



№ 26(136)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

28.06.2004

THIEF

DEADLY SHADOWS

WCG2004

WORLD CYBER GAMES

ADVENT

RISING

ШКОЛА МОЛОДОГО ДЕВЕЛОПЕРА



ВНИМАНИЕ

**ВЕДУТСЯ
РАБОТЫ!**

Уже почти совсем очень скоро!

**НОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС
КО ВСЕМ ИГРАМ СРАЗУ!**





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 Кошобицкого и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-протас»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессаоргпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

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

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

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

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЧЕРВНІ 2004



1-й ПРИЗ - наручні часи Gembird
F-Watch+Flash USB 128

2-і ПРИЗИ - джойстик Rockfire
(безпроводний)

3-і ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1



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

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

Список статей

1. DAVERT.
Advent Rising, стр. 7
2. pantera sls.
Морской охотник, стр. 8.
3. L.A.V.R.
F.E.A.R., стр. 9.
4. Дмитрий АМПИЛОНОВ.
World Cyber Games, стр. 10.
5. MANIAC.
Thief 3, стр. 11-13.
6. Андрей М. aka SCRATCH.
Crusader Kings, стр. 14-15.
7. АКЕЛЛА.
Scorched3D, стр. 18-19.
8. Том/Doc/КЕРТИС.
Советы по прохождению: Sacred, стр. 20-21.
9. Андрей<MaD>ГОРДИЕНКО.
Gods, стр. 22.
10. Кирилл ТАЛЕР.
MindLink, стр. 23-25.
11. Том/Doc/КЕРТИС.
Школа молодого девелопера, стр. 26-27.
12. Игорь БЕЖЕВЕЦ.
Мужик, купи компьютер! Стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

ЧП на территории Департамента. Вчера злоумышленники сбили две первые буквы создания Кадетского корпуса, и какое-то время он читался, как «Детский». Каково же было удивление статурного состава, когда утром на здании снова появились две самодельные корявые буквы. Теперь это «Недетский корпус!». Мы уже совсем большие — с Днём молодёжи!

1C выходит на консольный рынок

Недавно стало известно, что крупнейший российский издатель компании **1C** решила обратить внимание на рынок игровых консолей. Первым опытом компании в этой



сфере станет издание на территории стран СНГ игры **Van Helsing**, созданной компанией **Saffire Studios** для платформы X-box, PlayStation 2 и GameBoy Advanced. Сама игра не будет переводиться на русский язык, однако в версии от 1C вы найдете руководство на русском. Van Helsing создан

на по мотивам одноименного художественного фильма, который относительно недавно появился в нашем прокате. Ну а для тех, кто по каким-то причинам не знаком с сюжетной завязкой фильма, вкратце расскажем, в чем же, собственно, дело. Действие игры будет разворачиваться в 19 веке на территории Трансильвании. Именно сюда прибывает профессиональный охотник на вампиров и прочую нечисть по имени Ван Хелсинг, чтобы спасти последних представителей древнего рода, родоначальник которого поклялся уничтожить графа Дракулу. Помимо семейства короля вампиров, нашему герою придется иметь дело с оборотнями, приспосаблившимися к тайне чудовища Франке-

нштейна и противостоять не слишком разборчивым с методами представителям рода человеческого. А попутно выяснит тайну собственной личности, ведь Ван Хелсинг, подобно многим великим героям, страдает полной амнезией.

Игра представляет собой 3D-action с видом «от третьего лица» и, по крайней мере судя по скриншотам, довольно четко следует сюжетной линии фильма. Сроки выхода локализованной версии «Ван Хелсинга» пока что не известны, а PC-геймерам не особо и интересно. Однако сам факт того, что 1C решила заняться изданием консольных продуктов, уже указывает на то, что приставочный рынок все глубже начинает укореняться в наших широтах, — и воз-



можно спустя некоторое время мы с вами, подобно игрокам всего мира, стать непосредственным свидетелем войны консольных и PC-игр.

Комната страха

Замечательная новость для всех поклонников одного из лучших хоррор-проектов — **Silent Hill**, пришла к нам из офиса компании **Konami Digital Entertainment**, которая выложила в Сеть подборку скриншотов PC-версии четвертой части этого замечательного сериала, имя которого устрашает своим лаконизмом: **Silent Hill 4: The Room**. А это значит, что данный проект все-таки будет портирован на PC. Правда, когда это случится, на сегодняшний день, к сожалению, неизвестно. Разработчики снова обещают нам нового героя и новую инт-

ригу. На этот раз нам придется перевоплотиться в человека по имени Генри Тауншенд,



который, в отличие от своих предшественников, не раскатывал по миру в поисках приключений на свою, так сказать, голову, а просто проснувшись однажды утром, обнаружил, что кошмарные монстры из ночных сновидений явились к нему прямо на дом. Со временем Генри узнает, что его комната оказалась на пересечении порталов, ведущих в самые разнообразные, но одинаково кошмарные вселенные. Для того чтобы выпутаться из сложившейся ситуации, закрыть порталы, да и попросту остаться в живых, Генри придется посетить множество ужасных миров, сразиться с десятками порождений Зла и решить огромное количество головоломок. И думаем, никто не удивится тому, что в процессе своих странствий нашему герою не раз придется оказаться на улицах небольшого городка, расположившегося на Тихих



Холмз. Пелиз Silent Hill 4: The Room для платформ X-box и PlayStation 2 намечен на сен-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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



тября этого года. Ждем, когда Kopati обнародует дату выхода PC-версии.

Гарри отряхивает пыль

Известная киноккомпания **Warner Bros.** вопреки своим громким заявлениям — дескать, мы не собираемся сотрудничать с бездарными компаниями, которые делают плохие игры по нашим гениальным фильмам, — тем не менее не собирается полностью порывать с гейм-индустрией, о чем в очередной раз засвидетельствовало сообщение журналистов сайта Eurogamer (<http://www.eurogamer.net/>), которые со ссылкой на свои источники (какие именно, не уточняется) сообщили о том, что Warner Bros. заинтересована в создании компьютерной игры по мотивам фильма **Dirty Harry**. На данный момент уже две девелоперские компании (их названия также не разглашаются) согласились перенести героя кинобоевика на экраны мониторов. Естественно, подобную информацию нельзя считать официальным заявлением. Множество недоговорок, равно как и отсутствие подтверждения со стороны представителей Warner Bros., низводит ее до уровня слухов, которых немало гуляет в Сети — но, согласитесь, тема интересная. Для чего Warner Bros. понадобилось реанимировать героя фильма, бывшего популярным в далеком 1971 году? Думаем, что со временем ситуация прояснится.

Компьютерные грезы

«ЖЖ» — в смысле, «Живой Журнал», а не то, что вы подумали ☹ — плотно вошел в жизнь Интернет-сообщества и становится все более полезным для желающих получить информацию из первых рук. Вот, например, недавно в «ЖЖ» появились записи известного писателя-фантаста **Сергея Лукьяненко**, которая, несомненно, порадует поклонников его творчества.

«Достигнута договоренность о создании компьютерной игры по «Императорам иллюзий». Есть ощущение, что проект серьезный. (Несерьезных проектов и разговоров на тему было много). Жанр — RPG. События будут не понапрямую повторять сюжет книги, а скорее, основываться на Вселенной «Линии Грез» («Император Иллюзий»).

(Для тех, кто воскликнет: «А как же "Мастер оф "Орион"? От "Ориона" в «Линии Грез» были лишь названия рак и планет. Их, конечно, придется изменить.)

Ну что ж, новость, несомненно, радостная. Ведь качественные игры, созданные по мотивам хороших книг, — все еще редкость на нашем (да и не только нашем) рынке. Очень жаль, что никаких подробностей об этом проекте пока еще нет. Будем надеяться, что они появятся в самом ближайшем будущем. Следите за новостями.

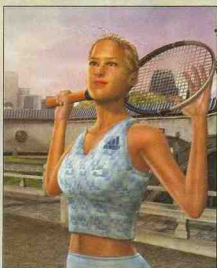
Тайное становится явным

Не так давно мы рассказывали вам о новом проекте компании **Crystal Dynamics**, который будет называться **Snowblind**. Для тех, кто забыл, напомним, что действие игры будет разворачиваться в будущем

на территории разрываемого гражданской войной Китая. А прекратит весь этот беспредел предстать бойцам американского спецподразделения. От обычного симулятора спецназа игру отличает киберпанковская направленность (помимо огромного количества разнообразного футуристического оружия, наши бойцы будут активно использовать биомпланты, значительно повышающие тем или иным образом возможности персонажа) и участие «отца» Deus Ex **Уоррена Снектона**, поддерживающего проект. Кстати, недавно стало известно, что все это не спроста. Изначально **Snowblind** задумывался именно как «ответвление киберпанковского сериала Deus Ex» и носил название **Deus Ex: Clan War**. Однако, как это часто бывает, что-то пошло не так, и проект видоизменился: вместо заходящей от промышленных выхлопов Америки нас переберем в Китай, а героя-одиночку, борющегося с прохитрыми всемогущими корпорациями, сменила группа спецназовцев. Кроме того, игра из action/RPG превратилась в тактический шутер с рывками элементов. Вот такая метаморфоза. Однако разработчики кланятся, что родство **Snowblind** с Deus Ex все-таки будет ощущаться: общая атмосфера игры, импланты, закрученный сюжет — все это должно притянуть по вкусу поклонников киберпанка в компьютерных играх. Впрочем, и само заявление о киберпанковском сериале не может не радовать поклонников жанра. Вот только хорошо было бы, если бы за основу все-таки брали оригинальный Deus Ex, а не его кастрированный родственник **Invisible War**. Но здесь мы можем только рассчитывать на благоразумие и трудолюбие разработчиков.

Портированные теннисисты

Компания **Atari** официально анонсировала PC-версию симулятора большого тенниса **Top Spin**. Эта игра была создана компанией **Power and Magic Development** для платформы X-box в конце прошлого года и получила название лучшего теннисного симулятора. И вот, вскоре и мы с вами сможем привыкнуть к этому чуду. Версия для ПК долже



на появиться в продаже в сентябре этого года. Нас ждут индивидуальные и парные мат-

чи с шестнадцатью звездами мирового тенниса, среди которых будут такие известные личности, как Анна Курникова, Себастьян Гросжан и Лейтон Хьюит. Помимо одиночного режима, игра поддерживает мультиплеер по локальной сети и через Интернет.

Телепат на тропе войны

Чешская компания **Centauri Production** объявила об «отправке на золото» своей новой трехмерной адвенчуры **Gooka: The Mystery of Janatris**, которая является продолжением игры **Gooka**, увидевшей свет в 1997 году. В этой игре нам придется перевоплощаться в довольно необычного персонажа по имени Гук, который проживает в сказочном городе Паренти и работает там судьей в местном скационном суде. Однажды, вернувшись из дальнего путешествия, Гук с ужасом обнаруживает, что его дом сожжен,



жена смертельно ранена, а единственный сын убит неизвестными злоумышленниками. Преписленный праведного гения, добродетельный служитель закона превращается в неутомимого мстителя и отправляется



на поиски негодяев. Для того чтобы исцелить жену и спасти сына нашему герою придется решить множество зловещих загадок, пообщаться с различными персонажами и выстоять в схватках с врагами всех мастей. Здесь следует заметить, что в отличие от своей предшественницы **Gooka: The Mystery of Janatris** стоит на стыке таких жанров, как *adventure* и *action*, к тому же приправлена безудержными элементами RPG. В долгом и трудном путешествии Гук сильно поможет его телепатические способности. Судя по всему, на этом уникальном даре нашего героя возложено довольно много сюжетных моментов. Гук умеет читать мысли своих собеседников и даже в какой-то степени воздействовать на их поступки. Согласитесь, герои-экстрасенсы попадались нам в играх не так уж часто, и если разработчикам из Centauri Pro-



duction удалось достойно реализовать эту идею, то, возможно, нас ожидает интересная и довольно необычная игра. Релиз GooGa: The Mystery of Janatris намечен на конец июня этого года. Ждем-с.

Новое дело Братья-Пилоты

Компания **1C** объявляет о выпуске игры **«Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли»**, непосредственной разработкой которой занимался широко известный в узких кругах Олег Корстелев при поддержке компаний **«К-Д ЛАБ»** и **PIPE Studio**. Эта искрящаяся юмором, насыщенная невероятными головоломками история с детективным сюжетом, продолжающая традиции предыдущих игр про неутомимых сыщиков Коллегу и Шефа, поступила в продажу 11 июня 2004 года в рамках серии **1C:КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ИГРУШКИ** (2 CD-ROM).

Сборка игры «Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли» полностью выполнена на технологии **QD Engine**, разработанной калининградской компанией «К-Д ЛАБ».

Ускользающий фронт

И еще одно сообщение, пришедшее к нам из офиса компании **1C**.

«Фирма **1C** и компания **Best Way** объявляют об открытии официального сайта игры **«В тылу врага»**. Ресурс будет целиком и полностью посвящен новой тактике в реальном времени от **1C** и **Best Way**: посетители найдут здесь самую свежую и точную информацию о проекте, скриншоты, информацию об игровой технике, демо-версию и многое другое. В будущем сайт будет регулярно обновляться и пополняться информацией».

Так что если вы следите за разработкой данного проекта — добро пожаловать на официальный сайт (<http://games.1c.ru/outfront/>). Ну а тем, кто по каким-либо причинам не слышал об этой оригинальной игрушке северодонецкой компании, кратко расскажем, о чем, собственно, идет речь. Действие тактической игры перенесет нас во времена второй мировой войны. Разработчики предлагают игрокам четыре компании (одну — за СССР, вторую — за Германию и две за Союзники), каждая из которых будет опираться на собственный сюжетом и оригинальными персонажами. Вам придется взять контроль над небольшой группой солдат, стремящихся перейти линию фронта и присоединиться к своим войскам. В принципе, можно сказать, что геймплей игры будет напоминать игровой процесс *Commandos*, однако северодонецкие разработчики сделали большой упор на использование боевой техники того времени. Еще одна «фишка» игры — реалистичная физика: практически все игровые объекты разрушаемы, а взрыв бронированного снаряда вы никогда не увидите со взрывом осколочной. Полюбопытство реалистичности также должен порадовать тот факт, что все стрелковое оружие и боевая техника имеют реальных прототипов. Короче говоря, не исключено, что малознавшая украинская компания предоставит нам продукт, который

сможет на равных соперничать со знаменитой ниваловской *«Операцией Silent Storm»*.

Умом и сноровкой

Компания **«Акелла»** объявила о подписании договора с **GMX Media** на локализацию и издание на территории стран СНГ игры **Airborne Troops**, созданной французской студией **Widescreen Games**.

«Airborne Troops — захватывающий гибрид из *action* и *adventure*, переносящий игрока в оккупированную Францию времен второй мировой войны. Двое агентов-парашютистов должны высадиться на захваченную немцами



территорию, но при высадке один из них был серьезно ранен, и главный герой, его командир, приняв решение заменить бойца. Теперь ему предстоит пройти череду смертельно опасных миссий, а управляющему им игроку — поучаствовать в битвах, о которых он раньше знал лишь из учебников истории...»

Разработчики обещают нам множество разнообразных миссий, одни из которых придется проходить, пользуясь исключительно рефлексом и уничтожая все на своем пути, а во время как другие потребует скрупулезного тактического планирования. Нам ожидают реальные места и события, которые были с точностью воссозданы по архивам и историческим документам. Оружие и униформа персонажей игры также имели аналоги в реальном мире. Сюжет игры построен таким образом, что если вы провалите какую-либо из сюжетных миссий, ход событий кардинально изменится, и выполнить следующее задание окажется намного сложнее, чем в случае успеха. Релиз локализованный версии *Airborne Troops* намечен на осень этого года.

Карибские новости

И раз уж зашла речь об **«Акелле»**, то нельзя не упомянуть о проекте этой компании, который, пожалуй, большинство геймеров ожидает больше всего. Речь идет, разумеется, о **«Корсарх II»**. Стараясь сделать игру как можно более непохожей на свою предшественницу, разработчики вносят в нее все новые и новые дополнения и улучшения. Сведения о некоторых из них недавно появились на официальном сайте компании (<http://www.akella.com/k2/features1.html>). Создастся такое впечатление, что изменениям подвергаются практически все аспекты игры. Впрочем, судите сами.

«Живой мир. Отныне игрок не является центром мироздания, и в окружающем его мире постоянно происходят какие-то события, причем каждое имеет причину и след-

ствие. Так, например, страны воюют между собой, мирятся, заключают альянсы, отстраивают колонии. Волновые капитаны бороздят просторы архипелага, занимаясь торговлей, разбоем и даже выполнением квестов.

Полноценный захват и менеджмент колоний. Теперь игроку доступна возможность захватить колонию, оставить ее себе. В таком случае ответственность за ее процветание, отстройку и защиту целиком ложится на его плечи.

Реальный Карибский бассейн середины XVII века. 18 островов и более 20-ти колоний.

Новые возможности морского боя. Полностью переработанный интеллект противников бросит серьезный вызов вашим командирским способностям, а возможность уничтожения пушек добавит новые грани в стратегическую составляющую боя.

Улучшенное управление подчиненными. Теперь можно отдавать огромное количество команд, начиная с уже привычных «покинуть опасную зону» до «взять судно противника на abordage». Помимо этого будет доступна возможность разделять свою эскадру на несколько частей и отправлять компонентов в самостоятельные походы.

Микроменеджмент судна. Игроку придется заботиться о своей команде, которая помимо оплаты будет требовать провианта. Также команда теперь набирает опыт во время плавания и морских сражений, что ска-



зывается как на управляемости вашего судна, так и на том, насколько эффективно будет проходить бой на палубе вражеского.

Система слухов в действии. О каждом значимом событии в игре теперь можно узнать в таверне или в море, поговорив с дружеским или нейтральным судном, что позволит игроку более эффективно планировать дальнейшее развитие своего персонажа и его деятельности.

Система торговли. Торговля стала по настоящему интересной, прибыльной и удобной. Теперь у игрока есть возможность очень точно планировать торговые операции и, помимо колоний, торговать с дружественными ему кораблями.

Новый интерфейс. Полностью переработанный интерфейс игры позволяет игроку быстро найти любую интересующую его информацию. По отзывам наших тестеров, новый интерфейс очень удачно сочетает в себе удобство, информативность и доступность.

Что и говорить, «Корсары II» — это откровенно та игра, которую стоит ждать!





Davert dabog@ukr.net

ADVENT RISING

* * *

Мы не одни в этом мире. Неужели на просторах огромного и необъятного космоса не может существовать никакие формы жизни? Какова вероятность того, что где-то в закоулках вселенной живут другие разумные расы? Какова вероятность того, что не только на Земле смогла возникнуть и развиваться жизнь? И самый важный вопрос: на каком уровне развития находятся те, другие живые организмы? На эти вопросы мы пока не знаем от-

получить от него истинное удовольствие. Ведь сценарий игры тоже вышел из-под пера Орсона. Вот только уж слишком трудолюбивым оказался их сценарист — и *Advent Rising* уже анонсирован как часть трилогии экшенов. Орсон пришел в *GlyphX Games* три года назад, когда компания только начинала свою игровальческую деятельность. До этого они занимались игровым маркетингом — но людям свойственно делать работу не только ради денег, но и для души.

