

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 23(133)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

7.06.2004

FAR CRY



FROGWARES
GAME DEVELOPMENT STUDIO

СТРАШНИКИ
ШЕСТОЕ ЧУВСТВО



space hack

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 Advantis 6R с 15" LCD с монитором ViewSonic VE 510s

Список победителей и условия получения призов будут опубликованы в одном из июльских номеров "ТВПарка". Оформить подписку можно во всех отделениях "Укрпочты", а также в подписных агентствах "Периодика", "Саммит", ГП "Пресса".

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



ViewSonic
See the difference
Суперприз предоставляет корпорация "Квазар-Микро"
Тел.: (044) 239-99-99
www.kvazar-micro.com

КВАЗАР-Микро
ЗАВДАЙ НА КРОК ПОБЕДЕТ

lalafafa!

Яхиста

Поліфонічні мелодії

Телефон підтримки: 8 (044) 251-46-78; 8 (067) 285-44-46;
8 (050) 180-79-92 з 9:00 до 21:00

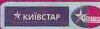
Інструкція для замовлення поліфонічної мелодії

Щоб зробити замовлення, відправте SMS з кодом мелодії на короткий номер, вказаний в таблиці (відповідно до моделі телефону), де XXXXXX - код мелодії.



Після замовлення контенту абонент отримує повідомлення "Service Message Received" з посиланням на контент. Необхідно завантажити мелодію через WAP. Після отримання контенту "Ringtone/Imagae received" необхідно його зберегти за допомогою опції "Save".

Ліцензія РЄЗ АА № 223305 від 12.11.2002



Дочекайтеся SMS-повідомлення з WAP-адресою, яка має вигляд - <http://212.9.224.139:8080>. За допомогою опції "Cut address/Go To" необхідно завантажити контент через WAP. Зберегти його за допомогою опції "Save".

Ліцензія
ЗАТ "Київстар Ді.Ел.Ав"
№ 099503 від 12.04.2001

Для моделей телефонів з кольоровим екраном, що підтримують поліфонічний звук. Для того, щоб активувати WAP на Вашому телефоні. Для абонентів UMC та Делікс - дзвінок 111. Для абонентів Київстар - дзвінок 466. Перед замовленням перегляньте, чи підтримує Ваш телефон віддалений формат. Увага! WAP-сесія при отриманні поліфонічних мелодій тарифікується згідно з існуючими тарифами операторів.

УВАГА! Якщо Ви робите замовлення на телефон Siemens, у кінці коду необхідно додати цифру "2".

Що	Модель	Код в тексті повідомлення	Абонент на який слід відправити SMS	Ціна грн (з ПДВ без ПДВ)	Абонент на який слід відправити SMS	Ціна грн (з ПДВ без ПДВ)
Мелодії	Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG	33XXXXXX	1001	8,53	103400	8,50
	Siemens	33XXXXXX2	1001	8,53	103400	8,50

Поліфонічні мелодії. Підтримуються моделі: Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7270, 7500, Siemens M35, C55, S55, SL55, C60, M600, Sony Ericsson T310, T310i, T610, T610i, P800, Motorola C350, C360, T720, T720i, LG G7020, Samsung T400, S300, S500, V200, C100, X100

MIDI*, MMF (SMAF)*	MIDI*, MMF (SMAF)*	MIDI*, MMF (SMAF)*	MIDI*, MMF (SMAF)*
351055 551055 3 Hours Down Here Without You	350292 550292 Pajanih MC - Jug	350274 550274 Боністас - Альфонсавська ладна	351062 551062 Пексав-Мелікс
351056 551056 Atomic Killa If You Come To Me	350141 550141 Ренкс - Іванн ССР	350073 550073 Довіда (Сантафікс на кві)	350297 550297 Ладна старого телефону
350275 550275 Benny Benassi - Satisfaction	350116 550116 Robby Williams - Separate	350270 550270 В. Бутур - Ладна старого телефону	350057 550057 Як кві - Саді-Саді (Сантафікс)
351058 551058 Black eyed peas where is the love	350294 550294 Scratch - Motorola	350276 550276 В. Мелікс - Велкс - Саді на кві	350291 550291 Як кві - Демонічний танок
351059 551059 Bonfire Good Boys	351053 551053 Ship - Shape Of My Heart	351005 551005 Валерій Мелікс - Саді на кві	350116 550116 Як кві - Ель-Тольміді
350011 550011 Bonfire MC - Freestyle	351017 551017 Tango In Harlem	350276 550276 Валерій - Часик	350295 550295 Як кві - Мелікс
351001 551001 Britney Spears - Toxic	351069 551069 Tarkan-Duda	350259 550259 Віркс Садікс - Велкс старого телефону	350285 550285 Інструментальний - Велике плідно
351060 551060 Dead Life For Rent	351004 551004 The Rasmus - In The Shadows	350242 550242 Віркс Садікс - Велкс старого телефону	350116 550116 Квікс дуп "Акселер" - Ті-Ті-Ті
350025 550025 Eminem - Without Me	350054 550054 U2 - One	350259 550259 Віркс Садікс - Велкс старого телефону	350118 550118 Квікс дуп "Акселер" - В. Оберло
351061 551061 Enrique Iglesias-Not In Love	351070 551070 Underdog Project-Winter Days	350276 550276 Валерій Бутур - Ладна старого телефону	350038 550038 Квікс - Мелікс старого телефону
350026 550026 Europe - The Final Countdown	350291 550291 Адам Рікс - Зікс	350287 550287 Таркс Квікс - Мелікс номер 245	350288 550288 Інструментальний - Велике плідно
351063 551063 H-и Садікс мелікс	350067 550067 Адам Рікс - Я не квікс на кві	350248 550248 Віркс Садікс - Велкс старого телефону	351065 551065 Таркс Садікс-Інструментальний плід
351064 551064 Janelle Lopez - Jerry from the block (2)	350012 550012 Адам Рікс мелікс - Гранд	350256 550256 Пексав-Мелікс	350290 550290 Віркс Садікс-Інструментальний плід
351043 551043 Janelle Lopez - Jerry from the block (2)	350305 550305 Александр Ріксавікс - Валкс Бутур	350028 550028 Пексав-Мелікс	350238 550238 Інструментальний (з кві Бутур)
351046 551046 Justin Timberlake-Cry Me A River			350299 550299 Віркс Садікс - 311
351066 551066 Kylie Minogue-Red Blooded Woman			

Для моделі Motorola C350, з підтримкою слід вказати код 3305XXXX, замість 33XXXXXX. Формат мелодій для телефонів, що підтримують поліфонічний звук: MIDI, Nokia, Siemens, Sony Ericsson, MMF (SMAF) - Samsung, LG



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

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

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ 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-Сталинские 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. Жиланская, 87/30

Кировград

- ✓ 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 «Му-жество»
- ✓ 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 месяца — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЧЕРВНІ 2004



- 1-й ПРИЗ — наручні часи Gembird F-Watch+Flash USB 128
- 2-й ПРИЗИ — джойстик Rockfire (безпроводний)
- 3-й ПРИЗИ — Інтернет-картки 1x1



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

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

Список статей

1. Никита РЫКОВ aka Nik. Axle Rage, стр. 7.
2. Sebastokrator. Space Hack, стр. 8.
3. Анатолий КОСИН aka ГЕРИЛЬЯС. Москва на колесах, стр. 9.
4. MANIAC. Триединая выставка 2004, стр. 10-11.
5. Том/Док/КЕРТИС. FarCry, стр. 12-14.
6. Антон ТОКАРЕВСКИЙ. Страшилки: Шестое чувство, стр. 15-17.
7. Алексей ТУР aka LEPRECON. Противостояние: Война в заливе, стр. 18-19.
8. SHRIKE. Возвращение игрока, стр. 20-21.
9. Кирилл ТАЛЕП. Frogger's Adventures: The Rescue, стр. 22-23.
10. Кирилл ТАЛЕП. Frogwares, стр. 24-25.
11. Том/Док/КЕРТИС. Записки автоответчика, стр. 26-27.
12. Андрей ГАБРУК. Секреты BIOS 2, стр. 28.
13. Олег ЯРОВОЙ. Коварные приводы, стр. 29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐
- 12 ☐
- 13 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

«До дня рождения Пушкина осталось 4 дня, до дня рождения Пушкина осталось 3 дня, до дня рождения Пушкина осталось 68 часов...» — Дворник Департамента ожидал этого праздника с особым нетерпением. Потому что всегда приятно поднять бокал за человека, который сможет сравниться гениальностью с нашими агентами! Потому что талант — это вечно!

Добро пожаловать за линию фронта

Фирма **1C** и компания **Best Way** со- об- щили о выпуске демо-версии игры **«В ты- лу врага»**, содержащую одну миссию, в которой игроку придется выступить на сто-



роне союзнических войск. Впервые об этой разработке северодонецкой компании иг- ровой мир услышал на прошлогодней КРИ (Конференции разработчиков компьютер- ных игр). Сразу после того, как игра полу- чила приз в номинации Лучшая игра без издателя, ее взяла под свое крыло компа- ния 1C и нагугу засекретила всю информацию, касающуюся этого проекта. Первоначаль- но было заявлено, что в этой игре нам придется выступить за двух советских танкистов, потерявших свою машину на вражеской территории и про- бирающихся к своим через ли- нию фронта. В целом же геймплей «В тылу врага» дол- жен был напоминать игровой процесс небезвестных *Commandos*, с той лишь разницей, что герои, создаваемые в офи- се Best Way, более тяготеют к использованию различных ви- дов тяжелой бронетехники, не- жели их коллеги, рожденные под пальцем испанским сол- цем. Оно и понятно — танки- сты, как-никак. Но основной фишкой игры должно было

стать честная физика и практически полная интерактивность окружающего мира. Од- нако с тех пор прошло больше двух лет, и игра значительно изменилась. Теперь нас ожидает четыре больших кампании: одна за Советскую Армию, одна за силы Вер- махта и две — за союзников (судя по все- му, за бойцов английской и американской армий), каждая из которых будет обладать уникальным сюжетом и собственными пер- сонажами. Поклонников исторического ре- ализма наверняка порадуют десятки моде- лей оружия и боевой техники того време- ни, рисованные с реальных прототипов. Графический движок игры подарит нам вы- сокодетализированную трехмерную графич- ку, тщательно проработанные модели лю- дей, техники и сооружений, элементы ландшафта, растения и водоемы. Кроме того, обещаны смена времен суток, реалистич- ная физическая модель и продвинутый AI. Ранее «В тылу врага» позиционировалась как тактика с элементами RPG, однако те- перь, видимо, в связи с расширением иг- ровых рамок и размеров мира, разработчи- ки решили ввести два режима управления юнитами — прямой и тактический. В пря- мом режиме управления юнит связан с иг- роком непосредственно, напрямую выпол- няя отдаваемые приказы (передвижение, атака, иные действия). В тактическом ре- жиме игрок указывает юниту направление пе- ремещения и общую линию поведения, ос- тавляя все решения касательно действий в



той или иной конкретной ситуации на ус- мотрение AI. Насколько оправдан подоб-

ный подход, вы можете оценить уже сейчас, обратившись по ссылке http://files.games.1c.ru/soldiers/files/demos/outfront_demo.exe и скачав 170-Мб файл. Ну а ес- ли вы хотите побольше узнать об этом, без сомнения, интереснейшем проекте, захо- дите на официальную страничку (<http://games.1c.ru/soldiers>) или официальный форум игры (<http://soldiers.kamrad.ru>).

Сферическая акция

«Фирма 1C, компания «Никита» и кам- пания Яндекс» сообщают о проведении спе- циальной акции для игроков многопользо- вательской онлайн-ролевой игры **«Сфе- ра»**. В рамках данной акции каждый, кто ког- да-либо жил в мире многопользовательской



онлайн-ролевой игры «Сфера», на поки- нул его до подключения материка Гипернаас (т.е. до 24 марта 2004 года), начиная с 28.05.2004 получает возможность бесплат- но возобновления игры сроком на одну неде- лю. Мир «Сферы» развивается и улучшается с каждым днем: здесь появился новый мате- рик, создан полностью новый искусственный интеллект для монстров, внесены изменения в систему миссий, пересмотрена система зах- вата замков. Если Вы раньше уже играли в «Сферу», помните: Ваш персонаж сохранил- ся в нашей базе данных, и вы при желании всегда можете продолжить свои приключения. Для того чтобы получить возможность отпра- виться в увлекательное путешествие на Гипер- наас, Вам необходимо скачать файл обнов- ления, выборов соответствующую опцию при очередном старте игры. Скачивание обнов-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставившие 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 обо- роте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письмо 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».

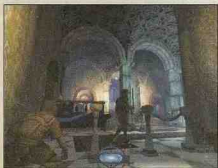


ления — процесс неизбежный: Вы сможете играть в «Сферу» и без него (но и без Гипернона). Помимо этого, дополнение к игре, содержащее новый материал Сферы, выпущено в розничную продажу на CD-ROM под названием «Проклятие Гипернона». Купив этот диск, Вы не только избавите себя от необходимости загружать из Интернета большой файл (более 60 Мб), но и получите пинкод для оплаты одного месяца игры. Скачать обновление с новым материалом и последние патчи к игре, а также посмотреть описания последних обновлений Вы можете, обратившись по адресу: <http://sphere.yandex.ru/rus/update.xml>.

Вот такая информация поступила к нам из мира первой российской онлайн-игры RPG. Судя по всему, дела у «Сферы» идут не так хорошо, как хотят показать разработчики, и новый материал отчаянно нуждается в новых жителях.

Тревожные вести

Недавно стало известно, что после ухода в печать игры **Thief: Deadly Shadows** из офиса компании **Ion Storm** было уволено более двадцати сотрудников. Данные слухи вскоре были подтверждены представителем компании **Eidos**, который заявил, что сокращение штата было вызвано тем, что



после завершения работы над **Deus Ex: Invisible War** и **Thief: Deadly Shadows** работы стало мало, вот и приходится расставаться с сотрудниками. Похоже, что подобное положение вещей для **Eidos** — обычное дело. Однако тревожные слухи продолжают распространяться по Сети. Вскоре после выступления представителя **Eidos** появились слухи о том, что лидер **Ion Storm** **Йоррен Спектор** тоже подумывает о том, чтобы покинуть стены родной компании. А сама фирма готовится переключиться на разработку эксклюзивных проектов для **PlayStation 2**. Впрочем, на сегодняшний день это не более чем ничем не подтвержденные слухи. Надеемся, что они лжи и останутся.

Македонский спецназ

Компания **Deep Silver** анонсировала новый проект, под названием **Alexander the Great**. Эта игра будет относиться к довольно популярному жанру **RTS/RPG** и перенесет нас во времена расцвета Македонской империи. В данный момент заявлено, что нам предстоит возглавить элитный отряд македонской армии, во главе которого будут стоять несколько героев, каждый

из которых обладает набором уникальных характеристик, обуславливающих его сильные и слабые стороны. Отсюда можно заключить, что нас ожидает тактически бои в



реальном времени, в котором большую роль будет играть правильная прокачка героев. А вот о стратегической составляющей не сказано ни слова. Впрочем, информации еще слишком мало для того чтобы делать хоть ка-



кие-нибудь выводы. Подождем новых открытий разработчиков. Тем более что непосредственной разработкой игры занимается Луганская компания «Меридиан 93», которая уже довольно давно создает проекты по заказу различных западных издателей. Следите за новостями.

Atari отворачивается от киноэкранов...

Как недавно стало известно, известная компания **Atari** решила пересмотреть свою политику по выпуску игр. На этот раз издатель решил работать по схеме «пусть мень-



ше, но лучше», что в будущем приведет к значительному сокращению продуктов, носящих на себе логотип **Atari**. В следующем финансовом году данная фирма намеревается выпустить лишь 45 проектов, хотя в прошлом под лейблом **Atari** их вышло 75. Кроме того, правление компании решило полностью отказаться от издания игр, создаваемых по мотивам известных кинофиль-

KOMTEKHCЕРBIC
компьютеры та кондиционери
У кредит на вигданных условиях
Зиперный картридж
Берант 3 года!
за самими
НИЗЬКИМИ
цнами
LG, Samsung, Mitsubishi
Б. Дин, Самсунг, Митсубиси
236 88 00
www.kfc.com.ua

мов. Провалы нескольких таких проектов, в особенности игры *Enter the Matrix*, довольно дорого обошлись издателю, вследствие чего проваление **Atari** пришло к выводу: то, что игра сделана по мотивам популярного фильма, вовсе не гарантирует ее успех у геймеров.

...A Warner Bros. — от халтурщиков

Известная кинокомпания **Warner Bros.** решила принять кардинальные меры по борьбе с игровыми компаниями, которые создают плохие игры по их фильмам. Как недавно стало известно, отныне при заключении договоров на создание игр по мотивам фильмов этой компании девелоперам придется подписывать бумагу, в которой они согласны заплатить **Warner Bros.** штраф в случае, если их продукт получит менее 70% в рейтингах ведущих печатных и онлайн-игровых изданий. Интересно, что первыми на это заявление **Warner Bros.** отреагировали представители **Atari**, которые заявили, что ни при каких обстоятельствах не подпишут подобного договора. Остальные издатели пока что хранят молчание.

Наторморт с маньяком

Компания **Microdis**, знакомая поклонникам квестов как создатель культовой игры *Post Mortem*, анонсировала свой новый про-



ект, который должен прийти по вкусу как поклонникам жанра вообще, так и любителям *Post Mortem* в частности. Новая игра будет носить название **Shill Life** (в переводе с английского — «наторморт» ©). Прим. лит. редактора) и предложит игрокам перевоплотиться в агента ФБР **Виктории Макферсон**, внучку того самого полицейского, который занимался расследованием загадочных убийств в *Post Mortem*. Действие *Shill Life* развернется через 60 лет после окончания прошлых событий в Чикаго, где **Виктория** придется столкнуться с маньяком-убийцей. Разработчики заявляют, что сюжет новой игры очень плотно переплетется со *сторилайном* *Post Mortem*. Героиню то и дело будут преследовать видения шестидесятилетней давности (генетическая память, не ино-



че ☹, да и действия маньяка будут недвусмысленно намеком на то, что и он (она?) каким-то образом связан с кровавыми событиями давних времен. К сожалению, на сегодняшний день у нас еще очень мало информации, касающейся данного проекта. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем эта ситуация изменится. Тем более что Microdis уже открыла официальный сайт Still Life (<http://www.stilllife-game.com>). Так что если заинтересовались, заглядывайте туда почаще.

Любишь летать — люби латать

На сайте компании 1C, в разделе, посвященном самому реалистичному авиасимулятору «Ил-2 Штурмовик», появилось обновление 2.01 для аддона к «Забитым сражениям» — «Ил-2 Штурмовик: Асы в небе». Patch убирает более 20-ти мелких багов и вносит некоторые дополнения. В частности, у вас появится возможность посылать за штурвалами таких самолетов, как И-185 М-71, И-185 М-82А, Як-3П, Як-9Б, Як-7А, Як-9М, Як-9УТ, ЛаГГ-3 (29-й серии), ЛаГГ-3 (35-й серии), Spitfire Mk. Ixc, Spitfire Mk. Ixc (CW), Spitfire Mk. Ixc, Fokke-Wulf FW 190 А-6 и некоторых других. С полным перечнем исправлений и изменений вы сможете ознакомиться на http://games.1c.ru/il2_ascs/?type=file&file_id=127.

Амбициозные поляки

Молодая, но очень уверенная в себе, польская студия Nawar, сообщила игровой общественности, что в данный момент ее сотрудники трудятся одновременно сразу над тремя проектами, относящимися к жанрам TPS, RTS и RPG. Рассказываем по порядку. Под номером первым идет экшен с видом от третьего лица, который перенесет нас во времена покорения Дикого Запада. Игра носит рабочее название Gunfighter и расскажет нам типичную для вестернов ис-



торию мести главного героя, у которого злобные бандиты убили жену и дочь. Возмущенный подобным поведением герой берет свой верный револьвер и отправляется вершить

проведный самосуд. Помимо бешеных перестрелок разработчики обещают предоставить нам возможность принять участие в родео и гангах на почтовых джипсах. Игра создается на движке RenderWare, хорошо зарекомендовавшем себя в третьей серии GTA. Кроме того, ходят слухи о наличии в игре элементов RPG, однако подробности держатся в тайне.

Под номером вторым, как уже было сказано, у нас идет *реалтаймовая* стратегия, проходящая под рабочим названием Mafioso. Это не что иное как очередная вариация на тему Гангстеров. Нам снова предстоит город, раздираемый на части вой-



нами мафиозных кланов, и предложить объединить его под своим началом. Для этого придется нанимать людей, обладающих довольно специфическими талантами и умениями доказывать свою правоту при помощи бейсбольных биты и автомата Томпсона. Разработчики обещают прекрасную трехмерную графику и гибкую ролевую систему, о которой, как и в случае с Gunfighter'ом, абсолютно ничего не известно.

