

Еженедельник

31-32

141-142

2

2004

АВГУСТ

Мой Компьютер Игровой



GROUND CONTROL

OPERATION EXODUS

стр.12

HALT

стр.8

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

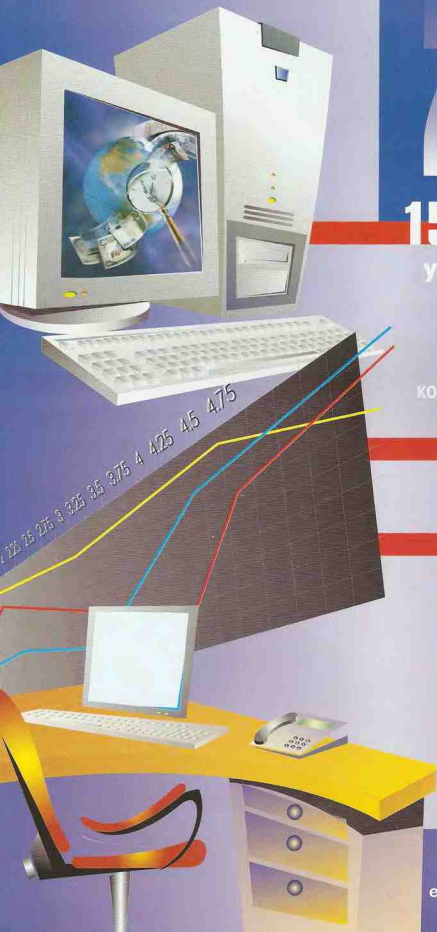
стр.10

8th WONDER OF THE WORLD

стр.18

Подписной индекс 22307

Достижения и потенциал
рынка информационных технологий



ДЕВЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА

КОМПЬЮТЕР БАНК ОФИС



15-18 сентября

Украина Одесса Морвокзал

УЧРЕДИТЕЛЬ
Государственный комитет
связи и информатизации Украины

В РАМКАХ ВЫСТАВКИ:
КОНФЕРЕНЦИЯ, СЕМИНАРЫ, КРУГЛЫЕ СТОЛЫ,
ПРЕЗЕНТАЦИИ НОВЕЙШИХ ПРОДУКТОВ

ГЛАВНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР



МЕДИА-ПОДДЕРЖКА



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ ИЗДАНИЙ



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР



ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ПРОСИМ ОБРАЩАТЬСЯ:

Тел.: (0482) 21 05 90, 37 29 36

Факс: 210-591,

e-mail: anna@expo-odessa.com,

<http://www.expo-odessa.com>



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. Келецька
- ✓ утол Козубинского и Ленинградской
- ✓ Днепропетровск
- ✓ Киоски «СВ-почта»
- ✓ Донецк
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- ✓ Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- ✓ Киев
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факт»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жиланская, 87/30
- ✓ Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- ✓ Крым
- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- ✓ Луганск
- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
- ✓ Львов
- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»
- ✓ Мариуполь
- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Николаев
- ✓ Торговые лотки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- ✓ Одесса
- ✓ киоски «Одессагпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
- ✓ Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- ✓ Полтава
- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Амита», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Левина, 118
- ✓ Сумы
- ✓ Укрпочта
- ✓ Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- ✓ Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»
- ✓ Херсон
- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоски, бул. Мирный, 5
- ✓ киоски, ул. Железнодорожная
- ✓ Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- ✓ Черновицы
- ✓ 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.posta.kiev.ua, www.bliz-zpos.com.ua, www.kst.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

Список статей

1. cola.
The Movies, стр. 7.
2. SHRIKE.
Kult, стр. 8-9.
3. Михаил The Reloader ПОЛОВКО.
Knights of The Old Republic 2: The Sith Lords, стр. 10-11.
4. Алексей ТУР aka leprecon.
Ground Control 2 — Operation Exodus, стр. 12-15.
5. Morte. Shaman. AD.
Alias, стр. 16-17.
6. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
8th wonder of the world, стр. 18-20.
7. Гнат БУРМА.
COLISEUM, стр. 21.
8. L.A.V.R.
Kuma War, стр. 22-23.
9. Вадим БУРЧАК aka WhiteZAZ.
Test drive, стр. 24-25.
10. Наталья ЛИТВИНЕНКО.
Катится, прыгает шар голубой... Стр. 26-27.
11. Том/Дос/КЕРТИС.
Школа молодого девелопера, стр. 28-29.
12. Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 30-31.
13. Владимир НЕКРАСОВ aka Luden.
Навороченный ковер, стр. 32-33.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

13 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У СЕРПНІ 2004



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

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

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

Третьему Fallout' у быть

Думает, немного найдется поклонников жанра RPG, которые бы не были озабочены судьбой третьего «Фоллаута». Время от времени в Сети появлялись слухи о том, что в недрах Interplay ведется напряженная работа по созданию продолжения одной из самых популярных ролевых игр, когда-либо появлявшихся на экранах наших мониторов. Но, к сожалению, абсолютно никакой официальной информации на этот счет не было. Закрывшие Black Isle Studios серьезно пошатнули нашу веру в то, что Fallout 3 когда-нибудь увидит свет. И каково же было удивление, когда в планах Interplay на следующий финансовый год в числе прочих проектов появился третий Fallout! Надежда вспыхнула с новой силой, но спустя совсем немного времени в Сети начала появляться информация о крайне тяжелом финансовом положении компании. И вот, недавно мы узнали о том, что права на разработку и издание третьего «Фола» были проданы компании Bethesda Softworks. Как большинство из вас помнит, эта компания приобрела мировую известность благодаря серии The Elder Scrolls. А в последние несколько лет Bethesda довольно удачно выступала в качестве издателя игр других компаний. Согласно договору, Bethesda получила права «на разработку и издание на PC, консолях и портативных платформах третьей части Fallout, а также возможных продолжений». Interplay же оставила за собой права на разработку MMORPG, действие которой будет происходить в мире Fallout. Правда, очень мало шансов, что в ближайшем будущем лет Fallout On-Line увидит свет. Похоже, что дела Interplay хуже, чем когда бы то ни было. Уже несколько недель у компании нет даже офиса.

Ну да нас теперь больше должно интересовать самочувствие Bethesda и ее пла-

ны относительно третьего «Фола». Похоже, что, в отличие от Interplay, новые обладатели прав на Fallout не собираются откладывать дело в долгий ящик. Уже сегодня известно, что Fallout 3 будет разрабатываться параллельно с четвертой частью The Elder Scrolls, причем руководство обеих проектами поручено идеологу серии The Elder Scrolls — продюсеру компании Тодду Ховарду, который, как оказалось, является большим поклонником Fallout'a. В своем небольшом интервью Ховард заявил, что собирается создать «очень красивую и оригинальную игру со всеми отличительными чертами великой RPG: свободой выбора, захватывающим сюжетом и нелинейностью». Естественно, никаких подробностей, касающихся нового шедевра, пока еще нет. Но кое-какая информация все же имеется, причем далеко не радостная. Во-первых, в третьем «Фоллауте» не будет использоваться изометрия. Во-вторых, игру планируют разрабатывать одновременно для нескольких платформ. В третьих, сюжетная линия станет логическим продолжением истории, рассказанной в первой и второй частях игры. Ну и, наконец, разработчики клянутся, что Fallout 3 ни в коем случае не напугает постапокалиптический Morrowind. Последние два пункта, безусловно, не могут не радовать, но вот первые, внушают серьезные опасения. Отказ от изометрии может нанести серьезный удар атмосфере «Фола» и уж наверняка будет воспринят в штыки фанатами первых частей игры. Ну, а о том, чем может грозить мультиплатформенность, не трудно догадаться, взглянув хотя бы на Deus Ex: Invisible War. Обеспокоенные геймеры быстро соорудили петицию, в которой призывали всех голосовать за пошаговые бои и изометрию. Проголосовало более двух тысяч человек, после чего страничка попросту исчезла в неизвестном направлении. Ну, что ж, нам остается ждать новой информации о проекте и надеяться, что Bethesda Softworks сможет сделать действительно третий Fallout, а не дешевую подделку, прикрывающуюся громким именем. Мы будем следить за разработкой этого проекта и своевременно сообщать вам все появляющиеся сведения. Следите за новостями.

Самый страшный сайт

Сразу после отправки третьего Doom'a на «золото», компания Activision обновила официальный сайт проекта (www.doom3.com). До этого момента ресурс представлял собой маленькую промо-страничку, а сейчас превратился в полноценный сайт, под завязку набитый флэшем и содержащий огромную галерею скриншотов, которые еще не появлявшихся на просторах Сети, ролики из игры, обои и прочие вещи, которые выкладываются на официальном сайте.



тов, которые еще не появлявшихся на просторах Сети, ролики из игры, обои и прочие вещи, которые выкладываются на официальном сайте.



ном сайте. Так что заходите, смотрите, читайте. Возможно, это хоть как-нибудь поможет скрасить ожидание релиза. Довольно интересно, что одновременно с обновлением официального сайта в Сети появился ресурс, под названием Ban Doom (www.bandoom.tk) создатели которого призывают запретить игру за пропаганду сатанизма. Автор подробно объясняет почему, по его мнению, «Doom 3 превозносит Сатану и его слуг» и яростно отбивается от нападок фанатов игры, оставляющих гневные записи в гостевой книге.

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших 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».

Виртуальный гараж

Компания Activision приобрела права на разработку и издание игры, созданной по мотивам популярного телешоу канала Discovery, которое называется **American Chopper** и рассказывает занимательные истории о двух механиках-любителях, собирающих в своем гараже необычные мотоциклы. Игра будет носить то же название, что и телешоу, а непосредственной ее разработкой займется «бюджетное» отделение Activision. Никаких подробностей, касающихся данного проекта, пока что нет. Известно только, что разработчикам игры такого рода не в новинку. Некоторое время назад они уже выпустили игру **Monster Garage**, где так же нужно было собирать транспортные средства своими руками, а потом опробовать их на дорогах. Кстати говоря, **Monster Garage** также создавался по заказу Discovery Channel, и если канал продал права еще на одно свое шоу, значит, игра им понравилась. Будем надеяться, что и **American Chopper** придется по душе как телевизионщикам, так и игрокам.

Новые локализации

Похоже, что фирма IC завела прочные дружеские отношения с одним из крупнейших мировых издателей — компанией Activision, о чем красноречиво свидетельствует новый пресс-релиз.

Фирма IC и компания Activision объявляют о подписании договора на издание в



России локализованных версий компьютерных игр **Call of Duty: United Offensive** и **Spiderman 2**.



Call of Duty: United Offensive — продолжение игры **Call of Duty**, получившей в свое

время звание «Игра года» от многих игровых СМИ и до сих пор считающейся одним из лучших представителей жанра 3D-action на тему второй мировой войны. Игрокам предстоит принять участие более чем в 10 невероятно насыщенных, проработанных до мельчайших деталей миссиях для одиночной игры, а также испытать себя в многопользовательских режимах, три из которых — совершенно новые. Грандиозная высадка на Сицилии и кровопролитная Курская битва — для того, чтобы выжить в этом аду, потребуются максимум концентрации, воли к победе, умения быстро думать и еще быстрее действовать.

Spiderman 2 — новый 3D-action, созданный по мотивам одноименного кинофильма



режиссера Сэма Рэйми. Всех поклонников качественной и зрелищной фантастики ждет



встреча с легендарным супергероем, его коварным оппонентом доктором Октапусом и целой армией умных, быстрых, смертоносных противников, действующих неожиданно и вероломно.

Подписание договора на издание в России, странах СНГ и Балтии хитов от одного из крупнейших мировых издателей — это очередной шаг на пути развития плодотворного стратегического сотрудничества между фирмой IC и компанией Activision. Сотрудничества, в результате которого российские геймеры получают возможность играть в лучшие компьютерные игры на родном языке.

О сроках выпуска локализованных версий **Call of Duty: United Offensive** и **Spiderman 2** будет объявлено дополнительно. В ближайшее время ждите анонсов очередных локализаций от Activision и IC.

Столь тесное сотрудничество этих двух компаний, безусловно, не может не радовать.

ПрогамТех
МОДЕРНИЗАЦІЯ

вул. Виборська, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

Купля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНІХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії

К тому же, теперь становится понятно, у кого из наших издателей больше всего шансов получить права на локализацию и издание третьего **Doom** а на территории стран бывшего СНГ ☺.

Сроки экспансии перенесены

Компания Majesco объявила о переносе даты релиза своей многообещающей action/adventure **Advent Rising** на первый квартал 2005 года. Ранее игра, непосредственной разработкой которой занимается студия **GlyphX Games**, должна была появиться в канун Рождества, однако правление Majesco решило, что их проект может попросту затеряться среди



громких игр, которые должны будут появиться в продаже в это время. Вследствие чего и было принято решение о переносе даты релиза.

Как вы, возможно, уже знаете, **Advent Rising** создается на движке **Unreal Warfare** и разрабатывается одновременно для платформ PC и X-box. Данная игра задумывалась как первая часть sci-fi-трилогии, действие которой перенесет нас в далекое будущее нашей планеты. Зловещая инопланетная раса, называющая себя **Seekers**, почему-то решила, что само существование человечества несет в себе угрозу жизни их цивилизации, вследствие чего была начата экспансия на Землю. Обладая более совершенным оружием пришельцы легко сломали сопротивление землян. Горстка выживших, защищающих последний форпост человеческой цивилизации, уже не надеется на победу, мечтая лишь подороже продать свои жизни. Среди них находится и главный герой игры — некто **Gideon Wyeth** — которому и предстоит стать виртуальным воплощением игрока в этом жестоком мире. Помимо того, что **Гидеон** является одним из лучших воинов землян, он еще и обладает сверхъестественными способностями, которые сыграют далеко не последнюю роль в переломе хода

войны. Кстати, сюжет для игры пишет известный писатель-фантаст Орсон Скотт Кард, так что есть надежда, что история игры будет довольно интересной и изобилующей неожиданными поворотами. Ну, а использование движка Unreal Warfare, недвусмысленно намекает на красивую графику и яркие спецэффекты. Ждем 2005 года.

Звездный спецназ прибудет к февралю

Компания Lucas Arts наконец-то определилась с датой релиза своего ожидаемого многомиллионной армии фанатов тактического шутера **Star Wars: Republic Commando**. Если не случит-



ся ничего экстраординарного, игра появится в феврале 2005 года. Впрочем, неизвестные сотрудники онлайн-новых магазинов называли эту дату еще месяц назад. Ну, а теперь у нас есть официальная информация от разработчиков.

Star Wars: Republic Commando, как не трудно догадаться из названия, предложит нам снова погрузиться во вселенную «Звезд-



ных войн». Но, в отличие от других проектов, действие которых происходит в том же мире, в Republic Commando нам придется оставить на полке лучевые мечи и примерить форму элитных спецназовцев Республики — Republic Special Ops. Действие иг-

ры будет разворачиваться в период между вторым и третьим эпизодами кинопопена. Вам предложат возглавить группу из трех бойцов республиканской гвардии и пройти вместе с ними через три сюжетные кампании, выполняя задания практически на всех знакомых по фильмам планетах. Разработчики обещают солидный футуристический арсенал, разнообразных противников и интересный сюжет. Игра создается на движке Unreal Warfare и, судя по скриншотам, сотрудники Lucas Arts грамотно используют его возможности. Star Wars: Republic Commando создается одновременно для платформ PC, PlayStation 2 и X-box. Будем надеяться, что мультиплатформенность не повредит проекту, и мы с вами получим интересный тактический шутер. Одновременно с выходом игры в продаже появится книга Star Wars Republic Commando Hard Contact в которой можно будет почитать о приключениях героев игры.

Возвращение «Возвращения»

В Сети появились сенсационные слухи о том, что в данный момент ведется работа над продолжением популярного военно-мистического шутера **Return to Castle Wolfenstein**. Об этом мельком обмолвился исполнительный директор id Software Тодд Холеншед в своем интервью телевизионному каналу G4/Tech TV. В частности, он сказал, что разработка ведется некоей независимой студией, называть которую отказался. Однако большинство гейм-журналистов склоняется к тому, что речь идет о компании **Grey Matter Studios**, создавшей первую часть игры. Сама же id, по словам Холеншеда, в разработку вмешиваться не собирается, так как сразу после выхода третьего Doom'a займется новым проектом, который никак не будет связан с прошлыми играми этой компании. Хотя подобное заявление нельзя назвать официальным, но поводов не верить исполнительному директору id Software тоже, вроде как, нет. Так что всем поклонникам Вилли Блашковича стоит внимательно следить за новостями и слухами, появляющимися в Интернете. Вряд ли наши коллеги с западных игровых сайтов просто так оставят эту информацию и не раскопают чего-нибудь интересного ©. Ну, а пока все желающие могут скачать полный текст интервью Тодда Холеншеда каналу G4/Tech TV (<http://doom3.planet-multiplayer.de/download.php?view.45>).

Самуран атакуют Ультиму

В одном из прошлых выпусков мы писали о том, что компания **Electronic Arts** закрыла многообещающий он-лайн-овый проект **Ultima X: Odyssey** и перебрала разработчиковую его команду на производство очередного (шестого по счету) аддона к **Ultima On-Line**. И вот, недавно разработчики раскрыли информацию о том, что же нас ожидает в этом самом аддоне. Итак, шестое дополнение к старушке-«Ультиме» будет

носить название **Ultima On-Line: Samurai Empire**. Оно добавит в виртуальный мир новую локацию, стилизованную под средневековую Японию, и два новых класса — это самурай и ниндзя. Первый, представляет собой воина, специализирующегося на ближнем бою. Помимо оригинального оружия, у самурая будут особые способности, позволяющие ему эффективно сражаться с несколькими противниками. Ниндзя же — смесь вора и боевого мага. Его кодом станет скрытное перемещение, при помощи которого он сможет проникать на охраняемые территории. Этот персонаж не чуждается воровского арсенала и будет в состоянии как вскрыть хитрый замок, так и воткнуть отравленный нож в спину стражника. Полный магический арсенал ниндзя пока что держится в тайне. Известно только, что разработчики собираются наделить этого персонажа умением превращаться в животное.

Ну и, конечно же, в **Ultima On-Line: Samurai Empire** вы найдете множество новых моделей зданий, оружия, доспехов, предметов быта, одежды, новые типы монстров, выдержанных в японском стиле и т.д., и т.п. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный страничку игры (<http://www.uo.com/uose.html>).

«Ражесерсская версия» Medal of Honor

Компания **Electronic Arts**, стараясь идти в ногу со временем, продолжает осваивать формат DVD. Мы уже писали о «подарочной» DVD-версии игры **The Sims 2**, которую «электроники» намеревались запустить в производство. Так вот, оказывается, это было только начало. Недавно стало известно, что готовится к выпуску и **DVD-версия** другого многообещающего проекта этой компании — **Medal of Honor: Pacific Assault**.

Как большинство из вас, наверняка, помнит, **Pacific Assault** является прямым продолжением **Medal of Honor: Allied Assault** и расскажет нам о многих драматических событиях второй мировой войны, в том числе, и о нападении на Перл-Харбор. Игра должна поступить в продажу осенью этого года. Одновременно с CD версиями и DVD-версия, владельцы которой получат довольно много существенных бонусов. Так, в частности, обещается дополнительный вид оружия — ручной пулемет, которого не будет в «обычной» версии игры. Кроме того, покупатели DVD получат подборку военных плакатов, интерактивную презентацию, рассказывающую о реальных событиях, на которых основаны миссии игры, подборку интервью с участниками реальных боевых действий на Тихом океане, видеореконструкцию по реальным боевым приемам морских пехотинцев подразделения **Silent Drill Platoon** с закадровыми комментариями, документальными фильмами о создании игры и несколько других приятных и интересных для поклонников истории второй мировой войны подарков.

КОМПТЕХСЕРВИС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах

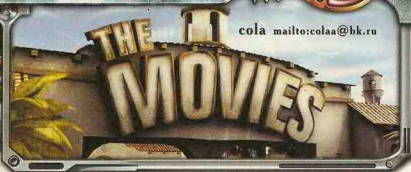
Завіряємо сервісом
Гарантію 3 роки

НИЗЬКІ ЦІНИ

LG, Samsung, Mitsubishi
та інші, Samsung, Mitsubishi

236 88 00
www.ktc.com.ua

Разработчик: Lionhead studios
Издатель: Activision
Жанр: всего понемногу
Системные требования: не объявлены
Похожие игры: Hollywood Mogul
Дата выхода: 3 квартал 2004 года



cola mailto:colaa@bk.ru

Вы никогда не видели игр, в которых позволялось бы снять свой фильм? Я, например, нет. Помню, была одна такая игра о киноиндустрии, но только не про съемки фильма, а экономику киностудии. Жанр этой игры назывался «экономическая стратегия», а сама игра *Hollywood Mogul*. Нужно было перевоплотиться в менеджера кинокомпании и продвигать эту студию на вершину славы и успеха. Но ничего связанного со съемками кинофильмов в игре не было. Нельзя было ни снять свой фильм, ни хотя бы продюсировать его. И вот, молодая британская девелоперская контора *Lionhead studios* во главе с *Питером Молине (Peter Molyneux)*, у которого не совсем британская фамилия ☺, решились на создание сего эпохального творения под неаппетитным названием *The Movies*.

Тотовы? Камера! Мотор!

Кадр первый, дубль первый. Игра *The Movies*. Съемка пошла...

Ой, блин, не устоял! Всегда хотел сказать эти пару слов ☺. А вы? Если да, то у вас, как и у меня, появится возможность в конце лета — и начале осени побывать в шкуре режиссера, нет, даже всей съемочной группы и снять свой собственный блокбастер.