Конечно, желания создать свою игру недостаточно для того, чтобы войти в сонм разработчиков — много проектов умерло в зародыше, то из-за отсутствия кадров, то из-за отсутствия финансирования. Что изобило, наших героев от подобной участи? Конечно же, их некоторый опыт на игровом рынке. Дружба с *Epic* (которая была их клиентом) поспособствовала приобретению *Unreal 3 Engine*, и разработчики сосредоточились на игровом наполнении. Основная роль в нем отводится истории и эмоци-



вета, и потому мы предоставляем их на растерзание фантазии. Сколько писателей и режиссеров сделали себе имя на теме взаимоотношений людей и пришельцев.

В большинстве книг и фильмов, повествующих о столкновении людей с пришельцами предполагается, что иннопланетные гости намного более развиты, чем люди, и уничтожение человечества для них не более чем вопрос времени. А что если все не совсем так? Или все совсем наоборот? По сюжету игры *Advent Rising* в далеком космосе многие галактические расы обнаруживают соседей. Поблизе познакомившись друг с другом, они узнают одну интересную деталь: у всех у них одна общая легенда. Легенда о богоподобных существах, которые однажды захватят всю Галактику. Этих существ называли «людьми», но ничего больше о них неизвестно. Никто из представителей этих рас не видел людей, никто не знал, существуют ли они вообще.

И вот однажды пришельцы случайно обнаруживают эту богоподобную расу... А также одного ее представителя по имени *Гидеон Вьез*.

* * *

Если вы интересовались научной фантастикой, вы, наверное, слышали про писателя *Orson'a Scott'a Card'a*. Как советуют на одном из сайтов, прежде чем дальше читать превью по этой игре, вам стоит прочитать его рассказ *Ender's Game*. Только тогда вы сможете оценить всю суть грядущего проекта от *GlyphX Games* и

эм. Эмоции... Не совсем обычное слово в лексиконе разработчиков, да и много ли игр, где приходится действительно переживать? Переживать за судьбу героев, за судьбу всего мира. Пожалуй, именно из-за отсутствия эмоций многие игры оказываются отвергнуты игроком. Трудно объяснить, что нужно сделать для пробуждения чувств у человека, но тем не менее *GlyphX* сообщают о титанической работе, проделанной в этом направлении — мимика персонажей, характерная мускулатура каждой ключевой ситуации и т.п. «Влияние жизни» на персонажей — во многом заслуга все того же *Orson Scott'a*. Но кроме всплеска эмоций разработчики обещают взрыв адреналина ужасающей силы. Разработчики собираются предоставить игрокам «невообразимое разнообразие геймплея и управления», про которые сейчас будет рассказано более детально.

* * *

Если есть злые боссы, то противостоят им должен супергерой, уничтожающий их просто стадами. Что должен знать, уметь или иметь герой для этого? Он должен быть лихим акробатом, пахнущем всеми восточными циркачами во главе с Принцем Персии. У него должно быть много оружия, оно должно стрелять как в обычном, так и в альтернативном режиме, и его можно использовать сразу с обеих рук. Для этого привлекается система *Z-targeting lock-*

Разработчик: *GlyphX Games*

Издатель: *Majesco*

Жанр: *action/adventure*

Системные требования: учитывая, что игра разрабатывается на *Unreal 3 engine* — весьма немалые

Дата выхода: лето 2004

сп, ранее использоваемая на приставках, позволяющая точно определить две разные цели. Кроме всего этого, герой должен быть наделен специальной силой и пользоваться ею не хуже учителя Йоши, Дарта Вейдера и Нео. Его способности дадут возможность сталкивать врагов со стен, выдирать из рук оружие, бегать по стенам и при этом не забывая стрелять. Главный дизайнер не отрицает, что огромное влияние на него произвело творчество Джорджа Лукаса. Наверное, оно же определило граничащую с «эмоциональностью» концепцию кинематографичности игры — термин, уже страшный затаенный игроманами разных рас и национальностей, но тем не менее вполне актуальный. Последнее будет выражаться в самых разнообразных роках камер, и эффектах. Конечно же, какая кинематографичность без прекрасной графики? Конечно, сверхмощный движок еще не является гарантией таковой. Дизайнеры убеждают не то что фотореалистичность окружающей среды, они хотят сделать свой мир гиперфотореалистичным. И хоть смысл от этого не меняется, зато звучит намного красивее.

* * *

Первые отзывы с *E3* уже подтверждают, что разработчики выполнили многие свои обещания. Даже трудно сделать какой-то вывод. Просто попытаться отнестись к сказанному как к фактам, а не бесспорным обещаниям. Предоставить себе лучшие кадры из *Jedi Academy*, *Blood Rayne*, *Max Payne*, *Prince Of Persia* и подождать все три грядущие



части. Впрочем, есть несколько настоящих опасных моментов, к которым можно отнестись и как к потенциальным минусам игры. Первое — это камера: получится ли в придачу к красоте обеспечить ее удобство? Второе — *Advent* разрабатывается не только для PC, но еще и для X-Box'a — нельзя сказать, насколько негативно повлияет это на игру, однако параллельная разработка под разные платформы себе зарекомендовала не лучшим образом.

pantera sls

МОРСКОЙ ОХОТНИК

Бытует мнение, будто все, что можно было придумать в игровом мире, уже существует. И если РПГ можно совершенствовать хотя бы благодаря сюжету перемене характеристик персонажа, а шутеры — благода-

Как вы яхту назовете...

Основой игры станут события второй мировой войны, сражаться нам, конечно же, придется за союзников, и как само собой разумеющееся следствие этого — нам предлагают катера, находившиеся в то время в распоряжении Англии, России и Франции, а это, ни много ни мало, 10 моделей судов — от самых миниатюрных разведывательных катеров до гигантов военно-морского флота. Судя по намерениям, создать флот из авианосцев и собственно по интервью с разработчиками, кроме морского «охотника», нам предложат и «птиц поднебесных», вот только несколько в иной роли — в качестве воздушной поддержки вражеской атакующей силы.

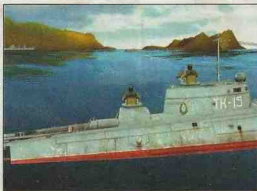
Физические данные

Не может не насторожить мою геймерскую душу постоянное, с которым «Ахелла» буквально штампует морские стратегии. Какой-то маленький чертик внутри меня (уж ни Микпорта ли от Кертиса перебралось?) заставляет задуматься об их схожести, о том, нет ли тут нескольких капель лени (ведь можно использовать один и тот же движок без

ры новому оружию, то что делать с таким узким подкадром, как «морская стратегия», остается для меня загадкой. Точнее, было загадкой до определенного момента. Пока я не узнала о том, каких «цыплят» готовят к осени «Ахеллас».

Однажды, много лет назад...

Однажды, много лет назад, а точнее в 1999 году, было запланировано создание новой игры, но у разработчиков и их заказчиков все время находились новые идеи, на которых и сосредотачивалось все внимание. Вот и повис «Морской охотник» где-то между «Корсарами» и «Веком Парусников». Правда, зависание это оказалось в некоторой степени пророческим — месторасположение между этими гигантами моря сразу определило характер новорожденного, по желанию родителей объединившего в себе черты обоих предшественников. Поэтому и трудно назвать «МО» игрой определенного жанра — это смесь тактический боев из «Корсаров» и стратегических будней «ВП». Кстати, реалистичность боев в этой игре обещают сделать значительно более развитой. Так, к примеру, вам не удастся догнать плавать с пробойной в борту, ибо судно будет кренить довольно-таки сильно, что вызовет постепенное его затопление. Кроме того, вы не сможете точно навести прицел — все-таки корабль накренился, угол стрельбы придется сильно менять или же затопить/утяжелить противоположные отсеки, чтобы уравновесить ваш корабль. Согласитесь, что всего этого не было ни в «Пиратах», ни в более ранних «Корсарах».



каких-либо доработок, без особого труда «подогнать» очередной проект под старую физику и графику, и никто не заметит! Но когда разговор касается «Ахеллы», дело обстоит совершенно по-иному. Несмотря на использование уже известного по «Корсарам» движка storm2, главное достоинство морских игр — вода, совершенно изменилось. Судить об этом можно по выложенному на сайте разработчиков видеоролику, где видно, что вода стала лучше взаимодействовать

Разработчик: «Ахелла»

Издатель: 1С

Жанр: морская стратегия

Примерные системные требования:

✓ минимум: 1.2 ГГц CPU 256 МБ ОЗУ
Geforce 3, Radeon 8500;✓ рекомендуется: 2.8 ГГц CPU 512 МБ
ОЗУ Radeon 9600 Pro, Geforce FX 5700Дата выхода (приблизительно): осень
2004 года

с окружающей средой и с объектами, из-за чего появилось некоторая зеркальность... Теплится в душе надежда, что за оставшееся время, — а его еще вполне достаточно для исправления ошибок, ситуация с водой изменится в лучшую сторону.



Второй составляющей продвинутой реалистичности можно назвать физику повреждений. Речь идет о том, что мы должны были увидеть в так до сих пор и не вышедших в мир «Корсарх 2» — будут и деформации корпуса, и его разломы, пожары на палубе и внутри трюма. Остается надеяться, что ребята не перестарались с реалистичностью, ведь не хотелось бы, чтобы, например, из-за длительной работы над физической физикой не было уделено должного внимания другим, не менее важным составляющим игры.

Кстати, хоть это с физическим данным пациента отнестись и нельзя (скорее, к химическим свойствам), в игре будет представлено три режима: возможность развития событий в соответствии с сюжетом (выполнение всех заданий по порядку), кооператив и многопользовательский режим (предположительно до 16-ти игроков). Совместив все это с возможностью подстраивать игру под себя, мы получим сразу несколько игр в одной: тут вам и аркада, и стратегия, и тактика...

Предварительный вердикт...

Собственно, стратегии я не люблю, но «МО» куплю. Из-за реалистичных боев. Из-за графики. Из-за того, что этот проект просто невозможно пропустить среди большого количества многофункционального отстоя... Уже сейчас игра довольно рьяно обсуждается на многих игровых форумах, где ее то называют очередным клонотом, то возносят на пьедестал небесных высот. Да и на самом деле, вынести вердикт довольно непросто на фоне еще нескольких проектов той же «Ахеллы» — не расплылся ли ребятам за количеством игр и не забудут ли о их качестве...



L.A.V.R. l.a.v.r.27@mail.ru

F.E.A.R.

Как мошара летит на свет, так гей-
мер летит на свежую игру.
Народная мудрость

Предисловие

Стоит только в Сети появиться слухом о но-
вом амбициозном проекте, будь-то стратегия,



РПГ или шутер, так сразу сотни геймеров, обоз-
ревателей и критиков начинают собирать круп-
ные информации, буквально переверывая сотни
игровых сайтов. Так вышло и на этот раз,
еще бы, ведь это шутер от самих «моноли-
тов», создателей Aliens vs Predator 2, NOLF'a
и Trop'a, который 2.0. Но статья сейчас не о
них, а об их новом проекте, представленном
широкой публике на выставке E3 (итоговый обзор
Маньяка «Тридевятой выставке 2004!» («Мир»,
№2 (132), 23 (133), 24 (134), 25 (135)) под
названием «аббревиатурой» F.E.A.R.

Игра, товарищи!

Заинтриговал? Ладно, поехали... Пер-
вым, действительно серьезным, заявлением
«монолитов» стал отказ от движка UnTech,
на котором строились предыдущие игры.
Сам F.E.A.R. будет создан на собственном
графическом движателе, обещающем краси-
вую картинку с поддержкой DirectX 9.0 и всех
современных фиц, типа pixel shaders v2.0,
технология bump-mapping. Также разработчи-
ки собираются ввести в игру детализиро-
ванные модели персонажей, текстуры само-
го высокого разрешения, реалистичные те-
ни и, конечно, мощный физический движок
(ну как у всех?). Можно, конечно, сказать,
что почти каждый разработчик заявляет о
великолепной графике своего проекта, од-
нако посмотрев на первые скриншоты, я мо-
гу вас заверить, что картинка выглядит не ху-
же, чем в том же Doom 3. Хотя, и то правда,
в «Криде» скриншоты то же оставляли
после себя довольно радужное впечатле-
ние. Конечно, я не могу сказать, будет ли
графика считаться красивой после выхо-
да «великолепной тройки» (S.T.A.L.K.E.R.,
Doom 3, Half-Life 2), может, но то время кар-
тинка покажется уже стандартной, не более.
Но не станем загадывать. О музыкальном
сопровождении и озвучке еще ничего неиз-

вестно, но я думаю, по этому поводу волно-
вовать не стоит.

Тонкости игрового процесса еще неизве-
стны (хотелось напечатать специально для пер-
лов, что будет скорее всего шутер), одно-
ко разработчики описывают геймплей в сти-
ле «Матрицы», хотя также упоминалось и
об известном ужастике «Звонки». Сход-
ство с «Матрицей» подтверждено возмож-
ностью нашего героя замедляться (режим
slow-motion). Также, по всей вероятности,
нам позволят прокатиться на каких-то фу-
туристических автомобилях. Действие иг-
ры разворачивается в аэрокосмическом
комплексе Armacham Technology Corpora-
tion, куда вторглись неизвестные захватчи-
ки. Правительство, приняв сигнал бедствия
со станции, направляет туда большую груп-
пу отряда специального назначения. Одна-
ко по прибытии спецназа на место проис-
шествия связь с группой была потеряна: ока-
зывается, весь бойцовский состав был разо-
ван в клочья (комментарии с сайта). И только
теперь к делу привлекается отряд F.E.A.R. (First
Encounter Assault and Recon) — ударная груп-
па по особому опасным поручениям. Все эти
приспешники напечатают достаточно мрачную
атмосферу, которая смахивает больше на HL 2.

Так как экшен командный, то в некоторых
эпизодах нам будут помогать еще четыре че-
ловека, а именно: координатор Ройдан Бет-
тер, снайпер Джин Сун-Вон, пилот Спен
Яковски и подрывник Дуглас Холдгей. По-



ко неизвестно, позволят ли нам отдовать при-
казы товарищам по заданию, или они будут
действовать сами (то маловероятно).

Все события в игре будут происходить в ре-
жиме реального времени, игровое время сов-
падает с настоящим — сколько часов прошло
в игре, столько и в реальном мире. В общем
обещается около 12 игровых часов, хотя, ко-
нечно, это очень мало. Наш герой также смо-
жет побегать по какому-то футуристическому
городу, в котором творятся очень странные ве-
щи, но посмотрим, что будет после релиза.

Как уже говорилось, разработчики упоми-
нают о сходстве игры с фильмом «Звонки». Не
знаю, как это будет выглядеть, может, дей-
ствительно монолитовцы прилетят к ско-

Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: футуристический командный экшен
Системные требования: не известны
Дата выхода: 2005 год

жету мертвецов? А вдруг придумают что-то
оригинальное? Но, как говорится, вскрытие
покажет. А этого самого «вскрытия» нам ждать
довольно долго, еще примерно год, так как
релиз намечен на начало-середину 2005 го-
да. Также радует, что игра создается исклю-
чительно для владельцев персоналок.



Чтобы увидеть хотя бы скриншоты, можно
заглянуть на сайт разработчиков или просто
покопаться в Инете. Ну а если вы хотите по-
лучить хоть какое-то впечатление, а не про-
сто картинки, очень рекомендую скачать ви-
деоролик к игре. Благодаря своей малой про-
должительности, около 40-ка секунд, весит он
достаточно мало — приблизительно 5 мет-
ров, ну а заборать его вы сможете отсюда:
www.ag.ru/?files/videos?12086. Не по-
казываю три эпизода: столкновение с де-
сантником, режим замедления и поездка на
авто. Конать или нет — выбирать вам.

Послесловие

Много ли выходит в последнее время хо-
роших шутеров? Я думаю, что предостато-
чно, причем на любой вкус: и «мясо» (Painkiller),
и stealth (SC Pandora Tomorrow), и футури-
стический экшен (Breed), зточенный под муль-
типлейер (UT 2004), и просто отличная игра
(FarCry). К тому же скоро появятся уже упо-
мянутые ожидаемые HL 2, Doom 3 и Stalk-
er. Выйдет Xenos, You are Empty, WehrWolf,
надеюсь, не менее интересные проекты от
наших земляков. Выйдут... Да что там, пере-
считать можно долго... Но нас интересует со-
сем другое. Смогут ли F.E.A.R. не затеряться
среди этих игр? Смогут ли заинтересовать и
доказать свою оригинальность, а не предло-
жить просто новую войну с олимпиами (хотя я
чувствую, без нее не обойтись)? Смогут ли
не только покориь сердца геймеров, но и
оставить о себе светлую память? Посмотрим...
Но лично я думаю, что смогут. Что
пройдет через все испытания, потому что...
хотя бы потому, что это игра от Monolith, а они,
как известно, фуфла не гонят (Contract J.A.C.K.
не в счет — они просто копии на новый дви-
жок?). И я просто уверен, ребята не подве-
дут, ведь они практически всегда доказывали
свою правоту, докажут и на этот раз.

P.S. Не знаю, какие требования будут
у «Феар», но полагаю, к моменту выхода
они окажутся стандартными.



Дмитрий АМПИЛОВ

SAMSUNG

WCG 2004

WORLD CYBER GAMES

3 июня в спорт-баре «Планета Спорт» наконец-то состоялась долгожданная пресс-конференция, посвященная четвертому Кубку Украины, то бишь украинским отборочным World Cyber Games. Никаких особых сюрпризов в этом году не будет, поэтому пресс-конференция получилась по-рабочему лаконичной. Главными новостями стали изменение места проведения некоторых региональных отборочных, изменение квот, а также возрастного ценза и связанных с этим нюансов. Но об этом — чуть позже.

Рудет, что с каждым годом турнир привлекает к себе все больше внимания. Причем внимания не только геймерского. Вступительное слово по традиции взяла господин **Джей Чан Йон**, генеральный директор Samsung Electronics в Украине. С небольшими докладами на пресс-конференции выступили **Огнян Данчев**, менеджер компании Intel по работе с реселлерами в Украине; **Олег Кристюк**, директор по продажам и маркетингу компании K-Trade; **Сергей Лебедь** — заместитель начальника по борьбе с правоупорядочиванию в сфере интеллектуальной собственности, а также **Александр Бернатович** — президент всеукраинской ассоциации компьютерных клубов. Вот так. Ради общей цели Кубок Украины по компьютерным играм собирает под своими колымажками людей, занутому оказывающихся по разные стороны баррикады. Из глобальных партнеров World Cyber Games в Украине не побывала разве что NVIDIA. Может, в следующем году @?

Теперь о самом животрепещущем. Круг городов, принимающих региональные отборочные, с восьми сузился до семи. Организаторы решили не обременять «туристов» из Одессы, Киева и Симферополя лишними расходами на поездки в Запорожье и Ровно, раскидав «лишние» квоты в места средоточения главных киберспортивных группировок @. Одессе как столице Unreal Tournament и родине White Ra, прошлого-годового победителя в Broodwar, достались дополнительные квоты UT и StarCraft. «Стратегическая» столица Украины Симферополь получила увеличенное представительство в WarCraft и Counter-Strike. Однако больше всего повезло «вечному фавориту» — Киеву. По одной дополнительной квоте в каждой номинации. Оно и не мудрено — из Киева по региону сильней всего и разъезжались. Хотя... думается, многим киевским «отцам» до сих пор снятся кошмары по мотивам прошлогодней расстановки призовых мест @.

Касаемо возрастного ценза, приведу фразу с официального сайта украинских отборочных (<http://www.wcg.com.ua>): «Согласно действующему законодательству Украины, в этом году был изменен минимальный возраст участников украинских отборочных WCG 2004 до 16 лет. В связи с многочисленными просьбами, поступившими от

игроков, чей возраст не достиг 16 лет, оргкомитет WCG 2004 UA принял решение разрешить им участвовать в украинском этапе соревнований».