Как вы сами можете видеть, польских разработчиков так и тянет к «ролевушкам», так что нет ничего необычного в том, что третий анонсированный проект представляет собой глобальную RPG. Данная игра будет носить название Bantia. Разработчики обещают подарить нам огромный фантазийный мир, состоящий из четырех огромных материков и населенный множеством разнообразных существ. О сюжете известно только то, что нам снова придется играть за персонажа, потерявшего память и страстно желающего узнать, кто же он такой и что здесь делает. Как уже было сказано, в мире Bantia правит магия, однако по мере прохождения нам придется столкнуться и со sci-fi-элементами. О ролевой системе опять-таки не сказано не слова. Издатели у данных проектов пока что нет, даты выхода не известны.

Воровская демка

Компания Ion Storm, забывая о поклонниках харизматичного вора Гаррета, выложила в Сеть демо-версию игры Thief: Deadly Shadows, которая, как вы, конечно, помните, уже отправилась в печать и должна появиться на рынке в самое ближайшее время. Однако если вам не терпится встретиться со своим старым знакомым и вновь прокрасться по темным коридорам с дубинкой в руках и с луком за плечами, то качайте демку. Найти ее можно на сайтах 3D Gamers

(http://www.3dgamers.com/dl/games/thief3/i3_demo_uk_exe.html) и Gamershell (http://www.gamershell.com/download_6062.shtml). Размер — 427 Мб.

Лига Хаоса готовится к новому сезону

В Сети появилось демо-версия игры Chaos League, которая сочетает в себе элементы *real-time-стратегии*, РПГ и спортивного симулятора. По сути, это компьютерная адаптация неких спортивных соревнований, которые пользуются большой популярностью у существ, проживающих во вселенной настольной игры Warhammer, и представляющей собой некий фантазийный вариант американского футбола. В вашем распоряжении — команда из девяти игроков, принадлежащих к одной из рас, населяющих этот мир. Излишне говорить, что каждая раса обладает набором собственных достоинств и недостатков, с оглядкой на которые и придется строить тактику игры. Так как дело происходит в фантазийном мире, нет ничего удивительного в том, что многие игроки владеют сверхъестественными способностями, которыми можно и нужно пользоваться во время игры. В демо-версии представлены команды двух рас — *Нежити* и *Варваров*, которые смогут выяснить отношения на четырех игровых картах. Кроме того, имеется *Турнир*, который позволит обучиться азам игры. Забрать демку можно с сайтов 3D Gamers (http://www.3dgamers.com/dl/games/chaosleague/chaosleaguemod-0.21-uk_exe.html) и Gamershell (http://www.gamershell.com/download_6055.shtml). Размер — 147 Мб.

Troy must be destroy

Шотландская студия Slitherine Strategies анонсировала аддон к недавно появившейся на рынке стратегии Spartan, который будет называться Gates of Troy. В дополнении нас ждет шесть сценариев, которые расскажут о самых героических событиях в истории Древней Греции. На сегодняшний день известно, что шотландские разработчики собираются предложить нам принять участие в защите Трои и защите Фермопильского прохода. Об оставшихся четырех миссиях не сказано не слова. Но уже сегодня можно сказать, что самым крупным и масштабным сценарием будет именно битва за Трою. Разработчики обещают ввести в игру 17 героев (среди которых Одиссей, Гектор и Ахилл) и более 12-ти типов новых юнитов. Также обещан усовершенствованный AI и переработанный интерфейс. Ну, а среди оригинальных фишек Gates of Troy можно назвать возможность построить троянского коня и взять город на тулуп нахрапом, а в полном соответствии с текстом «Илиады». Кстати говоря, анонс этой игры не имеет ничего общего с появившимся недавно на экранах блокбастером «Троя», так что не стоит ожидать от главных героев игры внешнего сходства с Бредом Питтом и Орландо Блумом ☹.

Пр Купля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАЮТ
Комп'ютери, комплектующих
та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборська, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15



Никита РЫКОВ aka Nik

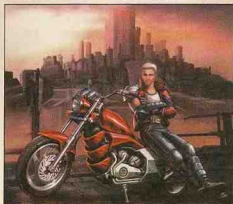
AXLERAGE

Разработчик: «Акселл»

Издатель: 1С

Дата выхода: 4 квартал 2004 года

Меня зовут Аксель. Просто Аксель. Фамилию в постапокалиптическом мегаполисе никто спрашивать не будет, да и кому



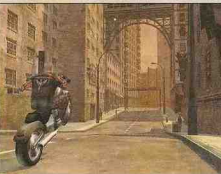
она надо? Все мысли сводятся к желанию выжить, добыть жратвы или модернизировать свой байк. И когда встречаешь очередного накуренного отморозка, фамилию спрашивать некогда, надо убивать, убивать, используя все свое мастерство. Неписанное правило постапокалипсиса — не убиваешь ты, убивают тебя.

Nailsdale — не самый плохой город в пустоши. Это, конечно, не райский уголок, но и не притон божьей, хотя последних здесь тоже хватает. Вот недавно открыл для себя, что в нашем городе есть и сверкающие особняки. Но в основном архитектуру составляют бедные начлежки, притоны и полуразрушенные небоскребы, посреди улиц валяются брошенные кем-то остовы машин, дороги перекрыты полусгнившими деревьями. Предателишки вкруму солнцу, резко контрастирующему с общей мрачностью архитектуры, лишь изредка удаётся вынырнуть из-за низкого, свинцово-черного неба, чтобы вновь скрыться за тучами. Приворотованные в порту ржавые суда, еще сотню лет назад сверкавшие неоновыми огнями и безупречно вымытыми палубами, по которым вальяжно прохаживались богатые леди со своими кавалерами, теперь служат идеальным местом для жилья божьей. На наших улицах вы не встретите красивых автомобилей и с деловитым видом спешащих куда-то жителей в блестящих нарядах. Мы не привыкли к красоте. Хотя некоторые говорят, что раньше, во времена древних, этот город был цветущим садом... Теперь же только возле огромных домов местных олигархов можно найти напоминающие о былой роскоши клубы, молчаливо свидетельствующие о том, что стремление к красоте и совершенству может

стать фатальным. Мы научены выживать, не отвлекаясь на все остальное, — от этого зависит наша жизнь. Одна ошибка может отправить прямоком на свалку, на растерзание мутировавшим собакам. Никто не хочет такой участи, поэтому каждый, вылезая утром из своей конуры, готов в любой момент нахвать на курок...

Правительство? Мэр? О чем вы говорите? Городом правят две криминальные группировки, которые ведут ожесточенную борьбу за некий ресурс под названием Мир. Что это за дрянь такая, я точно не знаю, но ходят слухи, что она наделяет человека потрясающими способностями, а также восстанавливает его силы. Но за все надо платить и после нескольких доз эта гадость вас больше не отпустит. Но как бы там ни было, мне нужно точно выяснить, что же представляет из себя Мир, кем он производится и откуда поставляется. Сколько вопросов и как мало ответов на них. Пора начинать свое расследование, но для этого мне нужен хороший мотоцикл...

Вот так начинается новый виток жизни простого байкера по имени Аксель. Он еще не знает, что невинное на первый взгляд расследование затянёт его в круговорот неприятностей и опасных событий. Концовка этой рискованной авантюры будет зависеть исключительно от действий сидящего перед монитором игрока. Разработчики (а



это, кстати, небезызвестная компания «Акселл» обещают нам лихо закрученный сюжет, настоящую драму, подобную той, которая блеснула в Max Payne. Как бы уже, наверное, догадались, мы будем по рукам и ногам скованы сюжетными рамками, но и деления на миссии тут тоже не будет — нам предстоит с головой окунуться в цельную историю и вместе с Акселем благополучно завершить это непростое дело. И кто сказал, что это плохо? Если сюжет будет постоянно держать в напряжении, то это просто замечательно. Надеюсь, вы еще не забыли «Мафию»?

Гонки будут более чем напряженными, большое число трюков не даст заскучать,

а мотоциб станут истинным развлечением. Разработчики обещают нам невиданную доселе в играх этого жанра интерактивность — при желании можно будет разрушить практически все, до чего доберутся наши байкерские ручки (о возможности разрушать здания мы, конечно, не мечтаем), ну и, конечно же, предоставится воз-



можность подавить мирных жителей. Помимо всего этого, разработчики собираются ввести в игру захватывающие драки, в которых можно будет применять разнообразные приемы, использовать элементы окружения, делать комбинации ударов и много чего еще.

Кроме всей этой красоты, нам предстоит окунуться в рутинные байкерские будни, а именно заняться модернизацией нашего железного коня. Насчет количества мотоциклов пока ничего не известно, но думаю, оно будет немалым.

Отдельно стоит остановиться на графике. Казалось бы, разве может приставочная игра порадовать PC-шников превосходной визуализацией? Можете! И Axle Rage наглядный тому пример. Модели мотоциклов и гонщиков выполнены безукоризненно, архитектура строений родует глаз, анимация тоже должна быть на высоте. Необходима для постапокалиптических игр пугающая атмосфера и мрачность также налицо присутствуют в больших количествах.

Напомним, что игра разрабатывается для PS 2, а уж после этого будет портирована на PC, поэтому заявленная «Акселл» голивудская кинематографичность вполне органично впишется в Axle Rage. Ведь PS 2-версия рассчитана преимущественно на западную аудиторию (помещенную на каскадерских трюках и зрелищности), о чем должен говорить и тот факт, что российские игроки увидят только PC-версию, которая будет издана компанией 1С в 4 квартале 2004 года.

Если вы с удовольствием играли в «Мафию» и GTA, если вы любите постапокалипсис и жить не можете без кинематографичности в играх, то вы просто обязаны ждть эту игру. Она того стоит!



Мультиплайер: LAN
Разработчик: «НВМ» (Москва)
Издатель на территории СНГ: «Бука»

Издатель в Великобритании: Buka entertainment

Издатель в США: не объявлен

Жанр: автосимулятор

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 256 МБ ОЗУ; видеокарта с 64 МБ памяти, совместимая с PS 1.1, CD-ROM 8x, DirectX 9.0

Дата выхода в СНГ: 4-й квартал 2004 года

Дата выхода в Великобритании: 1-й квартал 2005 года

Вы играли в GTA, вы играли в Mafia, вы играли в серию NFS... Вы играли и наслаждались этими играми, жалея лишь об одном обстоятельстве — в этих играх никоим образом не упомянуты русско-славянские реалии.

Возрадуйтесь, миряне и все поклонники автосимов! Компания-издатель «Бука» и компания-разработчик «НВМ» исправят этот недостаток всех автосимов игрой «Москва на колесах»!

Согласен, немного пафосно, но игра действительно ожидается (особенно в России и особенно в Москве), и если разработчикам удастся воплотить некоторые обещанные фишки в жизнь, игра обещает быть по меньшей мере стоящей внимания. На сайте «Буки» игра получила хорошую предпродвижительную оценку — 8.3 балла, что еще раз подтверждает: сие творение будут ждать. На западных гейм-сайтах вывешены жалкие информации и минимум скриншотов (на русскоязычных, впрочем, тоже негусто), однако это не помешало «Москве на колесах» завоевать 7.3 балла на англоязычном сайте «Буки» — тоже достойная оценка. На российских

Анатолий КОСИН aka Герильяс



...Возвращаясь домой с очередной гулянки, изрядно выпивший и очень довольный проведенным вечером. В кармане являющаяся пачка и почти пустая пачка сигарет. Все не так уж плохо, только вот одно обстоятельство — до дома добраться час, а маршрутки и троллейбусы уже не ходят. Выставляю руку в надежде на позднего каструльщика. О, боги, спасибо! Из-за поворота, скривля немного проржавевшим корпусом, появляется старенькая «копейка» — лучший друг всех любителей засиживаться в гостях далеко от дома...

города, такими как пробки, напряженное дорожное движение, автосервисы и прочие.

В игре будут присутствовать реальные модели советских и российских автопроизводителей, которые можно будет раскрашивать, делать им внешний тюнинг, вживлять под капот различные прибамбасы и т.д. Будем надеяться, что опыт NFS Underground и игр типа Midnight racing club пойдет молодым московским разработчикам на пользу. Ведь так хочется покатайтесь на «Запоре» с нитроускорителем, или на «Москвиче», оформленном в стиле HotRood!

Также девелоперы обещают нам более двадцати разнообразнейших и интереснейших миссий, вполне серьезный, но ГИБКИЙ сюжет, который будет обеспечивать карьерный рост персонажа, полную свободу действий и множество способов заработать деньги на апрейд своего стального друга (в основном — уличные гонки и частный извоз. Можно будет также пойти по скользкой тропе и заняться криминальными делишками — какими именно, нигде, увы, не сказано. Приятно,

но все же негусто — будем надеяться, что разработчики придумают что-нибудь еще). Кстати, о персонаже — это некий безбашенный Димон, у которого всего только и есть, что разваливающаяся «копейка» и большие амбиции насчет своей карьеры гонщика.

«Основной сферой деятельности нашей компании является создание компьютерных игр для платформы PC. Нашим издателем и партнером является крупная и уважаемая российская компания «Бука», — так сказано на сайте разработчиков. А зная пристрастие «Буки» к разработке и изданию оригинальных и богатых юмором квестов и оглядываясь на их великолепные переводы игр западных производителей (респект за Jagged Alliance), можно смело предположить, что игра будет веселой, нескудной и ослепительно как минимум неординарной.

Поскольку игра анонсируется только на PC — значит, можно надеяться, что проблем с «заточкой» под ныне популярные консоли не предвидится.

Единственное, чтостораживается — весьма впечатляющие системные требования. Но в то же время некоторым образом обнадеживает — стоит лишь взглянуть на скриншоты, чтобы понять, что игра стоит свеч. Причем, на некоторых игровых сайтах и форумах проскочившему слуху, что объявленные системные требования нисколько занижены. Конечно, это мо-

жет отпугнуть от игры многих потенциальных покупателей, но в то же время это лишь

раз подчеркивает, что над игрой действительно самоотверженно и добросовестно трудились. Трудились, чтобы выдать на-гора действительно стоящий и качественный продукт. Будем надеяться, что молодым разработчикам все же удастся за оставшееся до официального релиза время сделать игру доступной как можно большему числу геймеров.

Ну, а обещаниями реалистичной физики и прочих новаторов нас уже не испугать. И не такое слышали...



гейм-сайтах ее анонсируют не иначе как «Наш ответ GTA»...

А теперь подробнее об игре.

Вы будете кататься по стоальному граду Москве, причем девелоперы обещают воссоздать его с фотографической точностью и всеми серьезными правдами большого





Триединая выставка 2004

Продолжение, начало см.: «Мик», № 22 (132)

— Если ты хакер, и ты хочешь взломать банкомат, тебе понадобятся кувалда и ноутбук. Ты подходишь к банкомату, со всей дури бьешь по нему кувалдой, и через образовавшееся отверстие достаешь деньги.

— Но зачем мне тогда ноутбук?

— А какой же ты хакер без ноутбука?

Прошла неделя, и мы продолжаем наш отчет о юбилейной выставке Е3. Правда, перед тем, как перейти непосредственно к рассмотрению остатка выставленных на ней проектов, следует упомянуть об одном курьезном случае, произошедшем под коней выставки.

На подобные мероприятия обычно приглашают специалистов по защите информации, потому как с компьютеров, объединенных в локальную сеть, похитить какие-нибудь исходники или альфа-версии гораздо проще, чем через Интернет. На сей раз нашлось пара хакеров с настолько нетрадиционным подходом, что все «кантикеры» и «файберволы» оказались против них совершенно бессильными. Двое подростков, отиравшихся возле стенда компании **Konami**, внезапно разбили витрину, вытащив оттуда приставку с диском **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** (промо-версия), извлекли сам диск и, пока охрана обалдела хлопая ушами, рванули к выходу. Что интересно, им все-таки удалось убежать и скрыться, так что к делу уже подключена полиция. Похоже, в скором времени штат охранников информации станет пополняться не только умными программистами, но и тупыми, но внушительными (а главное — быстро бегущими) охотниками. Вот так-то.

Впрочем, злые языки доносят, что это был всего-навсего спектакль, организованный самой **Konami**, чтобы поднять шумиху вокруг своего творения. Видать, не давали им покоя лавры HL2.

Так, раз уж мы затронули тему MGS, то о нем и продолжим. Третья часть этого сленгшутера уже не за горами, правда, окончательная дата выхода еще не объявлена. Судя по ролику, который демонстрировали на выставке, действие теперь будет происходить в джунглях (вместо опостылевших коридоров и комнат), что открывает совершенно новые тактические просторы. И соответственно, выводит геймплей на новый качественный уровень. Разумеется, если разработчик удастся достойно реализовать свои идеи. Несказанно порадовало то, что MGS3 скорее всего будет разрабатываться параллельно для приставок и компь-

ютеров, — есть надежда, что это избавит игру от многих глюков, возникающих при портировании, из-за которых, кстати, многие отказались играть во вторую часть.

Вдогонку MGS'у следует очередное творение поднадоевшего Тома Клэнси под наз-



ванием **Splinter Cell 3**, цифра в названии которого автоматически разрешает все споры насчет того, была ли **Pandora Tomorrow**

полноценным сиквелом или всего лишь однокором. На сей раз Сэму Фишеру предстоит отправиться в Северную Корею, откуда исходит очередная опасность, грозящая всему человечеству. Теперь она информационная: какой-то злодей нацелился на святая святых — наши компьютеры. И желает то ли вывести всю электронику из строя, то ли завладеть всей мировой информацией... Как бы то ни было, Сэм должен его устранить, ради чего оброс новой графикой и разучил несколько симпатичных приемов вроде сворачивания врагов шею ногами при свисании с потолка. Все это безобразие появится на прилавках уже в конце текущего года.

Но вернемся к Питеру Молинье, который уже давно трудится над **Black and**

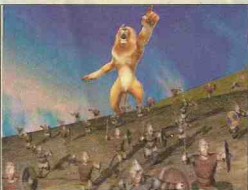
тереснее, нежели оригинал, который был столь же скучным, сколь и шедевальным. Наслушавшись критики в свой адрес, мол, в B&W нет ни цели, ни активных действий, разработчики решили превратить свою игру в полноценную стратегию — с торговлей, дипломатией, многотысячными армиями и Существом, исполняющим роль их полководца. Плюс ко всему нам обещают улучшить графику (рассказывали, что на одной из презентаций B&W2 на большом экране демонстрировали записи морского прибора, и когда один из присутствующих спросил Питера, будет ли вода в игре похожа на ту, что на экране, Молинье ответил просто: «Это она и есть»), искусственный интеллект как Существа, так и людей, а также преисполнены благих намерений хорошо отредактировать не слишком удобный старый интерфейс.

Любителям тактических стратегий будет приятно узнать, что «Блицкриг 2» от родных Nival/овцев собирается увидеть свет



уже в самом начале 2005 года. Помимо сотен видов техники и пехоты, срисованных с настоящих максимально достоверно, нам пообещали еще и новейший трехмерный движок с полностью разрушаемым игровым пространством. К сожалению, неясно, будет ли подвергаться деформации сам ландшафт, но уничтожаемые дома, заборы и деревья в игре точно будут. Ну и кроме всего прочего, четыре кампании, свобода выбора текущей миссии и войск, лидеры, повышающие характеристики окружающих войск... Вы еще сомневаетесь, что эту игру стоит ждать? Дескать, бесконечные однокоры уже успели порядком поднадоесть.

Во время, как мир постепенно наводняют игры и фильмы, созданные по мотивам комиксов, одно не слишком большое, но уже довольно известная фирма продолжает над ними себя. На Е3 был показан сиквел к **Freedom Force**, именуемый



White 2, да все никак не может сделать игру окончательно. Продолжение «симулятора божества» обещает стать гораздо ин-

Freedom Force vs. Third Reich. Если ранние разработки издевались над героями шестидесятых годов, то теперь их жертвами будут фашисты и прочие обитатели военных времен. В игру планируют добавить несколько новых супергероев, одного суперзлодея и массу суперприемов. Кроме того, улучшенный движок позволяет содержать на уровне гораздо больше интерактивных объектов и выдает намного более приятную картинку.