Сюжета как такого нет, да и зачем он в таких играх. А само действие игры начинается в 20-е годы прошлого века. Хотите прикол? Вполне вероятно, что в игровом мире, в котором вы будете жить (именно «жить», потому что разрабы обещают, что игровая атмосфера затянута игрока «по горло» своей реалистичностью), именно вы первыми начнете озвучивать картину, снимете первый цветной фильм, нарисуете первую анимацию и изобретете компьютерные спецэффекты. «Вот это класс!» — подумал я, первый раз услышав это от своего друга. Первая причина играть *The Movies* уже найдена!

Игровой процесс условно делится на три части: строительство и развитие собственной студии, подписание контрактов с киноактерами и долгожданная съемка фильма. Как ни странно, наиболее трудо- и ресурсоемкий процесс — создание студии. Начав с захудалого сарайчика для хранения пленки, вам предстоит создать целый город, в котором будут рестораны, бассейны и даже казино. Не нужно забывать, что трейлеры для персонала и актеров нужно делать как можно более удобными, чтобы съемочной группе было комфортно. А как известно, чем больше комфортности, тем выше качество работы.

Одна из самых главных составляющих игры — общение с актерами. Если сами на них накричать, то качественной и плодотворной работы от них не жди. Кстати, «звезда» можно будет увольнять, но прежде чем это делать, хорошенько пошевелите своими извилинами. Еще одна новость касательно «звезд»: в игре не будет «лицензированных» имен, а это означает, что о бое между Джимом Керри и Арнольдом Шварценеггером можно забыть ☺.

Стоп! Снято! Перерыв 10 минут!

Основная идея *The Movies* — предоставить игроку полную свободу действий. Он волен определиться с жанром: будет ли это боевик, комедия или фильм ужасов (да-да, даже фильм ужасов!)... (Молине утверждает, что поначалу легче всего снимать вестерны —

минимум декораций, пару актеров, примитивный сюжет.) Создать собственный саундтрек? Озвучить главного злодея своим голосом? Написать огромный диалог в стиле Тарантино? Легко. Нет никаких ограничений. А впрочем, не расслабляйтесь. Так как это по сути экономическая стратегия, в игре будет немалую роль играть бюджет. Случайно превысили бюджет в полтора раза и за три года сумели отснять лишь 20 минут? Тогда не удивляйтесь, если представители продюсера выгонят вас из любимой студии пинком под зад, да еще и в суд подадут. Впрочем, банкротства можно избежать. Во-первых, просто следя за специальной шкалой вероятности популярности своего фильма. Если горят одна или две звездочки (так называются «В-movies» — второсортные картины), то можно или паковать свои позитки (в смысле, свернуть всю студию) и ехать работать оператором на свадьбы, или же попытаться переснять фильм, чтобы тот хоть немного окупил себя. Во-вторых, правильная финансовая политика — путь к успеху. Каждый сотрудник студии должен получать зарплату. С этим не так все просто, как вы думаете — мол, тому сотку, этому штучку, за красивые глаза... Следя за специальным значком, вы сами определите, кто получает мало, а кого вы явно переоплатили.

Так! Перерыв окончен! Камера... Стоп!!! Что за...

Разработчики обещают, что по части графики игра не оставит равнодушным никого: модели актеров будут непременно «look lovely» — и, конечно, отлично анимированы (используется знакомая еще по *Black&White* технология морфинга), а некоторые кинозвезды вы вообще с трудом отличите от действительности. Помимо того, игроки одарят множеством декораций, костюмов и других полезных вещей.

Сняв и отсмотрев собственный фильм, вырезайте из него самые интересные кадры и слепите из них ролик для кинотеатров. Посмотрев его, наивные американские обыватели купят билетик в кино и пойдут на ваш фильм. Это позволит вам сорвать огромную кассу ☺ и вложить эти деньги в дальнейшее развитие вашего киносинемаса.

Стоп! Снято!!!

The Movies — очень интересный проект. Может показаться, что это очередная игра в духе *The Sims* и *Theme Park*, но это не так. Подобных игр еще не было — и это одна из множества причин ждать ее. Так что дождитесь осени ☺.



SHRIKE

Диабло

Разработчик: 3D People
Издатель: Project Tree Interactive
Жанр: action/RPG

Системные требования: процессор
1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видео —
GeForce FX 5600 или Radeon 9600
Дата выхода: 4-й квартал 2004 года

С того времени, как на троне короля hack&slash-RPG прочно обосновался Diablo, прошло немало лет. С тех пор практически каждый год, да что там год — месяц, появлялся очередной Diablo-киллер. Как потом показывала практика, такие проекты не выделялись ничем особенным, и в большинстве случаев представляли собой либо банальный клон, либо вообще что-то несусветное (вспомним хотя бы Clans). Вот и германо-словацкая компания 3D People решила, что нечего создавать очередной клон «Диаблы», и добавила в игру... управляемую паузу ☺. А игра с паузой — это уже клон не «Диаблы», а «Балдура Гейта» или еще лучше — Divine Divinity и Neverwinter Night. Но оставив все изыски на совести разработчиков, перейдем непосредственно к игре.

Итак, представьте себе мир, сходный с нашим средневековым. На обломках империй возникает государство, стремящееся к независимости. Из таких неокрепших государств выделяется королевство Корвент (Corveth), образованное альянсом нескольких городов, отделившихся от постепенно приходящей в упадок империи. Живут в королевстве не только люди, составляющие, впрочем, большинство населения, но и многие другие расы. Культурное развитие находится на различном уровне, но изредка встречаются архитектурные (и не только) элементы, принадлежащие Старшей Расе, к этому времени уже исчезнувшей с лица земли. Религия находится только в процессе своего становления, но одна из церквей, близкая к нашей католической, занимает господствующее положение. Хотя в королевстве и ощущается влияние церкви, магия не запрещена. Возможно, это связано с тем, что в прошлом судьба Корвента находилась в руках могущественнейших магов, а может, церковь просто не обращала внимания на магию, слишком занятая своим объединением. Но как бы то ни бы-

ло, до сих пор можно встретить боевого чародея, а в местах, удаленных от цивилизации, есть шанс нарваться на существо, порожденное магией. В данный момент королевство находится в состоянии войны с волчьими племенами Таймура — агрессивным соседом, пограничные стычки с которым не являлись большой редкостью.

Вот в такие нелегкие времена и предстоит жить нашему герою, воспитаннику секретного монашеского ордена. Итак, он — Избранный, обладающий феноменальными способностями, которые ему под руководством наставников предстоит развить и использовать для проведения сложнейшего ритуала с использованием Святой Реликвии, хранящейся в монастыре. В один прекрасный день герой возвращается после медитации в горах. Но на месте монастыря он видит только руины и мертвые тела своих братьев. Реликвия, естественно, тоже пропала. В итоге, бывший монах, повесив за спину дорожный мешок, ведомый праведной ненавистью, отправляется на поиски...

* * *

Как и в любой ролевой игре, прежде всего нам предлагают выбрать пол героя. От этого зависит, будет ли наш герой в самом начале игры более способен к бою (мужчина) или более искусен в магии (женщина). После этого за счет свободных очков предлагаем улучшить основные характеристики. Все умения доступных персонажу изначально, он лишь повышает их с помощью

свободных очков, полученных при достижении новых уровней. Также в самом начале игры вы должны выбрать один перк. Перки будут выдаваться как за определенные действия, так и через некоторое количество уровней. Таким образом, разделение на классы в игре отсутствует. Расу героя изменить нам не дадут, и она остается стандартной — человек.

Основные характеристики персонажа — это сила, ловкость, здоровье, интеллект и харизма. От силы зависит шанс попадания в ближнем бою, а также бонус к повреждению.

От ловкости — защита. Здоровье влияет на количество очков жизни, максимальную нагрузку экипировки и стамину. Интеллект определяет общее значение маны и количество скилл-поинтов. Харизма может повлиять на реакции встречных NPC. На улучшение этих характеристик на каждом уровне игроку выдается небольшое количество свободных очков.

Бои, да и вообще, все действия персонажа ведутся в реальном времени. Сражаться мы можем как оружием ближнего боя, так и дистанционным, а также магией. Каждое оружие имеет следующие параметры: владение, повреждение, скорость и шанс на критический удар. Все эти параметры можно улучшить за счет вложенных скилл-поинтов. Попадание в ближнем бою зависит не только от обычных для RPG модификаторов атаки и защиты, а еще и от разницы в уровнях героя и его противников. К одному из важнейших боевых параметров относятся сопротивления отдельным типам повреждений и



магического воздействия, которые играют очень важную роль, как у героя, так и у врагов.

С магией дело обстоит еще интересней, хотя и немного непонятно. Теперь игрок сам сможет изготавливать боевые заклинания — ценою скилл-поинтов, которые он получает на каждом уровне. Изменению поддается практически каждый элемент заклинания. Сила, длительность влияния, а также визуализация заклинания. Также можно изменить метод повержения — только от нас зависит, будет ли заклинание наносить повреждение огнем, холодом или молнией. При желании можно будет изменить даже форму заклинания: одиночная атака, взрыв, мина. Для упрощения присутствует и достаточное количество стандартных заклинаний. Игрок сможет выбрать их во время получения уровня (чтобы их взять, также придется затратить скилл-поинты). Также в процессе игры он сможет найти новые заклинания.

Интересна еще одна заявленная разработчиками фишка. Нам обещают систему магического взаимодействия с используемыми предметами: чем дольше ваш персонаж ходит с определенным предметом экипировки (оружие, броня и т.д.), тем больше он проникает в магическую сущность вещи, что улучшает ее разнообразные характеристики и влияет на способности самого мага.

Естественно, что гулять по миру в свое удовольствие нам не дадут, — территории будут населены различными существами. Но так как голыми руками воевать все-таки тяжело, нас обещают вооружить солидным арсеналом, состоящим из оружия ближнего боя и дистанционного.

Оружие ближнего боя подразделяется на 4 основные группы: легкое, среднее, тяжелое и экзотическое. В первую группу входят научные лезвия, кинжалы и одноручные мечи. Во вторую — булавы, молоты и топоры. Третья группа — это двуручные мечи и тяжелые секиры, а в четвертой мы встретимся с нестандартным и экзотичным для использования оружием, таким как меч с двумя лезвиями или кнут. Дистанционное оружие присутствует — это лук и, возможно, арбалет, а также металлические ножи.

Броня на героя делится на составляющие части, каждая из которых дает улучшение к сопротивлению урону. Итак, это шлем, правый и левый наплечники, кираса и наколенники.

Путем нахождения отдельных частей доспехов можно собрать полные сеты одного типа брони, которые имеют особые бонусы. Разработчики обещают, что таких сетов будет около десятка. Также нам предоставится возможность зачаровывать оружие для изменения/улучшения его характеристик. Артефакты будут присутствовать в виде уникального оружия.

Раз уж зашел разговор о монстрах, то давайте разберем их поподробнее. Сильнейшие противники в игре — гуманоиды, хотя многие из них очень непохожи на людей. Так же внешний вид и вооружение монстров будут соответствовать территории, на которой тот находится. Так, например, Таймуры (упомянутые в самом начале статьи) главным образом пользуются оружием собственного изготовления, хотя налетчики, проникшие глубоко во вражескую территорию, могут оказаться вооружены тем, что попалось им под руку. Все монстры сделаны по принципу конструктора, то есть на один скелет можно надеть разные части тела, куски одежды, доспехи, увеличить или уменьшить гуманоид, сделать потолице или более худым (так что забудете о потолицах однопятных противников). Таким образом, представители любой расы будут весьма вариабельными, а внешний вид главного героя игрок сможет звать в начале игры полностью по своему вкусу и желанию. Всего обещается около 30 основных видов существ, воплощенных в полном 3D.

Если игрок во время прохождения выполняет побочные квесты, то в финальных боях он будет иметь некоторые преимущества перед игроком, идущим исключительно по главной сюжетной линии. Но особо не обольщайтесь. Девелоперы, сделав игру на несколько фаз, точно знают, сколько опыта можно максимально получить в той или иной фазе, поэтому особых проблем с балансом не возникнет — исключено, что какой-то из решающих боев будет слишком легким для прокаченного героя.

Кроме этого, большой выбор для тактики боя представляет наличие параллельного мира — Царства Грез (Dreamworld).

Некоторые существа появляются только в реальном мире, а некоторые обитают только там. Таким образом, при развитом навыке путешествия в параллельный мир есть возможность уйти в Царство Грез и, обойдя врагов с тыла, выспать им по самое «не багуясь».

К сожалению, в игре у нас не будет постоянных напарников. Хотя не исключено, что при выполнении некоторых квестов к персонажу временно присоединятся NPC, которые станут действовать самостоятельно. Объясняют это тем, с сюжетной точки зрения, герой игры — это действительно Герой с большой буквы, из тех, что выносятся врагов десятками и сотнями именно потому, что обладают нужным для этого потенциалом.

Для игры был создан собственный графический движок, который поддерживает все современные технологии, например, смена дня и ночи, эффекты частиц, погодные эффекты (дождь, снег, туман, песчаные бури, штормы и другие). Игра будет проходить на двухмерной карте (с заранее отрисованными задниками),



по которой перемещаются трехмерные модели. Теоретически карты не ограничены размером и способны динамически изменяться в процессе игры. Кроме этого, движок поддерживает функцию по изменению масштаба изображения, в народе — zoom.

Работа с инвентарем будет напоминать аналогичную из Planescape tortment.

Инвентарь содержит определенное количество слотов, в которые можно складывать предметы (1 слот — 1 предмет). Также имеет значение и суммарный вес переносимых вещей. Для увеличения количества слотов в игре попытайтесь найти дополнительные контейнеры: сундуки, сумки и т.д. Вся работа с инвентарем, как, кстати, и с прочим интерфейсом, происходит в игре в реальном времени.

Итак, попробуем подвести итоги. Нам обещан сильный сюжет, широкие возможности по использованию мирных умений и относительная нелинейность. Игра будет разбита на 7 больших этапов, разделенных приблизительно на 80 мини-локаций, в рамках каждого из которых существует масса несложных квестов, общим числом около 30-ти. Кроме этого, обещают приятную графику, отличную музыку, интересную боевую систему, проработанный мир и многое другое. Теперь остается только ждать и надеяться, что у разработчиков получится то, что они нам тут наобещали. И верить, что не выйдет как всегда... Ведь дата выхода уже не за горами.

P.S. Как это ни прискорбно, но в игре мультиплеера мы не увидим. Хотя есть шанс, что он будет в одном из последующих аддонов или сиквелов.

Михаил The Reloader ПОЛОВКО

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Как, по-вашему, должна начинаться статья, в которой упоминается вселенная дядюшки Лукаса? «Давным-давно»? «В далекой-далекой галактике»? Достало! Как ни переиначивай эту фразу, все равно смысл остается тот же. Хочется нового! Вот как раз о новом сегодня речь и пойдет. Хотя, коронную фразу «про далекую галактику» никто не отменял...

Независимо от мировоззрения партии, ее путь всегда усеян трупами.
Закон Мерфи для RPG

Итак, сегодня речь пойдет об игре, которую ждет многомиллионная армия фанатов и не менее многочисленная армия RPG-шников. О сиквеле великопеленой RPG — *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Разработчики убрали приставку «Star Wars», и стала она называться **Knights of The Old Republic 2: The Sith Lords**.

Давным-давно, примерно год назад, а то и все полтора, мир увидел первую часть саги о благородных ситхах и кровожадных джедаях (если вы не согласны, то вспомните, сколько людей и планет вы лично вырезали своим табельным лэйтсайбером). Это была первая RPG во вселенной, придуманной дедушкой Лукасом. Причем, это была не хардкорная RPG, а RPG для каждого, так что насладиться детством BioWare мог каждый, кто умеет держать мышь в руках ☺.

Но игру прошли, Малака зарубили (тем же лэйтсайбером) — что же дальше? Конеч? The End? А не тут-то было. Издатели не хотели терять свою золотую жилу и сразу же объявили о начале работ над сиквелом. «А в чем же облом?» — спросите вы. А он в том, что игру делает уже не BioWare, а совершенно другая компания — **Obsidian Entertainment!** Причем, состоит она из пяти людей! Но из каки-х!!! Obsidian был основан совсем недавно **Федерусом Урхарттом** (у настоящих RPG-шников медленно распадается улыбка). Если кто-то не знает, кто это такой, то я ему сочувствую... кхм, то я сейчас расскажу. Урхартт — выходец из *Black Isle Studios*, где он работал над первым и вторым «Фоллаутом» в качестве дизайнера. А теперь он и еще па-

Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: LucasArts Entertainment Company
Жанр: RPG
Предполагаемая дата выхода: начало 2005 года



ру выходцев из *Blizzard* (!) и *Black Isle Studios* работают над продолжением *КОТОР* а.

Итак, через пять лет после окончания первой части...

Все джедаи вымерли (из-за плохого климата?). Абсолютно все. Кроме одного. Вас (несмысленный ход сценаристов ☺). Вы являетесь последним известным джедаем в Галактике.

Джедаем, который вернулся из изгнания, дабы найти и собрать последние осколки ордена джедаев. Всей галактикой управляют ситхи. Вот и весь известный на сей день сюжет.

Нет, я, конечно, понимаю, что «Империя наносит ответный удар» — хороший фильм, но зачем же его просто копировать? Все новое — хорошо забытое старое. Так мы не забыли, не так ли? Ладно, простим разработчикам подобную простоту, ведь они обещают...

...Побочные квесты! Это первое, что девелоперы обещают довести до ума. Если помните, то в первой части игры побочных квестов было, мягко говоря, мало. И это во времена «Готики»! Теперь побочных квестов обещают чуть ли не в десять (!) раз больше. Ладно, ловим разработчиков на слове и идем дальше.

Напарники. Куда же без них. Что это за *КоТОР* без доброго трою мысиков (и одной сиробуки. Прим. ТЗ-М4)? Кто плечо к плечу с вами рубил ситхов? Ради кого вы выполняли десятки квестов? Ваши разношерстные напарники. Так как по сюжету все джедаи повнимырали, то из напарников вам вернут только любимого дроида. А вот кого добавят, еще неизвестно. Хотя, почему неизвестно? Одной из напарниц, которая к вам присоединится, будет Крея, адская сексашимпанза блондинка с косичками в робе монаха из *Painkiller* а. Разработчики не открывают прочих подробностей относительно напарников, но известно, что они будут, и много.

Кстати, насчет напарников. Взаимоотношения в группе будут похожи на то, что мы видели в «Балдуре» и подобных играх. Каждый персонаж, находящийся в вашей команде, имеет свою точку зрения по поводу каждого вашего действия. Т.е. если вы сделали что-то, что противоречит мировоззрению вашего напарника, то он может вас просто бросить. Или убить.

Какие же это «Звездные Войны» в целом и *КоТОР* в частности без старого доброго лазерного меча? Конечно же, ребята из Obsidian Entertainment оставили нам возможность изобрести всех в мелкую далеко-галактическую капусту. Причем, подбор лэйтсайберов останется,



как и в первой части, вопросом чисто эстетическим. Каждый может подобрать себе лэйтсайбер по цвету, драгоценным кристаллам или снить его с трупа поверженного джеда. Но, господа. Товарищи из того же Obsidian Entertainment поступили с главным героем по-свински. Во-первых, он в ссылке. Во-вторых, какие же лэйтсайберы и Силы в изгнании? Вам с самого начала игры придется добывать себе свой собственный лэйтсайбер и изучать заново все силы. Да, нехорошо получается. Впрочем, может, это еще и интересно будет.

Ой! Я упомянул о Силе. Куда же джедаю без нее. Ни один джедай не должен выходить из дому (или из изгнания) без Силы. И что же это за силки без новых заклин... пардон, Сил. Разработчики обещают добавить к уже имеющимся Силам еще аж шестьдесят новых. Причем, будут и такие, которые кардинально влияют на геймплей. Девелоперы на недавней выставке Е3 хвастались двумя новыми Силами: *Force Sight* и *Force Crush*. *Force Sight* позволяет видеть джедаю сквозь стены и потолок, а также различать ауру людей. Если синяя, то перед вами приверженец Светлой стороны Силы, если серая — без определенного места Силы, если Красная — тут все ясно. Вот такой вот светотвор получается. А *Force Crush* — специальная Сила для извращенцев и любителей Темной стороны Силы, она позволяет брать врага, поднимать его в воздух и резко отпускать. А дальше все делает Сила земного притяжения.

Кстати, о вечном противоречии между Светлой и Темной сторонами Силы. В самом начале игры вам, как и в «Морровинде», зададут пару вопросов, которые и определят вашу сторону. Причем, на протяжении всей игры вы сколько угодно раз можете ее менять. Приемлемо бесплатно. Если вы помните, то в первой части игры чтобы стать и оставаться на Темной стороне, нужно было в каждом диалоге выбирать ругательно-угрожающие фразы и при первой возможности всех рубить. Теперь же очень легко будет перейти через границу между Силами. Хорошо, что рубить еще никто не запрещает.

Боевая система остается старой. Те же реалистично-пошаговые бои, которые пришлись по душе всем любителям первой части игры. Опять же нам предстоит тыкать мышью во всех врагов и указывать, чем и куда бить. Кардинальные изменения претерпел интерфейс. Это так говорят разработчики. Ни на одном скрине, впрочем, его не видно, так что пока проверить подлинность слов девелоперов не удастся.

