

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 28(I38)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

12.07.2004

THE SUFFERING

RISE OF NATIONS

THRONES & PATRIOTS

WARMS FOLKS

UNDER SIEGE



SAMSUNG

СПРОБУЙ, ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

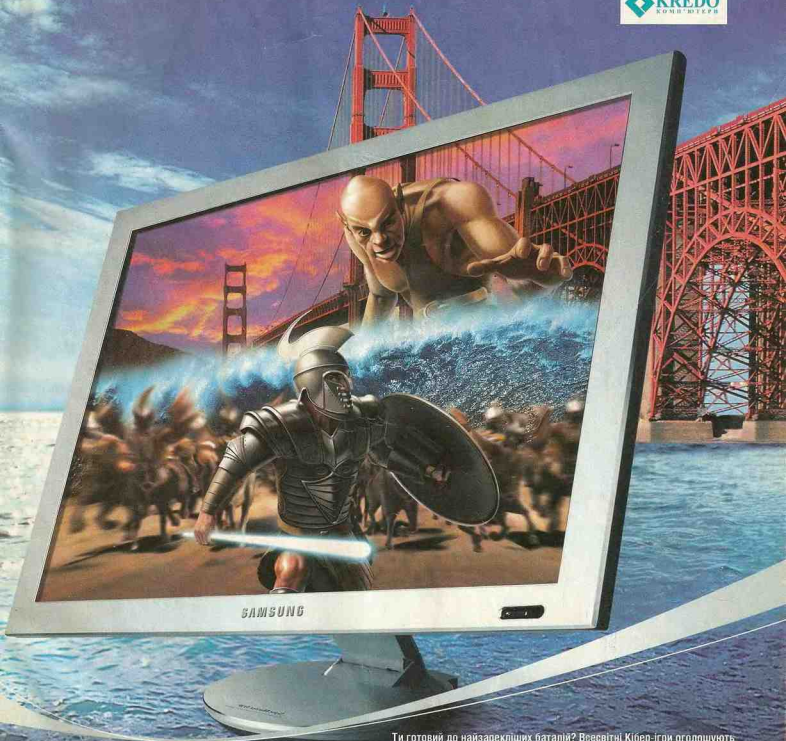
Всесвітні Кібер-ігри в Україні

Офіційний партнер:

intel.

Технічний партнер:

KREDO
КОМП'ЮТЕР



Інформаційні спонсори:

WORLD CYBER GAMES
GALA
RADIO

Мир зв'язи
CHIP

BitTech

ШПИЛЬ!

МОЙ УРАДІСНИЙ
КОМП'ЮТЕР

Ти готовий до найзапекліших 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)
- Київ. Комп'ютерний клуб „С-клуб“ (Бесарабська площа, Метроград)
- 17-18 • Харків. Комп'ютерний клуб „Сірма“ (вул. Гв. Широнинців, 41-Б) липня
- Сімферополь. Комп'ютерний клуб „Фортрес“ (вул. Севастопольська, 114)

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

WCG
WORLD CYBER GAMES

www.wcg.com.ua

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угод Коцюбинського и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Маяк

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова [0522] 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

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

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ Торговые лотки:

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпрессы»

- ✓ 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 «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

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

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. [0382] 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИПНІ 2004



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

2-й ПРИЗИ — джойстик Rockfire (безпроводний)

3-й ПРИЗИ — Інтернет-картки 1x1



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

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

Список статей

1. Davert.
2. Evil Genius, стр. 7.
3. Akella.
4. The Political Machine, стр. 8.
5. Drunken Lenin.
6. Worms Forts: Under Siege, стр. 9.
7. Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK.
8. The Suffering, стр. 10-13.
9. Pantera sls&Akella.
10. Shrek 2, стр. 14-15.
11. Виктор ТРЕГУБОВ.
12. Rise of the Nations, стр. 16-17.
13. L.A.V.R.
14. Платное удовольствие, стр. 18-19.
15. Vilsent.
16. Half-Quake: Amen, стр. 20-21.
17. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka OzOn.
18. Руля и Сева: Канитель по беспределу, стр. 22.
19. Maniac.
20. DoveZ, стр. 23.
21. LiriK.
22. Легенды Аллодов, стр. 24-25.
23. Андрей |Aerial| СТОЛЯРОВ.
24. Школа молодого девелопера, стр. 26-27.
25. Евгений МОКРИЦКИЙ.
26. Азбука «паука», или О плетении сетей, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

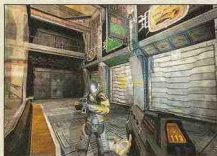
13 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участием в конкурсе

Есть в нашем Департаменте такие, кто любит футбол, кого толкуют 22-х человек заставляют на время оторваться от порталов и отчетов. Далекая Греция стала чемпионом Европы! А шведы, после того, что они сделали со сборной Болгарии, просто обязаны на Болгарию жениться. В общем теперь в Греции есть все! Даже Кубок Европы. А вот своего ДЗБР у них нет...

На обломках кино

Компания **Vivendy Universal Games** анонсировала PC-версию игры **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Следует заметить, что изначально эта игра была создана шведской компани-



ей **Starbreeze Studios**, знакомой нашим геймерам по играм *Enclave* и *Knights of the Temple* для платформы X-box — и мгновенно стала бестселлером. Впрочем, разработчики из этой компании еще ни разу не предлагали нашему вниманию плохих игр, так что у нас нет повода не верить заверениям обозревателей, певших дифирамбы приставочной версии этой игры.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay создавалась по мотивам фильма Дэвида Туахи, повествующем о полицейском, мстателем мафии за убийство его семьи, главную роль в котором сыграл актер **Ван Дизель**, знакомый любителям кинематографа по таким лентам, как «XXX», «Форсаж» и некоторым другим. Картина же, послужившая основой для игры, считается провальной: при бюджете в более чем 100 миллионов долларов фильм собрал чуть больше 51 миллиона. Так что перед нами, можно сказать, уникальный случай, когда хорошая игра сделана по мотивам посредственного фильма. PC-версия *The Chronicles of Riddick:*

Escape from Butcher Bay должна появиться в четвертом квартале этого года. Ждем с нетерпением.

Дети Марса

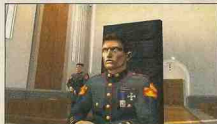
Голландский паблшер **Playlogic International** анонсировал дату релиза нового проекта, который называется **Alpha Black Zero: Intrepid Protocol**. Данная игра, непосредственной разработкой которой занимается компания **Khaeon**, сочетает в себе элементы тактического и *stealth*-экшена и перенесет нас в далекое будущее, а именно в 2366 год. Нам придется влезть в шкуру лейтенанта Кайла Хордлоса, руководителя элитного подразделения Alpha Black Zero, которое выполняло секретные задания правительства «на планете, ранее известной как Марс». Во время выполнения одного из таких заданий наш герой был ложно



обвинен в убийстве собственных подчиненных и отправлен под трибунал. Чтобы доказать свою невиновность и найти настоящих преступников, лейтенанту придется погрузиться в пучину политических интриг и преодолеть множество препятствий. В суровом, безрадостном мире «планеты, ранее известной как Марс» борются за сферы влияния могущественные промышленные корпорации, преступные группировки, высшие чины армии и полиции, и это еще далеко не полный перечень. Ну а вам придется влезть в самое сердце этого паучьего клубка и попытаться вернуться живым.

Разработчики обещают нам довольно большую свободу действий. Вы сможете

проходить миссии, тихо пробираясь за спиной охраны с холодным или бесшумным оружием, или, уподобившись супермену из галлиевских боевиков, сметать все на сво-



ем пути. Понятно, в некоторых случаях один из этих способов будет предпочтительнее другого, так что вполне можно менять стиль по ходу игры. Если вы поклонник тактических шутеров, то вас наверняка порадует возможность набрать себе команду единомышленников, которые будут управлять компьютером. Если же вы не хотите, чтобы боты заботились о защите вашей спины, и предпочитаете решать все вопросы лично — никто не помешает вам играть роль героя-одиночки. Также обещан интересный зоручренный сюжет, умный AI, яркие спецэффекты и большой выбор футуристического оружия. Если вы заинтересовались этим проектом, то обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.gmxmedia.net/alphablackzero/>). Релиз Alpha Black Zero: Intrepid Protocol намечен на двадцать шестое июля этого года. Если разработчикам удастся достойно реализовать все свои идеи, то вполне возможно, что нас ждет очень интересная игра. Ждем.

Натиск по-русски

Компания «Акелла» объявила о подписании договора с **Wargaming.net** на локализацию и издание на территории стран СНГ аддона к пошаговой стратегии **Massive Assault: Phantom Renaissance**.

«Phantom Renaissance — незаменимый от основной игры expansion set к облак-канной критиками пошаговой стратегии

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».



Massive Assault. В основе сюжета Phantom Renaissance — глобальный конфликт между Free Nations Union и Phantom League,



разворачивающийся в отдаленных космических колониях. Игра основывается на концепции Secret Allies, которая знакома по первой части Massive Assault и отмечена игроками и прессой как инновационная, легкая в освоении и перерождающая жанр



пошаговых игр». нас ожидает две масштабные кампании, действие которых развернется на просторах шести новых планет, и двадцать одиночных сценариев. Кроме того, оддон породит нас десятью новыми типами юнитов, уникальных для каждой из враждующих сторон, множеством новых режимов игры, усовершенствованным движком с переработанной визуализацией юнитов, эффектов и местности. Локализированная версия Massive Assault: Phantom Renaissance должна появиться в продаже осенью этого года. Ждем-с.

Матч чемпионов

Компания Konami анонсировала новую, четвертую по счету часть популярного футбольного симулятора Pro Evolution Soccer, непосредственной разработ-



кой которой займется токийское подразделение этой фирмы Konami Computer Entertainment Tokyo. В Pro Evo-

lution Soccer 4 разработчики намереваются вывести игру на новую ступень реалистичности. Серьезным изменением подвигнутся практически все элементы игры: система пасов, дриблинг, штрафные удары (в частности, появится возможность разыгрывать свободный удар двумя игроками), пе-



нальте и т.д. Кроме того, планируется ввести множество новых движений и финтов. Будет увеличено количество команд и игроков, усовершенствован судейский AI и обогащен ассортимент личных характеристик футболистов. Кстати, о судьях: Pro Evolution Soccer 4 станет первой игрой серии, в которой рефери обретут физическую форму. Теперь вы будете иметь счастье лицезреть, как судья мечется по полю вместе с игроками, пристально следя за соблюдением правил игры, назначая пенальти, показывая карточки и т.д. Также в планах разработчиков, отвечающих за интеллект игроков, поставлено обучение футболистов индивидуальной технике, чтобы они походили на свои реальные прототипы не только внешне, но и манерой игры. Ну и, конечно же, графический движок станет еще мощнее и будет поддерживать множество современных фишек. В частности, было заявлено, что одежда игроков будет пачкаться. Короче говоря, поклонникам футбольных симуляторов нужно обратить самое пристальное внимание на этот проект. Кстати, Pro Evolution Soccer 4 разрабатывается одновременно для платформ PlayStation 2, PC и X-box. Так что нас ждет полноценная PC-версия игры, а не порт. Да, Electronic Arts стоит задуматься над серьезным апдейтом своей серии FIFA. Релиз Pro Evolution Soccer 4 намечен на осень этого года. Ждем с нетерпением.

Новости тыла

Фирма 1С объявила о поступлении в продажу многообещающей тактической игры «В тылу врага», созданной северодонецкой компанией Best Way. Игра появилась на рынке 2 июля, так что если вы ждали выхода данного проекта, пора начинать интересоваться точками продажи CD-дисков. Если среди наших читателей еще остались те, кто впервые слышит об игре «В тылу врага», кратко им расскажем, о чем, собственно, идет речь. Действие игры разворачивается во времена второй мировой войны. нас ожидает четыре кампании — за СССР, за Германию, за США и за Англию, каждая из них отличается собственным сюжетом и персонажами. В кампани-

ях под нашим руководством будет находиться небольшой отряд, силами которого и придется выполнять игровые миссии. Во время проведения боевых действий ваши подопечные смогут использовать обширный парк тяжелой бронетехники, в который входят танки, бронетранспортеры, самоходные орудия, автомобили, мотоциклы и т.д. Вся техника и оружие имеют реальных прототипов, стоявшие на вооружении враждующих сторон. Отдельно следует сказать о реалистичной физике игры. При желании вы сможете разрушить практически любой объект, что, несомненно, обеспечит обилие новых тактических решений.

Провизия от Activision

Фирма 1С и компания Activision объявляют о подписании договора на издание в России двух новых компьютерных игр: Rome: Total War и True Crime: Streets of L.A. Rome: Total War — стратегия в реальном времени, уже успевшая завоевать в 2003 году лавры лучшего представителя жанра на крупнейшей индустриальной выставке Electronic Entertainment Expo (E3), получив массу положительных отзывов и наград прессы.



Игроку предстоит пережить самый известный период истории великой Римской империи: Пунические войны и осаду Карфагена, восстание Спартака, победное шествие многотысячных армий под командованием Ганнибала и Юлия Цезаря — эти и многие другие события оживут, из сухих строчек исторической справки прорастая в яркое, завораживающее масштабное действие.

True Crime: Streets of L.A. — не просто очередная игра жанра action. Игроков ждет



встреча с жестоким и таинственным миром преступности Лос-Анджелеса, города, давно снискавшего славу одной из «криминальных столиц» Соединенных Штатов Америки. Жесткие рукопашные драки и перестрелки, сумасшедшие автомобиль-



ные погоны по оживленным городским магистральям, неожиданные повороты головоломного детективного сюжета и захватывающая дух свобода действий — все это и есть True Crime: Streets of L.A.

Подписание договора на издание в России, странах СНГ и Балтии хитов от одного из ведущих мировых издателей вышло очередным этапом стратегического сотрудничества между фирмой 1C и компанией Activision — сотрудничества, плодами которого стали уже вышедшие в России локализованные версии игр *Medieval: Total War*, *Soldier of Fortune 2*, *Empires: Dawn of The Modern World* и *Call of Duty*.

О сроках выпуска локализованных версий игр *Rome: Total War* и *True Crime: Streets of L.A.* будет объявлено дополнительно.

В ближайшее время ждите анонсов очередных локализаций от Activision и 1C.

Одиссей не доплыл

Компания **Electronic Arts** объявила о закрытии онлайн-ового проекта **Ultima X: Odyssey**. Представители EA объяснили этот шаг тем, что на данный момент большие



фэнтезийные MMORPG переживают далеко не самый лучший период. Оказывается, на Западе наблюдается сильный спад интереса к онлайн-овым «ролевым», о чем наглядно свидетельствует закрытие таких проектов, как *Mythica*, *True Fantasy Live Online* и *Warhammer Online*. Ну а те, кто все же остался верен жизни в виртуальных мирах, предпочитают рубить головы монстрам уже в знакомых вселенных и не очень-то спешат менять привычные им вселенные на новые творения разработчиков. По этому нет ничего необычного в том, что вся команда, работавшая над *Ultima X: Odyssey* перебралась на разработку нового, пока еще не анонсированного аддона к старой доброй *Ultima Online*.

Жаль, очень жаль, ведь *Ultima X: Odyssey* могла внести струя свежего воздуха в мир MMORPG. Именно в ней разработчики намеревались вести «персональные квесты» для каждого типа персонажей, что сделало бы прокачку на начальных уровнях более ин-

тересной и осмысленной. Только одно это, на наш взгляд, привлекло бы к игре неуточенный интерес (при условии грамотной ре-



ализации данной фишки, конечно же), а ведь еще не следует забывать и об огромном мире, современной графике и т.д. Но, видимо, в офисе Electronic Arts считают иначе. Ну, что ж, им виднее.

Словарный запас

Ну, если MMORPG переживают спад, то онлайн-овые стратегии, судя по всему, чувствуют себя отлично. По крайней мере так считают разработчики из шотландской компании **Slitherine Software**, знакомые нам по «древнеримским» стратегиям *Legion* и *Spartan*. На этот раз разработчики решили перенести свою работу на просторы Интернета, при этом не отказываясь от любимой тематики. Анонсированный ими проект называется **Legion Arena** и, как вы уже догадались, будет он исключительно многопользовательским. Вам придется перевоплотиться в командира подразделения наемников, сражающихся во славу Римской империи. Выиграв сражения, вы, как всякий уважающий себя наемник, будете зарабатывать деньги, которые можно будет тратить на выплату жалования солдатам, покупку брони и оружия и т.д. Солдаты, пережившие определенное количество боев, будут набираться опыта, разучивать новые приемы и сражаться более эффективно. Сам же игрок (вернее, его виртуальный протек) будет получать новые звания и, соответственно, новые возможности. В частности, от вашего воинского звания зависит количество команд, которые вы сможете отдавать своим подчиненным на поле боя. Дело в том, что система *Legion Arena* не предусматривает прямого управления юнитами. Вы, как и положено командиру, находитесь в укромном месте под охраной телохранителей и лично в бою не участвуете, только отдаете приказания. Ну а поскольку опытный командир лучше руководит своими людьми, было решено сделать такое оригинальное нововведение. Молодой командир сможет отдавать намного меньше приказов, чем полко-

водец-ветеран. Что из всего этого получится, мы увидим уже довольно скоро. В данный момент игра находится на заключительной стадии разработки, и разработчики намереваются запустить сервера в течение ближайших двух месяцев. Первое время доступ к серверам будет бесплатным, однако через некоторое время игра «заморозит» ваш отряд, и исправить положение можно будет, лишь заплатив деньги. Причем, отнюдь не виртуальные.

Я и моя ферма

Компании **Bold Games** и **Gabriel Entertainment** объявили о поступлении в продажу менеджмент-стратегии **John Deere American Farmer**. Как понятно из названия, в этой игре нам придется выступить в роли простого американского фермера и с головой окунуться в проблемы, стоящие перед тружениками сельского хозяйства. Здесь, правда, следует заметить, что наш герой вовсе не обычный сельский житель, покоящийся на своих нескольких сотках земли. Он — богатый фермер, мечтающий приумножить свой капитал. Так что вам придется нанимать помощников, обеспечивать их работой и следить за тем, чтобы они выполняли ее качественно и в срок. Естественно, придется платить работникам зарплату и обеспечивать условия труда. А это значит, что нужно приобретать различное сельскохозяйственное оборудование и следить за его исправностью. Следует также отметить, что вся техника в игре срисована с реальных прототипов и даже маркирована логотипами компании-производителя **Deere & Company** (теперь понятно, что этот самый Джон Дир, имя которого упоминается в названии игры ☺). Как и в реальной жизни, процветание виртуального фермера будет мешать природные катаклизмы, болезни, вредители, конкуренция цен на производимую продукцию, конкуренты, которые, если дело у вас будет идти очень уж хорошо, начнут целенаправленно портить вам жизнь, и т.д.

