми смертными — а принадлежать к некоему промежуточному типу, например, акулы-самостоятельные исследователи оккультизма (любительского уровня), уверовавшие в существование вампиров и решивших в силу неких веских причин вступить в борьбу с каинитами. Впрочем, такие смертные граничат с психопатами. Последние являют собой достаточно интересное прослойку охотного социума, ибо им действительно просто нечего делать по жизни, и, чтобы занять себя чем-то иллюзорно полезным, они проводят все ночи за истреблением вампиров, единившись на идее упрямства. Возможно, если бы не вампиры, такие индивидуи занялись бы истреблением мирных Свидетелей Иеговы, граждан с цветом кожи, отличным от белого, женщин, мелких пушных зверьков или [убы, это лишь мечта] друг друга. Потому что им все равно, что уничтожать, — достаточно того, что оно кажется им опасным или ненужным.

✓ *Нейтральные* — в большинстве своем это люди, не верящие в существование вампиров. Я бы даже сказал, что 99.99% нейтралов составляют именно такие люди, ибо только полный тормоз, узнав, что вампиры есть, не примет каку-либо из двух иных точек зрения, а именно враждебную или дружественную. Я специально не отноту оду тех, кто просто не знает о вампирах, потому что о существовании вампиров могут не знать только люди, абсолютно исключая возможность их присутствия в этом мире. Те же, кто хоть немного допускает подобное, пусть даже с научной точки зрения, немедленно примутся за исследование предмета, и, в конечном счете,

они или докажут, что вампиров нет, и следовательно перейдут в разряд тех, кто не верит (и даже знает точно, почему). Или найдут следы, ведущие к канитам, — и тут они уже не смогут оставаться равнодушными к такому событию в их жизни, оно неизбежно приведет к смене взглядов на жизнь и всех планов... Если только они не из того 0.01% тармозов. Естественно, что касается цифр, то здесь я утрирую, не зная реального соотношения тармозов и людей соображающих в обществе (хотя, возможно, я чересчур оптимистичен).

✓ **Дружественные** — мотивация этих людей проста и понятна без лишних комментариев. Все они хотят вечной жизни. Так или иначе. В роли слуги-гуля или Собрата-канита. Хотя... некоторые могут просто воспылать вампиром, желая отмотать свой срок на Земле и сойти в нее с осознанием того, что вампиры все-таки существуют, но уж лучше смерть, чем такое...

А перед смертью можно и докторскую диссертацию с зомбином на «Нобелевку» написать в какой-нибудь области, скажем, здравоохранения.

Исходя из желания жить вечно, друзей вампиров можно уверенно разделить только на *гулей* и *потенциальных Неонатов*. Более точное разделение — только по личным причинам, которых миллионы.

✓ **Отыгрыш Смертного**. Сразу ясно, что нейтрапа никто в здравом уме отыгрывать не станет, разве что ему интересно побыть Фомой Неверующим, вокруг которого летит кровь, а он находит этому разумные объяснения, подчас еще более сложные, чем действительность. То есть чаще всего нейтрапы будут присутствовать в игре виртуально, в качестве *Cosplayers*.

А с друзьями и врагами самой большой сложностью является их введение в игру, в особенности если игра сессионная. Говоря «игра», я подразумеваю «городская» или «коммерная», так как в настоящих похождениях вампиров незачем и то цели отыгрываются просто. Нужен всего лишь второй Мастер для Смертных или строгое соблюдение игрового этикета при игре за одним столом. А при живой игре возникает, как я уже говорил, сложность. Если, территорией игры является весь Город или несколько игровых зон, размеченных в нем, то ищущие (назовем их так) могут просто курсировать между зонами в игровое время и заниматься анализом полученной информации. Естественно, без нескольких подсказок со стороны Мастера они всю игру проведут в общественном транспорте или за рулем автомобиля, пытаясь вычислить время и место сходим канитов. А ведь встреча с вампиром может быть кратковременной и лишенной четкости, как, например, заметить бледнокожего антропоморфа, прильнувшего губками к шее человека, обнявшего в страстных объятиях, — поди докажи, что это вампир пьет кровь; такие вещи могут быть просто исключены из отыгрыша ввиду трудности ис-

полнения... и потому автоматически превращаются в виртуальную игру с Мастером. Таким образом, ищущий уже на начало игры должен знать, что вампиры существуют, а также, скорее всего, знают, где их найти.