Показанный на выставке шутер **Tribes: Vengeance** порядком удивил. Если пом-



ните, две предыдущие игры этой серии были строго мультиплеерными, а вот третью разработчики решили наделить полноценным синглом. Не то чтобы это было плохо, но после выхода, скажем, Counter Strike: Condition Zero подобные заявления наносят. Впрочем, будем смотреть вперед с оптимизмом, ведь сетевую игру из «Трайбсов» убирать никто не собирался. Так вот, хот и бытует в народе мнение, что для шутера сюжет — отнюдь не главное, разработчики с этим не согласны. Взяв за основу книгу Нила Стефферсона «Криптономикон» (Cryptonomicon), они создали двух различных героев, за которых мы будем попеременно играть. Сначала их сюжетные ветки ничем не связаны, но ближе к концу пути герои начнут пересекаться все чаще и чаще, и только в самом конце мы узнаем, что они и что вообще вокруг происходит. Все это действие будет происходить на планете, заполненной огромными открытыми пространствами с лесами, полями, горами и городами. Перемещаясь по ней вы будете не только на своих двоих, но и на реактивном ранце aka «джетапеке» или же на одном из многих средств передвижения, как взятых из предыдущих частей Tribes, так и совершенно новых. И разумеется, новый движок обещает повернуть нас в шок своей красотой и, как ни странно, требовательностью. Ждем выхода к концу текущего года.

Но и полку чисто мультиплеерных шутеров прибавит. К выходу готовится **Battlefield 2**, уже окрещенный самым громким релизом начала 2005 года. Помимо совершенно нового движка, выдающего поистине обалденную картинку, он сможет похвастаться тремя десятками видов техники, режимом командования, продвинутым ИИ, реалистичным звуком, а также системой подсчета очков и выдачи наград и медалей самым активным бойцам. На сей

раз в игре будут принимать участие три противоборствующие стороны: Китай, Америка и Ближний восток.

Многочисленных фанатов РПГ и «Звездных Войн» порадует новость о разработке второй части **Knights of the Old Republic: The Sith Lords**, завершение работ над которой обещается в феврале 2005. Ее действие будет происходить через пять лет после событий первой части. После убийства злобного Дарта Молока жизнь в республике так и не наладилась. Орден джедаев распался, сами рыцари рассосались по галактике. И в этот момент появляется наш герой — одинокий странствующий джедай, ветеран Мандалорианской войны, долгое время отирывшийся на задворках галактики и наконец решивший вернуться домой. Растеряв половину своих умений и пропив световой меч, он все-таки решает взять дело в свои руки, возродить орден джедаев и ликвидировать остатки Ситхов.

Графика практически не изменится — упор разработчиками делается на другое. Они значительно увеличат продолжительность игры, количество боев, диалогов и побочных квестов. Нам предстоит посетить семь планет (шесть из которых — новые), узнать, что случилось с Дартом Рей-венном и т.д. Кроме того, добавятся новые престиж-классы героев, заклинания и NPC.

Пантеон квестов пополнился сразу двумя сиквелами. Во-первых, это продолжение одной из лучших игр этого жанра **The Longest Journey** под названием **Dreamfall**. Через некоторое время после того, как Эйприл Район смогла остановить катастрофу — слияние мира магии Аркадии и техногенного мира Старюка, у некой девушки Зои Кастилье начинают странные видения. Увидев в одном из них какое-то странное устройство, способное контролировать человеческие сны, она пытается узнать о нем подробности... И в конечном итоге опять-таки спасает мир. Правда, поиграть в это нам предстоит еще не скоро — дата выхода назначена на 2005 год, но ведь год, он большой... Зато уже известно, что игра будет мало походить на свою прародительницу — теперь она станет полностью трехмерной, а многие загадки будут иметь несколько вариантов решения.

Вторая игра, тоже, кстати, ставшаяся под напором прогресса и ставшая трехмерной, называется **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**. В принципе, это уже восьмая часть сериала, но на сей раз мы будем играть не за привычного Ларри Лоуффера, а за его племянника по имени Ларри Ловедж. В общем-то, это довольно оправданный маркетинговый ход, потому что если игра провалилась, всегда можно будет сказать «ну и правильно, это же не про того Ларри» и повторить попытку. Ну а если она будет успешной, то кого волнует, что там другой главный герой? В общем, как бы там ни было, теперь нам нужно помогать Ларри-младшему (выглядающему почти как дядя, только волосами посветлее) да без

зальсыны) удовлетворить свои естественные желания путем поиска для него девушки поспиматиичнее среди студентов Com-



munity College. Правда, поскольку в поледже он не пользуется абсолютно никаким авторитетом и имеет репутацию неудачника, задача эта будет весьма сложной. Придется, наметив жертву, постепенно ее «обработывать» разговорами и действиями, следя за ее реакцией. Если все пойдет успешно, индикатор «согласия» заполнится, и домочка — наша. По слухам, для завершения игры придется закодировать целых 15 девушек, причем при желании можно крутить шпини сразу с несколькими, стараясь, чтобы они об этом не прознали. Между прочим, разработчики говорят, что очень любят фильмы «Американский пирог» и «Все без ума от Мэри» и намерены сделать игру в том же стиле. Вот только я не знаю, следует радоваться по этому поводу или плакать.

Из интересных готавящихся оданов стоит, в первую очередь, отметить дополнение к **Postal 2 — Apocalypse Weekend**. Поставленный поверх оригинальной версии, он добавит в нее 200 новых локаций (например, тренировочный лагерь моджахедов или словеники), полдюжины видов холодного и не очень оружия (кувалда, мачете-бумеранг или даже целая коса), а также парочку свежих разновидностей врагов — кошек-хамелеонов, заболелых коров и зомби.

Еще один оданчик выпустят к игре **Worms** и будут носить гордое имя **Forts Under Siege**. В общем-то, это все те же третьи «Червы», но с фортификациями и возможностью использования стационарных орудий, так что войны червей сместятся в сторону позиционных. Кроме того, разработчики намерены создать множество моделей червячков из разных эпох и спародировать массу исторических событий. Вспомним, что они сотворили с высойдой в Нормандии, можно смело поддерживать их в этом начинании.

* * *

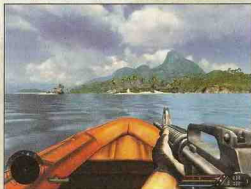
Да... Как это ни печально, но место, отведенное под вторую часть ответа по ЕЗ, внезапно закончилось. Ну во всяком случае, мы успели рассмотреть почти все достойные проекты, имеющие у себя за плечами могучих и именитых предшественников. А на следующей неделе мы продолжим изыскания, чтобы узнать о действительно новых играх, достойных внимания.

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

FARCRY

Судьба злодея

Нет, ну что за жизнь пошла, скажите на милость, да? Что творится в мире? Ну, куда, куда мы катимся, в пропасть, в бочку пороховую, в преисподнюю! Нет, вот вчера или



позавчера, не помню... Вот, беру газету и там прямо так и читаю: «Благодаря героическим усилиям агентов Службы Борьбы с Маньяками и Злыми Гениями ДЗБР был обнаружен и уничтожен сумасшедший ученый и злой гений К., известный своими бесчеловечными экспериментами над яйцами Страусов».

Прямо так и пишут — обнаружен и уничтожен! Нет, ни стыда ни совести, совсем. Что за времена, что за нравы? Ай, вей...

А раньше, раньше-то как было? Нас, злодеев, ценили, отстрел строго по лицензии — и нини стрелять в заповедниках! На вес золота мы были, да... Героев ценили, и нас заодно. А сейчас кто творится? В ДЗБР-е этом каждый второй герой, на герое сидит и героем помыкает. Понятно, каждому герою подай злого гения, да чтобы с мутантами или оружием массового поражения. А где их, злодеев, столько напасешься? Не знаете?

Эх, молодые люди, вы историй бы своей интересовались, а? Без корней оно, знаете, никак. Не имеющие прошлого и будущее не получают.

Может, слышали, раньше в ДЗБР Шеф был, Ранд звали. Да, тот самый. Так вот, пока Виртуальной Реальности грозили опасности, пока ее бури с катаклизмами сотрясали, он, не покладая рук, героев плодил. В смысле, готовил. А как героев этих развелось — не продумать, перешел в ЗО ДЗБР. Злодейский Отдел, в смысле. Нос готовит.

Думаете, легко быть злодеем? Съехал с катушек, и все?

Эх, молодые люди, молодозелено... Хороший злодей, он ведь и актер еще немного, и

режиссер, и дрессировщик. В общем, мастер на все руки. Это вам, героям, легко: вышиб дверь кирзаком — и из ракетлаучера в лоб, даже фамилии не спросите. А мы? Ночи не спим, в поте лица деньги зарабатываем, чтобы прикупить себе островок или замок на крайний случай, обставить все. Помощников нанять — желательно из приюта для неположенных, чтобы случайно героя не подрали. Потом эксперименты эти... Мутантов всяких изобретать... У герою девушку похитить или брата с отцом застрелить, или любимую собаку съесть, чтобы у него повод появился. Впрочем, героям повод не нужен, они и так готовы кого угодно прибить. Потом сцену для последнего сражения подготавливать, чтобы аж кровь стыла...

А что потом, где благодарности? Где овалы, цветы где? Нет, цветы и овалы героям, а мы — кобнаружен и уничтожены.

И скажите, разве это жизнь? Одно название!

О, извините, мой выход.
Мастро, туш!

Судьба героя

В коридорах ДЗБР пусто и пыльно. Острые газет, окурки и пустые бутылки... И эхо. А что вы хотели — лето, отпуска, отдыхает народ.

Эх, где те времена, когда Ранд отправлял меня в отпуск на Марс, то еще куда? В прошлом — теперь я сам рвущий, где, когда и как отдохнуть. Чего же мне хочется?

Не правы те, кто считает, что хуже всего, когда нет выбора — когда выбор есть, гораздо хуже. И чем больше вариантов, тем хуже. А если вариантов море... Море? Море! А лучше океан! Тропики. И яхта. Всегда мечтал иметь свою яхту. Напальти идиотскую шляпу, гавайку дикой расцветки — и вперед, к горизонту. И чтобы рядом обязательно красивая девушка. Sonechko, к примеру. Ну а дальше тропические острова, коралловые рифы, отвесные скалы... Природа, в общем. Дикая.

Да. Решено. Именно так и будем отдыхать, на яхте в тропиках. С Sonechko'м. И, чтобы не скучать, с сумасшедшим ученым. Он, ясное дело, ее похитит, я спасу, потом, как обычно, свобода, и все счастливы. Особенно ее родители ☺.

Так, пойду в букалтерию, подам заявку. Героим положен усиленный отпуск...

Разработчик: CRYTEK

Издатель: Ubi Soft

На Украине: «Мультистрейд»

В СНГ: «Букс»

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 3/Athlon 1 ГГц
256 МБ памяти 3D-ускоритель с 64 МБ
памяти 3.5 Гб на винчестере

✓ **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon
3 ГГц 1 Гб памяти Radeon 9800 XT/Geforce
FX 5950 3.5 Гб на винчестере

Тропический рай

Не буду скрывать, FarCry я ждал. Ждал с того самого момента, как поиграл в демку. При всех ее недочетах она прекрасно демонстрировала графику готовящейся игрушки. Хорошую, привлекательную, да что там, просто красивую графику. Да, я опять хочу в тропики, или моя слабость. Они мне нравятся. Они вызывают у меня восторг — я вообще очень ценю красоту. Может быть, по мне это не очень заметно, но от красивых пейзажей у меня всегда перехватывало дух, — впрочем, как и от красивых девушек ☺.

И вот, игра у меня в руках, причем не какая-то там пиратка, а лицензия от «Букса», от компании, которая на КРИ получила приз как лучший локализатор, — правда, врушает? Не знаю, как вы, но я предпочитаю заплатить чуть дороже за качественный продукт, а не покупать всякое фуфло с кривым переводом и вырезанными роликами. Впрочем, не будем отвлекаться.

Итак, засовываем диск в сидиром — впрочем, о чем это я? Берем под руку Sonechko и шагаем через портал прямо на борт яхты. О! Идиллия! Впрочем, короткая — Sonechko, оседлов водный мотоцикл, уносится к появившемуся на горизонте острову, а моя прекрасная яхта сбивает пролетающую мимо ракету. Трох-бабах, рай закончился — пора спасать свою жизнь...

Итак, что мы имеем? Группу островов, на которых расположились секретные лаборатории очередного сумасшедшего ученого, захваченную в плен девушку, которую стоит спасти, и Доброго Духа-Проводника Дойна, выдающего нам очередные задания и наводки.

Пробежавшись по небольшому подземелью, мы находим пистолет и выбираемся на природу. О! А! А! Потрясающе! Если выставить настройки на максимум, мы получим такую



картинку, что никакие фотореалистичные текстуры не нужны. Графика воспроизводит до состояния падения челюсти и получения первой пули точно в лоб.

Ладно, любоваться будем потом, сначала зачистим местность.

Значимое, без особого труда и изысков. Любуемся.



Да, камрады, пока некоторые готовятся нас удивлять и предракоути пришествие «Думов», «Сталкеров» и прочих Half-Life 2, простые парни из компании Сутек не мудрствуя лукаво выпускают на рынок продукт нового поколения. Запомните, а лучше запишите — неважно, насколько хороший или плохой проект перед нами, важно, что он первый. А значит останется в нашей памяти. Если хотите — повторю это хоть с броневики, хоть с «Авроры» — революция свершилась. Игры с ТАКОЙ графикой еще просто не было. А если учесть удивительный либерализм по части ресурсов, то разработчикам так и хочется вписать памятник при жизни — и пулю в затылок. Памятник за дождик. Пулю за остальное. Впрочем, об остальном позже...

Вам что-то говорят такие ругательства, как технология PolyBump, провиднический физическая модель окружающего мира, разрушающийся ландшафт, динамическое освещение, анимация героев, созданная с помощью технологии motion capture, вершинные и пиксельные шейдеры версии 3.0? Ну так вот, тут все это есть, причем в лучшем виде, а использованием особенностей DirectX 9.

Сразу хочу дать рецепт получения от игры максимального удовольствия — мозгов прикупите, а гигабайт — да не обзавайтесь, а DDR, что бы это слово не значило. «Момку» пошутнее добывайте да воткните в нее проц примерно здох на 3.0 МГц, ну и, если дело, добрите получившееся видяхой вроде Radeon 9800 Pro/GeForce FX 5950 и не забудьте по бокам домашний кинотеатр — звук 5.1 вам очень понадобится. Сделали? Теперь ставим максимальные настройки — и вперед, в отпуск. Получать удовольствие.

Что? Слишком круто? Ну, тогда увы... Придется играть на средних, а то и на минимальных настройках. Правда, картинка, нужно заметить, все равно будет яркой, запоминающейся — но не сверх.

Фото модель

Как говорится, встречаются по одежке, а проваживают лицом, под зад. Ну, насчет одежки с «ФарКраем» все в порядке, и даже более — эдаким элегантным френдом, лебедем среди гадюк утят, феер сценки Золушек входит он в наш дом, в наш комп. Ну просто фотомодель, в самом деле.

Кстати, был я знаком с одной фотомоделью, и даже с двумя. Так вот, одна — великий герой нашего романа. Спереди красивая, сзади краса, а через час общения хочется вцепиться в глотку и грызть. Добы себя и других оберечь от общения с такой красой. Впрочем, с такими фотомоделями, как известно, не общаются — они для другого нужны. Кто сказал «тиличная блондинка»? А вот шутка насчет блондинок я не понимаю, могу и в лоб из рогата зарядить ☺.

Впрочем, давайте вскроем нашего гостя, модельку нашу. Гость на пороге, а мы его на вскрытие... Очень гостеприимно ☺.

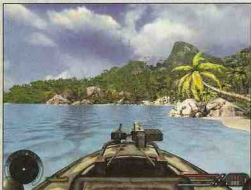
Все начинается, в общем, не слишком плохо — некий таинственный остров, то ли доктора Моро, то ли капитана Немо, симпатичная луптичка, гибель корабля — и вот колдунья: нам нужно выжить, попутно выполняя задания. И действительно, первое время это очень даже весело — носимся или сплываем (в зависимости от уровня сложности) по острову, зачищая местность. Причем, как и было обещано, можно выбирать прогулочные маршруты. Можно от точки «А» к точке «Б» идти по дороге. Или ехать, если есть машина. На дороге засады. Можно переться через лес, но там плоховато видно из-за листьев, можно идти по пляжу, если песочек нравится. А можно плыть — либо просто так, либо на лодке. Хорошо? Даже очень. Вы знаете, я и не самый большой любитель езды на машинах и катания на катерах — но в «ФарКрае» оно прилично получается. Может быть, потому, что ездить и плавать обычно приходится не долго, или еще почему — не знаю, на весело. Несколько раз нам даже предлагают полетать на дельтаплане, это тоже интересно. Разнообразие — это хорошо ведь, правда? И пусть мы прекрасно понимаем, что на самом деле никакой свободы нет и в помине, просто разработчики вместо одной дороги проложили от точки к точке две или три и,



естественно, расставили на них противников. Ну и что? Другие, как правило, и такого не делают.

В общем, спасаем Sonechko, простите, журналистку Валери, радуемся природе, а по ходу разбираемся в таинственных планах очередного злого гения, решившего покорить мир. Правда, с определенного момента мы начинаем все больше и больше вре-

мени проводить не на красивейших открытых пространствах, а под землей. Буквены всякие, подземелья... Нет, конечно, нужно игру немного разнообразить, показать, что движок и с закрытыми пространствами отлично справляется. Продемонстрировать игру света на мокрых трубах, пар, тени и полутени, богатство текстур... Не спорю, красиво смотрится, но... Джунгли гораздо приятней подземелий, а нас гонят в них, что кроют. Ну зачем??? Как зачем? Конечно, искать зеленый ключ от красивой двери. И еще один. И еще. Ищем взрывчатку, потом что минирем, взрываем, идем искать дальше. Я не так давно писал небольшие заметки по поводу создания игр, там было и на эту тему: как превратить уторную игру в



длинную. Из десяти часов геймплея сделать сорок — поиски ключа ведь тоже геймплей?

Впрочем, тут я немного уторую — да, поисков всяких в игре хватает, но реализованы они гораздо удачнее, чем во многих других играх, во всяком случае я ни разу не заблудился, хотя пару раз устал.

Примерно первая треть игры происходит «на ура», с песнями и плясками, а вот потом... Потом наружу начинаю переть всякие неприглядности, граничащие с несприятельностями. Начнем с того, что пох нас любимых, оказываются... создает мутантов. Да. Опять. В миллионный раз. На этот раз не из струнных яиц — сначала из приматов, а потом из людей. Вот, ИМХО, с того момента, как нас надолго отправляют в путешествие по подземельям, игра начала терять свое очарование, свой шарм, и даже красота перестала ее спасать.

Тут следует сделать небольшое логическое отступление. Помните, разработчики всех пугали потрясающим интеллектом врагов? Мол, двигаются группами, выполняют команды, наблюдают за местностью, обучены вызывать вертолеты и т.д.? Естественно, я не мог не проверить данное утверждение, поэтому простодушно запустил игру на среднем уровне сложности — третьем из пяти. Называется он «сплошной». Хорошее название. Ничего не имеем против.

Итак, впечатление номер один — стрелять неплохо. Впечатление номер два — тактику и слышит, поэтому лучше не шуметь особо. Впечатление номер три — и командой работать умеют, окружить, прикрывать друг друга. Вот только мной было замечено ряд интересных фокусов. Первое: враг может открыть огонь, даже не повернувшись к вам лицом. Более, того, он и оружие не

повернет, а стрелять будет. Тут уже актуален не вопрос, где у него глаза, а где у него автомат? О том, что враги видят сквозь листву и траву лучше нас, что все они без



исключения страдают дальзоркостью, надеюсь, вы и так догадаетесь. Не знаю, что там на максимальной сложности, но подозреваю — интеллект ничем не отличается, но враги не промахиваются и умирают только после третьего попадания в голову из снайперки. Бронелюбы, типа . Хотя, может, я и ошибаюсь.

В «FarCry» все как в сказке — чем дальше, тем страшнее. К интеллекту это тоже относится. Такое впечатление, что тестился он исключительно на первых уровнях, потому что со временем враги начинают стремительно тупеть, причем, что интересно, на дальних дистанциях ведут себя вполне адекватно, а вот если вы неожиданно окажетесь перед ним, деревенно, впадают в ступор и могут в упор. Точно, к окулисту их.

Впрочем, на фоне мутантов самый тупой новенький покажется Гегелем по уровню интеллекта. Монстры знают, что к цели, то бишь к вашему телу, нужно двигаться со всей возможной скоростью. Они радостно будут таранить стены, пытаться долго и нудно запрыгнуть туда, куда запрыгнуть нельзя, умеющие стрелять будут радостно палить в своих собратьев, если они окажутся на Биссектрисе огня. Если кто-то после этого скажет мне, что в «Саме» и «Пейкиллере» монстры тупые — честно, нос откушу.

Первые встреченные нами мутанты — это так, зверушки безобидные. Правда, быстрые, сильные и, похоже, состоящие из сплошной лобной кости. Ибо убиваются с трудом. Но ничего, лиха беда начало... Потом мы встретим мутантов с автоматами — обычных и невидимых, с ракетницами вместо рук, просто здоровых... Никакой фантазии, никакого проблемки мысли — если уж штамповать, то по полной.