Русская мистика

Компания «Руссофт-М» объявила о подписании договора с фирмой **Ubisoft** на локализацию и издание на территории стран СНГ четвертой части культовой серии *Myst* — **Myst 4: Revelation**. Как большинство из вас наверняка помнит, после того как поклонники квестов довольно прохладно восприняли новаторские идеи разработчиков *Uru: Ages Beyond Myst*, разработчики решили вернуться к «классическому» стилю игры. Так что *Myst 4* снова превратится в point-n-click-адвенчуру с замечательной графикой и сложными загадками. Дата выхода локализованной версии *Myst 4: Revelation* пока что не известна. Следите за новостями.

Уважаемые читатели «Мика»!

В ближайшую субботу, **17 июля 2004 года**, по общенациональному каналу УТ-1 в **9.50 утра**, будет транслироваться ток-шоу **«Я живу сайт»**, посвященное компьютерным играм. В передаче примут участие: известный разработчик, директор GSC Game World С.К. Григорович; издатель, заместитель директора по маркетингу фирмы 1C-Украина Онер Давыдов; и конечно же, игровые журналисты «Мика» — *Tom/Doc/Keris* и *Кирилл Tanep*.

Искренне надеемся, что субботнее шоу станет для всех читателей маленьким открытием.

Приятного просмотра!

контекст.ру
компьютеры та кондиционеры
у кредит на выгодных условиях

Запчасти и аксессуары
Гарантия 3 года!

за самими
низкими
ценами

LG, Samsung, Mitsubishi
и др. Asus, Sony, Microsoft
299 95 00
www.kic.com.ua



Разработчик: Elixir Studios
Издатель: Vivendi Universal
Жанр: RTS
Дата выхода: сентябрь 2004

Dungeon Keeper 3?

Согласится, интригует. Кто не помнит культового «симулятора богат» от Питера Молине, освежившего постылую идеологию светлого героизма взглядом «с той стороны баррикады»? Игру, показавшую, что уже одним лишь нестандартным решением интерфейса, поддержанным комплексом ярких дизайнерских находок, можно в корне изменить атмосферу, геймплей и, в конце концов, жанр? Запаситесь терпением, смахните пыль со старого диска, поставьте себе на комп «Хранителя Подземелий» — двух месяцев игры, оставшихся до выхода Evil Genius, хватит, чтобы освежить воспоминания и подготовиться к встрече с новинкой.

Игровой эликсир

Команда Elixir Studios, хоть и не новичок на игровом рынке, но пока известна только одним своим продуктом — Republic: The Revolution. Игра разрабатывалась очень долго: первые сведения о ней появились в прессе еще в 1999 году. «Республика» была политической стратегией, в которой вместо того, чтобы заниматься войной с соседями и развитием экономики, как это заведено в обычных стратегиях, игроку приходилось бороться за



власть и пестовать общественное мнение. Если вам интересны подробности, дождитесь президентских выборов — сами увидите, как это делается, а мы продолжим рассказ. Итог, выпуск «Республики» осенью 2003, разработчики хоть и не выполнили все свои обещания, но сердца геймеров утешили.

Нынешний их проект мог бы считаться оригинальным, если бы не самизнаете-что. Впрочем, если с оригинальностью, в отличие от предыдущего творения «эликсировцев», здесь дела идут неважно, то во всем остальном игра обещает быть весьма неплохим представителем жанра.

Все гениальное зло

Ныне в моде всякого рода пародии. То, что изолось лет 10–15 назад интересным и, можно сказать, гениальным, сейчас считается банальным. Если прежние фильмы про Джеймса Бонда смотрелись с замиранием сердца, то нынешние скучны и поражают своей прямолинейностью. Раньше герои были на-

Davert
dabog@ukr.net



делены прекрасной внешностью (обязательное качество героя), могучим интеллектом и недожженной силой, при этом они олицетворяли добро и справедливость. А сейчас в поисках новых идей человечество просто перекручивает старое — собственно, таким образом и появляются пародии. Теперь герои — ни рожи, ни кожи, интеллект подкачал, да и сложением не вышли, вдобавок, с нравственностью у них большие проблемы.

Elixir Studios предлагает вам перевоплотиться в Злого Гения, безумного профессора вроде Dr. Но из «Джеймса Бонда» или Dr. Evil из «Остин Пауерса». Основные развлечения данного субъекта — конструирование оружия массового уничтожения и господство над миром. (Мух-ха-ха!) Но вот что немного ошелоливает жизнь Злого Гения, это те толпы спецгенов, которые до последних сил будут пытаться устроить угрозу миру и демократии. Из-за этих безумцев злой гений поспешает в подземном бункере, нанимает огромную личную охрану и расставляет по комнатам турели. Но в конце каждой приключенческой истории бункер валится под натиском могучего героя, а сам профессор остается живым только благодаря случайности, именуемой «скажело». Но ведь сейчас век глобальных пародий и пе-



реворатов. А значит, козлы должны победить бобров, и коридоры бункера будут последним видением бесстрашных спецгенов. (Мух-ха-ха!)

Будни профессора-злюки

Фанаты Dungeon Keeper уже опасались некоторую схожесть этих игр, а именно концепцию *It's good to be bad* (надеюсь, перевод не нужен). В самом геймплее было замечено только одно отличие: если в «Хранителе» приходилось развивать инфраструктуру подземки и захватывать другие пещеры, то здесь основной акцент перенесен на оборону. Расстановка ловушек, строительство новых комнат базы, поимка супергероев — и, конечно же, создание сверхсекретного супероружия. (Мух-ха-ха-хе-хе!) Но вернемся пока к ловушкам — они служат для нейтрализации агентов и туристов, которые позволили себе несколько неверных поворотов и отбились от группы. И чем больше замысловатыми будут ваши ловушки, тем больше злости вы получите — это самая злость и является основным игровым ресурсом. Помимо ловушек, вас охраняют и наемники (прямоугольное управление не подде-жат) — они будут бороться с нападением не только пулеметами, но и кое-чем еще. Например, на ЕЗ общественность могла познакомиться с



созданием по кличке Промыватель мозгов. Это существо, понятное дело, занимается переработкой — но как оно это делает! Медленно вытягивает мозги из головы противника, спускает их в воду и вставляет обратно. Теперь бывший спецгений превращается в настоящего слугу вашей злой воли. С ростом подземного производства растет количество ваших подопечных, и все сильнее оружие для обороны, производимое вами. Но с другой стороны, на вашу сверхсекретную базу проникает все большее количество спецгенов. Словом, скучать не придется.

До мирового господства осталось....

...А не так уж и много. Особенно если вспомнить, как легко на помине сентябрь. Огнутся не успеешь, ан лета и нет, ждет школа/университет/работа. Ну как тут не паду-мать о мировом господстве и супероружии, готовом уничтожить всю эту гадость! Но перед традиционной рекомендацией «ждать» я хочу дополнить прею некоторыми подробностями графики. Про нее известно мало, но явно видно ее мультпликационную, может быть даже комиксовую эстетику и юмор. Наверное, игра создается на переработанном движке «Революции», возможности которого весьма немалы, и потому, думаю, картинка тоже будет на уровне.

Компания-разработчик: Stardock

Издатель: UbiSoft

Жанр: симулятор политика

Дата выхода: лето 2004 года

В: Так вы решили податься в большую политику?

А: Так точно! Я решил бросить военную карьеру и стать менеджером какого-то кандидата в президенты США. Надоело, знаете ли, находиться в стороне от политических событий мира.

В: Хорошо... Но почему США?

А: По-моему, очень удобно. В каждом штате свое отношение к глобальным проблемам, будет очень интересно сделать такую кампанию, чтобы ее программа удовлетворяла большинство жителей большой страны. Это будет огромный опыт в политике, глобальная гонка за лидерством. Работы — невпроворот. Именно то, о чем я мечтаю. А так, не могу же я экспериментировать на своей стране, не правда ли? [Смеется]

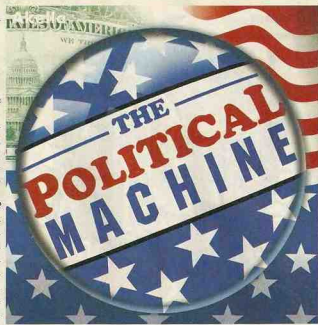
В: Есть на примете кандидат, которого будете продвигать?



А: Ну, знаете ли, возможности выбора иногда поражают. В моем списке много знаменитостей-политиков, но я был бы не против найти особого кандидата, именно с теми качествами, которые я в нем захочу увидеть.

В: По каким же параметрам вы будете выбирать своего кандидата?

А: По-моему, следует обратить внимание на интеллигентность человека, на его привлекательность и обаяние, на опытность в данном деле. Неплохо было бы, если бы кандидат мог привлечь к своей партии вечно недовольную оппозицию и вечно уютные национальные меньшинства. Неплохо, если у него есть, скажем, хорошая денежная основа, нужно же солидное финансирование, сегодня без него никуда, хотя, скажу я вам, и честность в политике не помешает. Кроме того, этот человек должен быть физически и морально стойким, чтобы справляться со всеми политическими делами. Многие зависят от философии человека, либерал он или консерватор — тоже немаловажные вещи. Многие люди хотят видеть президента с военным прошлым, который знает стратегию ведения военных действий и в то же время умеет ценить мир. В конце концов, даже родной штат



Кто сказал, что в Игрограде нет политической жизни? Очень даже есть. К примеру... К примеру, посмотрите это интервью.

имеет значение, ведь люди чаще поддерживают выходца из своего штата, чем чужака.

Конечно, идеала — когда все качества по максимуму — мне вряд ли достичь, так что придется повозиться с выбором кандидатов.

В: Ого, да я вижу, вы очень подкованы в таких вещах. Как же вы собираетесь со всем справиться и успевать во всех штатах показать себя в лучшем свете?

А: На самом деле мы собираем статистику по штатам и знаем, какие 5 главных проблем в каждом из них. Все, что от нас требуется, это предоставить информацию о себе для данного штата, чтобы общественность знала не только, что такой кандидат существует, а также и то,

что из себя этот кандидат представляет, — к какой политической партии относится, его отношения к проблемам, даже просто характер кандидата и его внешность, ведь статистика показывает, что многие люди придают особое значение именно тем качествам, которые в политике кажутся второстепенными.

В: Итак, что еще входит в политику вашей кампании?

А: Мы будем готовить речь кампании, ведь люди должны знать нашу позицию насчет проблем, которые их волнуют. Очень важно сделать правильную рекламную кампанию. Реклама — вещь дорогая, но неизменно полезная. Можно ведь всякую рекламу делать. Можно делать рекламу себе или антирекламу своему противнику, можно затронуть в рекламе глобальные проблемы и показать, что мы в состоянии их решить. Ну и естественно, нужно будет построить сеть компаний, то есть создать свои штаб-квартиры в каждом из штатов. А они бывают разные — от обычного офиса с минимумом работников до настояще-

го штаба — целого центра с полным штатом сотрудников. Ну и естественно, нужно будет устроить встречи с прессой и прочими представителями средств массовой информации.

В: Можете поподробнее описать роль СМИ в политике?

А: Пожалуй, опишу, как я их вижу. Средства массовой информации — удобнейшая вещь, когда вы хотите стать популярными. Именно через СМИ следует действовать и доносить до людей свои мысли. С другой стороны, СМИ никогда не хотели идти на поводу у политиков, поэтому всегда пытаются подловить кандидатов на чем-то, в конце концов, найти «пробелы» в знаниях. Тут уж сработает интеллект кандидата, если он у него, конечно, есть [смеется]. Главное — правильно отвечать на вопросы и поменьше увиливать, отвечать неопределенно и обтекаемо. Сополасится, вы не станете доверять человеку, который темнит.

В: Нет, конечно, нет. Есть на примете какие-нибудь СМИ, через которые вы собираетесь действовать?

А: Да, мы уже определили семь самых действенных передач: «Вечернее Время», «Фактор О'Малия», «Хорд Хиттер», «живое» шоу Барри Кинга, новости «60 секунд», шоу Борбору Соер и ДжоУзер.ком. Новости, шоу разных направлений и онлайн-новости. Как раз то, что надо.

В: Что-нибудь еще?

А: Да, еще нас ждут президентские выборы прямо перед выборами. Какие-то десять вопросов очень влияют на позицию человека и на его шансы стать президентом. Эти debates пройдут в последние недели перед выборами.

В: И напоследок пару слов о выборах.

А: Собственно, не совсем понимаю, что о них говорить. Выборы — это самое главное. Это как подведение итогов всей проделанной работы. Люди идут голосовать, и тот, кто



наберет больше голосов, станет президентом. Вот и все. На выборы непосредственно влияет все, что вы проделывали за отведенный срок.

В: Ну что ж, все, что мне остается сделать, так это пожелать вам удачи.

А: Спасибо.



В здоровом теле — здоровый бред

Москва не сразу строилась, и «Черви» к нам пришли не сразу. Вот какой вывод можно сделать, хотя бы немного познакомившись с историей их создания. Сперва была игра, рассчитанная на 286-ой The Castles, в которой нужно было всего лишь удачно выстрелить снарядом по вражеской крепости, причем игрок регулировал только направление и силу запуска ядра. Казалось бы, ну что такого хитового в концепции перестрелки снарядами, летящими по навесной траектории? Иллюстрация к одному из разделов школьного курса физики, не более чем; многие начинающие программисты писали такую игрушку на Бейсике в качестве упражнения. Но все же, компания Team 17 software, взяв за основу этот немудреный принцип и, навесив на него своеобразный мир червей, создала хит, не теряющий популярности уже более чем полдесятилетия.

Черви осаждают

Впрочем, эксплуатировать десятилетиями этот простенький замысел никто и не собирался. В каждую новую часть «Вормсов» разработчики добавляли то оружие новых, то графику тридцатую. Но сей же раз нас решил удивить глобальным переселением червей в замки. Теперь мы получим возможность не только рушить карту и сметать про-

ширину и высоту. Фортификация — это целая наука, и вам предстоит научиться насыпать валы, возводить башни, бастионы, форты, цитадели — все это разные виды крепостных укреплений. Различные виды сооружений имеют свои сильные и слабые стороны, и на них может быть установлено различное оружие.

Троянские ослы и замороженные хорьки

Но, конечно же, Worms'ы не были бы Worms'ами без хронических доз юмора в каждой части. Среди многочисленного оружия есть вполне соответствующее эпохе замков и крепостей — катапульты, луки и стрелы, гигантские арбалеты, горящее масло, пушки, но имеется и куда более современное, включающее гаубицы, наводимые авиадодры и даже ядерные ракеты. И это тоже еще не все: закидывать вражеский замок можно, к примеру, Троянскими осликами или... замороженными хорьками (уж не знаю, какой именно ущерб они наносят — оттаивают и начинают пахнуть ☹️).

Впрочем, доступны все эти богатства (различные стили замков, горы оружия) не сразу, а по мере развития технологий. Так что все классические составляющие RTS налицо: вам необходимо захватывать территории, способные поставлять ресурсы, заниматься строительством (а также ремонтом пострадовавшего от вражеских атак замка) и открывать новые технологии. Ну и, разумеется, не забывать о быстро бегущем времени и стараться успеть нанести сокрушительный удар раньше, чем это сделают враги. Стратегии тут возможны различные. Например, можно сделать упор на захват территории и ресурсов или на развитие технологий; стремиться отстроиться как можно быстрее, рискуя, что ресурсы (поступающие с определенной скоростью) окажутся исчерпанными в самый ответственный момент, либо стараться экономить их.

Играть можно как в однопользовательском режиме (в этом случае вас ожидает кам-

Разработчик: Team 17 software
Издатель: Sega Europe
Жанр игры: TBS
Дата выхода: 24 ноября 2004 года
Системные требования:
✓ **минимальные:** PIII-750 МГц, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ 3D-видео, SB;
✓ **рекомендуемые:** 1400 МГц, 256 МБ ОЗУ, 64 МБ 3D-видео, SB.

пания из 20 миссий, пародирующих различные исторические эпохи — от древнего Египта до средних веков), так и против других игроков (до четырех могут сразиться за одним компьютером; надеюсь, впрочем, что можно будет играть и по сети).

Свет мой, разработчик, скажи...

А они нам сказали, что игра выходит сразу на PC, PlayStation 2 и X-box. Первый раз, как известно, игра демонстрировалась на Electronic Entertainment Expo (E3 сокра-



щенно) в Лос-Анджелесе, где получила множество похвал.

Графика

Графика сочетает трехмерность с мультяшным Worm'овским стилем и порадует нас немалым количеством симпатичных и просто забавных эффектов от применения разнообразного оружия.

Звук

Звук всегда был коньком «Червячков». Так как в первых частях хорошая графика отсутствовала в принципе, все приколы осуществлялись с помощью голосками червячков.

Также в новой игре нам обещан оригинальный саундтрек из не менее чем 10 музыкальных композиций. Музыка будет попсовой, но отражающей атмосферу игры.

Вывод

Множество людей ожидают выхода Worms Forts: Under Siege, и я один из них. Но, разумеется, несмотря на все перечисленное выше, игру не следует воспринимать как серьезную стратегию. Скорее, как веселую и динамичную пародию на таковую.

Ну а нам с вами остается лишь ждать, надеяться и молиться о том, чтобы разработчики в очередной раз не подложили нам свинью и не испортили столь оригинальный замысел.



тивников, но и возводить свою крепость. На проработке строительства было решено сделать акцент, ибо замок — не просто стены и башни, которые вы наращиваете в

Tom/DOC/Кертис kertis@mycomp.com.ua
Александр GLUKK

THE SUFFERING

Ждущие во тьме

Они приходят из тьмы. Призраки прошлого, они постоянно находятся рядом с нами. Прячутся в тени, выжидая своего часа. Мертвые умеют ждать. Тьма — их дом. Тьма умеет хранить свои тайны, но иногда случается так, что эти существа из тени выходят на свет, и людям приходится взглянуть



в глаза тем, кому много лет назад сменился свет солнца на мрак небытия. Жизнь не способна выдержать такого взгляда. Взгляда тех, кто снова и снова в течение многих лет переживает свою смерть и свет смерти вокруг, одержимый жаждой мести... Кому? Но этот вопрос вряд ли кто-нибудь сможет ответить. Ведь те, кто знает ответ, давно уже мертвы, а мертвые не очень-то спешат раскрывать живым свои тайны.

Пока ты жив, тебе никогда не понять, насколько страшна смерть. Какой ужас ждет нас всех за той самой последней чертой, из-за которой нет возврата. Но есть люди, которым посчастливилось побывать в тени смерти и остаться в живых. Вот, правда, называть их людьми будет не совсем правильно. Никто не может смыть со своей души печать Тьмы. То, что ты считаешь победой, — всего лишь незначительная отсрочка приговора, вынесенного тебе при рождении.