✓ Другой вариант можно назвать *Охотой стервятника* из-за его технической стороны. Вампиры декорируют места своих дневков и питания. Мастер делает инфопакеты в виде конвертов с текстом вроде: «В чулане ты видишь гроб с откидной крышкой или «Эти бутылочки с Кровью являются игровыми предметами» (а в этом случае нужны еще и бутылочки, если не жалко, или место надежное) и с помощью игратехники, а то и самих игроков располагает их в Городе. Здесь есть два варианта: либо ищущий каждый вечер или день общается с Мастером, рассказывая, какой район он прочесывает и как. Либо Мастер, избегая этого процесса, чтобы не сойти в моплу без Становления раньше времени, бросает кубик и, в зависимости от результата, рассказывает игроку, куда примерно ехать. Конечно, внести дневки и охотничьи угодья в списки игровых зон узкого радиуса — вполне реально, всего-то указов в их описании, что там видели нечто, похожее на аномальные явления. Тогда ищущий будет обзывать их и рыться в горах мусора или лезть по подвалам и чердакам в поисках гробов и складов вампирских артефактов.

Что будет дальше, в общих чертах, думаю, понятно всем: либо истребление, либо непосредственный контакт. И то, и другое может быть продуманным и спонтанным... а чем закончится, будет видно.

Играть Смертного, который сам хочет стать вампиром, — совершенно другое дело. Тут имеют значение и предистория, и непосредственные игровые действия. Отыгрыш будущего Неоната, ждущего Объятий, — идея достаточно интересная и может быть исполнена весьма оригинально: представьте себе человека, который хочет стать Носферату, например...

Послесловие к третьей части

Естественно, это еще не все. Множество слов еще не сказано, и не только мной — вами, уважаемые Повествователи и Игроки. Естественно, мой взгляд на Готик-Панк не исчерпывает его глубин — это лишь одна грань из многих. Приняв или отбросив ее, вам, надеюсь, будет проще найти свою.

А вот о том, что такое Готик-Панк в моем видении, я, набравшись смелости немного дополнить исходную концепцию Белых Волков, напишу еще одну статью. Конечно, ее стоило бы пустить раньше прочих, но... главное блюдо на то и главное. До скорой встречи!

20-23 травня
2004 року

МІЖНАРОДНИЙ
ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15



ДРУГОЙ МІЖНАРОДНИЙ КИЇВСЬКИЙ ФОТОАРМАРОК

ПРОФЕСІЙНА І АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА

ФОТОМАТЕРІАЛИ І АКСЕСУАРИ

ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ

ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПОСЛУГИ

СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ

ФОТОВЕРНІСАЖ

КУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ

ФОТОКУРС «МІЙ CANON»
ДЛЯ ПРОФЕСІОНАЛІВ І АМАТОРІВ

Організатори:

IBU «Реалі», Спілка фотографів України,
Громади рекламних фотографів

Інформаційна підтримка:

City Photo & Video, Мій Комп'ютер,
Фотомісткість, Фото Нью Йорк,
Photo Link, Ужас, Цифровий Фото

Інтернет-підтримка:

Minibiz.com.ua, Hi-Fi.ru

Дирекція:

У Ролі: IBU «Реалі»
тел./факс: +7(812) 275-7561; 277-6089
e-mail: photo-fair@peterlink.ru
В Україні: тел./факс: +380 (44) 247 6556
e-mail: info@photo-fair.com.ua

www.real-fair.ru

photo fair kyiv

Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЗАТИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

ФАБРИКА БЕЗУМСТВ

Вступление

Всена... Кажется, я уже об этом писал? Точно, писал! А о том, что в последнее время я начал прозывать будуще? Ну, что я этот, полный предсказамус? И об этом писал?

Странно... А о том, что весной иногда меня тянет на... нет, не на девушек, с этим у меня все в порядке в любое время года — на неадекватные поступки тянет. Точнее, на рискованные авантюры. Вот, буквально в прошлом году объяснял брату, почему нельзя идти вдвоем на Буг, как опасно, когда на порогах нет страховки, а тут... собрался сам. Типа, вдвоем. Без страховки.