Есть подозрение, что камрады из Crytek'a поставили перед собой цель — ни одной оригинальной идеи в игре, только штампы и имитация. Если бы перед нами была порода вроде приключений нашей любимой Кэти-Лунчиной, то слов нет, мысль знобит. Но ведь игра претендует на серьезность!

Какая это по сечу игрушка с сумасшедшим ученым и разбежавшимися мутантами? А ведь нас еще «Вивисектор» ждет, его мне заранее жаль — страшная участь окажется штампом штампованного «FarCry» . Надеюсь, наши ее извбегут и приготвят нечто более оригинальное.

В общем, жуть... Но при этом жуть затягивающая. Три уровня бродил с очками ночного видения, не мог понять, зачем они мне. А знаете, как хорошо через них мутантов невидимых видно? А уж людей обычных... Жаль, батарейка быстро разряжается... А бинокль, к которому подсоединен микрофон и локатор — вообще яркая И разговоров врагов послушать можно — временами прикольно всевед, — и вычислить, кто где прячется. Локатор довольно удобный, опять таки. В общем, новых идей особо не видать, зато старые доработаны и улучшены.

Правда, мутанты эти... Честно говоря, считаю, испортили они все... Слюдными евать было прикольнее, все-таки зачетки интеллекта у них есть, причем получаю, чем в большинстве игр. А с чудовищами... Скучно. И бронированные они. Убивают .

Ладно, не хотели разработчики делать пародию, можно было ужасик замутить — мутанты для ужасика — самое то. Зомби всякие, Мило Иович в роли Валери... То же, конечно, тупо, но можно на атмосфере выехать... И даже как будто попытались разработчики это сделать, сценки скриптовые повставляли — то злобная макобука ученного в трубу утащит, то солдата порвет, то еще что... Вот только от чувства, что и это мы уже видели, причем в лучшем исполнении, никуда не деться. Идеи «Халфы» торчат просто из всех дыр, да и подано все как-то коротко, неудовлетворительно, нестрашно.

Но и это еще не все из тех ништяков, которыми нас решили потчевать добрые разборки. Как вам система сейвов на чепкинтах? Честно, лучше пулю в висок, или гранату в штаны. Как вам вариант случайно сохраниться за секунду до получения ракеты в лоб? Или с парой процентов жизни? Просто чепкинты не видны, вы ни за что не угадаете, где и когда произойдет сохранение, а это, поверьте, временами очень раздражает. Правда, в первом же патче нам обещали это исправить и дать возможность нормально сохраняться. А что делать, если патча нет, или не ставится? Ерунда — от-



рываем консоль и пишем **save_game**. Мы, конечно, не поощряем читерства, но входим в общество борьбы за доступность сохранений .

И скажите на милость, что мы имеем с гуся? С псу мы имеем шкворки, а с игры... вывод .

Судьба фотомодели

Знаете, даже как-то неудобно итоги подводить .

На одной чашке весов — одуренный движок, великопелая графика, неплакая физическая модель, пристойный AI врагов (ладно, довольно веселый геймплей, особенно когда на свежем воздухе и без мутантов. Весьма неплохой арсенал оружия, вполне даже реалистичного, и парк техники, который можно поуправлять. Просто великопелый зауж.

С другой...

С другой — до рвоты пережеванный сюжет. Идиотские мутанты-дебилы. Примерно треть игры в канализациях и помойках . Сомая скучная треть. В конце нас еще порадуют



ют несколькими веселыми миссиями, а потом снова попытаются взять измором... И в тот момент, когда, кажется, все — игра закончена, и вы вздохнете с облегчением, утрате лоб и приготовитесь смотреть финальные ролики... Янисится, что самое неприятное еще впереди... И ладно мне, стану ли я мутантом — я хочу скорее закончить этот отпуск, вернуться в родной Департамент, написать отчет и жениться на Sonotchke .

Помните, шутили, что ID Software не делают игр — они делают хорошие движки, на которых другие компании делают хорошие игры. Вот вам пример компании, пошедшей по следам ID. Я очень надеюсь, что их движок попадет в достойные руки.

А теперь оригинальный вывод: а знаете, играть то стоит. Ну и что, что тупо и вторично? Что с того, что под конец утомляет? Сложность уменьшите. Кстати, я уверен, что многим игра очень понравится — и я с ними, в принципе согласен. Неплохая игра. Очень красивая игра. Заготовках, которая могла стать шедевром, после которого на «Дум» мы бы и не посмотрели.

Не стала. А может, разработчики и не хотели ничего этого? Может, они свалили движок, а что с ним дальше делать, просто не придумали? Наняли за сотню баксов школьника-двочника, тот им и накатал здрокое .

В общем, мое ИМХО таково: после «Пейкиллера» лучший экшен этого года на сегодняшний день. Играть обязательно. И ждать настоящих титанов.

Да, опять обломки с отпуском. Ну его нафиг, эти виртуальные миры. Поеду в Карелию. С Sonotch'ом и Bez Zlogo Mania . А вы — бегом за дисками, и спасать мир. Этот, во всяком случае, тоже стоит. Красив уж больно.

P.S. Любители клепать моды могут писать джигу — в комплект с игрой входит ну просто суперный редактор. Творите. Если что неясно, читайте мануал — правда, на вражеской мове : http://ftp.ubi.com/uk/farcry/sandbox/FC_Editor_Manual.zip.



А начиналось все так

*ДЗВР кшш, ДЗВР мыш, ДЗВР тохта
мыш!*
Среднеазиатская народная поговорка

Вы когда-нибудь видели злого Талера? Видели? Врете! Талер не бывает злым почти никогда! Ну, бывает конечно, но редко. Украина — не Россия, Талер — не Глюк, Глюк — не... Неважно. Повторю вопрос: вы видели злого Талера? Нет?! Що увиди-те... Представьте ситуацию: захожу я, вес из себя напорожий и красивый до невозможности в приемную ДЗВР, своим фирменным валенком вышибаю дверь и чуть не получаю по ушам чем-то тяжелым и плоским. То, что дверь мне ответила прищельным попаданием фирменной мухобойки, насочинила желтая пресса. Этому верить нельзя. На самом деле дверь ответила дружелюбным смехом и попала не на мне. Маняк, наверное, впервые в жизни промахнулся... Не буду ничего рассказывать, но Талер получил лопатой по полной программе. И за что, спрашивается? Вот тогда-то он и стал очень злым (когда очнулся).

— Пишешь? — заревел Талер, прихвывая в себя и протирая специальным раствором лопату Маняка, свои уши и компакты с играми. — И что пишешь? Опять фигоу каку-то про «пиф-паф-ой-ой-ой»? И когда уже головой научишься работать? Ботов каждый мочить может, а вот классный квест пройти — тут, брат, нужно иметь извилины чуть больше, чем одна, да и то прямая.

С этими словами Талер мечтательно захмурился и прищелкнул от удовольствия. Наверняка в этот момент ему вспомнились все самые заковыристые квесты, которые он прошел также легко, как Щелкунчик щелкает орехи. Хорошо ему говорить, если извилины у него навалом, — я сам видел, когда в «Анриле» были.

— С таким приемом я мог и единственной лишиться, — обиделся я и густо покраснел. На голове Талера явно обозначились шишки, переливающиеся всеми цветами радуги. Мне стало стыдно. Он мне фактически жизнь спас, а я еще чем-то не доволен. Самое интересное, что Маняк в это время уткнулся в монитор, потгубже натянул на уши каску и попытался сделать вид, что работает.

— Ну не лишился же, — резонно заметил Талер. — Я так думаю, что пора тебе научиться чему-нибудь новому. Вот квест интересный нарыл, решил тебе доверить. Говорят, ты не совсем безнадежный. — Он с сомнением посмотрел на меня и хмыкнул. —

Может, и врут, конечно, но попробовать стоит. Вроде и с серым веществом у тебя нормально и извилины извиляются...

Не стал я ему говорить, что за серое вещество он принял пороховую гарь, в извилины появились потому, что каска голову натерла. Не мог разочаровать человека, совесть не позволила. Хотя если честно, моя совесть,



когда просыпается, чаще всего плывет через левое плечо и уходит в сторону моря.

— Не врут люди, — сделал я самое умное лицо, на какое только был способен и скромно сказал: — Не безнадежный я. Дovereю оправдою. Пройду квест рекордными темпами.

— Ну-ну, — ответил Талер и снова стал добрым. — Посмотрим.

Разработчики: «Сатурн плюс»

Издатели: «Бука»

Жанр: юмористический квест

Системные требования:

✓ **минимум:** P2-233, 32 МБ ОЗУ, 4 МБ видео, 600 МБ на жестком диске;

✓ **рекомендуется:** P2-450, 64 МБ ОЗУ, 8 МБ видео, 600+50 МБ на сохранения

Выходя, я успел заметить интересный диалог в аске, который украдкой вел Маняк. Maniac: Блин, промахнулся.

Mikport: Снайпера из тебя не выйдет. Попробуй еще раз!

Maniac: OK!

На бегу я только и успел подумать о том, что совсем не злопыхатный, на память у меня хорошая, как раздался звон разбитого стекла, негодующий вопль Талера и стук лопаты по маньяковской каске. Ну, нормально — Талер сходил, ага?

Шиза — мечта взрослых

*Девочка Шиза, утратив собаку,
Не собиралась лезть с гадами
в драку.*

*Девочка просто обиделась очень:
Гады хвляли не только песочек.*

Живет себе девочка шести лет от роду. Взрослые ее любят за уважительное отношение к их возрасту, а дворовая молодежь придумала для нее ласковый ник Шиза. На совершенно не потому, что девочка в конфликте с собственной головой, а потому что малютка не по годам умная, хитрая и безбашенная. Достаточно только взглянуть на нее (а еще лучше послушать) и сразу становится очевидным: ее ближайшие родственники — старушка Шопюляк, Перпик Длинный Чулок и Моська Куваева. Первая — бабушка, вторая — тетюшка, а третья — старшая сестра (как минимум). Хотя кто же признается, откуда на самом деле растет генеалогическое древо Шизы? И не в этом дело. Дело, собственно, вот в чем.



інтернет
безмежних
можливостей

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

Купуй в мережі «БестКардСервіс»,
відділеннях Ощадбанку та Укрпошти

www.svitonline.com

У Шизы была собака. Любимая. Почему была? Да потому, что собачка Кутявка пропадала. Вышла во двор погулять с хозяйкой, погналась за кем-то с громким лаем и все. А вот теперь скажите, собачники, кошачники и хомячатники, на что вы способны ради своей домашней пушистой скоткини (в хо-



рошем смысле этого слова)? Если вы не «хмилый» ребенок, который отрывает жабкам лапки, чтобы посмотреть, нет ли в них скрытых пружинок, то вы полюбите Шизу. Шиза ради Кутявки способна почти на все, кроме убийства. И совсем не потому, что она по своему детскому недомыслию до носила не допрет. Эта девочка допрет до чего угодно. Просто она считает, что хороший прикол, остроумная пакость и вовремя сделанное доброе дело гораздо эффективнее радикальных методов решения проблем.

Талер был прав, когда говорил, что для такого квеста наличие мозгов весьма желательно. К этому я могу добавить только то, что сообразительности и чувства юмора просто необходимы.

Выход есть — его не может не быть

Девочка Шиза лопатку нашла.
К дяде с мангалом она подошла.
Дядя с фангалом нельзя не заметить.
Дядя не смог ничего ей ответить.

Итак, на чем мы остановились? От Шизы сбежала Кутявка. Сразу оговорюсь, что собачка чухнула абсолютно не по запаху и не по тому, что на хозяйку обиделась. Тут все гораздо сложнее: Кутявку نگل приманил и коварно похитил некто. Как? Кто? Зачем? Как поспеем? Эти же вопросы мучают и маленькую девочку Шизу, по воле злой судьбы лишенную четверного друга. Если бы на ее месте была Танечка, она бы заплакала и побежала жаловаться папе. Если бы на ее месте был Петенька, он бы почкал затылок, плюнул и решил, что завтра купит бульерьяра. Но на месте Шизы оказалось только Шиза, которая решила ДЕЙСТВОВАТЬ. А Шиза в действии — это ум, честь и совесть нашей эпохи, т.е.... Короче, если вы на стороне Шизы, ищите ваши боги, господа.

...Двор. Утро. Противная тетка в окне, одетая в халат и бигуди, периодически появляется на балконе. Удивительно, как она умудряется не портить свою будущую прическу о вяленую рыбу на веревках. Пакостный мальчик а-ля Вовочка с соседнего бал-

кона с тупым упорством брасает бумеранг, который по закону подлости неизменно падает к нему в руки. Дворничка любовно поливает цветочки, которые она, руководствуясь житейским опытом, любит больше всего на свете. Возле соседнего подъезда стоит инвалидная коляска, в которой сидит несчастный ребенок с добрыми и умными глазами. Светит солнце. Кутявки уже нет. Посреди двора стоит Шиза и, пользуясь дедуктивным методом Шерлока Холмса (о котором она понятия не имеет) пытается понять: кто же из этих людей мог что-то видеть. Ведь не бывает преступлений, у которых совсем нет свидетелей. Может быть, кто-то что-то видел, что-то слышал, о чем-то догадывается, в конце концов...

...При помощи хитрых комбинаций бортера и ченджа (которые, по сути, являются синонимами) Шиза находит подход к одному из самых «говорящих» персонажей. Дворник Митрич так же многословен, как Кертис в момент вычитывания наших статей. «Ага! Yr!l Q-o-o-o!» — слова, используемые

даком чаще всего. Но я, честно говоря, не об этом. Я — о Митриче. Больше всего на свете Митрич любит вяленую рыбу и выступать в ток-шоу. Вот только в ток-шоу его никто не зовет, а любовь к вяленой рыбе ока таранке пересиливает все остальные чувства. Шиза популярности в ящике Мит-



ричу посулить не может (она же ребенок), а вот рыбку предоставить — всегдагда пожалуйста. А для чего? Из гуманизма, подумаете вы. Ну уж нет. Шиза этой фигней не страдает. Тут дело вот в чем: в канализации, в секретном подвале, беспорядочном сплит сантехнический спящий красавец с сонным ребенку не справиться никак. Но этот алкаш может пустить воду, которую по пьянке или по чему-то злому умыслу перекрили в доме Шизы. То, что без Митрича здесь не обойтись, и так понятно. Значит, нужно его чем-то привлечь в канализационные заουлки. А от чего Митрич не откажется никогда? Ну, наемк, думаю, асен.

Я мог бы подробно расписать, как и в какой последовательности должна действовать Шиза, но тогда уже не будет никакого смысла в игре. Ведь квест тем и отличается от игр других жанров, что в нем надо думать и принимать решения самостоятельно, не портя впечатления от игры чужими комментариями или советами. В таких иг-

рах гораздо интереснее до всего доходить своим умом. А играть стоит. Я лично такой интересной и приключной игры не видел очень давно. Но это все субъективно. Лучшее я назову, что будет дальше.

А дальше начнет разворачиваться самый настоящий триллер. Митрич все же помогает Шизе решить проблему неменяемого сантехника, но сразу же после этого неожиданно исчезает. Шиза, будучи девочкой скромной, но очень любопытной свет свой нос за угол, и... ничего не находит. До-



же Митрича. Шутка ли, что исчез такой настоящий русский мужик, как Митрич? Да такой мужик, как Митрич, локтями в Сибири мог бы кедров валить. А тут взял да и пропал. Но и это только самое начало. Давай-ка дальше по секретным подвалам лабиринтам, Шиза попадает в НИИ, где разжигается весьма интересными фактами относительно пропавшей ее любимой собачки Кутявки.

Будни Шизы после того, как...

Крошка-девчонка ходила в ментовку,
Ей обещали букварь и винтовку,
Громко рдеет павмент до сих пор:
Мучит его семидневный запор.

Если кто-то наивный думает, что Шизе будет легко, то он глубоко заблуждается. Всех негодяев и патологических личностей перечислять не буду, скажу только вот что: девочке предстоит встретиться с продажными ментами, алкашами, наркомадонами, психопатами, истеричками, дураками, дураками, священником, мафиози, шпионами, ниндзя и т.д., и т.п. Катости, о ниндзя. Одному из них девочка ответила так: «Вот так ниндзя! Кто к нам с мечом придет, тому мы саперной лопатой и ностукаем». Ну, как вам такая расклад? Я уже даже не вспоминаю о колдунах, привидениях, демонах, трупах любопытных и Совести главного мерзавца.

Потустранничный голос Талера: «Ты еще много чего не видел, пацан. Я в тебе не ошибся!»

Что-то поспышалось, но это, наверное, эхо. Так вот. В целом все решения и повороты сюжета логичны, но уповить между ними связь порой бывает нелегко. Иногда за недостающими квестовыми предметами придется возвращаться на те уровни, которые давно пройдены. И не потому, что Шиза не смогла разыскать их при первом прохождении. Просто они обнаруживаются там

только после того, как выясняется, для чего они нужны. За сюжет и лихость его закручивания я бы даже не стал ставить разработчикам 12 баллов по двенадцатитоль-

перед вами очередной квест в стиле «ПИВИЧА»? Спешу вас разубедить и обрадовать: перед нами не «ПИВИЧ», перед нами игра нового поколения. В ней нет старых и

водствуясь только умом, сердцем и чувством юмора.

Вот теперь сижу и думаю: не удочерить ли Шизу вместе с Кутявкой?



ной шкале — это слишком мало. Я бы их лучше пригласил на дружескую бочку чая. А такое желание у меня возникло впервые в жизни.

И пара пончиков к «чаю»

Графика в игре выполнена на удивительно высоком уровне. Все персонажи тщательно прорисованы, но не только их внешности уделяли внимание художники. Иногда движения героев выглядят утировано неуклюжими, а потому кажутся смешными. И опять же, это не оплошность, а продуманность. О мимике персонажей можно говорить много и долго, но я не буду — все равно это надо видеть. Скажу только, что она на высоте. Но больше всего меня поразили диалоги персонажей, которые порой бывают настолько смешными, что запросто можно свалиться со стула. Проверено на личном опыте.

Музыка в игре есть и не просто ради фона: ее слышно, и она подчеркивает происходящее на экране, создает атмосферу. Озвучка в целом — это нечто. В игру можно влюбиться только за реплики Шизы, но если послушать всех остальных персонажей — игру полюбишь навсегда. При желании можно включить субтитры и читать текстовки, которые по своей смысловой нагрузке ничуть не хуже озвучки.

Еще раз хочу напомнить всем тем, кто наивно считает мультяшный квест игрой лег-

избыхая шуток, а слова маленькой, но весьма смелой девочки Шизы заставят вас не раз схватиться за живот от смеха или задумчиво почесать те части тела, которые вы чешете в моменты раздумий. Как я уже говорил ранее, все слова персонажей настолько ярко подчеркиваются мимикой и поведением, что равнодушными к проблеме Шизы в поисках ее верного друга Кутявки вы останетесь только в том случае, если вы не любите животных, за что мне вас искренне жаль.

Кроме всего вышеперечисленного, в игре очень удобная система савейв: сохранять можно где угодно и когда угодно. (Господа разработчики! С меня за это еще один пончик.)

Пиксельхантинг происходит с помощью «грызущая» и может быть описан высказыванием Шизы о том, что «если что-то плохо лежит, это нужно брать, иначе это возьмет кто-то другой». Активные предметы не подсвечиваются, но ИМХО в этой игре так даже интереснее. Если что-то хоть как-то сможет пригодиться, Шиза выскажет свои комментарии.



Эх, блин, не умею я так, как Талер, про квесты писать, но уж очень мне хочется, чтобы вы эту игру прошли. Классно, честно слово! Может, по первой просто поверите, а?

Первые впечатления бойца от настоящего квеста

Я старый солдат и не знаю слов любви к квестам. Я даже плохо знаю буквы и читаю по слогам. Не мог я в своем кошмарном детстве, прошедшем на поле боя, встретить такогообразительного ребенка, как Шиза. Честно говоря, я на войне вообще детей не встречал. Но если бы я ее встретил раньше, то в разведку с ней пошел бы запросто. Такие девочки не делают пакостей, не хнычут, не жалуются, а идут к цели до победы. При этом, что приятно, не благодаря своей модельной внешности, а вопреки банальной логике, руко-



Голос Шизы, доносящийся сквозь шепсел странной: «Тоже мне папаша пошел! На тебя давно папаша падала? Хе-хе! Да и Кутявка тебя не любит — у тебя же кот есть. Но если учесть, что моя собачка еще не ужинала...»

Я просто принципиально ничего не слышу. Думаю только: зачем мне в 19 лет такое сокровище с рыжими волосами, злобными плазменками и улыбкой райской птицы? И на фиг моему хоту Кутявка? Она же не кошка. А в смысле еды... Мой кот собачатину не ест, у него диета.