Для этого нужно при подтверждении регистрации в клубе в день соревнований предъявить судьям **нотариально заверенную справку** от родителей а том, что они не возражают против участия их сына (дочери) в украинских отборочных WCG 2004.

Участниками Гранд-Финала в Сан-Франциско (США) смогут стать только те победители украинского финала, которым на момент окончания отборочных WCG 2004 (1 августа) исполнится 16 лет. К радости и огорчению юной, но чрезвычайно многочисленной геймерской армии Украины.

По региональным отборочным. Они будут проводиться не в два этапа, как в прошлом году, а в три. 3-4 июля отстреляются Донецк и Днепропетровск, 10-11 июля — Одесса и Львов. Апогей апофеоза — симферопольские, киевские и харьковские отборочные начнутся 17-18 того же июля. Клубы, в которых будут проводиться отборочные, пока уточняются. Одно известно точно — финал состоится 30-31 июля. В Киеве. В Украинском Доме. Наконец-то!

При всем уважении к дому Учителя, до уровня Украинского Дома он не дотягивает ни по одной статье. Полноценно провести фестиваль, задуманный компанией Samsung Electronics, получится лишь в здании на Европейской площади. Датой проведения всемирного финала назначили на 6-10 октября. Местом, как и предположили, Сан-Франциско. Досталось бедной калифорнийщине что надо — сначала губернатор-терминатор, теперь вот — World Cyber Games @. О культурной программе читайте в следующих номерах.

Немного увеличится общее количество стран-участниц WCG. Их станет 62 против 55-ти в прошлом году. Стройные ряды участников World Cyber Games пополнят Монголия, Норвегия, Финляндия,

Узбекистан, Грузия, Сербия и Черногория, а также Кувейт. Возвращение в киберолимпийскую семью Норвегии и Финляндии было ожидаемо. Прекрасно, что нашли средства на проведение турниров братские Узбекистан и Грузия. А вот очередная «пролет» Беларуси, несмотря на все увещания Белорусской Федерации Компьютерного Спорта, честно говоря, не удивляет.

Теперь коротенько пробежимся по отборочным нашим близким, не очень близким и совсем дальним соседям. Пока все уважающие себя страны только-только собирают пресс-конференции, шустрые румыны уже успели закончить Кубок Румынии @. Причем во всех шести «компьютерных» номинациях. Интересно, что на стадии региональных отборочных в Broodwar и WarCraft соревновались Онлайн на эксклюзивном канале WCG. Возможно, это стало благодаря сотрудничеству оргкомитета World Cyber Games и Battle.net, официального сервера Blizzard ent.

Немногом отстает от румынов наши северные соседи. У них региональные отборочные в самом разгаре. Как и в Румынии, соревнуются во все шесть компьютерных игр. Интересно, что в России действует не только официальный сайт **WCG Russia**, но и сайты некоторых региональных отборочных. Результаты региональных отборочных мы опубликуем в следующем номере.

Полноценные отборочные получили Латвия, Литва и Эстония. У каждой из этих прибалтийских стран будут индивидуальные национальные отборочные и полноценное представительство на World Cyber Games.

Кстати говоря, многие пресс-конференции транслировались телекомпаниями и развлекательными порталами. А в Китае на «кспреску» присутствовало более 120 журналистов.

В заключение скажем, что регистрация на соревнования уже началась. Милости просим на www.wcg.com.ua.

Даты проведения	
Региональные отборочные	
Донецк, Днепропетровск	3, 4 июля
Одесса, Львов	10, 11 июля
Симферополь, Киев, Харьков	17, 18 июля
Финал Кубка Украины (национальные отборочные)	
Киев	30, 31 июля
Гранд-Финал	
Сан-Франциско, США	6-10 октября

Город	Квоты на регионы			
	Counter-Strike CZ (команда)	StarCraft (игрок)	WarCraft (игрок)	UT2004 (игрок)
Днепропетровск	2	2	2	2
Донецк	2	2	2	2
Киев	3	3	3	3
Львов	2	2	2	2
Одесса	2	3	2	3
Симферополь	3	2	3	2
Харьков	2	2	2	2
Участники Всемирного финала в США	1	1	2	2

MANIAC

THIEF

DEADLY SHADOWS

Команда эстонских разведчиков незаметно крадется к границе Германии. Посмотрите на это сбегались жители окрестных сел.

К этому заданию я готовился максимально ответственно. Спиронир из гардероба чей-то модный черный плащ, выпомал из дверного косяка отличную дубинку, даже купил новые адидасовские кроссовки на мягкой подош-

поручили сторонним компаниям. Надеюсь, примеры приводить не нужно?

В общем, когда Thief 3 спустя четыре года терзаний все же соизволил выйти, я пошел за диском, преисполненный самыми нехорошими предчувствиями. Забегая наперед, вынужден сказать, что сбылось только самая малая их часть, да и то, не самая важная. В двух словах — игрушка удалась. А теперь подробнее.

Смерть железу

С первой же проблемой я столкнулся буквально при запуске игры. Мой родной компьютер, доселе казавшийся мне белым, пушистым и вполне справляющимся со всеми поставленными ему задачами, сдал позиции по всем статьям. Он не соответствовал ни одному пункту системных требований, и уж тем более подпункту **Внимание** (см. в «шопке» статьи). Так что если вы хоть раз присадились об апретиде своего железного друга, сейчас самое время воплотить задумку в жизнь.

Я не стану в подробностях расписывать то, как я крадусь от одного редакционного компьютера к другому, пока не видели хозяева, втихоря ставил «Вор» и играл, играл-играл. В силу того, что хозяева, как правило, выдергивали меня из-за своих машин через довольно короткие промежутки времени, игру пришлось проходить не вдумчиво и комплексно, с максимальной красотой отлушав каждого охранника, а наоборот, скакать голлопом по уровням, благословляя всех встречных дубинкой направо и налево. Нет, в этом, конечно, тоже есть свой определенный шарм, но все же я крайне рекомендую играть в Thief неспешно, с расстановочкой и самой мощной акустической системой, которую способен вытнуть ваш семейный бюджет. Уж поверьте бывалому вору, оно того стоит.

Новостная сводка

Одной из отличительных особенностей серии Thief всегда была сюжетная линия. Будучи, в принципе, довольно банальной и высосанной из пальца, она все равно умудрялась захватить игрока настолько, чтобы играть в игру хотя бы потому, что интересно, а чем же все кончится? Объяснить сей

Разработчик: Ion Storm

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: stealth чистоопородный

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 4 1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, звуковая карта, 3 Гб свободного места;

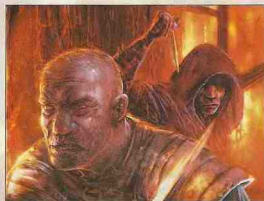
✓ **рекомендуемые:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, звуковая система 5.1

Внимание: игра не поддерживает видеокарты, так или иначе связанные с буквосочетанием MX, а также усиленно не дружит с Windows 9x!!!

феномен можно тем, что все зависело именно от подачи сюжета. Случайно подслушанный разговор, найденная в мусорном бачке записка, укременное из ящика письмо — везде содержались мажонские крупицы истории, из которых постепенно вырисовывалась сама суть происходящего вокруг.

Вот уже дважды Гаррет спасал свой мир. Теперь ему предстоит сделать это еще раз. Началось все с того, что таинственное общество Хранители (Keepers) нашло у себя в архивах пророчество о Темных Времених (Dark Ages). Дескать, наступят они, и тогда свет превратится во тьму, жизнь — в боль и вообще, существование на планете несколько затруднится, если их наступление не отменить. Чтобы это сделать, необходимо провести серию ритуалов с использованием множества могущественных артефактов, которые оказались равномерно поделены между сектами города.

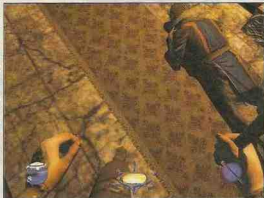
В этот момент Хранители и вспоминают о сиротке, которого в свое время подобрала, обогрела и научила всяческим воровским приемам. Как вы уже, вероятно, догадались, сиротку зовут Гаррет, более того — это мы. С этого момента игра постепенно начинается: глава Хранителей находит нашего знаменитого вора и просит утянуть все необходимые им предметы, аргументируя это все большой наградой. Ну о Гаррет, не будь дурак, не удовлетворяется одними только пополнениями личных запо-



ве, чтоб, стало быть, не шумели при ходьбе. И принялся ждать репиза третьего «Вора».

Год ждал, два ждал, три ждал. Долго, конечно говоря, ждал. Разработка его началась буквально сразу после выхода второй части, а это — лето двухтысячного. За это время много чего произошло. Например, компания Looking Glass объявила о своем банкротстве и права на разработку достала Ion Storm'у, куда, собственно говоря, и перешло работать большая часть экс-люкинговцев. Или вот майкрософтовский черный гробик, именующийся X-box (не говоря уже о гробике PlayStation 2 от Sony), получил столь большое распространение в мире, что очень многие игры стали параллельно разрабатываться и для компьютеров, и для консолей. Все это повлекло за собой несправимые последствия в мире игристроя, которые не могли не сказаться на разработке третьей части похождения Гаррета.

Собственно, именно поэтому я, да и не только я, немного опасался за судьбу игры. Ведь уже не один проект был загублен на корню именно потому, что его собирались делать кроссплатформенным, что влекло за собой массу технических ограничений. И уж никак не меньшее количество сиквелов погибло от того, что их разработку

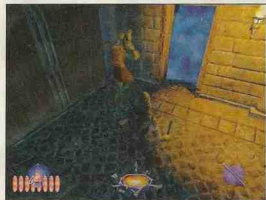


сов золота, и начинают докапываться до сути... Чтобы в результате опять-таки самостоятельно спасти мир!

Они убили Кенни

Так, все, традиции соблюдены, обзор начался с рассматривания сюжета, теперь можно переходить к торжественной части. Итак,

у нас появился еще один повод плюнуть в сторону Дади Билли с его майкрософтом (именно так, с маленькой буквы, ибо зол я великий). Именно благодаря ему мы можем попрощаться с гигантским размахом миссий



из предыдущих частей и удовлетворяться набором малюсеньких локаций, соединенных «зоной перехода». Вспоминаете «Постал 2», да? Да и в «Сталкере» нечто подобное намеревались сделать... Хотя мы откликлись. Так вот, из-за того, что загадочная приставка X-box не может носить в своем чреве более 64 мегабайтов оперативной памяти, она не в состоянии обшить даже более-менее крупный уровень. Хорошо хоть в стенах Ion Storm трудятся действительно талантливые дизайнеры и мап-мейкеры, которые даже на столь маленьких участках смогли грамотно расставить постройки и украсить место, — даже в пределах одной карты вполне можно заблудиться. На тем не менее, а бывлом гигантизме снело можно забыть... А жаль, ведь еще одной сильной стороной серии были огроные пространства, доступные для изучения. Теперь же в городе, скотом до десятка узеньких улочек, или потрошащее скоужихием замке, начинотет постепенно разыгрыватся клаустрофобия.

Визуализация

Но по крайней мере, маленький размер локаций — это единственный серьезный недостаток игры. Даже графика, которую многие почему-то ругают, на поверку оказалась не такой уж страшной. Да, текстуры размытые, да, персонажи угловатые. Но, во-первых, в «Воре» это отнюдь не главное. Вспомните предыдущие части, созданные на движке Dark. На проветривающий кубизм почему-то никому не приходило в голову жаловаться. Если кто-то пытался возразить, мол, а вы видели движок КуЗ, его тут же забрасывали банановыми шкурками. Потому что для «Вора», в первую очередь, важна физика, звук и освещение. Если движок в состоянии поддерживать эти три элемента на должном уровне, значит, он для этой игры подходит, и точка.

Известно, что для Deadly Shadows использовался движок Unreal Warfare. Другой вопрос, что программистам Ion Storm, по их собственным заявлениям, пришлось переписывать его чуть ли не по новой. Дело в том, что разработчики хотели реализовать полноценные реалистичные динамические тени, более того, они добились эффекта частичного

затенения, доселе в играх не использовавшегося. Нет, конечно, в Splinter Cell попадались моменты, когда, скажем, на Сама светило солнце сквозь оконную решетку, но они все были прописаны заранее. В Thief же все тени абсолютно чистые. Поэтому если мы палятоно скрыты во мраке, и лишь ботинок наш остался на освещенном месте, нас все равно заметят.

За физику в третьем «Воре» отвечает неизвестный Havoc, который, по-моему, пришел к месту только в Painkiller. Потому что отпущенные тела, скрюченные после подвоя в замысловатые рогаки, отнюдь не впечатляют, а скорее, наоборот, — вгоняют в тоску. Да и ящики с бочечками не всегда летают по правильным траекториям...

Что касается звукового сопровождения, то здесь Thief как всегда на высоте. Впрочем, это неудивительно, ведь в «Воре» звук — это чуть ли не половина игры. Кроме того, именно по звуку проще всего определять месторасположение ближайших врагов (темновато там на уровне), так еще как раз благодаря ему в игре поддерживается специфическая атмосфера страха, тайны и магии. Уникальное сочетание, которое никто так и не смог повторить, хотя вряд ли и пытался.

Бегеро для Deadly Shadows было записано более 18 часов озвученного текста, так что вряд ли на протяжении всей игры вы дважды услышите один и тот же диалог между жителями города. Сколько при этом присутствовало актеров, мне, к сожалению, неизвестно, но определенно довольно много. Кстати, голос Гаррета не изменился — его озвучивает все тот же человек, что и ранее, более того, очень много обычных звуков позаимствовано из предыдущих частей.

Дела умственные

Искусственный интеллект противников, как и было обещано, хорошенько доработано. Стражники и обыватели ведут себя куда адекватнее, нежели раньше. Охранник, заметивший мелькнувший силуэт в месте, где ему мелькать не положено (допустим, около сейфа в подвале особняка), тут же насторожится и полезет проверять. В то же время на городских улицах страха не будет обращать внимание на простое мелькание — ну в самом деле, мало ли какой алкоголик крадется, держась за стенку, — и начнет активизироваться, лишь разглядев Гаррета в лицо.

Узрев вора во всей своей красе, охранник, разумеется, полезет в драку. Если же от него сбежит, то он не вернется на свой маршрут патрулирования как ни в чем не бывало (как это случалось раньше), а побегит за подногий или будет постепенно прочесывать местность, изредка переходя с крадущегося шага на бег. Только через достаточно долгое время стражник все же успокоится и вернется на место, но с этого момента он будет регистрировать на малейший подозрительный звук.

NPC тоже немного поуменьшились. Если вы покажетесь кому-нибудь из невоенных на глаза, он завопит не своим голосом и побежит к ближайшему охраннику докладывать о вашем последнем месторасположении. Догнать и оплутать его дубинкой в процессе бега уже не получится — люди, пребывающие в состоянии, отличном от спокойного, с одного удара по черепу не отключаются. Это, кстати, и стражников касается — если он вас ищет, то после удара по голове только развернется, чтобы посмотреть, кто же его жажнул.

Ну и кроме всего прочего, персонажи теперь обращают свое внимание на внешне погасший факел или открытую дверь, которой, в общем-то, положено быть закрытой. Не говоря уже про бездыханные тела или кровь на полу. Так что не забывайте замечать за собой следы.

Шакал я паршивый, все ворую, ворую

Арсенал Гаррета также подвергся изменениям. У него отобрали меч, вручили вместо него маленький кинжалик, который и доставать-то стыдно, — им даже голбеены со стен не срезаются (аот и накрылась моя квинтэссенция карточка) медным тазиком — после того, как я в предыдущих частях обичал какой-нибудь оскобик, в нем не оставалось ни одного несрезанного голбеена! Бесследно испарилась стрельба с веревками и лианами — их место почетно заняли перчатки с крючьями, при помощи которых можно лезть по вертикальным каменным поверхностям. Вывод: стрел вообще осталось всего шесть — огненные, водяные, моховые (у них, кстати, появилось новое применение, — выстрелив кому-нибудь прямо в рот, вы заставите его долгое время отплевываться от стремительно разрастающегося там мха), газовые, шумовые и обычные.

Механический глаз Гаррета приобрел новое применение — прибор ночного видения. Своей черно-белой гаммой он вызывает стойкие ассоциации с аналогичным прибором из Splinter Cell, а если учесть, что он еще и зеленый, да еще и светится... Вообще, была высказана интересная теория, что чем дольше во времени, тем больше зеленых светящихся глаз имеют герои спелс-игр. Ну посу-



дите сами, средневековые, Гаррет, — один. Приблизительно наше время (тут могу ошибаться, фанаты меня поправят), Солид Снейк, — дво. Будущее, Сам Фишер, — три... Кто же будет следующим? С четырьмя?

Среди гаджетов прочно обосновался новый вид бомб — газовые. По сути это та же стрела, только с меньшим радиусом поражения. Штука, между прочим, исключительно полезная, — особенно учитывая изрядно ос-



лбленные световые бомбы. Дело в том, что если раньше ослепленного противника можно было смело оглушить, то теперь от удара дубинкой по голове у него глаза становятся на место, и он Гарретта замечает.

Совершенно новый гаджет — фляжка с маслом, которую надо бросать под ноги противникам. В этом случае они подскользываются и падают, причем если это происходит на ступеньках, то уже не встают. Не сказать, чтобы фляжки были исключительно полезными предметами, но позавистоваться с ними бывает интересно.

Новых приемов Гарретт практически не освоивал. Единственно — он научился прижиматься к стене и красться вдоль нее, оставаясь тихим и незаметным. Ну и разучился самостоятельно взламывать замки, так что нам придется ему в этом грязном деле помогать. Но самом деле в этом процессе нет ничего сложного — всего лишь следует нажимать и удерживать определенные клавиши в не менее определенном порядке либо возить мышкой по кругу. Но счастливые обладатели продвинутых геймпадов с feedback'ом рассказывают о каких-то непреодолимых «качущениях» при взломе замка на ощупь. Что ж, придется поверить.

Сидячих не боят

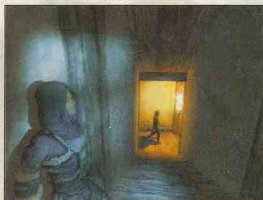
Довольно плавно мы подошли к вопросу о неприятном — о глюках и багах. «Их есть у нас» — будет сказано довольно мягко, потому что неприятных ошибок в игре очень много. Что с ней погода делало бета-тестеры лично для меня осталось загадкой, иначе чем можно объяснить, допустим, невозможность оглушить сидящих людей. Стоячих, ходячих, лежащих — сколько угодно, а вот сидячих — никак. Некоторые свечи и керосиновые лампочки не гаснут от воды. Гарретт, сползающий с края досок. Враги периодически начинают бегать кругами, не говоря уже о банальном цеплянии за углы или попытках пробить лбом стену. Все это изрядно портит геймплей, хорошо же разработчики активизировались и понемногу начинают выпускать к своему детищу патчи. Первый из них, апрельский версия игры до 1.1 и исправляющий ошибку с измене-

нием уровня сложности на Normal при загрузке миссии, уже выложен в Сети. Скачать его можно, например, отсюда: http://www.gamershell.com/download_6267.shtml.

Миссии

Заданий нам предстоит выполнить ровно десять. Даже несмотря на то, что это вдвое меньше, чем было, времени прохождения займет предостаточно. Помнится, не так давно многие переживали, что количество времени, отводимое на игру разработчиками, постоянно сокращается. Иначе говоря, что игры становятся все короче и короче... В общем, не верю — практически все из последних хитов отдают от жизни геймера порядка недели живого времени.

