

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 20(130)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

17.05.2004



BEYOND GOOD & EVIL



**BALKANS
IN FIRE**



THE STALIN SUBWAY

МОИ

КОМП'ЮТЕР

Передплатний
індекс: 35327

Передплата триває!

МОИ ІГРОВОУ
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. Келецкая
- ✓ упол Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жилинская, 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-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresse.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "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. DAVERT
Supreme Ruler 2010, стр. 7.
2. Александр GLUKK.
T-72: Balkans in Fire, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС, Кирилл ТАЛЕР.
Beyond Good&Evil, стр. 10-13.
4. Кирилл ТАЛЕР.
Вий, стр. 14-16.
5. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Terminal Machine, стр. 17.
6. \$Vanger\$.
Breed, стр. 18-19.
7. Кирилл ТАЛЕР, MANIAC.
Sonic Adventures DX, стр. 20-22.
8. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
The Stalin Subway, стр. 23-25.
9. Том/Doc/КЕРТИС.
Портал для ленивых 3, стр. 26-27.
10. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Need for CD-Speed 2, стр. 28-29.

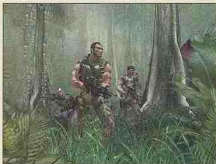
- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Закончились майские праздники, закончился Департамент-Хаттаин. Храмы и утварь вернулись к своим порталам агенты. Их ждут новые задания, новые отчеты. Буйной весной и жарким летом они будут стоять на страже Вашего виртуального покоя. До отпуска... Зато потом!!!

Русский FarCry

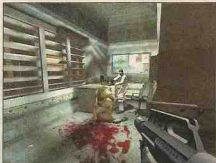
Компания «Бука» объявила о появлении в продаже локализованной версии 3D-шутера FarCry, созданного немецкой студией Crytek. Игра продается в двух вари-



антах: на четырех CD и на одном DVD — выбирайте сами, что лучше подойдет вам и вашему компьютеру. Рекомендованная цена на оба издания примерно одинакова. В этой игре вам предложат выступить в роли Джека Карвера, мелкого дельца, занимающегося перевозками пассажиров в акватории небольшого тропического государства

Микронезия. Очередной контракт — сопровождение молодой журналистки Валерии Кортес на остров Каботу — обещает стать одним из самых простых и денежных предприятий последнего времени. Однако отголоски темного прошлого Джека дадут о себе знать, и легкая прогулка оборачивается настоящим кошмаром... FarCry создан на собственном движке, мощь которого была оценена мировой общественностью задолго до релиза. Созданный немецкими программистами, он поддерживает PolyBump mapping, расширенную физику окружающего мира, разрушаемые поверхности, динамическое освещение, motion-capture анимацию персонажей и настоящий трехмер-

ный звук с поддержкой технологий Dolby Digital 5.1, EAX 2.0. Также нельзя не упомянуть о мощном искусственном интеллекте противников. Высокопрофессиональные наемники не дадут вам расслабиться ни на секунду — они отлично знают местность и умеют использовать естественные укрытия, атаковать группами, взаимодействовать посредством связи, активно противодействовать угрозе извне, вызывать поддержку с воздуха, суши и моря. Добавьте ко всему этому еще и уникальный дизайн уровней, сочетающий возможности ведения ближнего боя и боя на больших дистанциях, скрытое прохождение опасных участков, прекрасную графику, реалистичную физику, огромный арсенал, и вы поймете, что каждый



любитель 3D-шутеров просто обязан хотя бы взглянуть на эту игру.

Приставочный хоррор рвется на ПК

Компания **Encore Software** получила права на издание PC-версии игры **The Suffering**, разработанной австралийской студией **Surreal Software** для платформ PlayStation 2 и X-box. Данный проект относится к довольно популярному жанру *horror/action* и повествует о приключениях заключенного по имени Torque. Будучи осужденным за какое-то ужасное преступление, наш герой прибывает отбыть наказание в тюрьму особого режима. Однако реальность оказывается намного ужаснее, чем он мог ожидать. За закрытыми дверями вместо заключенных и надзирателей нашего героя

встречают орды ужасных монстров. Теперь уже нет времени ждать окончания срока за-



ключения: единственная задача Torque — выжить. Но если монстры думали, что новичок станет легкой добычей, то они сильно ошибались. Когда показатель ярости Torque зашкаливает за критическую отметку, он сам превращается в страшное чудовище, по сравнению с которым его противники кажутся безобидными клоунами. Однако каждый следующий уровень преподносит Torque все новые и новые сюрпризы, и со временем сверхъестественные способности героя становятся все менее надежной основой для того, чтобы спастись от кровавожадных врагов. В



зависимости от стиля прохождения, в игре предусмотрены три различные концовки. Добавьте сюда еще и замечательную графику, мрачную атмосферу, обширный арсенал... А что еще нужно для хорошей игры? Здесь следует заметить, что в разработке приставочной версии принимал участие известный гейм-дизайнер **Том Холл** — один из созда-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)



теперь id Software. А уж он-то наверняка знает, как сделать хороший экшен. Владениям игровых консолей The Suffering пришлось по душе. Посмотрим, что будет представлять собой PC-версия. Кстати, Epicore обещает выпустить порт еще до конца мая. Ждем с нетерпением.

Почувствуй себя зомби

Компания **Blitz Games**, знакомая нам по недавно появившемуся на рынке экшену *Bad Boys 2*, начала работу над новым, весьма необычным проектом, которому имя **Possession**. Данная игра будет относиться к довольно редкому для платформ PC жанру — survival horror. Но и это еще не все. Обычно герои подобных игр — простые люди, волею судьбы оказавшиеся в самом центре кровавого кошмара и пытающиеся выжить (на то он и survival). Но разработчики из Blitz Games решили пойти другим путем. В Possession игрок будет выступать в роли... зомби. Чем данный конкретный мертвец не угодил своим собратям, пока что неизвестно. Что, впрочем, неудивительно, ведь масштабный анонс игры состоится на выставке E3, а до тех пор никакой подробной информации, похоже, не предвидится. Однако кое-какие факты все-таки просочились в Интернет. Во-первых, в игре довольно много внимания будет уделено экшену, то есть наш герой будет далеко не беззащитен перед враждебной средой. Однако обилие сражений, по словам разработчиков, ни в коем случае не разрушит гнетущую атмосферу, которая уже давно стала отличительной чертой жанра survival horror. Но и это еще не все. Оказывается, разработчики решили привести в игру стратегические элементы. В чем они будут выражаться, пока что неизвестно, но следует думать, что за временем под управлением игрока окажется целый отряд зомби. В общем, проект обещает быть очень интересным и нестандартным. Ждем E3 и официального анонса. А пока можете заглянуть на рекламную страничку игры — <http://www.youhavebeenpossessed.com>.

UFO жив!

Компания **Altar Interactive**, подарившая поклонникам легендарной серии UFO игру *UFO Aftermatch*, в данный момент трудится над сиквелом к своему последнему проекту, который будет носить название **UFO: Aftershock**. Официальный анонс игры состоится на выставке E3, однако уже сегодня известно, что никаких особых изменений в геймплее ожидать не стоит. Как ждуг новую сюжетную линию, новые технологии, оружие, новые эксперименты ретикюлан над землянами и огромные порции биомассы ©. Короче говоря, разработчики решили реализовать идею UFO Aftermatch, ничего кардинально не меняя. Единственным крупным нововведением будет полноценный менеджмент баз, так что поклонники стратегической части игры должны остаться довольны. Но все-таки не следует забывать, что все это не более чем

предварительные данные — возможно, после официального анонса откроются новые подробности, которые заставят нас взглянуть на UFO: Aftershock совсем другими глазами. Так что не будем спешить и подождать официальных сведений.

Второй День Победы

Не так давно шведская компания **Paradox Entertainment** анонсировала свой новый стратегический проект, посвященный второй мировой войне — **Hearts of Iron 2**, который, как нетрудно догадаться по названию, является полноценным сиквелом игры Hearts of Iron, вышедшей в странах СНГ под названием «День Победы». Эта игра стала первой глобальной стратегией, действие которой разворачивается во времена второй мировой войны. В Hearts of Iron вы имели возможность играть как за супердержавы, так и за небольшие нейтральные государства. В игре исторически достоверно были восстановлены все передвижения войск с

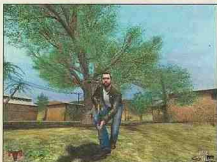


точностью по дням и, что особенно ценно для российских игроков, объективно отражено роль СССР в войне. Армии союзных государств под управлением 1000 реальных генералов и полководцев имели более 100 видов единиц воздушных, сухопутных и военно-морских сил. И вот пришло время снова взять на себя ответственность за судьбу мира. Hearts of Iron 2 создается на сверхбыстром движке своей предшественницы. Особо существенные изменения коснутся глобальной карты и интерфейса. Также разработчики обещают как следует доработать древо технологий, систему дипломатии и торговли. Некоторые изменения будут внесены и в боевую часть игры. Всего в Hearts of Iron 2 обещается четыре полноценные кампании и множество «боевых сценариев», рассчитанных на быстрое прохождение. Мультиплеер же развится кооперативным режимом. Релиз Hearts of Iron 2 намечен на февраль 2005 года. Локализацией и изданием игры на территории стран СНГ займется компания «Руссобит-М». Локализованная версия Hearts of Iron 2 должна появиться в продаже в марте 2005 года под названием «День Победы 2».

Сеньор Матадор

Чешская компания **Plastic Reality Technologies**, знакомая нашим геймерам по

относительно недавно появившейся на рынке стратегии *Korea: Forgotten Conflict*, анонсировала свой новый проект — 3D-action



с видом от третьего лица под названием **El Matador**. Действие игры будет разворачиваться в Южной Америке. Главный герой (надо полагать, так самый Матадор) что-то не поделил с местной наркомафией, и вам придется помочь ему разобраться, кто виноват, и наказать кого попало ©. Таким образом выйдет общий план сюжета. На самом же деле сценаристы Plastic Reality Technologies обещают нам захватывающую историю, изобилующую неожиданными сюжетными поворотами. Историю о дружбе и предательстве, любви и мести. Естественно, подобный сюжет просто немислим без колоритных, запоминающихся персонажей. С этим проблем также быть не должно. В игре будут и злобные негодяи, и благородные герои, но при этом все они останутся живыми людьми со своими достоинствами и недостатками. Помимо сильной сюжетной линии разработчики обещают нам оригинальный искусственный интеллект противников. Все враги будут делиться на группы: рядовые боевики, командиры среднего звена и боссы. Каждый из командиров сможет отдавать приказы подчиненным, которые будут четко и слаженно их выполнять. Гибель же командира внесет сумятицу в стройные ряды противников. Также обещается обсолютно живой мир, живущий своей жизнью. Помимо ключевых персонажей, вселенная El Matador будет населена обычными людьми, которые будут адекватно реагировать



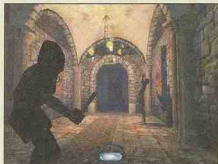
на все ваши действия. Не забыт и животный мир. В процессе прохождения вам придется столкнуться с старожеными собаками, ягуарами, крокодилами и прочими представителями южноамериканской фауны. Дата выхода игры пока что неизвестна, а вот издатель уже найден. Им станет компания **CENEGA Publishing**.





Вор озолотился

Компания **Eidos Interactive** объявила об «уходе на золото» игры **Thief: Deadly Shadows**, созданной **Ion Storm**. В очередной серии воровского сериала, начатого много лет назад разработчиками замечательной компании **Looking Glass**, вору Гарретту и его друзьям из тайного ордена Хранителей предстоит предпринять осуществление Пророчества и начала Темной Эры. Данная серия Thief будет существенно отличаться от своих предшественниц. Помимо нового движка (как большинство из вас, конечно, знает, игра разрабо-



тывалась на движке *Unreal Warfare*), разработчики решили изменить основной вид. Теперь игра будет вестись «от третьего лица», что, по мнению разработчиков, позволит игроку еще лучше войти в роль, используя различные приемы из воровского арсенала — например, скрытно пробраться в логово врагов, прячась в тени. **Thief: Deadly Shadows** порадует поклонников Гарретта новой системой освещения, реалистичной звуковой картинкой, продвинутым интеллектом противников и огромным интерактивным миром. Игра должна появиться в продаже 26 мая, одновременно для платформ PC и X-box. Ну что ж, будем ждать и надеяться, что **Thief: Deadly Shadows** не повторит печальную судьбу **Deus Ex Invisible War** — как вы помните, эта игра тоже была ориентирована на консольный рынок, вследствие чего потеряла всякое существование со своей предшественницей.

Сайт стихов

Компания **Lucas Arts** открыла официальную страницу своего нового проекта **Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords**. Заглянув туда, все поклонники первой части



джедайской RPG смогут узнать, что же нас ждет в очередной серии «Рыцарей Старой Республики». Как большинство из вас уже наверняка знает, непосредственной разработкой этой игры будет заниматься

не **BioWare**, делавшая первую часть **KoTOR**, а молодая компания **Obsidian Entertainment**. Правда, переход столь значительного проекта к безвестной компании ны у кого не вызывает опасений, ведь **Obsidian** была организована у коммлектовано выходящими из компании **Black Isle Studios**, и среди ее сотрудников значатся такие известные игровые строители, как **Фернос Уркхарт**, **Крис Паркер** и **Крис Авеллон**. Есть основания полагать, что люди, принимавшие участие в создании **Fallout**, справятся с задачей, и вторая часть «Рыцарей» окажется не хуже первой. Действие проекта **Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords** будет разворачиваться через пять лет после окончания событий первой части игры. По мере прохождения нам придется побывать на семи планетах, среди которых будет и Дантуин, разгромленный бомбами Дорты Малака. Нам же предстоит вжиться в роль джедая-изгнанника, ветерана Мондаторанской войны. Несмотря на свое божественное положение, наш герой изначально тяготеет к Светлой стороне Силы. Однако это не значит, что в процессе игры мы не сможем переметнуться на сторону Тьмы. Как и в первой части, главному герою будет трудновато выжить без группы товарищей, которые будут присоединяться к нам в процессе игры. В **KoTOR 2** разработчики решили еще больше сосредоточиться на злостных элементах ваших спутников, поэтому, меняя сторону Силы, вы рискуете лишиться поддержки некоторых ваших товарищей. Как и прежде, мы будем перемещаться от планеты к планете на корабле **Ebon Hawk**, а «на дело» можно будет взять с собой всего лишь двух спутников. В целом же игровой процесс не претерпит особых изменений. Сотрудники **Obsidian** обещают лишь усовершенствовать боевую интерфэйс и внести незначительные изменения в движок. **KoTOR 2** обещает порадовать нас еще более яркими спецэффектами и усовершенствованной анимацией. Релиз **Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords** намечен на февраль 2005 года. Есть надежда, что, в отличие от первой части, версии для PC и X-box появятся одновременно. Так что запасемся терпением и будем ждать выхода второй части этой замечательной игры. Ну а пока всем поклонникам «Рыцарей Старой Республики» настоятельно советуем зайти на официальную страничку, почитать обещания разработчиков и взглянуть на первые концепт-арты (http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords).

Безумный XIX век

Компания **Eidos Interactive** анонсировала новую глобальную историческую стратегию **Imperial Glory**, непосредственной разработкой которой занимается компания **Pyro Studios**, хорошо знакомая геймерам всего мира по играм **Commandos** и **Praetorians**. На этот раз испанские разработчики решили поразить игровую общественность глобальной стратегией, сочетающей в себе элементы таких игр, как «**Козаки**» и **Rome: Total War**. Действие игры будет разворачиваться в XIX веке, вам предложат стать во главе одной из пяти ведущих держав то-

го времени: Великобритании, Франции, России, Пруссии и Австро-Венгрии. Непосредственное управление империей будет происходить в пошаговом режиме, а бои — в



реальное время, как это было реализовано в серии **Total War**. При этом сами сражения будут масштабными, и в провоцируют сравнение этой игры с «**Козаками**». При этом все юниты будут в точности копировать реальных бойцов армий того периода, а сама система боев подразумевает построение в боевые формации, использование рельефа местности и прочие тактические премудрости. Разработчики обещают нам более пятидесяти карт, охватывающих практически всю Европу, часть Африки и Северной Америки. Вам придется сражаться на зеленых холмах Франции и заснеженных просторах России, в марокканских пустынях и альпийских горах. Всего же борьба между империями развернется на пятидесяти пяти наземных и двадцати девяти морских локациях. Короче говоря, данная игра **Pyro Studios** обещает быть самым глобальным проектом этой компании. Релиз **Imperial Glory** намечен на начало 2005 года. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.imperialglory.com>).

Crazy-курсы

В настоящее время компьютерная индустрия в нашей стране достигла такого уровня, что создавать качественные игры без специально подготовленных специалистов становится затруднительно. Ведь ни для кого не секрет, что ни один из разработчиков не получил специального образования, ибо ни одно учебное заведение не готовит игровых программистов или дизайнеров. Рано или поздно должен был подняться вопрос о подготовке квалифицированных специалистов для игровой индустрии. И вот этот день настал. Известная украинская компания **Crazy House**, заявившая о себе множеством локализаций западных продуктов и созданием «кинематографического квеста» «**Вий: История рассказана заново**», объявила об открытии курсов по подготовке программистов-разработчиков компьютерных игр. Занятия ведут опытные программисты, разработавшие движок для танкового симулятора «**Танк Т-72: Балканы в огне**». В дальнейшем планируется открыть подобные курсы по подготовке дизайнеров. Подробности ищите на сайте компании <http://www.crazyhouse.ru/>.



DAVERT

SUPREME RULER 2010

Разработчик: BattleGoat Studios

Издатель: Strategy First

Жанр: RTS/TBS

Системные требования: Pentium 200/233, 32 МБ ОЗУ, 8 МБ видео (DirectX-8 совместимый), предположительно 100 МБ места на диске

Multiplayer: до 16 игроков через Интернет, LAN

Дата выхода: третий квартал 2004

История

После распада *Microsoft* (желающие могут перечитать это еще несколько раз) спро-

Францию, Россию, Китай, Японии постигла не совсем приятная участь — распад. На руинах ООН возникает новая организация — *World Market*, которая содержит глобальную систему новостей, монетный фонд, банк, войска и торговую организацию, перенявшая таким образом основные функции предка.

Прочитали? А теперь быстро пожелайте *Microsoft* у долгих лет жизни и процветания, да и не забудьте его же поблагодарить за наше счастливое детство! Ведь видите, как все в мире взаимосвязано...

Игра

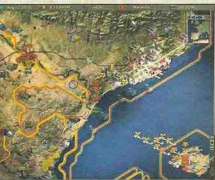
На самом деле, *Supreme Ruler 2010* — это сиквел. Сиквел текстовой стратегической игры *Supreme Ruler*, написанной в 1982 году главным программистом нынешней *BattleGoat Studios*. Долгое время разработчики металы о продолжении, и наконец у них появилась возможность это сделать. Игра была впервые замечена на прошлой неделе ЕЗ. Конечно, среди огромнейшего разнообразия шутеров с «шейдерно-капчурной» графикой и анимацией, а также стратегий системы «выбери юнита — клики на врагов» затеряться ей было просто. Но тем не менее игра с примитивной двухмерной графикой не могла вызвать заинтересованность у любителей настоящих хардкорных стратегий. Что же она из себя представляет?