Помнится, Талер когда-то в минуту откровения говорил: «Нет такого квеста, который нельзя не пройти. Есть такие квесты, которые проходить не хочется». Так вот, применительно к «Страшилкам» его высказывание истинно только относительно первой части. Касательно второй могу с уверенностью сказать: играть нужно. Хотя бы просто для того, чтобы помочь Шизе в ее детских проблемах. Тем более, что она не забывает о том, что людям помогать нужно.

Концовка игры меня удивила вообще. Помните фильм с Джеки Чаном, где вместе с финальными титрами идут кадры, показывающие неуснувшего зрителя, как снимался фильм? Насколько знаю, это стало его фирменным прикомом. Так вот, приложения Шизы заканчиваются в таком же стиле. И это очень круто, стильно и нестандартно.

И вообще, вопреки тому, что говорят злые языки, мол, «Сатурн плюс» показал себя не в лучшей форме в последнее время, и мы ему не доверяем (а еще чего хуже, такого не знаем), могу смело заявить, что игра удалась. Компанию я заужавал и, честно сказать, жду от них новых игр, а уж «Страшилки-2» обязательно.

Я не пойду сегодня благодарить Талера за хороший совет. Он и сам догадывается о том, что я мог бы ему сказать. По случаю того праздника, который творится у меня в душе, я забуду про покушения Монька на мой черепок. Я забуду про подрастворивания Микпорты, тем более что она девушка порядочная. Я забуду про все плохое. Я просто возьму саперную лопатку, ведро, Шизу, Кутявку, Митрича, три кило таранки и пойду утрекком в ДЗВР. И тогда уже не будет важно — прав, не прав. Прав тот, с кем Шиза. Хе-хе-хе-хе!



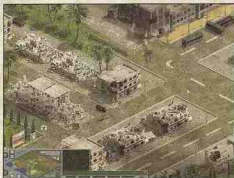
кой и примитивной, — игра весьма сложная. На каждой из локаций надо дать, как минимум, три-четыре задания. Может, кто-то из вас, дорогие читатели, подумает, что

Алексей ТУР aka LEPRECON leprec@rambler.ru

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ВОЙНА В ЗАЛИВЕ

Немного о конфликте

22 сентября 1980 года формирования иракских МИГ-23 и МИГ-21 атаковали иранские авиабазы. Их цель состояла в том, чтобы уничтожить иранские воздушные силы на земле. Одновременно шесть иракских армейских дивизий вторглись в Иран по трем фрон-



там. Нападение было успешным — войско продвинулось на 80-120 километров вглубь страны и захватило 1 000 квадратных километров иранской территории.

10 ноября после кровавых уличных боев Ирак захватил крупнейший иранский город и порт в регионе — Хорремшехр.

Именно так началось ирано-иракская война 1980-1988 годов, известная как «война в заливе». Кровавое и жестокое противостояние двух государств, с давних времен имевших территориальные претензии друг к другу, привлекло к себе внимание мирового сообщества. Естественно, что две супердержавы СССР и США не остались в стороне и «скрытно» вмешались в этот конфликт. СССР на стороне Ирака, США — Ирана.

Ирано-иракская война продолжалась почти восемь лет, с сентября 1980 до августа 1988-го. Война закончилась, когда Иран принял резолюцию 598 Совета Безопасности ООН, предельно жесткую прекращение огня к 20 августа 1988 года. В августе-сентябре 1990 года, когда Ирак был занят вторжением в Кувейт, стороны восстановили дипломатические отношения, и Ирак согласился на иранские условия урегулирования конфликта.

Знаменитое противостояние

— Дамы и господа! Я рад вас приветствовать этим солнечным днем в этом солнечном месте на этой солнечной земле! — журналист одного из известных западных информистов, одетый в маскировочный костюм, улыбаясь во все свои тридцать два зуба, язвительно кричал в объектив супердорогой видеокамеры: — Мы ведем свой репортаж из города

Хорремшехр, на улицах которого кипит бой между доблестным иракским гарнизоном и захватническими войсками Ирака. Вокруг свистят пули, и просто чудо, что нас еще не задело...

За спиной журналиста расцветает огненный цветок: взрыва артиллерийского снаряда, камера падает вниз и несколько минут транслирует раскаленный песок городской улицы. Затем изображение становится нечетким, и на экран пару секунд нормализуется, и на экране появляется человек, одетый в форму гвардейца армии Саддама Хусейна.

— Хорремшехр взят, моей маме привет. Всем салам. — изображение исчезает. Многомиллионная западная общественность в недоумении — что же происходит?

Что «Противостояние» грядущее нам готовит

Ну что ж, серия стратегий «Противостояние» добралась, наконец, и до знаменитой войны в Персидском заливе. Войска Хусейна, поддерживаемые близким к распаду Советским Союзом, и армии Хомейни, опирающиеся на США, схлестнулись вновь, и теперь уже на экранах мониторов, в игре, получившей название «Противостояние: Война в заливе». Что же предлагают нам господа разработчики на сей раз?



В игре два кампайна по десять миссий в каждом — за Ирак и Иран соответственно. В них отображены основные военные операции и крупные сражения, отвечающие исторической действительности. Кроме того, «Война в заливе» включает в себя 10 однопользовательских (по 5 за каждую из сторон) и 5 многопользовательских (сетевых) миссий.

Графике в игре почти не претерпела изменений, по сравнению с тем же «Противостоянием 4» или «Войной в Азии». До, ландшафты стали выглядеть получше, более

Разработчик: Red Ice

Издатель: «Руссобит-М»

Жанр: тактическая стратегия

Системные требования: Win 9x/ME/2000/XP, P-3 500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Дата выхода: апрель 2004 года

качественной получилась детализация объектов и юнитов, но ничего кардинально нового разработчики сотворить не сумели. Единственное отличие заключается в том, что все юниты и объекты в игре (в том числе вертикальные) насыщены анимацией и спецэффектами. Например, тяжелая техника оставляет на поверхности след (отличающийся на разной почве). Воронки и анимации взрывов также зависят от типа объекта и поверхности. Мелочь, а приятно.

Звуковое оформление «Войны в заливе» оставляет после себя очень и очень приятные впечатления. Вообще, мне кажется, что зву-



ковые эффекты игр серии «Противостояние» становятся лучше с каждым новым выпущенным продуктом. Но в данной игре разработчики решили сделать звук еще качественнее. Судите сами: звуковая библиотека «Войны в заливе» на 50% превышает библиотеку «Азии в Огне» и в 3 раза библиотеку «Противостояния 4». И это притом, что все звуковые сэмплы приведены к единому формату 22 кГц. Основной особенностью игры является индивидуализация звуков для разных событий, а также их мультимедийность.

Например, одному взрыву могут соответствовать три-четыре различных сэмпла, проигрывающихся друг за другом: звук падающего снаряда — основной взрыв — последствия взрыва — отзвук. Причем в зависимости от объекта попадания (юнит, строение, бункер, цистерна, дерево и т.д.) или типа поверхности (до 8 типов), на которой происходит взрыв, производится различное звуковое сопровождение. И поверьте, это далеко не все...

Также в игре присутствует довольно неплохой редактор сценариев.

Геймплей, или Как обещания разработчиков выполняются на практике

Ну что ж, свои обещания по поводу графики, звука, различных нововведений и спецэффектов разработчики, можно сказать, в целом выполнили, за что им наше геймерское спасибо. Однако давайте посмотрим вооруженным взглядом на то, как все это отобразилось в игровом процессе. Итак, начнем

с обычного солнечного дня простого иракского солдата-смертника.

Военной колонне преданных бойцов Саддама предстоит штурмом взять хорошо укрепленные позиции противника, то бишь иран-



ской армии. Ясное дело, что как истинный фанатик-гози вы предпочтете брать вражеские укрепления исключительно пехотой, обвешанной взрывчаткой. Однако командующий отклонит это предложение и намерен хорошо «собрать» иракские окопы и блиндажи артиллерией, а затем пустить танки и автоматы. Сказано — сделано. Как и во всех играх серии «Противостояние», вперед высылается офицер, который с помощью бинокля наводит артиллерию точно на цель, так как радиус обзора у него очень большой. И вот поднимает, значит, доблестный иракский вояка свой оптический инструмент — скрытые ранее позиции врага становятся видны как на ладони. Вы, естественно, переключаетесь на артиллерию, чтобы сбросить доты противника с землей, и тут... офицер опускает бинокль. Да-да, вы не ослышались: стоит вам переключиться на любой другой юнит, как офицер немедленно опустит бинокль (пжело ему, наверное, родимому, держать такую тяжесть под палящим солнцем пустыни ☹), и оборонительные линии врага вновь скроются непонятным мраком. Как вам такая, очень и очень неприятная штука? Досаднейший прокол разработчиков, который доставляет немало неприятностей при прохождении игры, да и в сетевых миссиях тоже ☹.

Но идем дальше. Кое-как, но мы преодолели первую полосу обороны иранцев, и наши танки T-62 устремились на вторую — крушит тяжелые пулеметы и противотанковые орудия противника. И тут во всей красе пред-



стало нововедение разработчиков, а именно: «В полном соответствии с действительностью экипаж несет потери так, что на поле боя час-

то остается незанятая поврежденная техника, которая может быть захвачена, отремонтирована и использована игроком». На практике это выглядит так: несколько пулеметов при поддержке автоматчиков буквально выкашивают весь экипаж танка, а машина стоит пустой железной громадой среди изрытой взрывками земли. Складывается такое впечатление, что танкисты едут на танке, а не в нем.

Что касается противотанковых орудий, то они могут так, что любой уважающий себя арабский командир лично перестрелял бы всех наводчиков после нескольких таких выстрелов. И если по медленным танкам и самоходкам пушки еще могут попасть, то БТРы и тем более автомобили при правильном управлении фактически неуязвимы.

Зато очень хорошо зарекомендовали себя гранатометчики. Они просто рвут бронетехнику на части, особенно сидя в домах или бункерах. Чтобы выбить их из укрытия, без пехоты не обойтись.

И вот, наконец, финальный аккорд. Иранцы разбиты и сбиты. Жалкая их кучка укрылась в полуразрушенном селении, расположенном за линией укреплений. Бровие иракцы, неистово крича: «Мы воины Аллаха» и «Войны Аллаха бессмертны», устремились на штурм этих жалких домиков. Однако че-



рез некоторое время воинственный клич сменился возгласами отчаяния: «Нет патронов!», «Нечем стрелять!», «Заради мою душу, да!»

Вы все правильно поняли — у атакующих кончились патроны. Взгляд начинает лихорадочно искать машину снабжения, прямая задача которой чинить, заряжать, ремонтировать и делать прочие пакости. Ищет — и не находит. По той простой причине, что нам ее не дали ☹. Интересно, неправда ли? Но это еще не все. Через некоторое время патроны кончаются и у зосевших в домах иранцев. Над полем боя нависает тишина, изредка прерываемая криками: «Патроны давай!» и «Нет зарядов. Мир, покой и перезапуск уровня» ☹.

Вообще, стоит отметить, что баланс в этой игре проработан очень плохо. Что не может не огорчать.

Для подтверждения приведу еще один небольшой пример. Возьмем, к примеру, простого снайпера. Скажу сразу — этот юнит понравился мне еще со времен «Противостояния 3». Сколько артиллерийских расчетов было мной умерщвлено, сколько офи-

церов перебито с помощью одного одетого в камуфляж и бесшумно передвигающегося ползком снайпера... Не перечить. И здесь я по старой привычке решил, прежде чем идти на штурм какого-либо города, основательно почистить его с помощью обладателя дальноточной винтовки. Ведь радиус поражения у него ого-го-го какой. Спрятался в кустах и отстреливал солдот противника — никто и не писнет.

Скажу сразу, я просчитался. Во-первых, обзор снайперов в «Войне в заливе» силь-



но сократился, что делает их работу очень опасной ☹. Во-вторых, по непонятной мне причине любой юнит противника замечает нашего бойца невидимого фронта после первого же выстрела. Очень хочется спросить у разработчиков: какой смысл тогда был вообще вводить такой тип юнита в игру, если он не может выполнять своих прямых функций?

И это еще цветочки. Поблизости за поведением танков, самоходок, ракетных катеров, транспортных кораблей и т.д., можно смело утверждать, что с характеристиками многих юнитов разработчики что-то или перемудрили, или недомудрили, но в любом случае, это пошло совсем не на пользу игре.

Единственное, что порадовало из всего увиденного, так это интеллект компьютера. Пехота всегда старается укрыться в укреплениях или домах, танки стреляют издалека и не лезутся напролом без поддержки, а штурмовая авиация вообще показала себя только с лучшей стороны.

Вывод

А теперь давайте подведем итоги. Честно говоря, чем больше я играл, тем больше укреплялся во мне странное чувство, что «Война в заливе» принадлежит серии Red Alert, а не «Противостоянию». Связано это с тем, что «реалистичности» в действиях юнитов становится все меньше и меньше. Да, немного улучшена графика, присутствует очень хороший звук, качественно проработана анимация и спецэффекты, но совсем позабыты геймплей и главное — реализм. А ведь максимальная приближенность к жизни — это главная фишка игр серии «Противостояние». Да, спорят, юниты прорисованы хорошо и мало чем отличаются от своих прототипов, однако двигаются и стреляют они совсем не по-настоящему. И через три-четыре уровня кампания начинаешь чувствовать какой-то подход и огорчение. М-да, я ожидал от «Войны в заливе» большего ☹.

SHRIKE

ВОЗВРАЩЕНИЕ ИГРОКА «Провинциальный игрок 2»

Разработчик: Gershwin Research Group

Издатель: «Акелла»

Жанр: квест/симулятор бильярда

Системные требования:

✓ минимальные: P2 400 МГц, 64 МБ

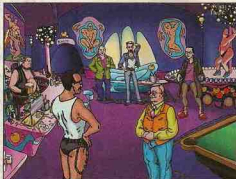
ОЗУ, 1,7 Гб на винте, 8 МБ видео;

✓ рекомендуемые: P3 800 МГц, 128

МБ ОЗУ, 1,7 Гб на винте, 32 МБ видео

Пришлось прикупить себе симпатичный кожаный шейкер с заклепками у того же еврея (ох и нажился он на мне за время моего пребывания в городе). После этого дело пошло как-то веселее, и мне удалось узмать в клубе некоторые ценные сведения. Кстати, о бармене. Кого-то он мне напоминал, но вот кого? В голову упорно лезла фамилия Жиринский, но где я ее слышал?

✓ Клуб Бл был устроен прямо в общежитии, поэтому и публика там собралась соответствующая. Кроме довольно посредствен-



ных игроков, запомнились разве что игровым автоматом и чаем со сливками (годость, как оказалось, редкая).

Также в городе, кроме клубов, присутствовали ночная дискотека, где можно было поиграть с местными девчонками в карты на раздевание, и пивбар.

В отличие от первой части, состав бильярдных игр несколько обеднел, но вместе с тем, и усложнился. Жадные разработчики отобрали у нас такую замечательную разновидность бильярда, как снукер. Так что теперь остались только американка и разновидность каромбля, называемая каромбиль с фишками. Если кто не в курсе, как в это играть, то я на всякий случай расскажу вам правила. Итак...

✓ **Американка.** Эта разновидность бильярда у нас носит название *русский бильярд*. Почему он называется «американка» в игре, известно разве что самим разработчикам. Вряд ли кому-то из вас знакомы ее правила, но если таковые есть, то я на всякий случай расскажу. Игра ведется 16 шаров одного цвета, 15 расставляются пирамидой и один шар используется для разбивки. После разбивки можно бить любым шаром по любому шару. Если после удара не был забит ни один шар, ход переходит к другому игроку. В случае, когда биток не задел ни одного шара и упал в лузу, засчитывается штрафное очко. При этом если у игрока, допустившего ошибку, уже были забиты шары, один из них устанавливается обратно на стол. Выигрывает тот, кто первый забьет 8 шаров.

С тех пор, как я выиграл чемпионат по бильярду в Козюльске, прошло довольно много времени. Сорвав приличный банк, я свиснул на Гавайи. Думал, не найду. Ага, наивный. Все неприятности начались с того, что мне приснился какой-то совершенно дурацкий сон. После этого, как только я уединился с подушкой в ванной, дабы смыть с себя последствия тяжелого сна, дверь с грохотом распахнулась. На пороге стоял совершенно мне незнакомый метр-в-келке (как оказалось потом, это был товарищ местной мафии), а за его спиной примостилась толпа побитых с автоматами. У всех лица, как будильники, не обезображенные излиянием интеллекта. Этот метр и говорит мне: «Билли...» Ой, простите, забыл представиться. Билли — это я, полное имя — Артур Билли, для друзей — Арт. Так вот, он мне говорит: «Билли, у меня есть для тебя дело. Через неделю состоится мировой чемпионат по бильярду. И там, где-то посреди народа, затесался шулер. Его нужно вычислить и нейтрализовать. Получится, станешь на 50000 богаче. А если нет — то лучше бы получилось. Кстати, можешь поучаствовать сам, ты ж вроде не самый последний игрок в этом деле. Вот тебе целых 120 баксов». Делать нечего, пришлось согласиться, тем более что под дулом автомата не очень и поспоришь.

История «Провинциального игрока» начинается в далеком 1999 году. Неизвестно, что подтолкнуло молодую команду разработчиков к созданию этой игры, но результат оказался отличным — они наполнили ее таким количеством юмора и стеба, что этому не было аналогий в игровом мире. Сюжет не отличался особой замысловатостью и описывал по-

зюльск — столицу мирового бильярда, как раз тогда, когда там проходит чемпионат. Естественно, профессионал такого класса не мог пропустить сие действо, поэтому он решает принять участие в соревнованиях. Конечно, сразу его на турнир никто не пустил, и Арту пришлось немало побегать по более мелким клубам, собирая денюжку на новый смокинг и вступительный взнос. Основными достопримечательностями Козюльска, помимо бильярда, являлись населяющие город персонажи, в которых без особого напряжения угадывались личности, не только известные нам по последним голливудским фильмам, но и наши родные политики, ведущие телепередач, а также звезды шоу-бизнеса.

Собственно «Провинциальный игрок 2» продолжает добрые традиции первой части. Здесь все также хватает и юмора, и стеба над политиками, кинозвездами, музыкантами, как нашими, так и зарубежными.

Наконец, после длительного перелета я прибыл в Нью-Козюлки. К счастью, в самолете я успел познакомиться с девушкой (как выяснилось потом, она является помощницей мэра), так что кроме приятного времяпрепровождения в воздухе, я обзавелся хоть какими-то друзьями в городе. Сам город, как я и предполагал, оказался дырой. Единственным приличное заведение — клуб «Президент», в котором и проходил чемпионат. Правда, у меня сложилось впечатление, что данный клуб открывается только раз в году как раз для проведения вышеуказанного мероприятия. Кроме «Президента», в городке были еще несколько клубов рангом помельче. В них и приходилось на первых порах увеличивать свой небольшой капитал. Собственно таких клубов было всего три.

✓ **Старый конь** — клуб политиков и партийных работников. Как выяснилось, там играли только на русские рубли, коих у меня, конечно же, не было. Хорошо хоть у старого еврея, открывшего свою лавку прямо возле гостиницы, я смог поменять рублик как раз на одну партию. Правда, потом, чтобы чувствовать себя более уверенно, пришлось грабнуть мурз. И кто догадался выставлять деньги на всеобщее обозрение!

✓ **Голубая жемчужина** — клуб, в котором собирались сплошь представители сексуального меньшинства, а попросту голубые. В первый раз бармен наотрез отказался впускать меня в заведение, мотивируя это тем, что я не по форме одет.



хождения Артура Билли, который на пути из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в Ко-

✓ **Карамболь с фишками.** Игра ведется на специальном столе для карамболь. От обычного бильярдного стола карамбольный стол отличается тем, что у него напольно отсутствуют лузы. В начале игры на поле рас-



ставляются три шара и фишки. Красный шар является битком, оставшиеся два — прицельные. Смысл игры — бить как можно больше фишек прицельным шаром, но можно бить, либо прицельный шар должен отразиться от бортов. Начальный удар делается в противоположный от битка прицельный шар.