Будем искать смысл жизни и силу мира. Впрочем, этот «Автоответчик» я хотел посвятить совсем не этому. О байдарках, порогах и различных видах экстрима мы поговорим всегда успеваем. Вот, закупил помперсов и поговорим.

А основной темой данного «Автоответчика» послужат идеи. Оригинальные, не очень, интересные и нет, осуществимые и безумные. Как мое настроение.

Своя игра

Комрады, ну, признайтесь, кто из вас не мечтал создать свою игру? Чобы Кармук рвал на себе волосы и просил прощения ему лекцию? Что Американ Макги, спрашивал, чем вы догоняетесь, перед тем как такое выдать? Чобы Уоррен Спектор вздрагивал, услышав ваше имя?

Ну, или, в крайнем случае, чобы гей-меры, минуть пять почесав затылок, припоминали:

«А, тот, который создал...»

Думаю, очень многие хотели, но, увы... Не всегда наши желания совпадают с возможностями. Мало придумать игру, ее ведь нужно еще сделать, — а где найти программеров, моделеров, текстурищиков, художников? Где взять на их работу деньги, или как убедить работать бесплатно?

Да, без хорошего финансирования создать третий «Фол» будет затруднительно. ☹

А если начать с чего-то попроще?

С чего? Слово комраду **KIROVoy**.

Здравствуйте, многоуважаемый Том/Дос/КЕРТИС! Я хочу создать свой он-лайн проект, и решил спросить Вашего мнения как специалиста.

В наше время есть 3-4 неплохих русских онлайн проекта, но самые популярные это «Смутные Времена» и «БК», я играл и в «БК» и «СВ», но, ИМХО, эти проекты не совершенны. Я собираюсь соединить все плюсы «БК» и «СВ» и добавить, конечно, свое. Далее я буду описывать мир и особенность игры.

Не совершенны. Это точно. Сто процентов. Но совершенных проектов и не быва-

ет. Впрочем, идею улучшить, развить и добавить, можно только приветствовать.

Итак, в игре будет 4 расы: люди, эльфы, гномы, темные эльфы (далее друу). Также при создании персонажа можно будет выбирать специализацию: лучник, маг, воин. Люди мультикласс, эльфы — лучники, гномы — воины, друу — маги.

В игре будет шесть основных стат: сила, ловкость, интеллект, мудрость, удача, выносливость. Сила отвечает за грузоподъемность и силу удара персонажа (сила важна для воинов), ловкость отвечает за уклонение и точность (важна для всех но, особенно для лучников), интеллект отвечает за уровень заклинаний использующих магом (важна для магов и только магов), мудрость отвечает за количество маны (тоже лишь для магов), удача отвечает за сопротивление от заклинаний и попадание (важно для всех), а выносливость отвечает за количество жизней (также важно для всех).

Насчет основных стат — мне кажется, или я уже такое где-то видел ☹? Кажется, но, в браузерной игре, а ведь речь идет, как я понимаю, именно о браузерном проекте, каких стат делать не стоит. Это лишнее. Тем более что уж очень эта система на АДД смахивает, нет? Лучше сделать стат меньше (четыре-пять), но чтобы нужны они были (в той или иной мере) всем. Баланс, типа.

Алов в игре не будет лишь уровня, всего 120 уровней. При повышении уровня главная отличия от всех остальных он-лайн игр. При переходе на следующий уровень мало того, что надо будет повышать стат и владение оружием, надо будет прокачивать специальные возможности. То есть, если это воин, то специальный прием, у мага заклинание, у арчера специальный тип выстрела. Каждый прием можно повышать трижды (новичок, профи, мастер). Сила специального заклинания/удара/выстрела растет в зависимости от стат, например, рассекающий удар воина, урон будет наноситься по схеме 2, если ты новичок с этим приемом, далее 4 и 6, умноженное на параметр силы. Спец. приемы будут делиться на защитные и атакующие.

Лучник и воин будут сбалансированы, а маг немного сильнее, но если у лучника и воина количество спец. приемов не ограничено, то у мага они ограничены количеством маны (за нее, как было выше, сказано отвечает параметр мудрости). После использования магом маны ему придется драться врукопашную. У каждой расы свои спец. приемы: то есть, эльфы и чело-век, и друу маги, то спец. приемы у каждой разные. Всего будет 40 спец. прие-

мов у каждого, но открываться они будут постепенно — маг-ноб не может использовать сильнейшие магические приемы.