Игру можно проходить в кампании, главной целью которых является мировое господство (ну а что же еще?) или в сценариях, где можно играть не только одному, но и по Сети. Если же вы выберете кампанию, вам будет выделен свой регион, со всей необходимой инфраструктурой. Для управления им вам будет предоставлено огромное множество опций для управления государством, а именно его экономикой, дипломатией, войском и производством данного вам региона. Но не беспокойтесь, что всем этим вам придется заниматься вручную. Под вашим чутким руководством всей рутинной работой займется кабинет министров, сформированный, конечно же, вами — на основе множества кандидатов от партий разного направления: либералы, консерваторы и т.п. Вы можете указывать им задачи и приоритеты их выполнения, ну а процесс достижения поставленных целей лежит полностью на AI ваших подопечных. Но если же вы не вполне доверяете их интеллектуальным возможностям, то вполне можете убрать министра, чью работу вы сможете выполнять самостоятельно. Также вы сможете управлять индустрией, ресурсами (нефтью, углем, газом, лесом...) и строить все новые и новые структуры: вроде шахт, аэропортов, хранилищ и т.п. Жаль только, что города строить не позволено, но кто знает, может, в релизе нам дадут и такую возможность. Если говорить о военной составляющей игры, то нужно заметить,

что до 2010 года осталось совсем немного, а следовательно и техника тогда не будет сильно отличаться от нынешней. Поэтому все юниты созданы на основе реальных прототипов и снабжены детальными характеристиками, которые не ограничиваются здоровьем/уронном/ценой. У боевой единицы учитывается ее вес, скорость, радиус поражения, технологический уровень и регион распространения. Например, система ПВО ММ 104 Patriot доступна только в Западном регионе (который, судя по всему, включает в себя США и Канаду, а также, другие страны Америки). А вот SA-9 Gaskin доступна только в России.

Выводы

Что здесь сказать? Рассказать про то, как мало настоящих хардкорных стратегий в нынешнее время? Про то, насколько приятно будет испытывать все рычаги управления государством, которые от нас так упорно пряталли другие разработчики? Но зачем здесь лишние слова, вы и так все это прекрасно знаете. И наверняка уже сформировали свое мнение об этой игре. Конечно, многие, оценив сложность геймплея, уже откинули потенциальную возможность поиграть в *Supreme Ruler 2010*. Но ведь разработчики осознают все возможные сложности, с которыми предстоит столкнуться геймеру, пожелавшему ознакомиться с их творением, и делают все для облегчения первого знакомства с игрой. Также советуем еще раз посмотреть на системные требования этой игрушки. На нашем компьютере уже несколько лет не запускается ни одна современная игра? Ну, тогда вы обязаны жать *Supreme Ruler 2010*, ведь не так много достойных игр в наше время, которые столь требовательны к ресурсам. Также эту игру можно порекомендовать фанатам *Civilization* —



впрочем, кто знает, останутся ли они так же преданы Цивилизации после выхода *Мирового Прототипа*.

P.S. Разработчики прекрасно понимают, что, выпуская на рынок хаптуру, они смогут фатально поубить свою репутацию, и потому не торгуются с релизом. Наверное, это и к лучшему, и мы полным по-настоящему качественный продукт.



воцированного решением Федеральной торговой комиссии, на финансовом рынке началась паника, подкрепленная бездействием Федерального Резерва США. В результате бардак начался не только в США, но и за его границами, что вело мир к новой экономической депрессии. Все это произошло в 2004 году, а 2005 тоже не нес ничего хорошего. Обвал Международного рынка в ноябре, в результате которого цены на все основные индексы упали более чем на 65%. Думаєте в 2006 было дело лучше? Экономические дела переросли в политические, и в ответ на продолжительную депрессию страны мира начали изолировать себя от неудачников-соседей, пытаясь защитить свою собственную экономику. Таким образом, даже самые огромные страны мира начали распадаться, и конечно же не обошлось без военных конфликтов на границах. ООН и НАТО заняли почетное место в пантеоне персонажей бабушкиных сказок возле Кощея Бессмертного и Змея Горыныча. Что, думаєте, уже ничего хуже 2006 года не будет? Вот только бк НАТО и ООН ничего лучше тоже не намечается. В 2008 году юго-восточная Австралия начинает формировать свою собственную экономику и войска. В Европе многие индустриальные центры отделились от своих стран, чтобы сохранить экономическую стабильность. В США этим путем пошла Южная Калифорния. Только самые малые и бедные страны, которые не имели средств для дальнейшего деления, сохранили целостность. А вот таких мировых гигантов как США, Канада, Мексика, Германия, Австралия, Англия,

Александр GLUKK



Реализм и его последствия

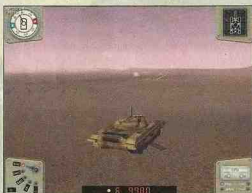
В последнее время в игровой индустрии четко просматривается стремление разработчиков сделать свои продукты как можно более приближенными к реальной жизни. Читая анонсы новых проектов, то и дело натыкаешься на слова «реализм», «реалистичная физика», «фотореалистичные текстуры» и т.д., и т.п.



Реализм нынче в моде и ничего с этим не поделаешь. Да и стоит ли? Сколько сколько угодно размышлять на тему: должен ли виртуальный мир становиться похожим на мир реальный, а если должен, то насколько? Но факт остается фактом — подавляющая часть компаний-разработчиков твердо стапо на этот путь. Реализм стремительно прорывается в самые различные жанры. Создатели шутеров наполняют свои игры оружием, срисованным с реальных прототипов. Разработчики стратегий создают армии юнитов, щеголяющих в форме солдат того исторического периода, о котором повествует игра. Разработчики гоночных симуляторов заключают договоры с создателями реальных автомобилей, давая нам возможность покататься на «реальных» «мерседесах» или BMW.

Стоп. Симуляторы. Этот жанр, пожалуй, несколько выбивается из потока всеобщего стремления к реализму. Выбивается именно потому, что он изначально задумывался как имитация реальности. Охота покататься на машине? Пожалуйста. А посидеть за штурвалом самолета? Нет ничего проще. И при этом не говорите, что вам подсушили какую-то дешёвку. Все честно: крути руль, жми на

педали, переключай скорости и следи за дорогой, иначе придется оценивать реализм физической модели повреждений. Однако далеко не все игроки готовы тратить время на освоение азов вождения, скажем, вертолета. Ведь приходится запоминать комбинации клавиш, позволяющие произвести тот или иной маневр, разбираться с теми или иными тонкостями мастерства только для того, чтобы выполнить замысловатый вираж. Такие люди говорят, что реализм убивает интерес к игре и обращают свои взоры к так называемым «кардонным симуляторам» (если понятия «каркада» и «симулятор» вообще совместимы), где не надо отвлекаться на частности, а можно просто и не напрягаясь наслаждаться скоростью или ощущением полета. Ни для кого не секрет, что большинство людей играют исключительно для развлечения, для отдыха, и потому нет ничего необычного в том, что аркадные игры, не заставляющие напрягаться, пользуются большой популярностью. Но это вовсе не значит, что настоящие, хардкорные симуляторы обречены на вымирание. Стоит только вспомнить бешеный успех «Ил 2», чтобы понять, что поклонников реализма среди геймеров еще очень



и очень не мало. Особенно, если игра действительно дает возможность почувствовать себя в шкуре пилота или водителя.

Танки грязи не боятся!

Так уж, наверно, устроен человек, что его постоянно привлекает что-нибудь выдающе-

Разработчик: Crazy House

Издатель: «Дисквер»

Жанр: танковый симулятор

Системные требования:

✓ **минимальные:** процессор 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, GeForce 2 32 Мб;

✓ **рекомендуемые:** процессор 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, Radeon 9500 128 Мб или выше.

еся, настоящее. Когда вышеупомянутый «Ил 2: Штурмовик» был объявлен самым реалистичным авиасимулятором, к нему потянулись люди, ранее обходивший авиасимы десятой дорогой. Ну как же тут пройти мимо, когда перед вами самый-самый? И что интересно, многие из них впоследствии понимали, что на самом-то деле им нравится летать, просто они раньше об этом не знали. Кого-то привлекал сам процесс вождения, кого-то — воздушные бои, но и те и другие открыли для себя новый жанр.

То же самое случилось и со мной, когда на прошлагодом «Игрограде» я узнал, что



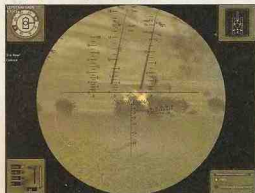
наши земляки из украинской компании Crazy House занялись разработкой самого-самого танкового симулятора. Ну и что с того, что я всегда был равнодушен к бронетехнике и никогда в жизни не сидел за рычагами настоящего танка? Что с того, что симуляторы никогда не относились к моим любимым жанрам? Всего когда-то не было. Все когда-нибудь бывает в первый раз. Просто сразу поразило глобальность замысла. А обещали ведь не мало: реалистичную физику движения, выстрелов и попаданий, оригинальную, высокотекстурированную и опять-таки реалистичную модель ландшафта, полностью интерактивное окружение — в игре, мал, можно будет взорвать и разрушить буквально все, причем все разрушения будут происходить в полном соответствии с законами физики. Добавьте сюда еще и высокополигональные модели, детальные текстуры и прочие суперсовременные новаторы, которыми может похвастаться далеко не всякая западная игрушка. Ну как можно отказать себе в удовольствии одним из первых потрогать это чудо своими руками?

Однако на прошлой выставке добраться до вождя думки нам не удалось. И только сейчас, по прошествии года после первого знакомства, демо-версия игры «Танк Т-72» перекачала в прокуренные стены нашей редакции. Ну что ж, танки, так танки. Ну действительно, чем они могут удивить многократных победителей Баала и почетных спонсителей сотен тысяч миров. Разогнались, поехали, выстрелили, победили. А иначе ведь не бывает.



Какой ты, нафиг, танкист...

1991 год. Югославия. Сербские войска с боем занимают небольшую хорватскую деревушку, в которой обнаруживается бро-



шенный отступающим противником танк Т-34-85. Башковитые сербы срзку смекнули, что танк, сгвавший немалую роль в исходе второй мировой войны, явно придется к месту и, наскоро отремонтировав машину, задались целью перенять его на свою базу. Но перегон столь ценного агрегата под силу далеко не каждому, поэтому в спешном порядке на место событий был вызван «бученный» экипаж в моем лице. Поместив свою толстую задницу в кресло механика-водителя и налевая под нос песню «Несчастного случая» «Сел и поехал», я бадра нажал на газ... Вернее, на ту кнопку, которая обычно отвечает за движение вперед. Танк не двинулся с места. Ну ладно, Т-34 — это ва не какой-нибудь Chevrolet и даже не «Зиспорожеш». Это ж многотонная машина! Значит, жать нужно сильнее. Минуты через две кнопка начала угрожающее скрипеть, обеща сломаться. Танк же, напротив, продолжал стоять на месте, даже не думая поаать признаки жизни. Ладно, нас голыми руками не возьмешь! Если машина не хочет подчиняться именно этой кнопке, найдем другую! Для этого еще нашими далекими предками был разработан знаменитый метод научного тыка. Спустя десять минут, перепробовав массу комбинаций, я признал свое поражение и, заснуув гордость бывшего геймера несколько пониже спины, полез в меню настроек, чтобы выяснить наконец, как же управлять этой одской машиной. Ага, оказывается, для того чтобы танк сдвинулся с места, нужно завести мотор (!), сняться с тормоза (это, вылезти, что ли? кто ж тогда рулить-то будет?), включить переднюю... Вот он, обещанный реализм!

Меню. Ира. Загрузка. Захваченная сербскими войсками хорватская деревушка. Танк Т-34-85. Обученный экипаж в моем лице. Сел и поехал. Еду! Ура! Обученному танкисту ничего не страшно. Живем на газ, переключаем передачи. Танк набирает скорость. Дорога змейкой вьется в гору. Сейчас с шиком выскочим на вершину, а там да базы рукой подать. А это что такое? Мотор фыркнул и заглох. Мой аппарат, совсем недавно лихо покрывавший километры выжженной солнцем земли Балканского полуострова, печально поскрипывая гусеницами, катится с горы. Позор! Хорошо хоть сербы не видят. Одно-

ко что же случилось? Вторая попытка. Третья. Пятая. Спустил полчаска в мою сдавленную шлемофонную голову приходится думать, что штурмовать крутой подъем на четвертой передаче было плохой идеей. Переключаемся. Танк медленно, но уверенно (как и положено всякому уважающему себя танку) поднимается вверх. Да, о реализме забывать не стоит. Никогда. Но как же скучно плестись вперед, а да места назначения еще более километра. Набираем скорость, открываем люки, наслаждаемся южным пейзажем. На самом деле ничего сложного в этом нет. Немного практики и... Грохот взрыва отрывает меня от философских размышлений. Камера стремительно взлетает вверх и начинает медленно облетать покореженную «тридцатчетверку», из

которой в панике выпрыгивают фигурки в черных комбинезонах. А ведь один из них я. Очень хочется верить, что не тот, что катается по дороге, тешно пытаясь погасить охватившее его пламя... И снова меня, загрузка, танк Т-34-85, обученный экипаж...

Жизнь не стоит на месте. Я уже не тот зеленый салага, который прибыл на Балканы, заклеившись от ощущения собственной крутости. Я — настоящий танкист! Даже более того. Я один стою целого экипажа, и не рассказывайте мне о раздвоенных (распространенных, расчленившихся) личностях. Я все это испытал на себе. Танк медленно лезет в гору. Оставив тело водителя, мой дух перемещается в командира танка и начинае внимательно



наблюдать окрестности. Вот и достопамятный поворот. «Сбрось скорость», — шепчет наводчик-паранюк. — Сбрось скорость, я чувствую, он где-то здесь». Перемещаемся на место наводчика. Зряжьем. Целимся. Определяем расстояние до цели. Выстрел. Танк вздрагивает, но уже ничто не может спасти затовившего в засаде противника. Еще пара залпов и можно вновь встать за рычаги... До следующего поворота...

За тех, кто в танке!

В дежке доступных четыре миссии (всево в игре их будет 18) и каждая из них разительно отличается от предыдущих. Уничтожение наземных и летающих целей, прорыв из окружения, охрана переправы и дальше, дальше... Кроме описанного выше Т-34, нам придется освоить танки Т-55 и Т-72. Причем разницу между ними чувствуешь сразу, и к каж-

дому аппарату приходится привыкать отдельно. Да что там привыкать! Сживаться с ним, срастаться с машиной в единое целое. А без этого никак. Ибо врагов много, и они очень любят появляться в самый неожиданный момент. Стоит только на минуту расслабиться, как грохот взорвавшегося рядом снаряда митом напоминает: «Не спи, сынок, ты на войне». Честно говоря, довольно трудно быть командиром, механиком и наводчиком в одном лице. Даже мне, несмотря на врожденную шизофрению, не всегда удавалось держать все эти личности под контролем. Враги быстрее нас. Они метне стреляют. Они



быстрее наводятся на цель. Они лучше ориентируются на местности. Их больше, в конце концов! Но это не повод, чтобы провалить задание. Вот здесь-то и всплывает основное, на мой взгляд, достоинство игры. «Танк Т-72» — это не просто симулятор танка. Это симулятор танка, действующего в боевых условиях. Мало научиться вовремя прекращать передачи и метко стрелять. Чтобы сломать сопротивление противника, нужно внимательно изучать местность, искать лазейки между вражескими засадами, самому становиться охотником, заставляя противника играть по своим правилам. Иначе не выжить. Иначе не победить.

Даже о той небольшой части игры, которую мне посчастливилось увидеть, можно рассказывать еще очень много. Можно рассказать о краснейшем мире, в котором нам придется жить и сражаться: о бездонном небе и плывущих облаках, о бликах на линзах и ржи на воде. Можно рассказать о нескольких типах снарядов и взрывов (эффект от взрыва бронированного снаряда никогда не сплутешь с эффектом от взрыва снаряда фугасного). О действительно полной интерактивности мира: о разрушающихся зданиях, валящихся деревьях, воронках от взрывов и т.д., и т.п. Все это есть и смотрится, поверьте, как нельзя лучше, и все-таки это не главное. Все эти красоты уходят на второй план, когда вас захватывает геймплей иришки. Вот снова это противное слово, которому до сих пор не могут найти четкого определения, но если этот самый геймплей присутствует, то его чувствуешь сразу. Ведь, как известно, воюет не техника, воюет человек. И создатели «Т-72» четко уловили этот момент. И только от вас зависит, чем станет ваш танк — смертоносным орудием убийства или беспомощной иришкой в руках злобногo AI. Все честно. Как в жизни. Реализм-с. Как и обещали.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com Кирилл Талер

BEYOND
GOOD & EVIL

Финал Хэллоуина

В крошечно-темную майскую ночь чепелеческим голосом воем на горе рак. У рака забрали свисток. Теперь он не может свистеть. Теперь он вообще ничего не может, потому что на рака наступил галубоглазый снусмурик, выползший из своей норы, чтобы оросить свежей кровью маленький лужок с незабудками. Когда снусмурик застрелял, он понял, что выполняет не из своей норы.



Маленький лужок с незабудками вспоминаю о том, что его каждую ночь орошают кровью, а не вкусной селитрой, и начал мстить. Он уже давно мстит. Два часа назад он страшно покусал голодного волколка. Голодный волколок шел через лес с плакатом «Гринпис» и выглядел как полный дурак, но на самом деле он испытывал силу воли. Хотя и был полным дураком. Сила воли загнуплось, когда он пришел к себе домой и увидел там застрывшего снусмурика.

В крошечно-темную майскую ночь на шум выползла огромная шербающая Луна и давай загодично улыбаться одиноким перепуганным прохожим.

Прохожие заулыбались в ответ, и луна поняла, что они не перепуганные.

— Кто вы? — спросила Луна, украдкой вставшая только что выползший зуб обратно в десну.

По ночным улицам за неверной женой гонялся волколок, размахивая снусмуриком, застрывшим в норе.

— Мы — агенты! — радостно воскликнули двое, и ночной фонарь осветил их лица. Луна увидела прекрасную стройную девушку с дивным восточным разрезом глаз и толстого приземистого хряка в самом расцвете сил с разводным ключом. Видно было, что эти двое — старые и крепкие друзья.

— Агенты чего? — не поняла Луна.

Ей мешал нарастающий звук — скреба по асфальту газонокосилкой, шел рак. Ему было хорошо и без свистка. Теперь он может только одно — ходить с газонокосилкой. Но это лучше, чем ничего.