Ролевая система, как обычно. — *AD&D*. Когда я представляю, сколько раз за одну минуту бою компьютер швыряет кубики, у меня кровь в жилах стывает. Это же сколько ему кубиков-то надо?

Девелоперы из Obsidian Entertainment обещают намного усилить дальнобойное оружие. Вот только зачем, когда есть под рукой любимый двуручный лэйтсайбер и Сила? Хотя, если по второму или третьему кругу проходить игру, можно попробовать роль стрелка. На любителя.

Также разработчики успели добавить по три «престик-класса» на каждую сторону. В первом *KoTOR*е, если помните, выбор из трех классов предлагался в начале игры, а еще тогда, когда вы становились падаваном. Теперь же вы — джедай мастер-класса, и вам предлагаются следующие варианты:

— за Светлую сторону: *Jedi Master* — середнячок, Сила в норме, довольно неплохо владеет мечом; *Jedi Watchman* — маг, по-другому не скажешь, Сила для него — все; *Jedi Weapons Master* — мянчик, выбор настоящих джедаев, специалист по мечам и бластерам;

— за Темную Потемнее: *Sith Lord* — если мечтали в детстве примерить шлем Дарта Вейдера, так покажитесь; *Sith Marauder* — мянчик, выбор настоящих джедаев, специалист по мечам и бластерам; *Sith Assassin* — Сам Фишер в будущем, специалист по маскировке и тихому убийству.

На протяжении всей игры вы будете не только всех рубить, душить и всчески зарабатывать драгоценную экспу, но и заниматься туризмом. Вам предоставляется возможность побывать на 7 полноразмерных планетах, которые поделены на 70 локаций. Причем, где-то не те планеты, что вы видели пять лет назад. Тот же Дангун, где размещалась База Подготовки Падаванов, теперь уже не похож на красочную Африку. Т.к. корпус джедаев был уничтожен, некому стало выполнять квесты несчастных NPC, поэтому планета изменилась в худшую сторону. Это как Рудникова Долина в «Готике 1» и «Готике 2». Э, да что это я о Дангуне — все равно его уничтожат через несколько тысяч лет. Впрочем, молчу. Кстати, о рудни-

ках и шахтах. Игра начинается с вашего побега с планеты-шахты Перарус. Да-а, какому джедаю не хочется быть шахтером? А какому шахтеру — джедаем?

Knights of The Old Republic 2: The Sith Lords делается на том же движке, что и первая часть игры. Но он постоянно дорабатывается. Уже известно, что появились новые атмосферные эффекты, например, сильный ливень с канонадой молний. Особенный упор разработчики делают на динамическое освещение. Обещают сделать красиво. Может быть, нам дадут подотыкаться на лазерных мечах в полной темноте. Модели персонажей как страдали, так и страдают нехваткой полигонов.

А вот на анимации движений стоит остановиться. Вот какой хитрый ход придумали эти девелоперы. На протяжении всей игры будет совершенствоваться ваше умение владения лэйтсайбера, и чем ближе к концу и выше ваш уровень, тем лучше вы владеете оружием. Если в начале игры критический удар будет выглядеть как простое протыкание мечом врага, то ближе к концу это будет



похоже на ритуальный танец мясника. А еще рейтинг — *Teen*.

Конечно, прыжки с тройным салто и рубящим ударом сверху никто не отменял, ведь что это за джедай, который не умеет прыгать?

Пару слов о камере. Теперь можно будет бродить по планетам с камерой от первого лица. Но не скрашится — тогда камера автоматически переключается на вид от третьего лица. Чувствуется закос под «Готик».

Звук *The Sith Lords* как был в первой части превосходным, так и останется на высоте. Недаром в строке *features* игры значится *Dolby 5.1 Surround*. Все, конечно же, помнит гудение мечей и приятные разговоры NPC из прошлой части. Я уверен, что и вторая не подведет по части звука.

Knights of The Old Republic 2 разрабатывается как одиночная игра, т.е. по сети и Интернету в нее поиграть нельзя. Но вместе с игрой будет доступен инструмент для разработчиков модов, причем он будет доступен как для PC, так и для X-Box (<http://games.teambox.com/features/2id/>). С его помощью игроки могут создавать свои дополнения и выкладывать их в Инет. Кстати, все PC'шники смогут оценить творения игроков на X-Box. Гы-гы, посмеямся.

Игра будет длиться примерно сорок часов. Это для человека, который хоть раз в жизни играл в RPG. А если добавить сюда многочисленные моды? Я и предположить боюсь, сколько времени потребуется.

Вывод. Я не побоюсь сказать, что *Knights of The Old Republic 2: The Sith Lords* тоже станет хитом. Это несложно спрогнозировать. Если во время разработки первой части бюджет фирмы тратился на разработку движка и тому подобное, то теперь вся мощь финансов и усилия профессионалов сконцентрированы на геймплее, сюжете и проработке мира. Может, вот второй части *KoTOR*'а удастся конкурировать с «Готикой»? Ну, посмотрим — увидим. А может, и поиграем. Ведь до релиза осталось так мало...

Алексей ТУР aka leprecon
leprec@rambler.ruGROUND
CONTROL
OPERATION EXODUS

Получение задания — это таинство!

В здании ДЗВР было тихо и пустынно. Кертис уехал в путешествие по экзотическим мирам, Глюк в самом дорогом баре Игрограда играл в дарт с рыжикими гиомами, Маньяка вообще с утра не было видно. Казалось, что штаб-квартира Департамента опустела. Но так только казалось...

На последнем этаже, в последнем коридоре, за самой последней дверью, в самой последней тайной комнате, удобно усея на стуле со спинкой Талер и неторопливо смешивал какие-то жидкости в пробирке. Деликатный стук в «последнюю» дверь отвлёк его от этого занятия, и силой мысли Талер открыл ее. Неспешно в тайную комнату вошёл Маньяк и застыл напротив северного нордического создания, опершись на лопату, с черенка которой стекала непонятная жидкость. Талер кашлянул, взглянул на часы и продолжил варить свое зелье. Маньяк просто молчал. Через пять минут томительного ожидания в дверь вновь постучали. Маньяк развернулся и небрежным движением сорвал дверь с петель. В дверном проеме стоял Лепрекон и удивленно улыбался.

Неодобительно покосившись на Маньяка, Талер отставил пробирку в сторону и жестом пригласил Лепрекона войти. Только агент переступил порог, как Талер усиленно мысли вернул дверь обратно. Маньяк неодобительно покосился на Талера, Лепрекон улыбнулся им обоим и сел на первый попавшийся стул. Это оказался стул, на котором мохнатый и нордический оставил свое зелье. От толчка пробирка перевернулась, варено разлилось и прожгло дыру в полу. Маньяк и Талер неодобительно покосились на Лепрекона. Тому ничего не оставалось, как улизнуть из их ответ.

— Значит так, — Талер порылся во внутреннем кармане своего плаща и извлек на свет увесистый пакет. — Это задание на новую миссию, а также трехнедельный сухой паек, на всякий случай. — Талер всунул пакет в руки удивленного Лепрекона. — Иди, остальное тебе объяснит по дороге Маньяк.

— Только, один вопрос, — агент взвесил пакет в руке. — А тут паек на двоих или на одного?

— Конечно, на одного, — Талер удивленно взглянул на Лепрекона. — Зачем Маньяку сухой паек, если у него лопата есть?

Разработчик: Massive Entertainment

Издатель: Vivendi Universal

Жанр: стратегия

Системные требования: P 3 800, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео

Дата выхода: июнь 2004 года

Дождавшись, пока шокированный Лепрекон и довольный Маньяк закроют за собой дверь с другой стороны, Талер достал из кармана плаща вторую пробирку. Но только он начал смешивать жидкости, как от силы мысли дверь снова снесло с петель. Талер удивился, так как сила мысли была не его. Подняв глаза на вошедшего, северный и нордический поняли, что концептуальность таки победила психodelику. Поэтому, не давая Злому сказать ни слова, он всунул ему в руки пистолет, красный берет и, выкрикнув «Ground Control 2 — Operation Exodus — второе задание направ», силой мысли проводил Злого до двери, и вторично прикрывал ее на место.

«ЛОЛ», — только и успел сказать Злой.

Сила и контроль снова с нами



— да, вот снизу я сейчас, смотрю на монитор, и настальгия мучает меня. Я вспоминаю, как четыре года назад компания Massive Entertainment представила игровому миру свой новый продукт, носивший немного странное название — «Ground Control», и на проверку оказавшийся не чем иным, как трехмерной стратегией в реальном времени. Благодаря своей отличной (на то время ☺) графике, хорошо реализованным тактическим возможностям, качественно проработанному балансу и удобному интерфейсу, игра оказалась очень популярной.

Но время шло, а геймеры жаждали продолжения истории, рассказывающей о конфликте между Graueyn Corporation и The Order of New Dawn. И вот, летом 2004 года их желаниям суждено было сбыться. Massive Entertainment выпустило вторую часть своей нашедшей в прошлом стратегии. Игра получила название — **Ground Control 2 — Operation Exodus**.

Скажу сразу, события первой и второй части разделяют три столетия, поэтому ни о каком продолжении войны корпораций не приходится даже и мечтать. Вместо нее разработчики подкинули нам другую весьма популярную идею.

Планетам-колониям надоело слушать указания матушки-Земли, и они решили организовать собственное государство, то есть, попросту говоря, поднять восстание. В результате отколовшейся колонии объединились в коалицию под названием Альянс Северных Звезд и отказались подчиняться метрополии. Само собой, Земная Империя такого им простить не могла и направила войска выжигать очаги мятежа каленым железом.

Однако Альянс не дрогнул, и имперцам был дан достойный отпор. И тут, в самый разгар конфликта, в бой вступает третья сила — инопланетная раса Виронов, могучих воинов, использующих



биоматериалы для создания своих боевых машин. Война переходит в совершенно новую фазу...

Альянс Звезд

В общем, так, мои солдаты, ля! — Zloy, одетый в защитный комбинезон цвета хаки и красный берет, неторопливо прохаживался вдоль молчаливых рядов замерших пехотинцев, облаченных в синюю форму Альянса Северной Звезды. — Наша великая цель под угрозой. Концептуально-психоделическая концепция на грани срыва! И в этом повинны двое людей, которые хотят помешать нам! Они возомнили, что они — это не просто они, а ОНИ, то есть великие воины войны, ля! Кто не понял, что я сказал, тот серый масс! А вы ведь не хотите быть серой массой! — Zloy перевел дух и продолжил уже более спокойно: — Земная Империя под руководством то ли императора, то ли императрицы, то ли императора и императрицы, я точно не знаю, и презренная раса Виронов под командованием тоже непонятно кого осмелился бросить нам вызов. Но мы, Альянс Звезд, не проиграем!

Zloy выхватил из-за пояса пистолет и четыре раза выстрелил в потолок. Раздался сдавленный крик, и на верхнем ярусе барака кто-то упал.

— И так будет с каждым, кто усомнится в моем мнении! — Zloy направил дуло на ближайшего солдата. — Ты со мной согласен, о светлый луч среди мрака серого общества?!

— Да, сэр, — солдат проглотил комок в горле и выпрямился. — Мы разобьем эту жалкую Империю и вышвырнем Виронов обратно на их ничтожную планету!

— Да, именно так все и будет! — Zloy спрятал пистолет, и глаза его заблестели фанатичным огнем. — И истина будет найдена!

Альянс двух

Представь себе, Iepceson, в моем государстве мятеж, — Маниас смахнул несуществующую пылинку с накрахмаленного воротничка выглаженного и вычищенного императорского мундира. — И это как раз тогда, когда императрица Влаана уехала в круиз по курортным планетам, чтобы отдохнуть и развлечься после скуки дворцовой жизни.

— Ну и что? — Iepceson был мрачен и суров, как никогда. — Это же в твоём государстве мятеж, а не в моем. В моем все спокойно, мои биогенетические подчиненные мутируют и размножаются разными способами, как всегда. Меня, кстати, интересует вопрос, с какой это радости я — их правитель? Я на эту должность не просился.

— Не время хныкать, Правитель Виронов! — Маниас разгладил складки на своем пыльном плаще, обитом алмазами. — Нам нужно спасти мою Империю от мятежа! И мне нужна твоя помощь, а то, боюсь, как бы эти негодники не задавили пропагандой мою армию.

— Ну ладно, — настроение Iepceson'a не менялось. — Война так война, хоть какое-то развлечение.

— Отлично! — Маниас всплеснул руками. — Я сегодня же пошлю свои армии навстречу противнику, а ты присылай скорее своих Виронов, чтобы они помогли мне. И помни, нам нужно упрямиться до возвращения Влааны.

— Угу, — ответил Iepceson.

Графика — это стальной стержень игры

Д а, графика, графика, и еще раз графика. Признаться, от графического исполнения этой игры я ожидал многого. И скажу вам сразу, я не просчитался. Вид местности, на которой происходит сражения, радует глаз. Полуразрушенные здания, изувеченные воронками взрывов посадочные поля, снежные равнины, покрытые редким лесом склоны гор, — все это просривано довольно хорошо и особых нареканий не вызывает.

Что касается изображения юнитов, то тут разговор особый. При уменьшенном масштабе солдаты и боевые машины смотрелись довольно неплохо. Но я, решив проверить, чем же разработчики занимались в течение четырех лет, увеличил своих бойцов на экране

по максимуму и был приятно удивлен удивленным. При приближении мои юниты не только не превратились в кучку пикселей, а наоборот, выглядели настолько четко, что можно было даже разглядеть напряженные лица пехотинцев за лицевыми щитками защитных шлемов!

Что касается спецэффектов, то тут они выполнены не высшем уровне. Дождь, снег, пышущие жаром жерла вулканов, взрывы, выстрелы — все это сделано очень и очень хорошо.

Да и вообще, можно с уверенностью сказать, что графика Ground Control 2 — Operation Exodus не содержит никаких серьезных недостатков (а солдаты, танки и другие юниты при максимальном приближении выглядят даже лучше, чем в некоторых шутерах и экшенах ☺).

Звук в игре также не пасет задних. Грохот пулеметных очередей, шипение лазерных залпов, разрывы ракет, звуки движения и т.д. сделаны на хорошем уровне. Единственным небольшим минусом можно назвать относительно бедный набор фраз, закреплённых за юнитами, но это уже мелочи, на которых не стоит сильно заострять внимание.



Искусственный интеллект компьютера можно смело признавать средним. Да, враги не делают нам засад, не заходят с тыла, да, их основная стратегия — это прямое столкновение, но ведь нужно признать, что сражаться то они умеют, и про простое «задавлено мясом» разговор не идет (по крайней мере, не всегда ☺).

И чтобы уж совсем захвалить игру, я скажу, что камера здесь выше всяких похвал. Ее можно разворачивать во все стороны, менять ракурсы, щелкать по определенному юниту — в общем, чувствовать себя раскованно и уверенно.

Боевое столкновение

В ау, как тут красиво, — Zloy потоптал ногой по асфальтированной дороге и снова огляделся вокруг. — Как все классно прописано, какие реалистичные параметры юнитов, по сравнению со строениями, какая милая природа.

Подразделения штурмовой пехоты Альянса Северной Звезды на бронетранспортерах при поддержке танков и бронепулеметчиков гнали имперские войска к их укрепленному пункту, чтобы там окончательно добить противника. Окруженный верными соратниками по оружию, не отставшими от него ни на шаг, Zloy подошел к поверженному имперскому штабному танку. Наклонившись, майор Альянса поднял покореженный лист металла, отставший от вражеской машины при взрыве.

— М-да, что и говорить, графика тут очень и очень неплохая. И никакого ЛОЛА, — вздох металлический лист стал прозрачным и спустя мгновение исчез из руки удивленного майора. — М-да, жаль только, что останки машин пропадают очень быстро. Идет в ущерб реалистичности игры. Это небольшой, но ЛОЛ.

— Майор! — залыхватый солдат вырос, словно из-под земли, изрядно напугав при этом Zlo'go. — Майор, наши войска атакуют Вироны! Не знаю, откуда они взялись, но они крошат наших солдат, как капусту!

— Погоди, погоди, — Zloy напугал память. — Вироны — это такие биологические солдаты, нет — это такая раса биологических солдат! — дождавшись подтвержденного кивка бойца, доблестный командир продолжил: — Это у них есть юниты — Стражи Клана, которые в альтернативном режиме окружают себя маленьким ядовитым облачком, а при объединении друг с другом становятся Заражающими Стражами Клана и окружают себя ОГРОМНЫМИ облаками ядовитого газа!

— Так точно, сэр, — солдат быстро кивнул. — У них все юниты одного типа, могут объединяться друг с другом, чтобы создать более сильного мутанта! А потом они еще и раздвигаются обратно могут!

— Ну, ни фига же себе! — Zloy был в шоке. — Вот это МЕГА-ЛОЛ. А наши солдаты так умеют?

— Нет, — пехотинец Северной Звезды удивленно посмотрел на командира. — У нас у всех есть дополнительный вид вооружения, например, у бронетранспортеров, кроме пулемета, стоят дымовые заряды, снайперы обладают повышенной дальностью, танки оснащены сверхмощным пулеметом...

— Да знаю я это! — Zloy потянулся за пистолетом. — А теперь я хочу узнать, могут ли два наших солдата объединиться в одного, если очень сильно обнимут друг друга!

— Эээээ... — боец застыл в недоумении.

— Что за эээээ, лол! — Zloy вытащил пистолет из кобуры и помахал им перед носом у солдата. — Ты что, в «Мортал Комбат» не играл, а концептуальная личность из пехотного полка? По глазам вижу, что играл. Так вот, там был такой боец, как Горро. Я хочу, чтобы все наши солдаты стали, как Горро!

— Ээээуууу, — солдат уже был уверен в том, что его командир слишком много сидел на командном мостике. — Вряд ли...

— Ах, вряд ли! — Zloy был очень зол. — Если вряд ли, то пусть тогда идут на штурм и без победы не возвращаются, ясно!

Однако тут из-за полуразрушенного здания высочили двое вышеупомянутых Заражающих Стражей Клана. Застреляли пулеметы, завалили орудия, и Вироны накрыли огненным шквалом.

— Ух ты, так тут еще клевый звук! — Zloy спрятал пистолет, положила руку на плечо солдату и сделал героическое лицо. — Пойми, мой верный воин, что за такую графику и звук стоит воевать. По-этому ПОШЕЛ В АТАКУ, ЛОЛ ТЕБЯ ПОБЕРИ!

Игра игрой, а бой все ближе

В Ground Control 2 — Operation Exodus основное внимание уделяется тактическому элементу битвы. Здесь нет заданий для постройки и совершенствования юнитов, нет даже ресурсов для их покупки. Все войска заказываются на основной базе за счет бонусных очков, которые начисляются вам за захват специальных точек, именуемых «контрольная точка» и «зона высадки», и доставляются при помощи специального военного транспорта. Причем название «транспорт» весьма условно, так как это корабль можно управлять и управлять им, приказывая атаковать различные цели (само собой, что во время атаки он может быть сбит, и тогда вам точно не поздоровится ☹). Что касается юнитов, то они набирают опыт во время боя, уничтожая войска противника. Поэтому использовать свои войска в качестве «мяса», я не советую.

У каждого юнита есть свой альтернативный вид вооружения. Однако, чтобы воспользоваться им, воину нужно чем-то пожертвовать. Например, если превратить осадного солдата Альянса в штурмового пулеметчика, то он сильно сбавит в скорости передвижения, зато скорость стрельбы увеличивается в несколько раз. А легкая штурмовая пехота при смене своих автоматов на противотанковые ружья вообще теряет способность двигаться. Что касается биосолдат Виронов, то у них есть своя фишка. Два воина одинакового типа могут сливаться в одного (привет Архонту Протоссов ☺) более сильный юнита со своим дополнительным видом вооружения.



Посредством простого клика мышью юниты можно выстраивать в различные формации, например, клин, линия, колонна; можно сажать пехотинцев в здания, прятать в лесу и совершать другие подлости. Вообще, местность кардинальным образом влияет на действия юнитов. К примеру, только пехота может пройти по лесу либо застать в полуразрушенном здании, получив при этом увеличенный обзор. Ока-завшись на вершине горы, вы имеете возможность простреливать куда большую территорию, чем ваш противник, расположенный внизу. Можно и нужно делать засады, прижимать врага к обрыву или зажимать его в узких ущельях, исключая возможность свободного маневра, чтобы потом уничтожить его силы с наименьшими для вас потерями.

Погодные условия также влияют на ведение боя. К примеру, дождь очень уменьшает обзор пехоте, а снежная буря замедляет движения техники.

Самих юнитов много (больше десяти видов за каждую сторону), и они довольно разнообразные. Представлена пехота, воздушная и наземная техника, стационарные орудия. К большой мой радости, юнитов, отличающихся друг от друга только внешним видом, у разных рас, я в игре не обнаружил.

Не обошли разработчики вниманием и такую штуку, как дополнительный оружие (типа ядерная бомба NOD или массированная бомбардировка у GDI из S&C). Однако особой пользы от него я не заметил (разве что плотная дымовая завеса очень хороша при отступлении).

Бой все шли, и шли, и шли



не нравится здешие спецэффекты. — Maniac стер снег со своего начищенного до блеска военного ботинка и мысленно дождь. — Все хорошо проработано, особенно дым, снег и ветер. А какие прекрасные взрывы, разноцветные лазеры, дымные хвосты ракет... эх, воевал бы тут и воевал.