Предположим. Звучит интересно, а вот сбалансировать это в жизни... Обосновать не словами, а математическими формулами — комп, увы, язык слов не очень понимает ☹.

Бои в игре будут пошаговые. Вам не нужно выбирать, где бить, где блокировать, просто нужно выбрать спец. прием. Чем мощнее прием, тем больше вероятность, что Вы промахнетесь (чем выше удача, тем меньше вероятность промаха).

Всего три вида оружия: для воина, мага и лучника. Для воина: ножи, топоры, молоты, копыя и тд., и тп. Для мага: посохи, книги и кинжалы. Для арчера: арбалет, лук, самострел, рогатка.

В игре будет пять городов, для каждой расы свой и один мультигород. Когда игрок достигает десятого уровня, он может перебраться в этот мульти город. Но эльфы, например, не могут похаловать в город темных друу, то есть в города одной расы представители другой прийти не могут.

У каждой расы будут свои вещи, которые могут одеть лишь представители этой расы, а также общие вещи, которые сможет одеть любой.

Сначала у персонажа будут деньги, на покупку какого-никакого снаряжения и оружия. Торговая система будет схожа с «БК», вещи и деньги можно будет передавать лишь с десятого уровня.

Вот, собственно, и все. Хотелось бы услышать Ваше мнение, что надо убрать, что может добавить. Но мой главный вопрос: не слишком ли трудно это все для онлайн игры??? Может процесс надо облегчить??? P.S. Вообще-то это лишь часть моих идей, облегчить процесс будет трудно, а вот утруднить запросто...

Трудно, не трудно... Дело не в этом. Дело в том, кто именно займется осуществлением этой идеи. Если ты сам — то и решать тебе. Если программист. То решать будет он. Теоретически, осуществить можно все, в чем идея из плоскостей онлайн-проектов, ввести различные элементы можно постепенно, доработав, доводя игру до ума.

Так вот, идея создания браузерной игры носится в воздухе, более того — уже осуществляется у нас на Портале — проект «Сказ о Змие Горыныче» www.zmy.iswith.us. Но, может быть, вы сами хотите сделать нечто новенькое... Главный вопрос — как. Почему-то его обычно адресуют мне. Увы, то, что я разбираюсь в играх и неплохо знаком с ридом разработчиков и издателей, не делает меня крупным спецом в разработке. Даже то, что мы с братком занимаемся напи-



санием сценария для компании Rostok Games, тоже не превращает нас в крутых метров игровостроения. Но оказать посильную помощь мы можем. И не только мы.

Как?

Внимание, для тех, кто хочет разрабатывать игры, но не знает как. Для тех, кто что-то начал, но не знает, что дальше, для тех... Для вас! Новый раздел на нашем Форуме — ИГРОГРАД! — www.mikportal.org/forum/index.php?c=8. Задавайте свои вопросы, мы постараемся на них ответить, причём не сами, мы очень надеемся привлечь к участию в этой рубрике и наших украинских разработчиков.

Две стороны одного «Мика»

Не прекращают нас ругать и хвалят камрады, не прекращают, ибо вопрос «Кто виноват», всегда был вторым по важности, после вопроса: «Где мои очки?» Вот и этот раз не станет исключением. И отлично. Итак, камрад SAID WAR BLOOM, слово тебе:

Давно хотел написать и не решился, и вот что-то ударило в голову, как будто меня осенило, и я написал. И я, наверное, не первый и не последний, кто пишет вам не скажет какой классный «Мик» (P.S. Журнал-то классный, но...). Классно Кертикс, что есть такая страница, где каждый человек может излить свою любовь к журналу. Я сел и подумал, я что, самый рыжий, и не могу тоже вылить все, что я хранил с ноября 2003 года.

Честно говоря, я пытался бросить ваше издание но, увы, «Мик» притягивает, как магнит, и мне каждую неделю приходилось вставать из-за компа и идти покупать. Но все равно, я решил, что буду покупать журнал. И поэтому, я пишу вам и буду ругаться, но не обижайтесь.