— Агенты Департамента! — хором ответила парочка.

Рак, ласково треща газонокосилкой, удалялся в сторону лужка с незабудками.

— А как вас зовут? — полиболытствовал Луна.

Снусмурик влез на ночной фонарь и давай бросаться в чету волколка кусками норы.

— Меня — Kertis. Том Док Кертис! — девчонка сделала реверансик и хихикнула.

— Меня — Талер, — хрипло заорхолок толстый коротышка и утер пятак разводным ключом. — Просто секча Талер... Не люблю этих расшаркиваний...

Никто не обратил на это внимания в страшную, но чудесную ночь. Никто не догадывался, что ТАКОЕ может происходить только в первые недели мая, в крошечно-темную ночь.

Обрывки старых
дневников

Двое сидят под открытым всем ветрам небом и любуются звездами, не голливудскими и не ДЗБРовскими, обычными, теми, что в небе. Некоторые считают, что звезды в лужах, но это только от того, что они боятся оторвать свои глаза, свои мысли от грешной земли. Они в плену. В плену земного притяжения, стереотипов, привычек и рамок. Они никогда не отличат волколка от волкоалка, а Чебурашку от Теленузики. Им не придет в голову в первые недели мая подняться на господствующую высоту, нет, не для того чтобы рыть окопы и устанавливать пулеметные гнезда, для того чтобы просто посидеть, полюбоваться звездами и вспомнить.

— А помнишь?

— А помнишь, как?



— Нет, вспомни, когда...

И Луна склоняется все ближе к линии горизонта, прислушивается, ей интересно. И даже вышедший из тумана Месяц (если кто не в курсе, Месяц и Луна — это не одно и то же, как минимум, потому что один

из них мужично) прячет в карман ножик, достает саморукотку и присаживается рядом послушать.

Да, двоим, сидящим на зеленом холме, есть что вспомнить, что рассказать. Может быть, дни лихих атак и боевых операций уже в прошлом — да, их уже не отправят спасать вселенную, и рвотизм в дождливую погоду напоминает о полученных ранениях, да... На память пока еще не подводит, крепко еще память, так что давайте-ка последуем примеру Луны и Месяца и присядем на пенечке, послушаем очередную историю ветеранов ДЗБР. Вот только пирожек есть не нужно, спрячьте, отдадите его потом Пейджу, ну, секча, Талеру в смысле, любит он пирожки, да...



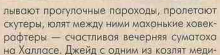
В тот раз все началось...

Вот уже больше двадцати лет идет война с Домз (DomZ) — Секция Альфа (Alpha Sections) с трудом сдерживают наступление неприятеля, так что нет ничего удивительного в том, что они успевают не всегда и не везде — вот и в тот раз, который можно считать началом нашей истории, они не успели. Что мы делаем, когда враги нападают на наш дом? Нет, мы не сдаемся в плен, пленных вражины не берут, — тогда что? Нет, не удираем, мы на острове, и бежать некуда. Правильно, берем ружье или дубину, или скворородку — и идем чистить рожу подлым оккупантам. Ну, это мы, а жители цивилизованной планеты Хиллс обычно включают энергетический щит, под которым и отсиживаются. Вот только за постоянную неуплату и большие задолженности энергию нам отключили, причем, ясное дело, именно в момент вражеского нападения. А что вы думаете, в будущем энергия тоже дефицит — война войной, но платить нужно!

Личное мнение Пейджа
ака Талера

Тогда мне, подумавшее... хрр... Сделают вот такие два рассоса, как эти двое... сказочники-хрр, какую-нибудь Супергерл из молшиски Джейд! Да и куда им знать — они сказки бают — на Халласе все было страшнее, липким страхом страшнее... Знаете, небось, что это такое — воздушная атака, когда на землю рушатся метеориты, а из них высыпают солдаты-пришельцы? Мы ж на Халласе все думали, что мы одни во Вселенной! А тут уже много лет эти пришельцы... Домзы.

Мы же на Маяке живем, уже давно, за городской чертой — остров, океан — и никаких тебе развлечений, кроме маленького-хрр-кусочка родной земли! А то еще подселили к нам на Маяк ораву малышей, нес-



тируют... Сигнал тревоги, с неба начинают сыпаться метеориты, энергичит маяка нейтрализован, метеориты падают на остров, выходят прищельцы, дети пытаются спастись



в укрытие, но очередной метеорит утаскивает их под землю, на Джейд нападают товарищи-прищельцы...

Востульный ролик закончен!
Бох-бобах! Прищельцы мертвы! Но — ролик! — схвачено сама Джейд. Бох-бобах! Верный храб мчится на помощь. Освобождает — финал ролика! — Пора бить мелкого босса! О, черт, пока осваиваешь неприличное управление, Джейд погибает... И возрождается на том же самом месте! Никаких «миссия провалена», никаких «играл заново»!

...Возрождается, чтобы опять накинута на монстров вместе с верным дядюшкой Пейджем, то бишь со мной! Бох-бобах-бох! Мелкий босс издох. Ролик! — прилетают бойцы Альфа-секции, говорят добрые слова, улетают — конец ролика! — и сразу...

Упрощенный экшен = аркада. Как-то спори об этом, Джейд-малышка не даст соврать. Но что-то в голове подкашивает: не все так просто...

...Конец ролика! — и сразу... — миссия! — Восстановить щит, чтобы не попадали дикие летающие рыбы и членистоногие...

Задумываешься, Миссии — это не аркада, это экшен или RPG, но статистика/скиллами не пахнет. Зато множество персонажей (называют их NPC или как-то язык не поворачивается). Зато куча маленьких загадок, поездок то на одну окрестину, то на другую. Поездки на хOVERKRAFTе выполнены с точностью симулятора, как будто бы разработчики вочию видели это небывалое суденышко на воздушной подушке размером с два «Запорожца».

...И вот, в процессе выполнения миссии Джейд ходит по острову, разговаривает с подавленными детьми, утешает, собирает по своему маяку вещи, нужные для поездки на Черную Скалу, загадки возникают по ходу действия, гуляния Джейд по маяку, починки щита, ремонта хOVERKRAFTа... Некоторые настолько изыщны, что пасуют многие авантюры... Ага, мы нашли жанр — авантюрный экшен!

Ни черта мы не нашли, как оказываешься потом!

После полностью квестовой миссии с легкими потасовками в финале нас встречает босс заброшенной шахты — огромный змей. Выдохнуть удается только после издыхания этой твари...

А бои-то здесь — недекор!

Зато не самая лучшая прорисовка мира, сейчас и получше рисуют-то. И полигонов малоовато — сейчас больше полигонов-то!

Решено — аркадно-авантюрный экшен с элементами... нет... с атмосферой RPG!

Фигушки!

Стоит только малышке Джейд получить первое серьезное задание — проникновение на фабрику Нутрипилс для снятия кадров, компрометирующих правящие военные силы (Альфа-Секция), как я тихо офигеваю, пардон...

Стоп-стоп! Какая политика в этой сложной, но детской аркадке? Там же свинки разговаривают с людьми, носороги торгуют нелегальной техникой, это же все выдумка, фарс, сказочка...

А сказочка на половине миссии «Фабрика» превращается в серьезный изнуряющий стелз. За свою жизнь стелзами я не особо успел побаловаться, но Soldier of xppp-Fortune, честно говоря, отдыхает. Как этой девчушке, которую помню еще с пеленок, удавалось прокрасться между тремя солдатами? Пройти лазерные сети? Вычислитель количество шагов охраны, которая не блещет особым AI, зато имеет полное численное и стратегическое преимущество?

Подожидите-подожидите, там же были и в доску реалистичные гонки на хOVERKRAFTах — дадут сто очков вперед многим разрекламированным гоночным играм на отдельных (!!!) дисках...

А были еще совершенно реальные «наперстки» и постепенный апгрейд хOVERKRAFTа...

Итак, у нас получается:

Аркадно-авантюрный экшен-стелз с атмосферой RPG, элементами стратегии, симулятором хOVERKRAFTа и... и... и...

Чуть свинчячи!

У этой игры есть жанр — фэнтези. Не тот штамм, в котором магия, мечи и драконы, а нечто другое. Ибо слово это родственно со словом «фантазия».



Ты не догадываешься, о чем я, Джейд-малышка?

Принцесса страны Фантазии

Наверное, как обычно, мы абсолютно неправильно писали эту статью. Seriously, где описание оружия? Где советы по прохождению? Где толковый вывод о том, что за жанр перед нами? Где умные слова о полигонах, не тех, на которых резвится осед-

лавший танк Глюк, а о других, игровых? Почему не раскладываем на полочки озвучивание?

Ну что за лирические отступления, в конце концов! Не задрало вас писать такой бред? Нофиг нам это ведро эмоций в лицо, нам фактаж подовой!

Пададим.

Вот именно с этого момента и начнем гнать голый фактаж плетками. В наручниках и с кляпами. И в коже.

Малышка Джейд, извини, я немного отойду от выбранного образа, слезу с холма, окину задумчивым взглядом горизонт и признаюсь тебе в любви. Можно? Я всего несколько раз в жизни признавался в любви. Жене бывшей признавался. Sonech'ky



признавался. Микпорте, естественно. Хезер... О, да. Ты какая по счету? Если никто не забыл, то ятая — бог, ага, может, пятачок. Особенно если это пятачок дядюшки Пейджа.

Наверное, я все-таки sentimentalный человек, и несмотря на все попытки продемонстрировать цинизм и пошлость по любому поводу, в моей душе остались струны, которые, если задеть, отзываются чистым золотом.

Эта игра задела струны, и душа зазела и заиграла. Нет, не марш освободителя вселенной, не фугу стратка, что-то другое. Новое. Как и жанр игры, в которую нам предстоит играть.

Выше Талер ака Пейдж уже распространялся о той странной смеси, которую нам предоставили разработчики — можно, и немного добавлю? Спасибо. Итак, ни для кого не секрет, что игры на пересечении жанров, игры класса МКС, сейчас очень популярны среди разработчиков. Временами (вспомним «Космических Рейнджеров») подобные кулинарные эксперименты вполне удаются, гораздо чаще проваливаются. Проваливаются, как правило, оттого, что разработчики не могут сохранить баланс, и какие-то части оказываются лишними, ненужными и мешающими. Бейонд — счастливое исключение, это песня высококого профессионализма и отличного вкуса. Вот мы разгадали несколько не очень сложных, но прикольных (пусть создатели авантюры поучатся!) позавов, ведь пошел экшен-элемент — Джейд расправляется с врагами, демонстрируя свою отличную акробатическую подготовку и великолепную фигуру... а вот уже мы принимаем участие в аркадных гонках, после которых... ироум в азартную игру на деньги. А потом... Элементы, элементники, запчасты, отлично пригнанные запчасты великолепного механизма. Если бы

мы могли сравнивать игры с самолетами, то уверяю вас, Бейонд было бы одной из немногих игр, на которой я, наплевав на боязнь высоты, рискнул бы полетать.



В игре, как и в человеке, все должно быть прекрасно — графика, озвучка, главный герой/героиня, геймплей и сюжет. У хорошей игры, как и человека, просто обзано кроме желания поиграть/пообщаться вызывать еще и эмоции. Положительные. А что обеспечивает это лучше, чем живой мир и персонажи, с которыми мы сталкиваемся по ходу игры?

Подкладка из свиньи

Ну-ка, ну-ка, кто здесь подложил свинью? Кто подложил доброго дядушку Пейджа... Конечно, моя племянша, Джейд!

Она не виновата, чессслова! Это не ее вина, что патруль избил меня и утащил на скотобойню, пока стелз малышки шел к логическому завершению. Джейд работала на IRIS, на повстанцев, короче говоря... Я прикрывал тылы. Не прикрыл, не судьба. Прости.

Мы всегда ходили вместе в разведку, а любую опасность бросался с головой... Ну да не об этом!

Малышка, которая абстрагировалась от себя и стала небритым лохматым Кертисом, она очень-хррр-правильно скозала: живой мир.

Живой мир, господа, козлы-ростовщики и носороги-растоманы, акулы-ресторанчики и моржи-газетчики. Халлс-живой оттого, что живет по своим правилам.

Сколько было споров насчет лучших игр, лучших из лучших, живших, однако, по законам своих жанров: у Diablo спрашивали: а фильг сплоченное убийство ради рубки экзпы? Отвечалось: раз нравится, значит нравится. Спрашивали у Heroes: а нельзя ли разнообразить геймплей панорамными битвами? Разнообразили... блин... У моей тысячу раз любимой «Сайберии» спрашивали — зачем эта мрачная готика с нагнетанием нервов? Сделали вторую часть: все то же, но без нервов...

Ответ дали: ЖИВОЕ никогда не засунешь в закожане рамки. Не войдет, и не дост себя загнать — живым. В нем могут смешиваться стили, может быть несовершенная графика, может быть недостаток сюжета, но ЖИВАЯ игра — это игра, в которой у тебя хрррр... прости... просыпаются чувства. Мне стыдно за свое хррр, но... тот барьер, за которым худой мостастый Талер становится коротеньким жирным свином, он очень даже проходим. Нужно только настоящая фантазия. Настоящая сказка.

Я даже боюсь предполагать и предугадать, сколько любви вложили разработчики в этот проект. Выхода утром сонными на работу, попивая пиво в барах, рассказывая друг другу о личных неурядицах, они таки были необыкновенными, чудесными. Они создали ВСЕЛЕННУЮ.

Весел ли мир с говорящими козликами и моржиками?

Мир невесел. Мир жуток. Чем дальше идет малышка Джейд по миссиям, тем страшнее он становится. У них летают рыбы, у нас плавают, у них планету откусывают пришельцы, а военные пришельцы помогают... У нас это еще впереди! (Дай бог, чтобы не сбылось...)

Милая сказка-оркада оборачивается даже не реальностью, а диким натурализмом, хотя и головы не отлетают, и кровь не хлыщет по этажам... Но просто вчитайтесь в название игры.

Да, из всего игранного МИКСА я видел вблизи только «Космических Рейнджеров», и они в моем мажорно-лоу-рейтинге идут чуть ниже «Сайберии»...

Да, графика не так совершенна и через год-два эту игру, возможно, забудут...

Но если вы живете на планете Земля, и вам не с чем ее сравнить... И вам кажется, что более нет никого во Вселенной, способного столь же хваткой цепиться за жизнь, как наша раса сапиенсов... — верьте, где-то там, за миллиарды парсеков находится Хиллис, на котором живут Джейд, Пейдж, Ханн, похожий на Морфеуса, и другие...

Верьте, что всякий раз прохода миссию и победы монстров, вы спасаете эту сверхдалекую планету.

...У меня плохо получается верить, но вдруг это получится у вас?

Маленькая деталь, кусочек мира: каждый раз, когда Джейд возвращается на свой родной Маяк, она спрашивала у потерянных угрюмых детей об их здоровье и самочувствии. Дети отвечали разное, но примерно одно, между строк: «Джейд, мы держимся... И ты держись...»



За эту фразу, за прекрасную музыку, облегчающую действие, как прозрачный костюм, BG&E надолго заняла третье место в списке моих-хррр...

Промолчу.

P.S. Обещанная портитованная свинья: камера отшатнулась. Но это уже тенденция.

Оно? Она!

Не так давно пытался писать советы начинающим разработчикам — нет, не таких,

которые писались разработчикам «Клинка Доблести». Серьезные. Сравнивал. Убеждал. Пояснял.

А теперь пишу обзор по игре, которая по всем моим меркам только чуть-чуть не дотягивает — нет, не до шедевра, а до лучшей игры последнего времени. Не тогда. Времени. До шедевра игра уже дотянула, и даже натянула нос некоторым другим шедеврам своей оригинальностью, проработанностью и непредсказуемостью. Во всяком случае, ИМХО, явный претендент на лучшую игру года в своем жанре (интересно, в каком?) — однозначно.

Пусть вас не обманывает мультяшная графика, недостатки полигонов, выискиваемый Талером, связан только с его свиным дефектом зрения — с полигонами в Бейонде все в полном порядке и с поддержкой



спецэффектов тоже. Просто мир, в котором мы действуем, немного игрешечный. Но очень реальный. Если вы сморгнули «Дрека», и он показался вам немного реальным, если вас ушибнула и заставила немного задуматься «Корпорация Монстров», если «История Игрушек» вызвала не только идиотский смех, если вы способны увидеть прекрасное не только в картине за миллион баксов, но и в восходе, закате, дожде, двух подозрительных типах, сидящих на холме, если вы хоть немного остались ребенком, — эта игра для вас.

Отдельной похвалы, кстати, стоит юмор. Шутки. Диалоги... Супер! Это нужно слушать, это необходимо записывать в цитатники ©. Серьезно.

Игра, где юмор переплетен с грустью, где взрослый сюжет разбавлен детскими переживаниями, сплетение всего лучшего. Необычное и шмеещее близкое. То, что доктор прописал, то, что пьетесь выжить из нас бездушная погоня за бабками. Очень красивая, веселая и одновременно грустная сказка. Проблем детства в свинчовом небе нарочитой зрелости.

Игра, в которую вы обзаны поиграть.

Forever!

...И которая абсолютно оправдывает свое название: «За гранью добра и зла». У меня эта фантазия вызывает только одну ассоциацию — «Бесконечная История» (книжка, фильм).

Kerlis снимает маску прекрасной девушки Джейд, Талер снимает костюм толстого коротышки-свина Пейджа... Уходят по лунной дорожке. Маскарод почти закончен...

Вы не успели слухать остатки грима с лица?

Значит, вы попали!

Кирилл ТАЛЕР при участии духа Н. ГОГОЛЯ



У меня кризис, я испугался, мне нужен помощник, мне проходить игру без единого солюшена. Мне страшно.

Появись, великий Гоголь, появись и помоги мне, ибо я устал спорить с кадетами, устал работать на поток, устал ждать от будущего того, чего никогда не будет. Появись, великий Гоголь, — и помоги мне. Появись, появись, появись!!!

Вступление сие будет не столько об игре, сколько о процессе самом превращения нас из гордых славян в некое подобие существ божливых и неуверенностью страдающих. Ибо процесс этот отразился болезненно на игровом строении. Как в странах близких по духу, так и на родной нам земле.

Гоголь. Слова о будущем

Давным-давно

Когда «Пепси-Колу» продавали в стеклянных бутылках, а самым педантичным душу фильмом ужаса был «Кинг-Конг»...

Когда перевести бабushку через дорогу еще считалось модным, а маршрутные такси были восьмым чудом света...

Когда деревья были еще маленькими, росли на камнях и доставали мне до колен, а я был большим, жутко умным и еще недоучившимся до шестого класса...



Именно тогда на нашу родную землю пришла Перестройка. Это было многорукое и чинное чудовище, которое надсмелялось над светлой мечтой коммунизма, повалило все памятники Ленину и перекрасило в ска-

тушие цвета пионерские галстуки. От ужаса Железный Зановес осел и расплавился, открыв нам просторы Дикого Запада с его «мкдональдсами», «мерседес-бенцами» и ниндзями-черепашками.