В «Провинциальном игроке 2» играют так называемую «длинную» партию, в которой игроки начинают с 800 очков. Фишечный карамболь играется сериями — игрок делает ходы, набирая очки, пока не совершит пустой или ошибочный ход. Если игрок делает пустой ход, то все очки, набранные за серию, списываются из общей суммы игрока. Если же угадали сбить ошибочный ход (а такое случается сплошь и рядом), то набранные за серию очки прибавляются к общей сумме игрока, то есть плюсятся в гору. Выигрывает тот, кто первым уменьшит свой счет до нуля. Если игрок сбивает все фишки прицельными шарами, то объявляется партия, и этот игрок выигрывает. Если игрок сбивает фишки битком, то очки за сбитые фишки прибавляются к серии, а сама серия пишется в гору. Если биток не задел ни одного прицельного шара, то он получает 5 штрафных очков, а серия опять-таки пишется в гору. Пустой ход, заканчивающийся серией, выполняется битком по прицельному шару. При этом прицельный шар не должен задевать ни одной фишки, а должен коснуться борта. Очки же начисляются следующим образом: за сбитую центральную и две крайние фишки — по 10 очков за каждую; все остальные — по 5 очков; если сбито только центральная — 25 очков; если биток попадает по обоим прицельным шарам — карамболь — 5 очков.

Нью-Козики... не знаю, как так получилось, но здесь игроки на порядок сильнее, чем в Козольске. Здесь им только дай шанс ударить, так они на тебе даже штаны не оставят. И еще меня удивила их странная нелюбовь к снукеру. А этот карамболь фишечный... Я и с обычным то не особо дружу, а тут такое... и почему люди так любят все усложнять? И каждому что-то принеси, поговори, поитрой. Негру лысому (и как у него на носу очки держится?) в клубе окул-

тистов зачем-то понадобилось перо священ-ной птицы, которое совершенно случайным образом оказалось семейной реликвией индейца. Индеец был не дурак выкурить с кем-то трубку мира. Хорошо, что я с табачком у местного драгдилера угадал, а то ле-жать бы мне с томагавком между ло-паток. До сих пор, когда вспоминаю, как он под мышкой прошепелел и в дверной косяк влился, то мороз по ко-же пробегает. Неофашистам в обще-житии с какой-то радостью понадобил-ся бюст Великого Вождя (как оказа-лось, они его использовали вместо ми-шени при закидывании яйцами), хоро-шо хоть они мне его одолжили, чтоб прибить снайпером на крыше. За кем он охотился, уже не важно, но наде-юсь, не за мной. Неприятно все-таки. И вот такая морочка с каждым вторым..

Помимо бильярда в «Провинциаль-ном игроке 2» существует еще несколь-ко лини-игр. Некоторые встречаются там при прохождении сюжетной линии, дру-гие же введены только для зарабатыва-ния денег и для собственного вашего удовольствия. Всего же таких игр штук

✓ **21** — самое банальное «око». Играть в него можно как на деньги, так и на развлечение. Более интересен вто-рой вариант, так как можно все равно не выигрывать.

✓ **Однорукий бандит** — вроде как тоже все понятно. Выиграть тоже мож-но особо много, но после победы над Мор-феєм, он даст вам монетку на ничтоже. После этого, по крайней мере, переставь про-игрывать. Если играть надорело, то можно ог-реть автомат кулаком, после этого он нег-о выпадает вся выручка. Подобным методом со-ветую не увлекаться, а то буде горе.



✓ **Попрошайка** — кепку в руки, и впе-ред, под церковь колядовать. Тоже игра для простого зарабатывания денег. Учите, что время ограничено, и если вовремя не закон-чить, то есть шанс попасть в руки полиции. На первых порах из тюрьмы вас будет достав-лять тот самый мафиози, но его терпение может исчерпаться.

✓ **Позэл Собери фото** — сюжетная иг-ра, в которой необходимо собрать разорван-ную фотографию мэра города.

✓ **Фото Собери записку** — аналогич-нен предыдущему, только теперь нам нужно собрать в нечто цельное записку.

✓ **Дартс Бюст Ленина** станет доступ-ным, когда вы принесете неофашистам в об-щезище свежестеренный бюст Ленино. Смысл игры — закидать Ленина яйцами. Желательно попасть ему по физиономии. После этого вам его отдадут, чтобы вы покончили со снайпе-ром на крыше.

Графически вторая часть не так уже да-леко ушла от первой. Нас встречают все та-кие же рисованные задники. Но в них хвата-ет мелких деталей, и в каждой сцене можно узнать то же, что видишь в реальной жизни. Вот поломанные скамейки и переконанная неизвестно когда улица. Чуть дальше раз-рисованная граффити стена, а под ней примос-тились мусорные баки. А совсем рядом, за стеной, стоят высокие красивые дома, кото-рые бы подошли любому мегаполису.



Да, вызывает нарекания анимация, но анимированы только передвижения главно-го героя.

Музыка, присутствующая в игре, мне лич-но понравилась. Так, музыкальный фон пол-ностью гармонирует с обстановкой, в ко-торой вы находитесь. В «Старом коне» звучит «Широко страна моя родная», в пивбаре — «Мурка», а в «Голубой жемчужине» — мо-тив, знакомый нам по фильму «Полицейс-кая академия». Основная же мелодия на-вевает воспоминания об «От зюката до рас-света».

Все закончилось. Я нашел этого шу-пера, выиграл чемпионат, получил свои деньги и смылся. Как вы думаете, я смыл-ся один? Теперь осталось только спят-аться да так, чтобы меня не нашли опять. Надеюсь, это получится. Еще од-ного такого приключения я просто не переживу.

Перед нами образцы дешевой игры. Да, дешевой, и пусть вас не пугает это слова. Ибо это игра сделана с любовью. Вот что получа-ется, когда разработчики думают не только о себе и своих карманах. Если вы спросите ме-ня, стоит ли ее покупать, я отвечу — да, сто-ит. А если не спросите, то как хотите. Но где вы еще увидите Жириновского в таком инте-ресном месте? Мне игра понравилась. Мож-ет, и вы проведете за ней не один вечер.

Редакция благодарит компанию «Муль-титрейд» за любезно предоставленный диск.

Кирилл ТАЛЕР



Уровень первый

Я — маленький зеленый лягушонок-журналист. С маленьким зеленым блокомнотом. Мне очень-очень надо успеть на интервью! Провод-прода... Прыг-скок!

Самый первый уровень, самая первая локация — звонок будильника. Быстро-быстро сложить спальный, выпить йогурт... Коробочка из-под йогурта пустая — значит, выпил вчера ночью. Почему не помню, как выпил? Да,



лечил в этой аркаде нет... Зато много денег разбросано по локациям... особенно под стульями. Беспокойно я сплю...

Вот и первый враг — редакционная кошка. Ходит зигзагами, неверное, скачет по кату... Нет, это просто вино вчера пролили случайно... Я лягушонок, я должен перепрыгнуть... тяжело. Тяжело прыгать через кошку, которая ходит зигзагами. Так и знал — не перепрыгну! Минус жизнь. У меня — кошке-то что, у кошки девять... только поворота немного. Кошки, они все с бонусами, чирши позорный Прыг-скок!

О! А вот и Босс первого уровня — Уборщица. Это хуже кошки. Гораздо. Если увидит, что вино в гейм-редакции разлито, нужно будет срочно бежать...

Ее не перепрыгнешь... Сминаясь...

Управление-то какое неудобное, мамочка... И так практически каждое утро — сплошная консоль. Идешь, наткнувшись на стены... И камера еще это кинематографическая — плывет все перед глазами, с разных точек показывает... Вот и сейчас смотрит камера прямо на тебя — и не видно ни черта, что впереди. То ли прыгать, то ли убежать... А, это я в зеркало смотрю...

Выход ридиком! По пожарной лестнице вниз — прощай!

Эх, геймпад бы сюда, «премиум»... Я бы всем показал! Прыг-скок...

Герой игрового мезозоя

Mr. Frogger — один из старейшин героического цеха компьютерно-приставочных персонажей.

Первый Frogger появился еще в 1983 году, когда многие из читателей не то что пешком под стол ходили — они и верхом на коне под стол умещались. Некоторые читатели вообще только проектировались и разрабатывались.

А Frogger уже был.

Жуткое существо, составленное из кирпично-зеленых прямоугольников, пыталось перейти дорогу, по которой мчались дотопные модели автомобилей. Если лягуху довели 4 раза, игра начиналась по новой.

Тогда, в 1983 году, когда будущие хиты Bards Tales (1987) и Bad Street Brawler (1987) витали в мире невоплощенных и непридуманных идей, а Sonic (1992) не витал даже там, Frogger казался космическим и волшебным. Обрел все атрибуты БРЭНДА — майки с Mr. Frogger, носки с Mr. Frogger, сумочки с Mr. Frogger и мультфильмы, в которых главным героем была все так же раскрашенная лягушка.

Интересно, где сейчас эти девелоперы каменного века из Sierra On-Line, кремнем высекшие огонь, чтобы согреться у дотопных счетных ЭВМ во время таинства сотворения игры?...

Странно, но с 1983 года никто так и не продолжил традицию сиквелов и триквелов достижимого Frogger'a. Идея осталась в сохранившейся символической, в мультисериалах — но первое продолжение имело место только в 1997 г. — Фротгера сделали трехмерным и в приданку к переходу через опасный участок дороги заставили еще и прыгать по каким-то столбам. Игра так и называлась — Frogger. Аналогичношедшей в 1983 году. Кража авторских прав? Да ничего подобного — перепродажа их же издателем из Hasbro Interactive...

И начались митотства мистера Фротгера по различным конторам разработчиков и издателей. Каждая контора тняла лягушонка на себя, в перерывах между разработками девелоперы пытались вилло друг с другом судиться.

А геймеров косило зеленая тоска — продолжения Фротгера росли и множжились с одинаковым успехом. Провальным.

Разработчик/Издатель: Konami Digital Entertainment America

Жанр: аркада/3D

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 3/Athlon 700 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 850 Мб на винчестере;

✓ рекомендуемые: Pentium 3/Athlon 1 Пц 256 Мб памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти, 850 Мб на винчестере

Frogger 2: Swampy's Revenge (2000 г.), разработчик Blitz Games (!) — некоторым понравилось, но большинство было единодушно — провал...

Frogger: The Great Quest (2003 г.); разработчик: Papa Yeti Team — провал. Без комментариев. Геймеры поплакали и разошлись...

Frogger Beyond (2003 г.); разработчик Konami (!!!) — невизаря на громкое имя — очередная фанера над Парижем. Пролетела...

Скучно, не хватает фантазии, то лягушонок выходит каким-то перекачаным карликом, то полной рохлей, которая только убежит, локации неубедительные, разнородностей врагов мало, пикселя — катком не переедешь, и далее в том же духе.

Поздно хватились, товарищи бизнесмены и дельцы! Люди, действительно хотевшие увидеть продолжение Frogger, сейчас вернулись к телевизору с их неприкосновенными бандитскими сериалами. А тем, кто по молодости не успел застать Фротгера — нарушителя дорожного движения, им тем более по барабану: вышел PainKiller, вышел For Cry, вышел Hitman, вышло Syberia, вышел BG&E — вот это вещи! А любой «Тетрис» заменит друщую аркаду с підстаркуватой лягушкой-переростком.

А! Осталось еще поклонники мистера Фротгера, не истлевшие от долгого ожидания, отмахивавшие от всех тех горе-продолжений, что выходили в течение семи лет?!



Это — vom! Frogger's Adventures: The Rescue (2004) разработчик: Konami Digital Entertainment America.

Уровень второй

Я — маленький зеленый журналист-лягушонок. Я еду брать интервью у своих собратьев... Это — цель моей аркады, и я не могу ее зовалить.

Иначе всеми эксклюзивными интервью заведуют мрачные и кровожадные коллеги из мрачных конкурирующих журналов... Прыг-скок!

Самое страшное — проскочить по забитой, трещащейся по швам маршрутке так, чтобы тебя почти никто не коснулся... Иное — минус нервы. А лечилок нет. Только плюс жизнь. Но это бывает редко.



А может махнуть на все — и чит-код...
Поставить малоприятную на паузу аварийным выдергом шнура, начертить частичка недорого... Нет, у нас в аркадах так нельзя... если денег мало. Пригоскоди...

Враг — босс второго уровня! Водитель...
...Баттос — корешем уже пять минут... Если я начну кидать в него той мелочью, что передо мной проедет — точно завалю... Или отвлечу хотя бы. И тех пассажиров, что мне мелочью передавали, — тоже отвлечу... Потому что они тоже враги. И все на меня набросятся... И начальной игри с ближайшей остановки... с синкомом еще.

Решено — буду читерить! Иначе никогда из лягушки с блоктиком не вырасту в жабу с мемуаром...

Игра поверхностным высказанием

«Каким ты был, таким ты и остался, но ты и дороже мне такой...» — это песня четко выражает наше с вами пристрастие к портам. Вернее, нашу заветную дружбу с ними. Сколько хороших — не дай бог спазмы: отличных! — игр покрывались толстым слоем мата, льющимся из уст геймеров. По причине консольного управления.

Уже в предисловии игры острое и преждевременное восхищение испытываешь от того, что функцию **Enter** взапят на себя скромная клавиша **C**, а клавишей отмены стала **Ш** (для продвинутых — **S**, для щипри патриотів — **Г**). При нажатии на **Esc** вы просто выходите из игры. Очень буквальное и максималистское понимание данной клавиши!

Войдя в игру, восхищаться можно обилием клавиш управления — их «всего» семь. И всего лишь к середине первого уровня (уровней, поделенных на 3-4 локации, кстати, тоже семь) все клавиши будут использоваться по полной программе.

Будь это экшен, авиа/гоночный/субмаринный и т.д. симулятор, я бы понял, простил и согласился — и добавил бы еще баттонов догадки. А вот зачем столько базовых кнопок аркаде? Да, само собой, игра, которая проглотила, не подавившись, движок **RenderWare** и переварила его, она изначально должна быть крутой. Но это все-таки аркада, где простота управления бывает единственным, что не отпугивает гей-

мера, когда и графика убогая, и геймплей нуден — и сейвов нет изначально!

И тут же (в самом начале игры) приятно радуют диалоговые вставки. Они скорее обучающие, нежели информативные, но из геймплейной щелчки по капле выдвигают некое подобие атмосферы. А где атмосфера, там и сюжет

Земноводные vs Рептилии

Злобные рептилии замысливают нечто ужасное — вероятно, новое оружие. Чтобы захватить Землю, Галактику и Вселенную. Злобно похищают подружку отважного Фроггера. Одновременно на его родное болото сваливается что-то вроде комоды «Спасатели»... С одной разницей — все они тоже лягушки. Лягушка-доктор, Лягушка-солдат, Лягушка-ученый... Все оченно отважны и все хотят сразиться с Рептилиями — но отдувается за них почему-то Mr. Frogger. Зато ему постоянно передают по радио: «держись», «не унывай», «у нас опять плохие новости: рептилии почти завершили свой злобный план, так что ты не унывай, но вся надежда теперь — на тебя!» Вот молодой Фроггер и бросается: то в адский город с кипящей лавой, то в тоннели метро, то на прекрасный Тропический Остров — отыскать свою Лили и сорвать коварные планы рептилий...

Игра взглядом глубоким (с поволокой)

Чем же прикажете срыгать коварные планы? Да ничем! Фроггер совершенно не умеет стрелять, кусать, царапать и бить. Хуже того — Фроггер не умеет плавать (!!!) Совсем-совсем, то есть абсолютно. Так что нам придется перепрыгивать не только через препятствия и врагов, но и через воду.

Только противостоя Боссам уровней, мистер Лягушка изопрется зовиль вражину с помощью подручных инструментов.

Но фина у Frogger есть своя, подобная чем-то сониковской, но мне еще более симпатичная: языком зеленый спаситель владеет отличной — слизывает жизненные бонусы и деньги, подтягивает/отпихивает рычаги или бревна. Он только подтягиваться не может на языке, увы!

Если кто думает, что Frogger's Adventures — детская игра, это не совсем так. По количеству пазлов и головоломок она превосходит все виденные мной аркады. Поинно, каким недовольством свозило от обзоров моих коллег, когда в экшене X или аванчуре У главным героям приходится по часу-полтора правильно расставлять ящики... Чу, словавольные и нетерпеливые! Грядет поколение интеллектуальных аркад! Самое веселое, что сие гордое звание интеллигентности несет зеленый лягушонок-недокормыш.

Графику назвать отсталой нельзя — она такая, какая и необходима для аркады. Трехмерное пространство, но без больших напрягов. Да и здем напряги? В некоторых расписанных шутерах и графика, и физика, опасаюсь, была похуже.

Врагов у Фроггера — вагон и... еще один вагон. Очень много, в общем, — и различной масти: творы в твердом состоянии, жидком, газообразном, ядовитые и колочие растения, боевые хомки — и... просто годские монстры. Для каждого уровня свои монстры, которые на других этапах более не повторяются. Раздражает только невозможность даже прикоснуться к ябюи монстру: лежит себе динозавр, никого не трогает — тут нас Лягуш случайно прикасаются к нему лапкой... — и минус жизнь, причем в диких корчах.

Зато сам дизайн уровней довольно смотрибелен. Глаз не режет, во всяком случае. Что уже в наше трудное время — достижение.

Есть и мультиплеер, но... Как-то не думаю, что после Worms 3D кто-нибудь действительно захочет аркадные сражения.

А вот наибольшей похвалы достойна именно музыка. А что тут рассказывать?.. Музыку... Вряд ли получится. Простая, запоминающаяся, мелодичная (не шансон!) Кажется даже, что переросла саму игру...

Уровень почти рядом с финалом

Я — маленький зеленый репортер. Пригоскоди... Мы зависли в пробке, даго висели — частник даго пытался проехать по тротуару, но Касперский в погонях и с полосатой палочкой его остановил. Я сразу понял, что Касперский — это и есть главный Босс, и силой его не возьмешь. Тогда мы с частником решили подарить ему патч... По патчу на Касперского... У меня патч был старый... — и в украинской валюте, а таксист предложил кокую-то новую версию... Касперский проплатился — и сразу заулыбался. И мы радостно поехали по тротуару... Хорошей шуткой иногда бывает аркада. Пригоскоди!

По дороге я почему-то думал не об интервью, а о выводе к статье, которую напишу через неделю — о «Приключениях Фроггера». И не знал, что написать... Мне было интересно в нее играть? Очень! Игра достойна эпитета «котинная»? Не оченно... Это лучше, чем все Frogger-сиквелы? Да! Это хуже, чем новый «Соник» и Worms 3D? Однозначно...

Крепкий середняк с претензией на хоррориста. Аркада, которая не вызывает бурных эмоций, но играть в нее интересно...



Кстати, надо засеиваться! Пригоскоди! Маленький зеленый журналист допрыгал-таки до офиса Frogwares, до своей конечной точки. Там его будут ждать большие важные жа...

Точно, надо засеиваться!
P.S. Хотите узнать, помог ли сейв, — переверните страницу!

Системные требования: 2 гривны на покупку «Мика»

Кирилл ТАЛЕР



FROGWARES GAME DEVELOPMENT STUDIO

Кирилл Талер (далее **КТ**) (с иронией): Вы не поверите, но первый вопрос будет отличаться оригинальностью, — как так получилось, что в Киеве возникла Frogwares?

Вазль Амр (далее **Вазль**) понимающе улыбается: Просто в голову пришла хорошая идея. А Украину нам попросту нравится. Здесь живут добродетельные, искренние и, главное, талантливые люди, с которыми приятно работать. А в такой ситуации плодотворная работа обеспечена.

КТ: А над чем плодотворно работали до киевской эпопеи?

Вазль: Раньше наша фирма занималась только компьютерными программами, но рынок диктует: постоянно нужно двигаться вперед, расширяться, пробовать себя в других областях. Мы и сами чувствовали, что нужно открывать новые горизонты — и такими горизонтами стали компьютерные игры.

Но как известно, для игровостроения необходимы очень специализированные нововведения. У нас таковых не было. Поэтому начали с нуля...

КТ: Или сразу же — с авантюры. С не очень популярного, сложного жанра...

Вазль: Да! Именно с него. Просто потому, что этот жанр нам нравится.

КТ: Хм... Гм... (Немного теряется.) То есть вы так, не зная броду и в воду? Хорошо... (Думает о том, как получить предпосылки следующему вопросу.) Знаете, множество головоломок встает на пути взросления, но выживают единицы. Ваш рецепт превращения из несмышленого гололопастика в полноценную, уверенную в себе жабу? Вопрос немного ассоциативный...



Вазль (смеется): Вы так считаете, что мы уже стали полноценными, уверенными в себе жабками?

КТ: Ну... «Путешествие к Центу Земли». Авантюра хоть и не достигла Олимпа, как одно из самых культовых, но близко к мировому уровню.

Вазль: Спасибо. Тогда, пожалуй, можете так себя называть.

КТ (с легким нажимом): И все же, рецептом удачного взросления поделитесь?

Вазль (все так же доброжелательно): Прежде всего нужно быть уверенным, что

«Работая или отшельники? Свои среди чужих или чужие среди своих? Заведомо задние — или люди, тихо, но уверенно берущие вершину за вершиной? Кто они?» — так я размышлял на пути в контору разработчиков Frogwares, размахивая зеленым блокнотиком.

Думать, как известно, вредно.