Модная тенденция стремления к нелинейности также коснулась «Вора». Нет, я отнюдь не имею в виду нелинейность прохождения миссий — с этим и раньше все было весьма неплохо. Выбор, каким путем проникать в здание и выходить оттуда обратно, нам, как всегда, предоставляют полнейший, но в Deadly Shadows мы также вполне можем выбирать порядок получения тех или иных заданий и даже иногда отсылаться на побочные квесты. Реализовано это достаточно просто — между миссиями нас выбрасывают в город, по кото-



рому мы и ходим, встречаясь с информаторами, сбывая награбленное добро и затворяясь амундией в лавках. При этом город разделен на сферы влияния между городской стражей, хаммеритами и язычниками (механисты почему-то упродлены как класс). Вернее, стража вездесуща, а остальные в больших количествах водятся в «своих районах», и если с ними завести хорошие отношения, то они не будут орать при встрече и пытаться пригубить по голове. Так вот, Хранители выдают нам несколько заданий, как правило, в разных районах города, мы же можем решить, куда пойти в первую очередь или же не ходить пока никуда, предпочтя срезать кошелек у распавшихся празднующихся прохожих. При этом каждый день на стенах будут развешиваться объявления с хроникой событий за день. Ну там, «сегодня было убито столько-то, оглушено столько-то, про-

пало столько-то вещей» и так далее. Почитать о собственных похождении порой бывает интересно и приятно (можно подумать, Гарретт — единственный вор в округе), если бы рядом не висел наш портрет с подлыми «розыскается».

Ну, собственно, все

Так, изменения вкратце разобрали, о графике поговорили, глюки поругали... Что остается? Ах, геймплей... А что его описывать? Нет, его надо прочувствовать самому. Вот некоторые удаляются, что же может быть интересного в том, чтобы прятаться, воровать, никого не убивать. Где же тут адреналин, драйв в конце концов? А фиг



его знает, где, но он есть. И от этого нудно не деться. Ведь почему-то во время игры в «Вора» стараешься тише дышать и не шуметь вообще... А потом еще несколько дней отмечаешь темные углы в реальном мире. «Вор» затягивает. Атмосферной озвучкой, живым миром, свободой действий, харизматичным героем в конце концов. Но это так.

Что касается вопроса: «А удалось ли продолжить?», отвечу, что да, удалось. Пусть немного не так, как ожидалось, пусть с некоторыми недочетами, но все же. Третья часть оказалась немного хуже предыдущих, но ключевое слово тут «немного». В конце концов, сегодняшнего геймера сложно чем-то удивить, так почему бы не порадовать чьему-то старому?

P.S. Ну и напоследок, маленькая приятная новость. Некто John P., не удовлетворенный качеством текстур в TDS, взялся за мышку и своими силами создал им замену. Вот отсюда: <http://www.graphics-by-john-p.com/textures/Thief-DS/Garrett/Garrett.html>, можно скачать несколько вариантов модели Гарретта; здесь: <http://www.graphics-by-john-p.com/textures/Thief-DS/Misc/Misc.html>, найти небольшой патчик, исправляющий всякие мелкие детали окружения, ну а тут: <http://www.graphics-by-john-p.com/textures/Thief-DS/Comparison.html> можно посмотреть на изменения и сравнить их с оригиналом. Кроме того, к выходу готовится еще несколько текстур и моделей, над которыми в данный момент кипит работа. Между прочим, очень рекомендую все эти мелочи себе установить. Но, чтобы это сильно преобразило игру, но, по крайней мере, процесс пойдет приятнее.

Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

CRUSADER KINGS

Разработчик/издатель: Paradox Entertainment

Жанр: RTS

Системные требования: P3 800 МГц,
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

средств для выполнения поставленных целей мы волны как никогда.

Перейдем собственно к игре. Основное отличие Crusader Kings от предшественников заключается в том, что теперь мы можем отыгрывать не только правителя державы, в которой любой наш приказ будет обязательно выполнен, но и обычного барона или графа, которому тоже очень хочется посидеть в шорском кресле и примерить царские шмотки. В соответствии с этим нововведением и поменялся немного геймплей, а также методы захвата власти.

Думаю, первое, что приходит на ум при упоминании слов «захват власти», это война. Привыкшие гонять толпы солдат по виртуальным полям брани, сев за Crusader Kings, естественно, мобилизуют войско и пойдут захватывать соседние провинции, что и станет их фатальной ошибкой. Дело в том, что, как и в жизни, армии в Crusader Kings требуют постоянного финансирования, причем расходы на содержание войск резко возрастают при их мобилизации: солдаты хотят регулярно питаться, а хороший солдат ест немало... Конечно, при захвате провинций вы получаете некоторую компенсацию, да и графы с баронами (владельцы осаждаемых вами территорий) могут предложить вам зную сумму за подписание мирного договора. Но, поверьте мне, этого далеко не достаточно, чтобы покрыть военные расходы. Так что главное запомните: война — это дело для богатых, а для остальных подойдет дипломатия плюс хитрая и продуманная политика.

Кроме расходов, с армией связаны и другие проблемы. Например, графы и бароны могут просто-напросто отказаться мобилизовать войско, чтобы поддержать вас (в основном это зависит от вашего авторитета). Да и непопна на провинцию просто так нельзя. Для начала нужно попытаться на титул владельца провинции, а уж потом ваши войска смогут вторгнуться в земли. Кроме того, ваши действия могут вызвать недовольство высших сил вро-

Честно говоря, долго не мог придумать начало к этой статье. Часами сидел, тупо глядя в монитор, поглотив пиво и кофе в неимоверных количествах, звал к Музе — все тщетно. Ничего не мог придумать. А тут уже и лето подоспело. И вот я уже траясусь в поезде — еду домой.

меру нифига не надо, кроме как заляпывать монитор виртуальной кровью виртуальных монстров. Неважно каких, неважно почему, неважно где... Вот и клепают всякое фуфло. Потому и нету сейчас «серьезных» игр.

После чего мы дружно разлепились на полках купе, отписав оное виртуозным храпом.

Правда, стоит отметить тот факт, что вышеупомянутый программист (зовут его вроде бы Павел), наверное, и не подозревал, что одно компания до сих пор родует народ «серьезными» играми. И имя ей Paradox Entertainment, и прославилась она достаточно специфической и интересной игрой Europa Universalis.

Этот проект стал настоящим открытием среди общего потока игр. Кого-то в ней привлекали предоставленные возможности дипломатии, а кого-то просто сама возможность побаловать свои патристические чувства и завоевать весь мир Украин. Много в ней было хорошего. Потому без продолжения никак не могло обойтись.

И вот оно появилось: Crusader Kings — идеальное продолжение «Европы». Принципы игры остались прежними. Фактически оно преобразилось лишь, так сказать, «косметически», геймплей в основном тот же, хотя и с некоторыми интересными нововведениями.

Начнем с того, что на этот раз действие игры происходит в период между 1066 годом и Столетней войной. Соответственно, всего в игре три кампании: Хастингз — 1066 год, Третий крестовый поход — 1187-й и Столетняя война — 1137. Думаю, останавливаться на описании сюжета кампаний не стоит — все подробности можно узнать из банального учебника по истории, прочитав разделы о соответствующем периоде. Отметим, что развитие кампаний отвечает историческим фактам: в нужное время произойдет нашествие Золотой Орды и прочие исторические происшествия.

Правда, это вам нисколько не помешает кардинально изменить ход истории и, например, играя за мусульманские страны, подавить крестовый поход и совершить ответный рейд на христианские государства, покорив их. В плане возможности изменить ход истории, а также в выборе



Именно во время уже изрядно надоевшего (двадцать часов в поезде — это вам не шутка) путешествия и родилось начало этой статьи. Дело в том, что в одном купе со мной ехал программист. Типичный такой программист, прям как в анекдотах, — небритый, красные глаза, взъерошенные волосы, соответствующая манера речи. В общем, в ходе поездки мы с ним разговорились и после энного количества выпитого пива принялись обсуждать игры. Долго и нудно. Один в унисон хвалили, другие дружно затыпывали ногами в грязь, насчет третьих спорили. Потом дошли до старых игр. Вспомнили «Дюну 2», «Дюну» и т.д. Начали сравнивать прародителей с современными продуктами. Оказалось, старые игры были лучше. Потом мы очень долго обговаривали вопрос: «А собственно, почему они лучше?» Когда спорить надоело, подытожил всю эту дискуссию программист такой вот речью: «Раньше игры были лучше, потому что они создавались совсем для другого вида игрока. Раньше, когда домашний ПК был не позволенной роскошью, все игроки пользовались компани на работах; ходили играть к знакомым на их рабочие места; под предлогом огромного количества невыполненной работы засиживались ночами на своих рабочих местах, чтобы поиграть в «Дюну». Большинство из этих людей были взрослыми индивидуумами. С семьями и детьми. Взрослые люди. Серьезные. Потому и игры были «умные», «серьезные» и делались с умом. А сейчас гей-



де Папы Римского, короля или просто графа, который, например, выдал дочь замуж за того, кого вы атакуете. В общем, вполне возможно, что после ввода войск на чужую территорию вы обнаружите себя окруженным

превосходящей по численности армией дру-
зод обиженого вами барона. Отсюда вы-
вод: на первых порах лучше пользоваться бо-
лее мирными способами экспансии.



Кстати, по многочисленным просьбам раз-
работчики несколько разнообразили состав
армии. Теперь вместо трех типов войск: пе-
хота, кавалерия и артиллерия (как это было
в «Баронах»), мы имеем целых семь: пехота,
тяжелая пехота, лучники, рыцари, тяжелые
рыцари, кавалерия и обычные селяне (они
же бунтари), вооруженные вилами, лопатами
и прочими подручными средствами.
Счастью и радости нет предела. Правда, по-
любоваться ими нам не дано, хотя об
этом чуть позже.

Захватить земли, так сказать, более
мирным путем можно многими способи-
ми. Например, предложить владельцу зе-
мель стать вашим вассалом или, если
у вас очень высокий авторитет, просто-
напросто предложить кому-то отказаться
от своего титула в вашу пользу. Но
если вы всего-навсего рядовой граф —
владельец каких-то пяти-шести провин-
ций, — то о том, что кто-то согласится
на ваше предложение, не стоит и меч-
тать. Конечно, если долго настаивать,
а свое предложение еще и одобрить вну-
шающей суммой, то у вас будут все ос-
нования рассчитывать на успех. Например,
можно организовать брак между подданны-
ми, в результате которого вы обеспечите
себе поддержку со стороны влиятельно-
го графства. Кроме того, браки в соседних
семьях никогда просто так не заключа-
ются. Например, один из будущих супругов



вовне может оказаться вашим верным шлю-
зом (кстати, лучшими мастерами этой про-
фессии в игре являются представительницы

прекрасного пола), который с легкостью пере-
вернет все так, что хозяин провинции и опол-
читься не успеет, как все его земли перей-
дут к вам.

Вообще, вашим подопечным,
персоналу, так сказать, а именно,
всемким наследникам, подданным
и т.д. отведена в игре, наверное,
самая важная роль. Например,
чем преданнее ваши подданные
и вассалы, тем выше ваш
авторитет. Хорошо обу-
ченный маршал сможет
выиграть, казалось бы,
безнадежную битву, а
вышколенный дворянин,
постоянный управитель
какой-нибудь прибыльной
провинции, поднимет
его доходы в несколько

раз. Ну и, конечно, нельзя за-
бывать о шпионах — незаменимых
профессионалах при организации
интриг, заговоров и прочих забав.

К тому же, ваш авторитет зави-
сит от решений разных ситуаций,

которые часто возникают по ходу игры. Ча-
ще всего попадаете известие о том, что вы
повстречали свою любовь и на выбор пред-
лагается несколько вариантов ваших



действий, каждое из которых повлечет за со-
бой определенные последствия. Так, напри-
мер, можно воздержаться от каких-либо
любовых интриг и повысить свое самовла-
дие и выдержку, но тем самым понизит
авторитет в глазах молодых баронов. А мож-
но завести незаконного наследника, кото-
рый в будущем, возможно, окажется
очень талантливым подданным —
таким образом вы ощутимо пони-
зите авторитет, причем у всех сразу.
Это самый простой пример ваших
действий в игре, а ведь воз-
можно и такое, когда поступки оп-
ределят политику, степень участия
в каком-нибудь государственном
мероприятии, и т.д.

К тому же в игре существует раз-
нообразная система апгрейдов,
от которых зависит научный прогресс
на ваших территориях. Есть
возможность довольно гибко управ-
лять налогами, организуя вашу э-
кономическую систему. Кроме того, в каждой
провинции можно сформировать преоблада-
ющий класс населения посредством выделе-

ния оным льгот. Классов всего четыре: селя-
не повышают скорость строительства зданий
в провинции, рыцари обеспечивают прирост
войск, духовенство повышает мораль насе-
ления и отношение церкви к вам, мещане —
доход провинции.

Ну и плюс ко всему, в наличии нехилый
набор различных построек.

Одним словом, есть, где развешаться че-
ловеку с самой изощренной фантазией, есть,



где поппсти дворцовые интриги. Этим, лич-
но мне, игра и мила.

Но спустимся к небу на землю, то есть
обратимся к рассмотрению графики. Сей-
час очень популярно мнение, что в ря-
де игр графика особой роли не играет.
В принципе, Crusader Kings можно от-
нести к этому классу игр, но все-таки хо-
телось бы чего-то красивее. По сравне-
нию с «Европой» графика почти не
изменилась. И это во времена 3D, шейде-
ров и прочей графической муть! Нет,
честно, графика милая. Я бы даже ска-
зал, симпатичная. Даже очень. Но ко-
гда созерцать осаду крепости в про-
винции, которая представлено в виде
школы жизни замка, изображения оно-
го и катапульти, швыряющей камни в ни-
куда, хочется заплакать.

А ведь придать Crusader Kings еще
и бои в стиле «Лорна», так ей бы цены не
было. А так все, что мы можем сделать во
время битвы, так это созерцать колонии из-
меняющихся цифр, обозначающих количе-
ство разнообразных войск, участвующих в сра-
жении. Хотя, может, оно так и надо — не сор-
ское это дело по полю брони шалиться.

Та же ситуация и со звуком. Симпатично.
Неплохо, но не больше. Некоторые звуки во-
обще не вписываются в игру. А от мелодии,
звучающей при нажатии на портрет вашего
героя аж печень подпрыгивает.

Правда, стоит отметить, что музыка хоро-
ша. Неправильные средневековые мотивы. В
общем, не напрягает и вполне поддерживает
соответствующую атмосферу.

Ну а вывод здесь таков. «Барона Уни-
версалс» получила очень даже хорошее про-
должение. Потому всем любителям оных и про-
чим «умным» продуктам от Paradox Enterte-
ment, настоятельно рекомендую опробовать
свой продукт. А тем, кто еще не успел озна-
комиться с чем-либо подобным, совет: вна-
чале поиграйте у кого-то из знакомых. Игро-
то достаточно специфическое, может, и не по-
нравится.

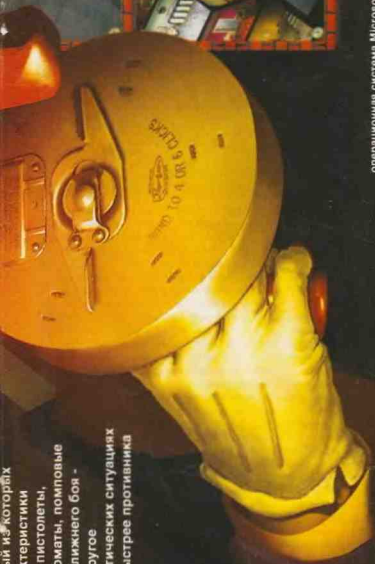
CHICAGO 1930



Возможность играть на стороне мафии
или за правительственного агента



До 15 подчиненных, каждый из которых имеет свои роловые характеристики. Богатый арсенал оружия: пистолеты, револьверы, гранаты, автоматы, помповые ружья, а также средства ближнего боя - ножи, кастеты и многое другое. Режим замедления: в критических ситуациях вы можете действовать быстрее противника.



Минимальные системные требования:
операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 450 МГц;
64 МБ оперативной памяти; видеоадаптер с памятью 8 МБ; DirectX® 8.1.
Рекомендуемые системные требования:
операционная система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 650 МГц;
128 МБ оперативной памяти; видеоадаптер с памятью 16 МБ; DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-40, e-mail: sales@meda2000.ru.
Заказ диска по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: заказ-sd@meda2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!
Подписка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-41, e-mail: vip@meda2000.ru.
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MC-E, www.mc-e.lv, e-mail: mc-e@mc-e.lv, тел.: 6-10-372-605-37-38.
Правом на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежит ЗАО "Новый Диск".
© Wandoob Edition, 2004. Spellbound Studios, разработка. Wandoob Edition, издание. Все права защищены.



СОБЕРИ
РИСУНОК

из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



Акелла



Все новое — хорошо забытое старое;
Новый скорч — трехмерный старый скорч.

Здоровья желаю, глубокоуважаемая редакция «Мика!»

Пишет вам обычный психолог из городской психиатрической больницы №2. Недавно к нам попала девушка с тяжелым раздвоением личности. Дежурные сказали, ее еле увезли с военного полигона. В руке она держала какую-то книжечку, которую нам еле удалось отобрать. Это оказался дневник. В ходе не очень долгой беседы с ней мне удалось выяснить, что она выполняла ваше задание, а дневник — это ее записи, и она постоянно рвалась из больницы принести их вам. Я ее уговорил остаться у нас еще немного и пообещал отослать ее задание. Но уж извините, не удержался и решил заглянуть, что же она там писала. Так вот — я считаю, что из ее записей не очень понятно, что в игре к чему, поэтому я прислалое задание вместе со своими комментариями. А пока мы попытаемся вернуть ее на землю, объяснить ей, что она — не военный, не танкист, а просто девушка.

15 марта.

Ура! Наконец-то мне дали задание! Наставшее задание! Меня послали. И угодить куда? Нет, мою я регулярно, так что в баню идти сами можете. А тем, кто пошло хихикать, тоже туда дорога. Меня послали на военный полигон.

Уже давно стало известно, что где-то в районе червячных боев и прочих стратегий скромничко начал строиться этот новый полигон. А корнями, вернее, бара-

вой версии игры. Но заметьте, как вошел в образ. И это еще цветочки...

16 марта.

Я доверяю своему первому впечатлению. Оно редко меня подводит. Этот день для меня стал поворотным в моей жизни. Итак, я предстал перед генералиссимусом. Я думал, он сразу привычно пойдет показывать полигон и рассказывать обо всех делах, которые можно на нем творить. А вместо этого он меня спросил, чего я хочу: сам танком воевать, присоединиться к уже играющим по сетке, создать новую войну за сеткой или же подстроить небольшой полигон под себя. Немного ошарашенный таким набором, я почесал затылок и сказал, что, пожалуй, поиграю пока сам, а на полигон сначала посмотрю, а потом, может быть, что-то исправлять буду.

Тогда он указал мне четыре разных задания: первое — записаться на легкий бой, так сказать, потренироваться на ложах. Второе — на самый обычный бой с противниками среднего интеллекта. Третье — для профи, война против умников-компьютеров. И четвертое — там, где можно самому выбрать себе противников и их количество. После чего порекомендовал мне начать с легкого, то есть осматреться. Вы не подумайте, что генералиссимус — какой-нибудь хам травматичный, это естественное отношение к низшим по рангу.