Насмотревшись на ниндзей-черепашек, те, кого принято было называть «совками», расстроились — там почти все было лучше, чем тут! И еда цветастее, и люди богаче, и полиция вежливее. Да и комнаты за границей кусали как-то по-другому, спрашивая разрешения или предоставляя лицензию на укусы.

Особенно больно было узнать, что кроме танков и космических ракет у нас нет передовых технологий. Компьютеры «БК», «Микроша» и даже могучий «Поиск» (!) нервно курили перфоленты, поглядывая на японско-американских гостей. Телевизоры «Экран» и «Горизонт» робко прятали дизайн корпуса в утесах, пасуя перед «Панасониками» и «Соняями». А с Запада, с этого нательного Запада, чтобы нас окончательно добить, косяками летели художественные фильмы, а там такие спецэффекты!.. Наши киношники, которые клеили головы чудовищ из вишней скорлупы и конфетных фантиков, только пожимали плечами. Каскадеры держались из последних сил и гордо рассказывали о том, что свои трюки они выполняют без всяких эффектов, а американцы — сложаки. Мап, если за бугром тигр актеру голову откусывает — это спецэффект позорный, а у нас если откусывает, то с хрустом, по-настоящему — и тигру вкусно, и каскадер честь не уронит! Поэтому наши каскадеры — лучшие!

* * *

...Ярмарка «Игрограда» с утра оглашалась криками и гамомом. На все голоса расхваливали свой новый товар разработчики, горделиво выставляли пугающие фантомы, сногасильно выносивая новости, пронырливые журналисты. Только при появлении организаторов даже самые бойкие горлопаны стихали и начинали прятать игры от греха подальше. Ибо организаторы всегда предпочитали попробовать новую

Разработчик: CRAZY HOUSE

Издатель: DISCUS

Жанр: квест

Системные требования:

✓ минимальные: Celeron 900 МГц, 256 МБ ОЗУ, видеокарта Radeon 7000 или выше, 2 Гб жесткого диска

✓ рекомендуемые: ...всего мощного — и побольше!

игру, а если уж пробовали, то не демку, а полную версию... да еще и губами прищипывали!

Гоголь. Слова о будущем

Ну, губами я особо не прищипывал, положим. И глаза у меня были не широко нахальные. И даже горделивая метка «организатора» как-то не добавляла спокойствия в душе...

А вы бы попробовали постоять мишенью в эстонском дотсел! Все время казались, что у одного из игроков сдадут нервы, и вместо того чтобы чистА эстонским шагом подойти и воткнуть дротик в мишень (а мишень висела на мне!), он таки запустит его, как это делают все нормальные люди... Приятного в этом, сами понимаете, мало. Порочка жизненно важных органов было, конечно, прикрыта, но



голова... Голова — штука не особо ценная, но на ней растет, например, нос... Когда у нас вытаскивает дротик, это очень больно, не говоря уже о провом или левом глазе. Поэтому я постоянно нуждался в катализаторе хобриности. Катализатор хобриности нашлся на стенде Crazy House в виде проапгрейженного пивозаготовителя.

Знакомым разработчики из «НеВсеДома» (вольный перевод) наливали пиво без вопросов, на посторонних поглядывали косо и отворачивали к Дядюшке Рисуку, идеюному вдохновителю и отцу родному «хаусовцев». Я получил свое отсутствие пива, чтобы посмотреть солидную, подошел к Рисуку и начал давать отсутствием обаяния. Дядюшке Рисуку мое обаяние было до одного места, но Kert's'a и Gluk's'a он знал хорошо, и, само собой, если добрый молодец Талер работает с ними в одной «Мик»-контуре, то катализатор хобриности будет моим...

На радостях, со стокаником катализатора в папках, я остался стоять на «Крайзи-Стенде» и пилиться на новинки. Ну, танки танками, в танках я поездил, конечно, даже сам научился заводить этого монстра, но вот ко второму столу не прикасался — на экран вырисовывалась вполне кинематографическая физика парубка. И это, несомненно, была компьютерная игра, и, несомненно, — украинская.

Только сила воли заставила меня не впитывать ручки в монитор, не обхватить его ножками и не зарыть сколькими фальцетом: «Мое-мо-е-е-е-е-е-ооо!!!» — как это бывает всегда.



Тогда «Сайберия» еще не была пройдена, и новая авантюра, возникшая не в недрах Босса DreamCatcher, а на родной харьковской земле, тянула как магнит. Шел на очередную сеанс дартсотеории бесстрашным, потому что ничего не собирался. Мне попали дротиками и в носик, и в оба глаза, а я все улыбался, как будто это девушки меня целовали, а не хомлятые подростки растраивали.

Редко счастье приходит, да тяжело от него потом отмахаться. Два дня было: работа-пиво-работа, тесное общение с Crazy House. А на третий день приносит мне — и не кто-нибудь, а Glukki — бережно завернутые в корпоративную майку «Мика» два диска с «Вием», любезно предоставленным нам «невседомовцами». Это изначально — Викторий! Победа! После Ярмарки — бйбгом инсталли! — чтобы получилась всем эскизиском — эскизиском!..

А потом было завершение Ярмарки и много-много неформального общения, а потом было утро и много-много кефира, а потом была «Сайберия», от которой перехватывало дух, а потом была даже поездка в Харьков и уползка обратно в Киев...

Единственное, чем, вероятно, может хвастаться человек русский с полным правом, это размером своей души. Привыкший махать душой направо и налево, он изредка замечает руины, остающиеся после этих взмахов богатырских, удивляется царящему вокруг опустошению и по привычке начинает проклинать Провидение, Рок и иные неведомые нам силы. Связиста наученный брат на себя более, чем он может выговорить, человек русский искренне и неистово кланяется в том, что все будет сделано, ибо не может охватить воображением всей величины работы. А когда работа, как и следует, остается незавершенной, впадает в грустные думы о былом и грядущем, пьет и снова кланяет Провидение и Рок. Зато если у русского человека один раз из ста такти выходит нечто исполнимое — тут уж удивляется и восторгается весь мир! А русский стоит, подобно чему, будто его это и не касается, будто он с самого начала знал — так и будет.

На этом одном разе из ста и держится Россия, Малороссия и другие государства, близкие нам по духу и милые сердцу.

Тоголь. Слово о будущем
Наверное, «невседомовских» девелоперов поразил стрела омура, пущенная их коллегами, творившими Phantasmagoria. «Фанта» долгое время оставалась чуть не уникальной игрой, поведшей на кинематографии по полной программе. Остальные игры подходили, примеряли на себя кинокамеры, даже заглядывали за кинематографический паркан, но их дерзости хватало только на единичных персонажей («Революционный квест», Omega Stone) или на густую мешанину из живого человека и компьютерной графики (из относительно недавних — Zeligent). Удовольствия геймеру от этого было мало, зато сама игра становилась промоздкой, кушала много ресурсов на жестком диске, опускалась до дискретного переименования героев и т.д. Удовольствия мало — апиментов много.

Много ли мы видели игр от Crazy House? Я не удивлюсь, если окажется, что ни одной. Отсюда вывод: контора молодая, известная узко ограниченному кругу разве что. И тут — бах-бабах! — среди ясного неба... Эта молодая контора замахивается на кинематографический квест. «Ну, махай, махай!» — говорит Провидение и Рок хором и уходят пить «Клинское» художники на Воробьевы горы.

Проходит время, Провидение и Рок устают от «Клинского» и решают смотреть за «Рагання» в Харьков. Через пару часов прибегает взмысливший и взмыленный Рок (без пива) и говорит Провидению: «У них получились. Эти ребята уже заканчивают квест» — «Ии фига себе!» — отвечает Провидение, — но дадут... Пойдем, посмотрим». Они идут в Crazy House и начинают смотреть — им никто не мешает...

В приватной беседе Дядюшка Рисеч сказал, что с кинематографическим персонажем отождествлять себя сложнее, чем с мультяшным. Не поостался, а именно скозал.

Не согласен. Отождествлять себя сложнее с любым персонажем, потому что они — ты. И, по дефолту, все игры начинаются именно с этого. Ты смотришь на чужого дядьку или тетку, понимаешь, что должен играть за него, разучиваешь управление, выслушиваешь инструкции и — и нейтрый скрипт пинком отправляет тебя в чужой мир. А дальше все зависит от мастерства и вдохновения девелоперов — проникнешься ли ты бедома своего персонажа, станет ли он твоим альтер эго (или, чего доброго, самим Эго), будешь шариться по локациям, как похмельный лось, почесывая ветвистые рога, наставленные игростроителями: «Что-то я все играю и играю, а мне все хуже и хуже...»

Проходя «Вий!», любой школьник, студент или взрослый мужик (девушек я тем более не исключаю из списка) найдет массу похожего на себя самих. Несмотря на то, что

действие квеста происходит пару веков назад, мы не находим ни гомеровских стихов, ни рыцарских пафосных изречений — персонажи в доску живые и в доску наши! Их волнуют очень схожие проблемы, они общаются на том же «роднее нмаи» суржики, смеются, плачут, любят — да они же совершенно похожи на нас, вписались Я и Хома Брут — просто одно лицо! Что радости у нас были общие — выпить вино или горилки, пожать хорошо, на молодую гарку посмотреть, от серьезного дела отвлеченности, что страхи... Боялся за Хому, как за себя...

Если кто не читал бессмертного тоголевского «Вия», по которому давным-давно снимался фильм в СССР, перескажу в двух фразах.

Хома заспал как-то в доме на отшибе. Последней ночи его разбудила ведьма-хозяйка — и давай на нем скакать по полю, аки на скакуне. Развлеклась, значит. Философ Хома, что из киевской бурси, был парень не прамох, и тем более не оскеча, ведьму со стины он сбросил — и так отпугивал подвернувшейся палкой, что та осталась в пале недвижимо. Перевернул Хома старуху на спину — мать честная! — это же и не старуха вовсе, а молодца, девушка красоты неписаной, да и одежды у нее богатые... Не иначе — колдоставол!

А через некоторое время призвал Хома его учитель и сказал: мал, на таком-то хуторе паночка помирает и хочет, чтобы заупокойную по ней читал Ты, Хома Брут!

И вот с этого и начинается страшная история «Вий». История трех ночей Хома Брута наедине с мертвой ведьмой-паночкой.

Тоголь, согласившись скрепя сердце адаптировать свой замечательный язык под наш замечательный журнал «Вий!» — все же больше квест, чем авантюра. Но такой, которому многие авантюры могут завидовать черной завистью.

Почему квест? Основное действие происходит на Хуторе старого Сотника — все действия молодого Хома сводятся к одному: как выжить в следующую ночь. И даже солонхо и радостные украинские пейза-



жи не могут изгнать из живота сосущее чувство страха. Вечером снова придется идти в церковь.

Движение персонажа в авантюре можно разбить на три категории. Герой...

✓...перемещается по некоторым локациям относительно свободно — очень демократичным линейным перемещением со множеством «пустых линий», а в маленьких локациях — полностью свободно;

✓...движется строго линейно — как по рельсам («жесткий перекресток» линий на локацию — панорама для дельтаполюсов);

✓...движется точно — дискретно. С каждым «шагом» меняется панорама локаций. Эдакий жабий перескок с места на место.

Введение в авантюру кинематографии туго и угромо изводит игру до дискретного.

Похоже, «Вий» станет первой игрой, разработчики которой умудрились и ухитрились вплести «кинемато» в кружева игры и получить от этого плюсы (а потому что работало «невседомовых» не рубильником по экрану, чтобы исправить пару локаций, а вооружились мощнейшей техникой, новейшими пакетами софта для трехмерки, сильной музыкальной аппаратурой и т.д.).

Во-первых в «Вий» настолько тщательно проработаны бакграунды, что живые казаки и бурсаки на их фоне не смотрятся нелепо. Нооборот даже — кажется, что не задний фон за персонажами, а самые что ни есть фототочечные пейзажи.

Во-вторых: отличные актеры. Актеры, конечно, веришь. Взгляните на титры на досуге — половина «заслуженных». Парубок Хома Брут был настолько естественным во всех своих действиях, что зорюливал любого виртуального героя на первом же сюжетном повороте.

К тому же: переключаясь — где линейно, где точно, — философ Хома, приходя в конечную точку, приводит себя в порядок, воровато отглядывается, не ищет ли кто его, почесывает репу, размышляя, куда бы податься. Тем самым полностью оправдываются и нейтрализуются любые условности и неудобства, которые возникают при подобном движении. Было полное ощущение, что Хома куда захочет, туда и пойдет!

Именно такие движения главного героя и «неписеши» (NPC) и дают нам полное ощущение реальности в игре. На самых мощных компьютерах западных кинокомпаний ни одному персонажу не удалось продублировать человеческие движения настолько, чтобы обмануть нас, чтобы нам показало: вот, смотрите, на экране живой человек!

Но и это является основной атмосферной составляющей, а только частью.

Во-первых, размышления самого Хома, его философствования, как то тему активных, так и неактивных предметов. Безумно понравившаяся мне «Тень Ворона» тоже изобиловала добрым философствованием, чем нагоняла атмосферу и позволяла без усталости любоваться персонажем. Тут философствование не доброе, а житейское — но и сюжет не особенно светлый.

Еще: портрет Гоголя в правом верхнем углу, над полоской инвентаря (инвентарь в «Вий» не снизу, а сбоку), может дать полезный совет по той локации, в которой находитесь — стоит лишь коснуться его курсором. Частенько помогает.

Еще: курсор загадок «найди предмет» присутствуют и аркадные. Их несколько, все они забавны, но аллегории — это, конечно,

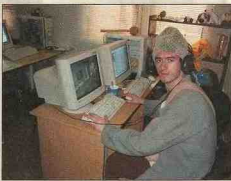
но, игра в «городки». Более изощренное издевательство над игроком я видел только в Shizum: Chameleon. Городки — игра для сильных духом!

Также: хорошая музыка, очень органично дополняющая картинку. Шутка-ли, саундтрек к игре был написан народным артистом, профессором консерватории! А специспели церковного хора, как Вам?

Минусы: день эдак на третий передвижение Хома Брута утомляет — пришел, отряхнулся, нечто сказал, наконец замер — а теперь действуйте. Переходов таких много. «Утомонить» Хома можно клавишами **Вс** или **Space**. Особенно рекомендую последнюю — она большая и похожа на традиционное бытовое оружие «дрынь».

И инвентарь, из которого использованные предметы не исчезают — тоже не фантан. К финалу их становится очень уж много.

Зато игра нелинейна, что для квеста очень



похвально. И... У Гоголя Хома Брут умер, сраженный взглядом ужасного Вий. Умерте и вы, играя за Хома.

Впрочем, разработчики оставили шанс выжить, наперекор Гоголю. Маленький такой шанс...

Выжить.

— — —

...Редкий геймер долетит до середины квеста. А если даже и долетит, то устанет всепрерывно или от загадок сложных, или от долгих локаций. Немучуе какой или французю достаточно будет панорам красивых, чтобы игрой восторгаться, а нашему брату того мало! Нужно еще помяться. Да так, чтобы животики надорвать. И чтобы шутки не изысканные были, а именно мужичье с перцем, какими ямщиками шутят, сгоревая от вечных холодов. Вот и повелось, что наши квесты больше скороморхи, нежели ученые...

Гоголь. Слова о будущем

А теперь — о прошлом. Старые песни.

Раньше в СССР не было секса.

Потом Перестройка показала нам все прелести западной жизни, и мы поняли, что у нас нет НИЧЕГО. Кроме секса.

Выигр и поппакс, мы начали пытаться делать НЕЧТО. Получалось криво, не было денег, беспокойли братки и т.д.

Сейчас — мы — не «совки», «совки» — не мы. «Совки» прычуются от новых людей, которые привыкли действовать наперекор, выгнать зубами свое, не врать себе, перемывать обстоятельства. Сейчас в СНГ есть много хороших компьютерных игр.

Последние «совки» спрятались у нас в жанре квест-авантюра.

Наш квест — это минимум графики, в лучшем случае — хорошая рисовка. Это — много-много юмора, часто базарного, часто армейского. Это персонажи — сплошь Ивановы-Дураки. Могут пережить очень долго печальный список... Даже «Черный Оазис» — не horror, а черный юмор.

Вывод: все наши квесты — длинные анекдоты или смешные байки. И у нас нет НИ одной настоящей авантюры. Особняком стоит киевская Frogwares, но это всего лишь французский филиал.

Огромный поклон Crazy House за то, что не побоялись. За то, что совершили прорыв, огромный прорыв в украинском игровом искусстве и не только. За то, что хотели «как лучше» — и получилось «как лучше», а не «как в Украине». За то что впервые создан квест об Украине, которую очень хочется уважать. И пусть Гоголь всегда считался русским писателем, а Crazy House располагается на территории Украины...

Это серьезный квест, сделанный нами и о нас. Впервые.

Нанесен мощный удар по «совкам», шпательным стеновым квесты для студентов: «И так сойдет, а большего нашему брату и не надо» Впервые.

Первоисточник игры «Вий» — не плянка разработчиков, на которой один сценарист толкнул другого, другой упал лицом в оливье, и так родилась идея новой авантюры: «Оливье: овощи против десерт», а действительно великое произведение нашего классика. Впервые.

И я не удивлюсь, если «Вий» последует путем своего словачского брата «Тень Ворона», когда неизвестно никому игра стала популярной на Западе.

Об украинском казаках уже узнал весь мир, благодаря GSC и их одноименной игре, об украинском народе Европа, надеюсь, узнает после выхода детиса «невседомовцев».

...Сложно и опасно даже давать оценку самому себе и новой жизни моего творения, но новое время, ваше, сего от меня требует. Играть в «Вий», несомненно, ибо не зря игра на ярмарке «Игрома» выбрана была самой что ни есть нестандартной среди многих других, достойных не менее. Играть, потому как вам будет интересно. Играть, если вам по духу творения мои, написанные очень давно. И сам измучен и очарован тем, что о них помнят сейчас.

Как генерал, выводящий солдат на поле боя, как интрепренер, выкуривающий нервно одну папиросу за другой, так и я вволю перед выходом игры «Вий», может быть даже и больше, нежели его «родители»...

Да... тут Шевченко ко мне подошел, Торос короче. Спрашивает, собераетесь ли разрабатывать нечто из его творений.

Не считайте за бедность, но что мне ему ответить?

Гоголь. Слова о будущем

3.Ы. Редакция благодарит разработчиков из **Crazy House** за уникальную возможность быть первооткрывателями игры «Вий».