Консольный гость

Отношение PC-геймеров к консольным портам общезвестно. Не особо жалует наш народ пришельцев из мира игровых приставок — и в большинстве случаев заслуженно. Кровяное управление, неудобная камера — вот типичные признаки большинства современных портов. Да и сами приставочные игры зачастую чужды духу тех, кто привык к играм для ПК. Скорее всего, именно от этого и развезало глупое противостояние ПКшников и консольщиков. Но речь сейчас не об этом. А о том, что время от времени (жалко, что не часто) портируются игры, которым мы готовы простить все: неудобное управление, дурацкую камеру, глюки, баги и прочие неприятности. Ибо если игра — шедевр, то ка-

кая в общем-то разница, для какой платформы она была сделана. Думаю, что те, кто проникся духом Final Fantasy и Silent Hill, десять раз подумают, прежде чем кричать: «Писи форема, консоли маздай!» Однако шедевров мало, и в большинстве случаев нам приходится довольствоваться середнячками, крепкими и не очень, чтобы хоть как-нибудь скоротать время до выхода очередного хита. И если вы в данный момент не нашли ничего для себя подходящего на рынке PC-игр, почему бы не обратить внимание на скромного пришельца, заглянувшего к нам из мира консолей? Тем более, что игра, о которой сегодня пойдет речь — представитель интереснейшего, но, к сожалению, довольно редкого для ПК-жора — action/horror. The Suffering был создан для платформы PlayStation 2 компанией Surreal Software и портирован для нас их коллегами из Midway Entertainment. И нет ничего удивительного в том, что мало кто из нас слышал об этой игре до того, как она появилась на PC. Ведь мало кто всерьез интересуется консольными игрушками. Иначе говоря, в наши руки попало крошечное темная лешадка. Ну что ж, тем интереснее будет делить восприятие. Ведь неизвестность всегда интригует. Что скрывается под кожей, мышцами и костями нашего сегодняшнего пациента? Сестра, топор, скальпель, спирт и опухре? Нет, два орудия! Приступим, господа...

Вспышки памяти

Крик... Полный боли и отчаяния... Якая вспышка перед глазами... Кровь на руках... Крик на стенах... Крик... Вспышка... Рев... Дивный, яростный, первобытный... Кровь на мощных шерстистых лапах неведомого зверя... Кровь на полу, на потолке... Кровяные ошметки, еще недавно бывшие человеческим телом... Открытое окно... Вспышка...

Порванная, истерзанная память тщетно пытается восстановить события прошлого. И сейчас, по прошествии долгого времени, ему не удастся связать все воедино. Вспышка освещает просторный зал, заполненный людьми, тихо сидящими на простых деревянных скамьях. На их лицах страх, гнев, оторожение. Толстый человек в старомодной мантии и парике натренированным движением бьет по столу маленьким деревянным молоточком. Вспышка... Тесный железный «стакан», в котором приходится сидеть, скорчившись в три погибели. Мускулистые волосатые руки сканы наручниками. Вспышка... Узкий коридор, знакомое место... Он уже бывал тут не раз, но вспомнить, когда это было, не в состоянии. Воспоминания тщетно пытаются выбраться из черных дыр, заполняющих память. Люди в синих мундирах что-то говорят... Убийца... Зверь... Зверь? Откуда-то из самых глубин подсознания всплывает большой каменный дом, больше напоминающий крепость, окруженный затопленным садом. Черные деревья с бешеной скоростью несутся навстречу. Кусты расступаются перед его могучим телом, конечности неслышно ступают по травяному ковру. Где-то там, в глубине, дрожит слабое двуногое существо. Дичь. Жество. Он прекрасно ощущает распространенный им запах страха. Еще несколько секунд, и он достигнет его, могучие когти погрузятся в мягкую податливую плоть и горячая, алая кровь брызнет на лоскутное одеяло опавших листьев. Вспышка... Длинный узкий коридор. По обе стороны — одиночные камеры с дверями-решетками. Люди, приниженные к ним, пристально смотрят ему вслед. Он физически ощущает их страх и ненависть. Сквозь плотный туман, застилающий мозг, прорываются слова: это Торк... ты слышал о Торке... Убийца... Зверь...

Теория страха

Честно, не знаю, почему мы так любим читать и смотреть ужастики. Что это — мажикзм или что-то более глубинное? Вполне возможно, коллега Фрейд писал что-то и на эту тему (ну не мог же он на самом деле писать только о сексе?), но его труды под рукой не нашлось, да и времени играть в научную литературу у нас нет.

Не будем заниматься самокопированием, уминая о страхе и борьбе с ним — было уже это, апелетли. Думаю, каждый из нас способен и сам напридумывать массу образов на тему страха, ибо все мы его испытывали в этой жизни. Страх перед высо-



той, перед темнотой, перед одиночеством и первой брачной ночью — если попытаться подсчитать все, чего человек может бояться, то быстро приходишь к выводу, что бояться можно решительно всего. Курение может

вызвать рак легких, мобилка — рак мозга, вода — белую горячку, секс — СПИД. Правда, веселенькая жизнь вырисовывается?



Но на самом деле наши страхи — это наше личное и глубоко интимное дело, равно как и наша борьба с ними. То, что одним кажется страшным, у других вызывает улыбку, и наоборот. А что должны делать создатели ужастиков? Вывести ОСНОВНЫЕ, НАИБОЛЕЕ ОБЩИЕ страхи и использовать их. У одних это получается лучше, у других хуже, у третьих не получается вообще. А чем, собственно, решили напугать нас создатели The Suffering? Как они вообще рискнули выйти на рынок, на котором бал правит Silent Hill — действительно великий и по-настоящему ужасный? Что нас ждет в этой игре? Кроме грязи, крови и насилия?

Вспышки памяти-2

Камера. Последняя остановка перед электрическим стулом. Смерть, поставленная на паузу. На это не имеет никакого значения. Главное — вспомнить, понять, что же произошло в тот день в его доме.

... Крик жены, плач ребенка, руки, руки в крови. Чья-то широкая спина, загораживающая обзор... Платно крови на полу... Мертвая женщина... Его жена. Крик, крик, полный муки и животной ярости, и красная пелена, застилающая глаза. Голос сына:

— Ты всегда был злым, мы ненавидим тебя, зачем ты вернулся?

Ванна, вода на полу...

Крик... звук падения...

Внизу под окном — переломанное тело сына.

Смерть...

Чей-то смех, переходящий в рыдания. Чей смех? Его? Или?

Что произошло в тот день в их доме?

Нужно попытаться вспомнить, понять...

Осколки, фрагменты событий не хотят выстраиваться в картину, память насмешливо зияет дырами и провалами, словно издеваясь, выкидывая на поверхность ненужный хлам и пряча в своих глубинах самое главное.

Итак, в тот день он вернулся домой после визита к психиатру... Да, мозгоправ проводил с ним очередной сеанс управления гневом. Учил обзывать, брать под контроль живущее внутри чудовище. Контролировать, не пользуясь таблетками. Кажется,

сеанс прошел успешно, и он вернулся домой... А дальше, что было дальше? Вот он открывает дверь, поднимается на второй

этаж по скрипящим (давно собираясь починить) ступенькам, входит на кухню — и...

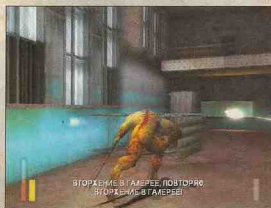
... Крик жены, плач ребенка, руки, руки в крови. Чья-то широкая спина, загораживающая обзор... Платно крови на полу... Мертвая женщина... Его жена. Крик, крик, полный муки и животной ярости и красная пелена застилающая глаза, голос сына:

— Ты всегда был злым, мы ненавидим тебя, зачем ты вернулся? Обрыв.

Торк крикнет от резкой головной боли и пытаясь снова, уже в который раз напрячь память. Вспомнить, только это имеет сейчас значение. Именно в этот момент гаснет свет, и мир, кажется, сходит с ума: крики, стоны, проклятия — и кровь... кровь... кровь... Зверь обрел свободу, что он будет с ней делить?

Управление гневом

Нельзя сказать, что сюжет игры блещет оригинальностью. Главный герой — преступник с частичной амнезией? Такое уже встречалось. На торчуре, в которой он ожидает исполнения приговора, нападают странные монстры? Ну, бывало... Не каждый день, ясное дело, но... Наш герой пытается спастись, по ходу вспоминаю все больше и больше, приближаясь к концу игры и полному восстановлению памяти? Также ничего необычного, стандартная теро-



пия частичной амнезии через острые ощущения. Наш герой способен превращаться в монстра? Извините, а вы «Халка» случаем не пересмотрелись? Там у героя тоже были проблемы, когда он терял над собой контроль — точнее, не у героя, а у тех, кто имел несчастье его разстроить. Тут примерно тоже самое — только Халк был куда покруче, хоть и Торк-зверь тоже весьма не слаб.

В общем, ничего свероригинального мы не имеем, и даже тот факт, что сценаристы приготовили нам три концовки, не заставляет плясать на радостях джигу — после надрезки концовок «Сойленга» циферка «три» смотрится немного убого. Тем более что концовки достаточно прогнозируемые

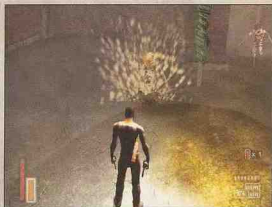
и предсказуемые — плохая, хорошая и нейтральная.

Еще одну бочку дегтя в ложку игры добавляет графика — порни, на дворе не 2001 год! Я хочу смотреть на красивые многополигональные модели! Я люблю качественную анимацию, жутельно с использованием motion capture, меня прет динамическое освещение, а использование bump mapping'a я считаю хорошим тоном.

Что? Как так «неги»?

Что это вы мне суете, граждане? Тут картинка хуже, чем в SH-3! Да, даже в Manhunt'e графика смотрится приятней.

Что вы нам пытаетесь впарить? Очередной малобюджетный проект???



Записываем — не самый оригинальный сторилейн, не блистающий красками и красками графика, средненькая анимация, кетчуп вместо крови — и пока ничего страшного. Ой. Блин! Что это было???

Так, слова насчет «ничего страшного» беру назад. Что-то во всем этом есть. А на улице-то темно... И в редакции никакого...

Коридоры торчуре, кровавые потоки на полу, разорванные трупы охранников и зевков. Вот мы видим, как одного из охранников хватает какой-то монстр и затаскивает в воздухопровод. Второго на наших глазах протыкают чем-то наподобие двух мечей. Скрипты? Скрипты. Кажется, подобное впечатление атмосферы использовалось еще в «Халфе». Вроде бы ничего страшного еще нет — монстры не выскакивают, мы спокойно бегом по коридорам, собираем оружие (кол и пистолет) и аптечки, прислушиваясь к шумам. Ждем. Напряжение возрастает. Ожидание опасности хуже самой опасности — и появление первого монстра мы воспринимаем как извращение. Наконец-то, все просто и понятно — остаться должен только один!

Пятнадцать минут игры, один убитый монстр и появившаяся в мозгу уверенность — что-то в этой игре есть. Что-то уже запустило свои когти в душу и уцепилось — не оторвешь. Осталось понять, что это, и насколько сильно оно цепануло. Может, так — только немного оцарапало, а может, как SH, добралось до самого сердца?

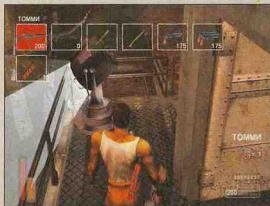
Дом страха

Он давно уже потерял счет времени. Казалось, эта ужасная ночь никогда не закончится. Кровь и растерзанные трупы уже

не видели никаких эмоций. Они были повсюду. Люди, которые еще несколько минут назад о чем-то мечтали, думали, ЖИЛИ, сейчас просто валялись на полу грудой окровавленного мяса. Время от времени оживали селекторы громкой связи, и чей-то испуганный голос отчаянно молил о помощи, но он не обращал внимания на эти крики. Он знал, что все они обречены. Чудовищ-

которам находится здание тюрьмы. К совершенно естественному желанию выйти примешивается потребность вспомнить все, что происходило с ним до заключения, подкрепленная неизвестно откуда взявшейся уверенностью, что ответы где-то здесь, неподалеку, и нужно только добираться до них. Видения, преследующие героя, не дают ответов на мучающие его вопросы. Напротив, они являются источником новых загадок. А вот многочисленные записи и дневник, в котором подробно описываются встречающиеся монстры и история новых локаций, постепенно открывает перед нами страшные тайны, которые хранит в себе этот проклятый багами остров. Вам предстоит окунуться в страшные тайны кошмарных экспериментов гениального психиатра, ставившего здесь опыты над людьми много лет назад. Куда бы вы ни пошли, вас неизменно будет преследовать дьявольская атмосфера постоянно нагнетаемого ужаса. И дело

больше всего. Это люди, не выдержавшие окружающего их кошмара и попросту со-

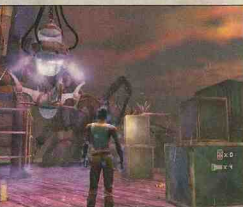


ные существа, которые, казалось, выбрались из самых мрачных глубин ада, были повсюду. Они поджидали за закрытыми дверями, неожиданно прыгали с потолка, поджидали добычу, затаившись в темных углах, а то и просто вырастали прямо из-под земли. Пока ему удавалось избегать смерти — оружие в умелых руках зачастую способно творить чудеса. И все же несмотря ни на что он постоянно чувствовал холодное дыхание смерти на своем затылке. Но самым интересным было то, что несмотря на смертельную опасность, Торк не ощущал тревоги. Он снова был самим собой и делал то, что умел лучше всего на свете. Эйфория боя. Это чувство знакомо каждому, кто большую часть жизни провел с оружием в руках. Сейчас он находился в своей стихии и не смел желать ничего большего. Он бы даже, наверное, мог бы почувствовать себя счастливым, если бы не...

...Голоса. Резкая вспышка боли, и в голове начинали звучать голоса его жены, сына и еще каких-то людей, имена которых он вспомнить не мог. Перед глазами мелькали знакомые лица, которые просили, молили, уговаривали, угрожали. Сцены его (его ли?) прошлой жизни всплывали в мозгу в самый неподходящий момент, вырывая из реальности и погружая в непрекращающийся водоворот кошмара. А за всем этим неизменно стояла фигура высокого, худого человека в заляпанном кровью белом халате. Доктор Киллджой... Он знал, что этот человек сыграл очень важную роль в его жизни, но никак не мог вспомнить, какую именно.

Остров мертвых

Сюжет в The Suffering, как принято в большинстве ужастиков, выводится нам небольшими дозами, по мере прохождения игры. Вырвавшись из своей камеры, Торк, пытаясь спастись от вездесущих монстров, отправляется в безумное турне по острову, на



не столько в обилии крови и ордах монстров, хотя этого добра в игре хватает. Буквально каждый элемент игры способствует более глубокому погружению в атмосферу. Видения Торка, кинопроекторы, демонстрирующие кошмарные эксперименты доктора Киллджоя, таинственное существо, появляющееся из неоткуда и говорящее с героем непонятными, путанными фразами. И, конечно же, NPC Дога, во время ваших странствий вы встретите живых персонажей. Некоторые будут агрессивны и фактически ничем не отличаются от монстров. Другие смогут присоединиться к Торку, чтобы попытаться вместе выбраться из создавшейся ситуации. При желании можно отказаться от их помощи, попросту пустив им пулю в голову, но если решите принять помощь, то не пожалейте. Они не только реально помогают в бою, но и зачастую указывают дорогу к нужному месту. Правда, мало что из них остается в живых в течение длительного времени. Но есть еще одна группа NPC, которая поразила меня



шедшие с ума от пережитого. Очень впечатляюще сделано. Перепуганный заключенный, умоляющий закрыть его в камере. Безумный полицейский, бродящий по краю обрыва и распеваящий песни. Но больше всего породовало русский эмигрант, прачущийся от реальности в наркотическом тумане и рассуждающий о превратностях судьбы в гостинице особняка доктора. Стоит послушать, честное слово.

Как уже было сказано выше, сюжетная линия игры не блещет оригинальностью. Но вот игровой мир проработан очень хорошо. Поэтому настоятельно советуем читать все найденные по дороге документы. Вы не только развлечетесь множеством интересных и действительно страшных историй, но и сможете еще глубже погрузиться в атмосферу игры.

Лики смерти

Монстры, безусловно, являются одной из самых сильных сторон игры. Они действительно оригинальны и непохожи на все то, что мы видели в других проектах. Все они когда-то были людьми и сейчас вернулись к жизни, чтобы мстить... Наверно, просто мстить, ибо их обидчики уже давно ушли туда, где достать их будет тяжеловато. Каждый тип монстров несет на себе печать собственной смерти. Те, кто был погребен живым, превратились в кошмарных подземных червей, неожиданно появляющихся прямо у вас под ногами и пытающихся разорвать плоть железными



крючьями. Расстрелянные за мнимое дезертирство солдаты после смерти значительно прибавили в весе и обзавелись много-

ствольным орудием, растущим прямо из спины. Погибшие в трюме потерпевшего крушение корабля рабы-африканцы действительно напоминают раздувшиеся от воды утолщеники, а их огромные животы



под завязку наполнены живыми злобными крысами. Очень колоритны, хотя и не слишком опасны, висельники, спускающиеся с потолка на веревке (которая, как и положено, обвита вокруг шеи) прямо вам на голову. Типов монстров в игре немного, но каждый из них, без сомнения, является маленьким шедевром.

Чувствуется, что художники, работавшие над проектом, подошли к созданию монстров с любовью и фантазией. Зато с героем вышел прокол. Вроде бы и на месте у него все, а чего-то не хватает. Ну не вызывает главный герой ни сочувствия, ни недовольства — ничего. Не получается с ним сжиться и проникнуться его проблемами. Сумасшедший хирург-психиатр в сто раз горизонтальнее и интереснее, чем машина для убийств по имени Торк. Видимо, не читали камрады-разработчики статью Кертиса о создании персонажа ©. Играть за Торка, мы на самом деле как бы находимся чуть в стороне: я не-Торк, и Торк не-я. Мы дистанцированы — плохо это? Мы думаем, что да.

Очень сложно сказать, почему так произошло, но главный герой игры не вызывает у нас особых эмоций и воспринимается как... набор полигонов, которым, собственно, и является. Как любил говорить в таких случаях камрад Стойневский камраду Силфосовскому: «Не верю!» Собственно, этот факт должен был стать последним гвоздем в крышке гроба сегодняшнего пациента — зыбкий и зыбкий свет. Ну а потом, небольшой вывод об играх подделках и кривых штамповках завершил бы картину разлома.

Не дожидается. Ибо геймплей игры не просто перекрывает все минусы, он просто вычеркивает их из жизни, не оставляя малейшего шанса. Ибо мир игры великолепен, интересен и жив, и единственный мертвый персонаж в нем — наш герой, не портит картины. Озвучка игры просто выше всяческих похвал — выключить свет, надавить хорошие наушники и слушать. Слушать. Да, я могу перечислить десяток игр, где звук и музыка были, как минимум, не хуже, но здесь они не только хороши, они еще очень к месту.

