

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 29(139)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

19.07.2004

GOthic II

Die Nacht des Raben

Карсары II

TRUE CRIME

STREETS OF LA™

Фенимор Филмор

THE

WESTERNER

SAMSUNG

СПРОБУЙ, ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

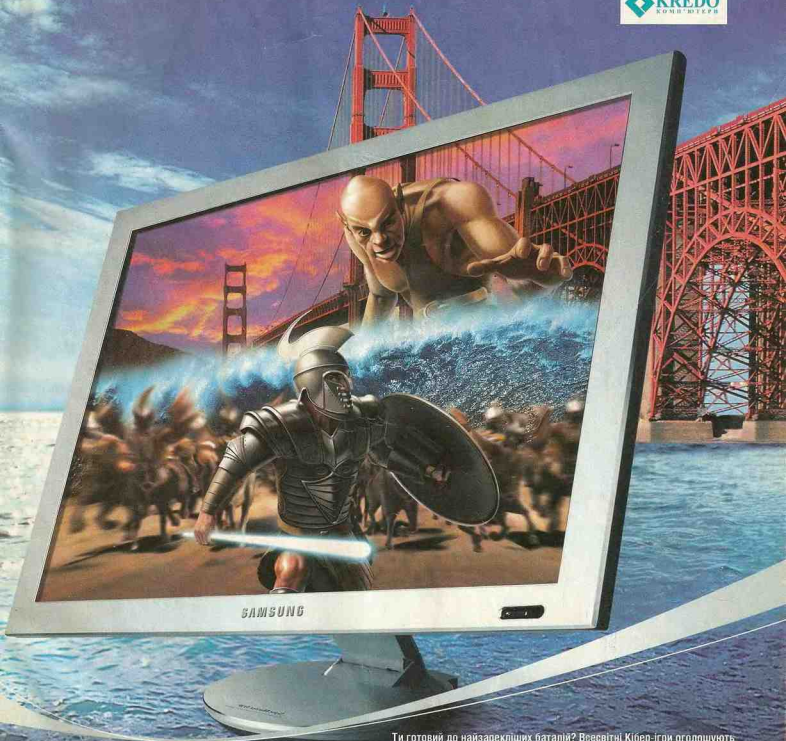
Всесвітні Кібер-ігри в Україні

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. Келецкая
- ✓ упол. Кашибинского и Ленинградской
- Днепропетровск**
- ✓ киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ киоски «Союзпечать»
- ✓ магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Атема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Данбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ киоски «Торгпресса»
- ✓ киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ Торговые лотки:

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

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

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИПНІ 2004



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

2-і ПРИЗИ - джойстик Rockfire
(безпроводний)

3-і ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1



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

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

Список статей

- Евгений ШИШОВ.
NFS Underground 2, стр. 7.
- L.A.V.R.
Корсары II, стр. 8-9.
- Кирилл ТАЛЕР, Maniac.
The Westerner, стр. 10-12.
- Red Imp.
Ricochet Lost Worlds, стр. 13.
- AntDroid.
Gothic 2: Die Nacht des Raben, стр. 14-15.
- Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n
TrueCrime: Streets of LA, стр. 16-17.
- Алексей ТУР aka Ieprecon.
The Alamo, стр. 18-19.
- Robotex.
Арена, стр. 20-21.
- LiriK.
Легенды Аллодов, стр. 22-23.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Школа молодого девелопера, стр. 24-25.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-28.
- Евгений МОКРИЦКИЙ.
Азбука «паука», или О плетении сетей 2, стр. 29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

А в ДЗВР вовсю ведутся ремонтные работы! Буква «Д» при облицовке сорвалась и придавила северное крыло Кадетского корпуса. Агенты устроили тотализатор: кого из будущих защитников Виртуальной Реальности зовали, а кто остался на гауптвахте в южном крыле? Пока агенты делали ставки, буква «Р» снова проломилла коридор Департамента...

DVD набирает обороты

Вы уже наверняка не раз замечали, что многие компании выпускают свои игры в двух форматах — на CD и DVD. Похоже, что это практика пользуется большой популярностью, и не за горами то время, ког-



да PC-игры, подобно своим «приставочным» собратьям, полностью переключаются на DVD. Но время полного царствования DVD еще не пришло, и сегодня разработчики компьютерных игр совершают первые шаги в переходе на новый формат. Вот и создатели одного из популярнейших игровых сериалов The Sims решили примкнуть к поклонникам этого формата. Как недавно стало известно, сразу два крупных онлайн-магазина — EB Games и Game Stop — начали принимать заказы на **DVD-издание игры The Sims 2**. Игра будет содержаться на одном диске (что, впрочем, вполне понятно). Помимо этого в коробке вы найдете часовое интервью с разработчиками, представляющее собой подробное видео-руководство по игре, подробное руководство по созданию роликов на движке The Sims 2 и ролики, сделанные разработчиками, а так же рассказы о забавных ошибках, которые были отловлены при тестировании и, конечно же, не попали в финальную версию игры. Надо сказать, что издатель данного проекта — компания Electronic Arts, похоже, очень заинтересована в прод-

вижении DVD-версии The Sims 2, так как все, кто приобретет данную игру, получат в подарок дополнительный диск, содержащий «making of», набор обоев, скриншотов и трейлеров, а так же несколько мини-игр, созданных по мотивам The Sims. Релиз второй части «симулятора жизни» назначен на 14 сентября этого года.

Крылья России

Компания «Аелла» объявила об отрывке в печать локализованной версии игры **Red Jets**, созданной студией *InterActive Vision Games*. «Русский» вариант игры носит патристическое название «Крылья России», и появился он в продаже 14 июня этого года. «Крылья России» — реали-



стичный авиасимулятор, возвращающий игрока в далекие годы Холодной войны, выплненный в жанре альтернативной истории. В роли пилота боевого советского са-



молета вы примете участие в серии воздушных конфликтов. Но, несмотря на то, что

сюжет игры на сто процентов вымышленный, боевая техника абсолютно реалистична. Среди самолетов вы найдете такие модели, как МиГ-29, Як-141 и Су-27. Вас ждут опасные боевые вылеты, сложнейшие задания и, конечно же, награды за славные победы в нелегком деле охраны воздушных границ Советского Союза! В игре нас ждет двадцать разнообразных миссий, продвинутая система моделирования погодных условий, детальное отображение кокпита и внешнего вида самолетов, аутентичные ландшафты, созданные на основе спутниковых снимков, реалистичная физика, продвинутая система вооружения и наведения и многое, многое другое.

Тестовое жертвоприношение

Фирма 1С объявляет о начале набора бета-тестеров для тестирования локализованной версии игры **«Жертвоприношение»** (оригинальное название — *Sacrifice*).



Заявки на участие в тестировании принимаются до 15 июля 2004 года, и только от жителей Москвы и окрестностей.

Как вы сами можете видеть, у украинских геймеров практически нет шансов принять участие в тестировании. Однако сам факт того, что работа над локализацией этой замечательной игры идет полным ходом не может не радовать фанатов Sacrifice.

Повод для апгрейда

Компания Valve Software наконец-то обнародовала системные требования своего

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».

ожидаемого проекта **Half-Life 2**. Теперь все поклонники Гордона Фримена могут прикинуть, сколько денег им придется пот-



ратить на апгрейд, чтобы иметь возможность вновь погулять в мир «Полураспада». Итак, для того, чтобы игра пошла, вам потребуется процессор 1,2 гигагерца, 256 мегабайт оперативной памяти и видеокарта, поддерживающая седьмой DirectX. Но, а если вы не привыкли выставлять настройки на минимум и не желаете мириться с «тормозами», то вам потребуется процессор с частотой 2,4 гигагерца, 512 мегабайт «мозгов» и видеокарта, с поддержкой девятого DirectX. Также напомним, что согласно договору, заключенному между Valve и ATI, Half-Life 2 специально «изготавливается» под карточки Radeon. Так что теперь можете сме-



ло подсчитывать, сколько кровно заработанных «енотов» придется выложить для того, чтобы насладиться новыми приключениями «кровавого ботаника».

С монитора — на бумагу

Мы уже давно привыкли, что основой для многих игр и кинофильмов становятся комиксы. О качестве таких проектов мы сегодня говорить не будем, на факт остается фактом: западные компании очень любят переносить героев комиксов с бумаги на экраны мониторов и телевизоров. Но вот об обратном процессе лично я ничего никогда не слышал. И, тем не менее, подобные вещи имеют место. Как недавно стало известно, компания **Majesco** продала издательству **Echo 3 Worldwide** права на выпуск серии комиксов о приключениях обязательной популяристки **Blood Rayne**, которая, как вы все, конечно, знаете, является главной героиней одноименной игры. Первый выпуск комиксов должен появиться в продаже на территории США в октябре этого года, одновременно с релизом **Blood Rayne 2**.

Судя по всему, не только **Echo 3 Worldwide** решила перенести героев игр на бумагу. Недавно в Сети проскочила информация, что уже вовсю создаются комиксы по таким известным игрушкам, как **Alone in the Dark**, **Silent Hill** и **TRON 2.0**.

Движок Far Cry в деле

Поклонники шутеров наверняка еще помнят игру **Far Cry**, не так давно появившуюся на нашем рынке. Думаю, немногие решатся спорить с тем утверждением, что основным достоинством этой игры является замечательная графика. Таким образом, всем было понятно, что лицензирование **Cry Engine** — всего лишь дело времени. Девелоперы из **Crytek** создали мощный «движок», который просто не мог не привлечь внимание общественности. И вот у нас имеется «первая ласточка». Недавно в Сети появилась информация, что молодая немецкая компания **T-N-Turtles** приобрела **Cry Engine** и собирается разрабатывать на нем свой первый проект — 3D-шутер с видом от первого лица. К сожалению, никаких подробностей, касающихся этого проекта, пока что нет. Неизвестно даже рабочее название. Единственное, о чем рассказали разработчики, так это о том, что их игра будет разрабатываться одновременно для платформ **PC**, **PlayStation 2** и **X-box**. Будем надеяться, что в ближайшем будущем нам удастся узнать побольше о проекте с противоположной стороны. Следите за новостями.

Меценат «Цивилизации»

Компания **iEntertainment Network** объявила о том, что нашла инвестора для своей популярной онлайн-игры **Civilization's Dawn**, анонсированной на последней выставке E3, которая проходила в Лос-Анджелесе в мае этого года. На сегодняшний день переговоры с инвестором достигли финальной стадии, и в течение двух месяцев команда получит на руки необходимую сумму. Довольно примечательн тот факт, что сумма сделки и имя инвестора до сих пор держатся в тайне. Однако сам факт заключения договора не может не радовать, ведь **Civilization's Dawn** может стать действительно интересным и неординарным проектом.

Действие игры будет разворачиваться в доисторические времена, где за власть над планетой сражаются четыре абсолютно непохожие друг на друга расы: неандертальцы (**Neanderthals**), гуманоиды (**Humanoids**), мистики (**Mystics**) и чародеи (**Wizards**). Причем игра будет сочетать в себе элементы «классической» MMORPG, такие, как множество различных профессий, кланы и союзы игроков, создание оружия, доспехов и прочих необходимых предметов своими руками, торговля и т.д., с элементами реалтайм-стратегий, таких, как **WarCraft**, **Command&Conquer** и **Civilization**. Правда, до сих пор остается тайной, на каком этапе игры вступят в дело «стратегические вкрапления», и, самое главное, каким образом все это будет реализовано. В техническом же плане разработчики обещают динамическую смену времени

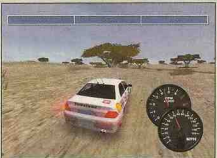
сутки, яркие спецэффекты и мощный звук. Релиз **Civilization's Dawn** намечен на 2006 год.

Реальная виртуальность

Постоянные читатели нашего издания, возможно, помнят последний отчет с КРИ, в котором мы упоминали о «симуляторе дракона», разрабатываемом компанией **Gaijin Interactive**, в котором виртуальный монстр управлялся не мышкой или джойстиком, а движениями рук игрока. Тогда, в Москве, очень многих посетителей привлекал стенд, посреди которого стоял человек и махал руками, не отрывая взгляда от плазменного экрана. Впрочем, разработчики уже довольно давно экспериментируют с подобным «нетрадиционным» управлением. И вот, недавно стало известно, что компания **In2Games** разработала «революционное устройство жестиконного ввода» — перчатки **Gametrek**. Их основным преимуществом перед уже существующими аналогами является возможность следить за перемещениями рук в трехмерном пространстве. Нет ничего удивительного в том, что первой игрой, в которой исполняют новую технологию, станет трехмерный фэнтезийный, который будет носить название **Gametrek: Dark Wind**. **In2Games** гордо именует свою новую разработку «первым в мире фэнтезийным с видом от первого лица». Разработчики утверждают, что перчатки позволяют игроку драться с виртуальным противником по всем правилам современного бокса, используя реальные удары и их комбинации. Впрочем, **Gametrek: Dark Wind** — всего лишь первая ласточка, со временем **In2Games** намеревается создать симуляторы гольфа, тенниса и бейсбола, которые также будут использовать технологию **Gametrek**. Но это все в будущем. **Gametrek: Dark Wind** разрабатывается для платформ **PlayStation 2**, но если новая технология придется по душе геймерам, не исключено, что со временем подобные игры появятся и на **PC**.

Жми на газ!

Компания **Oxygen Interactive** анонсировала новый гоночный симулятор **Euro Rally Champion**, который разрабатывается одновременно для платформ **PC** и **PlayStation 2**. Данный проект, в отличие от симуляторов, выходящих в последнее время, не смо-



жет похвастаться автомобилями, имеющими реальных прототипов или узнаваемых лицами гонок. Разработчики явно не собираются поражать игроков гром-

кими именами и названиями. Судя по всему, нам предлагают совершенно «рядовую» иг-



ру, за которой любители жанра смогут скоротать вечерок-другой и с чистой совестью положить на полку. Euro Rally Championship предоставит игрокам стандартный набор возможностей — обычные гонки по пересеченной местности и те же самые гонки, но только в рамках Чемпионата Европы. В перерывах между заездами можно будет модернизировать своего «железного коня», истратив заработанные в гонке деньги. Единственным оригинальным моментом в Euro Rally Championship можно назвать режим Extreme Exhibition, где вам придется продемонстрировать свои навыки экстремального вождения. На дорогах появится множество препятствий, трюмплинов и т.д., которые нужно преодолевать, чтобы добраться до финиша. Релиз Euro Rally Championship намечен на 10 сентября этого года.

Заплатка на броню

Фирма 1C и компания Best Way сообщают о выпуске **обновления версии 1.12.2** для игры «В тылу врага». Патч вносит огромное количество изменений и дополнений. Добавлена возможность изменения раскладки управляющих клавиш и построения команд в очередь при помощи



нажатия клавиши **SHIFT** и клика кнопкой мыши. Решена проблема возникновения рассинхронизации (Out Of Sync) в сетевой игре. Значительно повышена производительность при игре через Интернет. Изменен

баланс уровней сложности игры. Повышена стабильность игры при одиночном прохождении. Полный перечень изменений вы можете найти на сайте игры (<http://games.1c.ru/outfront/misc.php?action=patch>). Там же можно скачать и саму заплатку. Размер — 3,4 Мб.

Прими участие в разработке

Компания DTF Games объявляет о начале литературного конкурса, посвященного военно-исторической стратегии «Сталинград». Суть конкурса в следующем: фанатам, любителям стратегий и истории Великой Отечественной войны предлагается поразмышлять на



тему «а что, если бы...» и аргументировано ответить на один из трех вопросов, относящихся к истории Сталинградской битвы. Итак:

1. Что было бы, если бы немецкие войска полностью захватили Сталинград в ходе сентябрьского штурма города?



2. Что было бы, если бы немцы, поняв бесплодность кровопролитных уличных боев, отвели войска с территории Сталинграда и заняли оборону в большой излучине Дона?

3. Что было бы, если бы танковая группировка Манштейна прорвалась к окруженной 6-й армии в ходе операции «Зимняя гроза»?

От участников организаторы ждут не только ответы на эти вопросы, но и обоснование именно такого развития событий. Авторы максимально подробной и достоверной (в рамках альтернативной истории, конечно) версии будут по достоинству оценены призовыми жюри конкурса, состоящим из разработчиков игры, представителей сообщества «Сталинграда» и известных военно-исторических экспертов. Трое лучших получат призы: экзemplары «Сталинграда», военно-историческую литературу и другие подарки.

Заявки на участие в конкурсе, а также годовые эссе принимаются до 1 сентября 2004 года включительно по адресу konkurs@stalingrad-game.ru.

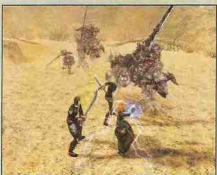
Так что если вы интересуетесь историей второй мировой войны, обладаете хорошей фантазией и умеете достаточно убедительно аргументировать свою точку зрения, то можете попытаться счастья и, возможно, именно ваш вариант развития событий будет воплощен в игре.

Тем же, кто забыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что «Сталинград» — это реалтаймовая стратегия, создаваемая на движке «Блицкриг». Действие игры разворачивается в период с середины июля 1942 по январь 1943 года и описывает события одного из самых драматичных эпизодов второй мировой войны. В рамках двух кампаний игроку предстоит сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города, после чего, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта. Если вас заинтересовал этот проект, загляните на официальный сайт (<http://stalingrad-game.ru>) и официальный форум (<http://forums.games.1c.ru/?id=280671>) игры.

Dungeon Siege 2 задерживается

Компании Microsoft и Gas Powered Games объявили о переносе даты релиза продолжения популярной игры Dungeon Siege. Вторая часть этого hack-n-slash а появится не раньше весны 2005 года. Причины задержки не сообщаются.

Действие **Dungeon Siege 2** вновь перенесет нас в сказочную страну Аранну, в которой разгорелась кровопролитная гражданская война, развязанная могучим чернокнижником по имени Валдис. Собственно, он и будет главным противником нашей группы героев. Нас ожидает переработанная сис-



тема развития навыков, новый трехмерный движок, который породит игроков красивой графикой и яркими спецэффектами. Кроме того, разработчики обещают, что к трудоемкой, стала полюбившемуся игрокам по первой части игры, прибавится еще несколько видов вычужных животных, а сам игровой процесс станет более кинематографичным и будет изобилывать множеством скриптовых роликов.

ПрогамТех
КУПИТЬ/ПРОДАТЬ/РЕМОНТ/НАСТРОЙКА
ВЖИВАНИИ
Компьютеры, комплектующих
та периферия
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15



NEED FOR SPEED Underground 2

Евгений Шишов
Vigo_master@km.ru

Открой для себя живой, свежий мир тонинговой культуры — бесконечных ночных гонок, запаха паленой резины и разбитых болидов, перепуганных мирных жителей и радости победы...

Ну что уважаемые господа читатели! 23 апреля 2004 г. компания Electronic Arts официально заявило о начале работ над

во изменяющимися погодными условиями, различными дорожными покрытиями, ну и, как всегда, backward, nitro и т.д., и т.п. Гонки проходить будут не только в городе, но и за его чертой. Все это великолепие будет держать игрока возле монитора до посинения мышки и тетки Клаудии ☺.

✓ Также будет значительно расширен автопарк — более **30 лицензированных машин** (все бренды из первой части, плюс несколько новых).