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

TERMINAL MACHINE

Разработчик: Asylum Games

Издатель: Cold Shock

Системные требования:

✓ минимум: Celeron 300, 32 Мб ОЗУ,
16 Мб 3D видео;

✓ максимум: ☺, ☺, ☺

Здравствуй, дружок! Сегодня я расскажу тебе футуристическую сказочку о Колобке из киберпространства, который напугал весь мир. Устраивайся поудобнее и слушай. Случилось все много лет тому вперед. Дядюшка Шуб и дядюшка Нитуп передумали пилить в друг друга ядерными финишечками и ре-



шили выпить на шафтенбрудер. Долго ли, коротко ли, пили они, пили, да и допились до зеленых человечков. Да не простых, а роботоподобных. «Бухаете, типло?» — спросил страшный инопланетный монстр, перевозящая свой бластер-фигастер. «Типа да, дринкеем», — ответил дядюшка Шуб и улыбнулся всеми шестьюдесятью четырьмя зубами. — А что?», — «Больше не будете. Аста ла виста, руссо туриста. Мы вас завоевали в натуре». «Это мы еще посмотрим», — сказал мудрый Нитуп и щелкнул пальцами. — Где наше секретное оружие? И вышло секретное оружие: с виду неказистое, зато в плечах бугристо. Не демон, не человек, не робот, а Андроид версии 0.1. И пошкандибало оно по долам и лесам. Смеется Шуб, прется Нитуп, а секретное оружие идет и идет...

Звоню в прямую эфир. Дядя Сказочник, ты уже запарил. Экшен давай! Что ты сопли развел?

...Я ем у трансцендентальном, о фатализме, о жизни, о мистике. Нет, ем надо, чтоб было завально, круто и влево в кайфовый стилистике... Хочешь покруче? Ну ладно, поучишь...

Т. Шаов. Сказки нашего времени

Этид в багровых тонах

После нападения на Землю инопланетных роботов (зажмите нос прищепкой и произнесите текст вслух, чтобы выговорить его правильно и проникнуться атмосферой игры) везде воцарился Хаос. Люди сообща сплели Андроид, который должен был спасти всех и «замочить» пришельцев. Таких же роботов, но менее совершенных. Если бы Андроид мог говорить, он бы закричал: «Люди, вы спятили, таким оружием можно напугать поганцов на галактической границе, но воевать? Без меня». Из оружия имеется три варианта: бластер, шестиствольный пулемет (класса «Страшная Пукалка») и дробовик «Мечта Квейкера».

С таким багажом наш подопечный выступает на арену жестких схваток с еще более тупыми созданиями Большого Космоса. Наш Андроид, ведомый интеллектом джевелперов, будет сражаться в коридорах Последнего Оплота Земли, а «кикие» захватчики будут специально подставляться под обстрел, героически загнаться, укладываться в штабеля и красноречиво доказывать своим видом, что не так страшен Гилл Байтс, как его малюют. Это все присказка — сказка впереди. Еще не забыли Quake? Тогда — вперед, к светлому будущему шутеров! Вы думаете, что я буду хаять графику, звук и цвет? Буду попускать разработчиков! Сегодня день сказок, и я меняю амплуа. Я буду хвалить...

Звоню в прямую эфир. Чувак, хаве, ты чо, конкретно, в днюдель захотел? Давай, мля, дальше и по Делу. Отвешивай, ля, перед пацанами.

Сказочник. ОК. Только дайте слово молвить.

Слово

Сказочника-пессимиста

Я счастлив, что наконец-то создано игра для маломащного компа. Да не просто иг-



ра, а шутер. Да не просто шутер, а брателло Quake'ов. Пусть и троюродное, но породственному узнаваемое: движок-то один на всех, как зномя полка. Эта игра представляет вам уникальный шанс уничтожить захватчиков без особого интеллектуального напряжения. Как прекрасно бывает в морозный зимний вечер угрожать целую кучу монстров, посягнувших на секретные лабиринты закоулков (не подсолзания, не надейтесь) брошенных человеками кирпичных заводов и подвалов! Как захватывающе выглядят инопланетные уроды, не способные к активному сопротивлению! Игра, без преувеличения, напоминает шахматно-шашечные падавки. И это прекрасно! Но, увы, разгустаться особо не придется, так как на 76 Мб особо не разгустываться.

Полет Навигатора над гнездом кукушки

Да, знаю, обещал не хаять. Но, как говорится, я слово дал, я и забрал. Не полу-

чается из меня благодетного автора. Как говорил один из моих знакомых: «Задрапли!» Я-то человек не такой категоричный, но в этом смысле с ним полностью согласен. И как говорил Райкин: «Граждане, куда



мы котимся?» Присоединяюсь к вопросу. Я — не зажавшийся юзер, я — думающий геймер. Я начинал с компьютера «Пайкс» и прошел все стадии развития игр на личном опыте. Очень долго у меня был слабенький комп и винчестер, на котором с трудом умещалось ОС Windows и пара-тройка игр. Ну и что? Если мне очень хотелось пострелять, я геймился в Doom или в Heretic II. Но в такую игру, как «Машина убийства», я тогда бы не стал играть даже за сто дискет в качестве бонуса. А сейчас — и подавно.

Не буду говорить о том, что можно. Скажу о том, что в игре сделать нельзя: нельзя перенастроить управление, настроить видео, звук. Разрешение с 640x480x16 сменить тоже нельзя. О сюжете можно узнать только из коротких сообщений перед миссиями, аннотации на упаковке и домыслить силами собственной фантазии. Хотя последнее, наверное, правильно. Потому как плох тот боец, который интересуется сутью. Кто-то умный сказал: «Грудь — колесом! Руби с плеча! Пусть брызжет кровь, а не мочал!» Или что-то подобное. Неважно. Но я



в эту игру никогда играть не буду. И вам не советую.

P.S. О графике я тоже не забыл, не думайте. Я просто воспитанный человек, а потому оставлю графику без комментариев. Хотя цензурных слов для комментариев у меня нет.

SVanger\$

BREED

Бредятина

Сегодня мы будем рассматривать, что же такое low-end шутеры. (Следует заметить, что аналогичную категорию игр можно выделить и в других жанрах, где важна графика.) О high-end слышали все, но игравших в них мало. Это



игрушки, доступные лишь обладателям высоких пикселей и гигабайтных видеокарт. Только у этих счастливчиков игра будет идти the way it's meant to be played. Тот же Doom 3 или Far Cry тому пример. Цель разработчиков — забавоухать что-нибудь умопомрачительно красивое, сделать это своей визиткой, показать, вот как мы умеем! Только по-настоящему популярными эти шутеры станут тогда, когда их можно будет играть на старом железе. Другое дело — это минималистичные вещи. Они выпускаются ради коммерческого успеха здесь и сейчас. Их названия запоминаются с трудом, но пару дней приятного (или не очень) времяпрепровождения они доставить могут.

A вот low-end — дело совершенно другое. Это игры с по-настоящему народными системными требованиями. Большинство истосковавшихся по новой стрелялке геймеров, прочитав положительный отзыв о такой игре, купит именно ее, а не high-end. Примером тому может служить Counter-Strike. Еще в 2000-м он был не блеск, ну а на данный момент вообще уродили. Но люди в него играют и в немалой степени из-за того, что машина на «Контору» стоит раза в два дешевле, чем, скажем, на Battlefield. Причем если покупать с монитором. Однако сделать хорошую вещь в low-end трудно. Требуется соединить неприхотливость к системе с неуродливой но моментально выходящей графикой, что само по себе трудно. Да еще и симпатичный геймплей необходим, а то никто старые шедевры бросать не будет. Естественный отбор. Выживание приспособленнейших. И недавно вышедший Breed имеет много шансов на то, чтобы выжить.

Hell on Earth

Знакомство с игрой начинается, естественно, с диска. Итак, почувствуйте. По краю ко-

робки идет надпись «Лицензионная копия игры». На диске напечатан его серийный номер, кстати, неправильный. И картина маслом по хлебу, на диске лежит кейсл

Второй шаг я пережил, уже запустив игру и зайдя в настройки. Итак, позвольте представить Breed, единственную игру за последнюю пару лет (хотя нет, возможно, в Condition Zero такое есть, с его-то Half-Life овским движком...), поддерживающую разрешение 320х200!!! Мне сразу же вспомнился старенький «Поиск-2» с Golden Axe, Deathtrack, Goblins... А микромашины и на меньшем разрешении гоняты, вот @! Такое решение позволяет запустить игру на любых компьютерах, кроме самых «сильных».

Весь сюжет отвечает русскому «истолкованию» названия игры, так что можно его спокойно пропустить. Ну, узнаете вы, что люди начали в 2600 году колонизацию какой-то там планеты, а в 2620-м их злостно обманали, а потом и Землю захватили, ну и что с того? А патристические речи командира надоедают настолько, что лучше уж мистическая невязность Quake...

В мультиплеер я лезть не советую категорически. Deathmatch, team deathmatch, еще какой-то deathmatch — и все. Ботов нет, а игра с живыми противниками, как бы странно, неинтересна. Есть сетевые игры гораздо лучше. Так что остается лишь сингл...

Лицо врага

Естественно, подавляющее большинство геймеров ценит в шутерах именно графику. Злобных инопланетных монстров, ренегатов (от генеральной линии вашей партии, разумеется) человеческого рода, да и просто всех, кто под руку подвернется, пострелять можно и в сотнях других игр. Всей европейской мифологии не хватило на то, чтобы выдумать кенгуру. Так что, похоже, да контакта с реальной инопланетной жизнью все монстры в игрушках будут взаимозаменяемы. И приходится разработчикам делать «мясо» красивым и/или интересным.

При таких системных требованиях ожидать прекрасной картинки бесполезно, но кое в чем Breed приятно удивил. Все самое, а именно ваши бойцы, враги и оружие прорисованы очень хорошо. Раздут, кстати, отражение на воде, разбитое в мозаику волнами. Жаль только, что на реальное не похоже. Над боевой техникой поработали менее тщательно. Например, на плохо натянутые текстуры танка из башни смотреть противно. Так же, как и на многоугольный ствол пушки. Ну а остальные эффек-

Разработчик: Brat Software

Издатель: CDV Software

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P3-600/128/32;

✓ проверено на: P3-800/256/32;

✓ у меня отлично шла на: Athlon 3200+/512/128 @

ты, вроде травы или огня, выполнены просто отвратительно. Но на ту же траву под ногами придется любоваться гораздо меньше, чем через оптический прицел на хорошо сделанную морду брда...

Звуковые эффекты балансируют на грани четверки с тройкой. Да, неплохо, да, атмосфера игры создается, но как-то вяло... Музыка не впечатлила совсем. Может, потому что более-менее под определение «металла» попадает лишь один трек. Лично мне слушать в довольно обширном play-листе просто нечего.

Get 'em, boys!

Итак, Breed мало чем блещет. Но почему бы тогда не разнести его на одной полосе и не марочить головы читателям? А потому что геймплей игры очень оригинальный. В каждой миссии вам придется лично или с отрядом провести операцию, причем играя за разных солдат. Все еще не очень ясно? Тогда пример. Миссия Signal — спасение оставшихся в живых членов сопротивления. Первым делом надо в шкуре пилота сесть в десантный корабль, взлететь с «Дорвина», войти в атмосферу, уничтожить вражеские истребители, сесть. Далее из трюма выгружается танк и вам, переоселившись уже в обычный солдат, предстоит занять место водителя-стрелка. Провести на танке с дружеским визитом по дорогам острова, уничтожить около пятидесяти вражеских солдат, бить десятком истребителей и расстрелять троюк танков. В следующей части миссии необходимо преодолеть мост, простреливающийся бривидской артиллерией, а далее уничтожить все батареи ПВО на двух островах. И только после этого сюжет прилетит именно эвакуационный корабль, из которого вылькнут... опять вас. Но этот раз в бронекостюме. Теперь вам предстоит дотопать до кучки повстанцев, попытку уничтожить атакующих их бривидов. И вот завершится миссия, таки да, закончатся.

То есть вам приходится контролировать все ключевые фазы операции. Есть, конечно, мис-



сии, где группы поддержки не будет, например, так называемая стелс-миссия Ravenway или бегство из вражеского плена, но задачи

в них будят такими же масштабными. При чем все события происходят на одной и той же локации. Так что на картах и полетать есть где, и на танке покататься...

А иначе как аркадным Bredb назвать нельзя. Что вы скажете о возможности подобрать 32000 патронов? В какой реальности четверко солдат может вывести отряд из двадцати пяти бривов фронтальной атаки? Врагов, конечно по ТТХ совсем чуть-чуть слабее, причем отделавшись лишь царапинами.

Born to fight

Кстати, о врагах. Почти все юниты Бривов имеют соответствующие аналоги у людей. И почти каждое оружие имеет своего двойника. Но есть одно существенное различие: у людей оружие огнестрельное, у бривов — плазменное. Так что все бривовские пушки оснащены боекомплектом, роза в три превосходящим человеческие аналоги. Зато скорость их зарядов значительно меньше скорости пуль, ну а точность просто кошмарная. Если автомат можно «нажимать» врагов на снайперских расстояниях — главное, точно прицелился, то из plasma gun'a и за пятьдесят метров попасть практически невозможно. Даже аналог снайперской винтовки чуть косит вправо и вниз.

Но так стрелять можете только вы. Поэтому я рекомендую брать под личный контроль снайпера и ни у кого не топать с безопасного расстояния операторов вражеских пушек, энергетомов и т.п. Кстати, одновременно вы можете таскать всего две пушки, так что выбирать их придется с умом. Ваши напарники не так уж тулы, но часто действуют глупо. Стреляют они лишь на близком расстоянии, часто тратят патроны попусту. А могут просто свалиться в море и утонуть. Однако враги еще хуже. Их единственное тактическое ухищрение — умение перекачаться. Угадите, как отряд бривов реагирует на безвременную смерть товарища от вашей пули? Правильно, останавливаются, присаживаются и начинают бдительное оглядываться по сторонам. Тир.

О технике разговаривать особый. Есть бривы с курсовым пулеметом, пригодный лишь для бегства. Мобильная пулеметная платформа значительно эффективнее — возможность вращать стволом по сторонам неощеняема. По земле еще ездит БТР с двумя пулеметными турелями, каждая из которых прикрывает один бок. Но самая эффективная наземная боевая машина — танк. Две пулеметные турели плюс башня, с которой можно стрелять из того же пулемета, запускать НУРСы, самоландящиеся ракеты или бокать из плазменной пушки. В воздухе и космосе можно летать на истребителе и десантном катере. Их боекомплект аналогичен танковой башне, только вместо плазменной пушки — плазменные бомбы. Да, и в катер, естественно, влезает больше, чем в истребитель. (Небольшой хит — все скорости в игре измеряются метрами в секунду.) Существуют также и стационарные уста-

новки. Это турели подбитых танков, а также бривовские энергетомы, артиллерия и ГВО. Кстати, бривовская техника гораздо менее эффективно, чем земная.

Бредятина-2

Да, миссии проходить даже интересно, только вот сюжет их не выдерживает никакой критики. Большинство просто бессмысленно с точки зрения логики. Скажем, миссия Snowbird Down. «...Три десантных катера проводили разведку в этой области, но вернулись лишь два». Стоп. Какая разведка тяжелыми невоспоротливыми десантами? Разведка должна проводиться специальными разведывательными самолетами, в худшем случае, истребителями. «...Спаси выживших, если есть...» Это само по себе глупость — полагать, что сбитые катер бривы тут же забудут о нем.

Ладно, летим, отбиваемся от превосходящих сил противника. Высаживаемся на БТРе, получаем сообщение от пилота уже вашего катера, что его сбили. Минус катер, минус пилот. Едем на транспортере, который в конце концов подбивается. Минус БТР, минус два солдата. И добираемся одним бойцом до обломков, где выживших, как и ожидалось, нет. Оказывается, это ловушка, и вас берут в плен. Минус еще пехотинец. Просто колоссальный результат! А гробить не меньшее количество техники и людей, скажем, для того, чтобы выручить кучку повстанцев?

Такое целесообразно лишь в одном случае. Когда, во-первых, земное командование стопроцентно уверено в своей победе, во-вторых, все земное население вырезано, и для пополнения генофонда можно идти на любые жертвы. Кстати, ни одного мирного жителя вы не встретите. Все живое в игре — с пушками. Аркада, сэр...

Ваше состояние на начало каждого уровня, в том числе и этапа миссии, однозначно определено. Здравствуй, полное здоровье! Прощайте, тысячи пуль, набранных в предыдущем этапе! Что, на прошлом этапе вы отклонились от маршрута и выбили врага с тех форпостов, которые нужно захватить сейчас? Зря. Потому что все танки бривы опять живее всех живых.

It's war

Так кому же стоит брать эту игру? Да всем, кто любит шутеры, но покупает квесты и пошаговые стратегии, в которых никакие танки не строятся. Всем, кто хочет погулять по действительно масштабным картам и сразиться не с слишком простыми противниками. Непродуманностей много, однако симпатичные бои на земле, в воздухе, в космосе, причем с использованием многочисленной техники, испускают эйфорию. Достойный представитель low-end.

Но, естественно, с мощной машиной вполне можно позволить себе гораздо лучшее...

20-23 травня
2004 року

МІЖНАРОДНИЙ
ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
КИЇВ, БРОВАРСЬКИЙ ПР., 15



ДРУГИЙ МІЖНАРОДНИЙ КИЇВСЬКИЙ ФОТОАРМАРОК

ПРОФЕСІЙНА І АМАТОРСЬКА ФОТОТЕХНІКА

ФОТОМАТЕРІАЛИ І АКСЕСУАРИ

ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ

ПРИКЛАДНА ФОТОГРАФІЯ І ФОТОПСУЛІ

СЕМІНАРИ І МАЙСТЕР-КЛАСИ

ФОТОВЕРНІСАЖ

КОНКУРСИ АМАТОРСЬКОЇ ФОТОГРАФІЇ

ФОТОКОНКУРС «МІЙ CANON»
ДЛЯ ПРОФЕСІОНАЛІВ І АМАТОРІВ

Організатори:
ІБЦ «Real», Спілка фотографів України,
Голова рекламних фотографів

Інформаційна підтримка:
Chip, Foto & Video, TS, Мой Компьютер,
Фотогалерея, ФотоNews, Інформація,
ФотоСибірський Сімплекс, Цифрове Фото

Інтернет-підтримка:
Mmilib.com, Us, Hi-Fi.Ru

Дирекція:
У Респі ІБЦ «Real»
тел./факс: +7(812) 275-7561, 277-6089
e-mail: photo-fair@peterlink.ru
В Ужгороді: тел./факс: +380 (44) 247 6556
e-mail: info@photofair.com.ua

www.real-fair.ru

Рейнджер MANIAC & Профессор ТАЛЕР

SONIC DX

ADVENTURE

Director's Cut

выступление

В темную крашеющую полночь мая, когда полная луна кроваво подмигивает...