— Ага, конечно, тебе легко говорить, — Irgesop нахмурился. — Мои Вироны все делают за твои войска. Воеют, получают опыт, побеждают и проигрывают. Бойцы Виронов недовольны. В кланах разброд и шатание. Некоторые решили поддержать Альянс Северной Звезды. К тому же подкрепление тут приходится заказывать за очки, которые мы получаем в битвах. А вы их, я тебе скажу, совсем не получаете, вас истребляют быстрее, чем транспорт успевает новые войска подвозить!

— Что? — Maniac поправил свою императорскую корону и недолго посмотрел на Irgesop'a. — Мои войска самые смелые из самых смелых. И то, что они уступают всяким там звездунцам, ничего не значит! Просто им... эээ, везет больше!

— Ага, ну конечно, — Irgesop иронично усмехнулся. — Им везет в каждой битве, в которой не участвуют мои биологические герои! В общем, что я хочу сказать: несколько кланов отделилось от меня, а это значит, что у Альянса Северной Звезды теперь тоже есть мощный союзник. Знать бы, кто командует этим Альянсом...

— Да какая разница, кто у них главный?! — Maniac расстроился. — Мы на протяжении доброго десятка миссий воевали с ними, и теперь ты хочешь сказать, что наше дело — не правое?

— Наше дело — это наше дело, — многозначительно произнес Irgesop. — Я предлагаю встретиться с их командующим и поговорить.

— О чем? — Maniac задумался. — Об относительно слабом искусственным интеллект компьютер?

— Нет, — Irgesop сделал хитрое лицо.

— Хм, ну тогда, может, о сетевой игре? Тут она довольно приятная.

— Нет.

— А о чем же тогда? О тренировочных миссиях?
— Нет, об окончании этой бесполезной войны, — Iepceon внезапно стал очень зол. — Мне надоело управлять этими мутантами! Они же все такие грязные, мерзкие, такие МУТИРУЮЩИЕ! Не люблю я этого. Поэтому разговор один — перемирие.
— Да мне все равно, — Maniac развел руками. — Хотя бы и капитуляция, только бы Влаана не узнала.

Война близится к завершению

Чего ты мне сейчас промямлил, гибрид медведя с коровой? — Zloy демонстрировал помахал пистолетом перед носом у Виросского пленного. — Какой союз, кто хочет со мной договориться?

— Мы, великий клан виросских воинов! — огромный, двухметровый чужак не понимал, что имел в виду Zloy, и вскинул вверх когтистую лапу. — Северная Звезда и Клан Даграхх непобедимы вместе! Мы сокрушим подлый союз Земной Империи и других кланов! Мы станем правителями Вселенной!

— Так, не спеши, чувак, — Zloy задумался. — Во-первых, что значит мы? Это ЛОЛ. Я стану правителем Вселенной — и это факт. Во-вторых, ты вообще знаешь, что командует объединенными земными и виросскими силами? Лично я нет, и это ЛОЛ. А вдруг там во главе какой-нибудь концептуально одаренный тип, который знает цену основам психоделики. Ты об этом подумал, ля?

— Чего-чего, — Вирос озадачен почесал свою лысую голову. — Я не понимаю тебя.

— Да я и сам себя редко понимаю, — Zloy потер нос дулом пистолета. — Короче, вот что я решил! Мы сейчас садимся на твой живой корабль и пьем, ой нет, летим на вашу столичную виросскую планету. Я хочу договориться с вашим правителем. Думаю, ему самому надоела эта заваруха. Да и мне уже в Игроград хочется, я лопату Maniac давно не видел. А он ее отполировал, я слышала. Кстати, — Zloy наморщил лоб. — Я и самого Риппера давно не видал! Как только это секретное задание получишь, так сразу и не видал!

— А? — Вирос пребывал в состоянии полного непонимания.
— Не «А», а ЛЯ! — Zloy всколыхнул и радостно хлопнула чужака по плечу. — Сейчас полетим на твою планету на твоем супер-аппрейдутом корабле, с тремя лычками опыта! Он нас быстро доведет.

Как все это происходит на практике

Ну что ж, построили вы своих солдат в линию и под бравурный марш устремились на противника. Давайте посмотрим, как ваши подопечные будут действовать на поле боя. В-первых, следует отметить, что все юниты строго придерживаются отданным им приказам. То есть, если вы приказали своим танкам следовать в указанную точку, они туда проследуют, независимо от того, что встретится им на пути. Если же по дороге юниты будут атакованы врагом, то они не останавливаются, чтобы вступить с ним в схватку и героически погибнуть на месте в случае поражения, либо же, одолев противника, триумфально продолжат свой путь. Нет, они просто проследуют мимо, постреляв по вражеским солдатам в ответ. Точно также, если вы приказали юнитам стоять, то они и будут стоять на одном месте, не обращая внимания на противника, даже если он начнет водить вокруг них хороводы. Хотя, конечно, если солдаты врага попадут в зону действия ваших войск, то им не поздоровится ☹.

Конечно, в этом есть свои плюсы и свои минусы. Плюс, несомненно, в том, что куча ваших танков, изначально охранявших зону высадки, не погонятся за случайно проезжающим мимо вражеским бронетранспортером по всей карте, в то время как другие войска противника будут спокойно захватывать вашу посадочную площадку, как это случилось, к примеру, в том же Starcraft'е. Ну а минус, безусловно, в том, что если ваш стоящий на одном месте танк или замерзший в оборонительной позе солдат атакует юнит противника с большей дистанцией, то без вашего личного контроля эта боевая единица будет обречена на погибель, потому как самостоятельно подбежать на нужную дистанцию и ответить ударом на удар у него не хватит смелости ☹.

Во-вторых, баланс игры проработан отлично, и ненужных юнитов тут просто нет. Поэтому не думайте, что вы сможете разбить противника, только лишь настроив одних воздушных штурмовиков или танки, — этому не бывать. Каждый юнит имеет свои недостатки и достоинства. Например, истребитель-хамдан отлично справляется с уничтожением вражеской техники, но вот против пехоты абсолютно бесполезен, а распылитель Виросов, напротив, — легкую технику и пехоту рвет на куски, но мощные танки ему уже не по зубам. Так что победить в сражениях Ground Control 2 — Operation Exodus можно, лишь правильно собрав армию из разных типов юнитов.

В-третьих, как уже говорилось ранее, в бою войска набирают опыт. Делают они это относительно быстро, поэтому побывавшие и выжившие в трех-четыре раз переделках юниты превращаются в довольно грозную силу, брезговать которой я бы не советовал.

Подводя черту под сказанным в этом разделе, можно смело утверждать, что боевая система игры не содержит больших недостатков и не может вызывать неудовольствия.

Место встречи изменить можно, но не нужно

Они опаздывают уже на полчаса, — Maniac нервно ходил по кабинету из угла в угол. На нем был скромный костюм из тланокой платины. — Не люблю непунктуальных людей!

— А у нас такого понятия даже нет — пунктуальность. Зачем оно нам? — вальяжно раскинувшись в кресле, Iepceon неторопливо попиивал ананасовый сок. — Мы раз мутнулись, два мутнулись, вот и вверья вернулись, — Iepceon засмеялся собствен-



ной шутке, но видя, что Maniac молчит, быстро сменил гримасу. — Извини, это чисто виросский юмор. Уже успел нахвататься.

Maniac открыл рот, чтобы что-то сказать, но тут хлопнула входная дверь, и на пороге возник не кто иной, как...

— Zloy!! — одновременно воскликнули Maniac и Iepceon.

— ЛОЛ!! — в ответ воскликнула Zloy.

— Так это мы с тобой воевали?! — Maniac был удивлен до глубины своих глубин.

— Вот это ЛОЛ, ля! — Zloy был удивлен не меньше. — Вот это у нас непонятка вышла!

— Да как же не так, — Iepceon начал догадываться. — Zloy, а кто тебе задание давал, если не секрет? Уж не Талер ли?

— Он самый! — Zloy в негодовании замаха руками. — Ну и Мохнорыл! Ну и нордический!! Ну и шутник! Летим скорее в Игроград, сдадим ему отчетик из виросской колонии!

И неожиданно обретшие друг друга агенты устремились прочь из комнаты.

Вывод

Играть, потому что игра получилась действительно хорошей.

Morte, Shaman, AD

ALIAS™

Разработчик: Acclaim Studios Cheltenham и Buena Vista interactive

Издатель: Acclaim Entertainment

Жанр: Action

Системные требования:

✓ минимальные: 1.6 ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P4 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Любят разработчики радовать нас играми по мотивам. Спросите, по мотивам чего? Да всего — фильмов, мультфильмов, комиксов. Вот теперь и в телесериалы играть начнем. Дождались. Закрывая глаза и вижу игру по мотивам рекламы. Будем надеяться, что у меня просто болюное воображение ☺. Если хорошо напрячь память, то это уже третий виденный нами проект, сделанный на основе телесериала. Предыдущим был Knight Rider. Не очень впечатляющий пример. Правда? А еще раньше — X-Files. Но в отличие от этих игр, одноименный сериал, взятый за основу Alias, у нас не транслировался (и не надо, их и так предостаточно). Правда, те, у кого есть кабельное телевидение, могли увидеть его на канале ОРТ, но авторов этого обзора, к сожалению (а может, и к счастью), лицезреть его не удалось.

Наша героиня, Сидни Бристоу aka Дженнифер Гарнер ☺, является — не во снах, а наяву — агентом ЦРУ. И нам придется выполнять миссии именно этого агентства. В общем, Сидни — стандартный герой нынешних боевиков, хорошо владеет навыками каратэ, может проделывать акробатические трюки, стреляет неплохо и, что самое главное, обладает очень привлекательной внешностью. Как и всякий порядочный агент и по совместительству шпион, она гоняется по всему миру за очень плохими парнями и девушками. Спасает мир, своих напарников и свою шкуру. Это и есть сюжет. Если для фаната телесериала это и представляет интерес, то для игрока — сомневаюся. Ладно, бывало и хуже, притом не раз.

В нагрузку к аппетитным формам героини нам досталась ее помощник — техник Маршал. Именно из-за него приходилось слушать все эти нудные задания и брифинги. Очень смешной персонаж, слушайте очень внимательно, получите море удовольствия.

Он мне понравился намного больше Сидни (только не надо пошло хихикать).

Fight!

Так что же представляет из себя игра? Это не просто еще один косяксовый action с кучей мвини-игр а-ля Dead to Rights. Здесь ощутим довольно сильный элемент файтинга и, конечно, стелс — куда уж шпионке без него. А начнем мы с самого вкусного в этой игре — с драк, в которых неплохо проявляются возможности героини. Можно проделывать всякие акробатические трюки: нажимаем левую комбинацию — делаем сальто, подбираем другую — кувыркаемся назад. В общем, если врага не выходит эгоистично застрелить, вы в любом случае можете артистично упрятать. Ну а если ваши принципы не позволяют вам оставить поле брани, то пожалуйста — выбирайте из множества разнообразных ударов и комбинаций, которых в игре мешок и маленькое ведерко. Запомните, бить лежащего не только стыдно, но еще безопасно и эффективно. И главное, Сидни об этом тоже помнит. Также есть множество подручных средств: скалки, сковородки, бутылки, швабры, тесак, меч, топоры. Всего оружия и не упоминишь. Вся эта амуниция при взаимодействии с врагом поемному ломается. Например, ударишь парочку спецназовцев мечом, и вот у вас в руках остается только покореженная рукоятка, с которой, впрочем, некоторое время можно продолжать битву. Драки не только эффективны, но еще и интерактивны, то есть, можно использовать окружающую обстановку в личных интересах. При желании противника можно ударить головой о стену или стол, а можно и самому по стене про-

бежаться. К сожалению, на этом вся интерактивность заканчивается, так как разрушить ничего не удастся, ну разве что пару стульев поломать можно. Даже следов от пуль не остается — что тут скажешь?

Все драки выглядят действительно очень эффектно. Например, подбегает к вам два — нет, три — а лучше четыре противника. Геймер давит какие попало клавиши, и вот уже Сидни артистично заламывает руку противнику, выхватывает из нее тесак, оп, — и враг уже лежит на полу, а Сидни добивает жертву этим же тесаком. Потом серией неслабых ударов (прямо как в фильмах с участием Брюса Липа) разбрасывает еще двух, перепрыгивает через третьего и, удобно пристроившись сзади, ломает ему шею. Комбинаций ударов действительно много, также есть комбы с тупым и режущим оружием. Правда, когда противников больше четырех, все становится намного сложнее, особенно если все они с огнестрельным оружием. Тут и акробатика не поможет — пока отберете у одного из них автомат, его друзья успеют разрядить в вас по обоим. Даже если у вас в начале сражения есть свой автомат, из него убить всех не удастся, так как в любом огнестрельном оружии четко по пятнадцать патронов. Вот как раз в таких ситуациях можно попытаться «страдать стелсом».

Action stealth'om не испортить?

Чтобы сберечь себе нервы и благополучно играть, нужно обязательно запомнить: Alias — это НЕ стелс, это action с львиной долей файтинга и легким намеком на возможность тихого, скрытного прохождения. Да, нам дали



возможность красться, прижиматься к стенам, выглядывать из-за углов и даже тихо открывать двери. Еще есть возможность тихо подкрасться к противнику сзади и убить его одним ударом. Но, как показывает практика, результат будет тот же, если громко подбежать ☺. Конечно, всю игру разработчики будут пытаться убедить в обратном, фразами типа: «Посмотри, сколько охранников! Ты со всеми не справишься, лучше сделай так, чтобы они тебя не заметили». Не верьте им, они просто пытаются вас обмануть. Нет ничего сложного в том, чтобы раскидать противников, как тараканов. Намного сложнее избежать с ними встреч — да и зачем это? Ну нет в этой игре толкового стелса — в принципе, его вообще почти нет. Встречаются несколько моментов, когда вы обязаны за кем-то красться — надо просто перепереть, проглотить, как ложку лечебного дегтя. Нет, конечно, некоторые мазохисты могут попробовать играть как «лучше». Но это, скорее всего, закончится летальным исходом для компьютера или судином для игрока. Так что просто убеждаем себя в том, что стелс в этой игре — всего лишь мелкий глюк, и, играя, пытаемся обходить его стороной.

Equipment

Кроме подручных средств, разработчики предоставили в наше распоряжение кучу гаджетов, пользоваться которыми придется только в определенных местах. С ними связано несколько мини-игр. Так, например, чтобы заломать компьютер, нужно определить правильную комбинацию из трех букв, что нетрудно сделать простым подбором. Еще нашу героиню можно переодевать — это бесполезно затея, но все равно приятно. Почти в каждой миссии у Сидни есть два костюма. Первый — неизменный на протяжении всей игры индпошив на основе спецназовского костюма, обтягивающий в некоторых местах, который, как любезно сообщает нам в игре, не только бронирован, но и защищает от холода до -15 градусов по Цельсию. Интересно, каким образом, ведь тело он закрывает не полностью? Второй прикид подбирали разработчики в зависимости от типа миссии. Жалко, что разработчики не предоставили возможность наблюдать сам процесс переодевания. Я б на их месте вообще отдельную мини-игру сделал: для детей — одевать, для взрослых — раздевать ☺.

Графика на приличном уровне. Модель героини выполнена хорошо. Радуют мелкие детали интерьера. Как уже говорилось ранее, отлично выглядят бои. С оружием Сидни двигается просто великолепно — этакая смесь Лары Крофт и Коноко. То, что поверженные враги быстро исчезают, слегка раздражает, равно как и отсутствие крови. Но консольный отпечаток и тут дает о себе знать. Так что надеяться на что-то особенное не стоит. И, как всегда, никаких МХ'ов.

Звук под стать графике. Музыка не раздражает, есть даже пара отличных мелодий, но не более. Порадовала озвучка персонажей — их голосами говорят те же люди, которые озвучивали фильм. Еще раз хочется вспомнить Маршала ☺.

Bugs life

А теперь я буду открыто поливать «Алиас» (интересно, чем ☺). В первую очередь, хотелось бы сильно поругать я бы даже сказал, надругаться над разработчиками — за управление. Я, конечно, понимаю, что игра консольная, но хотя бы сделали усиление. «Алиас» проходилась на джойстик, но это как-то не очень-то повлияло на обстановку. Я выхожу из себя, когда из-за плохого управления какая-нибудь простейшая задача превращается в непроходимую преграду. Да, конечно, я чуть-чуть преувеличиваю, но все же некоторые моменты в «Алиасе» меня просто взбесили. В одном из первых уровней надо было просто пройти по трубам — вроде бы просто, но прошел я этот момент только с третьего раза.

В драках почти то же самое. Иногда Сидни трудно наносить на врага, отчего получаются довольно глупые ситуации. Меня избивают какие-то бандиты, а я разворачиваюсь к ним спиной, начинаю махать руками и ногами непонятно в каком направлении и гибну смертью храбрых. Ситуация наладилась где-то после часа игры, когда я все-таки привык к управлению.

Еще очень мешает неудобная камера — так и норовит выбрать неудобный для обзора ракурс. Где это видно, что бы в игре с закомом под стелс было неудобное управление и подкошенная камера?

В игре присутствует некое нововведение, созданное как бы для удобства. При приближении врага экран резко делится на две части: в одной находится вы, а в другой — враг. Казалось бы, очень удобно — легче ориентироваться в обстановке. Но поскольку реализована эта фишка очень криво, она ужасно мешает, дезориентируя игрока и порядочно напрягая машину.

Наконец, пришло время сказать о самом страшном глюке игры — про тормоза. Иногда игра тормозит страшно, причем без очевидных причин. И это при том, что моя машина больше соответствует рекомендуемым требованиям, чем минимальным. Настройки графики на это не влияют. Хотя бы патч какой выпустили!

Встречались и мелкие баги. Обычно я не придаю им большого значения — если игру можно пройти, значит, все нормально, — но про один расскажу. Представьте себе, долго не сохраняясь (в первом уровне драки особо не отличаются сложностью), я дохожу до первого босса и давай его пинать. Тот, пытаясь отойти, западает в столе, продолжая махать своими тесаками. Меня он достать не может, я его тоже. Такая беда: идеали: он не хочет, а мне и не надо. При повторном прохождении глюк не был замечен.

Все, что умеют враги, так это по тревоге окружить вас и записать \ расстрелять. Еще они наделены хроническим скле-



розом, так что сильно не расстраивайтесь, если подымете тревогу — достаточно спрятаться в укромное место, где вас не будет видно, и подождать буквально пару секунд. Впрочем, для фантинга это в порядке вещей — разработчики подобных игр обычно не тратят силы на такие мелочи. Для них главное — наклепать побольше врагов и хорошо их анимировать, чтобы все смотрелось, как в голливудских боевиках. Сохраняться можно, как обычно, только в специальных местах, но уровни ими довольно обильно истыканы, потому это не раздражает.

Вывод

С одной стороны, перед нами очередной корявый порт и без того не особо успешной игры «по мотивам», с конъюктурным стелсом. С другой — хороший фантинг, приятная графика, интересные персонажи. Не знаю почему, но мне эта игра понравилась. Может быть потому, что я просто люблю фантинги, а ими так нечасто радуют нас разработчики. Из достойных вспоминается только Oni, а это было уже давненько. А может быть и потому, что в отличие от большинства подобных продуктов, игровой процесс здесь разнообразен и не надоедает. Так что вооружитесь джойстиком и попробуйте. Может, и вам понравится.

Дмитрий АМПИЛГОВ

8th WONDER OF THE WORLD

Времена и нравы

Знаете, мне кажется, десять лет назад среди жалких тысяч фанатов компьютерных игр мечтателей было гораздо больше, чем сейчас среди сотен миллионов. Нет, я не собираюсь ныть на тему «раньше небо было голубым, а земля — круглее». Технический прогресс позволил воплотить в жизнь все то, о чем раньше только мечтали. И вдруг оказалось, что мечта, воплощенная в реальность, — совсем не такая захватывающая, как это представлялось.

Вот ведь как получается, еще два номера тому зарекался вспоминать «те времена» — и вот, на тебе, опять «десять лет назад». Правда, на этот раз — несколько об ином. Сколько себя помню, люди, стоявшие «у истоков» компьютерных игр, всегда мечтали о максимальной реалистичности стратегий. Ну, чтоб и экономическая часть была на уровне, и войнушка пулялась, и чтобы пропорции между юнитами и зданиями были сохранены. Чтб и подумать, и мышкой хорошенько туда-сюда попытаться. Свежие предания... хотели и мечтали как лучше, а получалось, естественно, как всегда.

Почему? Да потому, что люди просто не готовы к сложным играм.

Не столько даже к сложным — когда научились делать интуитивно понятные глобальные онлайнные ролевые игры, люди начали умирать прямо за компьютерами, — сколько к разноплановым и разносторонним. Несмотря на кажущуюся глобальность, подразумеваящуюся самим термином, разумного баланса в стратегиях найдено так и не было. Жанр раскололся на несколько направлений: тусовки, варгеймы, реалтаймевые и пошаговые стратегии. Естественно, существуют мыслы. Можно найти достаточно смеси ТВ и RT, серия Close Combat представляет собой яркий пример реалтаймовой стратегии с «доверием», почти варгеймовскими юнитами. Даже в тусовки я начал вводить элементы RTS (Sim-

City 4: Rush Hour). Но! Ни один из таких гибридов не смог по-человечески совместить в себе реалистичные экономическую и боевую составляющие, стать хитом. Мало того, ни один гибрид не смог отвоювать и часть той фанатской аудитории, которая есть у «Героев», «Дисайплов», «Крафтов», варгеймов или тайкунов, ярких представителей своих жанров.