✓ Праздник на улице любителей четыре часа проколупаться в машине и три минуты поездить ☺, во второй части вам предоставят **ВДВОЕ** больше возможных фишек для издевательств над машиной, что вместе дает **70 миллионов** возможных комбинаций. Теперь-то уж точно «ни у кого не будет такой машины, как у меня ☺», и никто не будет обделен своим индивидуальным средством передвижения, все зависит теперь только от вашей фантазии. Среди новых фишек очень выделяются **двери-крылья** (как у Lamborghini), очень уж они стильно смотрятся, плюс установка

Разработчик/Издатель: EA Games

Жанр: легендарный Arcade/Race

Системные требования:

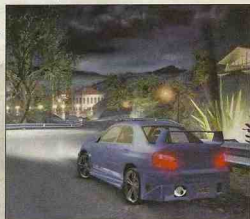
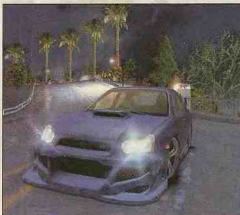
✓ **минимальные:** P3-700, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео,

✓ **оптимальные:** P4-1400, 512 Мб ОЗУ, 32 Мб видео)

Платформа: PC, PlayStation 2, X-Box, Game Boy Advance, Nintendo Game Cube

Дата выхода: осень 2004 г.

ми пердами. До сих пор не известна судьба режима LAN, а то, помнится, в прошлой части про нее зобили ☺, а у нас в клубов и домашних сетях в основном так и играют.



сиквелом первой части несомненного хита *NFS Underground*, только через Интернет разошедшегося тиражом в 5 млн. копий. После нескольких месяцев партизанского молчания Greg Uhler (продюсер) поднял занавес над столь ожидаемым сиквелом, и дал возможность немного пообщиваться нам, рядовым геймерам ☺. Сжимайте журнал покрепче и читайте, что нас ждет во второй части, и какие фиш разработчики наобещают на этот раз.

✓ Первое, что хотелось бы отметить, и чем делоперы так гордятся — это **новый геймплей**. Теперь не будет бесконечного конвейера трасс. Чтобы где-нибудь заработать, придется самому искать чемпионаты, кубки или просто зезды на деньги, а по пути можно и прикупить в магазинах новых крутых девайсов (ага, а может еще пушку додуть, и вообще будет GTA ☺... Хо-чууу — ☺ реклама мароженого).

✓ Второе, в связи с изменением концепции игры, появятся **три новых режима**, о которых сказано два слова, и то по-английски... ☺

✓ Трассы наконец-то станут разветвленными, так что может пригодится карта (хотя ей пришлось пользоваться и раньше, но, судя по инфе, разветвления будет го-ораздо больше). Конечно, если я правильно понял, то будет предоставляться почти **полная свобода передвижений**, что, по словам разработчиков, является самой желанной фишей всего игрового населения.

✓ А чтобы свободно передвигаться, будет предоставлено 200 км. просторов в **пяти свежих окрестностях**, с риаптаймо-

во изменяющимися погодными условиями, различными дорожными покрытиями, ну и, как всегда, backward, nitro и т.д., и т.п. Гонки проходить будут не только в городе, но и за его чертой. Все это великолепие будет держать игрока возле монитора до посинения мышки и тетки Клаудии ☺.

✓ Также будет значительно расширен автопарк — более 30 лицензированных машин (все бренды из первой части, плюс несколько новых).

✓ Праздник на улице любителей четыре часа проколупаться в машине и три минуты поездить ☺, во второй части вам предоставят ВДВОЕ больше возможных фишек для издевательств над машиной, что вместе дает 70 миллионов возможных комбинаций. Теперь-то уж точно «ни у кого не будет такой машины, как у меня ☺», и никто не будет обделен своим индивидуальным средством передвижения, все зависит теперь только от вашей фантазии. Среди новых фишек очень выделяются двери-крылья (как у Lamborghini), очень уж они стильно смотрятся, плюс установка



акустики в багажник (хотя какой от этого толк — я не понимаю, ну красиво, но не больше, а может, таким образом будут открывать новую музыку ☺, хмм... или просто разработчики обсмотрелись второго «Форсажа»), ну и по мелочи: пояс, боковые воздуховоды. Также вернут фишку с *NFS Porsche Unleashed*, ту, где в машины заглядывать можно (это единственное, что мне понравилось в той части). Короче, все, о чем вы мечтали, можно воплотить тут и только тут...

✓ Как и в прошлой части, нам дадут **возможность гоняться по Сети**, где можно посоревноваться с самыми-самы-

✓ Ну а про музыку и звук ничего не сказано вообще ☺. Но, как я вычитал на одном форуме, она, наверное, будет ☺... Очень надеюсь больше не будет навязчивого музыкального интро, который даже в настройках не отключался.

✓ Графика претерпит чисто косметические изменения, будет добавлена жменя мелких деталей, введен какой-то загадочный спецэффект цветной туман ☺ и добавлен красивый горизонт.

✓ Будут в игре и персонажи, играющие далеко не второстепенную роль. Судя по слухам, роль Ребекки, которая вводит нас в курс событий и знакомит с новыми соперниками, исполнит некая модель по имени Brooke Burke. А особенно радует, что у Ребекки появятся подруги ☺.

Сейчас игра находится в разработке у ребят из *EA Canada*, которые прибегли к помощи настоящей гоночной команды. Так что опять с экрана будет расписана личность в спортивной форме (или даже целая команда), о том, какой он/они крутой/крутые...

Надеюсь, игра будет достойна называться сиквелом уже ставшего легендарным *NFS Underground*. Но, ИМХО, эксплицитно идею первой части, да еще так скоро после ее выхода, как-то некрасиво... Также не очень радует обилие платформ, на которых выйдет игра — это опять всякие приставочные люки и т.д. (хотя раз на раз приходится, в первой части никаких багов, кроме постоянно исчезающей мышки, не обнаружилось). Ну а в основном, игру не просто стоит ждать, надо нечевать под магазином, следить за новостями, а то вдруг всю раскупят... Ну, а я пошел раскладушку искать...

Корсары II

L.A.V.R.

Разработчик: «Акелла»**Издатель:** IC**Жанр:** Action/RPG с морскими сражениями**Системные требования:** на уровне «ПКМ»**Дата выхода:** конец 2004 года

Игры как товар (© Кертис)

Доводилось ли вам испытывать разочарование? Я думаю, да. Особенно, по поводу несбывшихся ожиданий, надежд — в жизни геймера подобное случается довольно часто. Сколько раз, купив диск с сиквелом любимой игры, потребитель (именно потреби-

фанаты захлебываются от счастья. В Сети появляются первые крупитцы информации, игра анонсируется как полноценное продолжение первой части, снова все идет отлично, грамотная рекламная акция разработчиков удалась на славу...

Однако, вспоминая выходы разработчиков, я не очень оптимистично воспринял эту новость. Все хотелось проверить самому. Потому я, недолго думая, полез на официальный сайт игры...

<http://www.akella.com/k2>

А вот увиденное на сайте меня действительно воодушевило! Но все по порядку.

Поначалу говорились, что действие в «Корсарх II» разворачивается на том же архипелаге, что и в первой части, однако в последнее время карта была переработана, и теперь все будет происходить в реальном Карибском бассейне середины XVII века, насчитывающем восемнадцать островов и более двадцати колоний. Всем этим добром будут управлять четыре европейских государства (Англия, Франция, Испания, Голландия) и единственное в своем роде Пиратское Братство. Играть мы сможем двумя персонажами: рубахой-парнем Блэйзом и рыжей бестией Беатрис.

Досье

Блэйз Девлин — единственный потомок легендарного Николаса Шарпа. Впрочем, на самом деле даже и не совсем потомок-то — всего лишь приемный сын. В отличие от своего приемного отца, Блэйз не так уж нацелен на великие свершения — его вполне устраивает веселая жизнь пирата и искателя приключений. Естественно, в будущем его ожидают великая слава, несметные богатства и высокая должность. По крайней мере, он сам в этом уверен. А пока что Блэйз — весельчак и завсегдатый всех портовых таверн, гроза испанцев и неприменный участник всех самых скандальных проделок, рискованных приключений и пьяных драк. Девушки сохнут по этому сорванцу, но еще ни одной не удалось долго привлечь к себе его внимание. Море, добыча и выпивка — вот что будоражит кровь Блэйза!

Бесшабашная и насмешливая **Беатрис Шорп** нарушает все законы Берегового Братства одним своим существованием. Но вряд ли кто-нибудь осмелится заявить ей об этом — Беатрис управляет со своим клинком так, словно родилась с оружием в руке. Сияя беззубой улыбкой,

она идет по жизни рука об руку с подругой-удачей. Команда ее корабля богаче своего капитана, и готова за нее и в огонь и в воду. И неспроста — Беатрис не даст в обиду ни одного члена своей команды, включая даже юнгу и кока. Лишь недавно корабль Беатрис появился в водах Карибского моря, но в тавернах можно услышать множество историй о «Рыжем Дьяволе», как прозвали Беатрис моряки. О том, что Рыжий Дьявол никогда не возвращается без добычи, и о том, что ее невозможно поймать, поскольку ее корабль быстрее любого другого. Служи умалицают лишь о происхождении Беатрис. А теперь вспомните, кто ободол фамилией Шарп?

Ну, я думаю, выбор есть? Конечно, сразу двумя персами поиграть не удастся, но в этом есть и свой плюс — ведь ничто не мешает пройти нам игру заново за другого героя.

Из дневника Блэйза Девлина. Первая запись

«Наконец-то я получил свободу. Я уладил свои отношения с другими странами, и теперь могу начать новую жизнь. Я могу поступить на службу к одной из европейских держав и сделать карьеру от простого капитана до адмирала, могу просто торговать различными товарами и разжигать звуковой монетой. Но в тоже время я могу заниматься каперством, брать бочки ром, топить торговые корабли, захватывать острова и колонии, ну и — мечта любого пирата — создать собственную Империю на Карибских островах! Эх... Пиратские нравы...»

Море, море...

...Обещает быть очень красивым. Хотя графический движок, судя по всему, не изменился со времен «ПКМ», картинка очень неплоха. Единственное что удручает, так это модели персонажей — все выглядит так, будто это не люди, а разорисованные деревяшки. Но так как главным аспектом игры являются морские походы и сражения на



парусных кораблях, а они выглядят очень неплохо, и корабли, и сражения, то это не фатально (но хотелось бы лучше).

Также игра унаследовала и ролевою систему — сражаемся в рукопашную, то-пим корабли, выполняем задания — полу-



тель) был обманут и разочарован? Вот и с «Корсарями» вышло именно так. Пройдя оригинальную игру, фанаты потребовали продолжения. Понимая, что на этом можно неплохо заработать, разработчики начали работу над сиквелом. Поначалу все идет как по маслу — игру показывают на КРИ, где она получает звание лучшей игры выставки и приз за лучшую графику. Фанаты в восторге, но тут хитрые разработчики заключают выгодный с коммерческой точки зрения договор с компанией Disney на права разработки игры по мотивам нового блокбастера «Пираты Карибского моря» (далее «ПКМ»). Ну и что, спросите вы? Да то, что «Корсары» меняют не только название, но и внутреннюю структуру игры, теперь нам не удастся сыграть за девушку, обещанную ранее, много интересных находок выкидывается в угоду фильмопопадо-бию». Усугубляет ситуацию тот факт, что игра создавалась для консолей, а значит, управление стало неудобным для многих PC-геймеров.

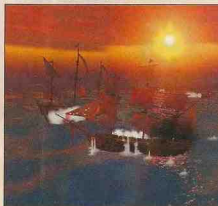
Итак, игра выходит... Несмотря на некоторые недостатки, она неплоха... Но — не то. Не то, что ждали фанаты первой части. Многие из них недовольны, однако...

...Справедливость...

...Восторжествовала. Разработчики объявляют о возобновлении вторых «Корсаров», геймерская общественность в ауте,



чаем опыт — переходим на следующий уровень — улучшаем умения и получаем новую способность. В зависимости от тех способностей и умений, что мы выберем, наш



персонаж может стать либо торговцем, либо безжалостным убийцей, ну или умелым лодочником.

Морские сражения, как и раньше, заслуживают добрых слов. Всего восемь кораблей одновременно могут принимать активное участие в битве. Теперь во время битвы можно уничтожать пушки вражеского корабля, что, в общем, поднимает шансы маленьких юрких кораблей — ведь при удачном маневрировании возможна победа и над достаточно мощным кораблем. Ну, а чтобы сражения были более интересными, разработчики серьезно доработали ИИ. Надеюсь, теперь он не будет нападать «Пиками на концы линейных кораблей». Ну а вольные капитаны смогут не только исследовать мир, заниматься торговлей и пиратством, но и выполнять задания (IIII). Помнится, фанаты «ПКМ» жаловались на сложное управление новичками, но теперь разработчики обещают исправить эту досадную оплошность. Кроме того, появится также новая возможность: разделять свою эскадру на несколько групп и отправлять компаньонов в самостоятельные походы.

Кроме золота, теперь наша команда будет требовать свежий прованс (то бы мог подумать @). Теперь не только наш герой получает опыт, но и вся команда, что сказывается и на управляемости корабля, и на эффективности боя при abordage.

О каждом значимом событии в игре теперь можно узнать в таверне или в море, поговорив с дружеским или нейтральным судном, что позволит нам более эффективно планировать дальнейшее развитие своего персонажа и его действия. Все это напомнило мне великодушные «Космические Рейнджеры» с их новостями.

Из дневника Блэйза Девлина. Вторая запись

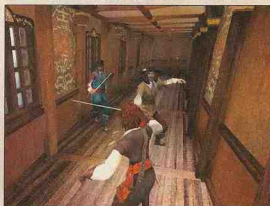
«Сегодня в таверне мне пригласил одинокий пират, пивший ром кружками и рассказывающий местным зевакам о сражении с морским змеем. Мне это все показалось очень забавным. Я угостил

его бесплатным вином и, разговаривая, он поведал мне историю о том, как он был капитаном на фрегате «Неуловимом», что его корабль в тумане попался на скалы, и в живых остался только он. Теперь этот человек вынужден зарабатывать на жизнь, развлекая толпу небылицами. Ноги он лишился в неравном бою с испанцами, которые выслеживали «Неуловимый» больше полугода, однако сражение было выиграно, и фрегат сумел доплыть до первого попавшегося дока. Теперь он мой офицер, и если я наконец-то смогу взять какой-нибудь барк на abordage, я отдам ему

корабль. Мало того, он сопровождает меня на суше, что поможет в схватке с местными разбойниками. Также, в будущем, я могу назначить его губернатором захваченной колонии, что позволит использовать ее как восстановительную базу для своей эскадры. Надеюсь, мы будем отличной командой...»

Міжнародні відносини

Как я уже говорил, в игре представлены четыре государства. К каждому из них мы можем поступить на службу — выполнять задания разной направленности и получать звония за успешно проведенные операции, тем самым продвигаясь по карьерной лестнице. Также за каждое звание мы будем получать звонкую монету. Теперь к финалу иг-



ры мы можем прийти, завоевав все острова для одной нации. Страны между собой отнюдь не дружат. Мы станем свидетелями не одной войны на просторах Карибского моря. Кроме того, они могут мириться, заключать пакты и создавать альянсы, отстраивать колонии и снова объявлять войну.

Кроме европейских стран, в игре присутствует Пиратское Братство. Наняться туда на службу невозможно, однако мы можем поступить по-другому — основать свое собственное государство.

Ну а если пиратская жизнь вас не привлекает и романтики вы в ней не находите, вам дорога прямиком в торговлю. Она также интересна, по сути, это игра в игре. В «Кор-

сарах II» представлено более 20-ти товаров, известных нам еще по первой части. На первых парах именно торговля будет приносить какой-никакой доход, ведь на начальном корабле потопить можно разве что рыбацкую лодку. И только потом, накопив золота, мы сможем купить нормальный корабль, а еще позже — создать собственный торговый флот, перевозящий разнообразные товары. Однако без потопленных кораблей в жизни торговца все-таки не обойтись, так что приготовьтесь отражать пиратские нападения, ведь что может быть



привлекательнее для пирата, чем слабый торговец, нагруженный ромом @?!

Также в игре создана система статистики, эдакий аналог доски почета @, тут показывается количество потопленных нами кораблей, убитых врагов. Это мне напомнило рейтинг рейнджеров из «КР».

Помнится, в первой игре становилось очень скучно, когда все задания заканчивались, и делать, по сути, было нечего, вроде бы теперь никому не нужно сопровождение, посылки и письма заканчивались, а все пираты вымерли. В «Корсарх II» все иначе, ведь разработчики сделали систему генерации заданий — теперь НПС будут постоянно выдавать нам побочные квесты, в зависимости от нашей репутации, отношений, умений и способностей. То есть, если вы пират, то, скорее всего, задания по сопровождению вам не выдут, а наоборот, предложат напасть на колонну торговцев.

Звук в игре, наверное, останется прежний, а музыку можно скачать с сайта (читай третий подраздел), в разделе *Файлы* (формат .mp3). Надеюсь, позже в этом разделе поместят демо-версию, чтобы геймеры смогли оценить первое впечатление о проекте.

In My Humble Opinion...

Ну вот, вроде бы все. Проект однозначно заслуживает вашего внимания, ведь в нем ожидается действительно огромная свобода действий. Осталось только ждать, ждать и надеяться, что нас не обманут, впрочем, продолжение делается по просьбе фанатов первой части, так что, думаю, игра получится. Получится такой, какой мы хотели бы увидеть еще «ПКМ». А если все нет (во что я не верю), мы сможем разругать игру и найти что-то получше... Например «Космические рейнджеры 2» ©. Ждем-с.

Фенимор Филмор

THE

WESTERNER

Беседа ЖЖ об ФФ с кТ и М

Около полугода назад большой популярностью среди читателей «Мика» начали пользоваться статьи о разработчиках, в частности, интервью с ними. Данная тенденция привела меня к любопытным размышлениям: а почему никто не обращается за интервью к самим гейм-журналистам? Что, наша профессия настолько скучна и неинтересна, что рассказывать о ней — моветон? Не согласен категорически!

Несколько месяцев я вынашивал идею. И только в разгар лета, когда большинство контор разработчиков вкладают в летнюю спячку, а места в журнале надо чем-то заполнить, я получил добро на интервью с самыми, без преувеличения, известными и раскрученными авторами Вашего журнала, а может быть, и всей игровой Украины — Kertis'om и Glukk'om.

Кстати, забыл представиться, — журналист Жора, обозреватель журнала «ИФ» («ИгроФан»). Прошу любить и жаловать!

К сожалению, придя в назначенное время на территорию т.н. ДЗБР, я не застал будущих героев интервью — им пришлось в срочном порядке выехать на встречу с крупными издателями. Не было бы счастья, да несчастье помогло — в редакции оказалась другая парочка, более молодая, горячая и менее раскрученная. И, подозреваю, голодная до слов и признания.

Спонтанные интервью часто получаются гораздо лучше, нежели тщательно распланированные, потому я не стал расстраиваться, а наоборот — настроился. На интервью и содержательную беседу.

Журналист Жора (далее ЖЖ): Приветствую. У меня была договоренность насчет интервью...

Maniac (далее Maniac): А это кто?

Кирилл Талер (далее Талер): А я кто, знаю? Кто-то из «Мик»-коммюнити? (Переладываются.)

Maniac: Выглядит он как-то подозрительно... Чистый, умытый, трезвый...

Талер: Этот человек точно не из нашего коммюнити!

Maniac: Может, это издатель?... К которому Kertis с Glukk'om поехали... И разминутся...