Не, это уже было, причем пару страниц назад... Ну как о чем же? Да, именно так — Хэллоуин у агентов ДЗВР начинается не как у всех нормальных людей, 31 октября, а как у агентов — 1 мая. И длится до декабря! Пока законопослушные, цивилизованные, не ведающие о постоянной угрозе мирные жители льют за Победу, мы устраиваем карнавалы и перевоплощаемся друг в друга до тех пор, пока нас перестают узнавать и принимают за других. Только в последние дни Департамент-Хэллоуина можно увидеть Glukka, который цитирует Канта и Шопенгауэра или смеется как вневинный ребенок, или опущенного Maniac'a в порванной матраске, который верхом на горе пустых бутылок грязно мычит на плакат с прекрасной эльфийкой и требует эльфийского рома. Только под занавес Департамент-Хэллоуина Талер не позволяет по вентиляции, а ходит на своих двоих (бывает, что и на четырех), причем не улыбается, рычит на коллег и хочет подальше на Юг. И только перед финалом Департамент-Хэллоуина Кертис отправляется на задание в фенечках и с букетом одуванчиков, в майке с психфиком, мурлыча себе под нос «Yesterday».

Стало быть, только в этот секретный весенний Хэллоуин и может появиться Кирилл Талер с умыным лицом, в пенсне и с профессорской палкой, к которому прибился отчаянный рейнджер Маньяк, охотник за скальпами, кутила и задавака...

И вот идут они на новое задание, и никто их не узнает — и только на глобном холме синие ежи поют им «Прощание Славянчик»...

* * *

Задание им предстояло весьма простое. К старому комплексу зданий в квартале аркад, построенному еще во времена повального увлечения народа 16-битными приставками, добавили новую пристройку, которую стоило изведать. А изначально присоветовало изучить сразу весь комплекс, чтобы, стало быть, сдать отчет заодно и в музейные архивы.

* * *

«Началось все в крайней степени банально. Появление приставки SEGA было событием столь значимым, что его тут же принялись отмечать. Отмечали долго и упорно, пока у некоего довольно умного господина не

замелькали в глазах синие ежики. Сметнув, что это к деньгам, господин не стал прогнать ежей, а пустил их в оборот...» — Маньяк, старательно выводя буквы готическим шрифтом, переписал надписи с мемориальной таблички у ворот комплекса и задумался. Потом взглянул на напарника и молвил:

— Слышь, а ты вообще в ежейках разбираешься?

Талер отшатнулся, столкнул с постамента статуя Лары Крафт и, забравшись на ее место, начал доклад:

— Км... как заметил бы ты, напарник мой Маньяк, простым мужицким словом, еж



каждого Буки свои глюки: одни празднуют и гуляют до розовых слоников, другие — до рыжей белочки, третьи до чумозых чертей и третьих петухов. И надо сказать, японские коллеги из SEGA в этом преуспели не хуже наших соотечественников — с помощью одного только мажорданского сака они наутро увидели стойку синих ежей.

— И я бы так хотел, чтобы меня перло! — вставил свои потные мужицкие пальцы Маньяк... Вокруг постаментов начали собираться первые любительные зрители.

— Кхе-кхе, так вот, — невозможно продолжил Талер. — На дворе стоял 1990 год, SEGA была конторой молодая, а потому больших обязательств перед социумом не имела, простые японские парни праздновали часто, от всей души, а наутро, оздоровившись запахом сакуры, рассказывали друг другу о ночных глюках. Одни сейчас говорят, что данный глюк привиделся про-

Разработчик: Blitz Game

Издатель: Empire Interactive

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

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

Дата выхода: начало марта 2004 года

раммисту, другие настаивают, что глюки вообще не причем — хозяину SEGA, мол-де, привезли из СССР игрушку для сына, производства Камышинской фабрики, кажется. А у нас, ясно дело, если крокодил — то оранжевый, если еж — то синий. Развитие фантазий у детей.

Это я, видите ли, ирионизирую над синим ежом, а японцы им всерьез проинклили! И пошло-поехало: в 1991 г. на приставках вышел первый Sonic, удостоенный почетной медали имени Первого Камба за свой знаменитый «удар клубочком» — отожавший еж с синей породистой гривой на бегу или в прыжке совершался в беспощадный клубок и разил врагов, по неосторожности подвернувшись ему на пути. Во многом из-за этого супердара Sonic'a полюбили дети и взрослые во всем мире. Это была отличная фишка, простая до гениальности.

А уже в 1992 году Синий Еж, закрепив успех второй игрой, нагло протиснулся в небогатый пантеон приставочных игр, и компьютерные столпы столпы того времени — Civilization и Prince — заметно занервничали. В «Цивил» играли люди вдумчивые, в «Принца» — азартные, в «Соникса» — те и другие, бросая ради него свои девушки и трешки в обмен на обыкновенную приставку SEGA. Простите, коллеги... (Достает новую платку, сморкается, горько плачет в грудь поверженной Лары.)

Во второй части у нашего героя появились мутант-лисенко Tails в напарниках. Создатели аркады и ему решили сделать запоминающуюся фишку — Тейлз вертел своим двуклавым хвостиком, как пропеллером. Причем, делал это он отнюдь не для охлаждения окружающей среды — нет, благодаря действительно потрясающей скорости вращения он на них летал. Мол даже Соник покапотал, правда, в этом случае очень быстро усталов, выдохнулся и пикировал оки Челленджер на землю. Увы, напарник так и остался напарником, а не самостоятельным героем, хотя играть в одиночном режиме можно было, как за Колючего, так и за Рыжего. Серьезным детей безраздельно владел Sonic — и только он. А творцы и рады угодить — без разбегу, с места, совершаясь в фирменный клубок? — конечно! Огневую поддержку ежу? — пожалуйста! Если играть сразу за двоих персонажей, то лисенко Тейлз (управляемый либо вторым действующим, либо криминым интеллект) становился совершенно и абсолютно бессмертным.

Третья часть (1994 год) создавалась в основном затем, чтобы дожать потребите-

ля и вытащить из трейд-марки, коей стал Sonic, все возможно. Правда, в результате игра вышла просто отличной, чуть ли не лучшей в серии и вообще любимой многими. С новыми бонусами (защита трех типов — водная, огненная и электрическая, каждая из которых давала Соннику тот или иной суперприем) и очень любопытной находкой — на так называемые **секретные уровни**, где добывались Изумруды Хаоса, можно было попасть прямо посреди этапа, а не по окончании этапа с рекордным ко-

ражали. Каждый уровень разбивался на три этапа, на каждый этап ему было отведено 10 минут, и никак не больше, коллеги!

И, согласно старому кодексу всех экшенов, Роботник, как самый боссающий босс, поджидал геймера в финале, а на этапах выставал бедных зверушек, закованных в железные механизмы. Сам он тоже с голыми пятками супротив шашки не выходил — каждый раз оказывался запечатанным в новый смертоносный аппарат. На его разрушение всегда требовалось ровно десять ударов, после чего Роботник убежал, открывая доступ к большому контейнеру, где содержалось большое количество поробощенных зверей. Контейнер открыт — уровень пройден, переходим на новую зону...

Таково, коллеги, фобула, сюжетная завязка и сверхзадача первой игры, не претерпевшая в последующих сериях практически никаких изменений и оставшаяся девственно чистой. Все тот же Роботник, все те же зверушки, выросшие на более поздних этапах до размера животных, все то же спасение. Может, это и к лучшему — сколько достойных продолжений хороших игр (книг, фильмов) погорело, когда создатели пытались прыгать выше головы, но не достигли даже до изначального творения.

Разве что враги Синего Ежа кардинально менялись от серии к серии. Уже во второй части сеговцы внесли свежую философскую струю в аркадную игрушку, поставив плечом к плечу с Роботником механического двойника Соника. И то верно — чаще всего нам приходится сражаться с самими собой.

В третьей части философией и не пахло. Зато опять запахло Камышинской фабрикой игрушек. Страшный угрожающий зверь — розовая ехидна (да-да, вам не послышалось!) — **Knuckles** с какого-то перекорбаса решил внести свою лепту в поробощение зверушек — оно и понятно, с такой то рожей родиться! Экспроприировав у Соника экспроприированные им у Роботника Изумруды Хаоса (которые в сумме семи штук превратили Соника в Суперсоника — золотой окрас и сверхскорость прилагаются) в самом начале, он продолжал строить ему козни и при дальнейшем прохождении игры.

Непоколебим и вечен оставался Роботник — непотопляемый злодей. Правда, в финале каждой серии он упорно получал по своей самодовольной вражеской репре (вытиреть лоб платочком). Ибо порождение было неслепым.

Пожалуй, удалюся, коллеги, — на меня оплет! Маньяк странно смотрит и ствол ружья наставляет. Сегодня он что-то не в настроении. То ли прекрасная дрида ему отказало, то ли бурый медведь не отказал... хе-хе...

В постамент вонзается заряд картэчи, и потчутый профессор Талер, пытаясь отплатить слезы, мигом заскакивает обратно.

— Не пойдёте, товарищ Талер. Народ ждет послушать про остальные части Sonic'a.

— Ну, раз так (вытирает пот со лба). Тогда, пожалуй, надо продолжить. Так вот, все в том же 94-м году SEGA почесалась и выпустила четвертую часть похождения синих

ежиков. Народ ее задумчиво пожевал и счел лучшей игрой серии вообще.

Утратив цифру в названии, четвертая часть обзавелась дополнительными словами и новым героем. Теперь она называлась **Sonic & Knuckles**, и в ней биты утратили Роботники мордасы собирались не только Соник, но и недвонкий союзник безумного профессора — **Knuckles**. С чего бы ему вставать против зверя? Да все просто — когда Ноклз лежал себе спокойно на травке и любовался скачущими зайчиками, сверху на него налетела большая бомба. Честно говоря, я бы тоже обиделся, тем более что хозяин бомбы не замедлил появиться и явить свой прекрасный лик. Полагаю, вы уже догадались, что лик этот был очень даже Роботниковский, но того, что он окажется металлическим, вы, ручаясь, не ожидали. Роботизированный Роботник — это не только страшная токтология, а еще и грозный враг...

Ноклз оказался героем весьма и весьма. Как и любая порядочная розовая ехидна, он умел планировать в воздухе, а так же цепляться и лазить по вертикальным стенам. Разумеется, никто не отменял фирменный приема игры — сворачивания в клубочек. А вот чего он не умел, так это пользоваться суперприемами, выдаваемыми вместе с



защитами разных типов. Собственно, и поделом, а то б он был круче Соника. А круче Соника должны быть только горы...

Два года народ с упоением гонял разнообразные клубочки по платформенным уровням, пока в 1996 году не перезагрузилась матрица и не произошла революция. Трехмерность начала выливаться в массы, и захватила зараза сия не только компьютеры, но и приставки. Короче говоря, пятый «Соник», он же **Sonic 3D Blast**, стал трехмерным.

Вид, сверху-сбоку и возможность перемещаться спрзу в трех плоскостях выводили старый геймплей на новый уровень. Правда, уровень этот оказался не таким высоким, как ожидалось. Слэбые возможности уже основательно постаршей к этому времени приставки привели к огромнейшему количеству упрощений...

Целью уровней теперь стало убийство всех врагов, сбор вывалившихся из них



личеством очков. Достаточно найти внутри уровня секретный проход — и вперед! А еще в третьей части можно было сохранить... (Закашливается.)

(Откашливается.) И началась ежомания — с сувенирной продукцией, мультесериалами, новогодними костюмами Соника и...

Тут напарник Maniaс слово прормет, иначе прозвизит нобить мне лицо и сломает пенсе. Что поделаешь — рейнджер, охотник, в некотором роде броканьер...

— Спокойно, товарищ Талер. Пенсе не отберем, просто тут уже шепотки по толпе пошли: а с кем это, собственно, товарищ Соник воевал. Сожмем-то народ интересуется...

— Ах, да... А сюжет, коллеги, между тем был прост, как пять копеек.

Итак, часть первая. Изумрудный остров (место обитания всяких сказочных и удивительных существ производитва Камышинской фабрики игрушек) стонет под пятой злого профессора Роботника, который похищает маленьких зверушек и превращает их в злобных роботов. Мечтая при этом роботизировать всех, а на месте изумрудного острова построить технологическую империю Роботник-ленда, для чего собирает мощнейшие в мире источники энергии — Изумруды Хаоса. Один из немногих, а точнее, единственный, кто может противостоять киберпанковкой технократии, — конечно же, Соник. Он и встает на тропу войны. Действует пока в одиночестве. Отступать некуда, позади Камышинская фабрика, впереди несчастные зверушки, которых нужно спасать.

Большим разнообразием уровней не блистали, однако проходились на озорстве и легком. Даже временные ограничения не разд-

зверушек и транспортировка их к большому силовому кольту. Игра из стремительного бега превратилась в унылую нарезку кругов в поисках очередных меха-



низмов, а процесс забрасывания животных в кольцо напоминал сильно упрощенный симулятор баскетбола. Исчез драйв, а «Соника» без драйва — это смерть. Ну, собственно, вот...

— Товарищ Талер, вы утверждаете, что игра про Соника было всего пять? А как же **Crackers, Spinball...**

— Видите ли, мой юный друг... Игру про Соника вышло просто потрясающе превеликое множество. У вас не хватит пальцев на руках и ногах, даже трофейных, чтобы пересчитать их все. Просто, по моему скромному мнению, именно эти игры можно назвать классическими, сеговыми. Ведь недаром же SEGA именно Соника выбрала своим символом. Соник и SEGA — неразделимы.

— Но, товарищ Талер, вы забываете об одной весьма и весьма важной вещи. Ведь SEGA — это не только 16-битная старушка MegaDrive, SEGA — это еще и *Dreamcast*.

— Вы совершенно правы, но сиею вам напомнить, что приставка эта была называлась провальной. Ее популярность держалась в основном на игрушке под названием *Sonic Adventures*. Между прочим, замечу, что ее совсем недавно портировали на компьютер, и более того, нам ее сейчас



предстоит обследовать.

— Между нами говоря, профессор, пока вы тут расписываете, я уже успел там побывать. Поэтому слезайте с трибуны, отку-

да вешали о прошлом, да послушайте расказы о настоящем.

Да будет вам известно, что *Sonic Adventures* — игра, старая как мир. Она выскочила еще в 1999-м году эксклюзивно для *Dreamcast*. Революционная по графике, сверхдинамичная по геймплее. Неудивительно, что людям нравилась. Это потом уже, когда стало ясно, что у *Dreamcast* нет не то что будущего — настоящего, ее начали портить. Сначала на *GameCube*, а потом уже и на ПК, вследствие чего та обросла в названии прибавками *DX* и *Director's Cut*.

Но это все детали, направляю к игре не относящиеся, поэтому перейдем непосредственно к делу, а именно — к сюжету. Сценаристы здорово расстарались, почти полностью переписав все то, что нам знакомо. Теперь Соник со товарищи живет отныне не в джунглях на острове, а в полноценном городе со всеми необходимыми постройками типа казино, вокзала, магазинов и жилых домов. И вот в один прекрасный момент в этом городе появляется, как это ни странно, лично профессор Роботник, да еще и приводит с собой некоего водяного монстра. В дальнейшем выясняется, что монстра этого зовут Хаос, и что если его регулярно и своевременно кормить Изумрудами Хаоса, то он бу-



дет расти, чтобы в результате стать очень мощным и, по сути, бессмертным.

Ну, и как обычно, на пути злобных планов профессора встает последний оплот добра и справедливости в лице Соника, Тейлза, Накла, Эми (розовая ежиха — подруга Соника), робота *E-102 Gamma* и фиолетового котыры *Big A*. Впрочем, это не означает, что вам позволят сразу поиграть за каждого из них. Всех, кроме лично Соника, придется открывать по мере прохождения, и только после этого, при желании, начинать ими новую игру. Каждый герой обладает своим набором спецприемов (некоторые из них, кстати, также открываются в процессе игры) и своей маленькой сюжетной линией, благодаря чему переигрывать игру заново можно целых шесть раз.

В самом процессе игры тоже произошли кардинальные изменения. Ну, по-первых, те-

перь все происходящее выполнено в честном и полном 3D. С одной стороны, это хорошо — свобода передвижения у нас всегда приветствовалась. Но тут же вспоминается, что 3D это было создано в 1999-м году, и сейчас смотрится как-то немного не очень. Хотя моделька самого Соника даже



сейчас смотрится отлично, внешним видом всего остального можно смело пугать детей, которые не желают кушать кашку. Иначе говоря, графика *Adventure* устарела окончательно. И единственное, на чем игра может выехать, — это геймплей.

Хотя и с ним не все так просто и радостно, как хотелось бы. Поддавшись модному влиянию потусторонних сил, разработчики разделили игру на две составляющие — экшен и адвенчуру, которые распределяются в шахматном порядке. На одном уровне все по-старому — мы бегом, собираем кольца, освобождаем зверушек и т.д., на втором же занимаемся разговорами, сборкой и применением предметов, изучением мира и прочими скучными делами. А это как бы совсем не то, чего хочется соскучившемуся по безумному драйву человеку. Но не страшно — уровень отучились, проделали все, что надо, и опять бежим, катимся, прыгаем, сражаемся с боссами...

(Талер, поправляя старомодные пенсне, кряхтя, пытается вытолкнуть молодого и здорового Маньяка — наконец, это почти выходит...)

— Ну, молодой человек, давайте, кто ли, итоги подводите... А то в лесу вы грозный, как на игристостном, как и «Цивилизация», «Варлорды» или «Дум», просто волею судьбы оказались на приставках, а не на PC.

А если сесть дождливым вечером, раскурить трубку, разложить пяток-десяток дисков с Сониками, то и вечер можно скоротать, и вспомнить былые, и даже испробовать головоломные выражи последнего 3D-шного, для любителей очень быстрого и острого — сойдет!

А покупать или не покупать последний шедевр... Тем, кто любит оркестры — несомненно. Остальным же... ну, «купи, чтоб жалось» — как сказал бы мой напарник Маньяк. Вселенных игра не рушит, новых рамок не открывает, зато светит брэндом. И за брэнд это мы бьем «Сеге» челом!

А своего Синего Ежа вы еще найдете. Если вы, конечно, люди упорные...

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ
ИНТЕРВЬЮ
с разработчиками

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n
Oz0n@list.ru

THE STALIN SUBWAY

Разработчик: G5 Software
Издатель: «Бука»
Дата выхода: начало 2005 года

Нам было очень жаль, что ребята из компании G5 Software не смогли приехать на «Игроград-2004». Своими предыдущи-

теранами российской игровой индустрии. За два с половиной года существования она выросла из десяти сотрудников до более пятидесяти. Мы занимаемся разработкой игр не только для PC, но и для мобильных устройств. Как вы уже знаете, первый трехмерный файтинг для мобильных устройств, **Fight Hard 3D**, созданный нашей компанией и успешно изданный по всему миру, получил награду как лучшая игра для портативных платформ на КРИ 2003, а его мультиплеерное продолжение, игра **Fight Hard Arena**, удостоена той же награды, но уже на КРИ 2004. Первый наш PC-проект, вертолётная аркада **«Красная Акула» (Red Shark)**, стал нашим первым успехом и в определенной степени обозначил наше дальнейшее развитие. Мы решили продолжить тему винтокрылых машин, и в конце 2003 года в свет вышел наш второй по счету проект для PC — **«Ударная Сила» (Fair strike)**. На сегодняшний день в разработке находятся еще три проекта для PC и три проекта для мобильных устройств.