Девятое чудо игростроения

В душу начали закрадываться сомнения, а возможна ли такая игра в принципе? Оказалось, возможна. Не буду утрировать, что 8th Wonder of the World стала первой ласточкой. Наверняка и очень даже вероятно что-то произошло мимо меня. Более того, если мне не изменяет память, когда-то я даже играл в демку предыдущей части этого сериала. Но... не сложились. Довольно думка не прожизня. Прошло какое-то, достаточно продолжительное время и...

...Откровенно говоря, «Восьмое чудо» загнало меня в настоящий ступор. После нескольких часов игры в голове НУ НИКАК не укладывалась мысль о том, почему гейма прошла столь незаметно. Причины? Возможно, не знаю, правда, насколько веские. Да, у немцев из Funatics Software свое видение того, какой должна быть экономическая, а какой — милитаристская составляющая стратегии. Да, называть их подход традиционным нельзя аж никак. Но тем не менее, в 8th Wonder они умудрились сделать то, что не могли или не захотели сделать другие. Помните, я говорил о балансе? Так вот, они строго субъективно смогли его найти. Жаль только, что никто этого не заметил.

Разработчик: Funatics Software
Издатель: GMMX Media
Жанр: стратегия
Системные требования: Pentium 3
500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб
видео

Обидно даже. Ну что ж. Попробуем в меру сил.

Серию Cultures, частью которой и является 8th Wonder, уже достаточно много лет.

Но тем не менее, ни постоянно чего-то не хватало. Сдается мне, толкового пиарщика. Скромность, безусловно, качество хорошее, но только, когда оно не идет «в минус». В случае с «Чудом» именно так и получается. Причем не только недополучившим заслуженной славы и денег разработчикам, но и всей индустрии. Мне нелегко это констатировать, но стратегии банально варятся в собственном соку. «Свежая струя» им бы не помешала. Получив успех Funatics широкую огласку, резонанс был бы гарантирован. А так... Ладно, подвязываю переделывать из пустого в порожнее.

В гостях у сказки

Действие игры начинается несколько лет после окончания предыдущей части сериала — Northland. Только-только бравые викинги во главе с Бьярни расправились с силами Зла, как те контратакуют и вновь пытаются свергнуть мир в пучину Тьмы. Знакомое? Еще бы. Но постойте, в этот раз все будет несколько по-иному. Самое страшное зло — далеко не то, что обретает телесную оболочку в форме олигархов или нечисти. Самое страшное зло — то же зло, к которому можно привыкнуть, которое находится вокруг нас. Погуби все хорошее вокруг, и кем мы станем? Правильно, вооружающимися Украинской Армии, ну да не об этом разговор. Злу надоело ждать, пока улицы заполнятся мусо-



ром, а дома — алкоголиками. «Если красота спасет мир, то ее отсутствие может стать причиной его, мира, гибели», — резанно υπο-заклучило ЗАО. Сказано — сделано. Несколько точечных ударов по главным средоточиям красоты было нацелено на существенное ускорение процесса конца Света.

Аттичная стратегия

Сразу скажу о том, чего в гейме нет. Нет тупо снующих от точки «А» к точке «В» роботов, нет двух-трех типов ресурсов, из которых сами по себе сооружаются все здания и юниты в игре. Банальная отстраненная база и клепания громадной армии здесь тоже нет — попробуй прокорми такую ораву. Нет здесь, правда, и десятков видов юнитов, зато есть своя романтика и несколько дюжины оригинальных, интересных и по-настоящему захватывающих фишек. Собственно, и «юнитами» «чужес-ных» персонажей называть — оскорбление.

«Чудо» — первая на моей памяти игра, концепция которой зиждется не на ресурсах, а на «человеческом факторе». «Постой, какой такой человеческий? Не знаем мы такого фактора», — можете сказать вы. И будете абсолютно не правы. Потому что в «Чуде» все крутится вокруг человека. А человек что? Кушает и пьет, трудится и отдыхает, общается и молится. Более того, они жеятся, селятся в домах и рожают детей. В конце концов, они работают и воюют. Здесь нет «пробок» и нет «эпизодов». Дай в руки викингу инструмент, назначь профессию — он будет работать, дай ему в руки оружие — он станет воином. Ресурсы сами собой не будутся. Здания сами собой не построятся. А если и построятся (если повезет найти специальную бумагу с «заклинанием»), то работать сами по себе не будут, ведь всякому зданию нужен один, а то и несколько работников.

Говорить о настоящей индивидуальности, конечно, нельзя. Все, что есть личного у викинга, — имя и, может быть, одежда. Есть еще, правда, опыт и самый натуральный инвентарь. Но настоящими личностями неустрашимые северяне становятся лишь благодаря человеческой воображалке, которая исходя из отдельных моментов, работоспособности, общительности и каких-то неуловимым «компьютерным заморочкам» сама придумывает ему характер и биографию. И тем не менее, ролевушности в игре куда поболее, чем во многих разрекламированных мутантах типа супер-пупер помесь экшена, аркады, стратегии, ролевухи и симулятора пограничной боюлки. Тем более, каждого викинга можно доукомплектовать обувью (будет быстрее ходить), инструментарием (работать), оружием и латами (без комментариев), а также целой батареей амулетов и настоек, влияющих на характеристики и общее состояние персонажа.

«Человек немислим вне общества!»

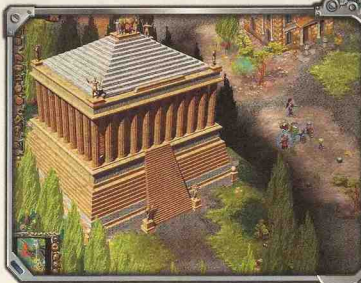
А.Н. Толстой

Несмотря на то, что викинг — человек, в принципе, универсальный и волен практически в любой момент сменить профессию. Каждый из них в хорошем смысле четко знает свое место и делает свое дело. Описывать специфику занятий даже как-то странно. И так ведь понятно, что фермеры выращивают пшеницу, охотники охотятся, шахтеры добывают камень и глину, носильщики переносят материал, грибники ищут грибы, лесорубы вялят дерево, разведчики разведывают и ставят пограничные столбы, а строители строят. И это — далеко не полный список даже всех «первичных» профессий, ведь из фермера со временем вырастет мельник, а из мельника — пивовар. Так и со многими другими профессиями. Впрочем, постигать науку, как известно, можно не только руками, но и попой. Не хочешь вкалывать носильщиком — топай в школу и учись сразу на торговца, благо, обучение бесплатное, и конкурса совсем нет. А вот с крестьянками и бизнесменам в «Восьмом чуде» проблемы. Учатся женщины — готовят еду, обставляют и убирают квартиру и, самое главное, — развлекают своего мужа и рожают ему детей. Агрессивно настроенные феминистки, то и гляди, обвинят разработчиков в дискриминации по половому признаку ☹. Правда, вместе с индивидуальностью викинги получили огромную уязвимость перед вившим миром. Существование викинга просто немисливо в одиночку. Но насколько они слабы и беззащитны поодиночке, настолько сильны и несокрушимы они сообща.

ВикингСельХозТрест

Община викингов — вполне самостоятельная структура и всем необходимым может обеспечить себя сама. Но вот комер! Специфика игры такова, что здесь нет более или менее важных адекватных профессий. Быстрая отстройка и «раш» здесь неосуществимы в принципе. Одно за другое, другое за третье и четвертое, третье и четвертое, третье за пятое и шестое, четвертое за седьмое и восьмое. К тому же строй в игре явно не первобытный и не коммунистический, поэтому на одном патриотизма ребята много не работают. Всякий руководитель, ежели он хочет добиться полной отдачи и высокого КПД, перво-наперво должен обеспечить подчиненному должные социальные и трудовые условия. Предоставить жилье, квартиру, мебель и место для молитв. Работников снабдить орудиями труда и обувью, воинов — обувью, оружием и доспехами. Платить зарплату и пускать в отпуск, правда, не надо — колхоз, все-таки ☺. И тем не менее, ударикам производства — кованые ботинки, топ-менеджерам — фешенебельные апартаменты в центре города. Пусть знают, что значат трудиться на благо нации. И если поспать или пообщаться ставший после долгого дня работага может и под открытым небом, то еды на всех обычно не хватает. Если заранее не позаботиться о пропитании, народ может просто умереть от голода.

Дерево технологий зависит не только от наличия определенных зданий и их апгрейдов, но и, как я уже говорил, общности и удовлетворенности персонала. Вообще, производственный процесс в «Восьмом чуде» — явление забавное и очень своеобразное. К примеру, построить здание. Казалось бы, что может

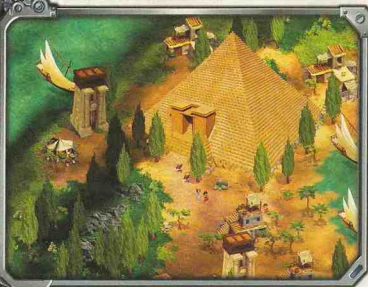


быть проще? Во-первых, одним-двумя типами ресурсов не обойдешься. Плюс все комплектующие нужно еще и принести на место стройки. Причем для строителей вовсе не обязательно, чтобы на складах были все необходимые комплектующие. И даю, если за ними просто нужно дачеально идти или немного подождать. Смешный всего бывает, если необходимого ресурса нет и не предвидится. Поспанизируют в «сообщениях» и пойдут по своим делам, даже если стоит целая очередь из объектов. Наверное, у них зарплата почасовая ☹. Если еще учесть, что и работают строители очень реалистично, — в смысле, один работает, двое смотрят, а один сидит — картина выходит и вовсе знакомая ☹. Или ферма! Началу работа фермера вызывает лишь недоумение: где поля? где огорода? Фермер ходит вокруг, тихо пописывает себе под нос и, зная, что-то химичит. Лишь через некоторое время, когда из земли показываются первые ростки, начинаешь понимать глубокий смысл агрономического таинства. Остальные работают не менее здорово. Рубят, копают, режут, строят, собирают, варят, пекут. Упариваются, выпирают со лба трудовой пот, срывают с дерева яблочки, укрывают спят на опилках, перетирают первые съестные и последние новости. Весеулях, в общем, никогда есть такого не видел. С высоты игрового полета городок напоминает громадный муравейник, в котором снуют туда-сюда муравьишки-викинги.

Занятая и нетрадиционная в игре система ресурсов. Специально не считая, но в общей сложности выходит что-то около трех десятков наименований. Это не только «полезные ископаемые» (камень, дерево, глина, золото и железную руду), грибы, пшеница и лесная живность, но и множество промежуточных продуктов (кирпич, тесаный камень, доски, шифер, кожа, мука, тарелки, пирожки и так далее) и их производные. Кстати говоря, носить снаряжение, выпеченное, нарубленное, выкопанное, вытесанное и просто валяющееся в штаб в обязанности мастеров не входит. Для этого существуют носильщики. Не очень в тему, зато очень характеризует игру.

СП «Вик-Грейд»

Ну а если община не может или не хочет (ресурсы закончились или есть переизбыток какого-то товара), практически всегда находятся добрые соседи, у которых сбывается лишнее и выторговывается недостающее. Даже если соседи и не добрые, а просто нейтральные, уважения к себе можно добиться хорошим подношением. Рыночная экономика в действии — чего только не



сделаешь ради доброй торговли. Торговец выпрагается в тележку или садится на упряжку с быками и отправляется в стан партнеров по бизнесу. Это самая короткая, но очень полезная составляющая игры.

СОБР «Красный Викинг»

Впрочем, случаются такие штемпы, с которыми подброду-поздорову не получается. Тогда самое время отложить в сторону инструмент, взяться за оружие и сменить мирную профессию пивовара на звание рядового.

Вот здесь и вступает в дело вторая, военная составляющая геймплея «Чуда». Она гораздо проще экономической, но времени на себя отпихивает ничуть не меньше. Причем воевать придется не только в формате обычной RTSки, но и hack'n'slash-стиле с неизменными его атрибутами в виде сундучков и остающихся после разрушенной вражеской базы ресурсами.

Налет на террористическое гнездо может принести не только моральное, но и материальное удовлетворение, причем весьма некое. Есть чем похвастаться.

Можно пожаловаться, что в игре слишком мало разнообразия войска. Да, это так. Всего несколько наименований. Но... не знаю. В этом есть своя романтика и своя реалистичность. Потому что снарядить даже по десятку мечников, лучников и копейщиков — занятие, достойное Петра I. Пачкой не напашаешь. Вот и получается, одного только золота солдатнику мало. Денег, ресурсов и труда на него уходит куда больше, поэтому и интерес к битвам соответствующий.

Terra Incognita

Вообще, сценаристам игры вношу ставить нерукотворный памятник. Потому что ТАКОЙ атмосферы я не видел уже очень давно. Причем заметье, это не РПГ какая-нибудь! Бывают игры, которые словно созданы для того, чтобы в них пришел человек, прошелся каленным железом и завоевал всех и вся. Здесь же все наоборот. Складывается впечатление, что мир запросто мог бы существовать и без случайного гостя-игрока. Игра постоянно подкидывает все новые и новые задачки. По мере их разрешения вы все более и более осваиваетесь в окружающей обстановке, такой знакомой и неизвестной одновременно. Мирные и дружелюбные добрососедские племена, бандиты и разбойники, пещерные царьки, свирепо охраняющие свои пещеры с золотом, нейтральные кочевники и нуждающиеся в помощи и защите лесные племена. А как вам осада города, когда осаждающие не просто тусуются перед воротами, но и время от времени предпринимают попытки взять город штурмом? Война и мир, дружба и услуги, деньги и связи — в игре переплетено все на свете. Придется дружить и воевать, работать и торговать, общаться и конечно же путешествовать.

Слабые стороны в игре есть, но на общем благоприятном фоне внимания на них как-то не обращаешь. Даже изометрический спайртовый движок, который в 2004. по идее, должен вызывать лишь ироническую ухмылку, на деле заставляет дыхание спираться в зобу. Знаете, ни одна трехмерная поделка не вызывала у меня таких эмоций, которые вызывало «Чудо». Честно — хочется орать (да зоб сперло ☹)! Орать из-за того, что несомненно устаревшее 2D при должном подходе заткнет за пояс любые полигоны. Единственной проблемой спайртовых стратегий можно назвать нереалистичное передвижение юнитов. Впрочем, подобной проблемой страдают даже некоторые сверхсовременные трехмерные стратегии. Что касается вращающейся камеры, третий WarCraft (думаю, никто не будет отрицать, что на данный момент именно эта игра является если не эталоном, то главным верстовым столбом современных RTS-ок) показал, что данная опция — вовсе не обязательна для достижения успеха. Разработчики сумели «вытримать баланс» даже в графике, масштабной и до пикселя детализированной одновременно. Несмотря на то, что все уровни игры построены по обычному «конструкторному» принципу, выглядят они отменно — не отличишь от прорисованных. Замки, города и поселения в игре — настоящий урбан, а не набор из строений. Этим они выгодно отличаются от подавляющего большинства стратегий, с первых же минут выдающих свою сущность.

В который раз убеждаюсь, что спайртовая графика зачастую бывает гораздо более «дорчная», чем трехмерная. Знаете, выражения типа «высокореалистичная графика» или «фотографические текстуры» на данном этапе развития индустрии компьютерных игр — не более чем красивые штампы. Дать настоящего реалистичного изображения (не графики!) придется еще очень и очень долго. Поэтому не стоит выпрыгивать из штанов и даже думать выкать что-то в сторону «Чуда». Напротив, «Чудо» показало, насколько важно соответствие оформления профессионально, и как это соответствие реализуется в своих проектах понапопону. Попадаются ящсы — куда ж без них. Но ящсы «Чудо» и традиционные спайртовые недостатки. И тем не менее, насколько невзрачны заставка и меню, настолько стильная сама игра.

Красота спасет мир

Последний раз чувства, подобные тем, что я ощутил, играя в «Чудо», вызвал у меня, если не ошибаюсь, StarCraft (кстати, далеко не факт, что в него сейчас играют меньше, чем в третий WarCraft). Обе игры Красивы. Красивы той внутренней красотой, которую осознаешь лишь со временем, до которой еще нужно дотянуться. Естественная безалаберность викингов из 8th Wonder и рядом не валялась с чисто шахматной красотой разыгрываемых комбинаций BW. В жизни не видел игры, менее пригодной для киберспортивных баталий, чем «Чудо». Ну да и не претендует она на это. Задачи перед ней стоят абсолютно иные.

Заключения не будет. Статья и так по живому резалась. Эх, как меня за лишние, как минимум, 200 знаков не того. Всем привет ☺

Разработчик: Stormcloud Creations
Жанр: менеджер воспитания команды гладиаторов
Системные требования: Pentium 2 400 МГц, 64 Мб
ОЗУ, Direct3D видео 16 Мб

Гнат БУРМА man-made@ukr.net COLISEUM

Как мне показалось сначала, лишь исключительно ленивый и нелюбознательный человек сможет проигнорировать явление, появившееся под лейблом «Коллизей» и лихо классифицированное как «менеджер по воспитанию команды гладиаторов». Так как я связывался питал искреннюю признательность ко всему, что так или иначе связано с историей древнего мира, покупка этой игры для меня была исключительно вопросом времени. Масла в огонь подлили и украинские локализаторы, поместившие на бокс помимо завлекательных описаний также и сочные изображения римских муралов, ретартиров и самшитов, взятые, видимо, на одном из тематических сайтов о гладиаторах. И все бы хорошо, если бы великолепный розовый ореол, вознивший в моем сознании вокруг «Коллизея», с треском не разлетелся от удара об острые камни действительности. Добро пожаловать в реальный мир, дружок...

Дизайнер игры «Коллизей» Derek DiBenedetto на сайте программистов из Stormcloud Creations поместил небольшую зарисовку на тему «О наболелшем...» по поводу своего последнего детства, посвященного еще не застывшей до дыр гладиаторской тематике. Издания эти были в оптимистическом, обнадеживающем и, чего греха таить, интригующем ключе. Текст вовсе не пестрел милыми геймерскому сердцу терминами. То там, то тут всплывали «вовлечение игрока в гладиаторский быт», «средневековый фон», «риплайбллит», «эффектная и атмосферная графика» и т.д. Но в словах Дерека присутствовал также и особый извинительный оттенок, своего рода завуалированное предупреждение — хотел я как лучше, а получилось...

Сценарная подоплека проста и неказиста. Действие игры происходит не в Roma antiqua, а в некоем безымянном средневековом королевстве, что издревле славилось огромным воиным потенциалом и немалым количеством искусных бойцов и фехтовальщиков. Последние, явно предпочитая скороспелую славу и симунирное обогащение, рубили и кромали друг друга в нелегальных, а оттого и подпольных поединках. Тамшний король быстро смекнул, что столь искусные бойцы не должны проливать кровь в темных переулках и заброшенных складах, где обычно это и происходило на потеху крысам да воронам. Указом правителя подобные схватки были узаконены лишь в специально отведенном для этого месте. Посему была воздвигнута огромный амфитеатр, и дата его открытия стала датой рождения Лиги гладиаторов Коллизей. Как и в любом другом организованном профессиональном спорте, в Лиге гладиаторов немалое значение уделяется подготовке бойцов.

Стезя тропы в «Коллизее» похожа скорее на звериный тропу в лесной чащобе, чем на мощную каменными плитами дорожку более качественной и продуманной игры. С моей точки зрения, «менеджер» как жанр отсекает ряд определенных игровых элементов, тем самым фокусируя внимание игрока на руководстве и управлении. То есть ждать от «Ко-

лизея» возможности сражаться за гладиаторов на арене было бы нелогично самонадеянно. Но глядя на поверхность и и по-детски наивную систему тренировки бойцов, на которую, по идее, должен опираться геймплей, невольно начинаешь искать то, в чем игра проявила себя полнее. И увы — не находишь.

На деле «...захватывающий мир «Коллизея»...» выглядит следующим образом. Игроку вверяется ведение тренировки трех гладиаторов и руководство их выступлениями на арене. Желательно выбрать так называемого основного бойца, который и будет представлять вашу школу на чемпионате. Остальных воинов вы можете держать на подводе, по желанию подвергая их непрерывным тренировкам на тот случай, если основного гладиатора убьют или покалечат. Пригодность ваших подопечных определяют пять характеристик: сила, скорость, ловкость, выносливость и верность. Все они генерируются случайным образом, создавая порой невероятные комбинации. С легкой руки разработчиков в Лигу гладиаторов заносят как тщедушных хилок, так и стероидных мутантов-дуболомов. Оттого игра и напоминает такой себе азартный игровой автомат — побеждает тот, кому улыбнется генератор случайных чисел.

При помощи менеджера посредственные воины всегда могут прибегнуть к услугам травника или же воспользоваться магией жрецов. И то, и другое нелегально. Но риск разоблачения при использовании заговоров или же смерти при потреблении зелий-стероидов подчас оправдывается в сражениях с более искусным противником. Травник, равно как и жрец, подвергает игрока также и другой опасности — ряд багов и нелепых, беспричинных и немотивированных случайностей, происходящих с гладиаторами. Расхваленные несколько сотен профессиональных травм, увечий и болезней, среди которых почти комические «ушиб пятки», «ушиб коренного зуба», «грызка локтевого сустава» стоят немногим больше.

До самого последнего момента я возлагал большие надежды на систему поединков, которая, как мне виделось, должна была с лихвой компенсировать все игровые огрехи. Именно на нее я проецировал ту пресловутую деревенскую «эффектную и атмосферную графику». Внесколько этого мы получили то, что называется text-based combat system — скучное, однообразное и надоевшее чередование коротких описаний того, чем, как и куда лупят друг друга гладиаторы.