Ничего, мы не обижаемся. В принципе «Автоответчик» для того и нужен. Нет, не чтобы ругать, а чтобы ругать, хвалить, предлагать, спрашивать, советовать и т. д. Дерзайте!

Сначала я пристулко к плохой стороне: ПЛОХАЯ СТОРОНА!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Начну ругаться, бить кулаками об стенку, ругать клавиатуру, хватать за шнур мышь, говорить «фе», но я скажу:

1. Честно говоря, выходят пастеры каких-то древних забытых вселенных. Зачем печатать пастер «В поисках Немо», Com-mandos 3, (малораскрученных игр), а не Mass Payne-2, Blood Rayne-2, Prince of Persia, Postal 2, Star Wars Knights of the Old Republic, Tomb Raider, XIII.

И тогда было бы не страшно постер на стенку вешать. (Честно говоря, на самой последней странице реклама на сайту выходит лучше.)

В принципе, все уже поняли. И мы этого не скрывали: постеры — это реклама. Реклама компании «Одиссей». Вполне естественно, что рекламируют они только те игры, которые издают сами. Так что, увы, сде-

лат мы с этим ничего не можем. Разве что понадемся, что «Одиссей» начнет издавать яркие проекты.

2. Около Нового года в «Мике» было реклама, что встречайте в новом году новый «Мик», но после нового года вышло 13-е издание. А изменений не было, ой ошибочка вышла, вы начали постеры выпускать.

Мы сами ждем нового дизайна. Нод ним работаем. Кое-что уже видели. Если вы посмотрите на третью страницу обложки, то тоже увидите. Кое-что.

И снова вернусь к плакатам. У меня вопрос, у вас что, бумаги нет: с одной стороны статья, а с другой постер.

Нет у нас бумаги. Технология печати не позволяет добавлять один разворот — нужно добавлять не меньше восьми. А это уж слишком...



3. Ах, чуть не забыл, я пару раз замечал, что в статьях есть одинаковые картинки. Не думайте, что я глупый, просто это очень заметно.

И мы замечали. Раньше мы не могли понять, кто же должен следить за этим безобразием, пока камрад Монах не объяснил, что этим должен заниматься лично он. И что он все исправит и улучшит. Как люди, заинтересованные в прогрессе и качестве, мы взяли Монаха на работу, так что все возмущенные письма по поводу подобных багов отправляйте ему.

4. Почему вы не ставите оценки игр (от 1 до 10) около каждой статьи и было бы интересно читать.

Сколько об этом уже писалось... Есть ряд причин. Концепт этого не предполагал. Мы не уверены в том, что это будет адекватно. Не все авторы горят желанием выставлять оценки.

5. Это последнее, что я хотел сказать о плохой стороне: почему вы не придумаете на первой странице рубрику (хотя бы каждый месяц) начертить табличку и написать про игры отстой и суперигра месяца.

А на основании чего? И зачем? Для таких вещей есть Интернет. Голосования всякие... Хотя, я, к примеру, не против такой номинации, как «Игра номера»... Нужно подумать.

ТЕПЕРЬ ХОРОШАЯ, ПОХВАЛЬНАЯ СТОРОНА!!!!!!!!!!!!

1. Ваш журнал недорогой.

2. Он стал выходить не два раза, а четыре в месяц.

3. Интересно сопоставлены приколы и статьи.

4. Журнал приятно взять в руки и сесть в тишине и почитать.

5. Начали печатать постеры (хоть какие, но приятно). А это означает, что от журнала можно ждать в будущем продвижения! (я надеюсь), т. к. мир не стоит на месте.

Я представляю картину, если мое письмо тебе задело, но ничего, не обижайся, ведь на обитых балконах падают и воду возят.

Все равно — журнал классный: и почитать можно, посмотреть новости, посмотреть «Игровой» и «Новоселье», а впоследствии помыться над «Записками автоответчика».

Да, помыться это хорошо. Это полезно. Спасибо за похвалы, типа: Постараемся оправдать...

Слоганы

И, на прощание, творчество наших читателей. Улыбайтесь!