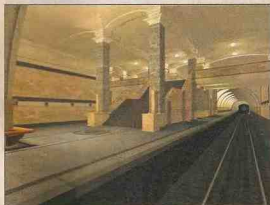
«МиК»: Сейчас все говорят об игре «Метро-2». Интуиция подсказывает, что цифра не является обозначением сиквела. Помнится, одно время многие издания писали о каких-то секретных московских подземельях и ветках метрополитена для представителей государственной верхушки СССР. Почему вы выбрали именно период заката сталинской эпохи, и как вообще у вас родилась идея такой игры?

Николай Ситников (Н.С.):

Во-первых, следует сказать, что желание создать шутер от первого лица возникло у нас уже давно. Когда мы подписали конт-

ракт с компанией «Бука», появилась возможность реализовать нашу мечту. Путь к решению того, какой станет игра, был долгим и непростым. Мы сделали несколько концептов будущей игры в различных сеттингах. После горячих споров все же остановили свой выбор на окончании сталинской эпохи. Этот исторический период был непрым и противоречивым для СССР, но вместе с тем, и интересным: духовный подъем после победы во второй мировой войне, громадные стройки. С другой стороны, это было время остроты ни в чем не повинных граждан и политической борьбы на вершине власти. Перенеся игру в эти годы, мы смогли показать такие символы СССР, как Кремль, здание МГУ, АК-47, автомобиль «Победа», и ввести в сюжет исторические личности Сталина и Берли.

Что касается названия игры. В Москве, действительно, существует развитая сеть подземных магистралей военного назначения, в том числе и в виде веток метро. Согласно легенде, это второе метро (метро-2) появилось еще до строительства гражданского метрополитена во время правления Сталина. Вообще, в то время сооружалось



ми проектами они себя хорошо зарекомендовали в геймерской среде, а выход игры «Метро-2» все мы ждем с нетерпением, ибо она обещает стать хитом следующего года в жанре action. Писать превью, когда демо-версия игры еще не вышла, — дело неблагодарное, необъективное и некорректное. В такой ситуации лучшим решением является интервью. Нашими собеседниками любезно согласились стать люди, которые принимают самое непосредственное участие в создании проекта: **Влад Суглобов** (исполнительный директор компании) и **Николай Ситников** (менеджер проекта «Метро 2»). Поэтому предоставим слово им.

«Мой компьютер игровой» («МиК»): Не все наши читатели знакомы с вашей компанией и с вашими работами. Расскажите, пожалуйста, о G5 Software подробнее.

Влад Суглобов (В.С.): Компания G5 Software была основана в 2001 году ве-



многочисленных подземных сооружений. Большая часть игры проходит под землей на секретных объектах, в метро. Поэтому проект и получил

такое название. На западе игра выйдет под названием **The Stalin Subway**.

«МикК»: Интересно. Но с чего же начинается игра?



Н.С.: Действие игры происходит в Москве 1952-го года. Генералому секретарю ЦК КПСС Иосифу Виссарионовичу Сталину уже 72. Группа высокопоставленных военных чиновников решает, что Генералиссимус слишком стар и слаб, и теперь они могут захватить власть над страной. Но страх перед отцом народа слишком силен, и заговорщики собираются использовать при покушении необычное оружие, обладающее огромной разрушительной силой, которое может привести к массовым жертвам. Главный герой игры, лейтенант МГБ (будущего КГБ) Глеб Суворов, оказывается между молотом и наковальней — его хотят уничтожить и сторонники правления Сталина, и заговорщики. Он должен уцелеть любой ценой, чтобы предотвратить победу заговорщиков и спасти жизни невинных людей.

Игра начинается с того, что главный герой находится на посту охраняемого объекта и узнает о происшествии в лаборатории отца. Уже через несколько минут он становится объектом преследования, и вся его прежняя жизнь убежденного и верного коммуниста теряет смысл. Будучи некогда частью «системы», наш герой становится ее врагом.

«МикК»: А насколько «Метро-2» будет соответствовать духу социализма?

Н.С.: Для нас атмосфера является очень важным аспектом игры. На изучение той эпохи было потрачено много времени и сил. Наши сотрудники посветили, наверное, с десяток музеев, провели фотосъемку образцов формы того времени, изучили строение станций и туннелей метро, пересмотрели кучу фильмов, собрали несколько сотен советских музыкальных произведений. Речь и одежда персонажей также будут способствовать созданию атмосферы.

«МикК»: Ответ обнадеживает. А где именно развернется действие игры, и какие в ней будут локаций?

Н.С.: Большая часть игры будет происходить под землей на секретных объектах, в туннелях, на станциях метро и метро-2.

Также будет несколько открытых уровней, в том числе Кремль и стройка МГУ.

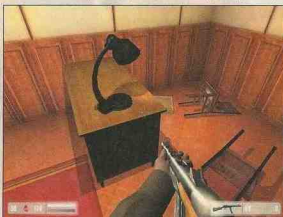
Мы старались сделать разнообразие уровней, поэтому в игре встречаются подземные военные объекты, где герою предстоит тихо прокрасться мимо противников или принять бой, отстреливаться от преследователей в темных, вонючих, запутанных коллекторах и подвалах. Встречаются старинные тайные ходы, соединяющие подвалы домов и церквей, подземные коммуникации, реки, заключенные в трубы. Будут просторные станции метро и узкие секретные переходы между гражданскими и военными станциями, туннели метрополитена. Типы уровней мы старались по возможности чере-

довать, то есть после стелс-уровня последует уровень с активными действиями. Тем не менее, многие места можно проходить различными способами.

Отдельно хочется сказать о станциях метрополитена. В игре они будут воспроизведены с фотографической точностью и в соответствии с обликом того времени. Те, кто не знаком с московским метро, смогут воочию удостовериться в красоте станции.

«МикК»: Наверное, вопрос об оружии будет самым главным для геймеров. Ведь игры в жанре экшен в основном привлекают именно этим.

Н.С.: Оружие в игре представлено пистолетами, автоматами, винтовками, пулеметами, несколькими видами гранат, бутылками с зажигательной смесью. Арсенал достаточно обширный. На отдельные виды оружия можно прикрепить штат, установить оптический прицел, глушитель. Некоторое ору-

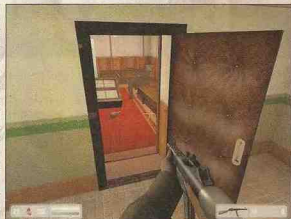


жие встречается довольно редко, например, у отряда специального назначения МГБ. Другое является штатным для солдат и офицеров, и к нему легко раздобыть боеприпасы. По ходу игры становятся доступны новые виды оружия, например, автомат Калашникова. Использование пистолетов и пистолетов-пулеметов с глушителем или оптический

прицелом также будет возможным не с самого начала, а по мере прохождения игры.

Следует также упомянуть ППРС-41 — противотанковое ружье. В отличие от других игр, в «Метро-2» игрок сможет его переносить, а не только использовать как стационарно установленное оружие. Плюс в том, что ППРС-41 способно пробить любую броню, которая есть в игре, причем с большого расстояния. С его помощью, например, можно будет остановить бронированные средства передвижения. Еще будет холодное оружие, в том числе и пожарный топор.

В «Метро-2» игрок сможет использовать броню. В игре она представлена экспериментальными бронешлеметами (кстати, в то время в СССР бронешлемы не имели большого распространения, впрочем, как и во всем мире), стальными нагрудниками, в которых спина остается открытой, и каской. Броня имеет тенденцию портиться от попаданий пуль и по-



этому иногда выгоднее взять более слабую броню, чем ходить в дырявой. Также у игрока будет фонарик для использования в темных помещениях и зажигалка для поджигания фитилей бутылки с зажигательной смесью. Еще будет противогаз, так как противники будут использовать отравляющие гранаты.

«МикК»: Вот с этого момента, пожалуйста, подробнее. Каков он, геймплей «Метро-2»?

Н.С.: Во-первых, в «Метро-2» не совсем обычная система повреждений: ранения будут иметь различную степень тяжести, от которой, соответственно, зависит возможность восстановления «жизни». То есть если ранение в грудь сызла 20 hp, то с помощью индивидуальной аптечки можно восстановить лишь 18 hp, а остальные — только воспользовавшись услугами врача.

У игрока будет такой параметр, как выносливость. Также будет возможно временно повысить этот параметр с помощью стимулятора. Но! После окончания его действия произойдет кратковременный упадок сил, и чем чаще игрок станет пользоваться стимулятором, тем продолжительнее окажется «побочный» эффект.

В игре отсутствует прямое ограничение на количество переносимого оружия, зато каждое оружие имеет определенный вес. В свою очередь вес, который несет герой, влияет на скорость передвижения.

Сейчас мы заканчиваем работу над физическим движком, который позволит воздействовать практически на любой предмет обстановки. В общем, любители уст-

мизации. Поэтому, надо отметить, что к выпуску проекта системные требования могут измениться в ту или другую сторону.

«МикК»: Аж дух захватывает! А по сети поиграть можно будет?

Н.С.: Мультиплеер будет, и в нем два режима игры: death match и bomb (наподобие defuse в Counter strike). В общем, каких-то особенностей не будет, за исключением возможности использования индивидуальной оптики и стимулятора, а также выбора оружия, как в Call of Duty.

«МикК»: На какой стадии разработки сейчас находится «Метро-2»? И чем еще вы собираетесь порадовать игровую общественность?

В.С.: Сначала ответ на первый вопрос. Через несколько месяцев мы сдаем альфа-версию, так что работы сейчас много. Релиз планируется в начале 2005 года. Издателем игры является компания «Бука».

А теперь комментарии ко второму вопросу. На сегодняшний день, помимо «Метро-2», у нас в разработке находится еще один проект — «Карибский Кризис» — симулятор военных действий с пошаговым стратегическим режимом и тактическими боями в реальном времени, разрабо-

тываемый на модифицированном движке игры «Блицкриг» Nival Interactive. «Карибский Кризис» представляет собой альтернативную историю развития событий 1962 года. Давайте представим на минуту, что могло бы произойти с нашим миром, если бы третья мировая война все-таки началась... Вот это как раз и предстоит узнать игрокам в «Карибском Кризисе». Из интересных особенностей игры можно выделить следующие: пошаговая стратегическая часть с возможностью управления фронтом; зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава. Также имеются такие боевые единицы, как вертолеты, управляемое ракетное оружие, разведва-

тельно-диверсионные группы; около сорока миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Китая, Франко-германского союза, союза США и Великобритании. Главной особенностью игры мы считаем пошаговую стратегическую часть. Представьте себе карту боевых действий с нанесенной линией фронта, значками частей и прочими условными обозначениями... Примерно так и будет выглядеть оперативный режим в «Карибском кризисе». Мы старались сделать стратегическую часть максимально похожей на реальную карту боевых действий. Естественно, присутствуют и некоторые упрощения, но в целом игрок почувствует, что такое управлять фронтом. В игре можно будет перемещать группы войск по карте, планировать боевые действия и отыгрывать миссии. Важно отметить, что результат каждой



роит творческий беспорядок могут быть спокойны.

Будет несколько типов средства передвижения: автомобили, поезд метро и метро-2, мотовоз. Естественно, возникнут перестрелки во время движения. Еще есть возможность подрывать железные двери и ломать деревянные, взрывать бочки с горючим и тому подобное.

«МикК»: Если не секрет, какой движок используется в «Метро-2»?

Н.С.: Мы используем движок V8, который был разработан нашей компанией. V8 позволяет увидеть в игре зеркала и отражения, водные поверхности. Он поддерживает bump-mapping, emissive-mapping, specular-mapping, vertex и pixel shaders версии 2.0, процедурные текстуры, динамическое освещение, анимация кожи.

Как я уже сказал, в игре будет отличная физика. Например, если стрелять по ашикам, то они начнут подпрыгивать, ударяться друг о друга, ну и потом взрываться, конечно. Короче говоря, полное взаимодействие.

Важно отметить фотореалистичное воспроизведение станций метро, что стало возможным также благодаря V8.

«МикК»: Насколько высокими будут системные требования игры?

Н.С.: Наш движок V8 хорошо масштабируется и работает на машинах с совершенно различной производительностью. Например, я запустил рабочую версию игры на Duron 600 и GeForce 2 MX с 32 Мб памяти. Мы ожидаем, что минимальные требования будут не выше следующих: процессор Intel P3 1 ГГц или подобный ему, 256 Мб ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 3 с 64 Мб видеопамяти, 1.5 Гб места на жестком диске.

Рекомендуемая конфигурация: процессор 2 ГГц, видеокарта с аппаратной поддержкой pixel shaders 2.0 и соответствующая спецификации DirectX 9 (например ATI Radeon 9600), 128 Мб видеопамяти, 2 Гб на жестком диске.

Естественно, игроку понадобится еще звуковая карта, клавиатура, мышь, CD-ROM и Windows 2000/XP.

Игра еще не готова и не все модули работают до конца правильно, но было опти-



миссии изменяет линию фронта, приближая или отдаляя окончание главы.

Сейчас «Карибский Кризис» подходит к альфа-версии, а релиз мы планируем в конце 2004 года. Издавать игру будет фирма 1C.

«МикК»: Ну что ж, ответы на вопросы исчерпывающие. И хотелось бы спросить больше, да совесть подсказывает, что еще больше не выведет. Вместо одной игры, мы узнали о двух. Будем ждать. Только об одном хотим попросить разработчиков: не подведите, мы в вас верим!

Р.С. О проекте «Карибский кризис», мы обещаем рассказать подробнее в ближайших номерах «Моего компьютера игрового». Оставайтесь с нами.



Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ПОРТАЛ ДЛЯ ЛЕНИВЫХ 3

Работа над ошибками

Ну вот, судя по полученным письмам, некоторые читатели попробовали разобраться с созданием Портала. И даже кое-кто смог это сделать. Впрочем, в этом я нисколько не сомневался, как и не сомневался в том, что всплывут ошибки, возникнут проблемы и вопросы. Возникли, куда же без них. Обо всех писать не стану — незачем вдаваться в частности, а вот одну наиболее распространенную проблему опишу. Итак, вы вводите в браузере адрес своего сайта, предположим, <http://localhost/nuke/admin.php>, — и вместо того чтобы попасть в админку, видите следующее сообщение:

Not Found
The requested URL /nuke/admin.php was not found on this server.
Подсказка Денвера
Вы ошиблись при наборе URL в браузере. Вероятнее всего, сервер пытается найти файл `z:/home/localhost/www/nuke/admin.php`, которого не существует.
В случае использования CGI-скриптов корректные пути к CGI-директориям следующие:

URL	Куда указывает
http://***/cgi-glob/script.cgi	/home/cgi-glob/script.cgi
http://***/cgi/script.cgi	/home/***/cgi/script.cgi
http://***/cgi-bin/script.cgi	/home/***/cgi-bin/script.cgi

Провода, страшно? Я тоже, когда такое высветилось, перепугался. А теперь давайте просто попробуем подумать. Просто. Подумать. Считать, что это несовместимые понятия? Очень даже совместимые, думать легко и приятно — если, конечно, к этому привыкнуть...

Итак, обращаем внимание на одну строку, которая является ключом к разгадке тайны ошибки:

Вы ошиблись при наборе URL в браузере. Вероятнее всего, сервер пытается найти файл `z:/home/localhost/www/nuke/admin.php`, которого не существует.

Ага, начинаете понимать? Правильно, я как раз хотел у вас спросить: а куда, собственно, вы записали папочку, в которой расположен Портал? Ясно, я понял, что в директории **Nuke**, а где она, эта директория, лених?

Вспомоминаю, как вы называли весь виртуальный диск? Предположим, **Z**, отличный. Открываем **Fat** и проверяем, чтобы папка **nuke** лежала по адресу **z:/home/localhost/www**, и никакому другому. Именно там Денвер пытается найти папочку с **Nuke**, внутри которой спрятался файл **admin.php**.

Разобраться? Я рад.

И еще одна маленькая ошибка с которой вы можете столкнуться — представьте

себе, набрали вы <http://localhost/>, а вам выдается:

Невозможно отобразить страницу. Эта страница сейчас недоступна. Возможно, это вызвано техническими проблемами на веб-узле, или требуется изменение настроек обозревателя.

В чем проблема? Как это может быть, чтобы локальная страница была недоступна?

А проблема всего-навсего в том, что вы забыли запустить локальный сервер — помните, прежде чем начать работы с локальной обязательно запустите сервер и проверьте, чтобы диск **Z** был подключен (как я советовал, лучше, чтобы он подключался автоматически при включении компа), иначе ничего работать не будет!

Если у вас возникли еще какие-то трудности — пишите. Или мне, или, что лучше, на форум поддержки <http://www.rus-php.nuke.com/>, и не забывайте полностью описать ошибку, а то бывает сложно понять, в чем дело, прочтя письмо примерно такого содержания:

Кертиш! Сделал все, как ты писал, но не заработало. Что я сделал неправильно и как исправить?

Исправить просто — сделать именно так, как я писал.

Ладно, как будем считать, что Портал у нас заработал, мы правильно настроили админку, и что? И, ясное дело, форум! Ну какой же сайт без форума, скажите на милость? Правильно, никакой.

Значит, следующий шаг...

Включаем форум

Итак, первое что нам нужно сделать, это зайти в **Меню Администратора**, а **Управление модулями**, и включить модуль **Forums**. Сделали? Посмотрели на **Навигацию** — там появилась строка **Наш форум!** Тогда отлично. Шелком по ней... узнаем, что **На этом сайте нет форумов**. Ай-ай, как жалко! Естественно, их нет, мы ведь их не настроили! А как это сделать — естественно, в **Меню Администратора** нажать на иконку **Forums**. Нажали — тогда вы должны увидеть надпись: **Добро пожаловать на phpBB**.

Увидели? Ну и отлично, теперь займемся настройкой форума. Чтобы облегчить эту задачу, я коротко опишу основные пункты админпанели; думаю, это вам поможет.

ФОРУМЫ > Управление — тут все просто. Создаем, удаляем и изменяем порядок вывода категорий и форумов. Поясню, на примере нашего Форума (<http://www.mikportal.org/forum/>): **Организм** — это категория, в которую входят следующие форумы: **О форуме**; **О портале**;

Чердак. Создавая структуру своего Форума, нужно продумать, какие там будут категории (как правило, форумы объединяются тематически), и какие форумы в них будут жить. Подумайте об этом заранее, в хорошем форуме все должно быть логично и красиво, как в человеке — и прищипка, и душа, и исподнее.