Видите? Она пишет от мужского лица, хотя заполнен дневник красивым женским почерком. Но я не о том. Тут не совсем

понятно, что такой этот генералиссимус, и что он собственно пытался этим сказать. Сообщаю. При входе в игру сначала высказывает меня, где предлагаются одиночная игра, игра по сети, создание игры по сетке и настройка параметров. При выборе одиночной игры высказывает меня, где предлагается легкая, нормальная и сложная игра, а также игра по вашим настройкам.

Я решил последовать совету генералиссимуса и сначала пройти тренировочный курс авось, не так уж он и легок. Значит, пошел я в первое задание. Там симпатичная такая секретарша записала мое имя и предложила выбрать себе танк. Я, не рассчитывая на особое разнообразие, спросил, каковые имеются в наличии. И тут меня поразил! Оказывается, у них есть множество самых различных боевых машин. Есть редкие машины, которых от одной до четырех штук: авиаторы, вертолеты, танки будущего, танки, сти-

Жанр: стратегия
Системные требования: «пень» 500, 64 рамы, 3D-видео 16 метров

лизованные под боевые машины из «Звездных войн», и даже смешная боевая машина, копия Кенни из одного доброго мультфильма «Сaus Парк». Ну и, естественно, на выбор: артиллерия, тяжелая артиллерия, ракетные установки и танки, которых я насчитал около 24-х разновидностей. Признаться честно, глаза забегали, даже не знал, что бы в первую очередь попробовать. Выбрал Т-55...

Значит, огромный выбор танков, и не только танков...



Ну что ж... Сначала меня ознакомили с правилами ведения боя, это было очень мило с их стороны. Потом я увидел весьма симпатичный остров. Земля! Такая красивая! Вода колыхается... А у меня пред носом корт, монитор, отображающий состояние моего танка, и датчик ветра. А перед собой я вижу все танки, их названия и их состояние. Так же вижу угол между дулом моего танка и землей, то же есть на мониторе состояние танка. Пытаюсь направить. Непривычно. Естественно, я привык видеть свой танк только с одной стороны. Нечестно. Но потом я заметил, что есть специальный пульт, где я могу задавать разное положение камеры, то есть видеть танк свой со всех сторон... Круто! Как он отлично гудит при повороте дула! Оглядеть же, весьма необычная система регулирования мощности выстрела, но, надеюсь, я справлюсь! С красивым звуком мой снаряд вырывается из дула и падает... в воду... слишком далеко... Зато как красиво! Тут же идет диалог, чей ход. Значит, опять мой. Я чуть отступил снаряд и... он подлетел в метре от противника! Земля! Нет, земля не остается такой же. На месте взрыва остается воронка, и земля в ней выжжена... Это экстаз! А мои противники... Они действительно тупые. Вот, в первого уже попал, так он красивым взрывом унес на тот свет... И где же удовольствие? Он ведь, считайте, ребенок: дуло в мою сторону навести не мог... Ну вот, я убил его, и мне позволили перейти в следующий раунд. Но перед этим, перед тем мне разрешили потрошить зорбачанские нечестным убийством денги на складе оружия.

О! Мой дорогой склад оружия! Как много тут разного, близкого сердцу... Даже значки не поменяли! О, проработал! Да тут ничего не изменилось! Но и денег пока мало — осо-



ками, он уходит в старый полигон игры Scorched Earth далеких времен 1991 года, построенный еще компанией Wendell Hickel. Теперь на ограждении красуется надпись: Scorched3D. Copyright 2003 Gavin Camp. А завтра я попадаю за ограждение. От нетерпения нервно постукиваю бердами...

Тут вроде бы все понятно. Вы ей дали задание, она говорит пару слов о пер-

бо не разгуляешься... И — новый, прекраснейший остров. Должен отдать честь строителям за это... Целый день я провел, восхищаясь старыми и локациями (и возмущаясь тулостью про-

у них давно уже набиты, видимо, не чем-нибудь, а явно топором Глюка. Трудновато здесь мне пока. Держусь, а все равно, трудновато. Но ничего, еще пару деньков... вот только не завтра. На завтра у меня другие планы.

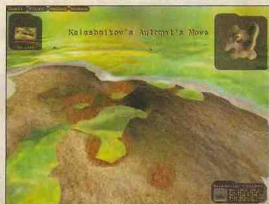
19 марта.

Сегодня я организовал бой понтинтереев: я воевал целым батальоном! Но и у противника, естественно, не один танк имелся. Вот это игра! Вот это кайф! Пусть меня попробуют отсюда прогнать! Ни за что! У меня не приступ помешательства, мне просто очень нравится это. А когда надоест... Так есть же еще такая возможность, как поковыряться в настройках. Ну

все, держись, земля, Акелла вернется и не промахнется на этот раз... Сейчас главное — еще не забыть все мои записи проанализировать и послать отчет вместе с фотографией поля боя. Я надеюсь, нашему шефу понравится... [ну, а если не понравится, я здесь буду отсиживаться]. А вообще, завтра пойду сойру список тех, кого скорчили круче всех, со стенда старого «Скорча». И припашу на бой.

Вот, в общем, и все. На следующий день она попала в наши санитары. Доигралась, голубушка. Если вам нужен какой-то

Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция. Пишет вам один из ваших агентов, Акелла. Сейчас я пребываю в городской психиатрической клинике №2. Меня здесь не мучают и не пытаются, тем не менее, они уверены, что я болен. Я уже устала им объяснять, что я просто очень



тивничков; впрочем, я сам виноват. А еще, если у вас ездящая/летающая модель, можете передвинуться куда угодно. Ну и, естественно, защита и парашюты. Baxel! Объясните мне, из чего сделаны эти парашюты, роз они выдерживают такие машины???

Описание самого процесса игры, по моему, весьма понятное.

17 марта.

Сегодня сыграл в обычном режиме. Да! Это именно то, что мне нужно было! Старый добрый «Скорч»! Нет, извините меня, сейчас ударюсь в лирику. Прекраснейшие острова, романтические и в меру мрачные, колышущаяся водная гладь. Это место не для всех — только для вас и ваших противников. Спокойную тишину прерывает скрип механизмов и взрывы. Огонь полихочет от напалма, танки взрываются, увлекая за собой на дно землю. Война... Бах, вы запускаете ракету, дымовой хвост от нее уносится ветром в сторону, ракета с силой падает на землю, земля трясется, в ушах гудит... Ветер, вода, земля и противники. Много ли надо для счастья? Только это, только это...

Ну вот. Ее понесло на лирику. Нужно вестти лимит времени для некоторых игр.

18 марта.

Нет, мне вполне хватает нормального режима. Но ведь это же я... Ну хочу я попороть что-то более, более и сложнее. Маловато будет, короче! Ага, маловато.

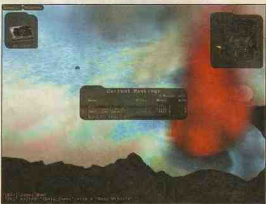


Здесь не ветер — ураган. Пускаешь ракету в одну сторону — ее уносит в противоположную. Да и враги тут не дремлют — руки



анализ игры, я возьму смелость сделать его за нее. Игра хорошая, очень хорошая, крышу слибует, так сказать. Очень хороши звуки выстрелов, красиво сделаны взрывы, прелестные ландшафты. Потрясает огромный выбор танков, а вот ассортимент оружия остался тем же. Думаю, она бы рекомендовала средний уровень всем начинающим, так как легкий ей кажется ну уж слишком легким, простите за каламбур. Думаю, она бы рекомендовала всем эту игру, чего никогда не сделаю я, забываясь о вашем психическом здоровье. Обязательно напишите, что игры про войну вредны, что слишком много часов за мониторами вредит здоровью, что бы ваши читатели занимались спортом. А я пошел проводить свою подоплежную. Скорее всего, до свидания.

Искренне ваш, Доктор Вант Вольф.



хорошо вошла в образ, чему, естественно, способствовала отличнейшая атмосфера игры. Этот доктор Вант обещал отправить вам мой отчет. Меня беспокоит то, что отчет был не готов, и он прикреплял к моим записям свои комментарии. Я дико извиняюсь за весь этот случай и обещаю все исправить, как только вернусь.

Вы спросите, как я вернусь? Да я ведь «подсиделся» этого доктора на «Скорч». И у него, скажу я вам, наблюдается прогресс. Вместо «доброе утро» он говорит мне: «Подъем!», вместо «Как себя чувствуете?» — «Почему сапоги не начищены?», а обращение «милая девушка» он заменяет на «войска». Вот, я даже смогла вам написать это письмо. Так что ждите меня со дня на день.

А если я опоздала, и вы уже напечатали то, что написала я ранее вместе с комментариями доктора, то просто допишите в конце эти слова:

Люди! Купите эту игру, найдите эту игру и поиграйте в эту игру. Она прекрасна. Она продолжает род великих Scorched Earth, это старая игра в достойном трехмерном виде. Если вы поклонники «Скорча», вы поймете всю ценность подобной игры. Если вы не знакомы со старой версией, которую, кстати, можно скачать почти с любого сайта со старыми играми, вам все равно должна понравиться эта игра. Где ее найти? Зайдите на <http://www.scorched3d.co.uk>. Там же вам обещают выводить новости и улучшенные версии игры.

И, может быть, простите за такие дерзкие слова, но чего-то мне постоянно не хватало в мире трехмерного «Скорча». Порой даже казалось, что первая игра «со страшной растровой графикой» была ближе к реальности, была как-то роднее, что ли. Я постоянно искала чего-то по корте, но наткнулась на мертвую гадюку. Почему-то в этой версии меньше жизни. А, впрочем, может, мне просто казалось. Хотя, кто знает?

Том/Doc/KEPTIC kertis@mycomp.com.ua

SACRED

Советы по прохождению

Как мы с Sonech'ом уже писали в прошлой статье, самым неприятным в «Сакреде» является огромное количество баглов. Их не просто много — создается такое впечатление, что их количество сравнимо с количеством монстров, и при этом, подобно монстрам, они обладают умением респавниться ☹. Честно говоря, даже мне, имеющему опыт игры во всевозможные альфа-бета-демоверсии, подобного встречать не доводилось... К счастью, критических багов не так уж и много, но и обычные не особенно

ходите до места побоища людей и орков, находите умирающего брата Митко, простите, воина, который просит ухи, извините, водички принести. Вы, ясное дело, помитесь в оазис, а с водичкой облом. Ничего не происходит. Это баг, и лечится он следующим способом: подойдите к оазису, откройте клавишей «тильда» (~) консоль, наберите слово **wasser** (или **water**), нажмите **Enter**. И рядом с оазисом появится бутылочка с водой. Все. Можно спасать солдата ☺.

Еще один неприятный баг.

Выполняя сюжетный квест вы приходите в монастырь Айс-Криг, где вас направляют в какую-то пещеру, в конце которой стоит призрак Серафимы. При этом ничего не происходит — спрашивается: кто виноват и что делать? Виновата глупая версия игры. Дело в том, что к этой Серафиме вы должны были прийти вместе с волшебницей, а она, видимо, померла по дороге. Это очень грустно — единственное, что вы можете сделать, это загнуть более ранний сейв и постараться пройти этот кусок, не давая волшебнице скопиться. А что делать, если сейвов нет? Курите воленики и ждите патча ☹. Или начинайте играть заново. Кстати, на всякий случай рекомендую: пользуйтесь время от времени **обычным сохранением**. Не злоупотребляйте кивксейвом. Хех, вижу, на лицах некоторых удивление: а что, в игре есть быстрый сейв?

Есть! Есть! Просто... камрады... разработчики жестко повесили его на клавиши **F8** и **F9**. Причем, внимание! Не знаю, что они там курили, но идея привязать быстрое СОХРАНЕНИЕ к **F9**, а быстрому ЗАГРУЗКУ к **F8** — это нечто. Я несколько раз хитрил(ась) сохранения... после смерти чара ☹.

Следующая яркая штука — во время игры вы можете непонятным образом попасть на некий остров, с которого невозможно выбраться. Сообщаю: вы попали. Попали на остров, созданный для... борьбы с читерами. Гордитесь — вы читер. Сразу успокою честных людей, тоже побывавших на донном острове — из-за... глюков игры попасть туда может любой. Причем, судя по тому, что я читал об игре в Нете, читерство в «Сакреде» процветает, так что остров грозит

только честным игрокам ☹. Что делать? Ждать патчи... или заходить с прошлого сохранения.

Так, что еще полезно знать тем, кто собирается всерьез поиграть? Ага, вот вещь, сделанная для нашего удобства, но, увы, абсолютно неочевидная. Играя, вы, наверное, замечали, что вокруг всех противников на земле видны круги. Ясное дело, они как-то связаны со здоровьем и уровнем противника, но как? Поясню — если круг серый, значит, и противник попался вам серенький, значительно слабее вас (4–5 уровня минимум). Зеленый круг — зеленый противник. Он слабее вас на 1–3 уровня. Желтый — желтый, противник вашего уровня ☹. Оранжевый — не знаю, как его назвать, но он выше вашего уровня на один. Красный — хода нет! Противник сильнее вас на несколько уровней. Для мага уже может быть неприятно, для Гладиатора — просто мясо с кровью ☹. Зигитог вокруг красного круга говорят о том, что вы встретили воина-чемпиона. Они, как правило, сильные, но и шмоток после смерти оставляют побольше иных. Ну а если вокруг красного круга стрелки, то ховайтесь, хлопцы — это вражеский босс.

Помните, в прошлой статье мы рассказывали о **рунах боевого мастерства**: с ними связано одна весьма интересная вещь — дело в том, что купить их, увы, нельзя — они выпадают из врагов. Так вот, во время игры была замечена некая зависимость между вашим уровнем, объемом уже изученных способностей и количеством рун, выпадающих из тушек вражков. Перевести с идишского на русский? Перевожу ☹. Чем выше ваш уровень, тем, естественно, больше рун вы можете найти и больше способностей изучить. Но если вы не будете сразу изучать найденные руны, а решите откладывать на потом, то и из врагов новые руны будут сыпаться все чаще и чаще. Проводя подобный эксперимент, я дошел до того, что на пятидесятом уровне получаю руну из каждого третьего сильного противника и из каждого второго чемпиона. Естественно, чаще находясь не свои руны, но это ерунда — помнящих их по курсу один к четырем у местного Гендальфа ☹.

Такую вот арифметику получается приключная...

Пойдем дальше? Пойдем. Помните, мы говорили, что сначала вам даются два сло-



та для оружия и магии, потом три и т.д. Помните? Отлично. Теперь сообщая — но-



радуют. Вторым по неприятности, несомненно, является дисбаланс. То, что одни из персонажей явно проигрывают другим. Хотите легкого прохождения? Играйте за Гладиатора и не думайте. Этот танк абсолютно свободно справляется с драконами, а толпы монстров косит, как тростку сенокосилкой. То, что при игре за мага или Серафиму кажется тяжелым, над чем приходится биться, придумывая стратегии и тактики. Гладитор решает мощно и туго — силой своего оружия. Впрочем, первая и вторая проблема решаются просто — патчем. Патчем, который фиксирует основные ошибки и проврал баланс. Патчем, которого, увы, до сих пор нет. Ну не выпустила его «Акелла», и все. На Западе уже патч 1.7 ожидается, а у нас игра все еще версии 1.5. Это при том, что для игры на Ascaton.net нужна версия 1.66! Да, умиляют меня ноши локализаторы, радуют, можно сказать. И как после этого советовать людям покупать лицензию?

Эх, ладно. Тем, кто уже приобрел игру, рекомендую писать гневные письма по адресу **support@akella.com**, остальным — ждать патча. И еще хочется напомнить, что компания «Мультитрейд», издавшая игру на территории Украины, не комплектовала игру cd-key для игры по Интернету. Обращайтесь в службу техподдержки ☹.

Итак, первый и самый главный совет касается смертельного бага с оазисом. До-

вые слоты появляются на 2, 8, 16, 30 уровнях. И на всякий случай сообщу, что доступ к новым умениям открывается на 3, 6, 12, 20, 30, 50 уровнях. Это так, справочная информация, чтобы вы могли расставить, как развивать своего перса.

Так, теперь поговорим немного о прокачке персонажей. Конечно, дело это абсолютно личное, но пару советов дать можно... Может, оно и облегчит вашу жизнь.

Начнем с **Гладиатора**. Девиз данного перса — танки грязи не боятся. Перед

Формула победы проста.

Умения:

1. Доспехи
2. Подвижность
3. Теплоложение
4. Торговля
5. Специализация во владении каким-либо оружием. Тут все зависит от того, какого бойца вы хотите увидеть.

Характеристики — все вкладываем в силу и выносливость, причем, в силу — больше. Вот и все. Танк к эксплуатации готов...

Драконов, кстати, раскатывает в тонкий блин! Да, чуть не забыл: не удивляйтесь наличию в списке такого умения как **Торговля** — напоминаю, именно от этого новика зависит количество уникальных вещей, которые появляются у торговцев! Без него никак!

Следующий пациент — **Sonechko**, простите, конечно, **Лесная Эльфийка**. Эльфа. В общем, лучница. Сейчас мы ее вскроем. Обоих ☺

ИМХО, Эльфийка является вторым по легкости персонажем. Для тех, кому влом проходить медленным танком, предлагаем пройти быстрым... вертолетом огневой поддержки ☺. Основное оружие Эльфийки — **лук**, основная козырь — **скорость**.

Пойдем к умениям:

1. **Подвижность** — качаем для повышения скорости стрельбы из лука. Но качаем без фанатизма, **ИМХО**, на 60-м уровне достаточно иметь **Подвижность 10**. В общем, пользуйтесь формулой **уровень/на шесть**. Примерно.

2. **Владение Оружием** — без этого, ясно, никуда ☹. Влияет на повреждения, наносимые в бою. Держать на максимум — т.е. равным уровнем. Желательно.

3. **Концентрация** — ускоряет регенерацию **Специальных Атак**. Поскольку без этих атак никуда, рекомендую развивать данное умение. Как минимум, в соотношении **уровень/2**.

4. **Торговля** — об этом я уже писал; чтобы не повторяться, скажу: качать всем. Примерно по формуле **уровень/2**.

5. **Конституция** — качать мы ведь не хотим умирать от первого удара? Правильно, не хотим. На шестидесятом уровне, имхо, нормально иметь консту около двадцати (уровень/3).

6. **Доспехи** — отвечает за уровень вашей защиты. Качать, но без фанатизма.

7. **Дальний Бой** — это наш выбор. Увеличивает скорость стрельбы и вероятность попадания по врагам. Примерное соотношение — **уровень/4**.

8. **Магия Луны** — просто хотелось немного магии ☺. Не стоит качать особо сильно, а если магию не любите, то вообще не качайте — возьмите, к примеру, **Парирование**.

Из спектакля можем особо порекомендовать следующие:

Сильный Удар — полезно на первых уровнях. Быстро и мощно, а что еще нужно?

На более высоких уровнях пригодится **Мультиудар** (прокачиваем, чтобы восстанавливался за 1-2 сек). Что делает это умение? О! При использовании оружия ближнего боя наносит всем противникам вокруг вас повреждения. Если используется **лук** или **орбалет**, делает возможным выстрел одновременно в нескольких противников пучком стрел. В общем, рекомендуем!

Взрывающаяся Стрела — да... очень сильная штука против мощных врагов. Главное — чтобы они не отошли в сторону ☹.

Восстановление — что тут сказать? Лечение рулит. Самолечение — наш выбор!

Для тех, кто жалуется, что Драконов очень трудно убивать — используйте **Растительную Клетку** — накупили на мощного врага, и ну его колбасить стрелами.

Еще: если вы пользуетесь магией, то не стоит забывать о заклинании под названием **Быстрая, как Ветрышка** — ускоряла передвижений и стрельбы на некоторое время.