Зверь внутри нас

Честно говоря, мы довольно долго ломали голову, пытаясь разобраться, на какую из пройденных нами игр The Suffering похож больше всего. Нет, не на SH — слишком аркадный геймплей, слишком большой элемент злешны, слишком мало загадок. И не на Юдин в темноте — опять-таки, слишком все аркадно. Но ведь похоже! Нужно напрячься и вспомнить! Напрягаемся. Вспоминаем...

«Клайв Баркер»! Тот, который «Айдайнинг». Сложно сказать, чем именно похожи эти игры — вроде бы у них не так много общего, кроме жанра, но... что-то есть. На грани восприятия.

Сам геймплей игры ничем оригинальным нас не порадует — бегом. Убиваем монстров. Спасаем или убиваем довольно бесполезных неписей. Решаем пазлы. Снова бегом. Ну и, ясное дело, пытаемся понять, что же это такое происходит вокруг. Почему тюрьма превратилась в ад... Все быстро, динамично, не напрягая — даже астронавты в игре загадки решаются, в основном, просто, не нарушая динамики прохождения. И при этом мы все время боимся. В той или иной мере,



ясное дело. Страх пронизывает игру, подобно метастазам, и не дает расслабиться ни на секунду.

Игра приковывает. Зная, что от наших действий зависит концовка, мы должны обдумывать каждый шаг. Чтобы прийти к той концовке, которую хотим увидеть. Убил ли Торк свою семью? Виновен ли он? Смог ли победить зверя внутри себя? Это зависит только от вас.

Вывод

Когда мне говорят о хорошей графике на консолях, я хватаюсь за пистолет ©. Если бы это игра разрабатывалась для компа, то, уверен, она могла бы порадовать нас не только геймплеем, но и превосходной графикой. Увы, увы.

Графика до современного уровня явно не дотягивает. Но портит ли это игрушку? Нет. Минут через десять игры ты полностью забываешь о попытках подсчитать полиго-

ны и сосредотачиваешься на самом главном. На процессе.

Все остальное — низкий интеллект неписей, мелкие баги и глюки, временными возникающие проблемы со звуком и невнятный плавный герой — отходят на второй, третий, четвертый план.

Игра затягивает. Она заставляет в себя играть, приковывая наше внимание к мони-



тору, не отвлекая на мелочи. Какое там кино? Какой пляж? Нас ждет очередная серия борьбы со страхом. Нас ждет солёная, сваренная по лучшим голливудским стандартам, которая сделала бы честь отцам и матрам жанра. Снимаем шляпы перед художниками и модельерами — великолепно. Снимаем шляпу перед разработчиками — так держать. Снимаем шляпу перед портрочниками — камера и управление почти не вызывают нареканий — баги... надеемся на патч.

Не побоясь сказать, что игра вышла отличная. Пусть ее критикуют другие, мы будем хвалить. Мы с радостью послушаем несогласных с нами, но от своего мнения не откажемся. Великолепная игра. Отличная. Чуть-чуть не дотянувшая до королевского уровня, до самой страшной нашей любви, до SH. Не дотянувшая ровно на рост главного героя. Увы, не хватает ему горизонтальности.

В общем, можем рекомендовать всем любителям ужастиков. Проект заслуживает самого пристального внимания. Главное, помните: ночь, выключенный свет, хороший звук — вот рецепт правильного прохождения игры.

Самое странное, что тем, кто не особо увлекается ужасами, предпочтительнее обычные мясные шутеры, тоже очень рекомендуем. Правда, рецепт для них иной — день, включенный свет и «Алиса» (или что-нибудь подобное) в наушниках.

Собственно, на этом хотелось бы закончить наше путешествие по острову страха. Игратьте и помните — только от ваших поступков зависит, кем окажется Торк — человеком или зверем. Загляните в глубины своего подсознания: к чему вы больше склоняетесь? Кого больше в ВАС? Кто вы? Человек? Зверь? Или застряли в шатком равновесии, способном нарушиться в любой момент?

Попройте найти ответ на этот вопрос.

Pantera sls&Akella

SHREK 2™

Разработчик: «Акелла»**Жанр:** экшн/аркада**Ориентировочные системные требования:** P3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D**Отчет Наблюдателя**

В далеком-далеком королевстве в сказочной редакции «Мика» пропала прекрасная принцесса. Спасать ее отправился... отправилось... отправили...

Гм... Эпилог окончен, перехожу на человеческую речь. Мне позволили по моей сказочной мобилке и сказали, что моя сказочная подружка куда-то пропала. Причем, пропала где-то в районе ближайшего компьютера. Прихожу я на место, и что же вижу? Никуда она не пропадала (прикиньте, какая досада), никого спасать не надо. Сидит себе, играет в очередную игрушку. Села рядом. Дай, думаю, взгляну... Ага, взглянула.

Отчет Игруньи

В одной сказочной стране жил-был огр по имени Шрек. Однажды он встретил прекрасную принцессу Фиону, которую он волею судьбы и фантазией автора сказки вызволил из лап прекрасной драконихи, заодно избавив от притязаний препротивного выскочки, метящего в принцы. Пройдя через множество испытаний, они привязались друг к другу, ибо любовь их не знала границ, и все это время рядом с ними был верный и преданный осел. Решив, что жить в гражданском браке неприлично для сказки, Шрек и Фиона поженились и поехали в свадебное путешествие. О том, что происходило в это время, ис-

Не знаю, с какой такой стати, но родители шрековой невесты, лордон, жены выставляли навстречу молодоженам плашатаев, которые и пригласили сладкую парочку на бал в то самое Далекое Королевство. И тут заварилось, закипело! Какие-то странные лилипуты напали на их карету прямо посреди леса, да ладно б еще стоицели что интересное, а то ведь колесо укатили — давно, видно, не догонялись...

Отчет Наблюдателя

Сижу, наблюдаю, как загружается игра. Думаю, неплохой ход, господа разработчики. Взяли героя мультяшки, причем не самого худшего — ну как прогнать мимо такой игры? Вот и подружка моя... не прошла. Сейчас начнет

куда ноги растут, тогда как в игре они восстанавливают жизнь? Эх, уже ради удоволь-



ствия поест вдоволь шоколада, без зазрения совести и ущерба для фигуры, — уеду туда навсегда! Один недостаток: нахранившиеся батончиков, прыгать с полным желудком — по-моему, жесткий экстрим...

Вот-вот, позвал на свою голову, так прыгай вниз... Ну не умею я этого делать, как я тебе могу помочь? Сам прыгай, без меня! А-а-а! Опять в воду... снова, заново! Надоело! Все, уйду я от вас!

Монетки, монетки... Как же я вас люблю! Если бы они еще сыпались из системника или из монитора... Ну хоть откуда-нибудь... А зачем тогда они тут вообще? Магазины? В игре? Магазины в аркаде? Вы шутите, что я там покупать-то буду? Средство от головной боли и/или от тошноты? А, это чтоб легче

убивать было врагов? Покупаешь средство, привлекаешь к себе противника... Мда, противник, он иногда такой привлекательный... Или какое-нибудь средство, превращающее всех в жаб... Единственный, кого я хотела превратить — это Осел, очень уж он иногда мешал мне драться. Так нет же — нельзя! С ним общаться можно только во время диалогов, и то чисто конкретно по делу... Несчастно это, господа разработчики, чтобы нечего было покупать... Да и применять во время боя все это крайне неудобно... Потому что пока ты достоешь из сумки (кстати, ни разу не заметила ни у одного из героев ни сумки, ни карманов) средство, тебя продолжают лупить по полной программе — реалистичность по всем мировым стандартам! И вообще, зачем мне тратить деньги на то, без чего легко можно обойтись? За все путешествие, за весь путь мне ни разу не пришлось поучаство-



впадать в детство. Того и гляди, совсем потеряется.

Отчет Игруньи

Ну, Шрек точно знал, кого позвать! Мне б перестрелку какую или битву, а то ведь послали непонятно куда... какие-то неуклюжие коралпузы, а Шрек мой один справиться с ними не может, хоть и бьет сильно... Сильно-то сильно, но кто его научил, что если бить по земле, то противники упадут и растворятся в небытие? Нет такого закона, нет! Но вопреки закону, они падают, причем сильно, и уже не встают... Да и некому уже встать-то...

Кстати, почему в нашем мире от шоколадных батончиков только целюлит на области спины пониже поясицы, от-



тория тактично умалчивает — как-никак сказка-то детская.

вать в более или менее серьезной передышке, такой, чтобы мне было не обойтись одними только кулаками... Всегда получалось, что я сильнее... Даже «шефы» сдаво-

то нереально! Зато его копыта валял сразу несколько противников, причем всерьез и надолго... Недалеко отстал от Шрека, даром что боялся оставаться один в лесу.

А потом, а потом... сун с котом... Да, вот кота тут явно не хватало. Мало того, что биться с ним надо, так еще и приманить на себя его сапоги... То ли во мне играет кошачья кровь, то ли уровни со Внутрим Котом лучше проработаны, но играть им мне понравилось больше всего — ловкий, цепкий, на шпотах дерется отменно, да и вообще красавчик, настоящий пират....

Отчет Наблюдателя

Тоже мне, ролевой отыгрыш. Спасибо хоть, удары сделали разные, да загадки хоть какими-то снабдили игру — смотреть не очень скучно. Гляжу на часы: давай уже, пора освободждать комп ☺.

Отчет Игруньи

Мир у них тут какой-то странный, зеленноватый, да и предметы иногда просто растворяются в воздухе. Конечно, привыкнуть к

Вот недавно мы с Котом решили написать объявление о покупке стрелкового оружия. Будем убивать композиторов в этом мире... Тут наши мнения с ним сошлись: музыку тут писать не умеют....

Отчет Наблюдателя

Да, графика скуповата. Еще и глючит иногда. Сюжет — ничего оригинального, все



лишь под моим напором, хоть я и не великий фойтер, да и весовая категория обжывает (горе моим весом!) — не лезут в Шрека дополнительные средства....

Отчет Наблюдателя

Сичу, наблюдаю, как она чавкает виртуальными ботанчиками, и на фигуре не ее зеленой и бочковидной это никак не сказывается, даже идет на пользу. Размерами превосходит всех противников. Реально, круто быть огром. Ешь сколько влезет, назло врагам.

Проходит явно на одном дыхании. Надолго такой игруни не хватит. Вот и ладно, в детстве не засидится — легче будет пивом отплатить. Хех... но с этими... сейсами в виде толстых псых мужиков загадочной ориентации... в багетных пачках и с крылышками за волосатой спиной... Круто придумали, круто. А монетки... ерунда, по-моему. Хотя... игруха же детская — пусть привыкают к культурным ценностям.

Отчет Игруньи

Мало того, что моя девичья стать оказалась обтянута зеленой шкурой со складками, еще и Ослон стала... «Не пей воды из копытца — козленочком станешь, козель Я, вроде, и не пила ничего (чесслово не пила, память трезвова!!!), а все равно Ослон стала... хорошо, хоть ненадолго. Удары у него явно слабее, да и лезть по ве-



этому можно, но тяжело... Смотришь раз — есть человек, смотришь опять — нету... Стоишь на скале — шаг вперед, вроде бы и не подошел, только висит странно так в воздухе, даже не между небом и землей, а где-то на плоскости, прозрачной до безобразия. А так вроде бы все нормально, только иногда кажется, что слишком уж все зеленое — и деревья, и трава, и даже небо и облака...

Люблю я мурлыканье котов, только не мартовских и не под своими окнами... Вот голосок прекрасного Пирата в калашах, то есть Кота в сапогах, мне очень даже понравился, такой красивый, настоящий кавалер, как же с таким расстаться? Жаль, мало пообщались, все больше с грубыми Ослонями и огромными приходилось житься... А они как заговорят, так уши сворачиваются — когда таким смешным голосом произносятся патетические тексты, хочется куда-нибудь выбежать...



это уже было во втором «Шреке» ☹. А звук... Бармочут вечно что-то, орут... А то, что играет в фоне, я бы не слушала ни за какие коврижки. В атмосфере, может, оно и вливается, но мало ли что вливается в атмосферу!

Отчет Игруньи

Фу, как некрасиво портить красивую историю о трех верных друзьях и их путешествиях поцелуями... Ой! Не бейте меня... Вас же двое! Это нечестно... Что?! Это история о любви? Голливуд на болотах? Я понимаю, что у вас любовь, но неприлично целоваться у всех на глазах, подумайте о бедной детской психике! А мне что делать? Где мой котик? Кис-кис-кис...

Уж не знаю почему, но мне нравится эта игра. Может, и прав тот, что фюркает и морщит нос (не прачьясь, я тебя все равно вижу!) — мол, игра совершенно детская, играть в нее облом из-за плохой проработанной графики, а музыку можно выключить сразу и не включать до самого конца. Да, наверное. Но все-таки приятно вышла штука.

Что я могу еще сказать? Красивая история, только написана она была не для игры, и если б мультик вышел раньше нее, прогорели бы господа разработчики. Зато детишки, поиграв, могут узнать, что же еще такого приключится с их любимцем....

Отчет Наблюдателя

Семейство огров счастливо, это чудо за компом, похоже, тоже. Я бы не села за такую игру второй раз. Не по мне подобные аркады. Слабенько, я бы сказала, слабенько. В детство впадошь, оно, конечно, неплохое. Румянец на щеках, глупая улыбка. Но пора и бэк в реальности. Эй, ты что делаешь? А ну брось, низзя, фу!

Пантера порывается начать игру сначала, но, получив перевёрнутой каской по голове, тут же выпадает из детства. Хеппи-энд.



ревком тяжело — копытам не ухватиться. Вдобавок, заставить Осл молчать — прос-

Разработчик: Big Huge Games

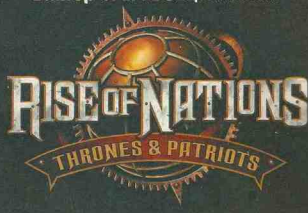
Издатель: Microsoft Games

Жанр: смешанная стратегия (стратегическая карта пошагово, битвы в реальном времени)

Минимальные системные требования: P3 500, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео, саунд-карта

Мы, великий сун Империя Банту и вся Кинга, Иеремия Ринальдович Ганди, повелеваем тебе, о визирь, передать индийскому царю заверения, что поддержим его в атаке на австралийский форпост ирокезов. Сразу, как разберемся с Соединенными Штатами. Ибо галеры этих мерзавцев не перестают терроризировать наше побережье, и уже четвертый авианосец потоплен. А всего через полторы эпохи под Бухарой амазонская орда внезапно атаковала cortege союзного нам президента инков. Да так, что пока те подыли ввоза двух вертолетов, эти дикари их танки бронзовыми мечами на консервы порубили. Президент еле ноги унес. Так что так ин-

Виктор ТРЕГУБОВ jacall@mail.ru



домом Shogun, замечательной стратегии, положившей начало серии Total War.

Итак, что же для нас приготовили?

Что нового?

(Для тех, кто бачив фильм)

Во-первых, четыре новые кампании, а в которых во всей красе блистают шесть новых наций.

Во что играть?

Александр Великий — этическое повествование о жизни и карьере Александра Македонского. Начинаясь и заканчиваясь в классической (то есть античной) эпохе. Место действия — Средиземноморское побережье и вся Западная и Южная Азия. Основные противники — Персидская империя, которая совсем не одобряет стремление Александра покорить всю Азию. Кампания неплохая, но, на мой взгляд, не самая интересная. Нет выбора нации. Сказано «македонцы», значит, македонцы, и никаких зергов.

Наполеон не менее Великий — те самые памятные события начала 19 века. На момент начала игры еще живы французские роялисты, что необходимо быстро исправить перед захватом всей Европы. Именно Европа и Средиземноморское побережье станут кортеж событий. Задано №1, как и в прошлом сценарии, захватить все, до чего получится дотянуться. Опять-таки нет выбора нации, так что поиграть за Кутузова не удастся.

Завоевание Америки. Вот мы и добрались до покорения Западного полушария. И тут на выбор предстоит как одиннадцать наций. Пять индейских — ирокезцы, лакота, майя, ацтеки и инки, пять европейских — англичане, французы, голландцы, испанцы и португальцы плюс США. Цель индейцев — поднять родное племя на вершину славы и вынести всех бедолашек. Европцам, наоборот, надо подчинить себе наибольшее количество территорий и вынести асов индейцев. Американцам же поначалу необходимо успешно воевать против британцев, а уж потом их цели станут аналогичны стремлениям дружки белых колонизаторов. Карта — обе Америки. Игра идет с пороховой эпохи по эпоху Просвещения. Причем до пе-

рехода в последнюю у белых в каждой битве линит население в 125 человек, а индейцы не могут использовать огнестрельное оружие и тренировать тяжелых кавалеристов. В общем, кампания весьма и весьма неплохая.

Последняя кампания просто порадовала — здравствуй, Халандия война! Карта — весь мир, стороны две — США во главе НАТО и СССР во главе стран Варшавского договора. Захваченные страны вместо полной капитуляции присоединяются к коалиции, возможен запуск ядерных ракет на стратегической карте (превращает любую область в незанятую, но готовьтесь к ответному удару). Есть и уникальные шпионские миссии: разместите информаторов во вражеских городах — получите бонус-карту. Весьма забавны исторические миссии, например, вроде Корейской войны — описать все не буду, дабы не портить интереса. Развитая дипломатия. При этом цели кампании — либо захватить противника, либо, что менее кроваво, преважить в общей мощи индустрии. Периоды — современности по Век информации. В общем, наиболее продуманная, прописанная и оригинальная кампания.

За какие идеи бороться?

Система правителей — еще одно нововведение, явно стибрено у «Цивилизации». В здании с гордым названием Сенат исследуются политтехнологии, определяющие политический строй нации по таким сценариям «демократизм — республика», «социализм — капитализм» и так далее. В результате у нации появляется лидер: деспот, монарх, президент или генсек, почему-то обозначенный просто «варианцем», — генерал с дополнительными плюшками. А также возникают некоторые бо-



дусам и передай — пусть подождут, иначе вместо кучки ирокезов получат у себя под боком орду во главе с Бушаханом-младшим.

Кстати, о ханах. Сообщил Батю, что если его генералы еще раз атакуют Советский Союз, я не буду уговаривать Никиту Сергеевича не использовать ядерное оружие. Задолбали. У меня уже тех туфель — целая коллекция...

Хроники Батийской Социал-Демократической Империи, 2557 год от начала первой мировой войны

Цитируя известный анекдот, «и снова здравствуйте!» Компания Big Huge Games (яну просто зашибись, какие огромнейшие игры!) недвояко выступила адом к своей стратегии Rise of the Nations. Вышло, надо сказать, дявоком.