ФОРУМЫ > Права доступа — для каждого из созданных форумов права доступа настраиваются отдельно. В принципе, если вы не планируете создавать закрытых форумов и не хотите мешать Гостям постить сообщения, то можете оставить настройки по умолчанию. Но рано или поздно вы захотите ввести ограничения — именно тогда вам и понадобится данная функция. Итак, выбираем форум и для каждой опции (**Смотреть**, **Читать**, **Писать**, **Отвечать**, **Изменить**, **Удалить**, **Важное**, **Объявление**, **Голосовать**, **Создать опрос**) выбираем значение (**Все**, **Зарегистрированные**, **Приватный**, **Модератор**, **Админ**). Таким образом можно, например, какой-то форум сделать видимым только для Модераторов или Админов. Или сделать достоянием закрытой группы пользователей, чтобы обсуждать в нем темы, которые не должны видеть обыкновенные юзеры. Кстати говоря, на **MikPortal'e** есть закрытые форумы.

ФОРУМЫ > Чистка — полезная, между прочим, функция, которой не хватает некоторым форумам на других движках. Итак, выбираем форум и устанавливаем, какой давности темы нужно удалить. Кроме того — изначально, еще при создании форума (или при редактировании) можно установить автоматическую чистку. Зачем это нужно? Для экономии места на сервере — если темы не чистить, то через некоторое время форум так разрастается, что вам и гигабайта места будет мало. А да и вообще, если тема уже несколько месяцев не пользуется популярностью, зачем ее держать? Зачем загружать форум?

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ > Резервная копия БД — очень, очень важная функция, которой нельзя пренебрегать! Дело в том, что практически любой сайт имеет дурную привычку время от времени падать. Причем с грохотом, треском и уничтожением базы данных. В таких случаях спасает только бэкап. Сохраняйте свою БД хотя бы дважды в неделю — не пожалейте. Кстати, если вдруг решите переезжать на новый хостинг, то вам тоже потребуется копия базы данных — без нее никак.

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ > Конфигурация — кажется, нечто подобное мы уже проходили. Ага, когда **Нюке** терзали. Ни чего, повторение — сами знаете, чего мать...

✓ **Имя сервера** — ну, я надеюсь, что тут все ясно...

✓ **Порт сервера** — порт, на котором записан ваш сервер (обычно 80, изменяется только в том случае, если сервер работает на другом порту). Узнать эти сведения можно у суппорта вашего хостинга. Лично мне менять не пришлось.

✓ **Путь к форуму** — это путь к форуму от главного корня сайта. В данном случае форум находится в папке **Forums**, расположенной в директории **modules** — ничего тут менять не нужно. Правда, есть один нюанс, на который следует обратить внимание. Дело в том, что Нока в качестве базового форума использует форум **phpBB**. Но ведь его можно ставить и отдельно от Ноки! К примеру, у вас есть сайт, и вы хотите привинтить к нему форум. И заливаете его в корень сайта в папку **Forum** — тогда и путь будет **/Forum/**. Впрочем, об установке форума отдельно мы еще поговорим, в следующей статье.

✓ **Отключить форумы** — форумы станут недоступны пользователям. Не выходя из после отключения форумов, снова войти вы не сможете!! Зачем это нужно? Ну, к примеру, вы собираетесь провести некоторые изменения, поставить новый мод или переработать категорию — удобнее это делать, когда форум отключен.

✓ **Завершить флудинга** — флуд-контроль, чтобы пользователи не мог отправлять по сто сообщений подряд. Вещь неплохая, но есть у нее и свой минус — лю-

✓ **Настройка кукисов** — лучше не трогайте, разве что вы специалист, но тогда нафиг вы это читаете???

Общие настройки форумов и пользователей:

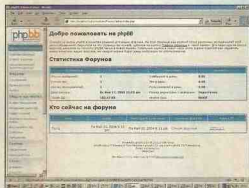
✓ **Макс. кол-во вариантов в опросе** — думаю, название говорит само за себя: если вы создаете опрос, то количество вариантов ответов в нем конечно. Вот и укажите его, а то найдется юзер, который создаст вопрос с тремя сотнями вариантов ответов ☹.

✓ **Разрешить HTML** — в сообщениях можно использовать некоторые HTML-теги, но только те, которые указаны в форме чуть ниже, и только те, которые вы разрешите. Будьте с этим осторожны, тэги физического форматирования текста, такие как **i**, **b**, **u**, **pre** довольно безопасны, а вот тэги типа **TD** и **TR** вполне могут нарушить всю таблицу, так что не рискуйте с тем, в чем не уверены.

✓ **Разрешить смайлики** — ну какой же может быть форум без веселых и грустных смайликов? Конечно, да!

✓ **Путь к смайликам** — указываем путь к директории со смайлами. В нашем случае это **modules/Forums/images/smiles** (переводим — смайлики запрятаны в папке **smiles**, которая находится в директории **images**. Данная категория живет в папке **Forums**, расположенной в **modules**. Запутанно? А зачем нам это знать? А потому, что, как правило, смайликов в стандартной поставке форума не так уж и много, хочется новеньких и побольше. Значит, их нужно найти в Нете и установить. О том, как установить, я еще расскажу, главное — правильно их загрузить, в нужную папку. Ага, в **smiles**, которая находится в директории... ☹.

✓ **Настройка подписи** — многие пользователи (и я в том числе) любят ставить подписи внизу своих сообщений. Разрешать это или нет — дело ваше. Я разрешаю; моя подпись, к примеру, выглядит так:



ди, сидящие на диалоге, как правило, работают сразу во многих окнах, и слишком большая задержка будет им мешать. Так что не переборщите.

✓ **Стиль по умолчанию** — имеется вид скин, который будет видеть любой пользователь, зайдя на форум. На большинстве phpBB по умолчанию стоит **subSilver**, что, IMO, делает форумы жутко похожими и одинаковыми. Лучше создать свой собственный скин или пользоваться не таким распространенным.

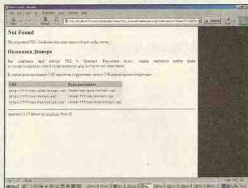
✓ **Изменить стиль пользователя** — если у вас на форуме имеется несколько скинов, то вы можете позволить пользователям пользоваться любым из них по собственному выбору или... запретить. Только зачем тогда столько шкур, мне неясно.

✓ **Формат даты** — указываем, как будет отображаться дата на вашем форуме.

✓ **Сжатие GZip** — позволяет уменьшить размер БД. Правда, иногда происходит сбой, так что лично я не включал.

ком маленькой нехорошо. Что в нее влезет? А сделать слишком большой... Так одна масса будет занимать полстраницы ☹.

✓ **Разрешить смену имени пользователя** — позволяет запретить или разрешить пользователям уже после регистрации менять свое имя. Лично я запрещаю, а то такой бордак начнется ☹. Хотя в некоторых случаях мы



разрешеном пользователю поменять имя. Но только иногда, и когда просьба обоснована.

Настройки аватар

Аватар — картинка возле имени пользователя... В принципе, думаю, тут все ясно. На некоторых форумах аватары запрещены. Думается, это глупо.

Итак, что тут имеем?

✓ **Разрешить аватар из галереи** — на форумах, как правило, имеется галерея аватар. Пользователи могут зайти в эту галерею, выбрать понравившуюся картинку и использовать ее. Ну а вы в свою очередь можете закатать на форум огромное количество аватарок — чтобы удовлетворить всех. Живут аватары по следующему адресу: **modules/Forums/images/avatars**. Но лично я не советую особо морочиться с галереей. Во-первых, опять-таки лишнее дисковое пространство (да, если у вас 1000 аватар, то это мелочи, а если 10000?), а во-вторых... зачем? Ведь мы можем:

✓ **Разрешить удаленные аватары** — наш человек в Нете или на чужом форуме красивую картинку, понравилась ему, так почему не дать возможность использовать ее в качестве аватары? Дать. Пусть использует.

✓ **Закачка Аватары** — еще более интересный вариант: пользователь закачивает аватар со своего компа на ваш сервер и публикует его. Хороший способ. Любой может создать себе абсолютно оригинальную картинку и радоваться жизни, как я, к примеру ☹.

✓ **Макс. размер файла аватары** — тут все ясно. Представляет, сколько будет грузиться форум, на котором у пользователей аватары по 500 Килобайт?

✓ **Макс. размер изображения** — и тут все прозрачно. Не стоит разрешать слишком большие аватары, иначе это уже не форум будет, а картинная галерея.

Фуу, ого... понаписывал сколько уже! Пора закрутиться. Об остальном поговорим при следующей встрече. И не только, кстати, о настройках phpBB-форума, есть и более интересные темы ☹.

До встречи!

Да, пишете, если что, ого.

Есть девушки с которыми хорошо, а без них еще лучше, есть **zanechko** с которым плохо, а без которого еще хуже...

(с) Талер и немножко я...

Твій біль нікого не боліває,

Твій біль нікого не є...

(с) Талер

: : Правила Форума : : Бан Лист : : Жалобная Книга : : Мой Живой Журнал : :

(Последние пункты являются гиперссылками, нажав на которые, вы попадете в раздел с Правилами, которые стоит изучить, или в Жалобную Книгу, где сможете излить свои гонимости и жалобы, или в мой Живой Журнал. Который можно просто почтитать.)

✓ **Макс. длина подписи** — подумайте над этим пунктом. Сделать подпись слишком

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n, 0z0n@yast.ru

Need for CD-Speed 2

AOpen CD Pro

Продолжение, начало см.: «Мик», № 18-19 (128-129)

Очередной привод — марки **AOpen** (рис. 1). Единственное, что меня несколько смущало, так это то, что в BIOS и Windows он распознавался не как привод производства AOpen, а как некий E-IDE CD-592E, что указывает только на модель устройства, но не на производителя. Видимо, там, где собирают эти приводы, не считают нужным вписывать в firmware имя производителя. Впрочем, справедливости ради надо отметить, что на коробке большими и жирными буквами обозначено AOpen. Что ж, теперь посмотрим, насколько привод хорошо, быстро и корректно работает. К сожалению, девайс отказывается набирать максимальную скорость, зато он очень даже не возражает работать со скоростью чтения от 31.28x до 41.28x (рис. 2).

При чтении CD-RW привод несколько раз сбрасывал скорость, а потом вновь ее набирал, но в целом показатели получились довольно таки неплохими: в среднем 25.35x, ну а максимум составил 33.85x (рис. 3). Распознавание диска в среднем происходит за 7 секунд.

Единственным существенным минусом девайса является «джокот» от Запорожца, то есть привод шумит, гудит и многозначительно поскрипывает при чтении CD, хотя с перезаписываемым диском шумов меньше. Из-за меньшей скорости работы, понятное дело.

Дисковод идет в OEM-поставке: кулечек с ничего лишнего.

TEAC DVD DV-516D

Стильный дизайн лицевой панели традиционно украшает корпус компьютера, а сам девайс (рис. 4) рождает своими показателями и стабильностью работы. Думаю, многие из вас слышали о стабильности и качестве приводов именно марки Teac. Я тоже слышал, но пока лично не испытывал. А поскольку я отношусь к категории людей, которым все нужно испытать на личном опыте [тут Бис-

марк три раза кувырнулся в могиле. — Прим. ред.], посмотрим на результаты тестов.

Высокий показатель чтения DVD-диска, сравнительно невысокий шумовой уровень, средняя загрузка процессора. Средняя скорость чтения диска DVD — 11.89x, максимальная — 15.91x. Загрузка CPU — 23.44% (рис. 5). Очень быстрое распознавание диска — 2.83 с. При работе с обычным компакт-диском «подопытный» отличился очень высокой скоростью чтения, а также отсутствием сюрпризов в процессе работы. Средняя скорость чтения CD равнялась 36x, максимальная — 47x (рис. 6). Низкая загрузка CPU — 3.7%. Опознавание диска заняло всего 3 секунды.

Хорошая работа с CD-RW (рис. 7): привод не шумит, стабильно читает диск (правда, когда я поставил CD-RW, он немного задумался при опознании диска и время на размышление составило — 9.64 с).

TEAC-CD552E

Еще один девайс (рис. 8) марки Teac, известной нам (кроме всего прочего) тем, что приводы, выпущенные с таким логотипом, являются одними из самых дорогих и качественных. Лично я, начав тестировать, немного сомневался: правду ли люди говорят о Teac или немножко привирают? Вскоре выяснилось следующее — все чистая правда, чему я несказанно обрадовался. Привод вполне оправдал мои ожидания.

Стабильная и очень высокая скорость работы, которая по результатам теста даже немного превалировала максимально заявленную и с обычным компакт-диском составила 53.35x (рис. 9). Привод приятно поразовал стабильностью работой с CD-RW на скорости 24x (рис. 10), что в принципе является нормой. Загрузка центрального процессора низкая — 2.4%.

Samsung-SC 152G

Именно к приводам этой марки я отношусь весьма скептически, потому что мой Samsung'овский однок (правда, немного другой ревизии) «жрал» столько дисков, что я еле успеваю за них рассчитываться. Поначалу, увидев этот привод в редакции, я даже не хотел

его брать, мотивируя свое решение: «скуплет что-нибудь, как пить дать, может, даже и ценное». До выбрасывания в окно у меня был SC-152B, а тут мне пытались вшить SC-152G (рис. 11). Неужели от перемены букв может измениться и качество? Верилось слабо, но я рискнул потестить привод, предусмотрительно прихватив из редакции любимые диски редакторов. Выяснилось следующее: в новой ревизии девайса не только изменилась буква в названии и улучшился дизайн, но и появились действительно положительные качества.

В первую очередь, привод приятно удивил отсутствием шумовых эффектов. Я-то по привычке ожидал рева «мессершмитта» на валетной полосе (испытатель «мессершмитта» BF-109 и его модификации периода Второй мировой войны не отличались особой прожорливостью работы двигателя [думая, о существовании реактивных моделей истребителей «мессершмитта», появившихся на вооружении Вермахта в самом конце войны, автору статьи неизвестно — @], а «воюшки» считались лицирующие бомбардировщики «конкверс» Ju-87, на которые навешивались сирены для создания дополнительного психологического эффекта при атаке — Прим. вонзред. @), но смог распылшить лишь легкое шуршание, которое отличалось копони. Вторично я был удивлен стабильным чтением компакт-диска, в среднем скорость составила — 38.70x, а «становилась» привод на максимальную отметке в 52.68x (рис. 12). Очень стабильны показатели чтения CD-RW: средние 25.25x, максимум — 33.51x.

Загрузка процессора при работе привода низкая (4.9%). А вот время распознавания диска — 7.9 секунд, хотя эти секунды замечать, мы же не спортсмены на финише.

Единственный минус светодидею очень маленьких размеров и находится возле кнопки излучения. Неудобно при таком раскладе следить за активностью диска, хотя... может быть, это шпинская версия. В общем, привод очень хороший, а главное, недорогой. Ну и OEM-упаковка — скромничко, но со вкусом.

А для себя лично я сделал вывод: нельзя быть таким предвзятым. Выяснилось, что могут, если захотят.



Рис. 1

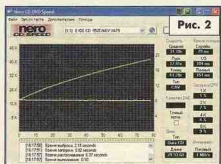


Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 7



Рис. 10



Рис. 13

BTC F565E

Такой вот интересный девайс (рис. 13). В BIOS и в Windows он распознается как модель F565E, при этом не пишется, кто производитель (наверное, чтобы конкуренты не пронахали и не наехали ☹).

При чтении обычного компакт-диска привод шумит и выдает показатели 17х-40х (а где же обещанные 52х?). Что меня больше всего паразит, так это скорость работы с CD-RW-дисками. Скорость чтения оказалась крайне низкой, при этом стоит учесть, что сам привод очень долго распознал диск. Я тест до конца не довел, каюсь, потому что полностью записанный 700-мегабайтный диск с такой скоростью читался бы часами. А что, мне эти часы больше не на что потратить? По-моему, и так все ясно: 40 минут отсидел, прогресса не случилось, значит, и продолжать не стоит. Даже если бы на третьем часу работы произошел существенный ско-



Рис. 5

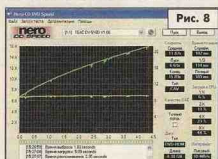


Рис. 8



Рис. 11



Рис. 14

BTC DVD-ROM

И снова привод от BTC (рис. 14) проявил себя не лучшим образом. Так и хочется крикнуть в его адрес: «No name, он и в Африке по папке», и слить воду. Впрочем, видать, такая судьба у приводов от BTC. Странные показатели в процессе испытания: в конце тестов скорость чтения DVD «скакивает и, соответственно, падает до 2.53х. Заканчивает чтение привод на «оптимистич-



Рис. 6



Рис. 9

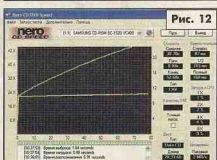


Рис. 12

ной» скорости 8х. Исходя из этого, я могу сделать вывод, что девайс не совсем (или совсем не ☹) уверенно работает с DVD, хотя показатели в общем-то нормальные, ведь максимальной отметки в 15.57х привод достигает на 4 Гб, а уж потом, в конце теста, «скакивает». Но именно последнее заставляет задуматься о целесообразности капиталовложения в этот девайс.

Шумит, как и другие приводы при работе с DVD-дисками, а также неслабо грузит процессор 21-45%.

Более благоприятная картина при работе с обычным компактом, хорошие показатели скорости чтения, до 43.05х, что не так уж и плохо.

Удивился, увидев результаты тестирования CD-RW, так как боялся, что итоговые данные окажутся аналогичными «подвигам», так сказать, младшего брата. Честно говоря, думал, что у них глупость семейная и наследственная ☹. В общем же результаты этой модели оказались лучше и таковы: средняя скорость чтения — 25.93х, максимальная — 33х. Низкая загрузка процессора — 2-10%.

Да, и о габаритах: насколько я понял, BTC их рассчитывают по такой формуле: N-процентов от роста среднестатистического тайфана, деленное на размеры корпуса, плюс доходы украинцев ☹. В итоге получилось действительно маленький девайсик. Из этого следует, что он рассчитан и на mini-tower, и на Slim-компьютер.

Продолжение следует

ПОДПИСКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ! ПРИЗЫ ДОБАВЛЯЮТСЯ!!!

300 самых мобильных подписчиков получают в подарок карточку



Все подписавшиеся на еженедельник **TV-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 510s

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

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

Для участия в розыгрыше призов отошлите королюлю 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-Микро
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕД

издательский дом

МОИ
КОМПЬЮТЕР

www.mycomputer.ua

канадская компания

и Rekam

www.rekam.ru

объявляют ежегодный конкурс цифровой фотографии

"Реальность на грани фантастики"

К участию принимаются фотографии, сделанные только цифровыми фотокамерами. Работы присылать по адресу: photo@musom.com.ua до 19 мая 2004 г. Требования: разрешение - >150 dpi, формат файлов - JPEG, размер - до 2 Мб. Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата. Разумеется, не забудьте подписаться и назвать свое творение.



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



Модель: K3000v1.3
K3000v1.3
K3000v1.3

HOMELAND PROTECTOR

JET FIGHTER V

НА СТРАЖЕ РОДИНЫ



Загадкова 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.

Воєнний редактор місії.

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



pc cd-rom