Дерек ди Бенедетто ошибся. Плод его труда и фантазии изрядно плох и невзрачен и вряд ли сможет далеко зайти на своих не по-гладиаторски атрофированных ножках. Игра испытывает острую нехватку профессионализма. Всякий первоначальный интерес к ней под корень искореняется скучным дизайном, нищетою сценария, убожеством графического исполнения и, что самое главное, непривлекательностью гладиаторского менеджмента.



L.A.V.R.

KUMA WAR

Разработчик/издатель: Kuma Reality Games
Жанр: тактический командный ролевой (!!!)-action
Системные требования:
✓ минимальные: P3 1000, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видео

Такого со мной еще не было... Я, бывалый геймер и ветеран киберспорта, оказался в очень неловком положении... Но все по порядку.

В связи со сложившимися обстоятельствами сегодня обзор игры будут проводить два геймера. Итак, встречайте:

Геймер 1 aka село неадаптированное: Инета нет, в клубы не ходит, из журналов читает только [censored], и не видит разницы между ДЗВР и ДВРЗ — типичный любитель сингла. Собственно, первые впечатления у нас одинаковые;

Геймер 2 aka среднестатистический: в Инет выходит раз в день, читает игровую прессу, обожает multiplayer. Травный взгляд, так сказать. С его мнением я полностью согласен. Выносит окончательный вердикт.

Геймер 1

Нет, ну что это за игра? Моему гневу нет предела. Значит, все было так.

Мой средненький комп уже давно не видел новых игрушек. По CD-ROM у попала паутина, а это значит, что пора приобрести что-нибудь новенькое.

Найдя на первом попавшемся лотке игру Kuma War, я взял диск для изучения.

«Перед вами трехмерный тактический экшен, действие которого охватывает самые современные конфликты. Вы можете вступить в ряды 10-ой горной дивизии США и сражаться с талибами в Афганистане, стать командом 101-ой десантной дивизии в Ираке для участия в операции по захвату сыновей С. Хусейна, вступить в разведывательное подразделение и выполнить ряд миссий в Северной Корее...»

Даже не дочитав до конца, покупаю диск, затертая фраза продавца — «Спасибо за покупку, приходите еще!» — тонет в предвкушении...

Сидюк радостно жужит, в кои-то веки у него появилась работа... В шестой раз изучаю коробочку... О, неужели финиш? За-

пускаю экзешник. Дальше все просто: новая игра, далее, далее...

Миссия 1. Задача проста — зачистить район. Так, отлично, а где здесь можно снарядить отряд, выбрать оружие? Как, «нельзя»? Уже все до нас выбрали? Ай-ай-ай, какой кусок тактики отобрали у нас Kum'овья. Ладно, нам не привыкать. И вот мы на месте. Нас четверо. За невидимым барьером стоят «Хаммеры» и brave американские солдаты. Так-с, посмотрим инвентарь. Гранаты — есть, пистолет — есть, гранатомет — есть, бинокль, автомат... Стоп, а где аптечка? Ни у одного солдата ее нет. Это что, мы за камикэде играем? Ладно, save/load рулит. Все-лежусь в снайпера, выходим из-за угла... и видим первых двух жертв. ...Бездыханное тело со скрещенными на горле руками (именно туда я и попал) падает на землю. Второй повстанец даже ухом не ведет — и вот уже на земле мирно лежат два тела. Маленькая пробежка, заодно осматриваем достоинства местной графки. Мдя, графика средняя, даже с минусом: модели людей сделаны, в принципе, неплохо, а вот автомобили... коробки коробками. Упс, засмотрелись. Один из солдат, делая кувырок на месте, падает, теряя свое добро — гранатомет, бинокль, пистолет... А местные неплохо стреляют... если замечат. Ага, значит, отдаем приказ: брать здание штурмом. Как, «не можем»? Что значит «не вижу цели»? Хорошо, я привык все делать сам. Врываемся в здание, еще парочка врагов становится жертвами моего автомата. О, задача выполнена, продвигаться дальше. Выходим из помещения... и попадаем под перекрестный огонь повстанцев. Еще один пехотинец доблестной американской армии теряет сознание... похоже, навсегда. Так, быстренько заходим обратно, перезаряжаемся... Две автоматные очереди поражают гонимей американской демократии. Переводим дух и ползем дальше — ходить в полный рост на виду у вражеских снайперов здесь довольно опасно.

Проходит несколько минут, наш геймер выполнил три задачи. Ну, и сколько мне бродить по этому району? И нет же ведь сделать по-человечески — где хочу, там и хожу, — нужно заставить нас ходить по струнке, загораживать прямые участки, чтобы мы двигались в обход. Так и запишем: свободы никакой, миссия полностью линейная. Спрашивается, зачем нам нужна такая тактика? Значит, слово «тактический» в графе «жанр» смело вычеркиваем.

Проходит еще несколько минут. Единственный живой напарник умирает примерно на пятой задаче. Игра превращается в тупой save/load. Геймер раздраженно тарбанит по клавиатуре, однако прохождение миссии это не способствует. И сколько еще задач в этой несчастной миссии мне придется выполнять? Зачем мне вообще играть в такую игру, без тактических комбинаций и проблемных мыслей, если я могу получить намного больше удовольствия, проходя тот же Rainbow Six? Помимо, камрад берсерк жаловался на реализм в «Радуто» — так вот, здесь его не больше. Интересно, а действительно ли американский солдат может стрелять, кувыркаясь (!), и при этом попадать в цель со снайперской точностью? Судя по игре, может. Такую же блестящую точность он показывает на бегу, при этом вращая головой и водя дулом в разные стороны (10 восклицательных знаков). И — апофигей апофеоза — наш герой повторяет этот трюк, используя гранатомет. Я уже не говорю о задержке дыхания перед выстрелом, про отдачу оружия, про банальные привычки... Действительно, а зачем все это американскому солдату?

А сколько гранатометных поражений может выдержать танк? Судя по игре — двадцать, не меньше. Также напрочь отсутствует физика: если в вас попали из гранатомета, вы, конечно, погибнете, но ваше тело при этом не сдвинется ни на шаг. Хотя двадцать раз стреляйте вы не танка по машине, сдвинуть ее с места вы не сможете ☹. Вслед за тактикой уходит и реализм — физикой тут и не пахло...



Прошло полчаса, наш геймер прошел первую миссию, клавиатуры недосчитывает нескольких клавиш, в том числе F5 и F9. Ну, если мы начали говорить о недостатках, то отметим также маленькие недоработки, которые здесь просто теряются в ворохе больших. Перезаряжая оружие, солдаты никогда не вынимают обойму. А когда из дула гранатомета вылетает ракета, вид оружия останется прежним, то есть с этой самой ракетой, вроде бы она и не вылетала. Ну, не отъезжает дуло у танка при выстреле — а кому это, собственно, нужно? Разработчикам, наверное, совсем не нужно. Или вот еще ситуация: хочу я выстрелить в противника, да вот незадача, между нами автомобиль... Ну, думаю, выстрело через стекло. Стреляю. Противник умирает. Стекло остается целым. Также интересны другие глюки, связанные с авто, — вы можете выстрелить из гранатомета в машину, при этом даже ее не подарала. Тот же эффект можно наблюдать, стреляя из танка. Игра просто кишит подобными недоработками. И это не самое страшное...

Геймер находит в меню пункт «Одиночная игра» — в нем можно загрузить любую миссию... Из окна вылетает что-то наподобие клавиатуры... Оказывается, в этой странной игре всего 9 миссий! При этом только одна из них отличается от остальных — это операция в Афганистане: нам придется посетить ущелье Шах-Ан-Кот. Остальные задания происходят в Ираке и Иране. «А как же Корея?» — спросите вы. А никак. Нет ее просто. Правда, ее можно скачать... в первом mission pack'e.

Еще один вопрос на повестке дня — AI. На мой взгляд, сделан он лучше всего остального. Вот только срабатывает он не всегда. Допустим, можно подползти к врагу сзади и начать потихоньку его резать, при этом он преспокойно будет стоять на месте и даже не посмотрит, кто у него за спиной. Так же и умрет, в неведении. Но некоторые противники выделяются из серой массы — в первую очередь вражеские снайперы. Они и замечают вовремя, и стреляют относительно точно.

И еще один плюс — бронетехника. В некоторых миссиях мы сможем повоевать на танке и прокатиться на «хаммере». Я бы не сказал, что все это интересно, но определенное разнообразие в игру вносит.

Также есть сетевая игра, однако ее прелестей мне вкусить не удалось. «Мочить» тупых ботов, которые не в состоянии сдвинуться с места? Даже говорить не хочется...

Подытожим: средняя графика и AI, никакой тактики, реализма и физики. Свобода отсутствует как таковая... Робкие попытки оживления геймплея, вроде бронетехники и миссии в Ущелье, пациента не спасают. Нулевой сингл. Однако при всех недостатках игра окупится. Окупится американским патриотизмом. Очень похожее чувство я испытал, проходя Conflict Desert Storm II, — именно на патриотизм и рассчитывали девелоперы, выпуская его на рынок. Игры такой направленности выгодны разработчикам, вот и делают что попало. Но для меня эта игра — безусловный отстой. Равно как и Kuma War.

Ну, позиция первого геймера ясна. Послушаем, что нам скажет геймер среднестатистический. Трезвый взгляд на реальность, мое окончательное мнение об игре. Итак, встречайте...

Геймер 2

А что, вы думаете, делают ставку разработчики, делая новый проект? На интересный сингл? Может быть, но ничто так не привлекает геймера, как мультиплеер. ИМХО. В этом случае все получилось именно так. Сингл в игре мертв. На чем еще может выжить игра? Конечно, на сетевухе. Вот только и она не особо интересна. Главная фишка игры — реалистичность. Действует она так: подписываетесь вы на игру, и каждую неделю вам приходят новости, случившиеся за эту самую неделю. Новости — чистая правда. А разработчики по самым интересным новостям делают новые миссии. То есть, заплатив за игру, вы получаете реалистично, в котором сами принимаете участие. Допустим, американские военные провернули операцию по захвату лидера террористической банды. Разработчикам новость понравилась — и вот уже новая миссия доступна для скачивания. Все это, конечно, очень интересно

и необычно, но... если игра «никакая», то сколько миссий не клапай, проект не спасешь. Да, миссии можно проходить в кооперативе. Да, можно просто набирать фраги на скачанных картах. Но все это глубоко вторично, остается только проходить все новые и новые миссии, которые особым разнообразием не блещут. Конечно, если бы все это было бесплатно, я бы с радостью играл, а так...



Увольте, найду занятие поинтересней.

Итак, последние итоги: сингл я не оценил, мультиплеер на порядок хуже своих соперников, реалистичности — то единственное, что может привлечь геймера. Идея очень хорошая и, как обычно, бездарно погубленная разработчиками. Покупать настоятельно не рекомендую. Так, взяли поиграть...

Выводы

Что ж, подведем итоги. Вы любите яркий, интересный сингл? У вас нет Интернета и локальной сети? Ваш компьютер не достигает до минимальных системных требований (глупый вопрос)? Вы любите тактику и



обожаєте разные SWAT'ы, Ghost Recon'ы и «Радуги»? Ни в коем случае не покупайте эту игру. Даже не думайте, ибо постигнет вас разочарование, какое постигло меня.

Но если у вас есть лишние деньги, если у вас есть Интернет и друзья, с которыми можно сыграть по локалке, если вы любите все новое и оригинальное — попробуйте. И все равно разочарование

TEST DRIVE™

Разработчик: Accolade
Жанр: автогоночный симулятор по дорогам общего пользования
Системные требования: что-нибудь чуть быстрее калькулятора ☺
Похожие игры: серии Need For Speed и Screamer
Дата выхода: 1987 год

Если честно, то разочарования начались сразу после восхитенных вздохов по поводу того, что вот она, знакомая по фотографиям панель приборов и пухлый, хваткий бублик руля. Тембром голоса мой любимец напомнил движок нашего «Поршера» — ЗАЗ 968 (и то не в самом добром зловонии. Немец-



правда, побасистее, но... То ли у меня с ушами чего-то не так (может, все же иногда их стоит мыть?), то ли кефир был несвежим... В общем, по каким-то причинам не согласуется с работой моего организма этот звук, доносящийся из стипера, напоминает мне крики испуганной птицы, и зовут эту птицу Крыса. (Ишь, разжирел, буржуй, 3D ему подавай! Нет на тебя Павлика Морозова!)

Спикер я отключать не стал, но поставил компакт с ZZ Top'ом, после чего стало лучше, жить стало веселее. (Вот, мол, борюсь с судьбиной, обстоятельствами и собственным организмом. Атлет!)

Пора в путь. Яму на газ — а толку ноль. Ах, да, здесь же «механика»... Первую втюкнул, газу подавал, поехал. (Бурные, неутраченные аплодисменты.) Вовремя надо переключаться, иначе, если «перекрутишь» движок, — капут и машине, и деньжищам, что за нее плачены (видали вы такое хоть в одном из «Нидов»?)

Освоены с ездой по прямой, захочется и обогнать кого-нибудь. Вот он, доблестный гражданин, на своей колымаге ковыляет, уже готов, что и сейчас его — р-раз! Руль влево, выезд на встречную полосу... Ага, руль-то обратно надо рудыми крутить: возвращающегося момента — ноль! А в кювет вылетел — и гудбай, май лав, гудбай. «Порш» — не «хаммер». Философия, однако.

Можно, конечно, степенно катить за колымагой на высшей передаче и малых оборотах двигателя в эконом-режиме (бензин подорожал, слышали?), при этом коробка сама не переключается вниз, как в третьем NFS с режимом «механики» (не удержался-таки, куснул любимую игрушку). Только как же гонки? Гау! Эх, и бородачки из ZZ Top славно так этому способствуют!

Если решился нарушать, то теперь все можно. Вот он, пьянящий воздух свободы! Хочется его набрать в легкие поглубже и издать победный крик молодого влюбленного мараала. Попробуйте, у вас получится. Вы можете игнорировать знаки «Ограничение скорости», «Движение запрещено», «Движение механических транспортных средств запрещено», «Зона ограниченной стоянки»... Кстати, вы не знаете, почему Правила дорожного движения написаны таким сухим языком? Больше жизни! Почему бы эти знаки не называть, например, «Ямщик, не гони... Да ты гонишь, ямщик!», «Стой, кто идет! Сядь, кто стоит!», «Только сунься на своей железяке», «Проваливай к таким родственникам» и т.д.

Еще В. Ленин изрек: «Милиционер — лучший друг народа». Вот они порядок и блюдут. А я, значит, его нарушитель. Если бы не отскочил на всякие там песенки, то, может, и заметил бы моргание антирадара под зеркалом заднего вида. А так... Кесарю — кесарево, а слесарю — слесарево. Короткая погоня и — квинтация о штрафе уже на лобовом стекле (это вам ничего не напоминает?). Вот пуля правосудия и — ага... После чего — же не маняк на сис жур. Однако, «сделанного не переделаешь», как сказала пожилая леди, выйдя замуж за ладья.

Выключу я лучше «Зи-Зи-Топов», а поставлю что-нибудь полегче, ламбаду, что ли... Ламбаду знаете? Вот разное название — это то же самое, только легка. А как здесь бье драйва? Ха, друзья народа, уже опять прибыли. Абсолютно, да! И что мне не весел сегодня? Наверное, музыкой наваяло... «Трава у дома» у меня найдется?

Эх, хорошая все-таки песенка была! Главное — правильная. И трава там зеленая, и риск с мужеством оправданы, и сын грустит о матери, а не о даме какой-нибудь или, того хуже, о мужике.

Под «Траву» бензин и кончился. Дороговизна, инфляция. Бензин, похоже, не доливают. Миса леву не докадывают...

Нет, ребята, пора пересаживаться в Chevrolet Corvette. Или в Lamborghini Countach. Или в Ferrari Testarossa. А может, в Lotus Esprit? Ну, пусть будет «лотус».

Ученик автошколы не сможет прочувствовать нюансы управления различными машинами. Нет, если, конечно он будет сравнивать нашего «чарлика» с ихним «лотусом», то разницу ощутит очень даже легко. Но если это будет «лотус» и «порш»... Заключение сведется к тому, что у «порше» приборы красивше, а у «лотуса» передач в коробке аж пять зашито. Не пожалели, выдать, шестеренок, молодцы, значит. Вот только мозгами чаще шевелить надо, а это тоже признак дискомфорта для школяра.



Ну, может, «немец» ход шибче набирает. А может, и нет...

Надо бы в технические характеристики заглянуть, чтобы разобраться, а то самому никак не понять. Вряд ли и вы «поймаете микрон» в управлении представленных машин (а чего хотели от игрушки «весом» в 291 Кб из прошлого века?).

И все же игрушка хороша! Уже тем, что она — патриарх и основоположник жанра, а также атмосферностью провинциального шоссе и... неважнейшей управляемостью машин, которые живут своей жизнью. А ведь это именно то, что застит путь новичку, впервые севшему за руль! Да и от полиции подчас куда проще уйти в Hot Pursuit 2, чем в Test Drive. Уж поверьте гоонщику со стажем. Друзбану моему, Шуруку.

Победитель «Тест Драйва» получает самоудовствование (я правильно сказал?), уважение товарищей по партии (любителей гонок и пива), а также бочку варенья и корзину печеня в придачу.

Делайте выводы и будьте всегда настоже, как Чингачук Большой Змей. Помните «социалистического индейца» Гойко Митича на коротконогой кобылке производства Монгольской Народной Республики? Вот-вот, именно он должен стать вашим идеалом, а уж никак не какой-нибудь дон Педро, который тираня жену и детей. Привыкайте быть в отношении себя и окружающего вас мира длинноухими, востроглазыми и сообразительными до невозможности. Ведь, как известно, «настоящему индейцу завсегда везде ништяк». И тогда все будет ОК (или О.В.) В результате вы сможете максимально приблизиться к чувству глубокого удовствования. Чего вам и желаю.

Вот так, друзья мои.



Наталья ЛИТВИНЕНКО natalitvinenko@yahoo.com

Катится, прыгает шар голубой...

Посвящается Косте Бреусу и нашим
технологам

Несколько лет назад в нашем отделе всеобщим хобби была игра «Шарики». Особенно преуспевали в этом технологи. Каждый раз, когда дело близилось к перерыву, в машзале появлялись «захватчики» и начинали высылать программистов из-за их «персональных компьютеров общего пользования». Не проходило и получаса, как компьютерные гении, услышав (это сложно) и осознав (это на порядок сложнее) направленный к ним призыв народных масс, отпечковывались от монитора и шли пить кофе. А машзал превращался в компьютерный класс, из которого неосмотрительно вышла препод. Все машины немедленно оказывались заняты. При выдвигении к компам и занятии укрупнений противника «захватчики» двигались со скоростью, не всегда совместимой с категорией сотрудника и трудовой книжкой.

Иной раз один играл, двое советовали из-за спины, с диспутами и спорами. Герои, набравшие за тысячу, закономерно и снисходительно почивали на лаврах и обучали учеников: не жадничай, выстраивай длинные линии; освободи середину, не оставляй только несколько узких проходов; перед ходом — думай. Интриги добавляла названный гораздо выше Костя, непонятно за что не любивший «Шарики» всеми фибрами. Помимо запаривания в комнате несчастных техников с последующим исчезновением в неизвестном направлении (с которого, тем не менее, хорошо наблюдаются все последствия происшествия), помимо подтягивания сейфа (уже в коллективе), содержащего несметные сокровища (тройки и пятерки садового товарищества, а также несколько коробок пятидюймовых дисков) к двери кабинета начальницы, означенный разбойник развлекался тем, что немедленно выгружал шары и также

немедленно их удалял. Потому «чемпионаты» происходили с постоянной оглядкой на дверь, а на диске находились контрольный экземпляр игры. Дискета живой в руки не давалась.

Все программы — «шарики» обзора — фиварны. Какие они бывают? Классические, — отличающиеся дизайном, возможностью сохранения или отката хода, разной вредностью и «интеллектом». Неклассические, которые творчески развили «шаровую» идею.

Но начну с указания места, где можно найти именно старые DOC-шарики, — на сайте [igrl.in fo](http://igrl.info), в разделе **Старые игры** (playonline.narod.ru/dos/lines.zip).

Там же есть ползая не только для шариков утилита — замедлитель компьютера (playonline.narod.ru/dos/moslo23.zip). Речь идет, естественно, не о том, чтобы тряну старину, изобразить 483-й комп на Пие №4. Речь идет об ошибке деления на нуль, порой вылетающей при запуске на новых машинах старых программ.

Имя: **BEST Color Lines 99 (L997.tif)**

Адрес: lines99.chat.ru/Index.html; [ftp://ftp.ware.ru/win/lines99.exe](http://ftp.ware.ru/win/lines99.exe); lines99.exe; www.freeware.ru/program_prog_id_3460.html

Помимо оригинального названия, в игре замечены и другие преимущества. При загрузке показывает начальную выставку (1991 — 1994), от которой избавляемся, щелкая мышью. Классика: слева чемпион, справа — претендент (**L995.tif**). Есть отчет времени, рейтинг победителей. Показывает намечающиеся шары. Имеется значительная побалка — если мы ждем на пиктограмму с джином, а потом на любой шар,

то шар исчезает (**L996**). Но это мероприятие... платное: за каждый снятый таким образом шар с вас слерут 10 очков, а то и 50. Получается иной раз отрицательный счет! Но когда игра в разгаре, поле забросано и еле-еле находишь проходы — это нужно, это может спасти ситуацию. Еще можно развернуть игровой стол. А что — необычный взгляд на предмет может подсказать нестандартное решение. Куча возможностей для настройки внешнего вида (**L998**). Игра сохраняется.