С одной стороны, дополнение получилось достаточно удачным, с другой — это не совсем то, чего ждешь после прохождения оригинальной нации. Создается довольно четкое впечатление, что «Большие Огромные» не столько добавили нового, сколько доделали старое. Зато весьма профессионально. Тем, кто уже играл в оригинальный «Восход Наций», должно понравиться, тем же, кто его в свое время пропустил, лучше начать сразу с «Тронов и Патриотов». Апокалиптическая ситуация в свое время была с Mongol Invasion, од-



нусы. Например, у капиталистов — бонус на добычу нефти, зато у социалистов — бонусы в тяжелом машиностроении.

Кем играть?

Как уже говорилось, в игре также появились шесть новых наций.

Индейцы Лакота. Общее название племен обитавших североамериканских прерий. Тихие и незаметные — настолько, что их тропы не видно на карте. При этом не суют и не пахнут. Вообще. Такое знание недостойно великих охотников, поэтому они не только не строят ни ферм, ни амбаров, но первым

делом разрушают таковые в захваченных городах. Вместо этого от каждого крестьянина, разведчика или конника в козну каплет по четыре единицы еды. Строить здания могут где



угодно, лишь бы не на вражеской территории. А поскольку их brave всадники сами занимаются повышением квалификации, апгрейды всех конных стрелков проходят бесплатно.

Уникальный юнит: конные стрелки — классической эпохи по эпоху Просвещения. Незвестным науке способом получают добычу не после разрушения здания противника, а после каждого по нему попадания. То ли телекинез, то ли стрелы да пули возвращаются, причем с нагрузкой.

Ирокезы. Нация рейнджеров, прям-таки сошедшая в игру со страниц произведений Фенимора Купера. Благодаря высокому национальному самосознанию первый Сенат строят моментально и бесплатно. Их разведчик совершаются сами (бесплатный апгрейд) и гуляют ходят по лесам, где не может пройти ни один другой юнит. Один такой разведчик получается автоматически с постройкой бараклов. На родной территории их войска невидимы противнику, пока не атакуют, а если они при этом еще и стоят на месте, то автоматически летают. Пехота на редкость вынослива — плюс 10% хитов.

Уникальные юниты: разведчики, по всем пунктам превосходящие обычных. В эпоху Просвещения они аналогичны командос (со снайперскими способностями), хотя все остальные нации получают подобных разведчиков лишь с современной эпохи. Плюс к тому тяжелые копейщики, которые перебиваются быстрее по родной территории.

Индусы. Почему-то в первой части об этой великой цивилизации тактично забыли. В аддоне она есть, хотя и не особенно впечатляет. Разработчики планировали выразить индийское величие посредством скидок на постройку зданий и выращивание слонов — видимо, представление о величии у них весьма своеобразно. Итак, здания индусов являются исключением из правил и, несмотря на наличие уже построенных, возведение аналогичных не растет в цене. Кроме боевых сооружений и Чудес Света, цена которых растет вдвое медленнее, чем у других, а также городов — их цена растет, как обычно. К экономическому радиусу городов у индусов бонус в 4 пункта, а к доходу караванов — 15%. И на довесочек — слоны на 15% дешевле, а их апгрейды вообще бесплатны.

Уникальные юниты: те же слоны. В классическую эпоху слон отбивается сам, в средневековой до погонщика доходит, что неплюху бы взять в руки лук, в эпоху пороха лук сменяется мушкетом, а в эпоху Просвещения просвещенные садисты лепят на спину бедного животного пулемет и заставляют его работать огневой башней.

Персы. Нация, со всеми сильными сторонами которой приходится особенно тесно ознакомиться во время одной из дополнительных кампаний. Второй построенный персидский город считается столицей со всеми вытекающими бонусами, включая необходимость захвата для победы над ними. Зодно бонус еды — 50%, всегда самообразуется максимальное количество караванов, скидка на гражданские апгрейды — 30%, иссле-

дование в Храме налоговых технологий бесплатно. Вот уж всегда удивляло в «Восходе Наций» совмещение церкви и налоговой полиции. Не все же апостолы были митарями! И уж тем более не все митаря — апостолами.

Уникальные юниты — и снова слоны! Да, в толстокожеводстве индусы не монополисты — у них просто скидка, как у родины: слонов. Но у персов есть еще и Бесмертные — тяжелые пехотинцы древних времен, чуть легче обычных. Зато с дистанционной атакой, пусть и на небольшое расстояние. Увы, Бесмертные заканчиваются с наступлением эпохи Просвещения, а им на смену приходят самые что ни на есть банальные фузилеры.

США. По настоячивым просьбам американских трудящихся. Уж насколько поначалу



разработчики из «Больших Огромных» стремились к исторической достоверности. Увы, и ее, и здравый смысл победил экономический интерес и демократия. Посему, в соответствии с представлениями некоторых американских геймеров о всемирной истории, США будут, причем сразу начиная с бронзового века. При этом они весьма и весьма неслабые. Все исследования государственного строя — бесплатно (а как же, родина демократии), один бесплатный ученый в каждом университете (американские микрокалькуляторы больше со-

ветская), одна карта Чуда Света в начале кампании Завоева Мира (в итоге получается, что в античные времена Чудеса Света строили только в Египте и США). Зодно авиация на 20% дешевле, плюс к новопостроенному аэропорту бесплатно прилагаются два бомбардировщика. А вот что действительно удивило, так это доход с каждого американского пехотинца: по 3 единицы еды, металла, древесины и денег. Вот уж не думаю, что в войсках США используют рабский труд солдат.

Уникальные юниты: морская пехота вместо дальнотбойных стрелков. Примерно то же самое, но во-первых, быстрее передвигаются по воде, а во-вторых, сами по себе оканчиваются через три секунды после простоявания.

Голландцы. Величайшие мастера торговли всех времен и народов. А все потому, что их торговцы вместо того, чтобы получать по мордосам от каждой мимолетной орды, сами кому-нибудь наступят пошлые седла. Каждую миссию голландцы начинают с рынком, двумя торговцами и одним коммерческим апи-



рейдом. На все дальнейшие апгрейды коммерции — 25%-ная скидка. За каждые 100 единиц ресурса сверх начального базиса — плюс 5 к добыче этого ресурса, причем такой бонус может перелопотнуть лимит торговли на 50 единиц. К каждому кораблю прилагаются два бесплатных легких корабля.

Уникальные юниты: вооруженные и не очень, но все же опасные, караваны, торговцы и фузилеры снабжены вместо обычных. В эпохи со средневековой по Просвещения включительно — легкие корабли с характеристиками чуть выше обычных.

Вот такой список. Естественно, они вошли и в «глобальную» кампанию по захвату всего мира. Причем, надо отметить, достаточно хорошо вписались — благо, довольно-таки сбалансированы. Разве что американцы чуток крутоваты — ну да можно простить разработчикам такое проявление патриотизма.

А стоит ли играть?..

Стоит. Во всяком случае, это достаточно неплохой стратегия смешанного жанра, удачно дополняющая первую часть игры. Хотя, безусловно, не всем придется по вкусу. Да, многое в ней может расстроит или позабавит, но иногда стоит заставить себя отстраниться от знания всемирной истории и просто насладиться игрой. Хорошим игрой — хорошие одоны.

Удачи Вам!

I.A.V.R.

Платное удовольствие

Как гласит народная поговорка, за удовольствие надо платить. Компьютерные игры с точностью швейцарских часов оправдывают эту поговорку.

В последнее время в игровом мире все большую популярность обретают игры типа shareware. В таких играх вам в течение какого-то времени (количества запусков, дней) предоставляется испытательная версия, в которую вы можете играть бесплатно, а по истечении срока, чтобы продолжить занятия, вам требуется выполнить регистрацию, естественно, заплатив зное количество «кубиков ено-тов». После чего вы получаете полную версию игры. Всенародно любимый Crim-sonland как раз из этой группы. Ну а сейчас мы рассмотрим еще несколько наиболее популярных представителей данной категории.

Atomaders

Разработчик: KraitSoft Entertainment
Цена: \$19.99
Сайт: www.kraisoft.com
Жанр: аркада

Так уж сложилось, что многие shareware-игры являются просто римейками старых хитов. Atomaders по своей сути очень напоминает еще приставочных «Жуков», только с более развитой концепцией. Вы управляете



космическим кораблем, борющимся с инопланетными захватчиками. Но алиены не просто таскают с собой разные бонусы, собрав которые (четыре подряд, одного цвета), вы получаете суперудор типа «лазера», «квестерной бомбы», «крикошета». В самом верху экрана иногда пролетают корабли-молнии, из которых можно добыть неплохой бонус, например, «дополнительную жизнь» или «замедление». На финальном уровне каждой планеты (всего их пять (планет, а не уровней)) вы встречаетесь с главным и жутко новорожденным кораблем, так сказать, тет-а-тет. Ну, в общем, у игры неплохая графика и довольно занятный геймплей. Если бы не Crim-sonland, то игра стала бы на первом месте в моем личном рейтинге.

Elasto Mania

Разработчик: Balazs Rozsa
Цена: \$9.95
Сайт: www.elastomania.com
Жанр: a motorbike simulation game based on a real physical model (tak в readme написано)

Если кто не понял, это мотосимулятор «в полном 2D» (© Goblin), хотя все происходящее действительно неплохо (особенно байк). Насчет реальной физики не знаю, но то, что гравитация уменьшенная, — это факт. И работа у нас под стать — ездить яблочки по уровню собирать да кубиты разные выделять. Наш байкер намертво приклеен к мотоциклу, но вот незадача — любое касание головой об землю (стену, уступ) приводит к перезапуску уровня (наверное, нельзя шлем царапать). Также мы можем пробить колеса об разные шестеренки, что опять же приведет к релоаду. Проект выгодно отличает цена, она на порядок ниже, чем у других shareware-игр. Ну а геймплей просто супер, аналогов просто нет.

Gold Sprinter

Разработчик: Aliasworlds Entertainment
Цена: \$19.95
Сайт: www.aliasworlds.com
Жанр: Lode Runner

Да-да, GS — римейк знаменитого Lode Runner'a. Римейк как римейк, однако раз-



работчики, наверное, посчитали оригинального «Беглеца» слишком жестокой игрой, либо ориентировали свой продукт на детей до 10 лет. С их легкой руки вырезаны почти все сцены чего-нибудь мало-мальски похожего на насилие. Где те сатанисты, которые... хм... так «красиво» издевались над нашим оплэтер зго (игравшие меня поймут)?? Вместо них появились какие-то мыши и трак-

торы. Даже сам процесс поимки (назвать это убийством нельзя) нашего героя выглядит очень странным — он просто взрывается, в результате чего получается саюот. Особенность игры — два мира: детский и стандартный, так вот, в детском — мыши блокируются, а игра переходит в тупое ла-зание по лестницам. Может, дети и увидят во всем этом смысл, но для меня эта игруш-ка интереса не представляет.

Astronoid

Разработчик: Apus Software
Цена: \$14.95
Сайт: www.astronoid.org
Жанр: арканонид

О, представитель одного из древнейших жанров! Можно даже сказать, ровесник «Тетриса».



какой-нибудь палочкой, а самым настоящим НЛО. В отличие от других арканонидов, здесь шарик, ударяясь об стенку, упсть не может, он просто становится неактивным и полностью безобидным для вражеских бло-ков. «Как же тогда нам играть?» — спроси-те вы. А очень просто. Кроме обычных бло-ков, также имеются ПВО, так и норовящие наш НЛО отправить к праотцам. В итоге, вся игра состоит из увертывания от вражес-ких снарядов и удержания шарика актив-ным. Предсказуемо для такого жанра и на-личие всевозможных бонусов, типа допол-нительного шарика, очков, перемирия (ПВО перестает на какое-то время стрелять). Как вывед — достойный представитель жанра.

Lost Idols — Puzzle Crusade

Разработчик: Horux Interactive
Цена: \$19.95
Сайт: www.suricate-software.com
Жанр: адвентурный пазл в стиле Ин-ди Джонса

Очень качественная головоломка. Уп-равляем смешным, маленьким, пузатым че-

ловечком в шляпе а-ля Индиано Джонс. Да и задания у них схожие — сбор не менее пугающих статуюток. Но вот беда, все события развиваются мало того что на высоте около ста метров, так еще и ходить разрешается только по плиточкам, которые могут оказаться треснувшими (после того, как вы прошли по такой плите, она самоуничтожается), облепленными (наш герой пролетает, как фанерой) или просто их может не оказаться. После сбора всех статуток открывается портал на следующий уровень. Позже игра может происходить на двух этажах. Иногда надо действительно хорошо подумать над выбором пути, прежде чем тупо пометаться вперед (однако и такое часто помогает). Главное запомнить: шаг влево, шаг вправо равняется падению.

Chernobyl Nuclear Accident

Разработчик: CoolSoft Team

Цена: \$10

Сайт: www.games4win.com

Жанр: сапсер

Игра, действие которой разворачивается в мире S.T.A.L.K.E.R.'a. Шушу, конечно. Признаюсь, качал только из-за названия, думал, аркада какая-нибудь, но нет, головоломка — сапсер. Если честно, от оригинала отличается только интерфейсом и местом действия: в сапере мы искали и обезвреживали мины, а здесь мы ищем зараженные радиацией территории. Также, если в сапере были квадратные ячейки, то в «Чернобыле» могут быть ячейки абсолютно разной формы. В принципе, меня устраивает и 윈도우совый вариант, но для разнообразия можно попробовать сыграть и в «Чернобыль».

Teenage Lawn Mower

Разработчик: Robinson Technologies

Цена: \$19.95

Сайт: www.rtssoft.com

Жанр: аркада/стратегия с видом от третьего лица

О, да здравствует аркада с сюжетом! Я не оговорился, в этой несерьезной, на первый взгляд, игрушке сюжет действительно при-



существует. Итак, вы подросток из неудачной семьи, и чтобы как-то эту семью сохранить, вы должны заработать себе (и семье) на питание. Нет, протягивать руку не надо, достаточно всего лишь косить газон по просьбе различных личностей. Легко сказать, ведь косить нам придется на кладбище (!!!), в горах (под громадом огромных камней), ну или в саду, — правда, тут можно наткнуться на живность вроде кротов, которые так и норовят попрыгать под газонокосилку, а это нам не нуж-

но, ведь хозяин очень разозлится, увидев свой двор в кровавых лужах. Игровое время делится на количество часов, и если вы не успеете накопить зное количество долларов до конца дня, — game over. Управление интуитивное: пальцы сами тянутся к стрелкам (направление) и пробелу (прыжок), хотя их можно поменять. Если по существу, то это один из моих фаворитов.

UFO Sokoban 3D

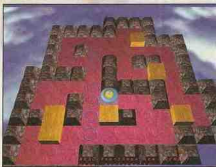
Разработчик: CafeDead

Цена: \$14.95

Сайт: www.cafedead.msk.ru

Жанр: сокобан

Трехмерный римейк одной из самых знаменитых игр-головоломок. Суть игры заключается в передвижении предметов (фишек, ящиков, кристаллов) на определенные места. В отличие от других версий игры, в UFO Sokoban 3D, как ясно из названия, мы бу-



дем управлять летающей тарелкой, хотя по сути это абсолютно ничего нового не добавляет. Но... хоть какое-то разнообразие. Я могу добавить, что уровни очень хорошо построены, над ходами в некоторых из них вам придется действительно хорошо подумать, прежде чем принять решение. Хотя игра и сделана на трехмерном движке, основная концепция сохранилась. А ведь можно было придумать что-нибудь новое, чтобы было хоть как-то разнообразить игровой процесс.

Tangram 3D

Разработчик: TerraGame

Цена: \$12.95

Сайт: www.terragame.com

Жанр: пазл

Компьютерный аналог головоломки, довольно-таки распространенной на Востоке. Из маленьких частей вам необходимо составить фигуру, предложенную по сценарию,



будь-то животное, человек или птица. Игра происходит в честном 3D, вы можете приближать, удалять или вращать камеру. В самой

игре вы можете взять подсказку, однако собирать фигуру вам придется заново, так как простые фигуры занимают исходные позиции. Единственное, чего я не понял, зойдя на сайт, так это оценки геймеров, она равнялась 51 из 100. Может, компьютерная игра не похожа на свой настольный аналог? Не знаю, но несмотря ни на что, игра получилась забавная, надо просто не предвзято относиться к вещам и получать радость от процесса игры. Я, заядлый любитель спинномозговых шутеров и «вечных» RPG, получил неплохую дозу удовольствия (после многоразовых примеров, естественно). Чего и вам желаю.

Star Defender

Разработчик: Awem Studio

Цена: \$14

Сайт: www.alagame.com

Жанр: космическая аркада

И снова римейк! Ну что ж, среди shareware-игр это уже тенденция. Игра представляет собой смесь Atomadrs и «Старика Хеллопа». В принципе это был бы еще один «стучай» клон, если бы события не происходили так динамично. После десяти минут игры вы вряд ли вспомните о молоке, поставленном на плиту полчаса назад. Серьезно, игра не на шутку затягивает, но вот только вражеские истребители вас беспокоят... И у вас лишь один корабль, неудачный маневр — и придется все начинать сначала, но процесс того стоит, и вы снова и снова нажимаете «новую игру» в надежде на победу... или быструю смерть.



За геймплей я бы поставил игре пять (по пятибалльной системе), а вот за графику не больше трех — тут же Atomadrs выглядит куда лучше. Но если считать, что это единственный минус игры, то продукт однозначно стоит вашего внимания.

Заключение

В наше время, когда игровые продукты все-таки попадают к нам все реже и реже... Когда львиная доля этих продуктов имеет заоблачные системные требования... Когда стратегии кажутся вам очень сложными, а флажки очень примитивными... Когда хочется вспомнить хиты давних лет, или, наоборот, вы устали сотый раз поднимать флаг над крышей Рейстага, а также бороться с инопланетными захватчиками... вспомните о shareware-играх. И пусть вас не смущает высокая цена — ведь вы можете выкачать абсолютно бесплатную демо-версию понравившейся вам игры, и потом, взвесив все «за» и «против», решить, делать покупку или нет. Но помните: за удовольствие надо платить...

Разработчик: half-quake Team
Жанр: FPS, quest, мучение, RPG?

Системные требования: терпение, P166, 2 Мб видео, 32 Мб ОЗУ (владельцы старых машин, не теряйте шанс)

Официальный сайт: www.halfquake.com

Ссылка для скачивания:
http://93.mos.at/gamer_7601/halfquake_amen.rar (35757 kb)

Год выхода: 2002

Не допускаются (!): эпилептики и иже с ними

Tenebrae

Кромешная тьма. Я вижу только свой меч и правую руку, в которой его держу. Я не знаю, на чем я стою, но чувствую, что подо мной что-то твердое. Стучат ботинки, мои ботинки, которые я не вижу. Я иду ладонями стену, но ее нет. Я начинаю крутиться вокруг себя, бегать кругами, ходить боком. В неистовстве я танцую боевой танец, размахивая мечом по сторонам. Ничего. Темнота. Мрак. Обреченный, я начинаю подпрыгивать.