В офисе меня встретили **Вазль Амр** — директор компании «Фрогвейрс Украина», и **Герасченко Сергей** — координатор проектов компании. Посмотрел на них и понял — люди умные, знающие. «Пусть они теперь думают! А я спрашивать буду!» — улыбнулся улыбкой вредной девочки — и...

ты прыгнешь выше головы. Без хорошей доли нахальства дело не получится. Нужно постоянно перешагивать не только через свое «не хочу», но и через «не могу»... Мы выросли именно так. Я просто рассказал о некоторых волевых качествах и скрытых возможностях человека, а технические вопросы объяснял и рассказывал слишком долго... Но если послушаться этого совета, все технические вопросы преодолели. Можно в сжатые сроки понять и прочувствовать целую, заданную и... фичи игровой индустрии, научиться специфическим приемам и т.д. Было бы желание... И самое тяжелое, кстати — не начать игру, а закончить ее.

КТ: Итак, период созревания закончен. Вы стали взрослыми и уверенными. И уже можете назвать свое самое любимое детище...

Вазль: Назову первый из наших проектов — **Adventures of Sherlock Holmes: The Mystery of the mummy**. Я не сказал бы, что это самая лучшая наша игра... Но! За каждый игровой стоит годы упорной работы — и «Холмса» тут можно выделить в первую очередь! Здесь мы достигли независимости в плане: создания, озвучивания, других специфических вещей...

КТ (откашляивается, немного нервничает): Давайте поговорим о другой вашей игре, которая уже упоминалась, — о наиболее успешном проекте **Journey to the Center of the Earth**. Я дискутировал о ней немного со своими коллегами, с журналистами-конкурентами, общался на форумах — вот решил вынести вердикт... от всех, так сказать...

Вазль (с интересом, придвигаясь ближе): Ну-ну! Вынесите ваш вердикт!

КТ: Авантюра вышла очень неплохой. Даже очень хорошей — бэкграунд, сказочные пейзажи, фантазия дизайнеров, художников и сценаристов, удобный инвентарь и т.д. Хвалить можно долго... Но! Есть всего один серьезный недостаток, который перечеркивает практически все перечисленные достоинства. Главная героиня. Она получилась неуклюжей: несимпатичной, абстрактной и неживой. От этого JCoE проиграла...

Вазль (улыбаясь, но немного язвительно): Очень интересно... Ну, и как же, по-вашему, возникает характер, личность?

КТ (понимает, что одной фразой сложно... да и с вопросами нужно поосторожнее): Ну... что касается графики, тут я не могу давать каких-либо советов... А вот диалоги... Героиня обычно общается с активными и неактивными предметами, говорит сама с собой, философствует (часто с юмором), переживает — и постепенно у нас создается образ живого человека. А у Арианы из JCoE диалоги составляющая была, как на плацу в армии, — все сухо и четко по делу...

Вазль: Неудивительно, нам поставили ограничение на текст диалогов в 10 000* знаков. А в том же ТЛХ было 40 000! Представляете разницу? В результате пришлось резать ножом по живому все диалоги. Обрезать до минимума и сверх минимума. Ес-



тественно, многое осталось недосказанным, пропали иронические эпизоды, лирические — фактически, остались сухие отчеты NPC перед героиней — и наоборот. И я думаю, это действительно испортило характер героини...

(*10 000 знаков — это двуполовина статья в нашем журнале. А теперь представьте — такое же количество текста, и на целую игру, длинную и сюжетную! Представили? Я с трудом... — Прим. КТ.)

КТ: На кого из игровых мэтров/девелопстудий хотели бы равняться?

Вазль: У меня совершенно нет желания быть на кого-либо похожим. Да, есть авантюры гораздо лучше наших, — но каждый исходит из своих ресурсов. Возьмем хотя бы *Siberia-II*. Хороший квест, согласны?.. Вижу, что согласны... Хорошо знаю людей,

которые над ней работали, и в то же время им не заведуют... Я просто не уверен, что мы можем себе позволить делать игры целых два года. Не позволяет простые требования сегодняшнего рынка.

КТ: Позвольте вопрос от всех геймеров, увлекающихся авантюрами? Когда же ваш сайт мы увидим не только на английском и французском, но и на русском языке?

Вазль (мгновенно мрачнеет): Я не хочу помогать пиратам! Никаким образом, даже переводом нашего сайта на русский!

КТ (вспоминает, что он журналист и как бы иногда задавать каверзные вопросы, потому продолжает переть на амбразуру): Вы говорите о пиратах как о разбойниках с большой дороги. А между тем пираты сейчас оснащены новейшим оборудованием, у них есть высокоточные переводчики... Думаете, большая помощь для них зойти на ваш сайт и вычитать информацию по-английски/по-французски?

Вазль (еще больше мрачнеет): Я поторюсь, — никаким образом не собираюсь пиратам помогать! И если особые методы воздействовать на пиратов у нас нет, то будем хотя бы делать то малое, что в наших силах! Вот скажите, если бы кто-то воспользовался вашей статьей, напечатал под своим именем и получил за вас гонорар — было бы приятно? Не возмущитесь бы?

КТ: Но украинский рынок вы тоже не хотите вывести именно из-за произвола пиратов?

Вазль (мрачно и жестко): А на Украине и нет никакого рынка! Не является Рынок в нормальном понимании то, что происходит здесь... Потому что люди, которые играют, покупают преимущественно пиратскую продукцию... Но вы не ответили на мой предыдущий вопрос: о краже статьи...

КТ: Украл коллега мою статью, напечатал под своим именем и получил гонорар? ...Да, мне было бы неприятно, и я бы громко-громко возмутился... Тут вы правы... Но есть же шанс лицензионно реализовать продукцию Frogwares?

Вазль: Да, реализуем. Наш лицензионный издатель — **1С**. Но вот я прохожу по улице, смотрю на обычную раскладку — и вижу три диска «Путешествия к Центру Земли»... Буквально один за другим лежат. Только один из них 1С'овский. Два остальных — сами понимаешь... Как думаешь, мы что то получим за эти два левых диска? (Делая паузу)

КТ (пытаясь разрядить атмосферу): Известно, что Frogwares — это филиал французской компании. Если проводить параллели с государствами, как бы вы охарактеризовали свое положение: республику, область, автономия, штат?

Вазль (наконец-то улыбается): Скорее, автономия. (Опять мрачнеет, встает, начинает нервно вышагивать.)

КТ: Вероятно, я вас уже утомил...

Вазль: Я нервничаю, потому что каждый день, когда еду домой, вижу раскладки с нашими играми на пиратских дисках... Я считаю: раз мы здесь живем, то не должны замалчивать происходящее. Это — часть общего контекста. И с Евросоюзом у Украи-

ны будут проблемы до тех пор, пока не решится вопрос бесконтрольного пиратства... (поземно успокаивается)

КТ (тоже успокаивается): Давайте, наконец, говорить о приятном! О ваших новых играх.

Вазль: Sherlock Holmes: The Silver Earring выходит в сентябре этого года во многих странах. С этой игрой еще до выхода мы совершили качественный скачок и вышли на новый уровень, подписав соглашение с большими издателями. Это хорошо, нас начинают воспринимать как равноценных партнеров очень серьезные компании. Издателя, кстати можно увидеть на нашей доске...

КТ (поднимает голову): О-о-о-о-о!!! (на доске маркером — гордая надпись **Ubisoft**/Поздравляю! ...Насколько готов Шерлок?

Вазль: Полностью. Что касается **80 дней вокруг света**, еще одной игры, находящейся в разработке — гейм-дизайн будет пиратским...

КТ: ???

Вазль (не замечая удивления): Действие — реалтаймовое, будем использовать лицензированную музыку, смешные диалоги и многое другое, например... [коммерческая тайна] — и это будет гораздо смотрительнее, игральнее и необычнее, чем стандартная авантюра. О сюжете пока умолчу — еще рановато его раскрывать.

КТ: А «Шерлок», видимо, будет классической?

Вазль: Относительно «80 дней» — да. Но очень качественной. Диалоги вписаны в тело игры так, что иногда не чувствуешь разницы между роликами и собственно игровым процессом. Сама игра выйдет в первой половине 2005 года.

КТ: ИМХО, хороший главный герой — это контрольный пакет успеха игры. Опишите главных героев обеих готовящихся авантур.

Вазль (улыбается загадочно, как сам великий Шерлок): Ну что можно сказать о Холмсе? Все уже сказано! Естественно, у нас есть свое видение персонажа... Но нужно играть, так не расскажешь... Кстати, наш герой был одобрен международной Ассоциацией Шерлоков Холмсов, подтвердившей, что он соответствует (почти светает)... международным нормам Шерлоков. Ну и, само собой, можно будет поиграть за Ватсона, куда без него? В «80 дней» герой — молодой англичанин, который связан родственными узами с другими героями Жюль Верна, очень эксцентричен.

КТ: О движках...

Вазль (подхватывает): ...разговор короткий. Для «Холмса» будет взят тщательно доработанный движок из «Путешествия к Центру Земли». Для «80 дней» — движок **Renderware** из Call of Duty (на консолях).

КТ: очередной ужасно оригинальный вопрос: далеко идущие планы — что в них намечается?

Вазль: Боюсь показаться параноиком, но пока говорить не хочу. Дело не столько в коммерческой тайне — просто боюсь говорить о том, что еще не начато.

КТ: Frogwares пусть молодая, но все же фабрика. И все же — квестов. Другие жанры не увлекают: шутер, стратегия...

Вазль (новый оттенок французской улыбки): Не хочется делать какой-то шутер с кинким поппалом монстрами и пиратом его как очередного убийцу Doom или Half Life. А стратегия — там сейчас столько игр о второй мировой или фантазийных... Смешать на все это — и тоже не хочется. И т.д.

КТ (с опаской — но твердо): Если вы так любите Киев, почему держитесь особняком от остальных девелоперских компаний и ведете практически отшельническую жизнь?

Вазль: ...Хм... Чтобы ответить на твой вопрос о студиях Киева и наших с ними отношениях... Приезжал недавно очень известный европейский издатель — и я рекомендовал ему перспективные, но «одиноким» конторы... Хотя, понимаете, что совсем не моя основная задача — показывать киевские студии. Это я к тому, что мы нормально контактируем с остальными.

КТ: И как отношения издателей со специальными разработчиками?

Вазль: По-разному. Однажды, например, посоветовал я одну из талантливых контор... [морально-этическая тайна] ...Вот так вот. Издатели, они такие — всегда будут говорить тебе (разработчику) в лицо: «Да», «Все отлично, но надо подумать и т.д. Так можно вокруг да около долго ходить. Но чтобы действительно заключить договор, нужно основательно попать и основательно подвигать попой. Если ты будешь сидеть сложа руки и ждать, счастье само не придет. **КТ:** А теперь — самый оригинальный вопрос...

Вазль: ...почему мы Frogwares? (Смеемся вместе с переводчиком.) Мы же французы, лагушатики, мы их жрем! (дословный



Вазль Амр в окружении сотрудников

перевод) И вообще, хотелось чего-то, как ты говоришь, оригинального...

КТ: И еще один оригинальный, теперь уже последний...

Вазль: Пожелания читателям?

КТ: Есть контакт!

Вазль: И работникам и читателям «Мика»: долгий жизни, возрастающего объема журнала. Большой привет читателям — и особенно читательницам!

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

ПЕТЫИЕ МЫСЛИ...

Вступление

Как это не парадоксально, но на смену весне пришло лето, правда, глядя через окно на низкое свинцовое небо, поверить в это не так уж и просто... Помнится, в прошлом году, в это время мы уже во всю купались и загорали... Впрочем, в этом году, на День Киева мы тоже купались, но вовсе не из-за жары, а по привычке.

Впрочем, не знаю, кто там как, я вовсе не ругаю погоду — скорее наоборот, я род — знаете, как оно обидно, когда все купаются, загорают, а ты сидишь на душем чердаке Департамента, и жаба, здоровенная, бородавчатая, орет на ухо страшным голосом и давит, давит, давит! Да и думать, когда мозги плывут, а пот заливают глаза, затруднительно, а уж миры спасать тем паче затруднительно.

Это не значит, что я против лета. Нет, когда мы уйдём в свой законный отпуск, я согласен на жару, тем более что в Карелии, куда мы с братцем и сестренкой намылились, жара — штука редкая.

Но вот знаете, что печалит больше всего? То, что, волюно или неволюно, но многие из вас расстаются с нами на лето — отпуска, каникулы, море, пальмы, пингвины с айсбергами — в общем, уезжают в такую глушь, где «Мик» днем с огнем не сыщешь. Да и разработчики, как правило, не болуют нас летом особыми изысканными подарками — тоже понимают, что вам не до спасения миров... Собственно, именно поэтому мечта многих — отпуск летом — для нас не более чем суровая реальность.

В любом случае, поздравляю всех, кто уже отлучился, искренне переживаю за тех, кому еще предстоит сдать экзамены — надеюсь, вы их не завалите. Лично я за свою жизнь хаялся, не завалил ни одного экзамена... я просто не являлся на экзамены по многим предметам.

Ну ладно, на этом покачим со вступлением и перейдем к основной, так сказать, части нашего выступления...

Ваши оценки

Надеюсь, вы не забыли, что в прошлом «Автоответчик» я внес небольшое предложение — попробуйте немного отвлечься от голословной критики и очередной порции идей и предположений, а присоединитесь к тем, кто разбирает непосредственно статьи и авторов. Не в плане, что, дескать, «катор Х полторы тормоза, лай, чего вы даёте ему писать???», а более конкретно. Увы, обвала писем с критикой не последовало — наверное, это действительно более сложно, чем ругать от фонаря, или просто роскваливать

«в общем». Сложнее, а кто сказал, что все должно быть легко?

Но, в любом случае, несколько писем пришло, и я с радостью предлагаю их вашему вниманию, да! Идеи! Сообщая, что отныне, письма с критикой статей и авторов являются приоритетными и имеют максимальный шанс попасть в «Автоответчик».

Естественно, что и просто интересные письма на другие темы имеют не меньший шанс — главное, чтобы они были ИНТЕРЕСНЫМИ, а не написанными под копирку. Ага?

Ладненько, приступим.

Первой микрофон вручим представительнице прекрасного пола **Mysh'e**.

Привет Кертис, проплатив очередной номер «Мика» 21(131)Ю, решила поддержать тебя в напоминании основной идеи «Автоответчика» — «обсуждение статей и авторов». Причем предметом моего обсуждения послужила вовсе не игра

раздо лучше получается. (А к редактору просьба бросить в руки Токаревскому не давать. И еще. Проверить, не было ли от лица компании Ahead Software AG лицу камрада OzOn'а передачи небольшой суммы условных единиц за небольшую рекламную кампанию.)

Кстати, судя по нашей голосовалке, некоторым цикл ОзОничка понравился. За него отдали один голос, что всего в два раза меньше, чем за «Автоответчик». А насчет передачи небольшой суммы денег надо выяснить, если что, пусть делится... Может и мне ночью про железо писать, если за это приплативают? (Для тех, кто в танке Т-70, поясняю — это шутка.)

Ну, а вот еще одно письмо, слово камрада (Злой, внимание!) под ником **Arhimond**.
Купив очередной номер «Мика» (покупаю его раз в месяц, может, даже реже), я наткнулся на твой «Автоответчик». Первым делом, выражу свою догадку по поводу твоего ника.

Мне кажется, что частично ты его взял из диалог «Кей Дач» Сергея Лукьяненко. Помнится, там был персонаж Кертис ван Кертис. Или ты взял свой ник по имени клана упомянутого Кертиса ван Кертиса — Тома Кертиса, эдакого подростка. Уж не знаю, почему ты взял именно этот ник (хотя, возможно, я ошибаюсь).

Пять баллов, за догадливость. Возьми с полки пирожок, сотри с него пыль и положи обратно. Абсолютно точно, прообразом для моего ника послужил Томми Ван Кертис. А вот почему... Не скажу — пусть это останется моей маленькой тайной...

Кроме того, я зашел на сайт Игрограда. И прочитал «статью» о «Механидодах». Нет, конечно, свобода — это хорошо, но не настолько же! Выражения вроде «Ку! — ЙОУУ!!!», «ля как быть» и прочее приводят к жасу! Нечитабельно.

Ну, статья о «Механидодах» — это да.

На любителя, как говорится, и некоторые читают ее вполне даже читаемо. Интересно, а такие же выражения в речи приводят к укасу, или ко? У меня тоже есть к данной статье определенные претензии, но несколько другие... Впрочем, что мы там говорили о вкусе и цвете?

А вот статья Талера про «Сибирь 2» понравилась.

Это хорошо. А вот почему? Обосновать можно?

А ваша статья про «Бейонд» совсем не понравилась — вы написали для людей, которые играют в эту игру. Тогда что остается делать людям, которые в эту игру не играли?



вая статья. А именно статья Антона Токарева «Need for CD-Speed».

Тут должен сделать чистосердечное признание и порвать тельняшку на волосатой груди Glukk'a — данной статьи я не читал. Я вообще редко читаю железные статьи, поскольку компьютера у меня нет. А если и читаю, то как правило, в «МК». Но ладно, это лирика...

Так вот, дорогой злобный редактор, будешь прикручивать Антона шурупами, зови! С удовольствием буду держать гаечный ключ. Это надо потратить столько бесценного газетного полотна на кучу малопонятных тяжело различных скринов с программами Nero CD-DVD Speed. А толку? Никакой полезной информации ни в кривых, ни в приложенном тексте. Даже вывод маломальского нет!

Ну, на самом деле, я добрый и пушистый. Только линия, когда болею, а болею всегда. Но идея насчет шурупов взята на вооружение.

Мое предложение тебе, Антоша, пишешь лучше обзоры к играм, это у тебя го-



Там ведь написано — играть! Что еще делать? Игро того стоит... Неужели это непонятно?

В общем, я даже не знаю, что сказать. Так тебе что, нечего сказать? Настоящему джентльмену всегда есть что сказать ☺.

Увы, но на этом все ☹. Больше никому нечего сказать? Вы меня расстроиваете, камрады, серьезно...

Ладно, тогда поговорю о другом.

ПоDAR'ок от DAR'a

Напоследок ☹ (ага, уже напоследок) письмом от камрада DAR'a. Почему напоследок? Так оно большое очень... Учиться, ага... Сразу извинюсь — письмо приведено не полностью.

Здравствуйте, Там/Dac/Kertis и весь «Мик» в вашем лице!

(Испуганно бегу к зеркалу и несколько секунд себя рассматриваю... Не, с лицом все в порядке...)

Привет, кали не шутить...

Помните, раньше ваши «портреты» напечатывали по два-три в номере, а сейчас? Так что обращаюсь к камрадству (если таки попалу в «Ответчики»: ТОВАРИЩИ! НЕУЖТО ИССЯКА ФАНТАЗИЯ НАРОДНАЯ? НЕУЖЕЛИ НЕКОМУ ВЗЯТЬ В ЗУБЫ ФОТОШОК ИЛИ КОРЕЛ ДРОВ И ИЗВЯЗЬ НЕЧТО ДОСТОЙНОЕ СТРАНИЦ «Мика»? Да, кстати, во вложении — дополнение к Гербарю Игрограда моего производства, только сразу предупреждаю — если что, не обижаться. Да, учтите, что рисовался этот герб ДАВНО ☹.

Да ладно, просто мы решили прерваться, портреты уже на целую Третьяковку хватит ☹. Но от новых не откажемся. За герб сенкс, хотя по большому счету он больше похож на шарж ☹.

Еще далее. Идея с рубрикой о разных гейм-коммюнити — действительно идея. Вот только, если опять склероз не напад, дело кончилось одной только статьей о FIFA'шной Киевской Лиге. Абидно, ну да что поделаешь — наверное, нема авторов. А жаль. Также пропали рассказы об Олдах-Киберспортсменах (Parlizan, TerminatoR). Также обидно. Хотя, опять же понимаю — авторы. А может, спортсмены закончились ☹? Ау, камрады, снова я к вам обращаюсь! Где вы? Я, конечно, понимаю, что таких игроков поймать непросто, стреляют они как бабы ☹, но и миковцев на свете великое множество — организуйте, что ли, оцепление клуба, да они засели и «без интереса» не выпустят ☹!

Вот будет Самсунговский чепл, будут и материалы. Надемся.

Еще дальше — в Galaxy Far, FAR manager away. По поводу сайта Игрограда. Зашел я на него. Посмотрел.

Красивая заставка, нечего сказать, просто супер (без иронии!), но пробиться сквозь нее удалось не сразу. По кликаю на ссылки пропуская заставку Avant Browser начинал доволно качать что-то, чтобы на полпути выкинуть страницу с оглашением Аашошки (если надо — у ме-

ня должно сохраниться ее содержание, могу поделиться).