Ну а из комб рекомендуется опробовать комбинацию из четырех **Мультиударов**. Очень, очень эффективно.

В общем, **ИМХО**, играть Эльфийкой очень интересно и не слишком сложно. Это приятно, есть простор для маневров и экспериментов. Можно проходить без магии, можно подкачать — тут выбор полностью за вами. Поскольку мое предпочтение — умные маги, то сами понимаете ☹ **Магия** у Эльфийки неплоха, хотя, конечно, до боевого Мага ей далеко ☹. Но это совсем другая история. О боевом маге и остальных персах поговорим при следующей встрече — кстати, очень надеюсь, что смогу вас порадовать, сообщая, что «Ахлеа» таки выпустила долгожданный патч. Если она это сделает, конечно.

На этом желаю вам удач и прощания. Да, дабы избежать непонимания и поклонов, сообщу, что данная статья базировалась



нами типичный танк, и это определяет его прокачку. Забудьте о магии — танкам она не нужна. Забудьте о луках и прокачке ловкости: ловкий танк — это бронетранспортер ☹. Из характеристик качайте **силу** и **выносливость**, из умений — взять **специализацию в мече или топорах**, **Владение оружием** (данное умение увеличивает урон, наносимый любым оружием), **Подвижность** (напоминаю, с ловкостью мы не запариваемся!), **Доспехи**, **Теплоложение** и т.д. Наша задача — создать танк. Этакий аналог T-1000, без страха и упрека. По поводу оружия... тут решайте по мере предпочтений — как всегда, топоры медленнее, зато дедеж у них больше. Хочется заметить о таком специфическом оружии как... **перчатки**. В версии 1.66 был обнаружен яркий баг — возможно одевать **ДВЕ** пары боевых перчаток... В результате по наносимому дедежу это оружие вполне сравнимо с мечами и топорами, а по скорости атаки... уноси готовенького. Будете играть — проверьте, на окелловской версии я не проверял.

Специальные удары — тут сложнее. Смотрите по себе. Помните, что для разных врагов нужно применять разные удары, а вообще можем рекомендовать **Мультиудар** — против группы не очень сильных вражин, **Сильный удар** — против одиночных сильных противников и **Удар Богов** — вместо превентивного ядерного удара. Сама сильная способность в игре, такого нет ни у кого. Просто жуть.

Собственно, использование специальных способностей **Гладиатора** типа **Аур** (увеличивающих атаку и защиту), **пики ног** и т.д. оставляем на ваше усмотрение.

Напоследок хочется добавить, что неправильно прокачать **Гладиатора** практически невозможно, если, конечно, не начать качать ему ментальную регенерацию ☺.



лась на основе моего опыта прохождения, опыта прохождения **Sonechka** и материалов, найденных в Интернете — на сайтах и форумах, посвященных игре.

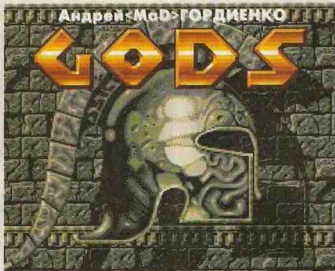
Удачи!

P.S. **Sonechko**, надеюсь, прочтя мою статью, ты поймешь, почему моя лучница лучше твоей, и что ты неправильно прокачивала ☺.

Разработчик: Bitmap Brothers
Издатель: Renegade
Дата выхода: март 1991 года

На уроке истории

Давным-давно в Древней Греции Боги создали прекрасный Город Легенд. Заселили его людьми и стали любоваться своим творением — вот он, рой на земле. Но кому, как не нам, геймерам, знать, что именно такие места, словно магнитом, притягивают к себе Силы Зла. В один ужасный день на город поперли невесть откуда взявшиеся полчища нечисти, и вскоре Город Легенд был захвачен. Боги, ко всеобщему сожалению, оказались бессильны, их чары не могли ничего поделать с мощью темной армии. И когда надежда, последнее, что оставалось в сердцах поработанных людей, умерла, пришел на эту рыдающую от боли землю великий и могучий герой — товарищ «MoD». Уверен был бывший курсант ДЗВР в своей победе, ибо все было давно предопределено. Только мало ему покаялось славы и богатства, обещанных мирными жителями. «MoD» хотел большего... он хотел стать Богом. Поднявшись он на Олимп и рассказал тамош-



малий). Уровни выполнены в античном стиле, на стенах — соответствующий орнамент. Модели монстров и героя прорисованы отлично. Меня поразило великое множество так называемых спецэффектов: у каждого монстра своя анимация смерти, все время где-то что-то взрывается, куда-то падает... — в общем, игра получилась живой. Нет, это не мир, в котором хочется жить, это игра, в которую хочется играть. Похвали дайте.



ним при каком условии спасет их любимый городишко. Боги, уверенные в провале героя, коварно пошли на соглашение и, благословив его, мило послали... обратно на землю.

Давным-давно, в марте 1991 года, вышла игра **Gods**. На первый взгляд, обычная аркада, похожая на сотни других, появившихся в те времена. Но тот, кто брался ее проходить, уже не мог оторваться, ибо она была чем-то большим, нежели простой азарт. На самом деле компания Bitmap Brothers ничего революционного нового не придумала. В котел под названием Gods она насыпала щепотку квестов, превратила свой продукт в некое подобие одвенчура, накаркала кучу оружия, немеренное количество монстров и... больше ничего. Вот и весь рецепт, но если бы вы знали, какое опустительное благополучие. Расскажу обо всем по порядку.

Ближе к делу

Итак, графика — та часть игры, на которую невозможно не обратить внимание, — в Gods просто отпадная, правда, сейчас она немного устарела (12 лет — срок не-

малый). Уровни выполнены в античном стиле, на стенах — соответствующий орнамент. Модели монстров и героя прорисованы отлично. Меня поразило великое множество так называемых спецэффектов: у каждого монстра своя анимация смерти, все время где-то что-то взрывается, куда-то падает... — в общем, игра получилась живой. Нет, это не мир, в котором хочется жить, это игра, в которую хочется играть. Похвали дайте.

Геймплей, то есть игровой процесс в Gods, весьма дурацкий. С одной стороны, эта игра — бешеный экшен: вы прыгаете, бегаете, лазаете по лестницам, убиваете орды нечисти и т.д., и т.п. В то же время вам нужно разгадывать всякие головоломки и выполнять задания. Все просто — вы находите кубик со знаком вопроса, и внизу экрана вам пишут, что нужно сделать. Цели и результаты таких миссий очень разнообразные: например, нужно собрать все части порванного хопта, чтобы получить ключ от следующего мира, или найти три руны (воды, земли и огня), чтобы получить супербонус с переходом в комнату сокровищ. Заданий много, и все они захватывающие, только порой трудно понять, чего от тебя хотят. Но это пустяки, главное — играть интересно. Тупое рубилово, разбавленное пазлами и загадками, — это круто, скажу я вам!

Монстры (куда ж без них) очень много, и они разные. Нет никаких мертвецов, орков, троллей и т.п. — не та тематика. Нечисть в Gods — чистой воды уродцы:

глазоходы, гориллы с топорами в спинах, хромые кривобокие карлики, гарпии, сирены и многое другое. Боссы — это вообще отдельная тема для разговора, скажу только, что их всего четыре, и встречаются они в конце каждого уровня. Ну, хе-хе, раз монстры есть, значит, будем их гасить, но не голыми же руками — нужно оружие. В Gods есть из чего выбирать: арсенал достаточно велик. Жаль вот, в качестве gun's'ов дали нам только то, что можно метать и кидать. Поэтому про мечи и топоры придется забыть — брезгует, наверное, наш герой близко подходить ко всякой заразе.

Все вооружение можно условно разделить на две группы. Первая (она же главная) — это тесаки, звездочки, копы и бу-



лавы. Одно из этих орудий всегда будет у вас под рукой. Вторая (второстепенная) — файерболлы и топоры. Огненные шары летят навесом и наносят весьма значительный урон, боевые топоры просто прыгают по полу.

To end or not to end?..

На этом можно было бы и закончить мой рассказ о славном творении британских тружеников, но... но я забыл поведать вам об экономической части игры. Есть и такая! В чем она заключается? Сначала вы подбываете все, что выпадает из монстров: драгоценные камни, деньги, бонусы — за это получаете очки. В конце каждого уровня к вам подваливает детина с мешком за спиной, у которого за вышеупомянутые очки вы можете что-нибудь купить. Что именно? Это оружие, health-up'y (мясо, хлеб, целительные снадобие), зелья (засоряживают монстров, дают непробиваемый щит, убивают всех видимых монстров). Позже вы сможете купить себе помощника, обзавестись лишней жизнью, но это станет доступным только на третьем уровне.

Фух, теперь вроде бы все. Можно подводить итоги. Я лично от Gods в восторге, прошел ее несколько раз и буду проходить еще — мне это нравится. К этой игре я испытываю особую симпатию, и, когда надоедает Max Payne и GTA, когда мешают Warcraft'a и Heroes'ов, когда просто плохое настроение, я сажусь за Gods и... отдыхаю. Я счастлив, желаю и вам того же.

Кирилл ТАЛЕР

MindLink

Маленький парк, двое будущих хозяев мира, двое победителей тусклой реальности доедают по третьей бутылке пива. Оглядываются на читателей.

КТ. ...Ядрен батон, начинать пора...

Andar. А что, у вас уже следующий номер на подходе... мы, вроде, только говорить начали?

КТ. Ага... У кого на подходе, а у кого и в печенках...

Andar (откашливается). Придется опять делать очень умное лицо... Как оно мне надоело...

КТ. Привыкай, тебе еще звездой быть... Собственно, не только тебе... (Откашливается так, что пугает детей в парке.)

* * *

Просто Тэлладар

Andar. В прошлый раз мы остановились на...

КТ (пытается вспомнить, на чем же закончилась интервью в прошлый раз... Не вспоминается... В ход идет правило гейм-журналиста №1: «Не о чем говорить — говори о сайтах»). Ээээ... когда я в последний раз заглядывал на сайт MindLink, там был только английский текст... А русский... не было его...

Andar. Сайт создавался... в общем, это был старый загон под западных издателей, точнее, под определенные переговоры. Тогда мы практически только начинали — требовалось место для скринов, пресс-релизов — сайт до сих пор отвечает именно тем требованиям, что стояли тогда... В общем, скоро обещаем испробовать и, наконец, сделать нормальную русификацию ☺



КТ. Те же сайтвары отказываются русифицировать сайт, ссылаясь на пиратов...

Andar. Строшенная глупость! Пираты на язык сайта большого внимания не обращают. Тот же, уже почти культовый «Периметр» появился одновременно на лицензионных и пиратских дисках. И я даже не буду говорить, на каких рынках.

КТ. Но прозападных девелоперов, таких как Frogwares, вполне можно понять. Они не привыкли к нашей специфике — отдавать 2/3 дохода неизвестно кому.

Andar. Сейчас в Украине ведется вполне определенная антипиратская политика — за последние годы несколько крупных заводов, печатавших диски, уже закрыто. Таким это не помогает, и в ближайшем будущем не поможет...

КТ. Ээээ...

Andar: Окей, мы переходим на полную лицензию. Сколько в этом случае для обычного пользователя будет стоить Windows? Скажем, сотню долларов. Офис — две. Я не говорю уже о Photoshop или 3D Max — лицензионки потянут больше «штуки!» Ты готов к такому, обычный украинский пользователь готов к такому?

КТ (даже немного трезвеет).

Фуф... Вернемся к «Тэлладару», пожалуйста. Я последний раз играл в стратегию год назад, в Command&Conquer, за китайцев... А до этого — только в Heroes... В общем, ориентируемся на среднестатистического геймера, который выбирает не определенный жанр, а просто хорошие игры. Вот он, например, запутается в двух ваших проектах **Tellada Cronicles: Decline** и **Tellada Cronicles: Reunion** — я, например, точно запутался...

Andar. Вначале мы объявили Reunion, но легенда на тот момент накопилась столько, что не сделать по ним отдельную игру было бы незачем. К тому же Reunion... мм... в общем, нельзя делать первой игрой своей мечты ☹. Поэтому мы начали с приквела или с пролога, по-простому — с Decline.

КТ. С похода на орк-хорчи, который заканчивается...

Andar. Который заканчивается смертью Императора.

КТ. Надеюсь, это будет не главный герой, которого отыгрывать геймеру?

Andar. Нет. В Decline их четыре — а) сын командующего Гвардии Империи; б) его друг, молодой, но достаточно сильный маг; в) эльфа-фанта-волшебница; г) орк-хорчи...

КТ. Играть за героев можно по выбору или в миссионно-принудительном порядке?

Andar. В миссионном. Мы предполагаем, что до релиза что-то может измениться. Выбор будет только в последней главе — за кого закончить игру. Хотя повторюсь — выбор игрока влияет на историю персонажей, на некоторые локальные события, но не на историю мира в целом. Т.е. в последней битве (мы уже говорили об этом в прошлый раз) нельзя будет четко выделить по-

бедителя. Для одной стороны это будет пиррова победа, для другой — достойное поражение. И игрок сам выберет, кому что. Но судьба героев от его выбора зависит абсолютно, для них это, можно сказать, вопрос жизни и смерти. Такой подход позволяет корректно подвести игрока к последующей игре. Так что даже герои иногда не в силах повлиять на судьбы мира...

КТ. Возникает, однако, интересный вопрос — не почувствует ли геймер себя игрушкой в руках разработчиков при уже известном исходе?

Andar. Как я говорил, с точки зрения героев до конца исход не известен.



Действия игрока будут во многом формировать сюжет, влиять на миссии, которые будут ему доступны. Чистой линейной структуры не будет. Даже в основной сюжетной линии есть развилки, а будут также и дополнительные, так сказать, бонусные миссии. За их выполнение тот или иной герой (ну, и игрок в его лице) к финалу будет иметь больше плюшек ☺. Структура хороша тем, что с ее помощью легче передавать сюжет игры.

КТ. Хорошо. Есть глубокая легенда мира — и сама стратегия. Будут ли влетаться многочисленные мифы в тело игры? Шутка ли дело — тысячи лет истории, 15 рас, это же не может спрятаться за простой строкой «Мифология» в главном меню!

Andar. Высокая проработка мира не только создаст атмосферу для геймера, но и поможет строить характер персонажей, отражать его в игре в виде реплик, внешнего вида, поведения, имея за этим целую историю его народа. Тот же «Силмориллон», например, вряд ли кто экранизирует и на книжный суперхит он тоже не тает. Но не будь его — не было бы ни эпопеи «Властелин Колец», ни ее экранизации ☹.

КТ. Но в продолжении, Reunion, некое прикосновение к многолетней истории будет?

Andar. В Reunion много что будет — пока не время рассказывать.

КТ. А все-таки? Понимаю, что напрашивается на пару крепких слов, но читателям интересно.

Andar. Reunion предоставит почти что полную свободу игроку, — и на поле боя, и в стратегической части, в экономике, политике и т.д. Тут уже очень многое будет зависеть не столько от сюжета, сколько от умения, реж — везения игроющего. Если в Decline действие длится около

года, то в Reunion — более 70-ти лет. Большой кусок времени, за который можно немало наворотить! Но до выхода продолжения должно, как минимум, выйти начало ☹.

КТ. Decline, ага. Вернемся к нему. В «Закатах» подразумеваются только батальные миссии?



Andar. Миссии будут максимально разнообразными. И батальные, и логические (что-то в духе пазлов), когда у врага многотысячное войско, а у тебя — несколько десятков бойцов. Естественно, никто не будет в таких миссиях ставить цель «убей их всех». Вообще такая цель в игре будет явлением несчастным.

КТ. Тактик-стелс? С новым направлением поздравлять?

Andar. Ладно тебе, новое направление. Просто в фантазийных проектах подобного вроде не было. Чем-то такой геймплей может «Коммандос» напомнить, и то отдаленно. Кстати, если уж говорить о схожести, то Decline похож чем-то на Warhammer. Shadow of the Horned Rat, а Reunion — на незабвенный Master of Magic. А вовсе не на Medieval: Total War, с которым нас так любят сравнивать. Reunion — это стратегия, а Decline — тактический варгейм. Это значит, что ресурсов как таковых в «Закатах» не будет.

КТ (пытается сделать умное лицо). А типа там золото...

Andar. Будет система очков (пойнтов), которые выдаются за прохождение миссий. Они отражают отношение к тебе высокого начальства, которые ведут распределением подкрепления, вооружения, осадной техники и прочего добра. Это, кстати, еще может измениться в процессе тестирования. Посмотрим, как будет интересно играть.

КТ (не прекращает попытки сделать умное лицо). А типа там немоники...

Andar. С точки зрения игрока они мало чем отличаются от других его солдат. Набираются, по крайней мере, точно так же. Разница в том, что они намного менее управляемые, в смысле изменения вооружения, например. Как количество, так и качество собираемых солдат напрямую зависят от умений конкретного героя. Например, от параметра «Лидерство» — количество, от параметра «Слова» — качество. **КТ** (лицо приобретает угрожающе умное выражение). ...А начинается игра...

Andar. ...С вторжения тэлладарских войск в земли хорна. Потом произойдет много-много разных событий, под конец мис-

сии прохадат уже на территории самой Империи. Закончится Decline огромным сражением. Вообще, описанный период носит в истории Тэлладора название Война Семи Наций. Такой себе аналог первой мировой на Земле.

КТ. И опять я теряюсь... Если я хорошо играю за Империю, почему миссии приводят чуть ли не к ее разгрому?

Andar (хитро улыбается). А потому что играть ты будешь не только за Империю! После великих побед за имперского полководца тебе представится уникальная возможность — разгребать в лице военачальника хорни то, что ты же натворил в предыдущих миссиях ☹. И такие салочки всю игру. Главные герои при этом не умирают, миссии построены так, что их физически нет в сражениях, которые ты проходишь в роли их противника.

КТ. Крыша немного съезжает... Пора обратиться за помощью к магии.

Andar. Которая будет двух видов — заклинательная и ритуальная. Заклинательная магия (боевая и не только) непосредственно применима прямо на поле боя. Ритуальная — это «глубинная магия», требующая гораздо большей подготовки. Силы магов не беспредельны, потому, после каждого ритуального заклинания им понадобится немало времени на восстановление. Компенсируется это тем, что ритуальные заклинания имеют огромную силу. Скажем, если некоторые заклинание действуют на 10 квадратных метров, то аналогичный ему ритуал «нокрует» пару квадратных километров. Правда, маги, творящие ритуалы, не находятся непосредственно на линии фронта, как их менее «продавленные» коллеги. Да, ритуалы в Decline — это что-то вроде ресурса. Иногда перед выполнением миссии тебе предлагают их использовать. Хочешь — соглашайся (тогда это будет стоить тех же пойнтов), хочешь — нет.

КТ. У простых солдат повышаются силы в процессе игры. А у магов?

Andar. И у магов тоже. Это влияет на количество и качество заклинаний, которые маг может использовать на поле боя.

КТ. Допустим, у меня есть некий любимый солдат в количестве одна штука. Могу я специально его отслеживать, дать ему имя и т.д. Так сказать, иметь в многотысячном войске своего фаворита?

Andar. Хм... Немного извращенный и совсем не стратегический подход к игре... **КТ** (сам про себя). Угу, а чего еще от меня ожидать...

Andar (продолжает). Полководцы, которыми ты играешь, обычно оперируют сотнями, даже тысячами солдат, а не отдельными бойцами. Как я говорил ранее, есть некоторые исключения, но на то они и исключения, чтобы подтверждать правило. На войне жизнь одного человека значит слишком мало. Жестоко, но честно. Ты, конечно, можешь создать подразделение из од-

ного солдата, назвать его, выдать ему какое-нибудь «выделяющееся» снаряжение, но это будет не самый разумный ход.