— Перестань прыгать! — раздается громкоподобный голос.

M.y O.l.d D.ream

Как доктор Моро, убитый зверюльдами, как Виктор Франкенштейн, уничтоженный Монстром, как люди, поработанные Матрицей, — так любой игровой продукт может быть прикочен своей модификацией. То бишь MOD'ом. Ну, если и не везде, то в сознании

VILSENT

HALF QUAKE AMEN

рофе на «Черной Мессе», либо FPS в мире космических войн (Gunman), классического ужастика (TH), войны во Вьетнаме (HOE) и во множестве-множестве других антуражей. Разработчики же из компании с оригинальным названием half-quake Team превзошли всех, по крайней мере, всех модопроектировщиков, работы которых мне посчастливилось испытать. Как я ждал... Я подсознательно ждал эту игру всю свою геймерскую жизнь.

Они не писали мод. Они создали игру настолько странную, что ни наличие в ней переделанных халфских моделей персонажей, ни движок, ни оружие не смогут заставить вас засомневаться в ее оригинальности и нестандартности. Форум, твердящие, что игра предназначена для психов и извращенцев, вынуждают меня поставить себе этот неутолимый диагноз, ибо игру Half-Quake: Amen я полюбил с первого взгляда на монохромный скриншот. Это лучшее, что мог нам дать HalfLife, кроме себя.

Аид

Место, куда попадают грешники после смерти, все представляют по-разному. Кого-то пугают огненно-красные адские пустыни, кто-то тревожит себя массами серых стонущих людей, а half-quake Team видит стержнем ужаса и страха садизм. То есть не регламентированные мучения, а просто-таки целенаправленное издевательство над умишкой. И где же эти эзекюции проводятся? Вот тут-то и начинается самое интересное. HQa забирает человека в мир, пребывание в котором доставляет лично мне огромное удовольствие, хотя должно вгонять в страх и безысходность. Я, наверное, мажорист, потому что это мир садизма. Нет-нет, здесь вас не будут рубить в кожу, прихлестывать плеточкой, не будут также и загонять иголки под ногти. Даже внешне HQa не очень смахивает на заведение для такого типа извращенцев.

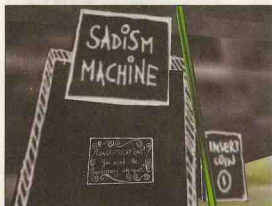
Игра больше похожа на творчество какого-нибудь импрессиониста, сюрреалиста, супрематиста... Стиль совершенно дивный: помещения, будто всем своим существом отрицающие свет, или, наоборот, без темного уголка, странные орнаменты и архитектура, невидимые стены и неизменный злоебный смайлик, играющий роль кнопок, предупреждений и знаков.

За все время игры я заметил в HQa только четыре цвета: белый, зеленый, красный цвет вашей крови и, естественно, черный. Происходящее на экране поражает. Иногда, попадая на новый уровень мучений (даже названия которых подчинены единому стилю), вы будете задаваться вопросом: «Как можно ТАКОЕ придумать? Вернее, КОМУ в голову взбрело такое?» И не только в графическом исполнении.

Запомните, над вами будут издеваться, как это только возможно. Свою лепту внесет и действительно дикий звук, и психологические атаки мучителей-разработчиков, которые в игре представлены как игровые персонажи, и напоминания о реальном мире (с помощью дневников вашего предшественника), и сложные квесты, догадаться о правильном решении в которых можно, только учувствовав любовь девелоперов вы поняли к чему, и много-много мелочей, которые часто заставляют обращать на себя внимание. Это мир садизма, дорогие друзья.

Torment

Если вы спросите о жанре HQa, то однозначно ответить будет нелепо. Козлосбы бы, перед нами смесь 3D-шутера и квеста. Оно то да, но к этим двум определениям я бы еще добавил «мучение». Почему? Да все потому же, что о роли, отведенной вам в игре, вы никогда не забудете. Вы всегда будете ощущать наемную муку. Волею — ты. Victim. Жертва. У вас один друг. Оружие? Нет, клавиша quick save. Даже бегая по уровню с Мечом Садизма в руках, оставляя от врагов лишь мокрые пятна, вы не застраховываете свою ничтожную жизнь

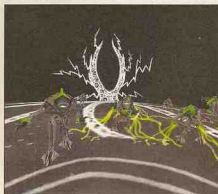


хотя бы одного любителя КИ — это точно. Давайте посмотрим, какое наследство оставил нам HalfLife. Нет, мы не будем вновь рассказывать о Великой Игре, о том, как мы ее ценим и так далее, не будем врать себе. Великую Игру сейчас помнят немногие, а для большинства «ХЛ» — это синоним «Контро-Стройка», база для клонов и... простой для освоения редактор карт. Как раз то, что надо для воплощения ИДЕИ. Никаких изысков в плане графики, но, если концепция придумана, — бери и лепи. И люди лепили. Скорее всего, восемь девяток всех модов для «ХЛ» не заслуживают нашего внимания. Конечно, есть хорошие, например, Gunman, Azure Sheep, They Hunger (1, 2, 3), Heart of Evil... Но заметьте, все эти творения — либо альтернативное повествование о катаст-



от того, что следуя очередному наставлению своего мучителя, вы окажетесь в каком-нибудь неприятном месте и полетите вниз с высоты 40 метров. Вы никогда не можете быть уверены, что у вас не случится эпилептический припадок от вида комнаты с крутящими-

ся и сжимающимися стенами. Вы не можете поручиться за то, что не испытаете нервный срыв, когда после разговора с матерящимся скелетом вас под дикий хохот (угадайте чей!) придавит ни с того ни сего упавшим



сверху кубом. Не думайте, что квесты логичны. Попробуйте догадаться (только начав игру), что на буквенном поле лишь буквички, составляющие слово *sadism*, не убьют вас, если вы ступите на них. Почему вы думаете, что вами не станут играть в большой теннис (да, вы мячик)? Вы все еще считаете шуткой то, что вам придется просто терпеливо подождать где-то 20 минут? Это не шутка, вы будете ждать поезд. Стойте, вы что уверены, что при выходе из следующего уровня правильно выберете шкафчик, а не попадете в «смерть», по привычке забежав в левую нишу? А может, вас просто убьет притаившийся в углу дракон? А может, вы упадете в пропасть? Вы заблудитесь в лабиринте! Вы думаете, вы выберетесь живым? Лодно, можете продолжать терзать себя глупыми иллюзиями. Надежда умирает последней.

Вид

Хваленая тобой монохромность — это все идеаль? Нет. Само действо соединяет какие-то спрятанные глубоко в человеке проводки. То, как в интермедии гигантским молоточком одним за другим убивают «барников» (охранников из «ХЛ»), вызывает хохот. А картина сползания кирпичей вниз по стенам почему-то может показаться очень величественной. За того солдата, который попал сюда перед вами, вы будете влюбляться, читая его дневники, а когда придет время, вы не захотите его убивать.

Два уровня, *ambience* и *sapience*, сами по себе стоят отдельной игры. Ну, или хотя бы полотно. Они приведут вас в странное место — на висящий остров. Остановитесь, посмотрите на это небо, в котором он висит! Теперь поглядите на простирающееся перед вами поле. Совершенно нехарактерные для движка HL просторы острова стали для меня и полигоном для ярости (*slay, slay, slay, with a Sword of Sadism*) и одновременно объектом восхищения. Сюрреалистический пейзаж. Не буду братья описывать его, скажу только, что некоторые игроки могут (уже в который раз) посетить сомнения относительно нормальности разработчиков.

Но красоты туманных полей — это еще не все. Уровень *sapience* предлагает нам очень ценный подарок другого рода. Предс-

тавьте, вы попадаете на остров, где стоит огромный портал в следующий уровень рая. Только вы подходите к нему, а охранник сообщает, что у вас мало опыта, чтобы пройти на следующую локацию. Где взять опыт? Тут недалеко есть Садистская Деревня (*Sadistic Village*), может, там? Может, но часовые не пропустят вас — они голодные. Ищите по всему острову для них еду, только тогда вы сможете пройти в деревню. А там — жители. Мужички в белых рубашках с надписями NPC на лбах. Выполняйте для них задание, а если постараетесь, то можете испробовать себя в побочном квесте. Ну как? ПАРОДИЯ НА РПГ! Это надо видеть и слышать. Даже своей интонацией ваши «работодатели» высмеивают традиционные ролевые игры. Добавляю РПГ в графу «жанр».

И побочных моментов полно. Представьте себе: идет бой с десятком спайзов, как вдруг вы чудесным образом оказываетесь в зале, где снимается телевикторина, и вот вам уже предлагают под веселую мелодию и свист зрительного зала пройти тест на уровень кровожадности. Хотите удостоверение садюги?

И только не говорите, что вы не садист. Пообщавшись с персонажами игры, можно самому проникнуться кровожадным духом разработчиков. Потому что трое девелоперов — это персонажи игры. А что, трудно догадаться, что вот те три прозрачных человека — это они? Персонажей вообще-то не много, но если они встречаются, то не оставляют играющих равнодушными. Помните, я говорил о драконах? Поиграйте и узнаете, что это такое. Хотя нет, играть не нужно. Какого-то все черно-белое, какие-то психи вокруг. Нездоровый у игры вид.

Thanatos

А нездоровое ведет к смерти. Надо сказать, что в HQa к смерти ведет все. Почему же, по-вашему, в конце каждого раздела у вас будет выбор: жизнь или смерть? Потому что она не упускает ни единого шанса овладеть вами. Рассчитывает на то, что вам на-



доест, наконец, танцевать под дудку издевательств. А что? Очень удобно — заходишь, тебя быстренько оформляют — и прямиком в небытие. Смерть — это главный герой игры и цель игры. В HQa вас будут убивать, наверное, больше, чем где-либо. Причем не

монстры, не ваше неумение прыгать-бегать (хотя и оно тоже), а сам Half-Quake. Впрочем, и вам от этого грязного дела отойти не удастся. Некоторые уровни заточены под «мясо», так что можно будет размять мышцы, наконец, и вздохнуть полной грудью после ваших никотобических похождений.

— Это все игра! — думаете вы, разряжая арбалет в спяву.

— Да, это игра. Ставим на нас, — думают разработчики, глядя на стреляющего.

На протяжении 12 уровней вы будете изыскивать возможности избежать смерти, а на 13-ом вам предложат зайти в одну из 20 комнаток. Двадцать видов смерти в конце игры. Выбирем, выберем...

Довод

Какой же я самоуверенный дурак! Убийство последнего босса не составляет, казалось бы, никакого труда. Так почему же я тогда не могу сосредоточиться и пробежать правильно по этому огромному залу, нажав все необходимые кнопки? А ана-



чале я думал, что на кого, а на меня все эти извращения садистов-девелоперов не влияют, и я могу без лишнего помех наслаждаться стилем этой игры. Я считал себя выше. Да... Только после того, как на это чудische упал потолок, я все понял. ЗВУК. Какая-то сельская песенка (разработчики сами записали некоторые музыкальные треки) вперемешку с железным голосом монстра и взрывами — это издевательство. Когда наконец воцарилась тишина, я просто отключился назад и около минуты спокойно дышал. Как приятно! Вот где САДИЗМ! И вот что такое кайф... Как бы я хотел, чтобы хоть кто-то из читающих это захотел получить такое же удовольствие. Для каждого здесь найдется то, что заставит немножечко в ходе игры пострадать. Это может быть все что угодно, вплоть до неудобного расположения ящиков в комнате. Другое дело, что кого-то из играющих подобное абсолютно не волнует, а вы, возможно, будете в этот момент плеваться от ярости. Взгляните на это произведение. Поиграйте, а вдруг оно создано для вас. Посмотрите на мир глазами незурядных людей. Через HalfLife.

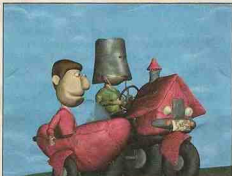
P.S. Большое спасибо всему форуму сайта half-life.ru, а в особенности ХХ1 и Бузеру, которые поведали мне о HQa, а также разработчикам этой замечательной игры за файл walkthrough.txt.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

РУЛЯ и СЕВА

КАНИТЕЛЬ ПО БЕСПРЕДЕЛУ

Меня нельзя назвать большим специалистом по квестам (куда мне до Талера @), но посмеяться люблю, а потому об игре «**Руля и Сева: Канитель по беспределу**» я начал мечтать с того самого момента, как узнал, что она только готовится к выходу в свет. С конца февраля методично обобрая «точки



по продаже CD, я согрешал мыслью о «вселем сожжете с безумным количеством приколлов», и пасмурный слепящий день от этого становился светлее. Наконец диск обнаружился в редакции. Я нес его домой, испытывая ни с чем не сравнимое чувство благоговейного предвкушения Игры. Уже потом, анализируя свое эфирное состояние ожидания, я понял, что оно сыграло со мной злую шутку. Представьте себе ребенка, ожидающего большую вкусную конфету, но получающего, в итоге, немилую морковку и по шею. Но это мое субъективное ощущение. Впрочем, судите сами.

Сюары срываюте двое.

Пессимист: Покопите, падаю!

Оптимист: Ура! Лечу!

Игра создана на оригинальном движке теми же людьми, которые создавали «Ядерный Титбит». Сюжет завязан на смешной и абсурдной ситуации, что само по себе является многообещающим фактом. Руля, молодой человек с глупым лицом, сидя за рулем трактора, тянет по полям и дорогам на буксире кровавую, на которой возлещит его брательник Сева, молодой человек с еще более глупым лицом. Неожиданно идиллическую картину нарушает эпизодическая муха, которая своими мощными мушкетскими челюстями перекусывает буксирный канат. В результате такой подлой выходы безмозглой твари Сева на своей койке, лишенный тягача и Рули, катится навстречу неизвестности, а Руля, не заметив пропажи брата, продолжает путь в одиночестве. Когда же страшная правда обнаруживается, в тракторе заканчивается бензин. Теперь для Рули восполнение бензиновых запасов становится первоочередной задачей, потому что на своих двоих спасти брата, владеющего каким-нибудь транспортным средством (кровать железная, панцирная, на колесах), просто невозможно. На этом ма-

менте, собственно, заканчивается (так и не начавшись) квест юмористический, обещанный. Начинается квест психоделический (как позиционируется игра на сайте издателя). Ну что ж. Конечно, это не то, чего я ожидал, но... Почему бы и нет, в конце концов? На мой взгляд, игра может быть каким угодно теоретическим абсурдом, когда соблюдены два непереносимых условия: наличие чувства юмора у ее создателей и интрига. И с тем, и с другим обнаружилось явная напряженка. Последующие десять минут я еще хихикал на отопилоте, но очень быстро вспомнил, что смех без причины — признак сами знаете чего. Первый же квест поверг меня в уныние своей иррациональностью. Сейчас расскажу в чем дело, и вы поймете сами.

Руля оказывается перед баром, в котором надеется узнать хоть что-то о пропащем брате. Бармен за стойкой, громада отвратительной наружности и с кольцом в носу, на вопрос не отвечает, но меланхолично сообщает, что является капиновым наркоманом со стажем. У стойки сидит бойкер, скрюбно жующий кашку и на вопросы отвечает невнятным мычанием. После продолжительного пиксельного удушения оторвать у бармена нос вместе с кольцом. Больше ничего добиться не удается, а потому с малоприятным трюфом Руля отваливает во двор. Там после еще более продолжительного пиксельного удушения надбавляет несколько полезных предметов, призванных в совокупности способствовать сливу бензина из байкерского мотоцикла. Остается одна загвоздка: найти прицепление оторванному носу, потому что без это-



го ничего не выйдет. Напрягите всю свою фантазию и догадываетесь, где может пригодиться оторванный сопловый улитыв, что бывшему владельцу он не нужен. Уверен, что гадать можно бесконечно долго, поэтому открою тайну великую. Сам бы я до этого не допер во веки веков, а потому подсмотрел прохождение в Инете. Прочитал и, мягко говоря, офанорел от полета мысли разработчиков. Я не собираюсь рассказывать обо всех секретах прохождения игры (их много), иначе пропадет всякий смысл в нее иг-

Разработчик: RUD Present

Издатель: «Бука»

Системные требования:

✓ минимум: P2-300, 32 МБ ОЗУ, 4 МБ видео, 2 МБ на жестком диске, звук, мышь;
✓ рекомендуется: P2-450, 64 МБ ОЗУ, 8 МБ видео, 600 МБ на жестком диске

рат, на про оторванный нос помолчать не могу. Нужно вернуться в бар, вкинуть эту бяку в тарелку бойкера, который его сожрет, не поморщившись, вместе с кашей, и положить, пока он заснет, — нос-то наркоманский, а потому и действует как наркотик со снотворным эффектом. Все, путь к бензину открыт. Елки-палки, это ж какие изощренные мозги надо иметь для того, чтобы придумать такое! Хотя, возможно, с точки зрения игрового жанра, финт с носом — очень умный и нестандартный ход. Психоделики и обещанный беспредел во всей своей красе. Только почему-то не смешно. Диалоги не смешные, озвучка еще мрачнее, повороты сюжета тоже не блещут юмором, а потому через час игры становится просто скучно.



Я совершенно не стремлюсь причислить «Канитель» к акту, ибо игра таковой не является. Она просто не соответствует тому, что обычно было бы ее выходом, и тому, что написано на упаковке диска. Возможно, игра понравится как раз тем, кто не ждет от нее слишком многого. Когда садился писать эту статью, думал вставить несколько понаостатному ярких игровых приколлов и шуток, но ничего запоминающегося и достойного не нашел, так что вряд ли эту игру растащат на цитаты.

Обещанный «стильный саундтрек» через полчаса игры начал оказывать на меня убавляющее действие благодаря монотонности. Колонки, как вы понимаете, выключить нельзя, так как квест без звука — парадокс.

Что действительно не разочаровало, так это графика и анимация, наверное, именно потому, что с этой стороны и не ожидалось чего-то выдающегося. Персонажи хорошо анимированы, обладают гротескной внешностью, а общая графическая стилистика выдержана в традиции пиксельных мультяшек и отлично сочетается с сюжетной линией.

Играть или не играть? Игра про Рулю и Севу состоит всего из пяти эпизодов, нескольких промежуточных ир и рассчитана на девять часов игрового времени. Если больше нечем заняться и имеются лишние деньги, то поиграть вполне можно. Поиграть и забыть. Навсегда. Хит не получится.

P.S. На одну из локаций закралась ошибка. Патч уже в Сети.