Повторял с завидной регулярностью. Мозила тормозила ничуть не меньше, причем качала никак не быстрее. Но чужа не дурак — по адресу igrogad.com.ua/skipintro=True удалось таки пробиться сквозь заставку. Ура! Как оказалось, она скрывала за собой очень хороший сайт. Очень. ОЧЕНЬ. Нет, просто РУЛЕЗЗЗ! Вот только попорчено там все... Правильно, сайт лучшего игрового журнала сам должен быть игрой — в данном случае самым реалистичным симулятором Штирлица ☹.

О да! Мы в курсе...

Далее. О пользе или вреде ДЗБР. Не буду расписывать, скажу лишь одно: когда я рассказывал одному своему знакомому о вас («Мик» + ДЗБР), то совсем не видел ужаса непонимания в его глазах. Наоборот — с тех пор у вас стало одним читателем больше. «Добивающую» роль сыграла статья о втором «Айвинде» ☹. Вот так вот. А вы говорите... [это я опять к камрадству].



Собственно, мы тоже не считаем, что ДЗБР, в разумных количествах это плохо. Это ведь одна из фишек, как без нее?

Еще, вроде, мелькала мысль о кроссвордах на геймерскую тематику. С приколами, ессно. Непонятно, почему, но эта тема камрадством активно саботировалась. Поэтому во вложении... Правильно, кроссворды моего соствления.

О! Спасибо! Обязательно опубликуем, не в этом, правда номере — не влезет ☹, но опубликуем, кстати. А больше никто не хочет кроссвордик состряпать? Веселенький... Но тему ДЗБР, к примеру? За лучший кроссворд призов гарантирую.

Просили рисовок с пиратами? Их есть у меня.

Первый. На полке стоит диск с Wizard&Warriors — RPG такая. И что бы вы думали — на нем крусуете надписи: «жана — RTS». Я как впервые увидел, чуть этот диск не выронил.

Второй. Рядом с этим диском стоит Deus Ex (Rulezzzzzz forever!), перевод, судя по обложке, «Фаргус». Засовываем в сидилов, смотрим — а он нет, перевод на самом деле «Седьмого Волка». Да и то карвенный! — на протяжении одного диалога у одного и того же персонажа голос меняется дважды (!), причем кардинально.

Третий. Не то чтоб с пиратами, но все же. Играл я как-то в «Блек энд Вайт», и тут у меня сдох инт. Fdisk выдал фразу, достойную Задорнова: «Программы, установленные на диске С не позволяют обнаружить диск С».

Ладно, диск удалось реанимировать. Правда, тотальным форматированием. Поставил блеку по новой и... Ни за что не поверил бы, если бы не видел «соственноручными глазами» (С) Перумов... «Блека» увидела свои старые сейвы!

Те, что делались ДО форматирования! Можно подкинуть вашим железничкам задачку — как они (сейвы) пережили гибель винта?

Но и это еще не все — тут чинился месяц (системник ехал на гарантии аж в Киев и назад, в тогда не солнечный Крым), и ровно через три месяца горе-ла выдыха. Напрочь. Опять месяц лечения компа в Киеве. Зато есть и плюс — уезжала карточка со старшей SDRAM видеопамятью, приехала с DDR. Агрейд на халву ☹.

Хе-хе... Да, прикольно. У нас тоже почти всякие происходили... Последний раз прикол закончился тем, что я спалил выдыха. Три дня назад. Сколько уже довел себе зорек, если день не западился, не засовывать руки в комп и не ковыряться там плоскогубцами и скальпелем, а пригласить Sonechko... Все... Больше ни-ни...

ДА, ЧУТЬ НЕ ЗАБЫЛИ!!! Я тут начал потихоньку делать карточную игру, что-то вроде «Мэджика», с участием в ней как персонажей Вас. Причем в основе лежит довольно оригинальная, на мой взгляд, идея. Впрочем, насчет оригинальности не знаю. Умные мысли приходят в разные головы одновременно ☹. Если чего получится — могу предложить вам эксплицировать статью по этой игре ☹. Или даже цикл ☹. Нет, серьезно. Как вы смотрите на то, чтобы публиковать на страницах «Мика» правила вместе с картами (их будет меньше, чем в «Мэджике» ☹? Да и вы, писавший не только по «Мэджик» (навскидку вспоминаются Legend of Five Rings, Diskwars, Гарик, который Potter), может, посоветуете чего?

Игра это интересно, помните, подобная идея уже имело место быть ☹. У нас на Портале. Пока, увы, результата не видно — но, разобравшись, пиш. Удачи, в любом случае...

На этом, камрады, я с вами прощаюсь — активнее, активнее будьте!

P.S. В «Автоответчике» опубликованы работы камрада Aerial'a (номер 1) и камрада DAR'a — спасибо!



Андрей ГАБРУК pina@ukr.net

Секреты BIOS 2

Окончание, начало см.: «Мик» №22 (132)

Заглянем в CHIPSET
FEATURES SETUP

Затем проследуем в **ADVANCED DRAM CONTROL** и увидим такие вот интересные надписи, которые что-то там означают ☺.

✓ **System Performance** — производительность системы. С помощью этой опции можно существенно повысить скорость работы всей системы в целом! Установка значения на **Ultra Mode** дает хороший прирост скорости. Параметр может принимать значения: **Safe Mode** (безопасный режим), **Normal Mode** (установлено по умолчанию), **Turbo Mode** (быстрый режим), **Ultra Mode** (крайне быстрый режим). Все гениально и просто. Чем выше скорость, тем ниже стабильность ☹. Чем выше стабильность, тем ниже скорость. Вот в чем фишка! Всем известная SiSoft Sandra на тесте пропускной способности памяти дико ругалась и тыкала пальцем ☹ на низкую пропускную способность шины памяти. После того как мой друг поставил **Ultra Mode** — все проблемы мгновенно исчезли.

✓ **CAS Latency Setting** — опция регулировки задержки сигнала. Аналогична **SDRAM CAS Latency Time**. Заданные значения: **2T, 2.5T, 3T**. Рекомендуется выставить минимальное время задержки. Если модули памяти «плотнют».

✓ **Prefetch Caching** — режим предварительного кэширования (кэширование с упреждением). По умолчанию отключено (**Disabled**). Включение существенно повысит быстродействие.

DRAM'атичный тест

Ну что, уже утомились малехо от скучной теории ☹. Ну тогда вперед, за орденами.

Тесты проводились на двух платформах, с использованием SDRAM и DDR SDRAM (чтобы никому не было обидно).

Обе платформы тестировались в PC Mark 2002.

Итак, наш первый подопытный кролик ☺: процессор Celeron 850 МГц/плата Acorn 6MB15E/память 256 SDRAM/HDD WD400JB 40 Гб 8 Мб кэш 7200 об/мин., ОС Windows 98.

Все настройки в BIOS по умолчанию (табл. 1, №1):

SDRAM CAS Latency: 3;
SDRAM Cycle Time: 7/9;
SDRAM RAS-to-CAS: 3;
SDRAM Precharge Time: 3.

Параметры BIOS выставлены на максимальное быстродействие (табл. 1, №2):

SDRAM CAS Latency: 2;
SDRAM Cycle Time: 5/7;
SDRAM RAS-to-CAS: 2;
SDRAM Precharge Time: 2.

Вторая платформа: процессор Celeron 1.7 ГГц/процессор AOpen AX45-V SiS 645/память PQI 256 DDR266 (2x128)/жесткий диск WD400 JB 40 Гб 8 Мб кэш 7200 об/мин., ОС Windows XP Pro.

Все настройки в BIOS по умолчанию (табл. 2, №1):

System Performance: Normal Mode;
CAS Latency Setting: 2.5T;
Prefetch Caching: Disabled.

Значения выставлены на максимальное быстродействие (табл. 2, №2):

System Performance: Ultra Mode;
CAS Latency Setting: 2T;
Prefetch Caching: Enabled.

Наверняка, всем известно, что большинство материнских плат имеют специальные встроенные функции, активизация которых влияет на скорость системы. Функции ускорения также могут регулироваться через BIOS.

Load Turbo Defaults. Загрузка Turbo-режима, что приводит к изменениям в некоторых параметрах BIOS, что позволяет повысить производительность. Но не надо расстраиваться, если вы в своем BIOS'e не обнаружили такой вот фичи ☹.

Стандартные настройки задержки памяти в режиме Turbo (табл. 2, №3):

System Performance: Normal;
CAS Latency Setting: 2.5T;
Prefetch Caching: Disabled.

Значения выставлены на максимальное быстродействие при включенном Turbo-режиме (табл. 2, №4):

System Performance: Ultra;
CAS Latency Setting: 2T;
Prefetch Caching: Enabled.

Как мы видим, каждое из устройств (CPU, Memory, HDD)

неплохо показывает себя в плане быстродействия в условиях Turbo-режима. Но это не означает, что выставив все настройки на максимальную производительность, вы однозначно повысите скорость работы всех устройств в системе (хотя теоретически так и должно быть).

Вывод

Ну что, вот и сказке конец, и кто слушал молодец, а кто нет... Ну в общем, это их дело ☹. Прошу прощения у всей компьютерной общественности за скучные таблицы. Но скажите, какой смысл показывать прирост производительности графических, если он столь незначителен? А если он столь незначителен, тогда зачем вообще вся эта статистика, скажут одни. И зачем лезть лишней раз в BIOS, скажут другие. Делайте как хотите, но я скажу так: если вы действительно хотите заставить работать компьютер быстрее, не стоит брезговать никакими возможностями ☺. Даже столь небольшой прирост тоже чувствителен! Как для строительства дома закладывается крепкий фундамент, так и производительность должна строиться с фундаментом, и давайте начнем именно с BIOS'a. А ну-ка проанализируйте все внимательно, ведь мы с вами не повысили напряжение на процессоре, не увеличили частоту шины, и самое главное, пока что не пользовались никакими полезными софтинками для разгона (может быть ☹, а них я напишу в следующий раз). А скорость то возросла!

Но не стоит забывать и о том, что не все модули оперативной памяти могут нормально выдерживать изменение задержек сигналов! Попробуйте вышеописанные настройки, только если уверены в модулях памяти.

Ой Извините, заговорили, а эфирное время уже подходит к концу. Очень надеюсь, что мы еще увидимся с вами, дорогие читатели, на страницах этого замечательного журнала!

P.S. Выражаю глубокую благодарность своей девушке Лесе за вдохновение, а также Денисенку Валерию Валериевичу за предоставленную тестовую платформу и необычайное терпение.

Результаты тестов в PC Mark 2002

Табл. 1

№	CPU score	Memory score	HDD score	Total score
1	2017	1407	1093	4517
2	2082	1486	1120	4688

Результаты тестов в PC Mark 2002

Табл. 2

№	CPU score	Memory score	HDD score	Total score
1	3910	3770	1144	8824
2	3941	3954	1098	8993
3	3968	3807	1118	8893
4	4013	4004	1143	9160

Олег ЯРОВОЙ oleg_ator@rambler.ru

КОВАРСТВО ПРИВодОВ

Верная читалка

Поверно, многие пользователи ПК слышали о том, как «легко» и «красиво» разлетаются CD-диски в высокоскоростных приводах. До того времени, пока я не стал одним из обладателей такого мощного устройства, я и гадать не мог о том кошмаре, который в действительности творится с дисками.

Появившиеся несколько лет назад высокооборотистые приводы завлекли многих как своим скоростным фактором, так и ценой. Купил себе одного из таких красавцев (а именно 52x LG), я все чаще стал слышать от друзей и знакомых об опасности, которая может подстергаться при использовании данного типа CD-ROM. Тут и то в ключах разлетались диски, унося за собой в небытие новенькие приводы. Каждый раз, вставляя диск в CD-ROM, я был уверен, что подобная участь рано или поздно постигнет и меня. В качестве мер предосторожности я использовал массу всевозможных программ для снижения скорости оборотов приводов, а также неустанно следил за целостностью дисков.

Шло время и мне все больше казалось, что это лишь пустые разговоры, что те, у кого разлетаются диски, либо не умеют правильно пользоваться приводами, либо живут в них всякую гадость ☹. Ну как еще мог думать начинающий на то время пользователь, который только начал бороздить просторы компьютерного пространства ☹. В общем, я полагал, что это может случиться с кем угодно, но только не со мной и не с моим «дорогим» приводом.

Как известно, от тюрьмы и от сумы не зарекайся. Но оказывается, что еще от некоторых вещей в жизни зарекается нельзя. Ну я даже знаю, о чем вы сейчас подумали: «Ну вот, догнали», мол. Разлетелся диск в твоём LG...» и так далее. А вот и нет! Я его через несколько лет верной службы продал. И как мне известно, он до сих пор исправно служит своему новому хозяину. [Во всех известных лично мне случаях «разлетавшихся» в CD-приводах диски имели радиальные трещины, на которые пользователи не обращали внимания. — Прим. ред.]

Случай...

А все случилось совсем не так, как могло случиться. Решил я приобрести взамен своему старенькому приводу новенький, да не просто CD-ROM, а целый CD-RW. Да вот какой выбрать — не знал. Обходя все фирмы и магазины [ну ни прями-таки все, а те, которые мне были по душе ☹], посоветовавшись с продавцами и своими знакомыми-специалистами, поискав в Интернете, я остановил свой выбор на модели **ASUS 48x24x52x**. Я и по сей день считаю его самым лучшим из всех подобных приводов как на то время, так и сейчас.

Моему ликование не было границ. И вот в одно прекрасное утро включаю свой компьютер, открываю лоток привода CD-RW, кладу диск на каретку [музычку решил послушать в MP3], закрываю привод. Где-то вдали щебечут птички, шумит ветерок, как всегда, слышу усиливающийся звук раскручивающегося диска и тут... ТУХ... БУХ... и тишина. Не слышно ни птичек, ни ветерка и уж тем более моего маленького ASUS'а. У меня сердце в пятки ушло, когда я увидел перекошенную каретку привода.

На ошибки учатся, после ошибок лечатся ☹. Ну что же тут поделаешь? Диск негоден не склеить. «Что же делать?» — крутилось у меня в голове тогда. Нести привод в фирму, но устранение последствий «разлета» диска гарантийное обслуживание не предусматривает. А может, покупать новый привод? А со старым что делать? Одни вопросы...

...Разборки

Ну, подумал я про себя, хуже, чем есть, уже быть не может. Буду я его сам ремонтировать. Сорвал с него гарантийные наклейки и начал, как говорится, творить чудеса: разобрал, вытрусил все осколки [поверьте мне, их было о-ч-е-н-ь много]. В моем случае это был лицензионный диск, даже уже не один диск, а несколько десятков маленьких дисков ☹ различной формы. Как позже я обнаружил, на этом диске была маленькая трещинка, которая и стала причиной столь печальных последствий.

Итак, продолжим. Вытрусив осколки и собрав привод, я попытался включить его. Как ни странно, диски он читал как и раньше, а может быть, даже лучше ☹. И мне казалось, что все, как и раньше, вроде бы ничего и не было, пока не всплыл тот факт, что болванки-то писалка не прожигает ☹. То есть прожигает, NERO выводит сообщение об успешном прожиге диска на ХХ скорости, до только потом эти диски не полностью читаются. Процентом 70 информации читаются без проблем, а потом — как отрезало. Даже на самой болванке невооруженным глазом наблюдался какой-то странный дефект записи. Мне пришлось снова снять крышку с привода и начать думать, что же все-таки происходит на самом деле. Почему привод нормально читает чужие диски, а свои прожигать соответствующим образом не хочет?

Сколько я испробовал дисков, пока думаю ☹. Казалось, мной были обдуманы все возможные варианты. Думал, может, головка после удара съехала со своего места, может, какой-то сбой в электронике происходит или где-то контакта на шлейфах нет. Несколько недель я так мучился, пока не решил разобрать CD-RW-привод, как говорится, до последнего винтика. После тщательного исследова-

ния принципов работы я обнаружил тот факт, что очень мелкие осколки диска все еще находились в приводе! Вся причина моих бед заключалась в малюсеньких крошках диска, застрявших в червячном механизме привода каретки лазерной головки. То есть того механизма, который отвечает за позиционирование на трек диска при чтении и за расстояние между треками при записи. Эти осколки и вызвали задержку в поступательных движениях головки на несколько миллисекунд (а может, и того меньше) и «перескакивание» ее через нужный шаг. Всего этого было достаточно, чтобы запороть диск при записи, на это не оказывало сильного влияния на работу привода во время чтения данных. Ведь, как известно, не считая один раз информацию с дорожки, привод делает еще несколько попыток, которые при записи, увы, не представляются.

Таким образом, реабилитацией или, лучше сказать, вторым рождением для моего привода стало его полная разборка до последнего винтика с последующей промойкой в спирту ☹ и продувкой всех его механических составных. При сборке для смазки механических узлов можно воспользоваться силиконовой смазкой или каким-то другим смазывающим веществом. Сборку, естественно, нужно проводить в правильном порядке. Ну этому, я думаю, вас учить не надо. Следует заметить, что если у вас после сборки CD-ROM'а остались лишние детали ☹, значит, вы где-то допустили ошибку или вам удалось значительно упростить конструкцию какого-либо функционального узла ☹. Обязательно выясните, какой это узел, как вы упростили его и обратитесь к фирме-разработчику (фирме-производителю) за вознаграждением за свое изобретение, которое поможет им снизить трудоемкость и себестоимость продукции, а также повысить эффективность производства ☹.

Если вы хотите упомянуть один факт, с которым столкнулся в своей практике. Когда в приводе разрывает движущую болванку, то нужно обратить особое внимание не только на мелкие осколки в механизме, но и на фольгу с диска, которая может за счет статки приклеиться к электронному компоненту и платом привода. По своей природе эта фольга является токопроводящей, и поэтому может привести к короткому замыканию или электрическому пробое элементов платы. В таком случае привод будет труднее восстановить, а может, даже вообще невозможно. Вы только не подумайте, что я пытаюсь вас напугать, просто я прошу вас быть аккуратнее и внимательнее.

Вот таким нехитрым способом мне удалось вернуть в боевые ряды привод. Дерзайте, будьте бдительны, и у вас все получится. Нужно только поверить в свои силы!

Наименование	грн.	у.б.	кол.
Компьютеры			
С.Б.Б. 2300 / 14.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	148	140	5
HP 1772 / 2200 / 14.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	139	229	1

Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
HP 1714 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	139	220	5
HP 1714 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	174	251	3
HP 2000 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	203	473	5
HP 2000 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	206	519	1

Компьютеры на базе AMD Athlon			
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	148	174	5
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	159	167	1
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	157	251	1

Компьютеры на базе AMD Athlon			
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	110	147	8
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	1480	1500	1
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	2316	1386	5
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	11134	2642	3
Аматор 950 / 4.1/3000 / 4.44 / 4200 / 18	10869	3360	8

Компьютеры для ПК			
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	97	19	1
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	131	3	1
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	158	29	1
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	416	8	1
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	230	64	2
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	292	167	1
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	419	132	1
Самсон 133-3 (Самсон) / 18	653	113	2

Матричные принтеры			
HP CORP(266.313) - 126m-512m от	96	18	5
HP DSRM 128 mB PC130 Hyundai	181	20	2
HP DSRM 128 mB PC133	116	21	3
HP DSRM 128 mB PC130	122	22	2
HP DSRM 128 mB PC133 (PostScript mB W)	103	34	2
HP 128/175m HP DSRM, HP, High Sensing	139	25	1
HP DSRM 234 mB PC130	216	39	1
HP DSRM 234 mB PC1270	238	43	2
HP 128/175m HP DSRM, HP, High Sensing	139	25	1
HP 128/175m HP DSRM, HP, High Sensing	139	25	1

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

КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

КНЯЗЬ ТЬМЫ

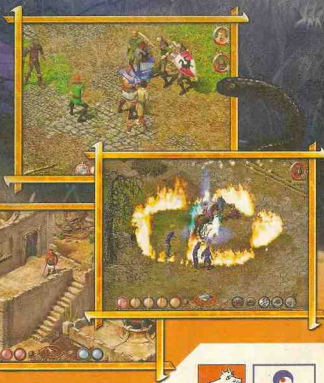
SACRED



ACTION ASCARON LINE

«Князь тьмы» - один з найяскравіших візрів жанру action/RPG за всю історію його існування. Неосяжний фентезійний світ, що інтригує небанальний сюжет, велика кількість різноманітної зброї, колоритні персонажі та „продвинута” система боїв. Забудьте про всякі „д’ябли” - «Князь тьмы» пропонує набагато більше, чим ви можете собі уявити!

- Шість оригінальних типів персонажів, включно з Серафимом та, уявіть собі, Вампіршу!
- Гігантський та неймовірно різноманітний світ. Ніяких плутанин по нудним коридорам. Тобі можна битися як божевільному, та відпочивати душою...
- Потужна система комбо-ударів та унікальних скілів - такого ви ще ніколи не бачили!



pc cd-rom

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