КТ. То есть как личность я его выделять не смогу?

Andar. Как личность — нет. Время побыть в отдельного солдата ☹ можно будет только разве что в миссиях-загадках. Возьмем мы предлагаем влюбиться, юм, в отряды. Опытные бойцы, пережившие не одно сражение, прошедшие нелегкий путь от зеленых новобранцев до элиты, разучившейся отступать! Хотя я починаю, масштаб конечно не тот... ☹

КТ. А просмотреть статистику по отдельному солдату я тоже не смогу?

Andar. Стратегия, она и есть стратегия. Мы сначала, правда, подразумевали нечто подобное, но затем отказались — боляно уж емкая и не совсем нужная штука. Точнее, совсем ненужная, прежде всего игроку. Вся статистика при этом ведется, но просмотреть ее можно будет только для целого подразделения, такой себе «средний балл».

КТ. Битвы «стенка на стенку» будут, штурмы и осады замков будут. А как насчет организации обороны в чистом поле? Например, я отступаю, и мне нужно укрепиться на возвышении? Будут ли возможности для проявления инженерной мысли?

Andar. Ингода. В некоторых миссиях будут выдаваться инженеры (специальные отряды), с их помощью ты сможешь продлевать всякие штуки для обороны или наоборот — осады, штурма.

КТ. Что-то создается у меня впечатление, что третья игра из серии «Хроники Тэлладора» должна быть RPG — как-то бордо все к этому идет! (По лицу Andara понимаю, что он не зря делал умное лицо и, похоже, попал-таки в точку, отвернется на этот раз не выйдет.)

Andar. Ну, очень даже может быть. Вообще, есть мысль адаптировать Мэро — если поминишь, это мир «Хроники Тэлладора» так называется — для настольных ролевых...



(Спохватывается.) Все, все — no comments! И вообще, пошли за пивом, да? (Уходит оба.)

Просто MindLink

(...возвращается с несколькими бутылками и явным намерением продолжать...) **КТ.** Нестандартный вопрос... Как был организован MindLink?

Andar. С Максимом (TriDeMax — директор MindLink Studio) мы знакомы очень давно. Когда мечты из детских переросли в мес-

те с нами во взрослое состояние, мы нашли людей, которые согласились инвестировать первоначальные средства в разработку. Мы принесли бизнес-план, анализ рынка — и началось... Сначала работали в одной комнате с двумя коллегами, буквально нос к носу, затем появился третий человек. Потом переехали в более просторное помещение...

КТ. Когда наступил перелом?

Andar. Качественный скачок произошел в начале этого года, когда мы вышли на продакшен-темп. До этого времени от шести человек, которые и составляли Mindlink, сложное было ожидать запредельного темпа работы. А в этом году все завершилось — КРИ, потом «Игроград», нашу демку вон на Е3 свозили добрые люди...

КТ. А как познакомились с Максимом?

Andar. Классика жанра. Заходили к одному парню поиграть — у самих машин не было. Там и встретились. Я даже не помню, с кем раньше познакомился, с ним или с тобой...

КТ. Вот! Сам, как говорится, наравлялся... Вы взялись за такой огромный проект с самого начала, не имея фактически ни опыта, ни других созданных игр за спиной. Не хочется вспоминать, что давно знакомы, но сейчас скажу по-дружески и по-хамски: «Губа, у вас, батенька, далеко не дура!»

Andar. А по-другому, наверное, и нельзя. Если не ставить перед собой достойные цели, никогда и ничего не достигнешь. Не боги горшки обжигают. Сами глядя, за небольшое время наша команда написала движок Battolist, придумала и нарисовала целый мир и множество сюжетов, которые в нем живут, создала сюжет. Потому, поставленную задачу «прыгнуть выше головы» считую целиком нормальной, тем более, на какой-то процент мы её уже выполнили. И губу свою, думаю, оправдали ☺. Конечно, солдаты при приближении — проигрывают персонажики Doom 3, но у нас и жанр другой, и вообще — мы не ставили задачу заставить игровое сообщество в срочном порядке поаппрейдить себе копилы ☺.

КТ. ...А именно так и поступают ведущие разработчики, своими новинками заслуживая геймера постоянно аппрейдить комп.

Andar. Они, извини, на то и ведущие. А мы пока — не ID Software, потому и держим баланс между качеством и ресурсоемкостью.

КТ. А улучшить в случае успеха можно?

Andar. Само собой, успевать в данном случае даже проще, чем упрощать/оптимизировать. Движок наш и шейдерную графику, и мягкие тени, и багп-маппинг очень даже поддерживает... А что до узоров ручной работы на доспехах — вижу, что ты хотел спросить именно о мельчайших деталях! — оно ни нам, ни игрокам не надо — так перегружать игру. Если уж добиваться, то что-нибудь полезное.

КТ (не сдается). Зато сделаете узор ручной работы — и можно будет пиарить эксклюзивную доселе графику в стратегиях!

Andar. Знаешь, такой пиар, вылизывай, что ли, уместен только при президентской гонке. Ни мы, ни наша игра в президенты пока не собираемся ☺. Вспомни, сколько раз уже было, что таким образом раскру-

чивали... Не хочу никого обидеть, но, скажем так, не лучшие игры?

КТ. Например — Creed!

Andar. Типа того! (Хохочут.)

КТ. Слушай, интервью получилось настолько обширным, что нельзя закончить его очередным инфо по игре или канторе. Давай поговорим о тебе, а?

Andar. Э-э-э-э...

Просто Андрей

КТ. ...А назовем это красиво и по-комсомольски: «Твой путь!»



Andar. Мой путь... (Задумывается.)

КТ. Давой я напоми! Мы познакомились на городской олимпиаде по журналистике, оба были очень зачумеренными, слишком умными и знали, что обязательно перевернем мир — в десятом классе учились еще, кажись. Ты тогда был в свитере, в каких ходят только отличники, а я... да у меня на роже все было написано — в общем, те еще кадры, два сапога — валенок ☺. И я тогда хотел стать вторым Владом Листьевым (известнейший российский журналист, убитый в 90-х годах) и тоже героически умереть от мафиозной пули, а ты видел себя не меньше чем министром финансов...

Andar. Министром финансов... перевернуть мир... Знаешь, я и сейчас уверен, что смогу его перевернуть. Только никому об этом не говорю больше.

КТ. Помню, как мы сразу после школы рисовали карты своего мира, да не успели сделать из этого полноценную игру... Однако от того мальчика в свитере отличника и до мужчины, словесновиком фирмы и игрового дизайнера был огромный путь.

Andar. был. Мечемашество в парке Дружбы народов, сменившееся спокойным бросанием костей в настолках. Потом, на волне расцвета компьютерных клубов, основал свой. Он проработал где-то год, потом я оттуда ушел. Админил в нескольких канторах, ещё на некоторых работах был, о которых упоминать не хочется... В общем, ничего чудесного или героического. А потом начал воплощать мечту. Не перестаю делать это и сейчас.

КТ. Что бы ты посоветовал сегодняшним форумным мальчикам, «боксером по переписке», оглядываясь на то, какими мы были — а были ведь почти такими же...

Andar. Конечно были. И, наверно, слова Богу. Хочу пожелать им больше жить вне сети. Жить, прежде всего, в реальном мире — это намного интереснее... Мда. Кстати, у меня есть тост: За неприятности! Ибо когда всё хорошо, становится неинтересно жить!

КТ. Слушай! У меня для тебя остался самый последний и самый приятный вопрос.

Andar. Какой?

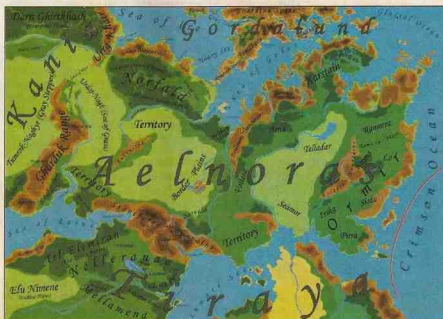
КТ. Вопрос, который ты хотел бы от меня услышать, но я его тебе не задаю ☺.

Andar. Он звучит так: «Ты веришь в то, что ты делаешь?» И я отвечаю: «Да, иначе я бы этого не делал».

[...И мы выпили еще много пива, и говорили о многих вещах, о больших канторах и далеких островах, о королях и капустах, но это уже совсем другая история...]

Андейтище!!!

Mindlink подписал контракт с издателями, солидными издателями, почти только что. Еще не успели высохнуть чернила... Но пока — тсссс! Дождется официально анонса...



Том/Doc/KEPTIS kertis@mycomp.com.ua

ШКОЛА МОЛОДОГО ДЕВЕЛОПЕРА
• ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ УРОК •

Идея написания данного цикла пришла мне давно, значительно больше года назад, кажется, вскоре после того, как мы с братцем сами слегка влипли в геймдев. Но, увы, одной сырой идеи для создания и написания цикла мало. Первое, с чем нужно было определиться: а нужно ли оно вообще — цикл, посвященный разработке игр? Кто будет его читать, кому это интересно?

Описание концепции

Ползая по форумам, пообщавшись с народом, я понял — читатели найдутся. Естественно, как обычно, я получу массу гневных писем, мол, мы-де издание, посвященное играм, и писать нужно исключительно об играх, а не глупость всякую. Осмелюсь не согласиться — во-первых, этот цикл посвящен именно играм. Более того, думается, интересен он будет не только тем, кто решил положить свою душу на костер геймдева, но и тем, кто просто хочет разобраться в кухне, понять, что, почему и как. Что делать и кого бить, так сказать ☺. Во-вторых, как вы, наверное, знаете, мы очень тесно общаемся с украинскими разработчиками, и нам не безразлична судьба украинской геймдеву. Помочь разработчикам деньгами, увы, не можем, а вот помочь начинающим командам полезными советами — вполне.

Итак, с тем, «для кого» определились: для начинающих и будущих разработчиков, а также для тех, кто просто хочет лучше понять специфику процесса.

Второй вопрос, вставший передо мной — о чем? Дело в том, что тема разработка игр настолько широка, что не всякая птица сможет долететь до ее середины, а тем более вычерпать ее до дна. Сразу хочу напомнить, что я не программист. Ничуть. Так что, ограничивая цикл объемом своих знаний? Можно, но неинтересно. И вот, после долгого обдумывания родилось идея. Концепция. Цикл будет состоять как бы из двух частей. Одно больше интересно тем, кто хочет разобраться в теории геймдева. Понять, что это за зверь такой и с чего стоит начать. Так сказать введение в специальность. Вторая часть будет более интересна тем, кто уже решил, что разработка — это его путь, и теперь ждет только практических рекомендаций. Т.е. в нее войдут статьи, написанные специалистами и на специальные темы — работа в 3D Max, языки программирования и т.д. Естественно, не обойдем мы вниманием и вопросы, касающиеся создания команд, поиска издателя и пр.

Такая вот получается концепция. Думаю, должно получиться интересно. Тем более, что на формирование цикла вы можете повлиять — пишите, о чем вы хотите узнать, статьи на какую тему вам интересны, а мы попытаемся вам помочь.

Да, если вы уже и так разрабатываете игры, то не думайте, что не найдете в нашем цикле ничего интересного... Почитайте, может быть наши советы помогут вам создать хорошую игру, а не очередной КРИД.

С чего начнем?

А начнем... с меня ☺.

Игры как товар

Сразу хочу предупредить, что часть моих статей будет основана на том, что я уже писал на MirkPortale, так что если кто читал, извините ☺. Глупеть на обсуждение данного открытого и присвоить к нему свое имя можно здесь: <http://www.mirkportal.org/forum/index.php?showtopic=3028>. Естественно, что в статье вы увидите измененный и причесанный, а также местами дополненный материал.

На хватит слов, приступим. Итак, давайте договоримся: игры — это товар. Товар широкого потребления. Не искусство. Этим себя могут позволить заниматься крупные компании. Не психоделика — это тоже удел богатых яппи. Игры — это товар. Это то, на что нужно ориентироваться при разработке проекта. Любого.

Тут вы можете начать со мной абсолютно бесполезный и беспредметный спор на тему того, что искусство по большому счету тоже товар. И товар, высоко ценный. Это же может напомнить мне модельеров, которые разрабатывают одежду, больше похожую на театральные костюмы, чем на вещь, которую можно одеть на себя.

Да, да, согласен.

Давайте сразу договоримся, что в данном конкретном случае я под искусством подразумеваю нечто, что человек творит для себя. Поддавшись некоему душевному порыву. Не ради денег, славы или еще чего, просто так. Будет ли искусством скульптура... Микеланджело, сотворенная за деньги, по заказу? Будет, ясное дело. Но он гений, он не мог иначе. Любое его произведение — это произведение искусства. Чтобы не погружаться в дебри скажем так — речь идет об отношении. Мы можем относиться, к игре, разрабатываемой нами, как к произведению искусства или как к товару. В первом случае нас может ждать жестокое разочарование, ибо игру не поймут и не примут. Не всем дано быть Микеланджело, увы. Поэтому, особенно если это ваш первый проект, примите на веру: игра — это товар. А вы... завод. Или фабрика.

Итак, у нас есть фабрика по производству обуви. Это первый этап — фабрика. Мы можем производить обувь. Любую. Но с какой-то нужной нотой.

Есть миллион фабрик, и они тоже что-то производят. Что мы будем делать? Чешский? Болотный? Занимаются не многие... Валенки? Хех... Асфальт у нас уже во многих городах... Кирзочки? О! Ноша орим!!!

Итак — выбор типа обуви определяет часть рынка. Я не куплю кирзачи, валенки и чешки. Но кроссы, кеды, босоножки и туфли куплю.

Нужно найти обувь, находящуюся на пересечении большинства групп.

Пункт два. Мы определились с типом — это кроссы. Ура!

Почему люди купят наши кроссы, а не «Адидас»? Предположим, при равной цене? А у нас, сами понимаете, она будет равной. Чем наша обувь лучше? Нет, не нужно петиции на три листа — никто такого не читает. И никто не обращает внимания на стандартные фразы, типа, «удобная», «легкая», «красивая». Нужно нечто, отличающее наши кроссы от «Фишки». Может, не одна, но главная идея должна уместиться в две-три фразы. Впрочем, об этом мы поговорим ниже.

Это уродень идеи. С этим можно идти к инвестору. Он тоже хочет денег. Он тоже видит рынок обуви по-своему. Он может посоветовать нас, а может высказать пожелания. К ним нужно прислушаться. Но...

Главное.

Одно.

Понять.

Простую.

Истину.

Игры.

НЕ.

Искусство.

Игры.

Это.

Товар.

Исключения — для тех, кто на этом товаре разбогател.

Каждую часть игры мы можем рассмотреть именно как товар и должны ее так рассматривать. Это поможет в массе ситуаций, в том числе в выборе сценаристов — известно, что каждый в душе считает себя гениальным писателем/сценаристом. Правда, если человек не написал толковых сценариев, он может оправдать это тем, что ему еще не предложили, или нет спроса. А вот с книгами сложнее — сейчас публикуются сотни более-менее толковых книг. Но по-прежнему все считают, что умеют писать. Талантливо, Ярко.

Заставьте своих предполагаемых сценаристов создать спецификацию товара. Если они не смогут, они не профессионалы.

Игры — это товар.

Это — бизнес.

И все законы бизнеса для них действительны.

Тут меня можно начать обвинять в том, что, идя по стопам дядюшки Форда, я предлагаю превратить игровую индустрию в конвейер. Неправда это. Товар товару рознь. Есть дешевые китайские подделки, а есть бренды. Есть шлампошки, а есть ручная работа. И все это товар.

Понимаете, делая товар, вы должны понимать, что его нужно продать. Сделать его по-

пулярных. Топовым. Превратить имя своей компании в бренд. Ведь чем лучше игра, чем выше продажи, тем больше денег. Тем больше хороших слухов можно нагнать. Тем больше серьезными и трудоемкими могут быть проекты, за которые вы беретесь.

Выбор типа обуви

Прежде чем начать выпускать обувь, стоит понять, какая будет пользоваться спросом, а какая нет.

Предположим, что в нашем славном городе Мухоморске девять месяцев в году сплошные боты, а три месяца снега по колено — можно смело сделать вывод, что желающих купить босоножки найдется не так уж и много. А вот в соседнем Задрюпинске курорт... Там босоножки, может быть, и пойдут. Так на какой город нам ориентироваться?

Многие считают, что на ИХ. Там, где нас нет и денег больше, и ложи серебрястей, и обувь пользуется большей популярностью.

Успокойтесь и временно забудьте о существовании этих самых ИХ. Вынесите их из скобки. Да, они есть, да, возможно, наша обувь будет у них пользоваться спросом, но захотят ли они с ней связываться, тот еще вопрос. Если возвращаться к играм, то рекомендую вспомнить «Космических Рейнджеров», которые так и не были изданы TAM — да ладно, восьмую «Визарды» вспомните!

Первый проект — а мы говорим именно о первом проекте — нужен для того, чтобы закрепиться на НАШЕМ рынке. Сделать себе имя. Да, если повезет, то оно пролетит и у НИХ («Косзики» — отличный пример), а если не повезет, что тогда? Первый проект, если он будет успешен даже только у НАС, даст возможность приступить к разработке второго проекта. К разработке в комфортных условиях, прошу заметить. С полмерсами Хагис.

Итак, какую обувь мы будем творить? РПГ?

А ничего сложнее придумать нельзя? Думаю, не открою большой тайны, если скажу, что как минимум у НИХ РПГ не является лидером продаж. Наиболее популярны

сейчас стратегии, потом идут шутера (в тройке), а РПГ занимают примерно 5-6 место. Если кому интересно, поройтесь на ДТФ (www.dtf.ru) — там где-то была статья на эту тему, со статистикой. И еще: добавлю, что RPG жанр крайне сложный. Крайне.

Итак, какие факторы нужно учитывать, выбирая, какую обувь мы будем производить — климат и трудоемкость процесса.

С климатом ясно: если в нашем Мухоморске босоножки не популярны из-за погоды, то и делать их нефиг (мы не принимаем во внимание оутсорсинг и бюджетные проекты). А вот трудоемкость...

Если у вас еще нет издателя, нет большого количества денег, трудоемкость является весьма серьезным фактором, ибо от этого напрямую зависит, какое количество специалистов вам потребуется. И пока денег нет, много слухов вы не привлечете.

Тут следует исходить из возможностей. Какой движок способны вызвать ваши программисты? К какому жанру он больше подходит? Задайте себе этот вопрос. Какое минимальное количество человеко-дней вам потребуется для создания рабочей демки? Т.е. сколько времени вы проработаете на шару, прежде чем вас благожелательно примут издатели?

Климат и трудоемкость. Обратите на это свое внимание. Не заморачивайтесь сразу на многое, не нужно пытаться сделать революцию, попытайтесь сделать КАЧЕСТВЕННУЮ игру. И — главное. Доведите проект до конца.

Очень важно понимать, что издатели не любят слишком рискованных проектов. Есть два способа отпугнуть от себя потенциальных инвесторов. Способ номер один — сделать тупой клон. Точнее, решить его сделать. Приходите вы к издателю и говорите: вот, мол, делаем кроссы. Точь-в-точь как «Риббон» модели 246, но лучше, потому что из нашего материала и другой расцветки. Посмотрит на это издатель и подумает — а зачем оно? Клоны — штука опасная, ох как не часто бывают они успешными. Тем более, тупое клонирование — опасный симптом творческой импотенции разработчиков, с с импотентами кому ин-

тересно иметь дело? Вторая ошибка — начать карьеру со слишком новаторского проекта. Притяки к инвестору и в лоб ему завести: мы, мол, придумали новый тип обуви — орбундери! Самое лучшее для нашей местности, аналогов нет вообще! Почему инвестор релу и задумается — далеко не каждый готов рискнуть выбросить на рынок абсолютно новый товар, ибо это более рискованно, чем выкинуть клон.