Имя: **NikLines**

Адрес: www.listsoft.ru/programs/14510; www.listsoft.ru/programs/14510/?fileid=1; www.listsoft.ru/programs/14510/?fileid=2

Классические шары скромногого дизайну. Скинов нет. Есть некоторые параметры (**NLL.tif**). Позволяет отменить ход, сохранять игру. Следующий шар может показывать/не показывать, только цвет онго или прямо на поле покажет место, куда упадет шар. Программа считает время игры, ведет лист победителей (**NL2.tif**).

Имя: **Nostalgie Lines XP**

Адрес: cdg.by.ru/cdg.by.ru/files/nlrxp250.exe

Программа фиварная, для бывших жителей Союза. В имени юзера пишем «Гржданнин бывшего СССР», а пароль... ну, посмотрите сами (**NostalgieL1.tif**), с большой буквы. Правда, у меня зарегистрировалось только со 2-го раза, а 1-й раз вылетало как незарегистрированное. Сама игра поддерживает шкурки, но и стандартная красива. Время, лучший результат, очки... (**Nostal**



gieL2.tif). Внизу показывается заполнение поля шариками — на сколько процентов. Список рекордов называется «таблица героев». В общем, приятно играть.

Имя: **Arcade Lines (Ar12.tif)**

Адрес: www.download-free-games.com/logic_game_download/arcade_lines.htm (Ar11.tif); www.download-free-games.com/cgi-bin/track/go.cgi?Arcade_Lines_af.exe

Есть версия онлайн, платная, есть фриварная (Ar19.tif). После установки предлагают краткий tutorial (Ar3.tif-Ar7.tif). Дизайн игры спокойный и приятный, от нее и требуется успокаивать окончательно одуревшее от работы население (Ar8.tif). Сюжет, естественно, показан, какой сейчас будет шар. Куча маленьких визуальных эффектов: по шарикам периодически проходят блики; когда целкаешь шар, чтобы переместить, он снизу подсвечивает; когда подводишь курсор к позиции, где он теперь должен стоять, путь к этой точке освещается. Когда сложишь 5 шаров, и они исчезают, то вверх плавает число очков и сыпется звездная пыль (Ar9.tif) (Ar16.tif). Хотя все эти красоты довольно быстро надоедают, но... это на любителя. Число очков на вертикали и диагонали линии различно. Сохранения игры я не нашла. Нововведение — двухцветные шары, можно строить их в линию одного цвета (Ar10.tif). Есть даже многоцветные (Ar11.tif)! К ним нужно привыкнуть и не забывать, что их можно ставить в любой ряд. Есть еще и динамитная шашка (Ar12.tif): если ее поставить в ряд любого цвета, то, когда ряд построится, то исчезнет не только он, но и все шары того же цвета по всему полю! При каких-то условиях очки удваиваются — не 3 балла, а 3x2, вот так и пишут (Ar14.tif). У меня один раз даже вышло 8 на 2 (Ar15.tif), это как-то связано с количеством многоцветных шаров в линии. Все сделано для того, чтобы человек купил полную версию. Например, есть лимит по числу очков. Доиграл до 300 — и basta (Ar17.tif) (Ar18.tif). У нас некоторые за тыщищу выходят... Можно из Инета загрузить рекордсменов по игре с их сайта и померяться силами.

Имя: **Lines (Fl1.tif)**

Адрес: gameyard.com/free_games/; www.gameyard.com/free_games/lines_gy.exe

Небольшое игровое поле. Трудно играть, пока не поймешь, что достаточно не 5, а 4 шара подряд. Шары — не то пуговицы, не то какие-то детали крутой формы. Алгоритм не очень вредный — есть такие игры, где программа-игрушка имеет некоторый интеллект, что и более прилично мешает человеку. Строишь линию — и она туда же лезет, причем шар не того цвета... В этой же программе такой вредности не заметила, играется легко (Fl2.tif). Проста в дизайне, но красива, добавить/убавить нечего. Инсталляции не требует, даже распаковка не нужна. Учитывая малые размеры — удобна для игры с диске.

На их сайте есть еще куча оригинальных игрушек.

Имя: **5star free lines (Kl1.tif)**

Адрес: www.atomax.com/index.stm; www.mtu-net.ru/atomax/lines1.exe
Обычные шары, из особенностей — «Лобовой» шар можно пристроить к последовательности любого цвета. Еще с этой страницы можно скачать замечательный «новогодний» скин. Можно вернуться на 1 ход. Существует сетевая игра (прям «Каяка»). В хелпе (который есть!) замечены не только правила игры, но и подробные правила игры, а также рассказ о тактике.

Имя: **Color linez**

Адрес: www.en.eun.org/vs/primary/freeware/linez.zip
Ура! Это самые обычные шары, TE CAMBIE, только из-под Винды (Wl1.tif-Wl4.tif). Ностальгия, именины сердца! Кстати, в About есть замечательная строчка: «Эта игрушка написана как подарок ко дню рождения моего брата» (Wl3.tif).

Теперь обратимся к фантазиям на тему шаров.

Имя: **Honey Lines (Hl1.tif)**

Адрес: takegame.com/indexr.html; infoallgames.narod.ru/j/honey_lines.zip

Лежит на takegame.com/logical/htm/honeylinesru.htm. Дизайн можно бы немного усовершенствовать, но набор игр вполне приличный.

Шары на шестигруном поле. И их уже не шары, а треугольники и прочие квадраты. Остальное — классика. Из особенностей: счет и пока фигур, которые будут выброшены на поле, спи-

сок клуба выдающихся джентльменов (в смысле победителей и тех, кто поставил рекорды). Из особенностей: возможность не только переместить фигуру, но и поменять две фигурки местами, пропустить ход. Подтормаживает, но у меня 32 Мб и второй Пень. Выбрасывает на поле не 3, как в большинстве версий шариков, а 4 фигуры. Инсталляции не требует.

Имя: **Chess Lines**

Адрес: www.listsoft.ru/programs/5629/?fileid=1, www.listsoft.ru/programs/5629/?fileid=2

Вместо шаров — шахматные фигуры, как и следует из названия. Перемещать шары... ой, пардон, лошадию ходить можно только по правилам шахмат. Турюю — прямо, а конем —



скакать через фигуры, что удобно. Нужно выстроить ряд из одинаковых фигур.

Хорошо хоть фигуры друг друга не бьют!

Имя: **LINESmetry**

Адрес: haldry.hobby.ru/lines.html; funnywords.nm.ru/lines.zip

Нужно из «кусков труб» (квадратов, пересеченных линиями) выстроить замкнутый контур, который немеда по построению испаряется (SmetryL1.tif). Русская и английская версии, показ шаров... ой, труб, которые будут выброшены системой сейчас. Бросает по 4, но это можно отрегулировать. Также есть возможность в Установках (игра — на одной вкладке, Установки — на следующей) разрешить вращать элементы, менять их местами или указывать, будут ли применяться «диагональные элементы». Также можно регулировать размер поля. Результаты сантехническо-футурстических работ отображаются на 3-ей вкладке. Сложная игра может показаться сложной.

Имя: **5star Bee Lines**

Адрес: www.atomax.com/index.stm; www.mtu-net.ru/atomax/beeline1.exe (основная ссылка глючит, а эта нет).

Просто шары, но на неправильной форме (новогодне-едачикообразная ☺) (Bl1.tif). Я выше уже описывала игру от этой фирмы. Только у этой почему-то английский интерфейс.

Как поживают старые досковые шары? Да все в порядке, хотя и досаждают ошибки при запуске, поэтому Enter нужно жать по 5-10 раз. Они теперь живут на черенковой диске с зеленой аккуратной наклейкой, и все так же непоколебимо стоит слева Царь Горох, и все так же подпрыгивает от удачного хода Претендент. Игрушка все так же загружается с мелодией, чем-то смахивающей на хорошо извученный Гимн Союза, и все так же катится к цели выбранный шарик — со звуком, напоминающим тот, который получится, если провести ногтем по расческе. Государство Царя Гороха ныне расположено в тридевятом, тридесятном или даже три-одиннадцатом царстве, под двумя папками, газетой «Наша дача» и бумажкой с загадочной надписью «Крытых, цистерн и полувагонов — 23».

Но оно немеда явится из небытия.

Нужно только дожидаться, пока программисты уйдут пить кофе.

Школа Молодого Девелопера

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

НЕМНОГО О ДИЗАЙНЕ

Ну вот, очередная встреча, очередной урок. Надеюсь, вы хорошо к нему подготовились? Все учили?

Впрочем, я вас экзаменовать не стану. Зачем? Сделаете хорошую игру — считайте, что сдали. Не сделаете — заваляли. Тут все просто и понятно. И учтите, когда будете создавать очередной шедевр: мы бдим. И мы обязательно напомним обзор вашего детища. И, если придется, разругаем. Но, если вы не прогуливаете наши уроки и вынаете в то, что тут рассказывают, то, вероятно, ругать не придется. Ии... Придется, но не очень ☹.

Ладненько. На чем мы там остановились? Точно, на разговоре о хитростях дизайна и маленьких противнических жадничках детках, сжимающих в потных кулачках пачку баксов. О детках, от решения которых может зависеть успех или провал вашего проекта.

Ну, тогда продолжим нашу беседу. Да? Как обычно, чуть-чуть повторимся — для тех, кто пропустил прошлый номер.

Немного о дизайне и жадничках

Давайте утвердимся в мысли, что разработчики игр — тоже люди, и тоже хотят кушать. Причем, хлеба с маслом им мало, они еще и икорки хотят. Хотя бы красной. Как ни странно, издатели — люди, издающие игры, — тоже любят сытно поесть. Кроме того, они очень хотят накормить жену, детей, любимую кошку, собаку и тещу.

Что показательно, заработать на все это они собираются на нас. Как? Впарив огромной толпе идютов очередной «шедевр». Ладно, может, не идютов. Может, не шедевр. Неважно. Давайте вернемся чуть назад — помните, я задавал вопрос:

ПОЧЕМУ ЭТУ ИГРУ Я ДОЛЖЕН КУПИТЬ?

Хороший разработчик обязан иметь ответ. Четкий, конкретный, короткий.

Хороший издатель, проводя рекламную акцию, должен донести этот ответ до нас.

Мы должны понять и купить. Как правило, аргументов в пользу того, покупать или нет, запасаемо несколько.

Жадные дети, живущие в Америке, привыкли считать деньги своих родителей, и поэтому редко покупают по 10–20 дисков в месяц, дорогие у них диски. Дороже трех баксов обходится ☹.

Итак, представьте себе — вы жадный ребенок, который, зажав в кулачке честно выкаленные у родителей 50 баксов, врывается в магазин. Глаза горят, руки чешутся, слюни брызжут во все стороны. На прилавке много красивых коробок. Жадные дети обычно не обладают хорошим вкусом и

падки на все яркое. Так вот, глаза ребенка утыкаются в две коробки, выделяющиеся на общем фоне, — поскольку дело происходит не в нашей стране, то выделяются они не натуралистическими картинками отрубленных конечностей и не голыми девками — такие игры жадным детям не продадут. Выделяются чем-то другим. Может, просто названия яркие или слоган прикольные, а может, слышал ребенок что-то об играх этих. Неважно. Важно, что он видит две игры, жанр которых более-менее совпадает. Нужно совершить выбор. Кто считает, что плохо, когда выбора нет, ошибается. Современные маргиналы выбирать не привыкли, не любят и не умеют. Впрочем, это немного на другой опере.

Трясущимися руками ребенок снимает с полки две коробки и, морща лоб, шевеля губами и водя по коробке пальцем, читает (случай, когда читает ребенок не умеет, мы не рассматриваем):

Обсуждение игры:

* Убедитесь в мощи программной ядра G4Gry.

Движок G4Gry выводит жанр эктин на новую, недостижимую ранее высоту благодаря применению технологии PolyBump™, продвинутой физической модели окружающего мира, разрушаемым ландшафтам, динамическому освещению, анимации деревьев, созданной с помощью технологии motion capture, и объемному, симбиозу с ноз звуку с поддержкой технологий 5.1 и EAX 2.0. Игра поддерживает вершинные и пиксельные шейдеры версии 3.0.

* Беспрецедентное тактическое мастерство врагов.

Подконтрольные искусственному интеллекту игровые персонажи стали полностью автономными и теперь способны принимать решения, основываясь на собственных наблюдениях за окружающей действительностью. Высококвалифицированные наемники обучены использовать особенности ландшафта, атаковать группы, раздвигаться и окружать, адекватно реагировать на действия игрока и в случае необходимости вызывать поддержку с воздуха, моря и суши.

* Напряженные миссии с нелинейным прохождением.

Для прохождения миссий понадобятся не только отлично развитые рефлексы, но и навыки скрытных передвижений. Вам решать, заманить врагов в ловушки или совершить налет на их логово. Огромный размер игрового мира обеспечивает вам полную свободу выбора.

* Захватывающая дух атмосфера.

Адекватная физическая модель, эффекты динамического освещения, смена дня и ночи, различные погодные условия обеспечивают полную иллюзию погружения в жизнь небольшого тропического острова.

* Абсолютная редактируемость всего и вся.

С помощью мощного и простого в использовании редактора вы с легкостью сможете создавать и редактировать ландшафты, текстуры, объекты на карте, различную технику, миссии, задавать световые и погодные эффекты и т.д. Расставляйте врагов, создавайте карты — и творите миры, в которых вы хотели бы оказаться!

Ля-ля, тополя — с трудом соображая, о чем все это, жадный ребенок начинает потеть от напряжения: он понял мало, но что понял, ему понравилось. Особенно ему понятно это: Огромный размер игрового мира обеспечивает вам полную свободу выбора.

Огромный! Большой! Такое жадный ребенок понимает хорошо, он уже сд на своем Дне рождения ОГРОМНЫЙ торт, и это было круто. Торта надого хватило... Да...

Слизывая капельку пота с губы, ребенок берет второй диск и, напряженно разбирая знакомые, полужанкомые и незнакомые буквы, читает:

Обсуждение игры:

Высокоорганизованный искусственный интеллект! Монстры действуют группами, назначаются лидеры. И организовано безупречно, если вы его приключите.

Комбинированное вооружение! Дробовик — хорошо, гранатомет — еще лучше... Но попробуйте смять эти ибиды — и гранаты станут четверть мюиние!

Графический движок нового поколения! Лучшие технологические достижения, встречающиеся по отдельности во многих 3D-экшенках, были слиты воедино в движке Painkiller а.

Технология морфинга! Подобрал специальный бонус: ваш герой на время оказывается во власти демонических сил. Что делает его во много раз мощнее и сильнее и кричит монстров горадо эффективнее. Но ненадолго — иначе демоны наведут порокотят вашего героя, и охотник мгновенно превратится в жертву...

Круто? Не то слово! Не берусь предсказать, кто выберет жадный ребенок (я бы выбрал вторую игру — читать меньше), но, увы, нет на взятых мной в качестве примера играх такой скромной строчки:

Более 50 часов геймплея.

А жаль, поскольку именно об этих часах геймплея, так привлекающих геймера, мы сейчас и будем говорить. Тут я хочу напомнить, что в странах, где игры стоят больше трех баксов, платят не за количество дисков, а за игру. Так что игра на трех дисках и на пяти вполне может стоить одинаково. Учитывайте этот факт.

Итак, часы геймплея — думаю, вы прекрасно помните, какое жесткое разочара-

Отдыхайте, продолжим наш разговор на следующем занятии.

Записки Автоответчика

TOM/DOC/KEPTIS kertis@mycomp.com.ua

С ВАМИ ТАКИ ГОВОРИТ АВТООТВЕТЧИК



Свобода!

Ну вот, типа, свобода. Вы держите в руках очередной номер «Мика», читаете очередной «Автоответчик», а меня уже нет в стенах Департамента. Я уже далеко — наслаждаюсь заслуженным отдыхом.

А как же «Автоответчик», спросите вы? А нормально, скажу я. Как видите, он работает ☺. Исправно отвечает на ваши письма. Кстати, о письмах, не пора ли покончить со вступлением и перейти к игре в кошмашки, простите вопросы-ответы?

Пора.

Точно пора.

О чем сегодня будем говорить? Нет, не о новой рубрике. И даже не о новом дизайне — чего о нем говорить, смотрите, оценивайте, пишите, будет что обсуждать в следующей раз. Поговорим мы о наших статьях. Ага. Покритикуем, похвалим, в общем, как обычно.

Взгляд через оптический прицел...

Итак, камрады, кто готов выступить первым? О! Вижу добровольца. Да, да, именно ты. И нечего прятаться за спинами остальных — у тебя на лбу маркером написано — доброволец. Вот, бери микрофон и высказывайся. Режь правду-матку, критикуй без оглядки на лица и расстрелянную команду.

Итак, слово берет камрад **Dart Max** — бурные аплодисменты!

Здравствуй Доктор! Сегодня у меня бронхит, а за завтра я запланировал мигрень. Что? Доктор не тот? Ну это ничего, у меня есть что сказать и этому (в хорошем смысле).

Не волнуйся, доктор я именно тот — гилотину ведь никто не отменял. А она отлично лечит большинство известных и две неизвестные науке болезни ☺.

Ну по поводу статьи: больше всего мне нравится статьи Твои (ну как же без них), почти во всех правильные пропорции юмора и полезной информации. Талер тоже хорошо пишет (у него есть мелкие недостатки, вроде заумности в статье про «Сайберия 2»), ну и естественно Iergosoi (особенно где он что-то критикует).

Спасибо! Мне тоже нравятся статьи Талера. Хотя и не всегда. Мои тоже иногда нравятся. И даже одна статья Лепренко понравилась ☺. Или две? Я вообще считаю что у нас очень хорошие авторы, особенно, когда они стараются и находят свою нишу, свой стиль. Себя. Признаться по секрету, раньше не любил читать статьи Озона, даже ругался с ним как-то. А потом он начал прогрессировать. И допрогрессировался ☺.

Иногда попадают такие, что прямо слезы на глаза наворачиваются (от счастья), например в 23(133)-м номере «Мика» статья «Страшилки: Шестое Чувство». Я ее раз

пять перечитал и все было идеально. Мой поклон автору.

Хе-хе, это как раз Озювник написал. А в 24-ом номере «Мика» статья про «Психотехники» (Даверт написал) очень малосодержательная и достаточно занудная (как говорится, на любителя), когда я читал про эту же игру в «Стране игр» (надо знать что пишут враги), причем давно, то извлек больше информации, нисеялся вдоволь, а самое главное, как Даверт мог забыть про физику игры — орудие! (На некоторых уровнях...) Не скажете про то, как убивать разовую живность из коровьего вымени — это просто грех!!!

Да уж... Это точно, грех ☺.

Спасибо за письмо, можем вернуться в строй. Ну, выглаживайте следующего добровольца! Говя я сам не назначил. Ага, камрад **Speaker**, давайте, высказывайтесь...

Привет, Кертис...

Сначала ругательства...В одном из прошлых номеров ты назвал «Вивисектор» штампом штампованого «Фаркрай»...

Да за такое и я могу нос откусить...А знаешь ли ты что часть разработчиков «Вивисектора» ушла в «КрайТек» (к разработчикам «Фаркрай») и естественно она унесла туда все, что знало о своем проекте... Да, вот так... И после этого «Экшен Формс» пришлось заново переписать весь сюжет своей игры... Вот почему монстры в игре плохо проработаны... (Мало времени для этого было... перебежчики поздно перебежали...)

По-моему ты должен извиниться за некорректную подачу информации... Ну и ты мне извини, может, я и не прав...

Нос мне откусывать не надо. Я к нему привык. Чем же я буду вызволять сенсацию, без носа-то? Тем, чем чувствую опасность ☺. Не... Это не наш метод.

По поводу «Вивисектора» — штампом «ФарКрай» я его не называл. Просто сказал, что им будет очень тяжело удивить нас очередной сагой о сумасшедшем ученом. Тем более, что, по слухам, в «Кеусе» нас... тоже ждет яйцеголовый псих. Жуть. Просто повторю какое-то ☺. И знаешь, в чем достоинство «ФарКрай»? Он вышел раньше. У него крутой движок. А значит, «Вивисектору» не избежать препарирования и сравнений.

Ну, что следующий? Что-то мало энтузиазма, камрады! Мне это, расстрелять каждого пятого, чтобы найти добровольца? Ага, отлично, мне предоставляется камрад **Majesty**!

Мне нравится, что качество статей на высоком уровне. Вы бы стали читать статью «Операция «Пирожок», если бы встретили ее в обычном игровом журнале? Я бы тоже не читал. Но поскольку в начале статьи краснеет надпись Кирилла ТАЛЕР, его статьи нельзя пропускать. Вспомните «Krystal Key 2», эти стишки просто произведение искусства. Очень достойный автор, так дерзает, ТАЛЕР! О!

Что касается «Пирожка», скажу, что я от данной статьи как раз не в восторге. Впрочем, каждый имеет право на ошибку. Одну. Последнюю ☺. А насчет Талера, так да, очень хороший автор. А как народ возмущался, когда он только начинал писать — вода не нравилась... Утонуть боялись... Купите спазмолит!