Камрад RULLAN:

«Круче «Мико» не найдешь»

«Камрады, соединяйтесь»

«Игры нас соединяют»

«Измени реальность вместе»

«Выяснем, изменяем, объясним»

Камрад Fabler предлагает следующие:

Сижу на паре (лекция по политике) и думаю о том самом слогане. И тут чувствую — оной! Подумал еще раз — точно оной! Вот, заценил: МЫ

ЕСТЬ СИЛА. Этот слоган плющил, колбасил и бил об потолок (и еще думаю, что ночью приснится) до конца полушария и вот на пяти минуте прибежал в клуб и написал письмо.

Микпорту предлагал слоган изменить этот слоган — «Наши сил в плавах, ой, в «Мике»».

Слово камраду под ником Noxix:

«Играй... жизнь подождет»

«Play for Play»

«Микстура Геймбальным»

«РитМика игрового пульса»

Насте жизни, которая подождет, мне понравилась. Главное, что надо было дождаться.

А вот камрад Ruslan Kozak предлагает следующие:

«Мик — это жизнь»

«Жизнь — это игра»

«Посмотри глазами других»

«Посмотри нашими глазами»

Вот, собственно, на этом я и хочу с вами попрощаться. Пишите нам, предлагайте. Кстати. Кому интересно, рекомендую заглянуть на наш форум: www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=2781, тут мы обсуждаем различные слоганы.

Оглядевшись, посмотрел на интеллектуальное лицо остальных обозревателей, и в голове всплыло:

Посмотри в глаза чудовищ!



Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@yandex.ru

Need for CD-Speed

Недавно у меня вышел из строя CD-привод, что и не удивительно. Ему, бедняге, недавно стукнуло 3 года, а это, согласитесь, для девайса возраст приличный. Решив, что пора приобретать новый дисковод, я задумался над тем, какой же привод мне нужен, и понял, что пока покупать CD-R/RW нет необходимости. Свой выбор я ограничил простыми CD-ROM'ами без излишеств. Не скрою, я был напущан и о DVD-ROM-приводе, но толком не представлял, что это такое и с чем их едят. Так как покупать кого в мешке мне очень не хотелось, я решил обратиться в редакцию с просьбой дать мне протестировать эти девайсы. Вскоре мне привезли 13 приводов (8 DVD-ROM, а остальные 5 — обычные CD-ROM-приводы).

Во время первого этапа их тестирования у меня возникла странная, а бы даже сказал, паранормальная ситуация: с сиддками: они просто отказывались работать на скорости выше 15-21x. Меня это весьма удивило, и, естественно, первым делом я полез копаться в настройках BIOS'а, так как логично предположить: вероятнее всего, что-то не в порядке с UDMA-режимом. Но в BIOS'е все настройки оказались в норме, однако тесты по-прежнему выдвигали поразительно низкую скорость.

Решив детальнее разобраться в сложившейся ситуации, я позвонил человеку, который знает практически все, что может знать «железячник». Совет был приблизительно следующим: «Проверить, работает ли сам привод в режиме DMA, если нет, разобраться и включить оный». В итоге выяснилось: действительно, приводы работали с отключенным DMA-режимом, и этим объяснялась низкая скорость их работы. Поливив по своимствам систе-

мы (а надо заметить, что у меня Windows XP Professional сравнительно недавно), я не обнаружил на вкладке свойств привода опции **Включить DMA**, как было, например, в Windows 98.

К счастью, мне все-таки удалось разобраться с этим режимом и в итоге его включить. Как выяснилось, в **Диспетчере устройств** вкладки **IDE ATA/ATAPI-контроллеры**, **Вторичный канал IDE** (позиция канала для устройства определяется шлейфом, на который «посажено» устройство), по умолчанию для привода стояла опция **Только PIO**. Естественно, я сменил опцию на **DMA, если доступно**, после чего привод исправно заработал в режиме Ultra DMA 2 (со скоростью трансфера данных до 33 Мб/с). Закончилось, что скорость чтения с приводов возросла во много крат, а загрузка на процессор стала просто минимальной. (Смотреть сюда: заходим в свойства системы, кликнув правой кнопкой на ярлыке **Мой компьютер** и выбрав пункт **Свойства** в выпадающем меню. Затем кликаем мышкой на **Диспетчере устройств** (рис. 1), выбираем соответствующий канал, на котором «висит» CD- или DVD-ROM, а затем методом правого клика ☺ заходим в его **Свойства** (рис. 2). После чего в появившемся окне открываем закладку **Дополнительные параметры**, и там в соответствующем окошке устанавливаем **DMA, если доступно** (рис. 3). — *Прим. того самого ☺ ред.*)

Конечно, у пользователей Windows 98 не должно возникнуть подобной проблемы с приводом, потому что в настройках системы опция DMA-режима включена по умолчанию, зато пользователи Windows XP теперь знают о том, какая пакость таится в настройках системы «по умолчанию».