И еще — ну, это так, по секрету. Знаете, чего издатели не любят больше всего?

Слишком дорогих проектов ☹.

Нормерно, глядя на то, какое... гм... издатель некоторые компании, вы задумывались — а нафига он нужен, отстой такой? Все эти амбициозные проекты, которые никто не покупает? Открой страшную книгу. Их покупают. Мало, но покупают. И — а ухаж! — они приносят прибыль. Небольшую. Но приносят. Потому что денег в такие проекты вкладывают — копейки.

Знаете, что губит многих начинающих девелоперов? Излишняя романтичность. Будьте проще. Забудьте о придуманных кумирах и идеалах. Я сам разбью все зеркала, разстреляю все воздушные шарик и слою все песчаные замки.

Если вы хотите разработать игры и тем более делать это на мировом уровне, а не на колечке, то помните — вы входите в бизнес. В бизнес, у которого масса писаных и неписаных правил, вы попали в реку с огромным количеством порогов, подводных камней и течений. Ничего, вам повезло, что у вас есть опытные лодчанцы — мы ☹.

Ну вот, думаю, на этом мы закончим нашу вводную статью. Не согласны? Считаете, что я не прав? Пишите, поспорим. Мейл, как всегда, указан ☹.

Продолжение, не беспокойтесь, последует. После небольшой паузы, ибо две следующие статьи будут написаны не мной, а посвящены они будут... Впрочем, не скажу. Ждите. И помните: мы расскажем вам обо всем, что вы хотите узнать — если не побойтесь спросить ☹.

Компании-разработчики компьютерных игр Boston Animation требуют:

3D Environment Artist

Функциональные обязанности: Построение трехмерной архитектуры.

Требования:

1. Высшее или неоконченное высшее архитектурное или художественное образование.
 2. Умение рисовать руками.
 3. Владение 3D MAX.
 4. Знание основ MAYA, Photoshop, Deep Paint.
 5. Коммуникативные навыки и умение работать в команде.
- Опыт работы в геймдизайне приветствуется.

3D Character Modeler

Функциональные обязанности: Разработка и создание 3D персонажей.

Требования:

1. Высшее или неоконченное высшее художественное образование.
 2. Умение рисовать руками.
 3. Владение 3D MAX.
 4. Знание основ MAYA, Photoshop, Deep Paint.
 5. Знание анатомии.
 6. Коммуникативные навыки и умение работать в команде.
7. Опыт работы в областях: разработка игр, архитектурный дизайн, кино- и телевизионный продакшн.
- Опыт низкополигонального моделирования приветствуется.

3D Animator

Функциональные обязанности: создание 3D-анимации.

Требования:

1. Знание основ традиционной анимации.
 2. Высшее или неоконченное высшее режиссерское образование или курсы аниматоров.
 3. Владение 3D MAX (bones, Character Studio).
 4. 2-летний опыт работы 3D-аниматором, включая участие в завершеном анимационном (игровом) проекте.
 5. Знание основ MAYA, AfterFX, Adobe Premier, Dfusion.
 6. Коммуникативные навыки и умение работать в команде.
- Опыт работы в геймдизайне и опыт моделирования персонажей приветствуется.

2D Animator

Функциональные обязанности: создание [Flash] анимации. Разработка персонажей. Обучаем классических аниматоров Flash и 3D.

Требования:

1. Знание основ традиционной анимации.
 2. Умение рисовать руками.
 3. Высшее или неоконченное высшее режиссерское образование или курсы аниматоров.
 4. Минимум 2-летний опыт работы аниматором.
 5. Отличные коммуникативные навыки и умение работать в команде.
- Знание 3D-пакетов приветствуется.

Присылайте Ваши резюме, портфолио (demoreel) по адресу: cv@bostonanimation.com. Контактные телефоны: (8044) 4595720, 4595718.

Игорь БЕЖЕВЕЦ igor_big@ukr.net

Мужик, купи компьютер!

Специфика приобретения ПК

Ну и где?

В изданиях часто рассматриваются новинки программных продуктов, публикуются тесты и обзоры всяческих новых железяк. Производители выпускают новинки на рынок, пресса публикует об этом соответствующую информацию.

Все правильно, но только упущен один нюанс — искать эти самые новинки нашему обывателю приходится довольно-таки долго, и при том процесс этот сложный,

Либо мамы/папы крутых хаков, не имеющих права голоса из-за своего юного возраста ☹. Выбирают они компьютеры по моделям, по объявлениям в бесплатных газетах, а вовсе не ориентируясь по конкретным характеристикам ПК. При покупке пользователю вручается гарантия на два-три года (естественно, включенная в стоимость компа — не меньше 5% от его цены). А из сего следует, что ваш компьютер, скорее всего, будет базироваться на материнке Manli либо PC-Partner и комплектоваться видеокартой типа по пате, скромным винчестером на 5400 оборотов и сидиромом типа «как можно дешевле». То бишь в компьютере будет стоять самое низкопробное железо. Он будет опечатан огромным количеством пломб (дабы не было возможности хотя бы осознать весь ужас ситуации) ☹.

И в результате, даже для профилактической продувки пыли в системнике ☹ вам придется возить этот компьютер в тот магазин (либо в его сервис-центр, а это, к сожалению, не всегда рядом), где вы его покупали. За три года можно очень сильно запориться.

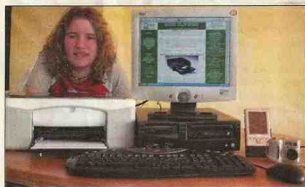
При разрыве диска в вашем сидироме привод снимается с гарантии (ежели, конечно, это не был лицензионный диск, доказать это вы сможете, как минимум, предъявив от него коробочку). И чинить его даже за деньги редко кто согласится, поскольку человеческий фактор в магазинах отсутствует. Но восстановить такой привод для специалиста совсем несложно (самим лезть не рекомендую), да и заработать лишние 5-10 баксов (в зависимости от вашей щедрости или от собственной жадности мастера) в сервисе никогда не откажутся. Хотя при стоящем над его головой строгим начальнике он вряд ли станет это делать.

Еще раз немного повторюсь: не стоит распускать слюны по поводу фраз типа «кредит под 0%», «первый взнос — 0%», «формирование кредита — за 5 минут», поскольку за это все равно деньги берутся именно с вас, со своими сверхприбылями магазины расставаться не намерены. Ведь работник банка тоже должен же с чего-то получать зарплату.

Покупая в магазине одну вещь, будь-то модуль памяти или новая видеокарта, — помните, вы очень сильно переплативаете. Магазины, по-моему, существуют только для того, чтобы дать покупателю возможность «пощупать» товар непосредственно своими руками. Да и корпус выбрать ☹.

На рынок

Частный предприниматель. Вот уж действительно кого много, так это именно ЧПшников (просьба не путать с частными предприятиями — это совершенно разные понятия ☹). Откачают себе угол в каком-то гастрономе и «пярят» свои компьютеры. Плюсом покупки ПК в таком месте может быть только цена. Поскольку Basis прибыль зачастую получает только один человек. Он же занимается сервисом, сборкой, настройкой, бухгалтерией и прочей ерундой, отнимающей довольно много времени. В результате получаем чрезвычайно внимательное отношение к покупателю. Но зато при обращении за сервисными услугами при какой-либо поломке все будет чертовски очень надолго затягивающимся обслуживанием (как правило, по законному максимуму, это 14 рабочих дней, а иногда и дольше). Поскольку все внимание продавца-сервисника будет уделено следующему покупателю. Либо же, как альтернатива, может быть предложен вариант вашего собственного похода в оптовую фирму, где этот ЧПшник поманную комплектующую и приобрел.



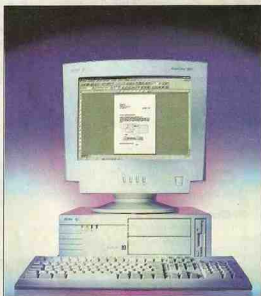
поскольку покупка, как минимум, должна сопровождаться качественным сервисом и нормальным бесплатным гарантийным обслуживанием. Именно с вопросом: «Где купить?» я и попытаюсь помочь вам разобраться сегодня.

Компьютерных фирм в наше время развелось видимо-невидимо. Некоторые имеют свои магазины, некоторые называют себя складами ☹, некоторые просто снимают офис в каком-нибудь государственном здании. К кому же лучше обратиться? Давайте рассмотрим фирмы «разных классов» по порядку.

В приятном обществе

Магазин. Вы пришли за покупкой в магазин. Название именитое, служащие в костюмах, все прилично и цивильно. Сразу вопрос: скажется ли на работе компьютера прикид служащего? Вряд ли. Скорее всего, это скажется на цене железа, поскольку компьютер, купленный в таком магазине, будет стоить как минимум на 10% выше его реальной стоимости. Именно отсюда берутся и первый взнос 0%, и беспроцентные кредиты. Поскольку, как говорят в туристическом бизнесе: здесь уже «все включено» в первоначальную стоимость ☹.

Проблемой второй является то, что зачастую компьютер в собранном виде покупает домохозяйка, не разбирающаяся в производителе, да и вообще в железе.



Ну хорошо хоть корпус они клеивают не всегда — зачастую гарантию на компьютер дают просто отдельно по комплектующим, поэтому системный блок таскать за

собой не придется. В данном случае ответственность продавца минимальна, поскольку каждый производитель сопровождает свое изделие положенным гарантийным сроком, посему очень часто можно услышать в таких «конторах»: «Все претензии к произво-

ное отличие таких фирм — приемлемые цены. Поскольку сервис в принципе у подобных компаний одинаковый. Также стоит обратить внимание, сколько лет существует контора, куда вы зашли за покуп-

ном месте, комплектуха в другом ☺. Набегаете в общем. Лучше позвоните, заказать, приехать и в одном месте все забрать.

Затерянный итог

Вот таким видится рынок компьютеров и комплектующих на сегодняшний день в Киеве. Да и в Украине в целом, я думаю, он похож на описанный. Вот только поставки товара в регионах нужно иногда ждать подольше — пока из Киева подвезут ☺.

Многие фирмы исчезают, еще больше появляется — смотрите внимательно, наличие собственного веб-сайта является частью визитной карточкой для любой маломальски уважающей себя конторы. На сайте, помимо прайса, должны быть также и хоть какие-то статьи, обзоры того, что они продают. Фотографии корпусов, форумов, описания железа — это тот минимум, на который следует обращать внимание, поскольку именно в этом выражается забота продавца о покупателе.

А вообще, изучайте внимательно прайсы. Выбирая фирмы по красоте рекламных блоков ☺, не забывайте потом проверять достоверность рекламной информации! Если у вас есть доступ к Интернету — походите по форумам, в которых идет обсуждение компьютерных фирм. Ведь там люди высказывают свое мнение, выстраданное в результате анализа сделанных покупок. И не бойтесь пойти в другую фирму, если вам не понравилось в первой, ведь найти клиента гораздо сложнее, чем потерять. И помните — все зависит только от вас, это вы осуществляете свой выбор. Ведь предложение море, и вина за плохо сделанный выбор лежит только на вас! И дабы не пришлось сильно гравировать, постарайтесь хоть немного следовать пословию: семь раз проверь — один раз купи ☺.

В следующий раз я постараюсь донести до читателя информацию касательно статей нашего законодательства о защите прав потребителя. Объясню, действи-



тельно ☺. Да, такой спец пыль вам продуть вряд ли станет...

Это что касается сервиса. Теперь о качестве изделия. Тут все зачастую зависит только от вас и от суммы денег, с которой вы готовы в данном случае расстаться. Частный продавец будет советовать вам конфигурацию, исходя именно из личной заинтересованности в деньгах, поскольку заработок свой он не упустит, и «в минус» товар не продаст. Значит, следует перед приобретением, как минимум, выучить несколько имен компьютерных брендов и немного прочитать о значимости каждой детали в компьютере, чтобы потом не требовали от продавца много оперативной памяти, дабы фильмы в нее сохранять ☺.

Бывают также «Пшенички-обломки» ☺ — они стоят с телефоном под складом оптовой фирмы и просто перепродают товар. Опасность их проражи настолько велика, что мысль об отсутствии офиса у таких барыг должна отпугнуть вас раз и навсегда от экономии денег подобным путем. Поскольку при поломке вашего железа от такого продавца вы можете услышать: «До свидания, у меня много дела. Ибо телефон у него мобильный (пусть номер даже прямой — DCC или CDMA, его адрес вы вряд ли найдете, и жаловаться вам будет некуда, ведь на гарантии стоит штамп оптовой фирмы, а вот чек при покупке вам никто не выдал).

Купив у такого продавца всего одну товарную позицию, вы также обречете себя на проблемы при попытке сдать сию железяку в гарантийный ремонт. Скажите, к кому у вас было бы лучшее отношение: к человеку, купившему у вас целый компьютер, либо к «ламаку», купившему одну вещь и не сумевшему ее толком настроить. Ведь продавец за совместимость вашего железа с приобретенными ответственности не несет.

В штабелях

Склад-магазин. Наверное, это самый оптимальный вариант для покупки. Глав-

рекламные акции, которые также влекут за собой дополнительные расходы...

Но я отлежусь. Тему статьи — не экономика. Значит, продолжаю раздавать советы. С фирмами-однодневками, по-моему, все понятно — результатом будет написанное в окончании второго раздела. То бишь вы у разбитого корыта ☺.

Ассортимент у фирм-складов солидный, но зачастую многого нет в офисе, это не редко обусловливается отсутствием места для всего ассортимента товара. При покупке компьютера на эти вещи внимания обращать не стоит — лишь бы вам выдали комп, собранный из комплектующих, соответствующих заказанной вами спецификации. С сервис-центром в данной ситуации все просто — он находится за соседней дверью от менеджера по продажам (в крайнем случае, в соседнем здании). Оплачивать или нет корпус — свободный выбор продавца, который может отразиться на стоимости компьютера и на продолжительности гарантийного срока. Но проблем с гарантийным обслуживанием быть не должно.

Апгрейд в таких конторах можно осуществить, как правило, без проблем, некоторые даже ваше б/у железо забрать могут. С большой уценкой конечно, но без лишней беготни для вас. Если какой-то товарной позиции из прайса нет в офисе — такую можно заказать и забрать по истечении нескольких часов. Очень часто имеет место схема получения заказа на товар по телефону до обеда и выдачи товара вечером. Либо, ежели вы оформили заказ в офисе, вам могут вручить карту-схему под названием «Как добраться до нашего склада» ☺. Тут может быть еще приколы: мониторы в од-



тельно ли клиент всегда прав, а если да, то на кого не распространяется данное правило. А также обсудим причины и сроки возврата товара, повод от отказа от ремонта оборудования и многое-многое другое...

SAMSUNG

СПРОБУЙ. ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

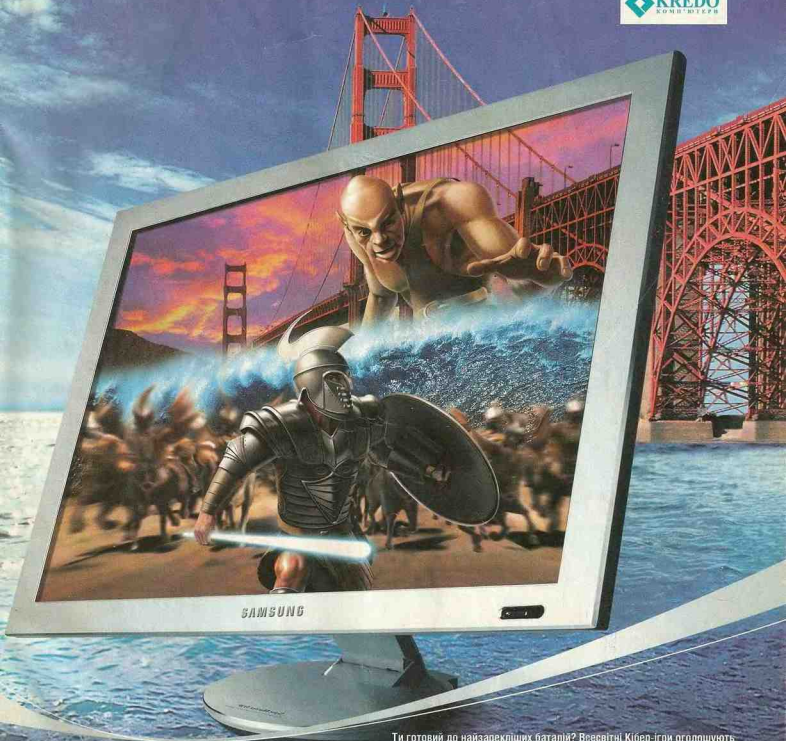
Всесвітні Кібер-ігри в Україні

Офіційний партнер:

intel.

Технічний партнер:

KREDO
КОМП'ЮТЕР



Інформаційні спонсори:

INFORMATION & COMMUNICATION
RADIO
GALA
RADIO

Мир зв'язи
CHIP

BitTech

шпиль!

МОЙ УРАДОВНИЙ
КОМП'ЮТЕР

WCG
WORLD CYBER GAMES

www.wcg.com.ua

Ти готовий до найзапекливіших баталій? Всесвітні Кібер-ігри оголошують набір гладіаторів — зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua до 25 червня і візьми участь у відбірковому регіональному турі:

- 3-4 • Дніпропетровськ. Комп'ютерний клуб „Кібер Світ”. (пр. Гагаріна, 19/1) липня
 • Донецьк. Комп'ютерний клуб „UltimA” (вул. Горького, 148)
 10-11 • Одеса. Комп'ютерний клуб „Ангар 18”. (вул. Вел. Арнаутська, 52) липня
 • Львів. Комп'ютерний клуб „С-клуб”. (пр-т Чорновола, 101)
 17-18 • Київ. Комп'ютерний клуб „С-клуб” (Бесарабська площа, Метроград) липня
 • Харків. Комп'ютерний клуб „Сірма” (вул. Гв. Широнинців, 41-Б)
 • Сімферополь. Комп'ютерний клуб „Фортрес” (вул. Севастопольська, 114)

Найкращі візьмуть участь у всеукраїнському фінальному бою, що відбудеться з 30 по 31 липня в Києві.

КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД“ ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

RAINKILLER

КРЕЩЕНЫЙ КРОВЬЮ



ALIENWARE



Ти - Rainkiller. Твоя робота - захищати місцевість від вселяючої нежиті. Твоя мета - знайти і знищити три демонічні артефакти, що живлять своєю енергією сотні породжень тьми... Знищуй всю цю неупокосну гидоту, поки на твоєму шляху не залишиться жодного ворога, потім йди по їх тліючим тілам до артефактів та знищуй їх - раз і назавжди!

Комбіноване озброєння! Дробовик - добре, гранатомет - ще краще... Проте, спробуй змайструвати їх пібрід - і гранати стануть вчетверо потужнішими!

Графіка нового покоління! Кращі досягнення технології, що можна зустріти лише по одній в багатьох 3D екранах, були об'єднані в єдине ціле в Rainkiller.

Технологія морфінга! Підбравши спеціальний бонус, ваш герой певний час буде знаходитись під владою демонічних сил, що робить його в декілька разів сильнішим.



pc cd-rom

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