Все началось еще с Xenon'a, или даже немного раньше. Новый жанр, который получил название *scrollshooter*, был прост как мышь и гениален в своей простоте. Самолетик, стреляющий влево-вправо по непрерывно двигающемуся экрану, беско-

вольно-таки подозрительно. Впрочем, разработчики звезд с неба не хватают, повествуя о глобальном проекте Dove, уже проверенном в деле защиты Земли от инопланетных захватчиков в предыдущей игре под одноименным названием, которую сейчас можно бесплатно скачать с сайта разработчиков. Теперь придется эту процедуру повторить, ибо Родина опять в опасности — накатывает вторая волна пришельцев. Все это предстает в виде довольно-таки недурственных видеороликов — понятно, почему игра занимает целый компакт, а не распространяется через Интернет...

Кроме как наличием сюжета, DoveZ может вполне уверенно похвастаться графикой. Несмотря на то, что игра плоская до последнего пикселя, да



и разрешение экрана несколько подкачала, все объекты и задники прорисованы просто отлично. Все такое гладенькое, красивенькое, а главное, разнообразное. Придется летать и в космосе и в мегаполисе и во льдах, отстреливаться от дирижаблей, мин, танков, космолетов. И все это сопровождается обилием взрывов, вспышек и прочих спецэффектов, которые заставляют радуют глаз и не дают расслабиться вашей видеокарте. Чего стоит один взрыв сверновой звезды! Добротно, душевно, хорошо...

Сам по себе проект Dove — это специальные космическо-подводно-летающие аппараты, оснащенные толстой броней и толковым оружием. На выбор нам их дается всего два (странно: на диске написано, что их три — есть мнение, что один из них секретный), причем, они порядком отличаются друг от друга. Первый, красненький, — это средоточие боевой мощи. Он обладает од-

ной постоянной скорострельной пушкой, плюс еще три штуки может на себя навесить, собирая бонусы. Полностью укомплектованный, он ведет такой заградительный огонь, что враги не успевают даже подлететь поближе. А при необходимости может дополнительные пушки развернуть и стрелять назад.

Итак, DoveZ. Первое, что обращает на себя внимание, — это сюжет, что уже до-

Разработчик: Intergenes (<http://www.intergenes.de/>)

Издатель: New Media Generation (<http://www.nmg.ru/>)

Жанр: аркадо-скроллер

Системные требования: Pentium 2 400 МГц, 96 МБ ОЗУ, 8 МБ видео, 100 МБ свободного места на жестком диске

Второй корабик действует больше хитростью. Подобрал бонус, он получает в свое распоряжение спутник, который можно либо прицепить к кораблю, либо отправить на волные хлеба. В первом случае он действует как щит, прикрывая ту сторону, к которой прицелен, и усиливая огневую мощь. Во втором же просто летает и стреляет во вражину, действуя по своему усмотрению.

Плюс к этому, оба корабика умеют накапливать плазменный заряд большой силы, который сметает всех на своем пути, запускать рождение сверновой звезды (правда, ценой потери одного из бонусов), ронять вертикально вниз бомбы, а также заряжать некий генератор, позволяющий на короткое время усилить урон от пушек.

Соответственно, чтобы оружие особо не ржавело, из него нужно по кому-то стрелять. Например, по врагам, коих тут немало. Не отличаясь особым умом и сообразительностью, они имеют довольно толстые лбы, солидную огневую мощь и просто потрясающую численность. Если сравнить DoveZ по этим параметрам с другими играми жанра, то она даст им сто очков форы. Даже через дебри «Солариса» прорываться будет куда легче, не говоря уже обо всем остальном... В одиночку мне удалось долететь до уровня 3.1. Играв вдвоем, мы добрались до уровня 3.3, после чего беславно обломались о местного босса. А миссий в игре ажно восемь...

Подбивая итоги, могу сказать, что DoveZ — это определенно не просто скроллер для расслабухи после трудового дня. В него надо играть серьезно, потому что



он действительно сложный (либо у нас просто очень кривые пальцы). Особенно если действительно есть желание долететь до самого конца и в очередной раз спасти голубую планетку от мерзких захватчиков, заодно полюбовавшись финальным роликом. Не знаю, как вы, а я все же буду стараться...

Легенды Аллодов

Эксклюзивное интервью с разработчиками

Разработчик: N_Game Studios

Жанр: RPG

Системные требования: Windows 95/98/ME/2000, DirectX 8.0 и выше, Dungeon Siege, Pentium 2 (Celeron) 233, 64 Мб ОЗУ (128 Мб рекомендуется), 1 Гб свободного места на диске, 3D-ускоритель 8 Мб ОЗУ, 8-канальный CD-ROM, звуковая карта, 33600 модем (для сетевой игры)

Распространение: через сайт разработчиков и на дисках игровых изданий

Теория вероятности

Скажите, ведь и вам когда-нибудь приходило в голову мысль о том, как часто нас посетит удача. Исходя из своего скромного жизненного опыта, могу сказать, — конечно,



реже, чем хотелось бы, но и чаще, чем могло бы быть. И уж точно не тогда, когда ты ее ждешь. Как правило, жизнь подбрасывает нам обломки. Они бывают большими и... очень большими. И те и другие заставляют нас биться с анимированными фейсами о рисованные тебны и вопрошать: «Доклеп!» Но приходят моменты в жизни, когда понимаешь: жизнь — штука контрастная, как зебра, — полоса белая, полоса черная, а дальше... Дальше возможны варианты. Вы спросите, к чему здесь эта философия? Ответу, один из таких светлых моментов недавно случился в моей жизни, и мне хотелось бы о нем рассказать. Кто знает, может быть, вас ждет такой же сюрприз. Сегодня или завтра, не важно, главное — надеяться и не терять веру.

Long time ago...

...Стук колес и мерное покачивание вагона. Теплый апрельский вечер и столичный экспресс уносили меня из Киева с только-только отгремевшего приветливого «Игрограда 2004» домой, в Днепрпетровск (со скоростью 160 километров в час, если верить рекламе). Неплохое пиво (судя по цене — не последний сорт чешского). В голове легко, сердце греют приятные воспоминания о выставке. Я ничего не ждал и ни о чем не думал.

Но тут мое внимание привлекла милая девушка с бейджем участника выставки, неожиданно промелькнувшая возле моего места. Профессиональное любопытство взяло верх, и я, выйдя из кармана свой собственный бейдж (предварительно подаренный Сигалом, да восплавит в веках его имя!), вышел на разведку. Со второго прохода по вагону мне удалось определить местонахождение девушки и ее спутника, тоже с бейджем. После того, как мы познакомились, я выяснил, что молодой человек не кто иной, как Глеб Соколов — руководитель команды N_Game Studios, а девушка оказалась Елизаветой Соколовой — ведущим художником, сестрой и верным соратником. На «Игрограде» они представляли свой некоммерческий проект ролевой игры «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера». Продолжение тех самых «Аллодов», в которые до сих пор играют люди во всех уголках мира. Как вы понимаете, у них не было выбора, и мы договорились об интервью. Вот такие бывают случайные встречи.

...Встретились в условленном месте. N_Game пунктуальные и доброжелательные, мы поговорили сначала о том, о сем, потом приступили непосредственно к интервью.

«Мик: Мой компьютер игровой» (Мик): Ну что ж, давайте начнем. Расскажите о своей команде.

Глеб Соколов (Г.С.): На данный момент в составе N_Game Studios восемь человек. «Легенды Аллодов» — наш первый большой проект, на нем мы сформировали как команду. Мы начали работать над «Легендами» в мае 2002 года. Можно считать, что это и есть дата официального рождения N_Game Studios. Хотя до того у нас было несколько небольших проектов, скажем так, пробы пера.

«Мик: Вроде «аллодовской» вариации «Сапера» на вашем сайте?

Г.С.: Что-то вроде. Скроллерная двухмерная стрелялка «Час Сапера», например. Но все это было выполнено еще на любительском уровне. Можно сказать, что именно «Легенды Аллодов» стали для нас первой попыткой, пробой сил, хорошей школой для того, чтобы повысить свои профессиональные навыки и сделать игру на более высоком профессиональном уровне. Тем более, что мы понимали: работа над продолжением «Аллодов» — это очень боль-

шая ответственность, поскольку у этой игры имеется множество фанатов. Действительно, она пользуется большой популярностью и в России, и в Украине. «Аллоды: Печать Тайны» стала первой российской игрой, которая стала известной за рубежом. «Аллоды 2» также были весьма популярны. По сей день существует несколько игровых серверов для «Повелителя Душ», крупнейшим из которых является российский **Allods.NET**. А в свое время «Проклятые Земли», которые, кстати, изначально назывались «Аллоды 3», стали одной из самых первых и до сих пор пользующейся значительной популярностью трехмерных ролевых игр в мире.

Соответственно, начиная работу над проектом «Легенды Аллодов», мы взяли на себя всю ответственность, которая ложится на нас, поскольку нужно было очень хорошо постараться, чтобы не подвести ожидания фанатов и сохранить уникальную атмосферу и дух серии «Аллодов». Вот это и стало основной нашей задачей, и на этом основании мы уже начали формирование нашей команды и работу над игрой. Мы начинали этот проект всего лишь вдвоем, позже к нам присоединились еще несколько человек. Так постепенно сформировалась наша команда.

Елизавета Соколова (Е.С.): У N_Game Studios все еще впереди. «Легенды Аллодов» — наш первый проект, наш первый серьезный экзамен и наша визитная карточка.

«Мик: А сколько человек сейчас в команде?

Г.С.: Сейчас в команде восемь человек. В 2002 году нас было только двое и каждому приходилось выполнять сразу несколько ролей. Было чертовски интересно, увле-



кательно, однако же, разрабатывать игру таким образом — это, как я теперь понимаю, авантюра чистой воды!

Е.С.: Когда-то, в самом начале работ над «ЛА», универсализм доходил до нереального. Поделили всю работу на двоих и

решительно предположили, что сможем достучаться до режиссера! Это был, конечно же, максимализм, так не бывает. И все же какое-то время мы так работали.



«МикК»: Понятно. Ну, вообще, на сайте у вас светится только три человека. Это вы двое и еще Иван Гехт.

Г.С.: Да, я считаю, и это не только мое мнение, что заниматься поддержкой community, общением с фанатами должны те, кто сами этого хотят, чувствуют в себе на это силы. Это ведь тоже очень своеобразная работа, требующая определенных умений, знаний, в том числе и в области психологии, например. Общась с посетителями форума, нужно улавливать их настроение, для того чтобы людям было интересно заходить на этот форум, в конце концов, необходимо поддерживать контакт с группой фанов.

Е.С.: К сожалению, у нас пока нет отдельных людей, которые бы занимались этой работой. Приходится делать это самим в свободное время.

«МикК»: Публик релизшэн ведете @.

Г.С.: Да, конечно. Этим и занимаемся @.

«МикК»: А почему был выбран вариант мода Dungeon Siege, а не самостоятельный проект?

Г.С.: Ну, во-первых, этот вариант предполагал, что нам не нужно будет разрабатывать собственный движок. Дело в том, что написание движка такого уровня — это достаточно большая и серьезная работа, требующая высоких профессиональных навыков от программиста. Плюс написание движка — это как минимум год напряженной работы. А мы изначально предполагали, что «Легенды Аллодов» будет некоммерческим проектом, поскольку торговую марку «Аллодов» мы могли использовать только на таких условиях. Этот вопрос обсуждался с владельцем прав на торговую марку «Аллоды», компанией Nival Interactive, нашими хорошими друзьями, и компанией «Бука», которая также владеет правами на эту торговую марку. Они разрешили нам разрабатывать игру «Легенды Аллодов» при условии, что это будет некоммерческий проект. Соответственно, мы решили воспользоваться движком Dungeon Siege, поскольку он обладает достаточно широкими возможностями для модификации. На его основе можно создавать довольно сложные total conversion, которые будут существенно отличаться от оригинальной игры. Вплоть до из-

менения почти любой детали игрового процесса или визуального оформления. Например, мы полностью переделали интерфейс в игре. От DS там почти ничего не осталось.

«МикК»: Вы стилизовали его под «Аллоды»?

Г.С.: Ну не только стилизовали, например, была полностью переделана система инвентаря. В DS инвентарь сделан на манер Diablo. То есть имеется ограниченное количество слотов, в которых можно хранить небольшое число предметов. А как известно, в «Аллодах 2» или «Проклятых Землях» инвентарь был практически неограничен. Конечно, некоторое ограничение все-таки существовало, но это

достаточно большая величина, можно было носить за собой одновременно очень большое количество вещей. Не имея исходников, при помощи скриптовой системы DS мы смогли переделать интерфейс так, чтобы он как можно более соответствовал стилю «Аллодов». Теперь у нас также почти нет ограничений на количество переносимых предметов. Так же было очень много изменено в области графического дизайна игры. У нас в изрядных количествах используются свои собственные предметы, объекты, монстры...

Е.С.: Между прочим, с интерфейсом DS пришлось изрядно повозиться. И мы очень благодарны Владимиру Чеботареву за по-



мощь в области программирования интерфейса. На данный момент ни один из модов к DS не может похвастаться такими радикальными изменениями интерфейса!

«МикК»: Как в игре будут новые модели монстров?

Г.С.: Да. На основе аллодовских прототипов делались трехмерные модели, анимация. Сколько было перепробовано разных вариантов, сколько скетчей нарисовано и сделано разных моделей — трудно даже представить! Это касается не только монстров, но и оружия, доспехов. Например, у нас в игре используется порядка 150 различных видов оружия. Были воспроизведены в трехмерном виде все предметы, которые есть в первых и вторых «Аллодах», также был добавлен ряд наших собственных изобретений. По большей части это разные уникальные

артефакты. Некоторые из них можно увидеть даже в демо-версии, которая доступна для скачивания у нас на сайте. Это, к примеру, фамильный меч главного героя игры. Он существует в мире «Аллодов» в единственном экземпляре. Или вот еще брошлет Ан-Анора, вокруг которого развивается сюжетная линия игры. По ходу игры такие предметы будут встречаться регулярно. Ведь «Аллоды» всегда отличались большим разнообразием в плане боевого арсенала, и нам хотелось бы сохранить и развить эту добрую тради-



цию. Также нами было сделано множество новых объектов для дизайна карт. Например, модели различной растительности, камней, домиков для того, чтобы лучше передать атмосферу «Аллодов» и как можно меньше использовать элементы дизайна из DS. Кроме того, в игре вы услышите музыкальные композиции, которые были написаны специально для игр серии «Аллоды». Все это благодаря любезности Nival Interactive, за что мы им также очень признательны!

«МикК»: А как у вас складываются отношения с «Нивалом»? Как вы добились разрешения на разработку такого проекта?

Г.С.: С командой «Нивала» мы знакомы достаточно давно, и у нас сложились хорошие, дружеские отношения. Мы очень уважительно относимся к этим разработчикам и считаем, что это лучшая и наиболее профессиональная команда на просторах СНГ. Это настоящий «русский Blizzard!» Никаких проблем с разрешением на разработку некоммерческого продолжения «Аллодов» у нас не было. «Нивал» поддерживает подобные проекты на основе собственных сеттингов и относится к таким инициативам весьма положительно. На их сайте регулярно публикуются новости о «Легендах Аллодов», нам разрешили использовать наработки по предыдущим играм во вселенной «Аллодов». И мы очень признательны «Нивалу» за помощь, так как без нее нам было бы гораздо сложнее работать над этим проектом. Отдельно хотелось бы поблагодарить за всестороннюю поддержку генерального директора Nival Interactive Сергея Орловского и всех сотрудников компании!

Е.С.: Скажу честно, мы верим, что однажды «Нивал» сможет превзойти Blizzard, создав игру, которая затмит слову WarCraft и Diablo!

Окончание следует

ШКОЛА МОЛОДОГО ДЕВЕЛОПЕРА

Андрей [Aerial] СТОЛЯРОВ aerial@ukrpost.com.ua

ВСЕ НА СТРОЙКУ МИРОВОЙ 2

Ну, что, продолжим наше путешествие? Продолжим, а как иначе...

http://dev.dif.ru — ну и как же не вспомнить об этом СНГшном портале, посвященном геймдеву? Многие, наверное, и так знают про разработки команды, возникшей под

вдохновителем и организатором Конференции разработчиков компьютерных игр (КРП), смена формата понятна и оправдана. Впрочем, вероятно, что в самом ближайшем будущем именно DTF станет самым интересным и крупным ресурсом, посвященным разработке игр — надеемся, не только в СНГ. — Прим. Кертиса.)

http://nehe.gamedev.net/

— а я, наивный, думал, что круче Гомасутры ничего не бывает! Еще как бывает! Конечно, по разнообразности и общему объему информации сайт Neon Helium Productions немного уступает Сутре, но!! 50 уроков по OpenGL (от А до Я, сам только вот скачал, но отзывы исключительно положительные), два десятка других статей, куча собственных проектов (кстати говоря, тут я узнал, что **game dev.net** — тоже один из них!)

А какая атмосфера! Полный антифиш (проше было бы сказать, «неформат») ©, если знаешь англиш, чувствуешь себя почти так же, как на Геймдеве.ру. А еще здесь проводятся интересные конкурсы для любителей своего дела. Вряд ли нужны еще слова, чтобы обрисовать характер данного ресурса. Это один из лучших представителей жанра ©.

http://pmg.org.ru/ — слабый дизайн, зато неплохое содержание. Всего помню-но. На сайте живут статьи, архивы (объемная или объемная информация на какую-либо тему), переводы иностранных источников. Среди статей: искусственный интеллект, графика (3D и 2D), общее программирование. Немалый архив книг (опять же ИИ, графика, программирование), а также их обзоры со ссылками на электронные магазины. Есть книги, к геймам не очень-то причастные (неверные сетли), но полезные в перспективе. То, что ряд статей и книг уже относительно стары (середина-конца 90-х), это не уменьшает их достоинства. Вниманию! На данном ресурсе расположен **Народный учебник по OpenGL** (переводы — **NeHe Productions**), включающий более 40 уроков!!! Люди, не знающие языка, искренне благодарны вам, камрады! Если бы этому сайту устроить косметический ремонт и впредь вкладывать больше сил в обновления, цены бы ему было.