Теперь пару слов о тестовой платформе:

CPU — Athlon XP 1900+, 1600 MГц;
Motherboard — ECS K7VTA3 ver.6.0;
RAM — 128 Мб DDR (PC-2100);

HDD — Western Digital 300GB (30 GB, 5400 rpm).

Операционная система — Windows XP Professional

Программы определения скорости — CD-DVD driver speed из Nero Burning ROM ver. 6.3.0.3.

ASUS DVD 16x

Первый привод (рис. 4) в нашем тесте представляет всем известная компания **ASUS**. Скорость, качество и стабильность продукции, производимой под этой маркой, стала уже эталоном. Посмотрим, насколько все эти высокие слова соответствуют действительности.

Привод поставляется в красивой коробке, к нему прилагается весьма увесистая книжечка-мануал, диск с утилитами и аудиокабель для подключения к звуковой карте.

Девайс радует стабильной, а главное — высокой скоростью работы. За время теста на скорость чтения DVD-диск привод «скакочил» всего один раз (рис. 5) и то, настолько незначительно, что можно сказать, я придираюсь ☹. Средняя скорость чтения диска — 11.88x, а максимальная скорость — 15.89x. Средняя загрузка процессора 25-42%.

Не менее приятная картина при чтении обычного CD-ROM-диска (рис. 6). Самое главное, что никаких шумов при работе не наблюдалось: привод и впрямь работает тихо. Вот интересно, почему в его названии нет слова Silent (тихий, бесшумный)? Была бы дополнительная реклама, к тому же продвигая ☹. Что порадовало: с привода обычный компакт читается на заявленных скоростях, при этом средняя скорость ~35.10x, а максимальная — 46.33x, что вполне оправдано.

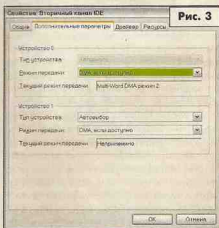
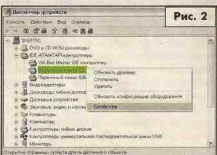
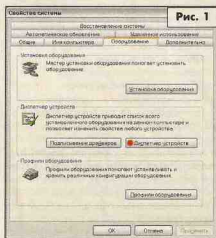




Рис. 4



Рис. 7



Рис. 10



Рис. 13

Ну и в завершение проводился тест на чтение CD-RW-диска (рис. 7). Что удивительно, привод справился с заданием на «отлично», показав очень высокую скорость чтения именно перезаписываемого диска — 32,80х. В тестах на чтение компакт-дисков загрузка процессора в среднем составила 2-7%. Диск в устройстве распознается за 3-7 секунды. Пиковая пропускная способность составила около 8 Мб/с.

ASUS S520/A4

И вновь привод от **ASUSTek** (рис. 8), на этот раз CD, который явно рассчитан на кошель человека, знающего цену деньгам и желающего покупать качественный товар за разумную цену.

Очень приятный дизайн привода порадовал глаз, шума при работе с дисками



Рис. 5



Рис. 8



Рис. 11



Рис. 14

практически не слышно, весьма стабильная работа. Скорость чтения, обычного компакт-диска составила 26,83х-35,53х (рис. 9). При чтении CD-RW проблем не возникло, привод не издавал «лишних» звуков и тихонечко работал, скорость же в среднем была 18х, а максимальный показатель — 24х (рис. 10). В обоих тестах загрузка процессора составила в среднем 5-10%. Диск в приводе распознается в среднем за 10 секунд.

Поставка OEM, то есть ничего лишнего, только привод и кулечек. А зачем платить больше ☹?

AOOpen Chameleon DVD 16х

Весьма интересный девайс не только по скоростным показателям, но и по комплектации.



Рис. 6

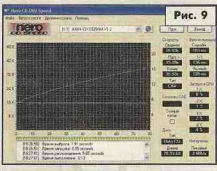
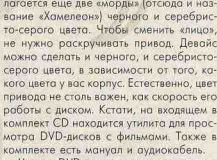


Рис. 9



Рис. 12



Привод поставляется в боксовой упаковке (рис. 11). В комплекте к нему прилагается еще две «морды» (отсюда и название «Хамелеон») черного и серебристо-серого цвета. Чтобы сменить «лицо», не нужно раскручивать привод. Девяц можно сделать и черного, и серебристо-серого цвета, в зависимости от того, какого цвета у вас корпус. Естественно, цвет привода не столь важен, как скорость его работы с диском. Кстати, на входящем в комплект CD находится утилита для просмотра DVD-дисков с фильмами. Также в комплекте есть мануал и аудиокабель.

Чтение DVD-диска прошло практически гладко (рис. 12). Скорость оказалась на довольно высоком уровне, в среднем — 12х, максимум — 16,20х. При тесте на чтение DVD-диска загрузка процессора была довольно высокой и составила в среднем 21-51%. Единственное, что немного не понравилось, — привод шумит, причем прилично. Очень хорошая стабильная скорость чтения обычного компакт-диска (рис. 13), средняя — 37х, максимальная — 49х. Итог: как и с DVD, так и с CD, показатели очень приличные. Напоследок скажу, что при тестировании на чтение CD-RW привод работал очень достойно (рис. 14), правда, довольно шумно, а показатели скорости составили 22х-35х. При тестах на чтение компакт-дисков загрузка процессора была крайне низкой — 2-4%, что не может не радовать.

Продолжение следует

ПОДПИСКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ! ПРИЗЫ ДОБАВЛЯЮТСЯ!!!

300 самых мобильных подписчиков получают в подарок карточку



Все подписавшиеся на еженедельник **ТВ ПАРК** на второе полугодие участвуют в розыгрыше суперпризов, среди которых:

Домашний кинотеатр, масляный обогреватель, а также огромное количество поощрительных призов.

Персональный компьютер Advantia 6R с 15" LCD с монитором ViewSonic VE 610s

Список победителей и условия получения призов будут опубликованы в одном из июльских номеров "ТВ Парка".

Оформить подписку можно во всех отделениях "Укрпочты", а также в подписных агентствах "Периодика", "Саммит", ГП "Пресса".

Для участия в розыгрыше призов отошлите ксерокопию вашего абонемента (с подпиской на второе полугодие 2004 года) не позже 20 июня по адресу: Московский проспект, 6, Киев, 04073).



ViewSonic
See the difference

Суперприз предоставлен корпорацией "Квазар-Микро"

Тел.: (044) 239-99-99
www.kvazar-micro.com



КВАЗАР-Мікро
ЗАВАНІ НА КРОК ДОПЕРЕД



ВНИМАНИЕ ВЕДУТСЯ РАБОТЫ!

Скоро!

НОВЫЙ ДИЗАЙН
знакомого издания

МОЙ ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР

HOMELAND PROTECTOR

JET FIGHTER V

НА СТРАЖЕ РОДИНЫ



Загadroва терористична організація проводить атаку на США, використовуючи викрадену з Північної Кореї війсьну техніку. В ролі одного з пілотів ВПС США вам необхідно не лише відвернути напад, але й довідатись, хто керує терористами. Вас очікують більш ніж тридцять захоплюючих місій над Великим Каньйоном, Лос-Анджелесом та Лас-Вегасом, що відтворені з фотографічною точністю!



- ✦ Захоплююча тривимірна графіка, об'ємний звук та деталізований ландшафт.
- ✦ Більше двох сотень тисяч квадратних кілометрів місцевості, що змодельована за результатами аеро-фотозйомок південно-західної частини США.
- ✦ Три реактивних бойових літаки компанії Lockheed Martin: F-16 Fighting Falcon, F/A-22 Raptor та F-35 Joint Strike Fighter.

Військовий редактор місій.

© 2004 "MultiTrade". © 2004 "Akella". © 2004 "InterActive Vision".
Видавець на території України — компанія „Мультитрейд”
З питань гуртових закупок звертайтесь за тел.: (044) 237 5186,
sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

pc cd-rom