Кстати, тут камрад **SK** вот что выдал:

Вы действительно начинаете испытывать или прямо так сильно хочется в отпуск ☺. В последних номерах басни про ДЗВР почти отсутствуют вместо этого они заменяются стихами Талера, в которых не всегда прослеживается рифма. Я имею в виду статью Талера в Crystal Key 2. Там про игру написано полторы и то в самом конце. Я, конечно, не поклонник сухих описаний, но надо же знать предел! Вот хорошо написал про «Страшилки» Озон. Респект! Мне очень понравилась эта статья. Вот так надо писать про квесты.

Ну и я говорю, расстреляй! Да не SK!!! Поладно? Ладно.

Так, вернемся к Majesty:

Что касается статьи «Советы по прохождению: Silent Storm», я считаю такие статьи нужные, не у всех же IQ больше 75 ☺.

Мне тоже так кажется. Если я временами пользуюсь советами, то неужели другие такие умные, что советы и проходили им не нужны? Не верится...

Так, что тут у нас на очереди? Ага, новичок! Камрад **Вадим Коваленко**! Ну, прошу пана до плагиата... В смысле, высказывайся.

Привет «Микс», Tom/Doc/Kertis и все остальные!!! Вас приветствуют Вадим Коваленко! Ты жаловался, что нет новых камрадов? Так вот. Я уже много месяцев копирую ваше издание и хочу написать письмо, но благодаря оперативности полтавской прессы, мне попадаются старые выпуски. А когда получал новые, не хватало новостей. Но теперь, как ты видишь, и журнал сломал, и телестрой тоже отбавился.

Ну, насчет журнала не скажу, мне что-то плохо видно, какой номер ты держишь в руках... Наверное, близорукость. А смелость — это хорошо... Помню...

Итак, выложу вам все, что накопилось за это время. Начну с уже названного вопроса об обновленном дизайне. Где он? Или просто я не замечаю? Так, пора разбираться с начальством.

Собственно говоря... Вот он ☺. Это и есть обновленный дизайн. Если, конечно, ты держишь в руках тот номер, в который я сейчас пишу ☺.

Следующее. Прошу организовывать больше конкурсов. Интересней будет. А также, пишите меньше статей о железе, а больше о профилактике и уходе за компьютером. Ну, кажется, все. Передаю к обсуждению статей.

Конкурсы — это хорошо. Я сам их люблю. Особенно я люблю в них выпрыгивать, но как-то не очень выходит... Не везет, наверное.

Мы бы с удовольствием провели сотню-другую конкурсов с ценными призами, да вот беда, призы нам не хотят давать. Мадные, наверное. А конкурс без призов — это nonsense. Правильно? Правильно. Но, гарантирую, как только посетят призы — что-то поведем.

Ну, а насчет профилитики и уюда... А что там, собственно писать? Предлагайте темы, а мы постараемся соответствовать.

Я не понимаю, зачем писать про игры, которые не вышли в свет? Если вы хотя бы в демки поиграли...

Это называется превью. Его пишут о тех играх, которые только находятся в разработке, чтобы люди знали, чего ждать. Когда имеется возможность, мы пишем их по демкам — когда нет, по материалам, имеющимся в Инете, или общаемся напрямую с разработчиками, а потом докладываем, что они нам сообщили, и что мы об этом думаем. Как по мне, очень полезный жанр — если, конечно, грамотно писать.

А интервью с разработчиками/издателями можно найти в Интернете. Пример: Shell-Shock NAM 67 (это не касается продолжений к знаменитым играм. Пример: Sprinter Cell 3).

Во-первых, Инет есть не у всех. Во-вторых, в нем можно и обзоры найти — зачем тогда писать?

Еще мне не нравятся статьи, которые написаны (от слова «писать» с ударением на второй слог) диалогом. Пример: тот самый «Сплинтер Селл».

Ну... На вкус и цвет, как говорится. Многим нравятся.

Еще одно предложение: уберите с задней стороны обложки рекламу, она там не нужна. Лучше разместите там анонс следующего номера, типа этого: «Читайте в следующем номере...»

Э... Как бы это сформулировать... А Вот! Реклама нам нужна для чего? Правильно, для денег. Нам платят деньги, мы печатаем рекламу. На вырученные деньги покупаем порки и пиво. Потом все это употребляем и пишем концептуальный обзор. Не будет рекламы, не будет денег. Не будет денег — не будет пива и порки, наши обзоры потеряют концептуальность и психоделичность... Не... Мы против.

А насчет анонса... Идея, в целом хорошая, но неужели ты думаешь, что мы знаем, ЧТО будет в следующем номере? Для нас это не меньшая загадка, чем для вас.

Еще один вопрос: когда ваша редакция уходит в отпуск?

С вами говорит автоответчик. Редакция в отпуске. Перезовите позже или оставьте свое сообщение после длинного сигнала.

Такс, что там у нас на очереди? Ага, вику, вику... Ты что? Ага... Ладно. Итак, слово берет камрад **Porpa!**

Всем привет! Пишу вам впервые, хочу и читаю ваш журнал, как говорится, с первого номера. Хочу первым делом почитать статьи следующих номеров!

О! Радует... Ветеран. Рутай, а мы не раздражались возмездием на карандаши, выяснив, что из них действительно не оправдал возложенного высокого доверия и порастреливаем, кого не жалко...

Камрад **ГЕРИЛЬЯС** со своей статьей про Фишера. Мне не понравилось:

1. сама идея подачи информации про игру;

2. статья рассчитана только на людей, которые уже играли в «Сзма 1» или «2»;

3. много флуда, совершенно не уместного в этой статье;

4. не понятно, что в игре будет хорошо, а что плохо... в смысле, идет описание умных и сильных врагов, но непонятно, это будет на самом деле или нет.

Что я могу сказать? Мне показалось, что основная инфа в статье передана. Но я, конечно, играл в «Сплинтер», может быть, то, что мне понятно, для не игравших тайна?

А будет ли то, что нам обещают, увы, раньше реализа мы не узнаем.

Идем дальше...

В статье про «ПЕРИМЕТР» все вроде бы хорошо, но половина скриншотов подписана так, что не поймешь, что ошибся! А главное, после прочтения я таки не узнал для себя ничего нового, а никакой доп. информации я не пользовался, только слухи и все такое... Ошибка заключалась в том, что автор слишком сильно описывает свои чувства, пытаясь их нам передать, а мы судим по скриншотам!!!(Автор или редактор.)

Да, это ошибка вестальщика... Он перепутал скринки. А насчет того, что мы судим по скринам, назви — но лично я по ним не сужу. Скринки — это так... Тем более, что по нашим скринам не так уж и легко судить. Мы считаем, что хороший обзор должен передавать эмоции — в «Периметре» это есть.

Дальше... В статье про **SACRED** мне не понравилось только вывод, причем там где «о плохом», все проблемы, что там описываются, не дают наглядной помощи читателю решить вопрос: «А почему эта игра считается хуже «Диаблов»?», про интерфейс тут не достаточно!

О том, чем игра хуже «Диаблов», рассказывается на протяжении всей статьи, а не только в выводе.

В статье про «Часовых» — советы, если бы не слова о том, что пишете, ориентируясь на себя, я бы тоже обрил эту статью, а так извините! У каждого свои, не похожие с другими, вкусы.

Хымм... А причем тут вкусы к советам?

В статье о «ПИРОЖКЕ» мне не понравилось слишком уж детсадовый тон, как-то все для детей, причем явно для тех кто еще только читать учится! Впрочем, Талер — он и в Африке Талер, но статью было мучительно больно дочитать до конца...

Так и игра детская. Как раз для детсадовцев...

Все остальные статьи я прочитал на одном дыхании! В них был тот онекс из-за которого статьи пролились на одном дыхании и благополучно перечитаны раз 10.

Хочу также поздравить читателей за терпение, я просто возмущен до безобразия!! А вот отрывочные картинки из нового дайяна я воспринял на УРА! Ну хоть что-то бы подсмотрел на новый дайяна и придал бы что-то в этом духе... Я стал замечать, что че-

го-то мне стало не хватать в журнале, пока выразить на словах не могу, но все равно настапориживает... Может вынута расклама нового дайяна?? Сразу накатывает ностальгия по первым номерам, находивших их и тебя мучает депрессия... ☹

Но все равно я жду новый номер, каждую неделю и с грустью вспоминаю о былых днях, когда я сам был чайником и какие были ощущения, когда ты узнавал что-то новое в этой безмерной вселенной под названием КОМПЬЮТЕР...

Ну, как, прошла депрессия? Как тебе, и всем вам, наш новый дайяна? По-прежнему чего-то не хватает? А чего? Пишите, нам важно знать ваше мнение!

Фух, ну что, есть еще добровольцы? Вызывайтесь! А, вот, есть! Камрад **SunnyBoy!** Ну, просим на трибуну, просим!

Хой, Док!

Долго фидать не стану, сразу перейду к делу.

Во-первых, хочу воспеть оду вайшей с Глюком статье по «Мору». Воистину — произведение искусства. Таких бы побольше, а то ни у одного с журналов ТАКОГО нет. И «Автоответчик» ты пишешь корректно и грамотно — респект.

А вообще слава «МиКу» и авторам статей, за то, что создают эдакую «журналистскую атмосферу». Наш журнал уникален, и мы это знаем.

Хой Ой! В смысле, спасибо. Я ведь говорю, у нас очень хорошие авторы. Даже немногочисленные. Способные превратить обычное ремесло — а написание обзоров, по большому счету, ремесло — в искусство. Ну, или попытаться превратить ☹

Ну и, напоследок, крик души от камрада **volcano!**

Кертиус, ты пишешь в журнале, что читаешь все письма, которые к тебе приходят. Но я отослал тебе две копии моего текста, парочку слоганов, и не получил ни одного ответа. Ты бы мог хотя бы написать что-то типа «volcano, мы не можем напечатать твой текст», и все, мне бы хватило этого. Я покупаю каждый журнал и сразу открываю последние страницы, пытаюсь там обнаружить или «Автоответчик» с моим именем, или мой текст, но уже так или иначе журналов я нечего там не нахожу. Если мой текст не дошел и ты не получил его, напиши что ты не получил его. Я пришлю тебе еще одну копию. Если и на это письмо не будет ответа, я разочаруюсь в вашем журнале...

Ну, как тут не ответить? Да, действительно мы не можем опубликовать твой рассказ. По многим причинам. В первую очередь потому, что это рассказ, а мы, в основном, об играх пишем, да? Ага, да, и сами писали рассказы на околониговую тематику. Но ведь писали проверенные камрады, и до сих пор некоторые пишем, но, увы, не можем мы публиковать все творчество наших читателей. Для этого есть **MiKPortal**.

«МиК» — играм, Портал — всем ☹

На этой ноте, пожалуй, будем заканчивать очередной сеанс «Автоответчика». До встречи... После отпуска.

Владимир НЕКРАСОВ aka Luden

Навороченный ковер

Я посвящаю эту статью моему Другу,
Андрею Г. ☺

Нередко на страницах этого издания публикуются обзоры и тестирования разнообразных новинок компьютерного «железа», с рассмотрением их функциональных возможностей. Или новости о том, что «где-то там, по сообщению тех или иных информационных агентств», созданы необычный плеер и флэш-память, помещающаяся в колпачке чернильной авторучки ☺.

Но а бы хотел представить сегодня вашему вниманию что-нибудь необыкновенное, не укладывающееся в ставшие уже привычными рамки «тестирование — обзор — новости». К счастью и по везению, приехал ко мне загадочный друг из Калифорнии. Друг привез в подарок удивительное устройство, которое... в редакции с ходу с налету объявили самым бессмысленным девайсом, увиденным в этом году. Однако же на основном моем рабочем месте «бессмыслицу» немедленно приспособили к делу и захвалили выше неба. Я же вначале был девайсом недоволен, а затем переменил мнение к лучшему.

Итак, представляю вашему вниманию: коврик для мышки, достойная художественная иллюстрация, точнее материализация известной всем карикатуры. Я думаю, вы помните картинку на тему: «Диспетчер устройств. Mousepad»?

Это важно

Все мы без исключения, когда-либо пользовавшиеся компьютером, конечно, в курсе, что такое коврик для мышки. Да-а, у компьютера может не быть звуковой карты или виде-

окарты, или винчестера, или си-ди-рома, или даже флоппи-дисквода ☺... но новичок за машиной первым делом обращает внимание на этот странный прямоугольник, украшенный фотографией Пола Абдула или видом на Ниагарский водопад. Я думаю, это самая бросающаяся в глаза составляющая компьютера.

Обратите, пожалуйста, внимание на фотоснимки, иллюстрирующие статью. Отнюдь не прямоугольник... и потом, отнюдь не резиновый, не кожаный и не пробковый. Когда я впервые увидел очертания непонятого прибора, то подумал, что друг через океан и через все таможенные досмотры привез мне фирменный ноутбук... Но даже для ноутбука форма вещицы странновата. Я назвал ее «летающее блюдце». Редактор осторожно предложил: это не «блюдце», а весы — для взвешивания компьютерных мышинных душ... перед отправлением их в последнее мышинное странствие.

Что же может функционально предложить футуристическое «летающее блюдце»? Оно совмещает в себе простейший калькулятор, в котором есть функция «забыл» последний введенной цифры и заменена клавиша 00 («двойной ноль»). Цифровой термометр, предназначенный для измерения температуры окружающей среды. Часы с функцией «Мировое время» и будильником на две мелодии. Цифровой диктофон для записи голосового сообщения, длительностью не более 21 секунды, в цифре, имеется индикатор включения режима записи. Коврик с прекрасным зажимом для мышинного шнура.

Ну что ж, продукция разработана компанией **Sharper Image**, я перевел ее имя как «Заостренный взгляд», или «Соколи-

ный глаз Чингачука». Модель называется **Mousepad SR-252**. Сделана она в Китае, хотя штаб-квартира компании располагается в Сан-Франциско. Есть у фирмы и свой сайт по адресу www.sharperimage.com. Sharper Image специализируется на конструировании и производстве вещей со странностями. Например, домашнего будильника, в котором присутствуют два циферблата, сам будильник выполнен в виде папиросницы, а в ее крышке мы увидим рамки для двух портретов. Представляете себе это ☺?

Далее я предлагаю познакомиться с ситуациями, в которых коврик — «летающее блюдце» — может быть полезен, что позволит оценить его практическую ценность на практике ☺.

(Дополнение. Мне бы не хотелось, чтобы моя статья имела привкус рекламы, поэтому назову цену маленького чуда компьютерной техники. В США такой мауспад стоит ровно \$40. Ну как ☺?)

Компьютерные игрушки



ногим геймерам, если möchten почтить прессу и форумы, полюбили Painkiller. Автор этих строк также отдал должное «боевику, которого заполучили Небеса». Уделил он (автор) внимание и Quake, Doom, разнообразнейшим адвентуркам, квестам, аркадам. И вот интересно, ведь нередко в игре возникает потребность что-нибудь подсчитать. Прикинуть общую стоимость вооружения при покупке или оценить производительность труда золотоискателей и охотников. Самый лучший вариант, по моему мнению, воспользоваться мобильным персональным компьютером, который каждый из нас носит гордо поднятым к небу.



Однако, вновь обращаясь к личному опыту, скажу: мы не всегда способны и умеем точно и быстро сложить или перемножить несколько чисел. Имеет смысл выудить из кармана рубашки портативный калькулятор, но везде ли мы носим с собой Casio или Palaponic? Наконец, я вспоминаю о многочисленных калькуляторах, встроенных в ОС, в Гуг, во всевозможные таблицы, инженерные и простые, и даже программируемые программные калькуляторы, флэпворки, триальные, шароварные...

Может быть, комфортнее и привычнее будет иметь доступный для правой руки (или левой, ведь 10% людей, по статистике, левши), пусть простейший, но полноценный микрокалькулятор, который — а это преимущество! — можно использовать и при выключенном компьютере. Ведь питание у коврика для мышки автономное, на четырех (!) пальчиковых батарейках. Еще о достоинствах: разряды на сегментном ЖК-индикаторе группируются в целой части числа по три, что облегчает прочтение результата. Вам нужно сохранить величину вашей виртуальной золотой казны? Можно воспользоваться одним регистром памяти, к которому вы сможете прибавлять или отнимать числа нажатием одной клавиши. Содержимое регистра памяти сохраняется, пока вы не обесточите коврик или не обнулите регистр. Можно подсчитать процентный прирост воиства. А можно долой погибших в неравном бою с орками.

Должен предупредить вас: калькулятор имеет существенный недостаток. Он не различает приоритеты выполнения операций. Предположим, вы наберете на калькуляторе $5+2*3$. По мнению калькулятора, результат равен... 21 ☹.

О Интернет, или Не спать!

Ах, эти бессонные ночи, которые мы проводим на просторах... седьмого континента? ...собственного неумения планировать время? ...необузданного любопытства? Так или иначе, калькулятор может пригодиться для подсчета времени и денег, затраченных на очередную сессию (признаем, что программы-дайлеры справятся с этим намного лучше ☺). Будильник в коврике поможет нам проснуться после очередной ночи чатов и игр, и мы сможем сменить клавиатуру под головой на что-нибудь более мягкое.

Кстати, будильник позволяет указать время пробудки с точностью до минуты и выбрать в качестве петушиного крика или тонального сигнала, или вариацию на тему «Выходила на берег Катюша...», или неопознанную в силу больших искажений, но очень знакомую мелодию из культурного американского наследия. Я заметил, что звук, раздающийся из нижней части коврика, очень громок. Теперь вы можете быть уверены и спокойны на 100% — час «X» вы не проспите ☺.

Функция «мировое время» определяет местное время в 18 крупнейших городах Земли. Естественно, перед тем, как ее использовать, вы задаете собственное местонахождение. ...Ну, конечно! Киев не вошел в число крупнейших, по мнению создателей модели SR-252, городов планеты. Значит я, волею судеб, оказываюсь в Каире. (Запоминать Win 95 и знаменитый список городов и часовых поясов. Там Киев и Каир соседствуют рядом.)

Мне кажется, что информация о «мировом времени» может пригодиться, например, при общении по ICQ или схожему интернет-пейджеру, а также при использовании Интернет-телефонии. Конечно, намного проще работать с простыми программами определения местного времени, но... ведь для этого нужно включать компьютер! А коврик, наоборот, включен всегда.

Кстати, коврик имеет индивидуально отключаемую функцию «летнее время» для каждого учебного разработчиком города.

Поговорим теперь, в двух словах, об интегрированном календаре (его вы видите на рисунке). Он позволяет легко и непринужденно узнать, в какой день недели на протяжении двух столетий (1900-2099 годы) случился или случится то или иное событие. Если, конечно, вам известна точная дата. Воскресный день календаря отмечен символом восходящего солнышка.

А узнать, насколько верен прогноз погоды, услышанный накануне, нам поможет датчик температуры. Она может измеряться по выбору юзера — в Цельсиях или Фаренгейтах.

Рекордер

Все-таки есть в американской глубинке светлые головы. Наверное, они и рекомендовали создателям коврика ограничить длительность голосовой записи двадцать одной секундой. Вообще-то, информация о продолжительности записи взята мною из рекламной сетевой аннотации, посвященной SR-252, так как никакой индикации заполнения цифровой памяти коврик не имеет. Инструкции к нему у меня также нет ☹.

Коврик имеет LED-индикатор красного свечения и две кнопки: **Rec** и **Play**. При нажатии на первую индикатор загорается, при нажатии на вторую коврик-блюдце молчит. Мне не удалось, к глубокому моему сожалению, его «разговорить». Я не знаю, что здесь ближе к истине: непревзойденное понимание принципов концептуальности или неумение руки, сделавшее данный экземпляр ☹.

Собственно, коврик

В принципе, работать с мышкоковриком неплохо. Я даже сказал бы, удобнее и приятнее, чем с обычным резиновым или кожаным. Только вот тканевое покрытие коврика оказалось очень уязвимым к любым резким деформирующим движениям руки с мышкой. Коврик на глазах терял эстетичность, пока я не решил, что как часы с будильником он мне дорог больше.



Фотографировал коврик в редакции, время было дневное и очень дождливое. Мы прикоснулись к коврику влажными руками и... я надеюсь, что частично слезшая серебристая краска видна и вам, уважаемые читатели.

Итак...

Утоги подведем...

Насколько я помню, недорогая настольная веб-камера стоит около \$40. Саунд-карта Creative SB Live! 5.1 стоит сейчас около \$35. Мой замечательный фирменный CD-ROM Teac CD-540E обошелся мне в 2001 году (теперь таких уже нет) в \$44. USB-флэш-память объемом 128 мегабайт стоит около \$30. Обыкновенный коврик для мышки стоит \$1. Бумажка вместо коврика для оптико-механической мышки — не стоит ничего. Особенно, если она заполнена подсчетами и черновыми записями. Впрочем, черновики могут быть бесценны ☺.

Итого, единственное достоинство этого удивительного по бессмысленности и непродуманности девайса, полностью автономного и независимого от вашего компьютера, в том, что... его, наверное, можно полюбить. Он абсолютно бесполезен. Этим он прекрасен в наше утилитарное время. Спасибо вам за внимание! Ваш В.

ТЕЛ. (0322) 97-4768;

REV. (05/22) 7174700,

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РР «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ Софт (867 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☒ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (252 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
програмих копіи

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпечні пригоди на просторах таємничого континенту Кешан, що населений зміслодобними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує статі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

- 16 різноманітних рас, 28 унікальних класів;
- Нові заклинання та магічні предмети: більше 130 заклинань в 13 сферах магії;
- Велетенський світ: скали з ріками магми, джунглі, руїни та глибокі підземелля;
- Багаточисельні нейтральні юнги самостійно пересуваються по карті, представляючи загрозу і для гравця, і для його супротивників.