Талер: Ona! (Начинает смеяться.) Хотите кофе? (Копается в сумке, нервно выбрасывая оттуда кусочки засохшего хлеба и пыльные пакеты сигарет, достает пакетик, насыпает в чашку.) Эээ... извините, я из этой чашки видневый сок пил — забыл память. Ни чего, ести и кофе туда?

Maniac: Ты сначала из этой кружки «Мивину» со вкусом бекона ел...

Талер: Ээээ...

Maniac: Прошу прощения, я не издатель. Я ваш коллега...

Maniac: «Игромания», «Шпили», «Космополитен»?

ЖЖ: Жора из игрового журнала «ИФ», если слышите. И я к Вам с необычным, можно даже сказать, — оригинальным предложением. (Талер и Maniac переладываются.) Хочу взять интервью... (Талер и Maniac переладываются...) у Вас. Начнем? Итак, вы довольно известные на Украине авторы. Как долго Вы шли к такому...

(Пауза.)

Талер: А давай расскажем ему про «Фенимора Филмора»?



Maniac: Давай расскажем ему про «Фенимора Филмора»!

Талер: Давай расскажем ему про «Фенимора Филмора»!

(Переладываются.)

ЖЖ: Вы имевте в виду авантюру Westerner — продолжение «Трех черепов Толтеков»? А как же рассказ о Вашем творческом пути...

Талер: А пошел он!... Мой творческий путь — это для интимных переживаний, когда я войду в ЖЖ...

ЖЖ: Ээээээ...

Maniac: Жора, не пугайся. ЖЖ — это не только ты. Это такое место в куда люди изливают свою...

ЖЖ: Давайте лучше о Фениморе Филморе! Скажите, Кирилл, почему Вы взяли именно за эту игру?

Талер: А чего тут непонятного? Я ж только про квесты и пишу? Кто меня к экшену допустит? Да и пофиг мне, если честно, про что

Разработчик: Revisitrone

Издатель: «Руссобит-М»

Жанр: квест/авантюра

Системные требования: Pentium 3 733 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

писать, хоть про операцию «Тирожо», лишь бы бабло потом...

Maniac: (Дергает коллегу за рукав.) Интервью, Талер! Интервью! Российский журнал...

Талер: ...Ах, да. Собственно, я и не собирался. Изначально Westerner должен был обозревать Maniac. Но наше «Мик»-коммюнити надавило на него, и Рипичу пришлось взять меня в долю. Честно говоря, я даже растрогался. Это больше, чем просто доверие.

ЖЖ: Какое у Вас влиятельное коммюнити... Но, вернемся к теме — вопрос к обоим. Наверняка, вы знакомы с «Тремя черепами Толтеков», первой частью этой игры. Опишите ее, пожалуйста для наших читателей, чтобы переход ко второй части состоялся мягко и плавно.

Талер: «Три черепа толтеков», «Три черепа толтеков»... М-м-м... Давайте, я Вам лучше анекдот про грузинку расскажу!

ЖЖ: Не надо. У меня бабушка — армянка. А вы, молодой человек?

Maniac: А я молу, я играл, да...

Талер: Когда это ты в квесты играл?

Maniac: Да было дело однажды. Самому стыдно. Так вот, эти самые «Три черепа» вышли в 1996 году от Рождества Христова и стали широко известны в узких кругах сразу по двум причинам.

ЖЖ: Ну-ну, интересно?

Maniac: Ну, во-первых это был действительно великолепный рисованный юмористический квест, способный составить конкуренцию даже авантюрам от не-зависимых LucasArts. Правда, юмор там был несколько специфический, что называется, не для всех и каждого. Но те, кто смог его оценить по достоинству, смеялись во время прохождения довольно громко и долго.

Талер: Видел я их... До сих пор смеются...

ЖЖ: Приведите примеры специфического юмора? Очень уж интересно.

Maniac: Ну, это как бы очень сложно. Он и так специфический, а если его попытаться еще и перекачать...

ЖЖ: Понятно. А во-вторых?

Maniac: А во-вторых это была первая испанская игра, которая ухитрилась действительно выйти на мировой рынок. Переведенная на 7 языков мира и проданная тиражом почти в миллионно копий, она позволила горячим испанским парням уверовать в свои силы и заявить о своем существовании крупным издателям. А потом уже пошли от испанцев все-таки Blade of Darkness, Grouch и прочие...

ЖЖ: Что вы говорите? И о чем же там шла речь, если не секрет?

Maniac: Да какой секрет, Господи... Нам, то есть главному герою по имени, как ни странно, Фенимор Филмор, было поручено найти три священные реликвины в виде трех золотых черепов. Чтo в условиях нашествия Дикого Запада было задачей вовсе даже незаурядной. Но не был бы он самым крутым

ковбоем после Клинта Иствуда и, пожалуй, Лаки Люка, если бы с нашей помощью ему этого не удалось. Впрочем, сейчас не об этом. Если захотите, сами поиграете, тем более что наши руссобиговцы запаниковали переиздание «Черепов» на самое ближайшее зрелище. А мы вам сейчас про продолжение расскажем.



Талер: Само собой, продолжение «Трех черепов», согласно новым веяниям рынка, стало трехмерным. И если на Motion Capture в «дикозападном» антураже губы решили не раскатывать, то кинематографическую камеру добавили, не особо комплексуя. Освежили экшн, так сказать, до неузнаваемости. Тем интереснее было впервые распекавать коробку и...

ЖОК: Как plainly мы перешли к основной части интервью! Итак, вы попали в «Wester-ner»... Кстати, предистория сюжета была?

Талер: Ну разумеется! Настоящая ковбойская предистория про настоящего ковбойского героя. Я не слишком часто скажу слово? (Сдавленный рык литредактора.)

ЖОК: Ковбойский?

Maniac: Хорошо, представьте себе Дикий Запад, поросший кутасами, трубами мира и конюльняными канатами, которые индейцы давно растащили на трубки мира. Не тот Запад, в котором страшные тангистеры, невозмутимые Толтеки, отважные шерифы — или наоборот... Дикий Запад West-ner'a далекий от героизма, а значит, близкий к реальности.

С одной стороны, освещенные после Великого переселения в Новый Свет фермеры, относительно мирные, разводившие на своих огородах морковку и колорадских жуков...

Талер (про себя): Интересно, а сколько стоил мешок картошки в 1685 году в Техасе? (Ушел в смертельные грезы.)

Maniac (продолжает): ...С другой стороны, сторованные и полудичные... нет, не индейцы — ковбои, точнее — погонщики скота, пастухи. Между прочим, основные стычки в ранней Америке происходили именно между фермерами и ковбоями.

Талер: ...А индейцы, главная угроза переселенцев, пригипли на «дракарка» во времена Великой депрессии...

Maniac: Войны с индейцами — это романтика. Про них все написано и снято. А про постоянную вражду между фермерами и ковбоями не было сказано практически ничего...

Талер: Тихо! (Взмахивая рукой, делая гордый жест, из кармана вываливаются несколько кусочков угля и два жемчуга.) Бу-

дет сказано сейчас! Тиха прерийская ночь... Только гордый койот иногда может сплунуть случайного путника, да игуана приветливо прижмется к ногам и потрется ядовитой чешуей о твою голень, ласково мурлыка и просся порного молочка. И вот в такую тихую ночь и вершится страшное дело таких грязных людей, как Старек, ватажок местных ковбоев, который решил избавиться от двух последних ферм и по плану наехал на первую.

Тем временем наш главный герой, Фенимор Филлмор, решил отдохнуть ночью в тени кутаса... Перепадка между фермерами и скотоводами подошла к пику (известно, чем она бы закончилась), и когда обе стороны перешли на крик, Фенимор вздрогнул, отступил, умудрился сесть на кутас и с диким воплем выпрыгнул промеж двух армий. И тут же переметнулся на сторону фермеров, поближе к дому, кровати и артистическому. Такой поворот немого обескуражил Старека и К', так что они свалили, рассказав фермерам на ночь вечернюю сказку о сожженных фермах и покаранных судьбах (не говоря уже о телах)...

Maniac: А дальнейший сюжет игры строится на том, что нам надо помочь бедным фермерам организовать оборону и выгнать скотоводов со своих земель. Учитывая то, что фермеры в городке остались всего двое, и те не слишком далеко ушли от австралопитеков в плане интеллектуального развития, задача предстает сложная.

ЖОК: Но выполнимая?

Maniac, Талер: А как же! (Перебегая-воткуют.)

Талер: Ну... это... Если... Ы-ы-ы-ы... (Пинает Манячку.)

Maniac: То есть, вероятно, да...

ЖОК: А в чем дело?

Талер: В глосках, товарищ.

ЖОК: Поясните, пожалуйста.

Maniac (начинает тяжело дышать): А что тут объяснять-то? Зависает игра, не считая вылетов в Винды. А однажды, после выхода из игры, и повторной загрузки Фенимор начал ходить... ммм... так, как будто бы он выпил литр сарсапариллы — или это такой секретный мод нам подсынули, в котором Филлмор пьяный в зюзя... В любом случае — ни открыть дверь, ни поговорить с NPC у ковбоя не получалось... Хорошо, не слишком часто подобное случалось, но довольно ощутимо сказывалось на удовольствии от игры. Заставляет повесить над головой в красной рамочке древний календарик постулат «Частое сохранение продлевает жизнь» и переключать его четыре раза перед сном и семь раз — утром.

Талер: В общем, сами видите, для того чтобы пройти игру необходимо запастись изрядным количеством нерасшатанных нервов. Иначе вам никогда не достичь превеликой ириваны и не пройти квест до конца.

ЖОК: Но стоит ли оно того?

Maniac (немного остыл): Да, стоит. Это вне всякого сомнения. Потому что вылеты,

помимо того, что являются просто-таки единственным недостатком игры, к тому же постепенно латаются патчами. Которые уже, кстати, начинают наполнять сайт «Руссобигов».

ЖОК: Хорошо, в таком случае расскажем, пожалуйста, что в этой игре есть такого хорошего, ради чего стоит дожидаться патчей?

Талер: Ну разумеется. Во-первых это, конечно же, нигде не девавшийся фирменный испанский юмор, который пронизывает всю игру от и до. Помнится, сидел я, пил банановый кефир и наблюдал, как Маньяк с двумя товарищами рыдали друг у друга на плече, играя в Westerner. Мешали они мне при этом жутко!

Maniac: Это была скрытая реклама, чтобы соблазнить тебя...

ЖОК: О, давайте поговорим о Вашей личной жизни!

Maniac (прямо продолжает): ...Чтобы соблазнить тебя, наконец, проинсталлировать диск и почувствовать мир Westerner'a. А личной жизни, ув. ЖОК, поговорим позже.

Талер: Я, как всегда, о своем — об атмосфере. Бывают т.н. «адвенчуры пути» и «адвенчуры погружения». Westerner — это типичное «апогружение» в историю городка Пекос.

«Адвенчуры пути» — это поступательное движение, от локации к локации, а от них еще дальше, к другим, доселе неизвестным. То есть, новые места и локации раскрываются по ходу твоего продвижения в игре. Самый яркий пример — Syberia, Shizm и т.д.

В «адвенчурах погружения» тебе открыты практически все, но сначала Фенимор Филлмор не понимает, пардон, ни хрена, как защитить фермеров от вооруженных ковбоев, скупивших весь город. Да и в самом городке к нему относятся, как бы это сказать... как к чужаку, отморозку и идиоту со спровкой. Именно так к себе чувствовал первые часы часа игры...

И это при том, что все открыто, — скажи куда сердцу угодн! Но постепенно, где ло-



гикой, а где и женской логикой, а где и вообще без нее, почти неразрешимый глубокий начал распускаться... И все это на фоне мягкого течения жизни в городке и детальной прорисовки вида Дикого Запада. (Отпивает кофе!) Тиху, ну и гадость этот кофе с вишневым соком!

Maniac: ...«Мвино»!

Талер: Мне по душе такие адвенчуры, — они чем-то напоминают сказку «Золотой Ключик», когда самая секретная дверь оказалась

именно в доме Папы Карло, а не на другом конце света. Да и в «Тени Вороно» разгадка таймы таилась в тоннеле под городом. Именно так, загадка и разгадка всегда рядом — от Любим до Ненависти один шаг, от Бога до Дьявола — один грех...

Maniac: ...и «Мвиной» со вкусом бекона! Вывели этот коктейль «Сон быка-производителя» и заваривай новый, а я пока расхожусь...

ЖЖЖ (перехватывает инициативу): Да-да, расскажите о чем-то более приземленном, чем атмосфера. Например, о графике.

(Талер и Maniac переглядываются.)

Maniac: Вы затронули чрезвычайно интересную тему, уважаемый ЖЖЖ. Потому что Taler Westerner — это что-то действительно новенькое. Вот вы помните старый трехмерный мультик еще 1995 года под названием Toy Story? Помните округлых смешных персонажей, плоскую анимацию и все прочее? Так вот, практически через десять лет, то есть сейчас, ту графику, которую тогда выдавали лишь супермощные компьютеры голливудских киностудий, научились демонстрировать самые обыкновенные персонажи!

Талер: Да, правда, персонажи Westerner выглядят практически точно так же, как герои Toy Story. Ни единого угла — все гладко, аккуратно, красиво... прилагательные закончились...

Maniac: ...Правда, не все так радужно. Идеальной гладкости удалось добиться лишь у людей, все остальные объекты так и остались квадратными и косяговыми.

Талер: И все же это более чем осязательный прогресс! Сегодня — люди как в Toy Story, а завтра — как в «Корпорации Монстров». Давешь полигонизация всей страны!

(Переглядываются; пауза.)

ЖЖЖ: Так, хорошо, запишем «полигонизацию»... А не скажете ли вы парочку слов о геймплее?

Талер: Нетерпеливый, обстоятельный, продуманный, захватывающий. Черт, опять прилагательные закончились!... Правда, житье-бытие в процессе его прохождения budete не в пример чаще, чем, скажем, игра в «Шизориму»... Хотя как я ржал, прожрал «Шизориму»! Как я ржал!!! Как ржал!!! (Начинает показывать, как он ржал.)

Maniac (практически кричит, перебивая Талера, у которого вместо ржания выходит хрюканье): Вообще же процесс прохождения с определенного момента идет более чем ненапряжно! Перемещение внутри локации классическое! Еще со времен первых визуальных квестов! Клавишу на земле, — Фенимор подошел!!! (Кричит еще громче!) На объекте — посмотрели!!! Правой кнопкой сменили курсор на казенную действие — выполнили!!! Дед и камера себя ведет вполне раз-умно-но!!!! В большинстве случаев!!! Фуф...

ЖЖЖ (гоже орет): А что??? Случалось??? (Талер перестает хрюкать.)

Maniac (криплым сорванным голосом): Да, всякое случалось... Главное — практически не мешает...

Талер: Кстати, полное и безаппеляционное три-де-сигнало для функции «смотреть» хорошую службу. Теперь к предмету можно подойти с совершенно разных сторон и посмотреть на него в совершенно другом ракурсе. Долой квесты с откровенными баггундами и дискретным перемещением!

Maniac: Вот только с перемещением между локациями разработчики немного запугали...

ЖЖЖ: Нелзя ли поподробнее?

Талер: Лошадь Фенимору выдали на морковной тяге, бак объемом в пять морковок, блин!

ЖЖЖ: Э-э-э... Это как?

Maniac: Да очень просто. Чтобы открыть карту городка, нужно сесть на лошадку... Но она нигде не поскачет, пока не поест. Чтобы ее покормить, надо вырастить морковку. Чтобы вырастить морковку, надо накачать воды, полить огород и дожидаться скорого урожая. Потом вернуться, опять накачать, опять полить. Вернуться, накачать...

ЖЖЖ: И что тут плохого?..

Талер и Maniac (хором): Так ведь это каждый раз!

ЖЖЖ: Понятно...

Талер: С другой стороны, это и есть максимальное приближение к реальности, кото-



рое я так уважаю в глубине души... Потому, сказав зубы растил морковку по 3-4 минуты...

ЖЖЖ: Это и есть пресловутый юмор?

Талер: Не только... В Westerner'e у игровых NPC, мимика, как ни странно, очень развита — поднятая бровь, сложенные брови, приподнятый уголок рта, — все это заставляет улыбнуться, засмеяться, ржать... Хотите?..

ЖЖЖ: Не надо!

Maniac: А видели бы вы, как Фенимор разогнет дрезину? Да игра напичкана иронией и юмором, как St.Dimon болтажи!

ЖЖЖ: А кто такой St.Dimon?

Талер: Да так, болт один...

ЖЖЖ: Большой болт, а в нем много маленьких?

Maniac: Да. Это... матрешка из болтов. Обычная украинская матрешка из болтов. Национальный продукт. Не обращайте внимания. Национальный фольклор.

(Пауза.)

Талер: Потому, в заключение, мой старый запрещенный совет тем, кто старонится авантюру или боится сложных загадок. Просто берете солоншен, берете его — и наслаждаетесь смешным, ярким интерактивным мультифильмом! Любителям же авантюры — качать патч, для исчезновения зудащих багов — и наслаждаться игрой явно выше среднего, что в

условиях летнего игрового голода, — большаа-а-ая редкость!

ЖЖЖ: Скажите, а если большим пальцем ноги пощекотать в левой ноздре — это возбудует?

Талер и Maniac: Ы-ы-ы-ы... Это к чему?

ЖЖЖ: А это я так легко и ненавязчиво перешел к финальной части интервью. Поговорим о Вас и Вашей личной жизни.

Maniac: Нет у нас личной жизни, потому что мы очаркиво зомуные, нас все бьют, мучают, мы стараемся отодеву...

Талер: Он приклевывается. На самом деле, мы всецело отдали работе. Поэтому нас все уважают. (Входит в раж.) Вот сидим мы, например, тут приходит Kertis. Я ем: «Сгоняй за пивом». Побегит, принесет. Maniac — Glukk: «Сгоняй за орешками» — приносит... А если копипизничают — мы их венником!

(На улице неадекватно зыблосаба.)

Maniac: Это Kertis и Glukk вернулись, не в настроении... Ты вычитал две статьи об онлай-нирох?

Талер: А ты все статьи сложил из Бата?.. (Начинает лихорадочно собирать.)

ЖЖЖ: В завершение хоть чего-то скажете?

Талер (собираясь): Да, скажем. Будет еще много новых статей, игр, контор девелоперов. Но статьи, подобной этой не будет никогда!

Maniac: Потому что, если мы ТАКОЕ напишем еще раз!

Талер: ...Нас погонят с работы нафиг... (Тяжелые шаги.) Они уже тут! Лицаем в окно! (Неуклюже выпрыгивают.) (Входит Kertis и Glukk.)

Kertis: Что тут было, кто выбил окно с частью стены, и кто, блин, тут сидит в отсутствие редакции?

Glukk: Доволь, я его стукнул? (Приближается к журналисту российского издания.)



5. В любом театре последний спектакль называется Зеленым. Актеры шутят над режиссером, сценаристом, зрителями, друг другом... Скоро отпуск... Мы поняли, что мы имели в виду?

P.S. Как Вы понимаете, Журналист Жора и журнал «ИФ» — всего лишь бред нашего больного воображения.

P.P.S. Участники интервью выражают глубокую и искреннюю признательность Davenport, Янгару, Акелле, St.Dimon'у, Shrike'y и Ozlun'у, а также остальным за то, что они НЕ КАЖДЫЙ ДЕНЬ приходят в редакцию и мешают нам работать

P.P.P.S. В статье были использованы лит. приемы и цитаты из других статей, а так же читата Savita.

P.P.P.P.S. Литредактор, напиши тут что-нибудь, йой!

P.P.P.P.P.S. Мы тут все журналисты! © Savil.

*Талер и Маньяк — исключительно невезучие пары. В предположительно спешке эта статья попала на лит. редактуру к глос. реда...



Фаворит

Арканоиды по праву считаются одним из самых изысканных и концептуальных жанров компьютерных игр. Казалось бы, что увле-



кающего может быть в управлении какой-то странной доской, которая только отбивает мячик и указывает направление его движения? Собственно, именно таким вопросом я и задавался еще пару лет назад, пока не сел поиграть в некогда популярный *Workanoid...*

Скажу честно: впечатление у меня были самые разнообразные. Сначала я долго не мог понять, почему так, казалось бы, незамысловатый игровой процесс просто не дает от себя оторваться. Потом я начал размышлять о том, насколько талантливым должен быть разработчик, чтобы создать действительно качественный арканоид. Ну а потом... Потом я пошел в магазин и купил себе целый сборник самых разнообразных арканоидов...

Время шло, арканоидов становилось все больше и больше, а вот количество новых идей оставалось прежним, и арканоиды начали банально надоедать игрокам. Положение мог бы спасти действительно концептуальный, очень оригинальный и безумно интересный *Troll*, но он, как говорится, не пошел. Игроки потихоньку начали забывать о существовании арканоидов, и только самые преданные фанаты верили, что это затишье перед огромной бурей. И они были правы...

Сначала известная компания *Reflexive Entertainment* (создатели популярной аркады *Crimsonland*) в рамках собственного эксперимента решила выпустить довольно неплохой арканоид *Ricochet Xtreme*, который хоть и не претендовал на звание лучшего арканоида всех времен и народов, но все равно пришелся по вкусу довольно большому числу геймеров. А так как игра принесла довольно большие деньги в карманы разработчиков, то было решено создать продолжение. Вот так, собственно, и родился наш любимец, рассматриваемый в этом обзоре, — **Ricochet Lost Worlds**.

Если вы спросите меня о достоинствах игры, то я отвечу: намного быстрее и легче будет перечислить игровые **недостатки**. К ним, в основном, относятся довольно высокие (как для аркад) системные требования, несколько усложненный игровой процесс, вялая и надоедающая музыка и... и все. В остальном же игра представляет собой пресловутый идеал, которого, как известно, не бывает.

Возьмем, к примеру, **графику**. Сделана она на несколько модифицированном движке от *Ricochet Xtreme*, что само собой подразумевает довольно неплохое визуальное исполнение. Первым делом мы обращаем взор на великолепно анимированные бэкграунды, которые поражают нас не количеством (их всего 4), а качеством и потрясающей прорисовкой.

Далее мы замечаем красивые эффекты, связанные с различными кислотными модификациями шара и взрывами некоторых ячеек. Потом оглядываемся на удивительную целостность этой графической композиции, и становится ясно, что более красивых арканоидов свет еще не выдал.

Начиная поближе знакомиться с игрой, мы замечаем наличие сразу нескольких **уровней сложности**. Различие между *Easy*, *Normal*, *Hard* и *Insane* («безумие») заключается не в количестве доступных шариков, а в скорости их передвижения. Настоятельно рекомендую выбирать *Normal* или даже *Hard* — на *Easy* игра превращается в скучные и очень медленные черепахи бега, и только увеличение уровня сложности может увеличить динамичность происходящего на экране, что, разумеется, весьма благоприятно сказывается на игровом процессе.

После выбора уровня сложности и цвета доски мы попадаем на игровое поле. Приятно удивившись графическому великолепию, мы начинаем постепенно втягиваться в игру. Первые уровни проходятся на одном дыхании, однако уже начиная с 6-7 уровня игровой процесс накаляется настолько, что неподготовленный игрок запросто может «стратить» все запасные шарики. Если этого не случилось, тогда смело можно утверждать, что игрок попался довольно опытный и может переходить на следующие уровни. Однако простое выбивание мозаики рано или поздно приведет к тому, что вы пару раз ошибетесь, ваши шарики улетят в пропасть — и *Game Over*. Именно в этот момент на помощь подоспеют многочисленные **бонусы**. Рассказывать о них можно долго, но я упомяну только о своих любимых. На мой взгляд, самые полезные — уже упоминавшиеся кислотные

Разработчик: Reflexive Entertainment

Издатель: Reflexive Entertainment

Жанр: арканоид

Системные требования (личное наблюдение): Duron 800, 128 Мб, 32 Мб видео, 60 Мб на винчестере

шары и многочисленные колечки, разбросанные на всех уровнях, кроме первого. Шарики, приняв зеленое кислотное обличье, могут «проедать» даже недоступные для простого выбивания секторы, что очень облегчает прохождение сложных участков. Колдча же — воистину незаменимая прелесть ☺. Каждое кольцо дает ровно по одному бонусному очку, а если собрать все пять колец, расположенных на уровне, тогда мы получим не пять, а целых десять бонусных очков. Собирали 35 таких бонусов — получили один халявный шарик, 70 — 2 шарика, 105 — 3 шарика и т.д. Можно, конечно, пройти всю игру, ни разу не воспользовавшись бонусами, но лично мне кажется, что на такое способны только самые настоящие монстры. Почему? Читайте ниже.

Самой игра состоит из более чем **160-ти разнообразных уровней**, и, разумеется, каждый следующий сложнее предыдущего. Если вам с трудом дался, к примеру, 50 уровень, то на 70-ом вы уж точно сплутаетесь не один раз. В таком случае можно воспользоваться спасительными **waypoint**ами, которые позволяют сохраниться на каждом десятке уровне, чтобы в следующий раз продолжить с того места, где остановились. Правда, 160 с колееками уровней — не так уж много, но не следует забывать, что в ближайшее время разработчики планируют выпустить у себя на сайте дополнительные уровни, да и в комплекте с игрой идет довольно неплохой встроенный редактор, который позволяет создавать свои собственные мозаики и отсылать их на сервер к разработчикам.



Уже сейчас доступно несколько весьма и весьма неплохих уровней, которые дают возможность еще разок окунуться в эту, безусловно, прекрасную игру.

Вывод

Вот уж не люблю писать долгие и заезженные заключения к своим статьям. Не получается у меня, и все тут. Потому скажу просто. Игра великолепно, и вряд ли в ближайшее время у арканоидной семьи появится что-то более интересное. Так что, игрите!

Спасибо за внимание. С вами был Red Imp.

AntDroid (antkov@ukrpost.net)

Gothic II

Die Nacht des Raben

Немного о службе у Аданоса

Inne esus Adanos
Dona Regis requiem

Из устава Кольца Воды:

«...Мы служители Кольца Воды — тайной организации, созданной магами Воды, служителями бога справедливости — Аданоса. Наша задача — хранить и защищать все достижения современности. Защищать от всего, что могло бы пошатнуть установившийся баланс...»

Из истории Кольца Воды:

«...Землетрясение, вызванное разрушением барьера, открыло в районе Хориноса доселе неизвестный комплекс подземных сооружений, построенный задолго до прихода Империи на этот остров. Да и ранее здесь попадались различные каменные таблички, исписанные неизвестными рунами, со временем мы научились их расшифровывать и узнали о некой расе Строителей, живших задолго до нас и поклонявшихся Аданосу. Теперь же по многочисленным находкам в этих катакомбах мы узнали, что Миненталь и Хоринос — это не весь остров. За горной грядой с суши и непроходимыми реками с моря затаились еще кусок земли, называемый Строителями Яркендаром, кроме того был найден портал, ведущий туда. Времени от времени возникающие землетрясения говорили о некоей магической нестабильности в той части острова. И эта проблема нуждалась в немедленном разрешении, поскольку грозила вылиться в какой-либо мощный катаклизм...»



«...Гордыня и тщеславие Рамазеса ослабило его волю, сделав ее неспособной сопротивляться силе Меча. Он поднял гражданскую войну. Кровавопролитные бои во всю разразились на улицах города. Единственные, кто мог его остановить, — хранители духа, были полностью уничтожены. В этой ситуации совет, зная силу Меча, решил не пытаться победить его в открытом бою, а положиться на хитрость. Кваходрон заперся в храме. Ненависть его сына достигла таких пределов, что он взял храм штурмом, но когда понял, что попал в ловушку, она уже закрылась...»

Но пня Аданоса уже было не унять. Он поднял море и затопил Яркендар. Остались неведимыми лишь храм и дома главенствующих родов, стоявших на возвышенности. Оставшиеся в живых были уже не в силах восстановить город...»

Немного об издателях

Я думаю, что все фанаты «Готики» помнят, с каким трудом первая часть добиралась до наших вичестеров и мониторов. Проблемы Piranha Games с мировым издателем давали о себе знать... Неясно, почему он не хотел выпускать такую превосходную игру... Но спустя всего год с небольшим после релиза мы сумели полностью окунуться в нелегкую жизнь заключенного колонии. Спящий был успешно уничтожен, и мы с нетерпением стали ожидать уже анонсированную вторую часть. Не тут-то было... Из-за вновь возникших проблем с издателем мы смогли увидеть игру только через полгода после релиза... Да и то, это был пиратский перевод с вышедшей немецкой версии (видимо дядям пиратам совсем надоело ждать мировой релиз и они, скрипя зубами, принялись за немецкий). Ну, ничего страшного... Мы люди терпеливые и с увлечением стали играть в Gothic II... Прошли... Записали вместе с первой частью в разряд шедевров мирового игрового искусства... Увидели анонс официального аддона — и снова стали ждать...

Разработчики заинтриговали воспользовавшись очень необычным ходом, — действие аддона вплетено в сюжет второй части игры.

А теперь, внимательный читатель, посмотрите на дату выхода номера «Мик», который ты сейчас держишь в руках, а потом плавно переверни взгляд на дату выхода игры, указанную

Разработчик: Piranha Games
Издатель: JoWood Productions

Жанр: RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** Athlon XP 2100+/, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D видео (GeForce 4200 Ti), DX 8.1, Win XP;

✓ **рекомендуемые:** Athlon XP 2400+/, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб 3D видео (GeForce 5200 Ti), DX 8.1, Creative SB Audigy 2, Win XP

Дата выхода: декабрь 2003

Официальный сайт: http://www.piranhagames.com/addon/content_german/home.php

мной в начале статьи, только медленно, чтобы своими негодующим криком не распугать читающих через плечо... Да, это именно оно. Опять полугодичная задержка с небольшой поправкой: мировой издатель не был найден



вообще. Игра добралась до наших мониторов лишь благодаря группе энтузиастов, не поленившихся выложить немаленький аддон в Инете вместе с переводом. Но объем необходимой для скачивания информации оказался несколько нереальным для скорости соединения большинства наших соотраждан, посему выкручивались, кто как мог. Лично я сердечно благодарю другую группу энтузиастов, не поленившихся скачать и выложить все, что нужно для игры, в сетке родного КПИ, куда и добрался мой рыцарь с винтом... Чуть позже «Ночь Ворона» (а именно так переводится с немецкого название аддона) появилась в продаже и на бованках... Но все равно в недостаточном количестве. Так что те, кто очень захочет поиграть, — пробивайте по друзьям, на наши раскладки рассчитывать нечего...

К сожалению, ненахождение издателя для Piranha Games стало доброй традицией, от части к части все добрее... С такими темпами мы серьезно рискуем никогда не увидеть Gothic 3.

Ну, все, с дежурной ложкой дегтя закончили, пора бы и поскоковать имеющуюся в наличии бочку меда.

Немного о красивом

Обычно при описании дополнений к какой-либо игре графику и озвучку не рассматривают полностью, а лишь прогрессивные изменения по сравнению с оригинальной игрой. Но мой предшественник, господин Glukh, сказал, что они в описании не нужны... Я же считаю несколько иначе... Это именно то, о чем стоит непременно сказать хоть пару слов, хотя аддон не предоставляет практически никаких улучшений.



Из истории Яркендара:

«...Кваходрон, из-за своего возраста не мог уже занимать должность главы дома Воинов, одного из пяти правящих домов, посему Верховный совет постановил ему оставить пост в пользу своего сына, Рамазеса...»

Графика с технической точки зрения — далеко не самая лучшая. Полигончиками модели не богаты, шейдерную водичку даже под микроскопом не найдете и прочее... Но вот КАК оно все сделано! Бывают случаи,



когда плохой реализацией портят хорошую вещь, а вот тут все как раз наоборот. Графика насыщена, это именно то слово! Ты не смотришь на убожество деталей, ты их просто не замечаешь, как не замечаешь царапины на бокале прохладительного напитка в жаркий день, ты смотришь на все в комплексе. Пейзажи кажутся реально существующими больше, чем пресловутая вода в Morgowind. Каждый пиксель сидит именно на своем месте.

Озвучка тоже не подкачала. С уверенностью скажу, что эта одна из тех немногих игр, где поддержка 5.1 звука реализована в полной мере. Порой даже оглядываться не надо, чтобы определить, от какого количества орков ты драпеешь, и как далеко они от тебя. Музыка есть, приятная, не напрягающая. Появляющаяся там, где надо и когда надо.

И до сих пор в игре осталось именно то, что выдвинуло ее в ряды шедевров — ее атмосфера.

Немного о дополнениях

Теперь можно и задаться вопросом, что же отличает оддон от оригинальной игры. Честно говоря, запуская игру, я увидел новый мультяк, а дальше — легкий приступ дежа вю. Тот же Кордас читает нам ту же лекцию. Начало — ну абсолютно то же. Первые изменения стали заметны дальше, появились пара новых NPC (один из них — редкой обязательности пират), пара новых способов проникнуть в город в начале, пара новых квестов...

Всего на чуть-чуть. Теперь нам параллельно с одной из основных группировок дают возможность присоединиться к некой тайной организации — **Колычу Воды**. С их помощью и с благословения Кордаса мы попадаем на новую часть острова — **Якендар**, по размерам не уступающую Хоринусу. На нем выгодно расположились пираты и толпа бандитов, возглавляемых ни кем иным, как старым знакомым рудным бароном **Равеном**, который умудрился достать магический артефакт **Котель Беллара** и с его помощью нарушить магическое равновесие... Наша задача — помочь магам воды восстановить равновесие и загробить себе этот артефакт. Вещь, кстати, в хозяйстве весьма полезная, весь интерес заключается в том, что Котель

подстроится под своего хозяина, в зависимости от его навыков... Так, вы можете получить или молчаливый клинок, или молотку руну...

Лучше всего проходить Якендар, будучи в 3 главе. Он проще,

но на этот момент и рассчитан. Получив артефакт, вы снова продолжите оригинальную игру.

Затерянный город строителей встречает нас абсолютно иной атмосферой, нежели Миненталь или Хоринус. Тут ты чувствуешь себя археологом, где-то в тропиках... Густые джунгли и болота соседствуют с красивым пустынным каньоном, везде расположены руины древней цивилизации. Маги воды предстают трудолюбивыми учеными, пираты — обычным панковским сборищем, а бандиты — шокерами. Кроме основной сюжетной линии, существуют еще и множество интересных побочных квестов. Так что скучать не придется.

Немного о балансе

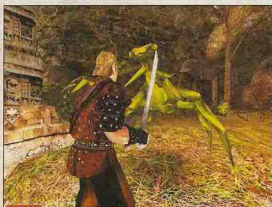
Но новая локация и новые квесты — это далеко не весь спектр предоставленных изменений. Серьезно был переработан сам ба-



ланс игры. Теперь она стала намного сложнее. И если появляющиеся в 3 главе Ишуды были ранее не кем иным, как мальчишками для биты, то теперь стали более чем серьезными соперниками. В момент их появления я просто-напросто разучился ходить по дорогам, ныкался кустами и огородами, ибо встретила эти фиолетово-мордовьи грозилки преждевременным прекращением игры, а в тех местах, где с ними никак нельзя было разминуться — приходилось идти на всякие хитрости. Переделано было также и **оружие**. Заметно усилили двуручники, ввели новые виды вооружения, некоторые клинки теперь добавляют или отбирают новый владения оружием.

Учителя собрали консилиум и общим решением резко подняли **стоимость обучения**... И чем дальше — тем больше... Так что теперь стать супер-мега-крутым будет не так просто. Особо страдают маги, ибо мана стала большим дефицитом, ее хватало обычно ровно на кастовку одного более-менее серьезного заклинания, осталь-

ное приходится довершать посохом. Посему каждое очко навыка, параметра или маны — величайшая ценность. Тут разработ-



чики решили все же помочь... За свои кровные очки опыта можно изучить язык строителей, помогающий нам читать попадающиеся время от времени каменные скрижали. Эти плитки повышают нам на шору то, что учителя делают за очки, так что не пожадничайте и выучите этот язык. Кроме того, в игре появились **комплектные вещи**, в виде наборов из амулета и двух колец. Сами по себе — ничего особенного, но вот надеются вместе... Так, **комплект Воинов** широко усилит вашу сопротивля-

емость оружию (самый, по-моему, полезный набор), **комплект целителей** солидно поднимет жизненную энергию, а **комплект жрецов** может чуть ли не в два раза (но тот момент игры) увеличить ваши ментальные силы.

Так что теперь более-менее развиваться в нескольких направлениях не получится, придется выбирать что-либо одно. И, кстати, ограничили максимальное значение параметров, теперь оно составляет 200 единиц.

Кроме того, дефицитом стали деньги. И если ранее к середине игры их уже было некуда девать, то сейчас они очень быстро тратятся на предметы первой необходимости. Так, играя за мага, я же только мог, покупал бутылки маны, и все равно их не хватало.

Немного выводов

А теперь настала черед традиционного резюме. Gothic II: Die Nacht Des Roben (пишу именно немецкое название, так как английской версии нет и в помине) получился на порядок сложнее и интереснее оригинальной игры. Все введенные улучшения только вывешивают баланс игры, делают ее еще более атмосферной и качественной. Играть стоит (если, конечно, найдете), причем играть можно сразу в нее, ибо сама «Готика II» со своим сюжетом осталась там же.

Напоследок хочу пригласить вас на обсуждение этой игры на нашем форуме (<http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=1513>), а также поблагодарить пиратов за любезно предоставленную игру.



Антон Токаревский aka 0z0n 0z0n@list.ru

TRUE CRIME

STREETS OF LA

Молчать! You're under protection of law!

Не важно, что люди о тебе думают.
Важно, что ты думаешь о них.
Королева Виктория

Давай знакомиться, пипл. Меня зовут Ник Канг. Я — коп. Я крутой коп в самом



крутом полицейском департаменте в этом долбаном мире — в департаменте Лос Анджелеса. Говорят, название нашего гребаного городишки переводится как Город Ангелов. Уж не знаю, кто это выдумал. Сколько живу здесь — ни одного ангела не видел. Все больше поладает всякая шваль. Я тоже не ангел. Я — прщ на заднице общества, фингал на роже департамента, кошмар на любой улице.

Ты думаешь, что я навожу порядок на наших авеню и стритах? Ну, типа, да. Не знаю, правда, кто в это верит. Разве что моя шефиня и ноивные геймеры, т.е. ты, пипл. То, чем я занимаюсь на работе, можно назвать разбоем в полном смысле этого слова. Все, что мне приходится встречать на своем нелегком пути, я уничтожаю морально или физически, но никогда не забываю предупредить о том, что я коп и я на работе. А значит, мне все можно. Вот смотри сам и думай, как круто быть копом в L.A.P.D.

...За столиком китайского рестораничка сидела Она, клева телка, — моя напарница Роза. А вокруг толпами и поодиночке ходили китаезы-мафиозы, типа из Триады, и пытались замаскироваться под официантов. Только мы с Розочкой начали багорить, как один урод некийтаого происхождения нарвался. При даме я не мог воспользоваться огнестрельным оружием и своим богатым словарным запасом, а потому пришлось применить то, что оказалось под

рукой — палочки для еды, которую нам пока не успели принести. Метким броском через весь зал я угодил ими прямо в ухо этому недоумку. Я не ожидал от себя такого прицельного попадания в самую уязвимую точку. Пока он расклевывался и раздумывал над тем, «что бы это значило», я спокойно встал, расправил свои богатые плечи и затекился от вечного бездействия мозга, приняв стойку «пыльной обезьяны» и двинулся на него своей коронной походкой «банан в кустах». Ублюдок сопротивлялся вяло и как-то неохотно. Может его смущали торчащие из уха палочки, которые визуально сложились в дротик, может он боялся за свою задницу, может он просто уважал закон. Кто знает? Короче, я его победил. Он даже не попытался выдернуть долбаную китайскую вилку из своего ухолокатора. Отсюда мораль: или у него уши такие, или китайские палочки в ухе являются секретом восточной медицины, а потому полезны и рекомендуются всем. Надо будет этот метод испытать в уик-энд на разработчиках моего жизненного сценария, хотя вряд ли это им поможет.



Такому крутому копу, как я, напарники не нужны. А «напарники» — тем более. Роза, конечно, красotka, но нафиг нужен ежедневный соглаюдот и свидетель моих подвигов? Я бы с ней лучше во взрослые игры поиграл в свободное от работы время. А потом она бы вытирала нашим деткам их соплевичные носки, меняла памперсы деволоперам, стирала мои задушенные служебные носки и под треск дров

Разработчик: Luxoflux и LTI Gray Matter

Издатель: Activision

Жанр: пародия на GTA

Системные требования:

✓ минимум: P3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 3,3 Гб на жестком диске, 32 Мб 3D видеокарта, DirectX 9.0;

✓ рекомендуется: отсутствие других игр

в камине слушала рассказы о моих победах на поприще борьбы с криминалом.

Когда я выхожу на большую дорогу, чувствую себя суперменом. Для меня нет ничего невозможного. Я могу у любого



попытаться забрать тачку. Этот любой может попытаться свою собственность не отдать. Тогда он наезжает на меня, но мне эти попытки глупоко безразличны. Супермены не гибнут под колесами, супермены — бессмертны. Камрад Дункан Маклауд, ты думал, что наконец-то остался один? А нетушки. Еще есть я, и мне даже голову отрубить нельзя, бикоз я коп, созданный по образу и подобию твоих страшных снов.

У моей тачки, которую я всегда умудряюсь отобрать у лоха-налогоплательщика, никогда не бывает серьезных повреждений. А если и случаются всякие досадные недоразумения, то они абсолютно не мешают. Кроме того, моя (бывшая твоя, лошок, прости) тачка способна расшвыривать вековые деревья так, словно к колоту привязано циркулярная пила «Дружба с законом». Моя тачка, чтоб ты знал, выворачивает фонарные столбы с корнем в облаке черной пыли, хотя я так и не знаю, откуда у столбов хорни и откуда берется пыль. Наверное, так надо. Думать об этом — не моя работа, думать надо было раньше, и не мне. Но самая крутая фишка в том, что в любой точке всегда есть передатчик, настроенный на полицейскую волну. Ну и простое радио, ясен пень, которое работает на прием станции Rap Yo Cool-FM.

Иногда мне приходится выполнять какие-то неконцептуальные задания, типа «размини дручонку». Подруливаю, подговливаю: дерутся две герлы. Красивые, зарозы, но дуры, набитые боксерской грушей. Ах так? Бойфренда не поделили? А как же а?! Одной — в личико с правой руки, другой — под дых с левой, ногами по точеным фигуркам, тонущим в текстурках, нурчунки и...

пущай себе валяются. Может, кто-то подберет — вот обрадуется. А после того как обрадуется, я его поймаю. Это ж моя работа — порядок в городе наводить.



Ты думаешь, что я езжу по дорогам, как локх? Типа, на зеленый свет? Типа, я ездить умею? Ха-ха. Я езжу так, как подкашивает здоровая фантазия — где попало и как попало. А что я делаю после того, как наехал на тушку гражданского? Никогда не угадаешь. Думаешь, что я как последний дурачок бегу сдаваться собственному начальству и бьюсь в поканьяной истерике, типа «таких не берут в копсы»? Еще раз ха-ха. Раздавленному телу я только и успеваю прокричать: «I killed your fat ass!» Мне не до сантиментов — нужно ловить угонщиков гребаной тачки. Если кто посмеет сказать, что ни одна тачка не стоит жизни, тот ответит конкретно перед пацанами-разработчиками этой фигни.

Когда мне приходится отрывать свой зад от водительского сиденья, я стреляю, куда хочу. А когда я хочу, то стреляю. Не думаю, что в нашем городе столько спортсменов, но чаще всего на моем пути встречаются те, которые быстро бегут и прычутся. При этом все, типа, спортсмены с выпученными глазами. Честно ска-

жет, даже кто-то что-то и предвкушал. С самого начала предполагалось, что «Настоящее преступление» будет во многомходить на GTA, но играть уже придется не за силы зла (вор), а за силы добра и справедливости (коп). Сколько раз уже твердили миру: попытки кого-то переплюнуть или въехать в денежный рой на чужом успехе заканчиваются большим обломом. Но эта игра даже не вписывается в категорию «хотелось как лучше, а получилось как всегда». С самого начала создается впечатление, что вообще никто ничего не хотел. Посудите сами: компания имеет

огромное количество штатных и внештатных сотрудников, которым в титрах выражаются всеческие респекты. При этом людей, которые действительно работали и создавали игру, можно пересчитать по пальцам. Одних только тестеров набрали больше сорока человек, но

не случайно постоянно встречается на своем пути биббоды с рекламой одноименного фильма, который должен появиться в 2005 году, то кое-что начинает проясняться.

Скажу честно — если игра создавалась в рекламных целях, что очень похоже на правду, то рекламщики слегка просчита-



лись: после игры фильм смотреть не хочется. Хотя... Иногда читаю американские игровые рейтинги и поражаюсь тому, какой отстой («скакс» по-инжому) занимает верхние строчки тамошних хит-парадов. Еще раз убеждаюсь, что мы действительно разные. Не удивлюсь, если «Настоящее преступление» американцы признают шедевром. При этом, что совершенно парадоксально, они (в отличие от нас) все поголовно имеют выделенку, постоянно видят очень много разных хороших игр, и вообще изоблажены всякой коммерчески успешной продукцией.

Не верь глазам своим

Все, что было написано ранее, является моим личным впечатлением, изложенным маленькими смешными буквами. Пока играл и писал, специально не заглядывал на геймерские сайты, чтобы не отвлекаться и ориентироваться только на свои собственные ощущения от игры. Теперь, когда мой скорбный труд почти закончен, с удивлением узнаю от одного знакомого (не скажу, от кого конкретно, но можете попробовать угадатью. — Прим. авт.), что на российских игровых ресурсах игру хвалят. Вот это для меня загадка. Получается, что тестеры не заметили, геймеры насладились игрой и прониклись атмосферой, и только я один, злобный извращенец, нарыл кучу всякой токсичной лажи. Ну и ладно. Я как акын — что вижу, о том пою. Как я могу написать, что игра хорошая, если своими глазами видел, как Ник Канг выходит из стены дома или проваливается в бетонный забор до пояса? Как я могу похвалить сюжет, если играть просто скучно? Как я... Да никак. Не могу. И не буду. Можете меня забросать гнилыми помидорами, но я на игры смотрю потребительски: если они действительно хорошие, то жанр для меня практически не имеет значения. Но если игра, выполненная в жанре, который мне нравится, откровенно слабая, то хвалить я не стану ее никогда. Ни из любви к жанру, ни из любви к искусству, ни за деньги. Вот такой я принципиальный...



нисто из них почему-то не заметил, что герой и персонажи очень часто путешествуют сквозь текстуры. Не заметила эта «dream

team» и того, что графика в целом находится на уровне слов, которые дети пишут на заборках. Сюжет, реалистичность и логика... Эти умные слова тут вообще неприменимы. Не думайте, что я такой придирчивый. Знаю, что есть бедные компании, которым надо с чего-то начинать. Они экономят на всем, чтобы как-то пробиться к нам. Зачастую их первый «блин» получается согласно поговорке, но у них чувствуется потенциал. Их хочется поддержать и похвалить, т.к. я никогда не забываю пословицу: талантом нужно помогать, бездарности пробуются сами. Здесь совсем другой случай.

Разработчики сэкономили на всем: сценарии, текстурах, полигонах, реалистичности. Они только не постыдились приписать на озвучку голливудских звезд, таких, как Кристофер Уокен, Макко и Гэри Олден. Как известно, актеры такого ранга берут за работу очень много сотен бумажных Франклинов. Но если предположить, что герой игры



жу — зрелище это не для слабонервных. Ты мне не веришь?! На скриншот посмотри, глаза выпучи и не забудь назад впучить. Видел? А думал, что я вру. Я никогда не вру, только сочиняю.

Сказка — ложь, да в ней намек

Ну что вам сказать, дорогие друзья и подруги. Игру ждали, о ней говорили, мо-

Разработчик: Zono
Издатель: History Channel
Жанр: стратегия
Системные требования:
P3 800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб
видео

Борьба за независимость

— Война за независимость Техаса было упорной и жестокой. Ключевым эпизодом войны 1935-1936 гг., стала борьба за форт Аламо — мощное укрепление, расположенное на территории Техаса недалеко от границы с Мексикой. В самом начале войны форт захватили текинцы и поставили там свой гарнизон, опираясь на него в сражениях с мексиканской армией. Однако мексиканцы не смирились с потерей. 23 февраля



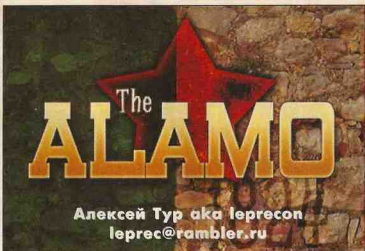
ля 1936 года в город Сан-Антонио прибыло 1600 мексиканских солдат во главе диктатором Санта-Ано и генералом Коса. Гарнизон форта, состоящий всего из 150 человек, отступил в Аламо, и заперся в нем, как в крепости. Командир Джеймс Боуи заболел в самом начале осады, и передал командование полковнику Тревису. Тревис в срочном порядке разослал письма с просьбой о подкреплении, включая его знаменитое письмо американцам. Однако на них никто не откликнулся. 6 марта 1936 года войска Санта-Ано атаковали Аламо. Три раза мексиканцы повторяли штурм, и, наконец, Аламо был взят. 1400 мексиканцам противостояли всего 200 техасцев. Одним из первых погиб полковник Тревис, затем в своей постели был убит Джеймс Боуи. Почти весь гарнизон погиб в этой битве.

— Итак, — Глюк выключил магнитофон, излагавший краткую историю войны Техаса за независимость и повернулся к окруженному скупившимися агентам, рассевшимся за длинным столом напротив. — Кто мне объясните, что тут говорить?

— Я, — вскинул руку AntiDroid. — Я могу объяснить.

— Довай, — Глюк откинулся на спинку кресла, в котором сидел. — Говори.

— Вследствие прекрасно подготовленной осады и блестяще спланированной атаки мексиканские войска, превышающие по численности гарнизон форта Аламо почти в десять раз, разгромили этот самый гарнизон, и захватили форт. Уф.



Алексей Туп aka leprecon
leprec@rambler.ru

Отдышавшись, AntiDroid опустил руку.

— Ага, — Глюк озадаченно почесал голову.

— Это ты про что?

— Про Аламо, — AntiDroid поежился и удивленно посмотрел на Глюка: — А про что ж еще?

— Моя не знать, — Глюк ударил кулаком по столу. — Моя хотеть результаты! Моя хотеть, чтобы вы все отправились туда, и что-то сделали!

— Так мы уже вернулись из Аламо, — поддал голос leprecon, сидевший с краю стола. — Техас свободен, мексиканцы выдворены за пределы штата.

— Так! — Глюк рассердился. — Моя такого не говорю! Моя хотеть видеть отчет! Моя забыть свой топор в кабинете, но ничего... Моя сейчас ходить за топор, и если моя прийти, а отчет не быть, то моя будет очень злой!

И, прорывав эту речь, огромный орк вышел из кабинета, выбив дверь плечом.

Боевые будни Аламо

— Мда, что-то Глюк сегодня не в настроении. — leprecon потер лоб, и выпрямился. — Давайте быстро состропаем ему отчет, а то, как бы после его возвращения не случился разгром.

— Ну, ночной, раз предложил, — Davenport поморщился. — Только что-нибудь важное скажи.

— Хи, «важный»? — удивился leprecon. — Ну ладно. В The Alamo нужно стать настоящим техасцем, защитником свободы! Для отражения атак мексиканской армии нам дают шесть типов юнгов. Четыре вида пехотинцев и два — конных воинов. Давайте поговорим про каждого отдельно...

— Ля, только БЕЗ ПЕРЕЧИСЛЕНИЙ! — Zloy засучил со своего места и принялся интенсивно жестикулировать. — Нужно говорить не так. Нужно говорить вот так: самый красивый тип юнгов — это рейнджеры. Они могут быть как конные, так и пешие, с той лишь разницей, что у конных два крутых «экшота», а пехотинцы вооружены лишь ружьями и томагавками!

— Ну да, ну да, — иронично произнес leprecon, заложив руки за голову. — Именно так мы и будем характеризовать все юни-

ты игры, в течение получаса, как раз до прихода Глюка.

— А ты не зявй! — Zloy стал жестикулировать еще интенсивнее. — Описание юнгов я беру на себя, а вы займитесь чем-то другим, более легким, ля!

— А что же может быть легче, чем рассказывать про юнгов? — искренне удивился Davenport. — Разве что еще раз рассказать про строения, только красивее, и желательно в стихах.

— Делайте, что хотите, ЛОЛ. А я уже занят, — Zloy достал пальник и начал что-то выкидать, прямо на столе. — И меня беспокоить не стоит, ля-ля-ля!

— Да ладно, Шушпанники пришли, чтобы захватить Вселенную! — Oz0n поступал кепкой по столу. — Я буду рассказывать про графику этой игры.

— Мда, а кто же расскажет про звук, если я беру на себя описание игрового процесса? — leprecon потер затылок. — К тому же еще мелочи всякие игровые остаются.

— Мелочи — это мое, — AntiDroid принял героический вид. — Я сделаю из них настоящие огромности, и покажу истинную красоту слова!

— Мда, даже Великий Шушпанник не сказал бы лучше, — Oz0n одел кепку. — Так, а что же со звуком?

— Погадите вы со звуком, тут еще и структура уровней есть! — Davenport возмущенно замахал руками. — Здесь же присутствует нелинейное, можно сказать альтернативное прохождение игры.

— Альтернатива, йой! — Zloy достал из кармана плейер, включил что-то громкое, и агрессивное и блаженно улыбнулся. — Альтернатива — это круто, ИЮ-ЙОИ! Так что про звук тоже буду писать я!

— Ладно, хватит разговаривать. — Oz0n засучил рукава. — Шушпанники пришли, чтобы спасти Вселенную, поэтому начинаем творить, чтобы успеть до прихода Глюка.



И работа закипела. Агенты кричали, пихались, ругались и спорили. leprecon затыл короткую перестрелку с Oz0n'ом, в результате которой пострадал потолок! Zloy прожег пальником стол носками, а Davenport испалил четыре метра папируса разными хохку и танка, однако результат все же был, достигнут. И тогда, тяжело ступая, в кабинете появился Глюк с топором наперевес,

на его столе уже лежала стопка исписанных листов. Удовлетворенно хмыкнув, орк принялся за чтение. И вот, что он узнал.

The Alamo: История, рассказанная заново

«Дорогой мой Шушпанчик Глюк. Пишет тебе лейтенант техасской армии свободы,



OzOn Меткая Рука, друг индейцев. Спешу сообщить тебе, что война за независимость штата идет очень даже быстрыми темпами, я бы сказал, молниеносными, ги. Враг бил, бит и будет бит. И особенно сильно он будет бит трехмерным изображением юнитов, которые при приближении становятся похожи на квадратные и прямоугольные наборы пикселей. При виде этого армия мексиканских захватчиков пугается и бросается наутек. Так мы уже отбили четыре атаки на наш форт. Ура-ура-ура».

На поле брани мы схватились, их было больше, но мы бились, штыки схватив наперевес, и словно дикий страшный бес, аселился в нас. Как Diablo грозные творения, разили мы до одурения, и подали в изнеможении, врагов без счета истребив.

Ваше-то, скажу я вам, в игрешке налицо явная несправедливость. В то время, как brave техасские войска имеют шесть видов юнитов, плюс еще специальные там разные солдаты, которые якобы должны чем-то руководить в каком-то там сражении, хотя на самом деле это все ЛОЛ, мексиканская же армия жестко ограничена четырьмя типами солдат. Вот это фишка, верно? Хорошо хоть, пушки есть и у тех, и у дружки! Да и звуки, которые издают эти воики, радуют мой слух не меньше, чем альтернативная музыка!

Геймплей оставляет после себя очень неоднозначные впечатления. Основным вашим заданием в игре будет оборона либо же захват какого-либо форта своими войсками. На первый взгляд, ничего необычного, а вот на второй выявляются многочисленные недостатки разработчиков. Например, ваши пушки ни в коем случае не будут стрелять по стенам или воротам вражеского укрепления, если рядом с ними нет мексиканских солдат. А уроней-то всего двенадцать, так что над этим фактом стоит задуматься ☹.

Ресурсов нет, и форт разрушен, но не падет наш гордый стяг.

Клич рейнджеров ласкает уши, подмога мчится вполыхах. И вот он близок, миг победный, уже гремит колокола. Ковбои с ранчо Сан-Диего громят врага на всех фронтах.

Что можно добавить ко всему вышесказанному? Только неизменное

и ресурс в игре не отличаются изобилием и разнообразием. Признаюсь откровенно — ресурс в игре всего один. Это семьдесят девятый элемент периодической системы Менделеева, аурум, или в простонародье — золото. Добывая золотишко с помощью специального юнита с оригинальным названием кинжальника, вы будете тратить его на покупку солдат в четырех зданиях, а именно: барак, конюшня, палатка, военная палатка. Также можно делать некоторые улучшения, так называемые апгрейды, служащие усилению боевых качеств войсковой армии.

«Дорогой мой капитан Шушпанчик Глюк. Сегодня мексиканцы вновь пошли на штурм. Мы отбили их атаку и с дикими и воинственными криками перешли в контратаку. И быть проклятым текильщикам битыми и разбитыми, если бы наш карательный отряд конных рейнджеров не застрял в стене, когда пытался пропустить вперед пехоту. Пришлось их выковыривать из нее, а они не хотели выковыриваться, ги. Короче, пака то да се, ушли мексиканские собаки зализывать свои раны.



Но мы надеемся на их возвращение. За сим и откланиваясь вам, до самой низкой части вашего торапо.

Ваш весьма ценный старший лейтенант OzOna.

Ха, я в глубоких раздумьях пребываю, лал! Не могу решиться, как называть игру — крутой или отстойной. Потому что в идее что-то есть, да и юниты круто стреляют, особенно пушки и конные рейнджеры. Но затея-то затея, а вот исполнение хромает на пять ног. Все какое-то сырое, недоделанное, недорисованное. Видно, что клепалось на скорую руку, без особых претензий на популярность. А значит это все — ЛОЛ!

Итак, давайте все подытожим. Что есть The Alamo? Это есть трехмерная стратегия в реальном времени, действие которой разворачивается во времена борьбы штата Техас за независимость. Сделана эта игра ни шатко, ни валко, и дотягивает разве что до уров-

ня середнячка. Можно сказать, даже не крепкого. Все как всегда — задумка хорошая, исполнение ужасное.



Раз ковбой, два ковбой — будет песенка. Два ковбой, три ковбой — будет песенка. Вместе всево шога по просторам диких прерий, диких прерий

И мексиканцев лучше бить только дубово, только дубово

На том и гениального стиха канец, а кто слушал, тот меоготце.

«Уважаемый и всеми превосходный генерал доблестной армии техасских Шушпанчиков Глюк. После десяти месяцев осады, мы, наконец, научились ценить советы Умных Шушпанчиков. Поэтому, дождавшись долгожданного подкрепления, мы сквозь стены устроились в мощную атаку и смяли армию низких мексиканшишек. Победа наша. Форт Аламо удалось отстоять, я скоро буду дома и привезу Вам трофейное сомбреро.

Искренне ваш, капитан техасских войск OzOna.

Кто успел убежать, того Глюк не поймал

— И что же ему не понравилось? — сокрушался OzOn, откладывая киркой кусок гранита. — Я же даже называл его «уважаемый».

— А я пытался описать все красиво. И в стихах! — вторил ему Davert. — Как он мог этого не оценить?!

— А вот так и смог, — хмуро буркнул Ierpeson, забрасывая кусок гранита в точку. — Зато теперь мы оценим, что значит — грызть гранит науки!

— Это точно, — АнiDroid вытер пот со лба. — А как он топором размахался-то. Стол превратился в щепки после второго удара!

— А я там выжег «Вангеры» рулят и логотипчик, — Zloy сокрушенно покачал головой. — Эх, вся работа пропала.

— Ладно, давайте шевелить кирками быстрее, — Ierpeson посмотрел на часы. — Раздобьем пару пльб, потом, может, Глюкх подберет и разрешит в Игроград вернуться.

— И то верно, не будь я Шушпанчик! — OzOn энергично помахал киркой. — Все в наших руках.

Вывод

Игра The Alamo — это средний средний, немного недоработанный продукт. Его, конечно, можно употреблять, но вот только врачи не советуют ☹.

Robotex robotex.ag@mail.ru



АРЕНА

«Бойцовский Клуб» [далее «Комбат»]... Хотелось сказать, ничем не примечательный проект, да язык не поворачивается. И не потому что фаны побьют, а потому что было у него то, что принято называть геймплеем, атмосферой. А вот что стало бы, если бы проект был более демократичным, в боях было больше тактики и многое другое? Ответом: «Комбат» стал бы «Ареной»...

Разработчик/Издатель: вот там и спросите

Жанр: онлайн-овая тактическая РПГ

Требования: компьютер 1 шт., геймер 1 шт., Интернет много шт.

Системные требования: IE 5.5 и выше, приветствуется онлайм или выделенка

Адрес: <http://www.apcha.ru>

В Игрограде стояла глубокая ночь, и в ДЗВР было пусто. Курсант Robotex стоял перед кабинетом Ранда, ныне превращенного в музей, и пытался вскрыть замок с помощью отмычки, прихватизированной у Само Фишера. Когда это ему наконец-то удалось, Robotex принялся искать скрытые

и провляються все ваши качества полководца: сначала вы должны убедить ваших друзей по команде, что вы — самый рульный командующий и приведете их к победе, а потом продумывать тактические ходы. Также нужно заметить, что ваши подчиненные — тоже живые люди и могут действовать по-своему, игнорировать ваши команды или избрать нового командира. Что порадовало, так это наличие у перса двух рук: можно ударить одной рукой, а второй поставит два блока, можно ударить двумя руками или поставить четыре блока. А еще есть турниры, но только межклановые.

Повторный вход...

Ладно, дам гейме второй шанс. Так, что тут за ролевая система? Не S.P.E.C.I.A.L., конечно, но для онлайн-овой игры сойдет. А сколько опыта нужно для апса? Сколько?!! Все! Ухожу...

Ролевая система простая, как поппл из двух кусков. Есть одиннадцать **параметров:** сила (нонотисимый урон); ловкость (вероятность уворота); реакция (вероятность ответа на удар); удача (вероятность пробить блок); злость (вероятность критического удара); сложение (количество жизни); интеллект (количество маны); обереги уворота, удачи, ответа, критического удара (мешают противнику увернуться, пробить блок, ответить, нанести критический удар). У каждой расы (кроме людей) повышен определенный параметр. Кстати, всего **рас 6:** Орки, Люди, Эльфы, Хоббиты, Гномы и особая раса — Драконы.

Первые пять рас, я думаю, не нуждаются в описании, а на Драконах остановимся подробнее. При регистрации эту расу нельзя выбрать, но в нее можно перевоплощаться в ходе игры. Драконы играют ту же роль, что и Паладины в «Комбате», т.е. следят за порядком и т.п. На Драконов иногда объявляется охота, и тогда...

Попытка 3...

Что-то притягивает к этой игре. Попробовал один раз, хочется возвращаться снова и снова. Но почему? Тактика? Пути развития? Я не могу сказать. Возможно, это и есть та самая атмосфера, которую нельзя описать, только почувствовать.

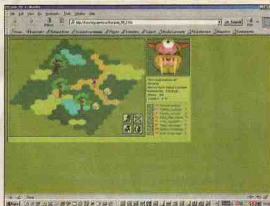
Наконец-то я достиг третьего уровня и могу создать клон...

На момент написания статьи **кланы** делятся на четыре типа: **Общество** (10-25 членов), **Гильдия** (26-50), **Клан** (51-100), **Орден** (более 100 членов). Клан может переходить из одного типа в другой, в зависимости от количества его членов. Глава имеет разные привилегии, в зависимости от его типа. Вступив в клан, игрок может участвовать в турнирах, которые проходят по олимпийской системе. Выиграть в турнире не так уж и легко, но если вы победите... Клан-победитель получает славу, почет, а еще большое количество полезных саитов и соток (местная валюта). Проигравший выбывает из турнира.

5 часов игры...

Я стал магом. Полезный, нужно сказать, класс. Посудите сами: маг стреляет на расстоянии, может создавать препятствия (клетки, на которые нельзя наступить и стрелять через них), а прохачка у мага самая быстрая. В общем, маги — это круто.

Очень разнообразна игра **пути развития**. Для каждого есть определенные навыки, но чтобы их использовать, необходимо купить специальную книгу. Путей всего три: маг, рейнджер, воин. Маг, как уже было сказано, может стрелять, ставить препятствия, бить нескольких врагов. А еще у него есть очень полезное свойство: к опыту, заработанному



порталы в иные миры. Нужно было спешить, через несколько минут войдет Керчис, чтобы по старой доброй традиции подбросить Галеру в вентиляционный люк очередную зрелищную аркаду. «Hassel!» — ладунал курсант и провалился в портал под надписью «Арена»...

Вход...

Подключаемся... Логин, пасс... Входим... Неплохой дизайн, прикольный чот. Так, где тут битвы? Нашел, спражасмо. А че это за клетки? Ах, оказывается, по ним ходят, прикольно. А че образы не меняются? Ах, только за деньги. Не, с меня хватит. Больше я сюда ни ногой!

Такие были мои первые впечатления. Согласитесь, требовать денег (нужно заметить, что очень больших денег) за то, чтобы поменять образ, мягко говоря, — бесчеловечно. К тому же образы, если честно, просто ужасны. Хотя битвы выполнены на высоте. Есть поле, разбитое на шестиугольники, на нем расположены две команды. Цель — уничтожение команды противника. Вот здесь



в битве, прибавляется количество использованной маны. Рейнджер тоже стреляет на расстоянии, причем умеет выслать несколько стрел за раз, а также может уничтожить препятствия. Для использования умений ему тоже необходима мана, но опыта за нее не рейнджер, ни воин не получают. ©. А воин

сильно бьет, разбирает препятствия и т.п. В маленьких битвах рулит маг: можно удариť врагов мощным заклинанием, а потом до-



бить. И хрови мало, и опыта много. Но в масштабных сражениях у мага быстро заканчивается мана, и тогда рулят уже вои- с рейнджером. Так что с балансом все в по- рядке. Учтите, здесь описаны не все способ- ности классов, ибо их много, а журнал один.

7 часов игры...

Зашел на форум... Увы, он оторван от геймплеев. Хотя там есть, а чем погово- рить, но только во время восстановления (если нет денег на больницу) или молчанки (что случается крайне редко).

Купил лицензию наемника. Теперь де- нги и экспа пользуются рекой.

Лицензии сильно добавляют игре реализма. Игрок может стать наемни- ком (сражаться на аренах, в турнирах, и получать за это деньги), банкиром (от- крыть банк и иметь с этого проценты), торго- вцем (торговать на базаре). И это еще не конец списка. Правда, цены на ли- цензии поражают, но дело того стоит.

А еще здесь есть храм, в котором можно на некоторое время получить **склонность**. Есть четыре склонности: Жизнь (при удачной блокировке удара игроку добавляется 20% здоровья от ве- личины удара), Смерть (игроку добавляется к здоровью 20% от нанесенного им урона), Хаос (урон, наносимый игроком, увеличивается на 20%), Порядок (урон, наносимый игроку, уменьшается на 20%). Склонность до- бывается разными путями: можно либо пожертвовать храму деньгами (чем больше сум- ма, тем дольше эффект), либо по достиже- нию пятого уровня молиться на аппарате (чем больше верные молитвы, тем дольше эффект).

11 часов игры...

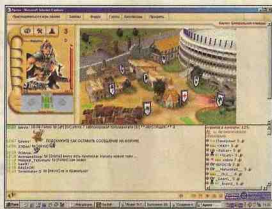
А красота-то какая! В городе растут де- ревя, здания нарисованы в 3D (правда, по- том перенесены на плоскость), а для игрока с медленным коннектом вник вынесены кно- пки, как в «Смутных Временах». А чат и фор- ум! Просто нет слов... Игрусков в них нет, но сочетание цветов создает потрясающий эффект. Фигурки воинов в битвах тоже на уровне. Вот только образы подколчан.

Вы не поверите: в этой игре есть сюжет. Да, вы не ослышались. Мелочь, а приятно. Итак, слушайте:

«Давным-давно, в далекой-далекой го- лактике (именно так @)... На планете Зем- ля все было покрыто ледником, и только на экваторе оставалась полоса теплого климата. И здесь начали развиваться различные расы: ловкие эльфы, умные люди, сильные орки, веселые хоббиты и трудолюбивые гномы. И все было хо- рошо, пока не появилась Чаша Вдохновения, способ- ная заставить своего хозя- ина творить. И когда Чаша попала к кузнецам, те на- чали создавать могущест- венные артефакты. Нача- лась межрасовая война за обладание Чашей. Тогда Землю окружала плотная эфирная оболочка, позволя- ющая создавать мощные заклинания. И когда во время огром- ной битвы тысячи магов заосла- бели одновременно, эфир не выдержал и накопился, и ледник растаял. Спаслись только те, кто скрылся в горах. Они основали город и назвали его Ковчег». И это лишь предыстория.

17 часов игры...

Оказывается, они выпускают собствен- ную онлайн-газету, в которой можно узнать последние новости, найти анализатор, выб-



рать лучшие тактические решения, просто почитать приколы, посмотреть фотогал- лерею и даже заработать написанием статей.

Очень понравилось одно нововведение. Можно на пробу поиграть без регистра- ции, но в этом случае весь зара- ботанный опыт теряется при вы- ходе.

Очень приятной особенностью игры можно назвать то, что все оно пропитано атмосферой сред- невековья. Здесь нет ничего совре- менного, вроде того, что мож- но увидеть в «Комбате», вроде Комментатора, с шутками об Ин- тернете и спирте, и т.п. И это ра- дует. Уж не знаю почему (я люблю технологию), но мне это нравится.

Вердикт

Постараюсь подвести итоги. Несмотря на некоторые недостатки, игра получилась

великолепная. Работа над ней еще не за- кончена, так что есть надежда, что все не- доработки будут исправлены. Играть или не играть? Вот в чем вопрос... (почти Шекс- пир @.) Если есть хороший Инет, то, безус- ловно, стоит. А если вам жаль драгоцен- ных минут, то лучше даже не пробовать. Потому что «Арена» — это не просто иг-



ра, это диагноз. Войдя однажды, оторвать- ся не невозможно. Проверено!

P.S. Недавно был создан новый город: Средине. К сожалению, посетить мне его не удалось: необходимо зарегистриро- вать новый аккаунт, а это запрещено, или перебраться туда. А на перевод средств у меня пока нет.

Кертис спокойно вошел в кабинет и направился к столу Ронда. Внезапно его взгляд упал на открытый портал. Заглянув внутрь, Кертис увидел де- рущегося на арене киборга. «Это еще кто?» — подумал агент и скас- товал на Robotex'a заклинание Волшебного пенделя. Эффект не заста- вил себя ждать.

— Что? Где я? — дрожащим голо- сом спросил курсант.

— О-о-о-о! Новые подопытные. Сей- час мы пройдем в операционную, там тебя вскроем, а потом...

— Нинне надо вскрывать, — сказал Robotex, вспоминая некролог: «Вскры- тие показало, что пациент умер в ре- зультате вскрытия». — Я... Я пиво куплю! Уйди!

Кертис задумался.

— Два зычка!

— Ну, хорошо, покупай, только потом чтобы вернулся. Какое же это вскрытие без пациента.



Курсант разочарованно побрел к ки- оску. «Мда... Не удалось отмазко. Все равно придется ложиться под нож, но уже к пьяному хирургу. Ну, ничего, может он по пьяни меня с кем-нибудь спутает?»

Легенды Аллодов

Эксклюзивное интервью с разработчиками

LirIK Lirik@digest.zzn.com

В прошлом номере «Мика» была опубликована первая часть интервью с разработчиками из **N-Game Studios**, где руководителем команды **Глеб Соколов** и ведущий художник **Елена Соколова** отвечали на вопросы о своем грядущем проекте «**Легенды Аллодов: Наследие Некромансы**». Читайте окончание материала.

Окончание. Начало см.: «Мика», №28

«Мик»: А почему вы не использовали движок от «Проклятых Земель»?

Г.С.: Дело в том, что он изначально не предполагался для использования в подобных проектах. В то время как **Dungeon Siege** специально приспособлен для создания модификаций, таких как «ЛА». Движок «Проклятых Земель» является закрытым, но в своих последующих разработках — играх «**Бликириг**» и **Silent Storm «Нивал»** — уже использует принцип открытой архитектуры движка. Я считаю, что это очень прогрессивно и здорово. Мы сами начали с разработки некоммерческой модификации, и я убежден, что это было правильное решение. Получилось куда лучше, чем если бы мы, не имея должного опыта, сразу попытались бы сделать полноценную самостоятельную игру.



Е.С.: Открытая архитектура может очень помочь молодым командам. Одни благодаря такой практике смогут выйти на профессиональный уровень, другие же, попробовав разработку игр, что называется, на вкус, и осознав, что это не для них, безболезненно вернуться в ряды обычных геймеров.

«Мик»: Насколько движок DS, используемый в «Легендах Аллодов», будет удобен в работе для любителей-модостроителей, которые захотят сделать дополнительные модули к вашей игре?

Г.С.: Я думаю, что движок достаточно удобен в этом плане. Можно легко добавлять новые модели, карты, текстуры и тому подобные вещи. В Сети можно найти большое количество уроков по работе с движком DS, кроме того, у нас на форуме мы никогда не откажемся помочь советом тому, кто захочет сделать мод к «ЛА». Мы разделяем позицию «Нивала» в поддержке пользователей, которые хотят развивать наши идеи и укреплять доброе имя проекта. Нужно поддерживать подобные замыслы! Мы от-

носимся к этому сугубо положительно, и всегда будем оказывать поддержку таким людям.

«Мик»: Что будет нужно для создания модов?

Г.С.: Нужен будет установленный DS, проточенный до последней версии, поверх ставится «Легенды Аллодов». Также понадобится **Dungeon Siege Tool Kit**, который можно скачать на официальном сайте игры. Редактор находит ресурсы, и сразу можно создавать моды под «ЛА». Мне кажется, это не составит особой проблемы.

«Мик»: Что вы можете сказать по поводу атмосферы в игре?

Г.С.: Мы прилагаем все усилия для того, чтобы сохранить тот дух, атмосферу, которая была в прошлых частях «Аллодов». Не берусь судить, насколько хорошо нам это удастся. Но, судя по отзывам тех, кто играл в «ЛА», смеем надеяться, что мы действительно справляемся с этой сложной задачей.

Несмотря на то, что игра трехмерная, несмотря на то, что, безусловно, имеются отличия от «Аллодов», многие говорят, что атмосфера первоисточника сохранена. Мы рады, что нам это удается. Так как всегда считали задачей сохранения атмосферы одной из основных. И если у нас получилось, — это очень хорошо! Значит, мы не зря трудились в поте лица последние два года.

«Мик»: Давайте поговорим о сюжете. Насколько мне известно, у вас планируется только одна концовка.

Г.С.: Да, концовка у нас одна. Сюжет линейный, однако, он достаточно разветвленный и сложный, обещаю, что будет интересен! Игрока ждет много сюрпризов, неожиданных поворотов. Просто сравнить нашу игру стоит не с DS — абсолютно линейной Diablo-подобной игрой, а, в первую очередь, с теми же вторыми «Аллодами» или «ПЗ», в которых также был единственный финал, что никак не снижало увлекательность прохождения. Я сам проходил «Аллоды» и «Проклятые Земли» по два-три раза! Если подобная судьба ожидает и «Легенды Аллодов», то что-либо лучшее нашему проекту, наверное, сложно пожелать.

«Мик»: Вы писали сюжет еще в 99-ом году, когда разрабатывали сетевые карты для «Аллодов»?

Г.С.: Первые наброски по сюжету действительно появились в 99-ом году, после выхода «Аллодов 2». Была идея сделать серию многопользовательских карт, связанных единым сюжетом. Но, поскольку мы изначально тягтели к сюжетной игре, хотели сделать новый сингл, то не развивали это направление.

В какой-то мере подобная идея позже была реализована в проекте «Аллоды 2.5: Слуги тьмы». То есть, у ребят получилась игра, сделанная на движке вторых «Аллодов», продолжающая их историю и являющаяся ад-



оном к «Повелителю Душ 2». Мы в то время переклещились на другой проект, который позже был заморожен. А после того, как стало известно о выходе DS, решили вернуться к идее продолжения «Аллодов».

«Мик»: А как соотносятся эти версии событий? Не противоречат друг другу сюжеты «Легенды Аллодов» и «Аллодов 2.5»?

Г.С.: Мы надеемся, что нет ☺. Сценарий «Слуги Тьмы» выкладывался в Интернет для свободного скачивания, и мы, изучив его, серьезных противоречий не обнаружили. При желании можно предположить, что эти события просто происходят в одно и то же время в разных местах на аллоде Язес. В чем-то есть сходство, в чем-то — отличия.

«Мик»: У вас заявлено 4 расы для игры по сети. Это человек, эльф, друид и орк. Почему вы не хотите предоставить игроку свободу выбора персонажа в сингле?

Г.С.: Это связано с сюжетом.

Е.С.: Главный герой — это личность, он сам является частью сюжета.

Г.С.: Да, сюжет разворачивается вокруг личности главного героя, его отношений с другими персонажами. То есть, у него есть круг знакомых с определенной биографией. Наш герой — это не просто абстрактный аватар игрока, но обязательный персонаж. У него есть сложная история, знакомые и друзья, с которыми он встречается по ходу игры. И, естественно, использование четырех рас предполагало бы создание четырех разных персонажей с четырьмя разными историями, это были бы четыре абсолютно разных сюжетных линии. А это уже слишком ☹.

«Мик»: А можно будет выбрать пол главного героя?

Г.С.: Нет, нельзя — ограничения сюжета. У нас ведь ситуация обстоит точно также, как в «Проклятых Землях». Там есть один главный



герой — Зак. Вот и у нас точно также есть один главный герой — **Лорд Ранро III**, который проходит всю игру. По ходу к нему присоединятся еще несколько персонажей.

«Мик»: Вы используете только классические расы «Аллодов» или добавите что-то свое?

Г.С.: Мы стремились максимально сохранить атмосферу «Аллодов». И не будем делать что-либо, выбивающееся из общей концепции. Будут, правда, разные тролли из «Аллодов 2», помимоющая человеческую речь. А в «Г3» их не было. У нас же будет целое поселение троллей — Троллинга Волосты. Вообще, тролли были одними из самых коварных персонажей в «Аллодах», и мы постарались сохранить этот колорит. Будем надеяться, игрокам понравится встреча с ними ☺.

«Мик»: Будут ли реализованы удар со спины, подкрадывание и другие подобные stealth-элементы, которые были, к примеру, в «ГТЗ»?

Г.С.: Реализовать эти возможности непосредственно как в «Проклятых Землях» нельзя, поскольку этого не предполагает движок Dungeon Siege. Но, несмотря на это, stealth-элементы будут. Например, в «Легендах Аллодов» есть миссия, где нужно будет выкрасть документы, не попавшись на глаза стражникам. Или вот еще побег из тюрьмы. Герои смогут разделиться с одним стражником, но если они попадут в окружение двух или трех, то на том для них все и закончится. Нужно будет как-то подобрать наиболее подходящий маршрут.

«Мик»: Как будут реализованы виртуальный слух и зрение?

Г.С.: У каждого персонажа имеется радиус обзора. И если герой попадет в поле зрения монстра, тот может атаковать.

«Мик»: Но как будет реализован stealth-элемент в этом плане? Если подкрадываешься, тогда понятно, — тебя не услышат. А так?

Г.С.: У нас используется сложная система скриптов и way-point'ов, которая вручную настраивается дизайнером для каждой миссии. Хотя stealth-элементы изначально не предусмотрены в движке Dungeon Siege, но мы нашли возможность симулировать их.

«Мик»: В первых и вторых «Аллодах» моделей брони было не так много. В основном они различались по материалу-цвету. Вы оставили эту систему?

Е.С.: Ну, не так уж и мало их там было! У нас тоже очень много ложится на текстуры. То есть имеется одна модель, и к ней 4-5 текстур. Плюс некоторые новые модели, некоторые новые материалы. Несмотря на то, что «Аллоды» 1 и 2 — это все-таки двухмерные игры, и там проще реализовать огромное количество предметов. Для трехмерной игры у нас и так слишком много объектов ☹!

Г.С.: Создание такого количества трехмерных моделей и текстур к ним — это, пожалуй, был самый большой кусок работы. Некоторые доработки ведутся и сейчас, несмотря на близость релиза. Многие предметы переделывались по несколько раз.

Е.С.: Если сравнивать текстуры к моменту начала работ с последними, то разница очевидна. В какие-то моменты мы понимали, что нужно повысить качество. И приходилось все переделывать полностью.

Г.С.: Мы надеемся, что к моменту релиза сможем породовать игроков достаточно высоким качеством графики, отвечающей современным требованиям. Мы потратили на это много времени и усилий. Даже, если уже все было готово, но мы видели, что можно сделать лучше и чувствовали



ли в себе силы, то откладывали старые разработки в архив и делали все заново. Фактически, «Легенды Аллодов» трижды полностью меняли свое «лицо». Последний раз это было в декабре 2003 года. Тогда было решено остановиться на достигнутом уровне качества.

«Мик»: Лучшее — враг хорошего, так?

Г.С.: Именно так. В этом вопросе главное — не переусердствовать. Мы постоянно совершенствуем свои навыки, можем постоянно давать лучший результат. Важно вовремя остановиться.

«Мик»: Прогресс наступает на пятки ☹.

Г.С.: Да, прогресс — это страшная штука! Когда начинаешь разрабатывать игру в

2002 году, возможности движка кажутся просто идеальными, потом замечаешь, что он начинает устаревать. Необходимо добиваться повышения качества графики в обход ограничений движка. Но именно в этом, наверное, и есть главная прелесть разработки игр! Ты постоянно находишься в динамическом движении, в творческом процессе. Это действительно интересно и очень здорово. Мы все очень любим то, чем занимаемся!

«Мик»: Помните, во вторых «Аллодах» была реализована такая приятная фишка,



как описание каждого предмета при покупке. У нас есть что-то подобное?

Г.С.: Да, у нас для каждого предмета будет небольшая уникальная характеристика.

«Мик»: Сейчас вы тесно сотрудничаете с фанатами «Аллодов». Не так давно проводился конкурс с призами на лучшее заклинание для игры. Будете ли вы поддерживать эту традицию в дальнейшем?

Г.С.: Мы не собираемся пускать игру «на самотек». Что-то будет. Например, конкурс на лучшую карту. «Легенды Аллодов» для нас значат очень много, этот проект нам дорог и его дальнейшая судьба, конечно, не может нас беспокоить.

«Мик»: Этот проект — ваш дебют. Трамплин для достижения следующей высоты. Наемники, куда вы нацелились дальше? Чем планируете заняться?

Г.С.: Наемнику ☹. Будет новый проект, на своем собственном движке. Он уже находится на ранней стадии разработки. Впрочем, основной приоритет для нас сейчас — это «Легенды Аллодов». По завершении работы над «Наследием Некромансера» мы переключимся на новый проект.

«Мик»: Вы будете использовать другую вселенную?

Г.С.: Да, вселенная будет другая. Но, раскрою небольшую тайну, это тоже будет фэнтези. Движок также будет трехмерным.

«Мик»: Ну что ж, спасибо вам за интервью! Желаю успеха в разработке игры! Пусть она повторит судьбу своих предшественников. А вы не останавливайтесь на достигнутом и развивайтесь.

Г.С.: Спасибо! Мы также жеееее всеческих успехов и процветания вашему изданию! Пусть «Мой игровой компьютер» становится все более интересным, популярным, авторитетным, пусть появляется все больше читателей. Нужно верить, работать, надеяться. Самое главное — это энтузиазм, желание работать и стремление к поставленной цели. Надежда есть всегда.

ШКОЛА МОЛОДОГО ДЕВЕЛОПЕРА ПЕРВЫЕ ШАГИ

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Не хочется превращать «Школу» в филиал «Автоответчика», поэтому отложу ответы на ваши вопросы на потом — скажу только, что писем пришло не мало, и это, несомненно, радует. А этот урок нашей «Школы» хотелось бы посвятить нескольким довольно серьезным вопросам. Кое в чем, даже, основополагающим. Так что, открывайте свои конспекты, берите ручки и готовьтесь слушать.

С чего начать

Из вопросов, которые мне встречаются, один из наиболее частых — с чего начать разработку игры. Обычно я отвечаю по-разному, но смысл в том, что для начала нужно родиться. Не в физическом, ясно, смысле — хотя это желательно. Родиться как разработчик. Как специалист в... Ну хоть в чем-то ☺. Сразу хочется предупредить, что специалисты широкого профиля, которые могут практически все, но чуть-чуть, нужны мало кому. Разве что в качестве спонсоров или, если это симпатичные девушки, — в качестве PR-менеджеров, секретарш и т.д. Следующая по невостребованности — профессия сценариста. Почему? Да потому, что сценаристов в последние годы, развелось, как собак нерезаных. И каждый считает себя Моцартом, Микеланджело и Малевичем в одном лице. Причем, что показательно, некоторые готовы работать за харчи — т.е. бесплатно. Таким нужно растерливать при приближении и ни в коем случае не пожимать руки — мало ли, как такое передается. Тут хочу пояснить: сценаристов, готовых работать «на результат», т.е. не получая зарплату до продажи, игры я понимаю и уважаю. Но, согласитесь, они работают не «за бесплатно», более того, они очень заинтересованы в результате своего труда, ибо от него напрямую зависит их зарплата. А вот так называемые «идейные» сценаристы меняют уют — я вообще боюсь людей, не ценящих результатов своего труда. Одно дело — время от времени кропать статьи на Портал, и не получать за это ничего, кроме признания или очередного ведра помоя, другое — потратить кусок своей жизни и ничего за это не получить. Тут, конечно, можно вспомнить, что я около десяти лет проработал с детьми, проработал, не получая зарплату, и спросить — как же так. Ответа: дети — не бизнес, на них не зарабатываешь. Это хобби. А создание игры — это работа. И непростая. Работа для профессионалов и тех, кто хочет ими стать. Профессионалы не работают бесплатно, они могут работать на будущее, на перспективу. Впрочем, мы немного отклонились от темы.

Итак, две самые невостребованные профессии — это «специалист широкого профиля по вызову» и «сценарист по любви». Теперь, соответственно, две самые востребованные, ну, сами угадаете или подсказать? Правильно, естественно, на первом месте программист. А вот на втором... Честно, не скажу. Спрашивая у разных людей, получил разные ответы. Кто-то считает, что 3D-артист (моделер) второй по важности, ибо кривые модели могут пришить самый хороший движок, кто-то говорит об аниматорах, но, видимо, это актуально для проектов типа «Принца Персии», где на анимации держится весь геймплей. Также бытует мнение, что первый по важности — спонсор, второй — директор, а третий — геймдизайнер, человек, определяющий лицо игры. Я бы еще не забывал о художниках — без толковых концептов ни один моделер вам ничего яркого не намоделит. Ну и без текстурщиков тоже, согласитесь, нигде — кривые текстуры обладают отличным свойством убивать даже отличные модели.

Что все это значит? А значит, что для того, чтобы родиться как девелопер, вам нужно срочно ехать за изучение C/C++, 3D Max'a с Фотошопом или обнаружить в себе дар художника. Причем, не думайте, что 3D артисты не должны уметь рисовать ручками — должны, но не обязательно профессионально. Ну и, конечно, вам крайне желательно иметь высшее или почти высшее ☺ образование. Исходя из современного уровня обучения в наших ВУЗах, могу сказать, что настоящие пожелания о высшем образовании будущих сотрудников — это, увы, больше донд моде, чем необходимость. Правда, я имею в виду обучение на программистов, как учат художников, я не знаю, может быть, лучше. Так что не думайте, что для того, чтобы стать вторым Кармаком, достаточно просто закончить КБПИ, увы, этого мало.

Предположим, что вы уже родились. Считаете себя программистом, моделером или аниматором — не важно. Что дальше? Есть два варианта: первый — выложиваем свои резюме в Интернете и рассылаем по существующим компаниям.

А если вам все эти компании не нравятся? Если вы уже придушили игру, которая, без сомнения, затмит все существующие? Если вы горите желанием создать собственную команду? Это — второй вариант.

Только, для начала, предлагаю померить температуру — возможно у вас начался жар и горячечный бред. Нет температуры? Тогда лягте, поспите, и с утра обдумайте свою идею. Все равно будем создавать?

Отлично! Стране нужны камикадзе.

Имеется, собственно, несколько основных путей создания новых компаний — первый, делением или почкованием, нас не интересует. В принципе, стоит обратить внимания на два других:

1. С полными карманами денег.

2. С полными карманами энтузиазма.

Ясное дело, что первый случай предпочтителен. Более того, у команд, идущих по первому пути, шансов выпустить на рынок некий продукт гораздо больше.

Что нам нужно для его достижения? Ну, во-первых, можно начать брать измором издателей, сообщая, что у вас есть гениальная идея и нужны только деньги — правда, боюсь, нужно быть великим комбинатором уровня незабвенного Бендера, чтобы это прошло. Издатели не покупают идеи. Идей у них и самих хватает. Они покупают проекты. Запомните это — не запоя рыбы интересуют этих акул бизнеса, а сама рыба. За запоя они вам разве что звоном монет заплатят. Так что процентов на девяносто данный вариант отодет утопизмом. Уже утопизм насмерть утопизмом. Это был вариант 1а.

Вариант 1 б — богатый дядюшка (тетушка). Этот вариант реальнее, если у вас есть родственник, например, руководящий крупной компанией или успешным заводом, или просто озабоченный, как свой черный капитал превратить в светлый, и причем родственник любит вас как сына и готов раскошелиться, питая смутную надежду на возврат денег и получение прибыли, — вперед. Играть, так до конца. Сразу скажу, что гораздо лучше (и безболезненнее) если это не ваш родственник, а папа вашего товарища, гениального сценариста, из идейных.

¹ Учат, учат, и в институтах, и в училищах, и в академиях даже. Причем учат хорошо, самому дойти до такого уровня тяжело. Но учите — учат, на художника-оформителя, графика, живописца, художника театра и т.п. Но игрока — не учат. Поэтому, как применить полученные знания и умения в девелоперстве, художники должны придумать сами. — Прим. гл. ред.

А если с родственниками не сложилось? Ну... 1 — можно заложить дом, машину, жену с тещей и любимой собакой и получить денег. Вариант не просто для камикадзе, а для камикадзе, полностью повернутых на этом деле. Лучше уж в русскую рулетку сыграть или у бандитов деньги одолжить.

Есть еще варианты? Несомненно. Ловите — 1 г. Словить спонсора. Лучше всего ловить спонсора перед очередными выборами — тогда клюют порой весьма жирные экземпляры. Поощряйте игру в украинском колорите, они любят такое. Деньги, желательно, брать сразу и много, а то, вдруг выборы закончатся, и спонсор не захочет больше платить?

Ну, а если денег спонсоров и остальных нет? Тогда остается путь номер два. Работа на энтузиазме с минимумом вложений. Давайте, кстати, попробуем разобраться, как практически без денег начать работу над проектом? Именно начать, если все пойдет как нужно, заканчивать будем на деньги издателей.

Предположим, что все в команде готовы в течение года не получать зарплаты. Или получать минимум. Предположим. Тут видятся две возможности. Первая — проект делается «на дому». В свободное от работы время. Это чистой воды шаманство, кощунство и масть дай. Почему? Да потому что нет общности в команде, нет целостности в идее, бытовуха начинает засасывать и, как правило, проект приказывает долго жить. Примеры, а их масса, приводит не буду. Причем, даже если вы вдруг найдете человека, готового вложить мало-мало денег, и скажете, что программсер Вася работает в общаге, моделер Федя в Чернозаводе, а сценаристка Соня у вас дома, то денег он вам, скорее всего, не даст. Не серьезно это, а связываться с несерьезными людьми тот еще риск. Тут уж лучше в рулетку пойти играть — шансы выиграть больше. Лично я таким «домашникам» денег бы не дал. Естественно, если, вопреки всему, вы таки сможете сделать игровуюную дему или, как минимум, технодему движку, и предоставить толковый дизайн-документ, то вероятность появления издателя, а значит, и денег, резко возрастет. Правда, думаю, вас все равно попросят завестись офис и начать разрабатывать проект серьезно. Время игр в дочки-матери на деньги и кустарного изготовления обуви прошло. Лапти мало что несут, так что добро пожаловать на наш, девелоперский, конвейер.

Возможность номер два, это когда можете себе позволить снять небольшой офис или использовать чью-то пустую квартиру, купить компы или принести свои, лично мне представляется оптимальной. Создание игры — работа командной, и пусть из всех, кто работал над «Алисой» Макги, мы только Американца и помним, не важно — делал он ее вовсе не один. Пример Ромеро, который после ухода из ID не смог сделать ничего удивительно хороше-

го — другим наука. Хорошая команда — это девяносто процентов успеха. А для того чтобы создать ее, команду эту, нужно работать вместе. Чтобы все понимали. Что они делают, и представляли КАКИМ оно должно получиться, а то такое видят...

Естественно, что смысл начинать работать вместе наступает, примерно, к моменту появления у вас движка. Это вопрос экономики и экономики. Пока делать игру не на чем, можно встречаться, обсуждать, потихоньку работать над артом, моделями и музыкой и не особо зацикливаться, поскольку, шансы, что движка и не будет или будет, но страшнейший, чрезвычайно великий. Как я уже говорил, на игровых программистов у нас не учат. Увы.

Собственно, момент появления движка можно считать отправной точкой для начала серьезной работы над игрой. Естественно, при условии, что денег у вас нет, и программисты движка еще не писали.

Я намеренно не рассматриваю вариант покупки чужого движка или использования движка фришного. Купить без серьезных денег что-то стоящее нереально. А с фришными движками ситуация особая — в них нужно неплохо разбираться, чтобы найти более-менее удовлетворяющий требованиям, и то... Работы будет немало — open source есть open source. А ведь его еще под свои нужды переделывать придется — ой, намучаетесь. ИМХО, легче самим написать. Или... Войти в состав одной из Интернет-команд, пишущих свои движки, с надеждой донести их до коммерческого уровня, принять активное участие и получить право бесплатно его использовать. То еще морока...

Итак, движок — это... тридцать процентов игры. И не менее пятидесяти процентов успеха. Только, пожалуйста, не забудьте сначала определиться, что именно вы разрабатываете, и, соответственно, какой уровень визуализации и какие спецэффекты вам нужны. Поверьте, bump mapping — это не самое главное для изометрической RPG, как, впрочем, и тени в реальном времени. Прежде чем начать что-то разрабатывать, обязательно убедитесь в том, что вы понимаете, что именно хотите создать. Варианты, когда вам на голову рушатся программисты с готовым движком, обсуждать не станем — там все ясно. Отталкиваемся от возможностей движка, а не от желаний, и стараемся использовать его возможности на все сто процентов.

Еще хочется заметить, что лично я не считаю хорошей ситуацией, когда человек, не имеющий опыта работы в геймдеве, пытается создать команду с нуля. Желательно, чтобы как минимум один человек (лучше — руководитель) имел опыт. Знал, как нужно работать в команде, видел, как из маленьких кусочков создаются игры. Понимал, что и почему он делает, или... был чертовски везучим.

Впрочем, о том, что делать и почему, мы с вами еще будем говорить. Причем неоднократно. Кто знает, может кому-то наш цикл поможет создать гениальный проект. Если что, с вас пиво ☺.

Собственно на этом я и хочу закончить разговор о Первых Шагах, и дабы поддержать интерес, пусть в конце небольшой кусок из следующей статьи. Она тоже о чем-то важном ☺.

Создаем сценарий, или С разбегу, да об стену лбом

Что меня всегда радовало и веселило, так это уверенность буквально каждого, что он может написать сценарий игры. Причем, не важно, какого жанра, все равно может. Как говорит в таких случаях Sonechko — если вы такие умные, то почему строим не ходите? Или почему еще до сих пор не написали книгу и не прославились?

Впрочем, ладно, я все понимаю, книга — дело особое. Как показывает практика, далеко не у каждого хорошего писателя стоят руки к написанию хороших сценариев, как, впрочем, и наоборот. Слишком по-разному нужно работать, а что до Фейста, Свиридова и остальных исключений, так они только подтверждают общее правило.

Что в этой ситуации раздражает, так это уверенность некоторых начальников игровых компаний, что сценарий им напишет кто угодно. Программисты, текстурщики, художники — тут мы ищем специалистов. А сценаристы... Ну вот, у дворянина дяди Коли есть кореш, так он клево пишет, и придумывает так, что заколешься, особенно после третьей без закуси.

А потом берем мы в руки «Златорог» и спрашиваем — что за дурак писал сценарий? Кто подпустил этого недоумка к написанию диалогов?

Но... Сценаристов, пишущих ДЛЯ ИГР нигде НЕ ГОТОВЯТ... Где их брать? Можно поискать среди тех, кого учат писать для кино и театра, а можно... Да просто на улице можно, честно говоря. Заодно и убедиться, как много среди желающих писать сценарий людей, творчески неполноценных, просто не сумевших себя реализовать больше нигде, вот, с горя, и пытающихся прорваться в девелопинг.²

Как отличить человека, способного написать нечто толковое и удивительное, от человека, ни на что не способного? Признано, сложно. Тут нужно иметь чутье и знать несколько вещей.

Впрочем, об этих вещах, да и не только о них, мы поговорим на следующем занятии. Мне все еще есть что вам сказать и рассказать. А вы не забывайте писать письма. Один из уроков, обещаю, мы посвятим чисто конкретным ответам, на чисто конкретные вопросы ☺. Считайте это вашим домашним заданием.

Ну, удачи, и до следующих встреч. Урок закончен, все свободны.

² Кажется, Кертис имеет в виду графомена обыкновенного, вид, на литературных просторах распространенный чрезвычайно. — Прим. гл. ред.

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

ПРЕДОТПУСКНЫЕ

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

Скоро будет весело

Не знаю, как вас, но меня это сидение в Киеве порядком достало. Sonechko, понимаешь, отдыхает где-то на болоте, по недоразумению названном морем. Азовским. Но отдыхает. На пляж ходит. В солнечной луже плещется. По ночам дискотеки, романтические прогулки непонятно с кем, понимаешь, а я сижу в этом жарком, душном и потном Киеве.

Мало того, что сижу, так у нас еще очередной аврал — номера делаем наперед. Чтобы нас не было, а «Мик» все равно выходил. Для вас, кстати, строюся.

В общем, просто подвиг двадцати восьми стахановцев © в лице поддати штатных сотрудников ДЗВР. А капиталистичес-

успел. Вот, когда наступит, тогда и расслабимся ©.

А пока, арбайтен по-стахановски!

Кина не будет!

Помните, в одном из «Автоответчиков» я предложил подумать над вопросом создания в «Мике» кинорубрики? На последней страничке, вместо прайсов. Вижу по лицам, помните. Подумали. Написали. Посмотрим, что? Начнем...

Первым под нас скальпель попадает камрад **Undsoft**:

Вот купил 25 номер «Мика». Номер классный, но «Автоответчик» меня огорчил.

Точнее, его концовка с предложением ввести кинорубрику.

Я, вообще-то, не люблю писать письма, но идя с обзором фильмов мне понравилась. Полностью поддерживаю. Сейчас, похоже, проблема не только с толковыми и оригинальными игрушками, но и с фильмами.

Идет волна высокобюджетных, но безвкусных интерРепаций на старые темы. И очень жалко времени, потраченного на корявую подделку. А рубрика с постоянным ведущим, мнение которого даже если не совпадет с личным, моим или чьим другим, все равно будет весьма кстати. Пару раз прочитаешь мнения обозревателя. Посмотришь им рекомендованное. И дальше, зная его предпочтения, уже немного ориентируешься. Главное, чтобы обозревателю имел свой вкус и стиль и не прогибался под волновой пиар.

Если все сделаете хотя бы на уровне игровых обзоров (который весьма неплох), то будет вам успех ©.

Кстати, небольшое предложение: делать обзор не только трюмных новинок, а и 1-2 фильмов из малоизвестных (пусть даже и не очень новых), которые обозреватель сочтет достойными своей похвалы.

Потому как, IMHO, среди новых раскрученных фильмов очень мало достойных внимания.

Хорошее мнение. Понятное. Аргументированное. Но чу!.. Камрад **DIOrvin** имеет что нам сказать! Ну так вперед, на трибуну!

Пожоже дальше, чтобы не изменять традициям, нужно сказать: «Я готов заклеймить позором товарища OzOn'a за инаксимские и антиимиковскую пропаганду в серии статей «Need for CD speed» ©. Ну, а если серьезно, то действительно, CD-ROM'мани — это вы загнали!!! В смысле, они загнали, а вы не печатали...»

Кстати, вот к чему я веду. С рубрикой о фильмах получается похожая ситуация. Безусловно, ваши прайсы — это нечто!

Знающий человек будет долго смеяться, увидев их. Но вот фильмы... Вам не кажется, что они немного не соответствуют статусу журнала про игры? С таким же успехом можно писать еще и политические новости! Я думаю, что знаю, где собака зарыта ©.



Нет. Лето. Жара. Мертвый сезон.

Единственное, что спасает, — это мороженое, ну и общение, ясное дело. По абсолютно непонятной мне причине MikPortal в летнюю спячку не впол. Мы по-прежнему встречаемся, общаемся, ходим в кино, ездим на природу, но... Этого мало. Чувствуете, в воздухе чем-то пахнет? Нет, это не то, что вы думаете ©, это на горизонте замаячил отпуск. Байборки...

Вот увидите, только мы уйдем в отпуск, только покинем пропахшие потом и дымом сигарет стены Департамента, только сменим камуфляжи и берцы на плавки и босоножки, в мире сразу начнут происходить странненькие и непонятные вещи. Но мы будем нестибаемы и не вернемся, пока не наберемся новых сил. А потом, засучив рукава, кинемся разбираться с накопившимися проблемами. Надеемся, что накопится их много. А то, с одной стороны, когда выходит слишком много новых игр — плохо. Не успеваешь со всеми познакомиться поближе. Когда мало — еще хуже. Скучно.

Эх, нет в жизни счастья, впрочем, ладно. Хватит тут философии. Пора и делом заняться, все-таки отпуск еще не наступил, он только ногу поднял, а опустить еще не

Но зачем? Чтобы стать похожим на один из этих [censored] журналов, которые печатают про кино, про игры, про аниме, про приставки и про аниме? Может, тогда еще спортивную рубрику сделаем или, скажем, пивную?

Тем более, размещая на маленьком кусочке на последней страничке, вы добьетесь того, что и о фильмах нормально рассказать не получится. Нет, серьезно, если я захочу посмотреть обзор про какой-нибудь фильм, я лучше куплю специализирующийся на этом журнал или, в крайнем случае, пошлю обзор в Инете (можно даже и на <http://www.mikportal.org>)

За прайсы нам и не платили ©. Это был жест доброй воли, типа. Впрочем, вместо того, чтобы комментировать, просто уступили микрофон камраду **Александру Иванову**.

Видимо, людям с MiKPorta'a надоело просто так ходить в кино... ☹

Хмм... Также интересная мысль. А что, будем зарабатывать на очередной поход в кинну ☹. Так что думает зап? Нужно нам рубрика или таки нет? Что это, полса галима или мощный двойной боаонский загиб? В смысле, полезная и своевременно подброшенная идея ☹. Поступаемое мнение камрада **SK**, вон как руку тынет, видать, сильно хочет высказаться.

Хочу начать с кинорубрики. Я считаю, что в таком журнале, как «Мик», она обязательно нужна. Мне кажется, ее можно вклеить вместо прайса, ведь если я, например, иду аптрейдить свою машину, я не смотрю в прайс размером 1 страница ☹. Кратенький обзор выходящих в ближайшем будущем фильмов ну еще и потому, что киноиндустрия так же близка геймерам, как и фантастика, ну и игры, естественно ☹. ИМХО.

Позволю себе немного перебить наших спорщиков. Так вот, на днях скинул посмотор «Ночной Дозор». Посмотрел. Потом написал рецензию на Портал. Так, от нечего делать. Затянула эта рецензия на 8000 знаков. Писал я не за деньги, а «по велению сердца», смею заметить. Восемь тысяч. Одна полоса, которую планируют отвести под фильмы, это пять тысяч. Не маловато для нормальной рецензии?

Да, почитать мой обзор можно на нашем Портале (<http://www.mikportal.org/>), в разделе Кинорецензии ☹. А раскритиковать его, ясное дело, на форуме.

Но, продолжим нашу кровавую битву «чистых» геймеров с киноманами. Следующий удар по бездорю и разгильдяйству нанесет камрад **Kirov**.

Пишу вам, впервые, хотя читаю ваш «Автоотвечки» уже довольно давно. Вообще то писать я вам не собирался но, прочитав последний номер, понял что надо. Во-первых, что это за идея введения кинорубрики, кому это, извините, надо?

Ведь «Мик» — это игровой журнал, и покупая его, читатель, прежде всего, желает узнать о новых компьютерных играх, а не фильмах. Нет, я не собираюсь ругать вас за то, что вы иногда позволите себе писать статьи на немного удаленную тематику, наоборот, это было одной из тех «изюминок», которые всегда выделяли «Мик» среди подобных изданий. Но если статьи о GURPS, «Мэджик» и иные подобные еще хоть как-то стыковались с основным игровым направлением вашего журнала, то какин макаром здесь оказалось кино, я не понимаю. А может, это только начало, и вскоре рядом с обзором игр мы увидим в Мике статьи о политике и прогнозы погоды? И вообще, не у [censored] ли спонсировали подобную идею, там насколько я помню, были статьи и о кино, и о мобильных телефонах, и еще черт знает о чем.

Позиция камрада мне ясна. Действительно, опасность превратиться в журнал «обо всем» имеется. Видно, наверняка потом возникнет у кого-то идея отдать пару страниц консолькам, потом играм для мобилок, потом... Что хорошо для двухсторонничного журнала, то может оказаться не очень хорошо для нас. Согласен. Отчасти. Но, вижу, киноманы собрались с силами и готовы нанести новый удар! Вперед, **Полковник Карлсон**.

Хочу высказаться по поводу кинорубрики в «Мике» вместо прайсов на последней странице.

Ну, вынужден сказать, идея очень даже неплохая. Эта рубрика очень украсит журнал, и мне будет на много приятней его читать. Я, например, представляю это себе так: после универа идешь домой злой, голодный, идешь думать о предстоящем экзамене.

И вот в киоске ты видишь журнал, который тебя притягивает к себе даже своим названием. И на последние 2 грн. ты покупаешь «Мой компьютер игровой» в

рубрикой вы прибавите себе еще больше читателей.

Лично я — за.

Никогда не знаешь, где найдешь, где потеряешь. Если бы я был уверен, что введение кинорубрики поднимет наш тираж и популярность — первым бы голосовал «За». Но, боюсь, одно страничка — это не тот рычаг, который способен перевернуть мир, да и точкой опоры пока, увы, не видно ☹.

Итак, удар камрада **Strikera**:

Насчет твоего предложения насчет кинорубрики. Убрать прайсы — идея здравая (тем более, что у меня в Мариуполе цены совсем не такие), но хотелось бы увидеть там новости из мира игр. Ведь новости кино более доступны, бывают, их нам навязывают. Кто не слышал о «Властелине колец 3», «Терминаторе 3»? (А ведь есть циферка в названии!) Слепой или глухой? Будете писать о малоизвестных, но оригинальных фильмах? Во все ли смогу их увидеть, да и захотят ли? Ведь рядом такие разрекламированные титаны. А где можно найти информацию об малоизвестных, но оригинальных играх? Только в специализированных изданиях, да в Сети. У меня как-то были проблемы с Сетью, и это очень нелегко — без новой-то информации. В общем, я против. Так и что можно вставить на одной полосе? Один толковый отчет или много бесполезных. Еще я считаю, что впечатления от фильма очень субъективны и зависят от многих субъективных факторов (настроение, компания, качество фильма).

На самом деле, игровые новости в Инете даже более доступны, чем киношные. Тем более, мы и так в каждом номере... публикуем новости ☹. Три полосы новостей, куда уж больше?

А насчет впечатлений, то да. Субъективные, ясное дело. Но не более и не менее, чем впечатления от игры.

Ладно, пора с фильмами заканчивать. Последние два удара! Слово камраду **Zakalwe**:

Идея о введении кинорубрики мне кажется замечательной. Однако, в связи с ней возникает определенный вопрос. И прошу понять меня правильно, я не задаю его для критики, мне кажется что Вам — т.е. журналу — нужно определить «стратегии» развития. Хотя кино и игры — жанры близкие, а иногда и очень (думаю, перечислять фильмы и игры смысла нет — и так все знают), тем не менее эти жанры разные. У «Мика» до сих пор очень определенная тематика — компьютерные игры. Недоволен «Мик» много писал о фантастике (еще один очень близкий жанр) и ролевым играм «а натуре» — ну совсем близкий жанр. Однако происходит это не постоянно.

Было ли это началом тенденции к диверсификации и преобразованию «Мика» в эдакий журнал «вокруг да около компьютерных игр»?



надежде на то, что он добавит хотя бы каплю света в твои серые будни. Придя домой, ты открываешь журнал и сразу же, на первых страницах, полностью погружаешься в игровой мир: новости, замечательные, понятные, обзоры по новым играм, статья по «железу», старый добрый «Автоотвечки», и... интересные новости кино, обзоры новых фильмов, вместо уже поднадоевших прайсов, которые почти ни чем не отличаются от прайсов месячной давности.

Короче говоря, я эту идею поддерживаю. Я не пропустил ни одного «Мика» с начала 2004 года. Я иногда проглядываю и другие издания, но ни одно из них мне не приглянулось. Чем-то ваш журнал притягивает, даже не знаю чем. И мне кажется, что этой самой кино-



Ну, и на этой истерической ноте я с вами прощаюсь.
Сайонара!

Евгений Мокрицкий Jin@mail.ru

АБУКА ИГРОВОЙ ИЛИ О РАБОТЕНИИ СЕТЕЙ

Окончание, начало см.: «Мик» №28(137)

Последний шаг.
Он трудный самый

Последний шаг — настройка программного обеспечения. Первым делом, если вы правильно установили сетевую карту, любимый Windows попытается автоматически установить драйвер. Буде ваш девайс от известного производителя, у Винды все получится, и сетевуха будет готова к работе. В противном случае Windows спросит вас — а это, типа, че за дела ваще? На это ему необходимо будет указать путь к директории, в которую вы предварительно скопировали драйверы, шедшие на дискете с сетевухой — пускй система сама их читает и разбирается. Возможны и другие варианты установки, поэтому рекомендую прочесть файл Readme, обычно лежащий на дискете с драйверами.



Рис. 1

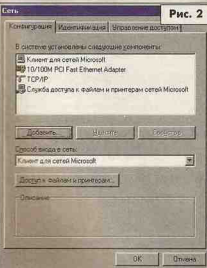


Рис. 2

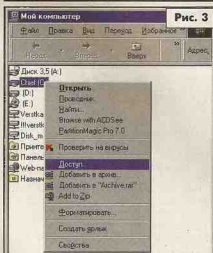


Рис. 3

такой значок, как сетевое окружение [рис. 1]. Удар справа по почке грызуна (это мышь ☹), и выберем пункт меню свойства сети [рис. 2]. Здесь можно выбрать Способ входа в сеть: Обычный вход в Windows. В разделе «доступ к файлам» можно поставить файлы можно сделать общими, ОК. В разделе с надписью «в системе установлены следующие компоненты» делаем следующее: находим протокол TCP/IP (возможно, их будет 2, нам нужен тот, что с именем вашей сетевой карты), кладем на него и жмем свойства (описанное справедливо для ОС-семейства Windows 9x, в Windows XP все чуть по-другому, но похоже ☺). Здесь [рис. 3] укажем IP-адрес: 192.168.0.X (вместо X ставим номер компьютера: 1, 2, 3...), маска подсети у всех одна: 255.255.255.0. ОК. Жмем добавить, протокол, добавив, выбираем Microsoft и IPX/SPX (этот протокол необходим многим сетевым играм, но сеть будет работать и без него, рис. 4), жмем ОК.

Теперь переходим ко вкладке Идентификация. Имя компьютера все выбирает себе сами, а вот рабочая группа должна быть одинаковой (рекомендуем английские большие буквы), описание компьютера — любое. Переходим ко вкладке Управление доступом, выбираем: На уровне ресурсов. Жмем ОК и перезагружаем комп.

Если вышеописанные операции проделаны правильно, на всех компьютерах вы получите вполне работоспособную сеть, толь-

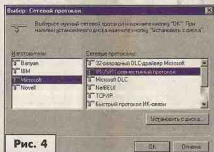


Рис. 4

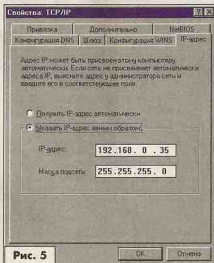


Рис. 5

ко не присваивайте компьютерам одинаковые IP-адреса ☹.

Нате

Следующий вопрос — предоставление общего доступа к ресурсам — это то, ради чего все, собственно, и затевалось. Заходим в Мой компьютер и осуществляем правый клик на любом из дисков. В контекстном меню мы выбираем пункт Доступ [рис. 5], а затем: Общий ресурс, тип доступа какой хотите (на первых порах лучше только чтение). Ну и все, Применить, ОК, на расширенном (общедоступном) диске появится значок в виде руки [рис. 6].

Заработало?

Проверем работоспособность сети. Пуск-Выполнить, набираем на клавиатуре команду ping 192.168.0.X и ждем ответа от соседского компьютера. Если ответ получен — поздравляю, «Лезем» в Сетевое окружение и видим соседей ☺.

Если пинга нет, и соседей не видно — читаем статью еще раз и ищем, что сделали неправильно.

Несколько советов напоследок. Опыт показывает, что 90% неполадок в работе сети вызваны неправильной настройкой ПО, так что не рубите сгоряча сетевуху ☹ и проверьте все настройки.

Для общения в сети смело рекомендую программу NetSpeaker Phone2 (www.clix-host.narod.ru).

Для отслеживания брожения соседей по нашему ПК рекомендую Friendly Net Watcher (www.killevich.com).

Более подробно о сетях — на моем сайте www.texasnet19.narod.ru.

Успехов!

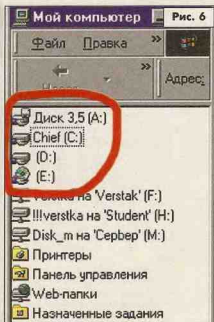


Рис. 6

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№ 29 (139). 19.07.2004.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
 Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
 г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская
Начальник информ. отдела: Василий По
Начальник отдела X: Дмитрий Лысен
Связь с общественностью: Александр Глуш
Спец. вентиляционный систем: Федор Народи
Художественный редактор: Владимир Серге
Литературные редакторы: Оксана Пош
Даниил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василеику.
Художник: Андрей Шмиратюк.
Реклама: Олег Федоров,
Валентина Морозкина-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева.

Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можжев
Сбыт: Лариса Остапова, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Ключка.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрельковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотоувов: ООО «Мирма», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Монадрин"
ТзОВ "Видочино група "Експрес", Львівська обл.,
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (03222) 97-4768,
ззм. № 1750

Еженедельник

31

-32

2

2004

АВГУСТ

серия



Уже почти совсем очень скоро!

**обновленный
М И К в новом дизайне!**

**Требуйте в местах продажи
периодической печати!**

Внимание! Остерегайтесь подделок!

Подписной индекс 22307

ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...

ПОЛНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ

FAR CRY



www.farcry-thegame.com

www.farcry.ru



Лучшая зарубежная игра



от лучшего локализатора



espy 2003



CRYTEK



UBISOFT

byka[®]
BURA ENTERTAINMENT
www.bura.ru