Так-с. Пожалуй, с универсальными ресурсами мы разобрались. Я, конечно, не берусь утверждать, что нет больше в Интернете таких больших и ярких геймдев-сайтов, но пока их не видел (Квидиш

слишком? — Нет. — А он есть!) ©. Приступим, как и обещалось, к мелким, но от того не менее значимым ресурсам. Так как в этой категории нас ждет просто неистощимое количество претендентов на приз, а обзорить их целиком просто физически не представляется возможным, мы номинируем наиболее заметные и интересные.

http://www.gametutorials.com/ — суть

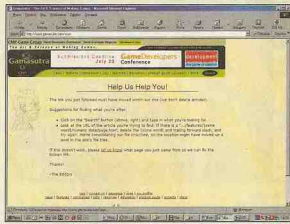
этого сайта ясна из названия: вашему вниманию предлагаются tutorиалы по программированию. Есть разделы C, C++, Win32, Networking, OpenGL, DirectX, Game Tutorials. Судя по описаниям, очень неплохие обучающие, особенно для тех, кто находится в процессе активного познания и стремится как можно быстрее познать что-нибудь рабочее, познав основы основ программирования игр. Сюда стоит зайти даже полным чайникам в программировании, так как есть tutorиалы даже на отдельные рубрики программирования на C и C++ — простые циклы, условные операторы и пр. В общем, стоящий ресурс для начинающих — впрочем, и те, кто уже кое-что в этой премудрости понимают, смогут найти для себя интересные примеры.

http://gamemaker.webservis.ru/ —

Game Engine своими руками: 10 уроков по началу создания игры и концепции движка, начиная от общих сведений до освещения, коллизий и тумано, плюс несколько других статей, среди которых стоит особо выделить четыре, посвященные исключительно построению ландшафтов, открытых и закрытых пространств.

http://www.opengl.org.ru/index.html

— и это все посвящено исключительно OpenGL!!! Вот это да! Информация по многим аспектам 3D — свет, цвет, туман, антиалиазинг и прочая, прочая. К сожалению, в онлайн-варианте нет на англиш (по крайней мере я не нашел русского). Зато, запо-



крылом **Daily TeleFrog**. Так что информация, предлагаемая на этом сайте, определенно заслуживает внимания. Во-первых, хотелось бы отметить свежие выпуски мировых игровых рейтингов. Во-вторых, прикольный, регулярно обновляемый раздел — **Записки разработчиков**: действительно интересно следить за развитием проектов, событиями в команде и ближайшими планами общественных игроделов. Ну, и в-третьих, **Статьи**. Хотя тут разбросано множество кому-то очень нужных и для кого-то абсолютно бесполезных текстов (взять, к примеру, разработку игр для мобилок), но присутствуют и несколько «фундаментальных» трудов. Отдельное спасибо хочется сказать авторам **Анатомии дизайна-документа**, **Азбуки дизайнера**, **Признаков плохого дизайна** и некоторых других текстов (в основном, к сожалению, переводных ©). Интересно многим читателям (о уж гейм-журналистам подавно) будет рубрика **Авторские колонки**, где публикуются еженедельные отчеты о событиях в игровом мире. В целом сайт отличный, выделяется обилием статей на чисто административные (в нашем подполье мире хитрых толстосумов и финансовых рисков © подобные сведения очень даже пригодятся) и даже попопсихологические (редко встречающийся ракурс) темы, а вот по программированию информации маловато будет — зато то, что есть, заслуживает пристального внимания. Опять же, здесь довольно много качественных переводов текстов Гомасутры. В целом портал добротный и гармонично дополняет ресурсы, посвященные в основном технической стороне дела. [Кстати говоря, нужно заметить, что недавно DTF исполнилось пять лет, и они объявили о смене формата издания: вместо «все об играх» — «все об игровой индустрии». Если учесть, что именно DTF является идейным



лучив книгу, любезно предоставленную авторами для свободного скачивания, вы будете иметь возможность учить OpenGL, наслаждаясь литературным русским ©!

<http://steps3d.narod.ru/> — законченный сайт, освещающий конкретные аспекты OpenGL. На момент последнего захода мне попалась информация о работе с расширениями и о мультитекстурировании. Есть поле под проекты, но их самих пока еще

нет. Сайт вроде как новый, только 2003 года регистрации, так что в перспективе может получиться очень хороший ресурс. Привлечен шепоткой юмора (и про БГ пару слов ☺). Скачать много не получится, но кое-что уже имеется, включая иллюстрации к оригинальным статьям. Масса ссылок (OpenGL, трассировка лучей, эффекты и очень много другого), в отдельный раздел выделены ссылки на различные движки!



<http://directxdesign.narod.ru/> — если есть сайты, посвященные исключительно OpenGL, как может быть, чтобы был отделен вниманием DirectX? Вот и этот проект, просуществовавший всего без малого год и выданный на-гора 5 статей, благополучно застался при жизни его года нозд. Но ведь не зря я вспомнил три! Со временем проект перерос себя и трансформировался в <http://gamedesign.narod.ru/>, продолживший тему. К сожалению, и на этом сайте последние статьи датированы 2001 годом. Обидно, ведь все так хорошо все начиналось.

<http://gdlinks.hut.ru/> — совсем маленький сайт, представляющий собой коллекцию ссылок на нужные сайты и просто странички. Как говорится, размер не имеет значения: тут есть как известные всем и признанные авторитеты, так и никому ранее не известные. И снова разочарование: последние изменения были произведены аж летом 2002, ссылок всего 138. Зато именно благодаря таким сайтам, как это можно легко отыскать интересную информацию, которую более развитые ресурсы могли просто проигнорировать, а через поисковик искать накладно. Безусловно, появились уже и битые линки, но несмотря на то что автор сайта заслуживает уважения и всечасно похвал за предоставленную в свое время работу.

<http://fy.cc.fer.hr/~unreal/thredbook/> — еще одна немаломощная открытая мной полезная сыпалочка (зашел на нее, кстати, через одну из рассмотренных выше страниц). Вашему вниманию предлагается официальное руководство по OpenGL (OpenGL Programming

Guide). Копируйте сами! Silicon Graphics. Хотя оно и 1994 года, но вполне может помочь в работе, расширить технические горизонты ☺. Посмотрите, авось, кому сойдется? <http://www.igda.org/> — и напоследок — International Game Developers Association. Теплое местечко, где, как я понял, тусуются профессиональные игралы (в основном заокеанские). Судя по названиям рубрик, «строители миров» здесь ищут поддержки, создают полезные контакты, заявляют о себе, советуются и просто общаются. Само собой разумеется, язык — английский. В принципе, интересное место, где можно найти нужных людей, которые действительно хорошо знают свое дело. Но... Я для себя решил — мне

пока туда соваться совсем еще рано! Вот наращу мозговую мышцу, нобью руку, тогда ☺... А пока я буду учиться. А вы читайте, если интересно. Ведь придется и нам создавать в конце концов официальную организацию, способную не только предоставить командам духовную и ментальную пищу, а и поддержать на юридическом и экономическом уровне ☺... Ну, короче, размялся я — но ведь не вредно...

Следует еще, пожалуй, добавить, что на первых пяти порталах вы найдете регулярно обновляемые новости игровостроительного мира (но не надейтесь увидеть там превью или ревью собственно компьютерных игр — разве что обсуждения на форуме или ТХ-анализ ☺).



Вот пока и все. Но это только пока ☺. Потому что коль уж я все-таки решился на это трудовое дело (а решился я ни много ни мало месяца два — Кертик свидетель) — закидать играющую «качественность» (которая, возможно, частично синтезируется в «качественность» творящую) интересными ссылками (возможно, информация, к которой они ведут, поможет кому-то самоопределись), то просто так я не смогу закончить. Буду исследовать Паутину дальше. Мо-

жет, еще чего накопаю. А пока оставляю вас дороге познания, может, и вы мне тройку-другую полезных линков чиркнете. А то даже на найденных страничках все перекликать — очень уж долго.

<http://kk.kema.at/files/kkrieger-beta.zip> — ну что я говорил! Не могу я просто так закончить. Вот и сейчас, во время очередной вылазки на мировой информационной фронт, наткнулся на любопытнейшую вещь. Продукт команды „produkt“ (если правильно написал) ☺. На самом деле, все более чем серьезно. Ребята написали 3D-шутер, который уместился в 96 Кб. Да, это всего один не очень длинный уровень. Да, объекты повторяются. Да, очень плохо визуализировано освещение и тени, все пять видов оружия, 4 вида тупых про-



тивников. И жуткие тормоза ☹ Hol 96 К — это вам не то ☹! Спешу разочаровать обладателей старых компов: меньше чем на 1.5 Гц+512 рэмы+64 мэра видяки играть и не пытайтесь ☹. Но посмотреть хотя бы ради спойд-шуга стоит ☺.

Все, теперь уже точно время говорить: «До новых встреч». Напоследок хочу извиниться, если рассказав о слишком старых или недостаточно полных сайтах. Но так как времени их все пересмотреть не будет (кроме того, сам-то я ведь тоже не профи, чтобы сразу видеть, где лажа), то расскажу о том, что было проверено лично (пусть и не полно) или доверено содержательным описаниям. Как всегда, жду вашей критики, вопросов и предложений. Выбывает! И помните: 1) свободный доступ к информации — великая сила; 2) кто ищет, тот всегда найдет; 3) поиск не заканчивается никогда ☺...

Маленький апскрипт от Кертика: как всегда, не смог удержаться от рекламы, но с недавних пор на **MIK-Portal'e** появился специальный раздел форума, ориентированный на тех кто хочет (или уже разрозывает) игры. В дополнение к обсуждению различных вопросов там выложен ряд моих заметок об игровом. В перспективе — привлечение на наш Портал разработчиков и создание украинского аналога DTF со статьями, закрытыми форумами, вконсалми и т.д. Велком на наш форум — <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=42>.

Евгений МОКРИЦКИЙ Jin_email.ru

АБУКА ИВУКА ИЛИ О РАБЕТАНИИ СЕТЕЙ

Много всего было сказано на страницах многочисленных изданий о сетях. Но то ли я проглядел, то ли все всё знают и поэтому пишу где в общих чертах...

Хочу предложить вашему вниманию статью, призванную заставить читателей «Моего игрового компьютера» бегать по дому с зажатой в одной руке свежим номером, а в другой — с проводом и обжимным инструментом. Это статья является инструкцией по построению игровой домашней компьютерной сети практически с нуля.

Фу, какая избитая тема, скажете вы. Нет, отвечу я. Тема самая что ни на есть актуальная и даже имеет одно новшество.

Итак-с, приступим...

Китайские заслуги

Настало время, уважаемый читатель, когда братья-китайцы снабдили весь мир дешевыми и качественными электронными изделиями. В числе коих находятся и комплектующие для моего и вашего ПК. Вот она, эра золотого века, когда у каждого есть сосед и почти у каждого соседа есть свой компьютер.

А о чем вам, живущим в этом золотом веке, говорит слово «сеть», спрошу я вас? Правильно, сетями рыбу ловят. Да, еще и на футбольных воротах сетка есть, и на баскетбольном кольце. Не поверите, уважаемый читатель, но еще и компьютеры в сеть связывают! А если серьезно, то все уважающие себя читатели «Моего компьютера» и «Моего игрового компьютера» так или иначе знают, что компьютерная сеть необходима владельцу ПК, как пиво, воздух и вода.

Аргументы

Приведу пару неоспоримых аргументов в пользу создания сетей, и приступим непосредственно к изучению практического материала. Итак.

✓ Допустим, у вас есть один фильм, а у соседа два фильма. Теперь соединив ваши компьютеры в сеть — и вуаля, у вас с другом уже есть по три фильма.

✓ Какими бы умными ни делали ботов разработчики игр, но до человеческого коварства им далеко. Сеть позволит вам получить злобного и хитрого бота, которому может не будет потом, после сражения, на лестничной клетке объяснять, где и в чем он был прав.

Этапы большого пути

Первым этапом, предшествующим непосредственно прокладке сети, является ее планирование. Планировать лучше с толпой единомышленников, благо, такие всегда находят-

ся (ж, если бы это было правдой во всех случаях — прим. ред.). Для стихаизации несоответствий и поднятия энтузиазма рекомендуется накатить всей группой единомышленников пивка или чаю с хексом (на ваше усмотрение). Когда наконец-то все поняли, что сетка — это весело и прикольно, начинаем проводить финансовую прикидку. Значит, если единомышленников всего 2, то необходимо приобрести 2 коннектора RJ45 (2x50 коп.) и провод — витую пару 5-й категории. Главное, что необходимо знать о проводе, — это его длину, здесь действует ограничение до 100 м на один сегмент провода. (Но можно и чуть больше, особенно если использовать сетевой кабель типа П-296 (кабель полевой дальней связи, рис. 1, 2, 3). Этот кабель военного назначения устойчив к воздействию воды и перепадам температур. Сам провод весьма прочный, из-за чего его допустимо «фровезиивать» на значительную длину. При использовании кабеля П-296 люди умудрялись обеспечивать устойчивую связь на участках провода длиной до 500 метров, что втрое превышает допустимый стандарт. — Прим. ред.).

Действия

Для предварительной прикидки прокладки сети берем капроновую нитку и протягиваем от одного компа к другому по такой траектории, чтобы его не перебили дверями/окнами, копытами, коньками... Желательно проложить провод по плинтусу. Далее в окно или через инженерные каналы, где стоят счетчики электроэнергии и висят электрические и телефонные провода.

Будьте аккуратны! Провод ни в коем случае не должен быть зажат под прямым углом. Рекомендуемый радиус изгиба: $R \geq 10 \times D$ (где D — диаметр провода). Измеренную с помощью нитки длину необходимого кабеля следует умножить на коэффициент ~1.5, так как пару метров может съесть провисание провода и т.п. «непредсказуемости».

Цена провода зависит от приобретаемого метража, рекомендуемая стоимость — около 0.75 грн. за 1 м.

Смотрим карты

Ну и, конечно же, нам понадобятся сетевые карты. Первым делом посмотрите на заднюю стенку своего системного блока. Во многих новых материнских платах производители зачастую интегрируют сетевые адаптеры прямо к матер. плате.

О сетевых картах/адаптерах при покупке необходимо знать следующее. Во-первых, они долж-

ны поддерживать скорость передачи 100 Мбит/с, во-вторых, чип, на котором построен адаптер, предпочтительно должен быть брендовым — 3Com, Realtek, Intel и т.п. К примеру, можно взять карточку Surecom или Canyon на чипе Realtek, рис. 4 (находитесь RT18139C на чипе и крошечки нарисованы). Стоимость подобных сетевых карт варьируется от 4 у.е. и до...

В принципе, для соединения 2-х компьютеров вышеперечисленное — это все, что нам понадобится.

Если же нам необходимо связать несколько компьютеров, то нужно приобрести коммутационное устройство — свитч (рис. 6). Основные параметры свитча должны быть следующими: поддержка скорости 100 Мбит/с, 5 или 8 портов (для небольшой домашней сети). Ориентировочная цена — от 18 у.е. и выше.

При планировке сети с использованием свитча необходимо учесть, что свитч — активное оборудование, и ему необходима розетка для питания! В свете некоторых нюансов рекомендуется поставить свитч у кого-то дома (около компьютера), а остальным тянуть провода к этому человеку (свитчу).

С оборудованием, пожалуй, все.

Ждем провода

После приобретения всего вышеописанного вы приходите домой с полными сумками всякой всячины и, выложив это все на пол, смотрите на гору всяческих штук. Ну что ж, после пятиминутной медитации приступаем!

Ставим свитч или не ставим (если соединяем 2 компьютера), прокладываем провод, стараясь закреплять его через каждые 2.4 метра, чтобы не провисал. Теперь мы имеем компьютеры, возле которых валяются окончания протянутого провода и сетевые карты (рис. 4). Сетевую вставляем в РС-слоты материнского плат, а кончики сетевых проводов обжимаем коннекторами RJ45 (рис. 7).

При создании домашней сети желательно помнить, что при прямом соединении ПК и при использовании свитча концы кабеля необходимо обжимать по-разному! Вариант прямого соединения используется для связывания 2-х компьютеров без промежуточного звена или для связывания 2-х хабов и т.п. При объединении ПК в сеть с помощью свитча кабель обжимается одинаково с обеих сторон, соответствующее расположение проводов приведено на рис. 8.

Особое внимание я хочу акцентировать на этапе обжима провода. Обжать можно разными способами.

Рис. 3

Рис. 2

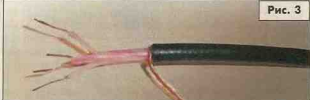


Рис. 1



Рис. 4

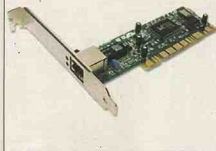


Рис. 12

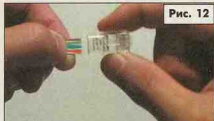


Рис. 5



Рис. 7



Рис. 6



Рис. 13



Рис. 9

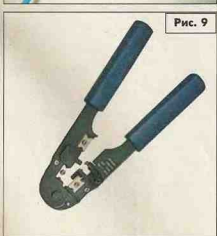


Рис. 8

✓ Сразу на месте покупки кабеля, но тогда нужно будет делать проход в оконной раме/дверной коробе как минимум 10x12 мм (под размер коннектора RJ45).

✓ Приобрести (от 45 грн.) или одолжить обжимный инструмент (рис. 9) и обжать самому, при этом под провод в оконной раме/дверной коробе надо будет сделать отверстие диаметром 7-8 мм (диаметр провода D = ~6 мм).

✓ Самый последний вариант — обжать проводки тонкой отверткой (не рекомендуется).

Для обжатия берем кабель, аккуратно снимаем основную изоляцию (на 1 см), обнаруживаем 8 разноцветных проводков (рис. 10), выстраиваем их в линию и ровняем (рис. 11). Согласно картинке вставляем в коннектор RJ-45 (рис. 12), обжимным инструментом (рис. 13) или отверткой вгоняем металлические желтые пластинки-фиксаторы в проводки.

Будем считать, что обладая достаточно ровными руками и руко-

дствуя этой инструкцией, вы все сделали правильно и воткнули коннекторы в нужные разъемы ☺.

(Если вы решили использовать кабель П-296, то надо помнить, что он имеет всего 4 провода. Но ничего страшного, ведь в витой паре 5-й категории из 8-ми внутренних проводков используются только 4 (исключение — сети гигабит Ethernet, но многим это не светит ☹). Поэтому, обжав П-296 вот таким вот образом — рис. 14, — мы получаем вполне работоспособный сегмент сети. — Прим. ред.)

Рис. 10

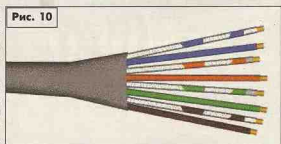


Рис. 11



Рис. 14



30M. No. 1734

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-357

Валентина Маркевич-Кравченко.

30M. No. 1734

Еженедельник

31

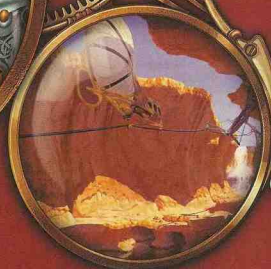
-32

2

2004

АВГУСТ

серийный



Уже почти совсем очень скоро!

обновленный
М И К в новом дизайне!

**Требуйте в местах продажи
периодической печати!**

Внимание! Остерегайтесь подделок!

Подписной индекс 22307

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN



phenomic

POWERED BY
game spy



JoWood
PRODUCTIONS

PUCCINI
MULTI-M
www.multitrade.com.ua

Multi
trade

© 2003-2004 Phenomic Game Development. © 2004 JoWood productions. All Rights Reserved. © 2004 «Руссобит Паблишинг». © 2004 «Мультитрейд». Всі права захищено.
Видавець на території України - компанія «МУЛЬТИТРЕЙД». З питань гуртових закупок звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua