

Еженедельник

33

143

16

2004

АВГУСТ

Мой компьютер игровой

SPIDER-MAN 2

стр.12



1C

МУЛЬТИМЕДИА стр.24

Турниры

стр.10

стр.14

WARLORDS
BATTLECRY III

Подписной индекс 22307

Ласкаво просимо в Інтернет!



Модеми серії OMNI 56K



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легка установка та просте користування
- Три роки гарантії



Дистрибутори: ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МПІ т.(044) 458-34-34

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88 Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46 Техніка т.(062) 385-82-55; Запоріжжя: Фотоком т.(0612) 124-90-4; Київ: Ангеліс-Телеком т.(044) 461-91-01 Брейв комп'ютери т.(044) 239-25-87 VanTek т.(044) 229-40-33 Версія т.(044) 554-27-47 Грація-Сервіс т.(044) 456-47-77 Мережа магазинів "Діалог" т.(044) 455-66-55 Еврест т.(044) 464-77-77 Експерт-Україна т.(044) 568-58-68 Еурателеком т.(044) 244-83-68 К-Трайд т.(044) 262-82-22 Ланкерин т.(044) 253-87-89 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 238-26-92 Навігатор т.(044) 241-94-94 Проміс-Ікс т.(044) 249-71-29 Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30 Мережа магазинів "Юлітрейд" т.8-800-507-70-70; Одеса: Н-БІС т.(048) 777-70-70 Неолоджик т.(048) 728-37-28; Харків: ПЛ т.(057) 71369-79 Спецзавтоматика т.(0572) 19-15-05 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(80572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ т.(0382) 70-07-07

ZyXEL

www.zyxel-europe.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 Коцюбинського и Ленинградской
- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Киев

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

✓ ул. Жилианская, 87/30

- ✓ Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- ✓ Крым
- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- ✓ Луганск

✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

✓ Львов

✓ Киоски «Торгпресса»

✓ Киоски «Интерпресса»

✓ Мариуполь

✓ Киоски «Союзпечать»

✓ Николаев

✓ Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, воле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 381217
- ✓ Одесса
- ✓ киоски «Одессагипресса»

✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

✓ Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100
- ✓ Полтава
- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анота», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
- ✓ Сумы
- ✓ Укрпочта
- ✓ Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- ✓ Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»
- ✓ Херсон
- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная
- ✓ Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- ✓ Черновцы
- ✓ киоски «Укрпочта»

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

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.podak.kiev.ua, www.bntz-pous.com.ua, www.kss.kiev.ua и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У СЕРПНІ 2004



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



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

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

Список статей

1. cola.
- Catwomen, стр. 7.
2. cola.
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, стр. 8.
3. Drunken_Lenin.
- D Day, стр. 9.
4. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
- Тормозики, стр. 10-11.
5. Олег КОЗАК aka Tamplier.
- Spider-Man 2: the Game, стр. 12-13.
6. AntDroid.
- Warlords Battlecry III, стр. 14-15.
7. Никита РЫКОВ aka Nik.
- Nitro Family, стр. 16-17.
8. Георгий САНДУЛ aka Жорик.
- Spartan, стр. 18-19.
9. П. КЛЫМЫК (dan.9er).
- Rayman M, стр. 20-21.
10. Евгений БЕСКОРОВАЙНЫЙ.
- Crusader No Remorse & Regret, стр. 22-23.
- 11.
- Александр ГУРИН: Планы 1С Мультимедиа, стр. 24-25.
12. Даниил ИВАНОВ.
- Решетки на Окна, стр. 26-27.
13. Александр МАКАРЧУК aka Shaoran.
- Мышинные гении, стр. 28-29.

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

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

«Колли МакРей» всем сразу

Компания Codemasters, совершенно неожиданно для всей игровой общности, приняла решение выпустить следующую версию популярного гоночного симулятора Colin McRae Rally на всех платформах одновременно. Напомним, что ранее релиз PC-версии должен был состояться на несколько месяцев позже выхода «приставочных» версий игры. Впрочем, подобный подход к делу уже стал стандартным для многих разработчиков, создающих продукты для различных игровых платформ. Но некоторое время назад появилось офици-



альное заявление, подтверждающее, что Colin McRae Rally 2005 (а именно такое на-

звание носит новая игра) пойдет другим путем. Так что PC-геймерам не придется несколько месяцев глотать слюну в ожидании порта, в то время как счастливые обладатели игровых консолей будут бороздить виртуальные дороги, участвуя в раллийных чемпионатах. Что же касается самой игры Colin McRae Rally 2005, то разработчики решили не вносить никаких кардинальных новшеств. Игра порадует поклонников сериала еще большим выбором трасс и автомобилей и новыми игровыми режимами, среди которых разработчики выделят режим Career Challenge, который проведет игрока через серию чемпионатов, кубков, суперкубков и прочих

важных для профессионального гонщика событий и позволит стяжать множество наград самых престижных соревнований. Ну и, ко-



нечно же, серьезные изменения претерпит графика игры. Разработчики обещают нам красивые пейзажи, отлично прорисованные автомобили, яркие спецэффекты и более реалистичное отображение повреждений. Релиз Colin McRae Rally 2005 намечен на конец сентября 2004 года.

Удачное лето

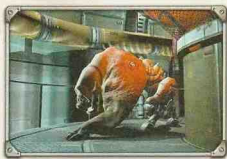
Агентство NPD Funworld провело исследование, которое показало, что продажи игрового программного обеспечения в июне 2004 года выросли на

5%. Если учесть тот факт, что лето считается «мертвым сезоном» для игрового (и не только) рынка, то результаты действительно внушают уважение. Причем игры, продающиеся лучше всего на территории США, трудно назвать шедеврами. Судите сами: самым продаваемым продуктом последнего времени стал проект Spiderman 2. В течение июня 2004 года было продано 442 тыс. копий. Следом за ним идет Shrek 2 — 326 тыс. копий. Ненамного отстал от него Harry Potter and the Prisoner of Azkaban — 316 тыс. копий. И завершает «четверку лидеров» третья часть популярной кросс-платформенной серии экшен-симуляторов Driver — Drive3r. Всего было продано 238 тыс. дисков с этой игрой. Что здесь можно сказать? Игры, созданные по популярным фильмам и мультфильмам, пользуются большим успехом на территории США. Ведь все лидеры продаж, за исключением Drive3r, еще совсем недавно собирали своих поклонников в кинотеатрах. Так почему бы не продлить праздник и не провести еще несколько вече-

ров в компании любимых персонажей, разгуливающих по виртуальной реальности на экране вашего монитора? Наверно, приблизительно таким образом рассуждали люди, скрывавшие все эти сотни тысяч дисков, поднимая уровень продаж в «мертвый сезон» ☺.

DOOM 3 требует... Теперь официально

В одном из наших прошлых номеров мы писали о статье, выложенной на сайте Cyberfight (<http://www.cyberfight.ru>), где приводились системные требования одной из самых ожидаемых игр последнего времени — Doom 3. И вот, на днях id Software выложила официальную информацию по этому вопросу. Итак, мини-



мальные системные требования, при которых игра запустится, выглядят следующим образом: процессор Pentium 4 с частотой 1.5 ГГц или AMD Athlon 1500+, оператив-



ная память объемом 384 Мб, 2 Гб свободного пространства на жестком диске, графическая карта класса GeForce 3 или ATI 8500. Как видите, ничего страшного, не так ли? Однако мы-то с вами хорошо знаем, что значит фраза «минимальные системные требо-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, предоставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с предоставленными 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».

вания». Для нормальной игры, наверняка, понадобится как минимум вдвое более мощная машина. Так что, несмотря на оптимистические заявления Кармака со товарищи, апгрейд неизбежен ☺.

Ну очень полная труба

Фирма IC и компания PIPE Studio сообщают о выпуске второй flash-аркады, созданной по мотивам компьютерной игры «Полная труба» — увлекательного, юморного, доброго и умного приключения в невероятном мире героев, придуманных известным художником Иваном Максимовым. В очередном эпизоде планирующейся к выпуску серии flash-игр вам предлагается опробовать на деле абсолютно новый, никем не испытанный ранее, совершенно сумасшедший (но, тем не менее, весьма действенный) способ знакомства с девушками, сидящими на качелях.

Приступить к изучению этого новомодного метода вы можете уже сейчас вот здесь: <http://pipestudio.ru/fullpipe/downloads/download.php?id=13>.

Новая заплатка

Фирма IC сообщает о выпуске обновления версии 2.04 к игре «А-2 Штурмовик: Забытые сражения». Патч вносит в игру некоторое количество дополнений и изменений, значительно улучшающих игровой процесс. Но, к сожалению, версия 2.04 не совместима с предыдущими при игре по сети. Так что смотрите, читайте и думайте, стоит вам качать этот патч или нет. Итак, изменения.



1. Изменена модель повреждений ИА-2, Ю-88 и Б-17.
2. Произведена настройка модели Spitfire Mk. IX.
3. Изменены DGEN и NGEN.
4. Улучшена проверка компьютерных пилотов для защиты от стрельбы по дружественным самолетам.
5. Спидометр в кабине Spitfire заменен прибором с большим диапазоном измерений скорости.
6. Изменены точки подвески ФАБ-250 на самолетах В-25.
7. Изменено движение рычага управления двигателем Me-163.
8. Добавлены варианты вооружения с бомбовой нагрузкой для Hurricane Mk. IIb.

Исправления.

1. Изменены режимы перегрева двигателя Spitfire Mk. IX.



2. Изменено максимальное количество оборотов двигателя В-239.
 3. И-185 с бомбовой нагрузкой больше не взрывается при касании винтом земли.
 4. Уменьшен подскок заднего колеса некоторых самолетов.
 5. Исправлен хвостовой АНО самолета ТВ-3 4М-35Р.
 6. Исправлена ошибка, приводившая к тому, что каретка Me-163 отделялась от самолета дважды.
 7. Исправлены некоторые ошибки в текстах.
 8. Убраны огнетушители двигателей из Р-38х.
- Если вы хотите пропатчить свою игру до версии 2.04, заходите на http://files.games.ic.ru/iz/files/patches/AEP_patch204_ru.exe. И качайте заплатку. Размер файла — 19,3 Мб.

Аара с нами

Но Сети ходят настоящие слухи о том, что в недрах Crystal Dynamics полным ходом ведется работа по созданию седьмой части культового сериала Tomb Raider. Впрочем, данные сведения нельзя назвать слухами в чистом виде, так как в финансовом отчете компании Eidos Interactive эта игра значилась наряду с другими крупными проектами — Hitman 4, Championship Manager 5, Deus Ex: Clan Wars и т.д. Однако до сих пор никакой информации, кроме имени разработчика (напомним, что после шумного провала Tomb Raider: The Angel of Darkness Eidos расстался с «создателями Лары» — компанией Core Design — и передала разработку продолжения сериала студии Crystal Dynamics) на просторах Сети не появлялась. И вот, внезапно была обнародована дата выхода игры, причем, данная информация пришла к нам из совершенно неожиданного источника. Информатором стали не разработчики и не издатели, а компания Top Cow Productions, которая является обладателем прав на производство серии комиксов, повествующих о приключениях неутомимой расхитительницы гробниц. Именно они сказали, что квеста комиксов, главной героиней которых будет Аара Крофт, появится в продаже летом 2005 года, одновременно с релизом Tomb Raider 7. Так что у поклонников «первой леди виртуального мира» появилась новая дата, которую можно с нетерпением ждать, коротая время за по-

иском информации об игре. Будем надеяться, что разработчики в ближайшее время приоткроют завесу над тайной, и поделится хоть какими-нибудь подробностями.

Еще одно банкротство

Время от времени в Сети мелькают грустные объявления о том, что та или иная игровая компания прекратила свое существование. Одни закрываются по приказу свыше, другие — объявляют себя банкротами. Недавно такая печальная участь постигла и компанию Artifact Entertainment, разработчика масштабной онлайн-ролевой игры Horizons: Empires of Istaria. Когда этот про-



ект только-только был анонсирован, а случилось это несколько лет назад, движок Horizons, разработанный программистами Artifact, производил весьма приятное впечатление. Графи-



ка игры была более чем эффектной, особенно для игры онлайн-овой. Но шли годы, совершенствовалась технология, а игра все не выходила. И вот, недавно, правление Artifact Entertainment объявило о закрытии компании, наз-



вав в качестве причины «невозможность достигнуть соответствующей договоренности с главным партнером по продаже Horizons». Кто этот

загадочный «главный партнер», сказано не было, но большинство специалистов склоняется к той мысли, что разработчики не сошлись во мнениях с одним из крупнейших мировых паблিশеров — компанией Atari. Судьба же Horizons до сих пор не ясна. Проект был запущен относительно недавно, и сотрудники Artisoft утверждают, что он будет поддерживаться в рабочем состоянии, по крайней мере, еще несколько месяцев. Что дальше — покажет время. Напомним, что Horizons: Empires of Istaria представляет собой вполне стандартную MMORPG. Красотами графика она уже не поражает, но большой мир, множество разнообразных рас (одной из фишек игры является возможность выбрать себе в качестве героя настоящего дракона) и продвинутая торговая система (в Horizons, помимо оружия, брони и предметов была можно приобретать стенобитные орудия, осадные башни и т.д.) привлекает внимание многих игроков. Будем надеяться, что игра найдет нового владельца и не исчезнет с виртуальных просторов Интернета, подобно многим другим неудачным проектам.

История одного преступления

Все вы, наверняка, помните странную историю с исходным кодом игры *Half-Life 2*, украденным прямо с компьютера Гейбы Ньюолла. Сразу же было открыто уголовное дело, и даже в некоторых странах было произведено несколько арестов. Однако результаты расследования не разгляделись. И вот недавно в Сети появилось заявление о том, что доблестным сыщикам удалось вычислить и взять в плотное кольцо груп-



пу германских хакеров, один из которых пошел на контакт с силами правопорядка и признался в том, что принимал участие в похищении кодов *Half-Life 2*. В процессе переговоров он пытался всецели выгородить себя, но ФБР это мало интересовало. После долгих переговоров посредством Интернета, хакер согласился приехать в Сигет для личной встречи с Ньюоллом. Поинтное дело, что общаться с вором глава Valve не собирался. Вместо Гейбы в аэропорту хакера поджидали сотрудники ФБР. Но преступник, видимо, почуял неладное и на встречу не явился, что, однако, ему не очень помогло. Спустя пару дней он был арестован в Германии и в данный момент готовится предстать перед судом. Ходит слух, что компания Valve готовится предъявить огромное количество обвинений, так что, похоже, процесс будет громким. И все-таки очень многих не покидает ощущение, что вся эта волокита со странной кражей и непонятно каким образом найденным преступником — не что

иное, как игра, в которую оказались втянутыми как работники известной компании, так и правоохранительные органы нескольких стран.



На днях появилась информация, что арестованный не только признал себя виновным в похищении кодов *Half-Life 2*, но и «прояснил» обстоятельства нескольких аналогичных дел. Очень уж все это похоже на то, что из хакера-неудачника пытаются сделать «жюла отпущения». Уж что-то, а выбивать нужные сведения хорошо умеет полиция любой страны. Впрочем, не будем углубляться в рассуждения и домыслы, а подождем официальной информации. Теперь уже из зала суда.

Новое имя Xenus'a

Недавно стало известно, что компания Atari, Западный паблшер игры *Xenus*, разрабатываемой киевской компанией Deep Shadows, приняла решение сменить название игры. За рубежом *Xenus* выйдет под именем *Boiling Point* («Точка кипения»). С этого момента на всех Западных сайтах игра будет проходить именно под этим названием. Будет ли сменено название в русскоязычной версии игры, пока что не известно. Хотим напомнить, что *Xenus* (или теперь правильное будет называть его *Boiling Point*?) является одним из интереснейших проектов последнего времени. Действие игры разворачивается в наши дни на территории Колумбии. Вам предлагают выступить в роли бывшего бойца Иностранного Легиона, Кевина Майерса, бывшего в эту латиноамериканскую страну в надежде найти свою сестру-журналистку, которая бесследно пропала в джунглях колумбийских джунглей. Но, как вы сами понимаете, дело это не простое. Для того чтобы найти след



сестры, Кевину придется влиться в сложную игру, в которой отстаивают свои интересы пять различных группировок, пройти в самое сердце диких джунглей и приспособиться к страшным, мистическим тайнам этой древней земли. Проект, начинавшийся как экшен с небольшими вкраплениями ролевой игры, со временем

превратился в полноценную RPG с живым, огромным миром (625 км²), множеством NPC, большинство из которых преследуют свои собственные цели, разветвленными диалогами и глубоким детективно-мистическим сюжетом. Игра создается на собственном движке, поддерживающем все современные эффекты. А разработчики программисты Deep Shadows искусственный интеллект, основанный на виртуальном слухе и зрении ботов (костяк компании составляют люди, создавшие *Venom*) вообще не имеет аналогов в мире. На сегодняшний день практически вся работа по созданию игры завершена, и в данный момент ведутся работы по подготовке англоязычной версии игры. Релиз *Boiling Point* намечен на четвертый квартал этого года. Идем с нетерпением.

Теория шпионажа

Уже одна новость, касающаяся названия другой хитовой игры. Речь идет об очередной серии саги о приключившихся супер-агента Сэма Фишера. Компания *UbiSoft*, наконец-то, определилась с тем, под каким именем ее творение появится на рынке. Итак, встречайте: *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory*. Непосредственной разработкой новой серии *Splinter Cell* а занимающимся моральское подразделение *UbiSoft*, а сюжетом, как понятно из названия, небезызвестный режиссер американского образа жизни — Том Кэнсин. *Splinter Cell Chaos Theory* порадует игроков новым движком, поддерживающим эффекты частиц, физику ragdoll и продемонстрирующим нам необычайно интерактивный мир. Главный герой обзаведется новыми шпионски-



ми «примочками», которые существенно помогут ему в прохождении миссий. Кроме этого, он освоит новые приемы ближнего боя и научится мастерски владеть ножом. Впрочем, противники тоже не будут выступать в роли мальчишек для битвы. Они обзаведутся личными параметрами и очень хорошей памятью на события. Так что теперь, если вы попадетесь на глаза охраннику, или он хотя бы заподозрит что-то неладное, то заставить его встать будет очень и очень трудно. Короче говоря, разработчики из *UbiSoft Montreal* разрабатывают са самым продвинутым искусственным интеллектом, которым когда-либо обладали боты в stealth-шутерах. В целом же геймплей не претерпит особых изменений, и поклонники предыдущих частей игры снова получат возможность погрузиться в таинственную атмосферу *Splinter Cell* и в очередной раз защитить мир от коммунистической угрозы.

Издатель: EA Games
Разработчик: EA Games
Жанр: 3D-action/stealth
Дата выхода: август 2004 года

cola cOlaa@ua.fm

CATWOMAN™

Была в прошлом веке такая повальная мода — мода на супергероев. Людям очень хотелось выдумать универсального спасителя, который бы разом заткнул за пояс силы правопорядка, здравоохранения, а может, и юриспруденции. Сказано — сделано. Вот уже орды всевозможных суперменов в красных плащах, спайдерменов в синих трико и халков в фиолетовых трусах вприпрыжку шагают с конвейера прямоиком на страницы комиксов, экраны кинотеатров и журнальные обложки. Люди, как говорится, «хавают», а владельцы торговых марок хавают, в свою очередь, на деньги людей. Все довольны.

Дама в черном

В частности, была среди персонажей небезызвестного комикса Batman одна очень интересная особа. Благодаря атаке злобной тусовки уличных кошек (а может, там и по-другому было, черт их всех упоминит, этих персонажей) молодая художница лишилась жизни, зато получила взамен девять. Еще она получила помутненное рассудка, кошачьи повадки и неуемную страсть к легким сексуальным извращениям. Разумеется, вы уже догадались, о ком идет речь. Конечно же, это она — неуемная любительница кожи, метода кнута и... кнута. Наконец, просто красавица — Catwoman, Женщина-кошка в вольном переводе. Ах да, она ведь еще и героиня новой компьютерной игры, созданной по одноименному фильму, выходящему летом этого года. Итак, встречаем...

На грёбе новой волны моды на супергероев толстошумсы из Warner Brothers пытаются протолкнуть очередную экранизацию жизни персонажа, мелькавшего на глянцевых страницах комиксов еще аж в прошлом веке. На этот раз это **Catwoman**. А где фильм, там и новая компьютерная развлекалка — тоже, естественно, дань моде. Только вот компьютерные игры «по мотивам» никогда не были эталоном качества — скорее наоборот. Впрочем, у нас есть и примеры весьма удачных игр по фильмам — тот же Hulk, например. С другой стороны, количество откровенно бездарных проектов — несомненно больше. Это заставляет нас ждать каждую новую игру, сопутствующую выходу очередной «нетленки», со скепсисом и волнением одновременно.

Политкорректность

Что же нас ожидает на этот раз? Увы, прогноз пока весьма не обнадеживающий. С одной стороны, в наличии богатая тема для полета фантазии. Женщина-кошка — персонаж, изначально рассчитанный на мужскую аудиторию. А уж в исполнении очаровательной Халле Берри... В общем, словами не расскажем. Разумеется, да обаяния Rayne из Blood Rayne нашей героине, конечно, далеко, но все же... С таким потенциалом можно было бы ждать ссы на игры «для взрослых», то, по крайней мере, весьма откровенного проекта.

Пессимизм

Вторым фактом, не внушающим доверия, является крайне скудная информация, которой встречает нас официальный сайт игры. В списке всевозможных особенностей проекта нет абсолютно ничего, что выделяло бы его из общей массы. Нам обещают «уникальные кошачьи способности»? Увольте, чем вы можете нас удивить? Возможность помучить противников перед тем, как добить? Куда уж вам до Postal (хотя, признано, там были издевательства несколько иного характера). А уж обещаниями вроде «ураганного action» современных геймеров можно даже и не кормить — бесполезно, не раз о таком слышали... В Enter The Matrix тоже много чего обещали.

Однако боевая система все же может представлять некий смутный интерес. Особенность заключается в том, что для расправы с многочисленными врагами наша милающая героиня не использует всех этих пошлых пистолетов, М16 и прочих металлических топоришков. Ее главное оружие — нет, далеко не Слово, — устрашающих размеров черный хлыст, который заменяет нашей кошке почти все, чем так усиленно обвешивался бедняга Сам Фишер. Хотите дернуть за рычаг, расположенный в десятке метров от вас — используйте хлыст! Хотите зацепиться за потолочную балку и залезть наверх? Нет ничего проще — хлыст всегда под рукой! В конце концов, угодно просто разломать нечто деревянное? Сколько угодно! Практически диверсионный набор все-в-одном. Разве что как оптоволоконный кабель не действует... Хотя, кто знает?

Наличие кошачьих инстинктов нужно как-то оправдать: это, не сомневайтесь, заставит разработчиков активно использовать в игре хошковые ныне stealth-элементы. Кошки, как известно, животные ночные, а наша героиня — далеко не Терминатор и прямых попаданий из «правды 45-го калибра» ей навряд ли удастся выдержать. Отсюда возникает острая необходимость прятаться по темным углам и доставать врагов прямо оттуда. Придется, скорее всего, и основательно попрыгать, изображая из себя престарелую тетю Лару.

Кстати. Раз уж мы затронули болезненную тему зрелости/пошлости, то пришла пора сказать пару слов о боях и графике. Скрипшоты демонстрируют так виртуозную технику обращения нашей девушки с хлыстом, так и некие упрежнения в стиле «я все-таки знаю кунг-фу!». В полном соответствии с законами жанра, боев в игре будет значительное количество. Остается только надеяться на то, что разработчики смогут сделать их достаточно разнообразными.

Что же касается графики, то у нас наличествует в одном кадре как высокополигональные модели, сочные эффекты и текстуры высокого разрешения, так и мутные, неправдоподобные и не изобилующие деталями бэкграунды. Что из этого получится в итоге — покажет только грядущий релиз.

МУР...

Да, чё тут можно сказать? Очередной компьютерсид. Блин, как не хотелось бы, чтобы и эта игра по мотивам фильма оказалась провальной! А пока: подождем релиза, увидим. Все, конец, переворачивай страницу...



cola cOlaa@ua.fm

LEISURE SUIT
LARRY
—MAGNA CUM LAUDE—Издатель: Sierra
Разработчик: High Voltage
Жанр: квест/3D adventure (adult elements!)
Дата выхода: осень 2004 года

Секс! Стон! Без паники! Кто сказал «не выражаться»? У нас свободный игровой журнал (я сюда попал или нет)? К тому же, дамы и господа, сегодня мы поведем речь о проекте, в котором секс (не смея падать в обморок!) играет весьма значительную роль. Итак, откачайте тех, кого хватил припадок, заткните клавиши рты цензором, ибо я продолжаю. Итак, еще раз внимание — секс. Он бывает разным: грубым и извращенным, извращенным и красивым, животным и утонченным... продолжать можно долго. Но нас интересуют, скажем так, более глубокие его аспекты. Так как издание у нас игровое, то и говорить мы будем о любви именно в компьютерных играх.

За долгие годы существования игровой индустрии нам предлагали сотни и тысячи проектов пикантной направленности: от беззастенчивой порнографической рулетки до стыдливых симуляторов знакомств вроде отечественного «Рандеву с Незнакомкой». Однако есть игра, где общение с прекрасными представительницами женского пола перемежалось с искрометным юмором и помещалось в оболочку классического квеста. Итак, вы, надеюсь, уже поняли, о чем я поведу речь...

Плюгавый брюнет в белом костюме

А поговорим мы, господа, о серии квестов *Leisure Suit Larry*. Первая игра, повествующая о приключениях низкорослого плейбоя (впрочем, тогда наш герой представлял из себя куклу, наверное, из двадцати пикселей), вышла еще в прошлом веке, а точнее, в 1987 году. Уже тогда это была квест, в котором нам нужно было соблазнить явное количество девушек, используя для этого самые различные методы и ухищрения. Серия вскоре значительно эволюционировала, и появилась еще пять ее эпизодов (четвертая часть игры, к слову, так и не увидела свет). Ларри Лафер превратился во вполне оформившуюся колоритную лич-

ность, а Эль Лоу (создатель серии) стал совсем не бедным и весьма известным человеком, визитной карточкой игр которого является искрометный юмор и (кто бы мог подумать!) красивые духовно и внешне девушки.

В такой вот небольшой абзац уложился история семнадцати лет. Однако, господа, сегодня мы поговорим о новой вехе в развитии сериала. Дело в том, что не так давно компания Sierra, на чьих мозолистых ручищах лежит ответственность за создание предыдущих частей сериала, пригрозивла выпустить новую игру старой серии. Называться новый симулятор Казановы будет *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*.

Дела семейные

Впрочем, спешу оговориться: новый проект имеет очень мало общего с предыдущими играми серии. Начать хотя бы с того, что Эль Лоу не привлечен к созданию игры (все права на героя принадлежат Sierra, однако в последнее время прошел слух, что Эля все же позвали), что само по себе уже не есть хорошо. Следующим ударом по ностальгии и почкам фанатов было то, что героем MCL станет не Ларри Лафер, а его неродивший племянник по имени Ларри Ловадж, который, в отличие от своего именитого дядюшки, никогда не отличался удачливостью в делах амурных. Причины понятны: ни внешности, ни смелости. Однако и он получил свой шанс на разноежние благодаря участию в некоем реалисти-шоу, которое, по мнению незадачливого подростка-Ларри, является его счастливым билетиком в мир отвратительных комсомолок и красавиц. Оно и понятно: популярность — вещь своеобразная.

Однако телевидение телевидением, а в одиночестве оставаться не хочется никому. Посему юный Ловадж решает продолжить славное дело своего дядюшки, а именно: успеть за как можно более короткий срок побывать в постели как можно с большим количеством представительниц слабого пола. А

помогать ему в этом (разумеется, виртуально) будете вы, уважаемые читатели, взяв в руки пернюю мышку и клавиатуру.

Процесс брачных игр выглядит весьма необычным образом для серии LSL, зато он вполне типичен для каких-нибудь японских симуляторов знакомств, вроде Tokimeki Memorial: мы подходим к ближайшей девушке поспиматнее и завязываем непринужденную беседу о проблеме поведения луговых собачек в период весеннего цветения... ну, или о чем-нибудь менее философском. Впрочем, тема беседы не так уж важна. Важно, как вы уже знаете, верно предугадать настроение вашей новой партнерши, чтобы верно повести тему беседы. На акроне ваш успех будет выражаться в виде... гм... улыбающегося сперматозоида, медленно, но верно ползущего к иконке. Если этот отважный путешественник достигнет маячащей где-то на противоположном конце экрана иконки, то получится... нет, не ребенок, однако романтические отношения гарантированы. Все просто: сказали девушке комплимент — сперматозоид пополз, пошло пошлутли — понылся. Разработчики позиционируют эту увеселительную акцию как одну из множества мини-игр, входящих в состав основной.

Наверное, все знают, что «Ларри» разрабатывается одновременно для PC, PlayStation 2 и Xbox, и это немногом не останавливает...

Что день грядущий нам готовит?

У так, дамы и господа, перед нами на вид поповско-аркадный, но весьма занимательный проект, который, думаю, всем будет интересен с его новым полностью трехмерным движком. Это какникак продолжение великолепной серии игр, так что ждать-то мы его все равно будем. Остается уповать на то, что Sierra все-таки пригласит Эля Лоу. Тогда наши шансы провести еще десяток-другой часов за соблазнением прекрасных незнакомок и насладиться фирменным искрометным юмором.



Разработчик: Digital Reality
Издатель: Monte Cristo
Жанр игры: RTS
Системные требования:
✓ рекомендуемые: 2200 МГц, 512 Мб
ОЗУ, 64 Мб 3D видео
Дата выхода: 20 августа 2004 года

Drunken_Lenin

D DAY

Вот это, я понимаю, скорость, вот это да, вот это оперативность! Не прошло и квартала со дня английского реиза Desert Rats vs Africa Korps, а ее разработчик, венгерская компания Digital Reality, анонсировала новую игру в том же духе, которая должна появиться не позже, чем в августе. Конечно же, задачу значительно облегчает то обстоятельство, что D Day делается практически на том же движке, разве что с некоторыми модификациями. Но все равно, не каждый аддон, не говоря уж о целой игре, может похвастаться такой оперативностью. Правда, положение, что называется, обязывает: как-никак, 60-летний юбилей «дня Д» — высадки союзников в Нормандии — была с большой помпой отмечена 6 июня, и игру надо выпускать как можно скорее, пока тема еще на слуху. Придется уж поторопиться венгерским мытцам ☹.

Согласитесь, в Венгрии не так уж и много разработчиков. Да есть вот такое выражение, не в обиду будет сказано: «Мал клоп, да воинчусь...» Кажется мне, что это как нельзя лучше характеризует ситуацию с венгерским игростроением.

На поле танки грохотали, или Из Африки в Европу

Н а сей раз нас с вами ожидают три кампании по 12 миссий каждая (есть, правда, основания подозревать, что все они будут за союзников и до германского контрнаступления дело все-таки не дойдет). В режиме кампании результаты одной миссии повлияют на следующую, однако, вы сможете переиграть те же события с произвольно выбранными начальными силами в режиме отдельных миссий. Что радует, так это то, что разработчики заботятся об исторической точности и достоверности происходящего на экране, нам предстоит поучаствовать в таких ключевых событиях тех дней, как высадка на побережье Омахи (со следами на глазах вспоминаем боевые будни Medal of Honor), парашютный десант на Сан Мер Эглиз (Sainte Mere Eglise), вятие Шербурской бухты, битва в фалесском (Falaise) «кармане» и освобождение Нормандии в августе 1944 года. В игре будут присутствовать более 60-ти исторически достоверных видов юнитов, включая разнообразных солдат (обычный стрелок, офицер, разведчик, пулеметчик, медик, сапер, огнеметчик, снайпер, гранатометчик — все они могут также десантироваться с воздуха) и боевую технику (машина разведки, танк, самоходное противотанковое орудие, самоходная обычная и зенитная артиллерия, транспортер, а также авиация поддержки). Все моделируется с большой точностью, например, для каждого танка показывается время перезарядки орудия. Реализм физической модели дополняется реализмом местнос-

ти и тактики: разработчики изучали материалы исторических архивов, военные карты, кинохронику и мемуары ветеранов.

Особенные прилики были обещаны в области варьирования. Ибо последние, по словам разработчиков, сияют красотой, реалистичностью. Обломки будут лететь, деревья ломаться, трава выгорать.

Так же, как и Desert Rats vs Afrika Korps, игра, будучи по сути своей RTS, приобретает и черты пошаговой стратегии за счет возможности отдавать команды на паузе, причем не только по одной, но и сразу очереди из трех команд. Вы сможете взрывать мосты, захватывать здания и технику, обрушивать на вражеские позиции ковровые бомбардировки и много что еще.

По словам пары из Digital Reality, особыми мудрыми-премудрыми тактиками буквально с помощью нескольких солдат можно будет вывести из строя вражеский танк. Или же умело размещенным снайпером прострелять толпу ненаших пулеметчиков. И все это, напомню, благодаря такой замечательной штуке, как пауза ☹.

Движок и мультиплеер

Игра делается на движке 3D Walker, обеспечивающем детальную модель разрушений и повреждений (не говоря уже о детализации самих юнитов), реалистичную анимацию юнитов, динамический свет и тень, отражения в воде и другие эффекты, среди коих стоит особо отметить трехмерную траву, — как утверждают разработчики, в RTS это сделано впервые. Причем не только красоты ради — в реалистичной траве, к примеру, труднее искать мины.

Есть три многопользовательских режима: *Deathmatch*, *Завоевание* и *Захват флага*. В одной игре смогут участвовать до восьми игроков по локальной сети или Интернету. К их услугам предоставляется 12 карт, а кому этого мало — сможет создать новые карты в прилагаемом редакторе.

Мысли и вывод

Асс, друзья... Вновь нам наобещали много чего. Что же делать? Верить или сунуть сухари? Прямо не знаю. Desert Rats лично мне понравились, и я по идее был бы не против поиграть в DR, посвященный второй мировой войне. Но ведь согласитесь, в последнее время нам рассказывали довольно много блат и сказок, а выходило все не так как обещалось.

- Верить?
- Неее...
- Неее?
- А че делать?
- Эххх... Ждать, ждать...



Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Тормозники

Разработчик: Boolat
Издатель: «Новый диск»
Жанр: аркадные гонки
Системные требования:
✓ рекомендуемые: P4 или Athlon
2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64-Мб видео
В продаже: с 22 апреля 2004 года

Как-то ехали на джипе мы с братвой,
Шли со скоростью 120 километров.
Обоная нас «Запорожец» голубой.
Сделал нас он, как ценят, чисто
конкретно...

Здесь и далее: Т. Шаов, «Чисто конкретно»

Тормознутый за рулем — самоубийца

С ребятами из «Булата» я познакомился на нашем «Игрограде», но сперва стеснялся к ним подойти. Надеюсь, читатели догадываются, почему: я не являюсь поклонником гонок. Нельзя сказать, что я уж совсем ненавижу быструю езду, но за последнее время видел столько отвратительных гоночных поделок, что поневоле пришлось стать злобным критиком и с грустью констатировать клиническую смерть жанра.

Принятая неожиданность для меня и для всех, игравших во всякие там... — не скажу во что, по этическим соображениям: благодаря «Булату» стало ясно, что жанр не только жив, но и развивается. И что самое приятное, развивается не где-то в заблуждении, а в нашем родном Донецке. Как тут не вспомнить высказывание Марка Твена: «Сообщение о моей смерти прошу считать несколько преувеличенным».

Что за игра? Да просто футуристические гонки на прикольных болидах, которые выполнены в соответствии с концепцией игры. Естественно, что разработчики постарались как-то объяснить сюжетно появление труб в качестве гоночных трасс: дескать, в одной Вселенной жили-были некие люди, большие любители нестандартных, концептуальных трасс, на нестандартных и концептуальных трассах и т.д., и т.п. Не знаю, корректным ли будет сравнение «Тормозилок» с напущевшими «Страшными бегемотами», но в обеих играх мотивировка аркадных гонок чем-то похожа. Думаю, что для геймера это не имеет никакого

значения. Совсем не интересно искать сюжетную завязку в игре, которая хороша просто сама по себе, без комментариев и пояснений. И что самое паразитическое, игры, в которые интересно играть просто ради игры, — редкость. Для этого талант нужен.

Лично у меня возникла масса вопросов после прохождения всех трасс. Подозреваю, что и у вас их возникнет не меньше. Я мог бы блуз-интервью поместить в конце статьи, как итог, или изложить свои домыслы, но давайте уж следовать намеченному плану.

На наши вопросы отвечает PR-менеджер компании «Boolat» Дмитрий 'Melted' Авадеев.

Из первых уст

Мой Компьютер Игровой («Мик»): Как возникла идея создания игры?

Дмитрий Авадеев (Д.А.):

После сдачи нашего первого проекта — «Смертельные Презы» — хотелось чего-то кардинально другого, не просто другого жанра. Хотелось немного разгрузиться от тяжелых для мозга «През» и приступить к проекту, который мог бы стать демонстрацией наших возможностей в плане графики, музыки и т.д.

«Мик»: Скажите, почему игра называется «Тормозилки»?

Д.А.: Все просто — шли от противного и поближе к оригинальности. Так как название в духе «Иппотомания», Ultra speed, Mega speed и т.д. слишком банальны, мы решили поступить нестандартно. Согласитесь, увидев гоночку с таким веселым и оригинальным названием на витрине, покупателя ей заинтересует скорее, нежели безликим «mega-racer-speed» и прочими...

«Мик»: Это точно. Но не слишком ли уж это в лоб?

Д.А.: Ну, если уж вас это задело, значит, мы попали в точку. Ведь вас заинтересовало именно название?

«Мик»: Если честно, то да. Но давайте не отвескаться. Почему выбраны столь странные локации — трубы?

Д.А.: Странные! Отчего же странные? Эта тема уже эксплуатировалась в паре-тройке других игр. Конечно, она не заезжена до безобразия, как обыкновенные дороги в обыкновенных гоночках. Если серьезно, то тут речь ведь идет даже не о локациях, а обо всем геймплее. Это его кардинально меняет. Это совершенно другие гоночки: здесь нет ни краев дороги, ни потолка и пола. В общем, играть гораздо веселее.

«Мик»: Интересно, как долго создавалась игра?

Д.А.: В конце 2002 года начались самые ранние подготовительные работы, которые вел один человек. Фактически же, вся команда включилась в процесс создания «Тормозилок» в феврале 2003-го. Другими словами, на разработку ушел приблизительно год.

С гравитацией в кармане, с лупою в руке....

Пацаны стволы достали —
Захотели пострелять.
Только сколько ни пытались,
Не смогли его допалить.
Запало, в натуре, запало!

Вот именно с этого места я прекращаю намекать на качество игры и начинаю описывать то, что видел своими глазами. Выводы делайте сами — не хочу никому навязывать свое не очень скромное мнение (IMNSHO). И вообще, запомните на будущее: обзоры игр я пишу не для того, чтобы вы узнали мнение автора, т.к. оно не всегда бывает объективным — у каждого своя правда. Обзоры игр пишу для того, чтобы читатель смог составить свое личное впечатление о том, что предлагает игровой рынок, руководствуясь впечатлениями человека, который за свои



жизнь в виртуальной реальности поведаль уже всякое. А уж как это получается — другой вопрос. С критикой душе всего обратиться на www.mikportal.org. Там вас выслашает и поддержит добрый доктор Айболит — Кертие, и еще пара-тройка буйных и не очень пациентов Дюка. Можно писать и на мой «мыслынк», но тогда ваши будущие поклонники о вас не будут ничего знать. Шучу.

О том, что придется ездить по трубам, вы уже знаете. По трубам можно ездить везде (на то они и трубы, а вы на то и гонщик). Кроме экстремальной езды, в ваши игровые обязанности входит и стрельба по конкурентам. Не пытаться искать ассоциации с другими играми, в которых тоже приходилось стрелять в процессе езды. Если в «Бумере» изображаются потоки на экшен, ассоциирующийся с сюжетом одноименного фильма, то «Тормозники» такой цели не преследуют. Едешь по потоку трубы и палишь неизвестно в кого. Зачем? Да просто так. Чтобы было веселее, чтобы усилить свои ощущения от скорости, чтобы просто ехать и стрелять, получая от этого кайф. Все просто. Если очень хочется, можно представить себе борьбу с неправыми виезлемьями. Тут уж дело вкуса. Я, например, прекрасно обходился тем, что не вникал в проблемы другой Вселенной, а просто балдел от самого процесса.

Очень часто игра напоминает стейк над «концептуальными» творениями игровой индустрии последних лет. Возможно, «Бухать» обидится за такое сравнение, но из песни слов не выкинешь, а впечатления — не задушишь, не убьешь. Дело, собственно, и не в определении — каждый увидит то, что захочет, если честно. Я увидел талантливый стейк, и меня это умило 😊.

Один мой очень многозначительный знакомый, узнав о том, что я пишу о «Тормозниках», посоветовал ознакомиться с игрой *Ballistics*. Мол, такое уже было, и ничего нового в «Тормозниках» нету. А вот и есть, камрады! *Zloy*, я нашел. Во-первых, разные реализации идеи, иной подход и полная свобода управления: как хочешь, так и катайся — хоть наискось, хоть сверху вниз, хоть вперед, хоть наоборот. Единственное сходство в этих двух играх — это гонки по трубам. Кстати, возможность ехать назад иногда может очень пригодиться. В многопользовательской игре такой способ передвижения иногда оказывается просто незаменимым. Во-вторых, и в последних, игры действительно разные. Совсем. Но чтобы поверить в это, нужно поиграть. Иначе — не получится.

Раз уж речь зашла о мультимедии, расскажу немного подробнее. В сетевой игре, помимо классического режима совместной езды, есть и другие, более оригинальные. **Мадность** — сбор денег любыми путями, пробравшись сквозь огонь, развороченные корпуса машин соперников и любые препятствия. Цель одна — деньги! Или, например, **Лиса и гончие**. Чем-то напоминает игру в «пошки-мышки» у одного игрока блокируется оружие, и он должен наматывать три круга, спасаясь от «гончих». Кто лисы убьет, сам его станет. Есть и другие режимы, но их нужно видеть, ибо обо всем рассказать, увы, не получится — журнал-то не резиновый.

С оружием дела обстоят неплохо, его есть у нас. Есть мины с прямым попадением, а также блокирующие системы противника. Есть пулемет, большой такой — стреляет обычными патронами (а коль есть деньги на апгрейд, то и пламенный пулемет прикупить можно). Есть одиночные и двойные ракетницы, есть и шокоевое оружие. Приятная деталь — боеприпасы бесконечны. Единственное, что учитывается, так это время на перезарядку боевого агрегата. Впрочем, время перезарядки, как и урон, напрямую зависит от уровня апгрейда оружия. Естественно, не обошлось без «приятных мелочей»: в игре есть эксклюзивные виды оружия, которые доступны только в режиме **Безумец**. Вот это по-нашему! И, поверьте, возможностей по модернизации у него больше, да и убойности покруче. Впрочем, любители быстрой и очень быстрой езды могут отказаться от оружия вовсе — тогда вес болота станет меньше, а скорость больше.

Теперь еще немного о машинах. Есть в одиночной игре режим *Чемпионат*, в котором можно зарабатывать деньги-денежки, бабки, тушки, которые в итоге можно потратить на модернизацию пайпера. Если играть с оружием, тогда можно докупить какую-то пушку, а если без него, то заработанные деньги не жалко потратить на модернизацию двигателя и тонинг машины. Конечно,

но, нельзя сказать, что возможности по тонингу велики, но все же есть. И это радует.

Нетрудно себе представить гипотетический диалог геймера с разработчиками:

Гипотетический диалог

Чтоб никто догнать нас больше не сумел.
Джип сменили на спортивную «феррари».
Но мимо топ же «Запорожец» провислел.
Обогнал нас так, как будто мы стояли.

Недоверчивый геймер (Н.Г.): Да, классно, конечно, закрылти спираль с пола трубы до потолка и обратно на скорости 180 км/ч....

Ковариные разработчики (К.Р.): Еще бы.

Н.Г.: А нафиг?

К.Р.: А просто. Не надоело по прямой гонять?

Н.Г.: Надоело.

К.Р.: Так ездил по спирали. Тачки — супер, оружие — тоже, и что самое главное, никаких тормозов.

Н.Г.: А вот в NFS: Underground, помнится, было супер-пупер-ускорение. А вы чего тормозите?

К.Р.: А что мы? Это не мы тормозим, дорогой Н.Г., а ты. С нитро в игре все в порядке. Тачка так чухнет, что и чихнуть не успеешь.

Н.Г.: А кто враги?

К.Р.: Тебе не все равно! Главное, что они есть. Ты разборки хочешь устраивать или оттопыриваться? Если разборки, то тебе не сюда. А если оттопыриваться, то милости просим.

Н.Г.: А такую проаппрейдить можно?

К.Р.: А как же. Ты только на записки зарабатывай, если сможешь.

Н.Г.: А оружие? Крутое? Модное? Много?

К.Р.: Минны — раз, пулемет — два. Мало! Если ракетыми пухнуть можно. Опять мало? Играть нужно, увидишь.

Почти серьезно

Потерял он нюх в натуре,
Ввеледился вся братва,
Долго вслед сму кричали
Нецензурные слова.
Западно, в натуре, западно!



не кажется, что будет совсем неинтересно, если я стану углубляться в детали, рассказывая, на каком вираже и в какой плоскости можно подобрать ремонт, деньги, нитро, оружие и прочие фенечки. Именно поэтому я и не хочу разжевывать то, что вкуснее съест каждому персоналю и с аппетитом. Хотя, на вкус и цвет... Ну, вы сами знаете. Итак.

Что есть: отличная графика, цветовая палитра, музыкальное оформление, драйв и требовательность к системе. Заявленные минимальные требования гарантируют слайд-шоу. Игра «летает» только при наличии максимальной заявленной конфигурации компа, но чем она будет выше, тем будет быстрее и прикопнее.

Чего нет: привычной логики. Вот чего нет, того нет. А она вам не надола в реальной реальности?

Что нужно: оставить стереотипы: не синкерсовать, а тормознуть с «Тормозилками». Это весело. Поверьте.

Чего хотелось бы: Того же, что есть, но побольше, побольше, побольше. И разнообразнее. И еще одна просьба, личная. Красота, конечно, — страшная сила. Но не каждый пользователь в нашей стране может позволить себе GeForce 3, а на GeForce 2 игра идет с отвратительнейшими глюками. Может быть, стоит сделать игру оптимизированной под финансово-железные возможности земляков? Понимаю, что если бы не... тогда бы и не... Просто игра прикольная, хочется, чтобы она стала доступной для широких масс. Подумайте, ребята.

А за страну приятно — еще от одной нашей игры Европа офо-нареет, ИМХО. Там, глядишь, и все прилегающие острова.

Автор выражает благодарность Дмитрию «Melled» Адаеву за любезно предоставленный диск с игрой и за ответы на нескромные вопросы, в т.ч. гипотетические.

Olef KUBAK aka
Tampin

SPIDER-MAN 2

Разработчик: The Fizz Factor

Издатель: Activision

Жанр: аркадный экшен

Системные требования: Pentium III

600 МГц или Athlon 600 МГц,

128 Мб ОЗУ, 800 Мб места на харде,

16(32) Мб видео.

Вы ведь знаете Бэтмена, Супермена и Человека-паука? Что за наивный вопрос, ведь все их знают — супергерои, которые посвятили свою жизнь борьбе со злом, пришедшие к нам с маленьких цветастых книж-комиксов. Эти книги продаются массовыми тиражами, чтобы «родителям» супергероев жилось на свете вольготнее, кинорежиссеры и разработчики компьютерных игр то и дело оживляют их на экранах телевизоров и компьютерных мониторов. На сегодняшний день скопилось великое множество мультсериалов и художественных фильмов, повествующих о тяжёлых буднях супергероев, противостоящего очередному суперзлодею, жаждущему разрушения мира. Вот совсем недавно по экранам кинотеатров с большим шумом «прокатились» фильм «Человек-паук 2», а параллельно с выходом фильма господа из компании The Fizz Factor выпустили компьютерную игру Spider-Man 2: The Game...

Нару лет назад, где-то году в 2001-м, на свет вышла игра Spider-Man, первая по счёту. Игра была однозначно провальной: масса глюков и недоработок, не особо привлекательная и современная графика, «паручасовой» геймплей, а также ужасно корявое управление (игра портировалась с PlayStation 4) — в общем, этот неуловимый продукт никак не соответствовал ловкости и элегантности Человека-паука.

Через годик разработчики решили испробовать и выпустили сиквел Spider-Man: The Movie, чтобы хоть как-то искупить вину. Так оно и случилось: игра была захватывающей и интересной, красивая графика так и заигрывала в монитор, а ураганный геймплей с огромным количеством комбо-ударов буквально ошеломил игроков. Правда, не обошлось без дояки дёти в бочке меда — опять корявая портировка с недержками консольного управления, из-за чего игроку постоянно приходилось бороться с «умной» камерой.

На дворе 2004 года, выходит Spider-Man 2: The Game с заветной цифрой 2 в названии, третья повесть о «пауке». Некий учёный гений, доктор Октавиус, работающий на известную нам компанию «Оскорп», изобрёл способ получения энергии в огромных количествах, что, конечно, очень пригодилось бы людям. Октавиус прикрепил к своему телу четыре механических руки, которые должны были помогать доктору в его исследованиях, но как всегда что-то пошло не так, экс-

перимент вышел из-под контроля, а в электронном чипе, отвечающем за искусственный интеллект этих «лап», произошел сбой, после чего доктор окончательно шизанулся и стал маньяком Октопусом (в переводе — осьминог). Ему противостоит Человек-паук, который, как всегда, стоит на стороне добра и пытается любым способом остановить злодея. Но разработчикам этой парочки членство в гильдии показало мало, и в сюжет втиснули еще человека-исорота Rhino, девушку-тигрицу Пуму и таинственного Мистерио, которые в фильме не засвечены.

Итак, запустили игру. Приятно удивило то, что мы теперь не будем летать по крышам домов, а можем спокойно расхаживать по городу. Правда, теперь на самые высокие небоскребы мы уже не можем взобраться — невидимые стены и потоки не пустят ☹. Но если бы на том и кончались наши беды! По сравнению с классной, красивой и захватывающей экшен/адаптурой Spider-Man 2, которая досталась владельцам PS2, X-Box и Gamescube, нам подсунули дешёвую, безобразную, недоработанную и обречённую (!) детскую аркаду! Вот к чему приводит война ПК и консолей! Я в шоке, честное слово...

В меню мы видим пункты Новая игра, Загрузка сохранённой игры и Опции (сразу хочется подметить: управление сведено к минимуму, и обилием кнопок, как в предыдущих частях, нас не порадуток). Выбрав первый пункт, мы получаем паука в свое

распоряжение и приступаем к героизму: спасать невинных граждан и наказывать плохих парней. Нам предстоит выполнить девять миссий, никак между собой не связанных сюжетом. Побывать нам придется в разных местах, начиная от тюрьмы и банка, заканчивая офисами Оскорпа сооружениями Мистерио.

Почти каждая стычка с боссами (о них позже) начинается с автомобильной погони. Например, у Мери Джейн украли машину, а нашему галантному герою подобает ее найти. Или: местные злодоты на своем фуруго не отправились спасать заключенных из тюрьмы, а мы должны их догнать и проучить. Кстати, забавный прико: если автомобиль от вас слишком далеко оторвался, миссия... нет, не окажется проваленной — беглец останется, чтобы вас подождать ☺!

На упаковке диска было написано что-то вроде «массы побочных квестов». И так, докладывая: «масса побочных квестов» отсыкивается на улицах и крышах в виде синих кружков, на которые нужно наступить (а-ля GTA 3), после чего активируется какое-нибудь нехитрое задание, в большинстве случаев — пролететь по всем чекпоинтам до окончания времени или собрать красивые жетоны, разбросанные по улицам. Хотя иногда попадаются и более изощренные: «заочить» преступника, который украл сумочку у какой-нибудь жительницы города. Если вы не успели выполнить эти боковые квесты во время прохождения кампании, хотя и очень



хотелось, не расстраивайтесь: после прохождения миссии вы можете загрузить любой из сейвов (каковые, конечно, происходят автоматически на контрольных точках), что приведет к началу так называемой «свободной игры».

Насколько мы помним, в предыдущем «Спайдермене» герой пускал паутину неизвестно куда (известно, впрочем, — в небо), чтобы быстрее было перемещаться по городу, но теперь отдельную клавишу с этой функцией у нас отняли, взамен предложив иной метод передвижения. Хм... Не знаю, к добру ли это, но теперь человек-паук может раскачиваться на специальных паутиноподобных кружках, спокойно ВИСЯЩИХ в воздухе! Такие «паутинки» можно наблюдать по всему городу — между домами, над башнями или на перекрестках улиц.

В качестве клавиш управления в нашем распоряжении всего три кнопки (не считая перемещения)!!! Первая отвечает за удар, использование, пускание паутины — во врагов, на стены — и за «паутинки перемещения». Если вам уже стало интересно, каким образом одна клавиша отвечает за такое обилие действий, поясним. Все очень просто: весь этот богатый ассортимент накрепко привязан к ситуации — как только вы наводите на дальнего врага свой паучий прицел, появляется надпись «web», и тогда вы сможете заматывать его в паутину, а если противник уже возле вас, то появится надпись «attacks», и тогда наш герой его просто ударит, и т.д. На второй клавише мышки располагается прыжок. Пробег — блок, спасающий от любой атаки.

Очень «порадовала» система комбо-ударов: в меню Опции приведен их полный список, включающий аж ДВЕ разновидности! Это баблджамп, который осуществляется двойным нажатием на «прыжок», и удар в воздухе — прыжок+удар. ВСЕ! Это конец! Если вам дорожит комбо из предыдущих частей «Спайдермена», вам не повезло. Нету ни, комбо этих, нет вообще. Есть три вида ударов и дурячки три возможности для применения своей гадкой липкой паутины. Нам доступно лишь заматывание врагов в коконы, цепляние за стены и висельные паутинки и стрельба по турелям и компьютерам. Последнее настолько тоскливо, что выть от горя хочется — чем быстрее будете тыкать пальцем в клавишу, тем быстрее будете стрелять, поскольку скорострельность у «паутиномета», как у хорошего пулемета!

В этой части наш Человек-паук, простите, паук научился переходить в режим ярости: при каждом блокированном ударе у вас появляется желтая линия, которая начинает мигать, достигнув максимума. Теперь при встрече с врагами эта линия будет убывать, но вы станете гораздо сильнее и сможете выносить гадюк с одного удара. Этот режим сопровождается странным синим свечением полос костюма, что по эстетике очень напоминает Трон 2.0.

Противников у нас много, но все они клонированы злыми разрабочниками. Фактически всех врагов можно поделить на 4 группы: мелкие бандиты, большие телохранители (это я их так называю), защитные энергетические турели и боссы. Бандиты — это простые ламеры, никакой угрозы не представляют, даже атакуя толпами. Кстати, иногда у бандитов бывают пистолеты... Такие себе энергетические пушки, выдварапанные из мультяка от Looney Tunes по марсианину со смешным шлемом. Телохранители — это уже сила, если нападет больше двух, нужно прятаться, ибо хелсы выкачивают они очень реэво. Турели — фигня, если честно: просто постреляла паутиной и пошел дальше.

А вот на боссах остановимся подробнее. Этих тварей просто так убить невозможно, нужно найти их слабое место, ахилесову пятю. Поздравляю вас, геймеры — самостоятельно ее искать вам не придется. При каждой стычке с главной бжой вам показывают картинку с инструкцией (что-то вроде странички комикса), где нарисованы ваши победоносные действия. Кстати, боссы какие-то торmented: сделав одну комбинацию ударов, они впадают в раздумье («Зачем я это сделал — ему же больно») ☺ на несколько секунд, отчего становятся уязвимыми. Странно все это...

ИИ противников практически напрочь отсутствует. Групповых тактических атак не существует, все к нам бегут по кратчайшему пути (слава богу, хоть в стенах не застревают).

Графическое исполнение игры просто ужасает. Эти здания, модели, анимация... Кошмар. Игра выглядит как плохо нарисованные картинки, а лица персонажей — это вообще ужас, летящий на крыльях ночи — просто смазанные фотографические тексту-

ры. Вообще-то они очень напоминают реальных актеров фильма, но себя увидеть таким в этой игре я бы не хотел. Анимация очень дерганая и некрасивая. У автомобилей шестипульсовые колеса, а про взрывы просто не хочется вспоминать. Коротко говоря, в прошлой части «Паука» графика была



во много, очень много раз лучше!

Звучка игры просто... гм, несравненная. Люди на нас не обращают абсолютно никакого внимания, а если мы их заденем, они бросают реплики, вроде: «Что, у вас нету никакого чутья паука?» После третьей такой фразы хочется затеять уличный массакр. Стрельба паутиной напоминает звук водяного пистолета, отчего немного чувствуешь себя идиотом.

Вместо вывода...

Вместо хорошей игры нам подсунули отстой. Если у вас возникнет вопрос «брать эту игру или нет», я вам уверенно отвечу — НЕП! Не вдумайтесь покупать это, а если будет возможность то... обойдите десятой дорогой.



P.S. От редакции. При всех своих недостатках, вторая часть «Человека-паука» умудрилась вырваться в топ-ten по продажам в Америке. Все-таки у них очень развито общество насильственного потребления: за океаном очень любят покупать то, что им навязывают рекламой, не слишком обращая внимание на качество

WARLORDS BATTLECRY III

AntDroid antkov@ukrpost.net

Разработчик: Infinite Interactive
Издатель: Enlight Interactive

Системные требования:

✓ минимальные: P3-450, 128 Мб
ОЗУ, 1.2 Гб на диске, 16 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P3-600, 256 Мб
ОЗУ, TNT 2 32 Мб

История, рассказанная заново

Главным-давно, в те далекие времена, когда агенты ДЗВР еще только выбирались пешком из-под стола, а самого департамента не было и в помине, начала свое шествие по миру пошаговая стратегия **Warlords**. Надо признать, что у разработчиков сразу хватало запала аж на три части. И последняя явно смахивала на шедевр, становясь в один ряд с *Heroes of Might and Magic*. Но время шло, фанаты ждали продолжения, а оно все никак не шло... Не шло — и все тут. Тогда поклонники заявили, мол, или выдавайте на-гора игру, или уйдем играть в *Disciples*. Делать нечего — не терять же тех, кто тебя кормит. Тогда на прилавках появился продукт с интригующим названием **Warlords Battlecry** и неожиданным ярлычком: *Стратегия в реальном времени*. Ну что же, опять нас обманули, — решили мы тогда и с горя сели играть... А встать уже не могли — затнуло, как Кертиса к пивному ларьку, за уши не оттащишь.

Игра привлекала своей необычной игровой системой. Еще задолго до *Warcraft III* здесь была реализована такая фишка, как *Герой в RTS*. В самом широком понимании слова, то есть герой стал одним из самых незаменимых юнитов на поле боя, и от того, как будет он прокачан, зависело многое. А в каком направлении его развивать — тут поле для действий было непознаемое: более дюжины рас и куча классов. А кроме того, баланс, который так и хочется назвать «идеальным». За кого бы мы ни стали играть, нам так или иначе удалось бы доказать непобедимость и преимущества своего выбора, своей тактики, своего героя. Добротный нелинейный сюжет ярко проступал на фоне тупого рубилова на просторах Этерии. Чтобы скрыть ожидание *Warlords IV*, разработчики порадовали нас, выпустив *Battlecry II*, которая опять же превзошла все ожидания. Поэже уже состоялся долгожданный релиз *Warlords IV*, в чем-то удачной, в чем-то нет. Но нам было уже глубоко все равно — мы ждали *Battlecry III*... И таки дождались.

Battlecry II, которая опять же превзошла все ожидания. Поэже уже состоялся долгожданный релиз *Warlords IV*, в чем-то удачной, в чем-то нет. Но нам было уже глубоко все равно — мы ждали *Battlecry III*... И таки дождались.

Этерия, любя, я вже йду до тебе

Ну, с чего начинать описание третьей части полюбившегося сериала? Именно с того, что больше всего зацепило в первой и второй — с сюжета и игровой системы.

Видимо, у ребят и девушек из Infinite Interactive стало традицией кардинально переосмысливать роль сюжета в каждой новой игре. Теперь он подан с а-а-а-всем оригинально. Нас не ведут строго по сюжетной линии. Нам предоставлен континент Этерия и куча транспортно связанных между собой локаций. Перемещаться по ним мы волюны как хотим, походя занимаемся теми заданиями, что на нашу долю выпадают; кое-где попадаются и сюжетные квесты. В зависимости от того, какую из 16 рас выбрать в начале, будет зависеть и геополитическая обстановка, меняться сюжетные и несюжетные квесты и диалоги. Ну, чтобы справиться с любым заданием, нам предстоит провести генеральное сражение на этой локации (а то и не одно). А пока загружается сражение, можно почитать отрывки из истории здешинего мира. Довольно увлекательно, я скажу.

Ну а так как игра является все же RTS, как ни крути, сражения занимают чуть ли не 9/10 игрового времени. Основной стартовой единицей является герой. Выбрать

есть из чего... Это, как уже упоминалось, 16 рас и 28 возможных классов. Разработчики несколько изменили систему генерации персонажа. Теперь его мы создаем сразу, а не зарабатываем знание опытом. Бесполозых классов, кстати, в игре нет. От вашего выбора будет зависеть и тактика игры. Можете стать непобедимым райтером, способным быть ударной силой

всей армии. Или магом одной из множества стихий, более чем эффективно поддерживающим свои войска (эх... жутко хочется отметить *магию хаоса* — стоило мне повоевать на стороне орков, как она стала моей любимой, ибо полностью соответствует их духу... Например, она может случайно (либо в плюс, либо в минус) поменять параметры ваших войск, и при определенной доле везения из орды хиленьких гоблинов получим солдат, не уступающих по силе корням минотавров). А можем, ставши ловким торговцем, быстрее всех и без особого ущерба для кармана произвести толпу войска... Описывать нюансы можно бесконечно долго, но суть одна — выбор героя в начале определит всю тактику игры. Так что не стесняйтесь, экспериментируйте. В довершение ко всему, разработчики переработали систему навыков. Исчезло древо навыков, зависящих друг от друга. Теперь есть отдельно четыре параметра: *Сила* (отвечает за количество НР, максимальное повреждение и регенерацию), *Ловкость* (скорость, защита, сопротивление магии, скорость преобразования задний), *Интеллект* (мана, регенерация маны, эффективность магии и



начальный опыт солдат), *Харизма* (мораль, количество солдат в отряде, скидка на цены и командный радиус).

Кстати, про *командный радиус* — это одна из характеристик вашего героя: на каком расстоянии слышен его громогласный клич. Солдаты в этом радиусе получают некие бонусы. Ресурсы, кстати, добываются интересным образом. Шахты мы не строим (их четыре типа: кристала, камень, золото, железо), а захватываем уже существующие, тогда они нам начинают приносить постепенно прибыль. Можно шахту не захватывать, а просто разрушить — тогда получим некоторое количество ресурсов быстро, без лишней траты времени. Кроме того, захватывать можно любые вражеские постройки. С этим связан один тактический маневр. В *магии алхимии* есть престейший spell, мгновенно преобразующий здания в командный радиус. Все, что от вас требуется, — это прорваться в расположение базы противника и нажать заветной хоткей. В случае успешного каста — базы у врага как не бывало...

Кроме параметров, у каждого героя, в зависимости от его расы и класса, есть собственный набор навыков, какие-то повышаются с каждым уровнем и могут здорово подсобить в битве.

А на всех просторах Этернии вашего героя сопровождает отряд приверженцев, набранный из особо успешных в бою воинов. Теперь их очень выгодно держать при себе, ибо максимальный уровень солдат ограничен цифрой 20 (а не 7, как ранее). Особо удачливые, дожившие до высших уровней, вполне способны составить конкуренцию даже героям.

Конечно, герой без войска много не навоюет, особенно поначалу. А тут и всплывает выбор воюющей расы. Их всего 16.

Импери — королевство людей, славится осадными орудиями и магами, основное их преимущество заключается в том, что они могут нанимать наемников других рас.

Рыцари — еще одно королевство людей, знаменитое своей кавалерией.

Нежить — она и в Этернии нежить, если ей дать развиваться, то пиши пропало — рыцари смерти и личи все решают.

Гномы — медленные, но очень мощные, кроме того, обладают самыми дальнобойными стрелками.

Варвары — ну, самый дикий народ: войска дешевле и их много, кроме того, могут строить сразу более одного титана.

Минотавры — воинственная раса, обладает мощнейшим юнитом — *Королем минотавров*, кроме того, все их юниты (включая героя) летачес, пожирая живность, нисходя по полям сражений.

Орки — наши старые зеленые друзья, промышляющие войной, их эффективность против всякого рода стрелков внушает почтение, кроме того, в их армии хватает больших и мощных солдат.

Высшие Эльфы — культурная нация, знаменитая своими копейщиками и легкой кавалерией.

Лесные Эльфы — ну совершенно дикий народ, с неимоверно мощными юнитами вроде *трантов* и превосходными лучниками.

Темные Эльфы — короли партизанской войны и всяческих неприятностей, знамениты убийцами и злыми стражками, способными становиться невидимыми.

Феи — мелкий, но бойкий народец, армия слаба, но ее много и она ОЧЕНЬ быстрая (из разряда армий, поначалу пробавляющихся крестьянским ополчением).

Темные Гномы — сами не воюют, за них это делают артиллерия и големи. Тот же номер, что и с нежитью: давай развиваться — потом не остановишь.

Демоны — обладают довольно мощными войсками, причем быстрее всех могут строить летающих юнитов, что может сильно способствовать рашу.

Сирансы — ящеры, эффективны своими толстыми и жутко голыми динозаврами, а также самыми дешевыми магами.

Рой — толпа насекомых, берет не столько качеством, сколько количеством.

Повелители Чумы — в основном представлены всякими слизняками и медузами, с мощной магией. Тут надо бы сказать об очень приятной особенности, которой еще не было ни в одной другой игре. Это громадный ассортимент моделей поведения, которые можно выставить своим войскам для максимальной эффективности бо-

евых действий. Представлены самые разнообразные варианты: юниты по карте и уничтожать все, что «пахнет» чужим духом; отступать на базу, когда останется 25% здоровья; преследовать врага до полного уничтожения с применением атакующей магии; держать позицию с применением защитной магии и т.д.

Кстати, от части к части я постепенно утверждаюсь в мысли, что почти все население Этернии было позаимствовано из мира Вархаммера, и это касается не только рас в общем, но и юнитов в частности. А воевать можно не только родной нацией героя, а еще и теми, с кем вы умудрились заключить союз. Так, Вождем минотавров вполне может повести за собой полки нежити — все зависит от желаний и предпочтений игрока.

О хорошем зрении и слухе

Ну, окончив с геймплейной частью, пора перейти к мультимедийной. Думаю, что шикарейшие саундтреки к играм от Infinite Interactive не нуждаются в представлении, их нужно слушать — и все тут.

А вот звук и графика несколько подкачали. Право, в середине 2004 года уже не этично пользоваться тем же движком и озвучкой, что были в первой части сериала. Я, конечно, не спорю, озвучка юнитов прикольна, под стать «Варкрафту», плоский движок — самое то для такого типа игр, лучше всякого гадкого 3D. Но ведь хотелось бы улучшений, да побольше, а их-то всего ничего... Ну разве что меню иначе выглядило, да пару новых портретов появилось. Да уж... Игра уже нахватала ворох всевозможных наград. Она качественна, интересна — но



ведь даже шедевр, особенно с гордым номером три, под стать хоть изредка переодеваться. Некоторые даже стали называть Warlords of Battlecry III вторым аллоном к оригинальной игре. И в чем-то они оказались правы. Очень хочется верить, что к будущей четвертой части приложится еще и новая графическая одежда.

Выводы по одному

Видно, я вас малость пригрузил своими жалобами — вы, кажется, совсем скисли. Небось, думаете: ну ее ко всем чертям, эту игру, давайте играть во что-то более современное. Нечего носы вешать, и ими же воротить. Игру нужно покупать. Мало ли, графика старовата... Старый конь борозды не испортит! Тем более, что это не самое-то и главное в таких играх. А вот добротность стратегической части, выделка сюжета, баланса, игровой системы вполне способны возвести Warlords of Battlecry III в ранг игр, диску с которыми лежат дома на полочке и никому не отдают, потому как время от времени нетнет да и хочется установить этот наркотик на винчестер и играть, играть и еще раз играть — как завещал нам дедушка Ранд.

Никита РЫКОВ aka Nik nik21@inbox.ru

NITRO
FAMILY

У жанра action развился гемморой. С каждым новым релизом или даже анонсом в головах игроков все больше укрепляется мнение, что интеллигентные и культурные акшены появляются исключительно из-под пера опытных разработчиков, в то время как дебютанты горады спать, в лучшем случае, немняемого уголовника, после каждого слова харкающего в игрока через монитор. Вереница пропалающих мимо зомбированных тел Augustus'ov и «Терминаторов», закованных в наручники, к сожалению, наглядно подтверждает это утверждение. К пулей горечи выясняется, что новичков в наше время намного больше, чем именитых компаний.

Очередной кусок фекалий, протисте, проект в жанре action, носит почти гордое имя **Nitro Family** и бахвалится своим южнокорейским происхождением. И снова дебют. Да, видимо, эффектно выходить на игровую арену в первый раз умеют только отечественные и германские компании...

Смердит тухлятиной уже от имени издателя. Отъявленные мерзавцы, халтурщики и неудачники из **ValuSoft** не изменили своим принципам и на этот раз, взявшись издавать игру, заведомо обреченную на провал. Разработчик тоже не очень далеко ушел от коллеги по цеху — не имеющая даже сайта корейская компания **DelphiEye** вряд ли рассчитывала выпуском напорч вторичной игры завоевать признание геймеров. Непонятно, каким боком в это собрание лузеров вписалась уважаемая компания «Акселла», задачей которой (неизвестно, правда, за какие грехи) стало распространение корейской скверны (никакого расизма, не думайте!) на территории стран СНГ.

* * *

Назвать нашего сегодняшнего гостя полноценной игрой невозможно — читатели не поймут. Это скорее бедная и изначально неудачная пародия на культового «Сервезного Сэма», прирожденный дворцовый шут, мечтающий стать

королем. В Nitro Family нет оригинальных идей, нет новых находок (кроме, разве что, системы апгрейда оружия), нет даже собственного графического движка. Разработчики, видимо, долго брали уроки по основам оригинальности у создателей упомянутого Augustus'a. Весь налет творческого гения был израсходован на разработку игрового интерфейса, после чего сразу же приказал долго жить, освободив место банальному желанию наживы. Находчивые корейцы решили купить давно уже мертвый движок «Сэма» и дали ему по лбу чем-то очень тяжелым, в результате чего «труп» окончательно потерял ориентацию в пространстве. От картинки на экране монитора не побежит к тазуку разве что отборный махозист или человек, шесть лет пролежавший в коме. «Уловатость — наше все!» — вот те святые слова, из которых разработчики черпали вдохновение. Чтобы перечислить все недостатки местного графического оформления, нужно будет растянуть рецензию на четыре полосы, а этого уже не поймет редакция. Буду краток: размытые до ужасного текстуры, уродливые модели врагов, уловатость всего окружающего, отвратительные спецэффекты, вода, напоминающая канализационную. Продолжать перечень?

Из удербоного качества графики, как ни странно, вытекает еще один недостаток: на современных машинах игра демонстрирует такую прыть, что «спидмоут» кадров в секунду начинает неумолимо зашкаливать. В закрытых помещениях наш персонаж носится со скоростью гоночного болида, ударяясь об стены и отскакивая от них, как теннисный шарик. Оно и неудивительно — внутреннее убранство редких зданий выполнено в стиле минимализма — никаких деталей интерьера, только выкрашенные в один цвет стены и потоки. На свежем воздухе, который свежим можно назвать лишь с большой натяжкой, дела обстоят несколько лучше, и бет нашего протеже начинает напоминать метания раненого в мочку уа леопарда. «Позвольте, как же так, ведь игра-то современная, значит, и требования должны быть соответствующие», — возразит читатель. Так-то оно так, но разработчики, видимо, осознав всю безысходность ситуации, решил порадовать хотя бы владельцев слабых компьютеров... Но я очень сомневаюсь, что даже при отсутствии видимой альтернативы с аналогичными системными требованиями кто-то будет пытаться в это играть. Ведь намного более адекватный Breed, также лояльный к машине, еще никто не отменял...

Вы любите сложные, красивые и интересные урнови? Помните, какие прекрасными по проработке были локации в Serious Sam? Забудьте. Похожие, как братья-близнецы, все арены выстроены в едином стиле прямой кишки, а строительные блоки на размазанных текстурах повторяются через каждые тридцать метров. Лишь в редкие моменты, символизирующие, видимо, кратковре-



менное прояснение неба над Кореей, нам разрешают немного отойти от рельсового маршрута и собрать в ночном закутке пару бонусов, взорвать несколько мусорных бачков, чтобы из них выпали уложенные на тарелочку фрукты, жареные окорока и огромные куски ветчины. Да, видимо, корейцы решили перевернуть устоявшийся образ постапокалипсиса, нарисованный мастерами из Black Isle, — столько еды, сколько местные наркоманы выбрасывают в мусор, не было во всем Fallout'е.

* * *

Сценарист честно отработал все свои три с половиной доллара гонора, но потом, видимо, решил отпраздновать по-лучку и все переписал сначала. Итак, у нас имеется Виктор Чопки, владелец лица, явно не обезображенного интеллектом. Но зато он умеет стрелять из двух гранатометов одновременно (!) и носит на спине мягкое кресло для супруги. Мария Чопки — жена Виктора, мастер в дресслерске животных, идеально владеющая кнутом и восседающая на шее у мужа. В набор также вошли: сын семейства — вождь краснокожих (1 шт.), и подпольная организация Golden Bell (1 шт.) производящая наркотики «здоровая семья», от которых местному населению сначала становится очень хорошо, а потом — очень плохо. И все бы ничего, так и жила бы террористическая нечисть рядом с семейством суперменов, но в один прекрасный день к дому наших героев подкатил старый фургон и увез «младенца» (вы бы видели его лицо!) в неизвестном направлении. Естественно, любящие родители не могли оставить свое чадо на растерзание наркоманам и отправились на поиски, прихватив с собой весь арсенал огнестрельного оружия. Гениально, правда?

По мере продвижения по линии сюжета выясняется, что младенцы необходимы похитителям для изготовления противоядия от наркотиков. И все это происходит на протяжении просто-таки огромного количества уровней, пройти которые под силу разве что редкому гейм-обозревателю. Нет, не из-за сложности, что вы? — убить всех малополигональных кретинчиков, которых на уровне местами бывает считанные единицы, с легкостью сможет даже заведущий псих-лечебницы. Но проходить до конца никак...

* * *

Местная фауна довольно разнообразна — от банальных наркоманов до несущек-переростков. Не обошлось и без крупного рогатого скота — на протяжении всего первого уровня вас бледной тенью отца Гамлета будет преследовать огромный толстошпун, метаящий валуны. Но корейский разработчик и здесь приготовил нам сюрприз — ослабевшие руки дизайнеров не смогли выгнать оригинальных монстров, в результате чего местный bestiary совершенно идентичен «Сервизному Саму». Наспех переодетые в новую текстуру *профессиональным корейским модельером* куски фарша совершенно не чураются своего внебрачного происхождения и строят дикие рожи, выплывавшая на игрока все прелести своей трупотолерантности.

Не сложилось также и с количеством противников. Пара «веселых человечков», находящихся под контролем дури, подкакивает вас за каждым поворотом, чтобы бесславно погибнуть после первого же выстрела в мишень. Привыкший к такой обстановке игрока растормошит концовка уровня, когда на вас сплошной кучей несется сотня полумозных идиотов. В этот момент сплывающая на шее жена при наличии специального топлива способна совершить облет поля брани и нагадить атакующим на головы.

Оружия мало. Несмотря на то, что наш герой способен стрелять поочередно или одновременно из правой и левой рук (нажатием правой и левой кнопок мыши), ситуация выглядит критически. Судите сами, изначально нам доступно только три вида оружия — гранатомет, дробовик и совершенно бесполезный автомат. Есть, конечно, стволы из разряда «большая дура», но открываются они только через несколько уровней, поэтому вы запросто можете их не увидеть.

Для исправления тоскливой картины была введена симпатичная девушка-торговка, несколько раз на уровне поджидающая вас в укромном месте. Среди услуг, которые она предлагает, стоит выде-

лать «три сердечка», обозначающие, судя по издаваемым в этот момент звукам, глубокий интим. К сожалению, насобирать за игру двадцать бонусных карточек, которые открывают эту опцию, мне не удалось. Также предприимчивая леди предлагает купить у нее новое оружие или совершить апгрейд старого. Последние, по всей видимости, были придуманы разработчиками за пару минут и служат не более чем жалкой попыткой разнообразить геймплей.

Еще одной «оригинальной» чертой игры стала возможность делать комбо-атаки. Когда хрупкое тело очередного наркомана вымывает вывес, вы должны попасть по нему как можно больше раз, чтобы получить от невидимого спонсора лишний доллар. А из-за странной физики делать с ненормальными супостатами такие фокусы не составляет большого труда — враги не стесняются переходить в режим свободного полета после каждого, даже самого примитивного попадания из дробовика.

Настроение поднимает появление галлюцинаций. Понимаете ли, наш герой — существо крайне добродушное, и поэтому после продолжительной скотобойни ему становится слегка не по себе. Помутнение рассудка, окружающий мир в белых тонах и жуужание в ушах музыки, претендующей на роль успокоительного, погружают Виктора в состояние зифирной. Происходящее завораживает и компьютер, в результате чего начинается такое slo-mo, которое не снилось героям «Матрицы» даже в кошмарах. Начавшиеся тормоза подхватывают предусмотренные самими разработчиками замедление времени, в результате чего скорость происходящего на экране ужаса опускается практически до нуля.



Помнится, у многих журналистов вызвало восторг появление в демо-версии песни группы Offspring, звучащей в качестве фоновой темы для первого уровня. Смело вас заверить — это единственная композиция в игре, не вызывающая отвращения. Со звуком дела обстоят аналогичным образом — гудит где-то на фоне, окончательно подчеркивая убогость происходящего на экране.

На фоне всего этого ширка положительные эмоции вызывает лишь локализация, выполненная компанией «Акселл». Несмотря на то, что работы для нее было не так уж и много, сделана она на славу. Шрифты подобраны очень качественно, а голоса актеров на уровне выше оригинала. Но переводчики, к сожалению, не могут прикоснуться к внутренностям проекта, поэтому восприятие происходящего улучшается, а сама игра — нет.

* * *

Исходя из всего вышесказанного, вырисовывается единственно верный вердикт — на славу. Приговор окончательный, обжалованию не подлежит.

Р.С. Ах да, еще капля положительных эмоций вызывала вступительный ролик. Но это тоже по большей части засауга «Акселл»...

Георгий САНДУА aka Жорик

SPARTAN

Разработчик: Slitherine Software
Издатель: JustPlay
Жанр: TBS с реалтаймовыми боями
Системные требования:
минимальные: P-300, 128 Мб ОЗУ,
8 Мб видео;
рекомендуемые: P-700 (и выше),
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Новая жизнь
старой сказки

Жили-были разработчики. Обычные такие разработчики, ничем особо не выделялись, кроме того, что очень любили стратегии. Особенно пошаговые. И вот, та трава была хорошей, то ли чай слишком крепким, история об этом упоминает, но решили они сделать игру. И не просто игру, а Игру, такую, чтоб всех на британский флаг порвала, чтоб из магазинов се разматывали еще до попадания на прилавок, чтоб геймеры круглосуточно от нее оторваться не могли... Стратегию, разумеется... Подумали они, подумаю — и решили взять самое лучшее из всех тех игр, в которые играли, слить в одну, перемешать и выдать на-гора. Значит, сели они и давай строить концепт:

— Надо смотреть на лучших. Например, на 3DO. На Героев ихних. Надо сделать карту мира и передвижение героев, как там. И фанаты, считай, уже наши, — сказал первый.

— Но нельзя забывать о действительно гениальных находках других игр. Например, серии Total War. Есть хорошая мысль: надо сделать битвы, как в *Shogun*, — отвечал второй.

— Да, *Shogun* — это очень круто, хорошо бы еще и разбить карту на провинции, тогда вообще отпад будет... А города — это будут их столицы. Захватили столицу — захватили провинцию, — размышлял третий.

— Нельзя забывать о серии *Master Of Orion*, — вставил четвертый. — И о дипломатии. Сделаем дипломатов, которым, как и в МОО, можно отдавать приказы о различных действиях: саботаж там, шпионаж... Только назовем их как-нибудь по-другому, чтобы не заподозрили, и все будет ОК...

— Эй, а как же серия *Civilization*? — вопрошал пятый. — Надо же и оттуда что-

нибудь сп... Э-э-э... Позанимствовать. А то она в обиде останется — от всех остальных в нашей супер-мега-турбо-игре что-нибудь да будет, а от нее ничего... Давайте возьмем у нее торговлю, только максимально упростим ее — нам все равно, а им приятно...

Поразмышляли они, поразмышляли — и сели творить...

Жили-был геймер. Обычный такой геймер, любитель мозгами пораскинуть. В переносном смысле. И вот, когда мозги особенно остро чувствовали необходимость раскинуть, а раскидывать их было некуда, пошел геймер искать игру, которая бы ему в этой непростой ситуации помогла. Долог ли, коротко ли блуждал он по свету, пока не наткнулся он на Spartan. «Стратегия, пошаговая, с добичей ресурсов, строительством сооружений, в том числе таких знаменитых, как афинский акрополь, храм дельфийского оракула или Колосса Родосского, торговыми соглашениями, сбором податей, шпионажем, диверсиями и многим другим», — значилось на коробке. Мозги радостно оживились: мол, есть где раскинуться — и потребовали немедленного приобретения...

Наша песня хороша...

Звестно, что Spartan является прямым потомком игр *Legion* и *Chariots of War*, которые были выпущены той же Slitherine Software. Но если разработчики игр обычно умеют в процессе работы над новыми продуктами, то попутно Slitherine создать хорошую игру на историческую тематику напоминают древнегреческий миф о Сизифе: мастерят они, вроде бы стараются, сюжеты качественные берут, а все равно ничего не выходит. Вроде бы все компоненты игры по отдельности хороши, а в комплексе... Но об этом далее.

Итак, принес геймер игру домой, проинсталлировал и уселся перед монитором. Первым делом его обрадовал ролик, повествующий о подвиге трехсот спартанцев, по качеству не уступающий перенатанной в MPEG вихарски трехлетней давности. Поругав для порядка пиратов за качество ролика, Киевводоканал за отключенную воду и Майкрософт просто по привычке, геймер потыкал в коробке и обнаружил, что диск-то лицензионный. Значит, пираты тут ни при чем... «Ладно, — решил он, — ролики в стратегии все-таки дело десятое. Пропустим», — и запустил первую кампанию...

И увидел он это творение, так сказать, в действии, и офигел так, как не фига никогда... Обнаружив, что во время боя войскам можно отдавать аж три приказа: *наступать*, *отступить* и *сбор*, от которого вообще не было никакого толку, требующие разброса мозги обиделись и отправились спать. В то же время историческая составляющая...

От мозгов:

Если уж говорить об исторической составляющей, то начать следует с того, какой исторический период охватывает представленная игра. А охватывает она период с 1050 года до н.э. до примерно 450 года н.э., то есть времена объединения Греции, ее становления в качестве «мировой державы», пиратские походы, а самое главное — войны жителей Эллады против Персии. Одной из таких войн, кстати, и посвящена самая большая кампания игры. Всего в игре их насчитывается более десятка: от достаточно примитивных обучающих до просто гигантских, карты которых охватывают практически все Балканы и Малую Азию. Но огорчу: никаких исторических лич-



постей, вроде персидских владык Дария, Ксеркса и Камбиза, равно как и греческих царей-военачальников Леонида, Фемистокла или того же Перикла, вы в игре не увидите. Также вы не увидите и самых знаменитых сражений, как-то: битва при Фермопилах («300 спартанцев»), опустошение Аттики и проч.

Хочется также упомянуть, что когда бы вы ни начали играть, будь то в 900-м году до нашей эры или в 450-м нашей, ваш город (или города) все равно будут представлять из себя убогие деревушки. Вообразите, каково, очутившись в эллинской эпохе, узнать, что наши предки почти за 600 лет не сделали ничего путного, и нам придется начинать все с нуля.

Ничего плохого нельзя сказать о проработке эллинских народов. Да, по умолчанию все народности проживают на соответствующих этнических территориях, но выбрав, например, остров Лесбос, мы спокойно можем поселить туда спартанцев либо афинян ☺. Всего в игре насчитывается 100(!) этнических групп и фракций. Жаль только, отличия между ними минимальны.

Также в игре есть «эпидея» — игровая энциклопедия, которая повествует о том, какой ресурс где добывается, какой юнит где строится и тому подобное. «Педия», кстати, проработана достаточно неплохо.

* * *

Надеясь на если не красивую, то хотя бы приятную графику умерла в страшных муках после битвы в 3D-режиме, когда по квадратному песку бегали те же разноцветные кучки, но уже не пиксели, а полигоны; надежда на реалистичность — после того как метатель копыя из пяти пять раз промахнулся по стоящему в трех шагах воину (далее его просто закололи), надежда на хороший искусственный интеллект — после массового сражения «стена на стену», где воины обеих армий формируют очередь к бою, стоя без дела за спинами сражающихся и ожидая, пока кого-нибудь из них убьют, чтобы занять его место, не стараясь при этом окружить врага или применить какой-нибудь другой тактический ход. В запасе надежда больше не было. Раз и навсегда решив пропускать бои, дабы не подвергать свою психику такому испытанию, геймер сосредоточился на стратегических моментах: управлении городами, торговле и дипломатии. Прикидываясь спящим моэти, приоткрыв правый глаз, с недоверием следил за происходящим...

Строить в разных городах одинаковые здания нашему герою быстро надоело, и он решил посмотреть, что же тут с дипломатией... Обнаружив, помимо возможности посылать своих дипломатов к различным народам и отдавать им приказы, возможность «отличать» послов иных народов путем их ослепления, кнупления или отрубания головы, геймер довольно долго издевался таким образом над одним отдельно взятым народом, но они присылали все новых и новых послов, совершенно не намереваясь отомстить за такой геноцид. В конце концов и это ему надоело, и он вышел в окно торговли. Что ж, продавать и покупать различные ресурсы умели давным-давно, ничего удивительного и здесь обнаружено не было...

Прим. моэтов 2: И воддитием мы полас великий...

Система управления городом практически начисто содрана с *Legion'a*. Для тех, кто в данную игру не играл, немного поясним, как у нас обстоит дела с градоправительством. Экран города — точно такой же, как и у предшественников *Spartan'a* — *Legion'a* и *CoW*, все изменения заключаются в косметических доработках дизайна *сити-скрина*. В общем, с самого начала мы имеем голую пустошь с одним-двумя базовыми зданиями, остальные «открываются» по мере успехов ваших ученых на ниве науки (о научной деятельности нашего народа мы поговорим чуть позже). Здания служат для производства ресурсов, строительства юнитов, обеспечения жилища крестьянам, которых, кстати, можно отправлять на общественно-полезные работы простым щелчком мыши, а число трудяг, вкалывающих на объекте, будет индифферентно поверх здания. Не напоминает *Civilization*? А если задаться целью, то в этой игре можно найти компоненты всех известных ТБС — *Civilization*, *Master of Orion*, серии *Heroes* и *Total War*. Нужно иметь нешуточный талант, чтобы из компонентов лучших в своем жанре их склепать такое страшилище.

В этих же городах можно строить юнитов. Всего в игре их уйма, различаются они по индикационным иконкам и очень ред-

ко — по характеристикам. Также есть некоторые исторические неточности, и это было бы простительно, если бы причина их введения крылась в заточке баланса. Что ж, тут разработчики пошли наиболее верным и простым путем. Баланс идеальный: юниты у разных стран практически идентичны по всем характеристикам...

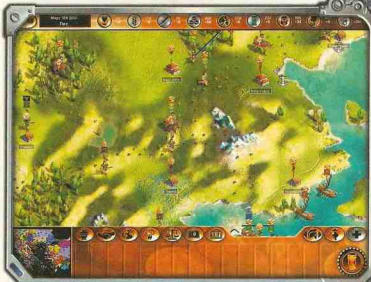
Присутствует и наука — сажая жителей в университеты, мы можем заставить их работать на этой ниве, изредка принося результаты в виде новых зданий (или возможности усовершенствовать старые) и бонусов к тем или иным параметрам. В соответствующем экране можно распределять объем научного потенциала, направленного в ту или иную область исследований...

Ах да, ну вот и вывод о системе менеджмента городов: ничего нового — полное отсутствие оригинальных идей.

* * *

Долго ли, коротко ли маялся наш геймер, но шашечки применение этой игре: запускаете, выключаете монитор, блокируете компьютер, включаете колонки и слушаете музыку, которая является едва ли не единственным плюсом данной игры...

Вот так, лежа на диване и слушая музыку, наш герой



вспомнил страшную сказку, под стать игре, о нехорошем докторе Франкенштейне и его монстре, сделанном из частей тел различных людей. И понял он все, и сделал умный вывод.

Вывод

В результате многих экспериментов было доказано, что человек может привыкнуть почти ко всему: к яду, к холоду, к разреженному воздуху. Можно привыкнуть и к *Spartan*. Но нужно ли вам это, если есть старые, но лучшие игры в этом жанре, — решаете...

Проанализировав все аспекты игры, можем сказать, что *Slitherine Software* и в этом случае последовала своей вредной привычке — менять игровые декорации, практически не прибегая к переработке геймплея.

P.S. Недавно в Интернете появилась официальная информация о том, что к выходу готовится аддон под названием *Gates Of Troy*, который будет повествовать о событиях Троянской войны. То есть, готовясь к выходу он только у нас, западные геймеры уже восторженно оценивают это дополнение. В событиях аддона будут, кроме всего прочего, участвовать герои поэмы Гомера, но несмотря на то, что продукт разрабатывался явно с целью поднять рейтинг игры на волне популярности фильма, они не будут походить на героев, которых мы видели в «Трое». А потому, боюсь, *Slitherine Software* не сможет как-то поправить свой бюджет хотя бы за счет фанатов Орландо Блуа и Брэда Питта...

П. КЛЫМЫК (dan.9er)

RAYMAN[®] M

Разработчик: Ubi Soft Entertainment
Издатель: Ubi Soft Entertainment
Жанр: аркадная смесь
Системные требования: 500 МГц, 128 Мб ОЗУ,
16 Мб видео

Вы видели «Окна»? Нет, не те, которые нам в помощь Гейтсом придуманы. Не те, за лицензию которых нужно выкладывать деньги. Те, которые в телевизоре — в смысле, шоу-программа. Все-таки интересно иногда наблюдать за людьми... Даже не столько за теми, которые по ту сторону экрана, сколько за нами, зрителями. Странно ведь, стоит кому-то задать этот вопрос, он издает характерное: «У-у-у, такой отстой, это же бред, подстава и наигранные до тошноты нулевые сцены». После чего в самых мельчайших подробностях начинает пересказывать последнюю увиденную им серию.

К чему я все это говорю? Просто в мире, в игровом мире, нам приходится иметь дело не только с воздушными просторами, джунглями, двуручными мечами и оптическими призраками, есть еще такой вполне, казалось бы, безобидный жанр, как аркада. Иные брезгут им, не принимая всерьез, другие с пеной у рта способны часами доказывать ненужность всего вида аркадноподобных. И несмотря на все это, любой из них не прочь в обесценный перерыв с удовольствием грохнуть десяток-другой летающей, бегающей, плавающей дичи. Значит, не все потеряно. Значит, еще не время клеймить аркадные геймы как вымирающий вид.

Примерно так же думали парни из **Ubi Soft**. Выслушали претензии народа, да и продолжили серию игр о кролике-мутанте — **Rayman M**. А прошло-то ничего, не более года (плюс-минус пару месяцев) с момента выхода последнего творения Ubi Soft под названием **Rayman 3: Hoodlum Havoc**. Да, были еще и первая и вторая части, но не прижились они среди геймеров. Может, причиной тому некоторая туповатость геймплея, а может, просто не успели войти во вкус — все игры о Реймане проходятся на одном дыхании. Надо сказать, все предыдущие разработки представляли собой обычную аркадную авантюру. Вспомните восьмьбитные приставки наподобие Dendy и игрушки к ним. А вот Rayman M (не судите строго за определение жанра) — action. Геймплей, графика, звуковое сопровождение, наконец, жанр — всего коснулись перемены. Неизменным остался лишь ОН... главный герой всей серии игр.

Понять, с кого срисован облик, трудно. То ли перед нами заяц (но не Багс Банни — точно), то ли длинноногая собака. За-

ячьи уши, кстати, служат ему не только по прямому назначению, но и в качестве пропеллера. Очень смахивают на лопасти вертолета. Они способны некоторое время продержаться своего хозяина в воздухе и удачно приземлится. Короче, ушастое недоразумение. Откликается на кличку Rayman. Что отличает Rayman'a от всех остальных, так это своеобразное устройство его скелета. Обе руки, как и обе его ноги, не присоединены к туловищу! Rayman способен не только быстро бегать, прыгать, взбираться по стенам, скользить, летать, но еще и швыряться чем-то вроде fireball'ов. О них чуть позже.

У нас в стране имя этого уникальнейшего существа ни у кого не вызывает реакции. А оказывается-то, Rayman там за границей — довольно популярная личность. Вот вы знаете, кто такой колобок?! Вот точно также у них каждый ребенок скажет, что это за такое существо.

«М» — мясо!!!

Первый мой вопрос, который возникает еще до установ- ки, глядя на бокс с игрой — что же это за название такое? В смысле, по какому такому поводу туда вклепана буква «М»?

Вариант первый. «М» в Реймане — скрытый намек на то, что это Мульти... Мультифильм... короче, детский шутерок. Да простят мне почитатели этого великого жанра такое обидное для них слово. Детский! Возможно. А соответственно, никаких литров крови, медленно стекающих со стен, никаких шрамов, оторванных ушей и разбросанных протезов по уровню не намечается. Кто поверил в этот вариант интерпретации названия, глубоко ошибается. И убедится он буквально на второй минуте игры.

Вариант второй. По словам знающего народа, Rayman M вообще-то задумывался как отдаленное подобие мультиплеерных баталий. Не верьте. В игре даже нет возможности проверить свои силы по локальной сети. Впрочем, пункт сетевая игра присутствует. Все равно не верь-те! Это лишь возможность сыграть дуэля на одном компе. Один монитор, разделенный либо по вертикали, либо по горизонтали, одна клавиатура, четыре руки. Под аккомпанемент периодически попискивающего системного бипера. Впечатления от такой игры не самые лучшие. Недостаток масса, а положительных эмоций от такой игры — минимум.

Вариант третий. На самом же деле, самая правдоподобная версия (выведена опытным путем) происхождения букв «М» — от слова «Meat», или «Мясо» по-нашенски. Другого более приемлемого объяснения я не нашел.



Основа основ

В отличие от предыдущих частей с участием ушастого существа, в Rayman M нам предлагается несколько видов игры. Участники этих марафонских забегов открываются в меньшее число людей, когда пролежена очередная карта. Прошел карту — скупай пирожок и пройди следующую, чтобы открыть третьего/четвертого/пятого персонажа. И так пока не будут выполнены все предложенные варианты истребления противника.

Хотя иногда, чтобы выиграть схватку, совсем не обязательно кидать неадекват. Есть в Rayman M такие магические кристаллы, зовутся *Лумми (lums)*. Красивые, сверкают и переливаются на солнце. Лум — отличный источник энергии, отчего все живое население игры время от времени устраивает охоту за ними. Криогенная базака в лапы... старт. Закашывая под адакого Sub Zero и поливая противника льдом, собираем побольше Лумов. Часто обитателей не устраивают простенькие пушки. В таком случае дружно устраивается устрашающая боевая раскраска и смена скина модели. Все! Готово! Существа готовы выйти на арену уже не с крио-пушкой, а целым боекомплектном огнестрельного оружия. Всем квакерам посвящается ☺ Шаг влево, вправо — и... нет, не расстрел на месте, а наоборот, самый реальный шанс выжить. Секундное замешательство — и обугленное тельце, распавшись на тысячи тысяч кусков, разнесется ветром по всей карте. Вот и приходится носить, подбирать базуки, истреблять, снова подбирать, опять убивать, и так до пяти побед одного из участников.

Карты, локации... не столь важно. Важно, с кем мы воюем! Я еще не говорил о друзьях/врагах Реймана? Так вот. Специально для нас игра была дополнена десятком моделей фантастических уро... пардон, существ. Правда, насладиться мастерством всех сразу не получится, так как открываются они по мере прохождения игровых арен.

Каждый из предложенных восьми существ уникален по-своему. К примеру, если одиозные *Усы-бритва* и *Разорвайф* в скорости и проигрывают всем остальным участникам, то обязательно есть что-то, в чем равных им нет. Оцените хотя бы их лазание по отвесным стенам. Жаб-мутант *Глобкс*, выведенная и выращенная в секретных лабораториях, обставит любого на катке. Скорость скольжения — неоспоримый плюс. Роботоподобные *Хенчмен 800* и его более продвинутый (в железном плане) вариант *Хенчмен 1000* обставят всех, как только представится возможность передвигаться в воздухе. Конечно!!! Турбо-усилки на спине — это вам не шутки. Хороший середнячок — жалкое подобие альфа по имени *Тили*. Умеет все, но не лучшим образом. И последний — *Тинкайс*. Уникальный вид двуголовного кунсткамерного экспоната.

Ваша победа в игре будет зависеть не только от выбранного вами существа, но и от стратегии. Интересно, что в игре нет трасс, представляющих собой тупой коридор от старта до финиша. По дороге нас ждет множество разветвлений. Где-то вы выигрываете, где-то теряете драгоценные секунды. Все определяется только практическим путем. Подсказка. Если вы в десятый раз проигрываете, то посмотрите, каким маршрутом двигаются ваши соперники, и пойдите не вслед за ними, а самым что ни есть наелепшим путем. Вот увидите! Так задумано. Догоните, а может, и перегоните врага, не особо при этом напрягаясь.

Количество врагов и сложность игры напрямую зависят от выбранного типа соревнования: *лига начинающих*, *лига опытных*, *лига чемпионов*, *лига супер*. А на десерт — бонус, карты которого никого не оставят равнодушным. Лично я впервые вижу такое проявление дизайнерской мысли. Почему? Представьте, покупает человек игру, радуется очередной новинке. А немного поиграв, начинает плакать: мол, мало ему полигонов на лице, руках, ногах, теле, объектах, транспортных средствах, окружающем мире... (список бесконечен). Слабая детализация, дескать. И вообще, чего я купил эту игрушку! Так вот, в бонусных уровнях все с точностью до наоборот. Жаловались на плохонькую прорисовку уровня, не впечатляющую панораму? Получите — МИР ТЕТРИСА! Только в немного увеличенном масштабе. Вся карта — набор кубов. Без малейшего намека на раскраску. Мир, в котором все выглядит... скажем, не как у обыч-

ных людей. Вспомни — Матрица!!! Точно!!! Только хоть убей, не помню ни красных, ни зеленых таблеток.

Ризнанный разработчик компьютерных игр Ubi Soft. Глянуть всего лишь заставил или сыграть пару минут в Rayman M — уже этого хватает, чтобы оценить по достоинству их работу. А геймплэй! Напастность и вывариться в лидеры — единственная цель «марафонцев». «Главное — не победа, а участие», — поначалу стучит в голову. Но попробуй тут прийти последним, когда во втором круге уже чувствуешь вкус победы!

Простой пример. Бежит запыхавшийся Rayman по вытоптанным тропам. Третий круг, как-никак. Первым несется! Что еще нужно для победы? Конечно, пройти оставшийся кусок трассы без потерь, без stopов и пробок на дорогах, без вражеских козней. Вы думаете, в игре это реально сделать? Думаете, реально



добежать до... и тут площадки для транспортировки на другой берег вдруг исчезают из-под ног. И это все ОНИ!

...Неустанные, рвущиеся к победе враги. Что получается? Нас теснят не тушенивые боты, а умные соперники с продвинутым AI. Для них запустить пару fireball'ов в заветную красную кнопку — раз плюнуть. Попади — запустится механизм экстренного опускания платформы. Из-за чего нам и приходится страдать.

Вердикт! AI в игре довольно хорош. Понятно, местами компьютер тупит. Да и на разных картах один и тот же персонаж совершенно непредсказуем.

Уходя гасите свет

Картинка выглядит весьма неплохо при возможном максимальном разрешении 1024×768×32. А вот модели довольно плоски и угловаты. Если такая прорисовка роботоподобных персонажей придает им устрашающий вид, то на остальных это выглядит неслесидно. Еще одна головная боль — камера. Управлять головой героя, как и полагається в играх такого плана, придется мышкой. Но это так неудобно! Камера постоянно выглядывает из-за спины героя, то приближаясь к нему, то отдаляясь — в зависимости от того, на близкие или далекие объекты устремлен его взгляд. Трудновато представить — и еще труднее привыкнуть.

Звучка в Rayman M не очень. Фона нет вообще никакого. Звучки немного однотипные: потрескивание шестеренок, взрывы и голоса героев.

В общем, играть можно, но недолго. Не из-за того, что Rayman M калечит психику, просто пройти все уровни, всю игру любого геймер в состоянии за два присеста (бонусные локации не в счет). В прямом смысле. Пара часов — и игра пройдена. Аркада, она и в Африке аркада.

Евгений БЕСКОРОВАЙНЫЙ Eugen-3d@mail.ru

CRUSADER

NO REMORSE

REGRET

Разработчик: Origin
Издатель: Electronic Arts
Жанр: РПГ/аркада
Системные требования: 486DX,
8 Мб ОЗУ, SVGA-видео

Упробусная остановка «Вирджия Стрит», Игорад.

— А вот это — центральная проходная к зданию Origin Systems, — распинался гид уже второй час, — к сожалению, вход строго запрещен гражданским лицам.

Конструкцию из двух этажей назвать зданием было не просто: стены выгоревшие, в некоторых местах пробиты насквозь, окна разбиты, входные двери блокированы, а зловеющая табличка «Охраняется законом — EA!» явно намекала на возможные неприятности.

Скорее всего, это — бункер! Любо то, что осталось от него...

1995 год — малоизвестная компания Origin Systems выпускает первую в своем классе аркадную игру в космолетной проекции и SVGA-режиме, которая наделала много шума!! Имя ее — Crusader No Remorse.

No Remorse

Действие игры происходит в далеком 2195 году, когда весь мир контролируется Всемирным Экономическим Консорциумом (WEC) — глобальной сетью корпораций. Они правят железной рукой, и все люди должны работать на них, придерживаясь строгих правил. Но параллельно с этим миром тирании существует группа повстанцев, борцов за свободу и демократию.

Вы выступаете в роли нового борца под кодовым именем Silencer (утишитель), и ваша задача — будет бесцельно докупать Консорциуму и помогать повстанцам: спасать пленных, убивать шишек, доставать важную информацию, уничтожать установки и т.д. Причем уничтожаете и убиваете вы с единственной целью — отомстить, ведь когда-то и вы работали оперативником WEC, но потом от вас решили избавиться.

Как я уже сказал, Crusader — боевик от третьего лица с просто умопомрачительной графикой (естественно, как по тем временам, хотя и сейчас смотрится оно ничто). Разрешение экрана строго 640x480 точек и 256 цветов. Все сделано настолько детально и с ло-

бовато, что просто диву даешься: все предметы четко прорисованы, все лампочки на панелях мигают, все кнопки нажимаются, потрясающая анимация, от выстрелов на большинстве поверхностей остаются следы, от взрывов предметы деформируются. Звуковое сопровождение то, что нужно: музыка помогает усугубить атмосферу опасности; звуки выстрелов, взрывов и скрипов на уровне четверки с плюсом.

Итак, вы управляете бойцом-убийцей в эффектным красном защитном костюме, причем очень и очень подвижным: он умеет приседать, бегать, прыгать, стрейфиться и перекатываться. В вашем арсенале побывало огромное количество разнообразного вооружения: от пистолетов, дробовика и пулеметов до лазерных винтовок, гранатометов и дезинтегратора. Но носить с собой вы сможете всего 5 пушек. Если на первых порах вы ходите и слепо стреляете, то уже к 2-3 миссии освоите все движения, необходимые ей для выживания в самых опасных ситуациях, и сможете с успехом их применять на практике. Что может быть эффективней, чем выкатиться из-за ящиков, сделать парочку выстрелов из автоматического дробовика и спрятаться за ящиками вновь? Все оружие требует определенной акустики, и только энергетические пушки питаются энергией вашего костюма. Но не одним оружием единым жив персонаж — в игре присутствует дополнительное оборудование, как-то: мины-пауки, простые мины, динамит, аттетки, батареи и т.д. К примеру, мины-пауки очень помогут снять кемперов с базукками, а электромагнитный излучатель пригодится в борьбе с роботами.

Разнообразие врагов в игре хватает: различные солдаты, настенные пушки и разнотипные роботы. Плюс к этому камеры наблюдения: если вы попали в поле зрения оной, включится тревога. Во время тревоги большинство компьютеров и дверей деактивируются, а также чаще прибывают вражеские войска. Кстати, изtrupов охранников можно назвать различное бардахо. Так что, убивайте с пользой! Между прочим, для каждого вида оружия прописана своя анимация смерти противника. Например, вражину может разорвать на куски, проле бы красиво, а вот бедняки жертвы пропадают: Так

что придется искать компромисс между армацией и хлебом.

Всего в игре насчитывается 16 миссий, прохождение каждой занимает около часа. На протяжении миссии вы будете бегать и стрелять, а также искать карточки доступа, нужные парол, переключатели и вентили. А стрелять есть куда — практически все, что вы видите, уничтожается. Будь-то компьютер, ящик, урна или даже стена! В некоторых ситуациях даже лучше стрелять во взрывоопасный объект, тем самым ранив/убив врага. Иногда, правда, придется побродить в поисках заветного компьютера или пропущенной карточки, что очень добавляет. Хотя необходимые предметы и не спрятаются от игрока, но в разгар боя их можно случайно и пропустить. Каждая миссия уникальна своим заданием и музыкой, так что никакого однообразия! Между миссиями вы будете появляться в лагере повстанцев, где сможете купить нужное снаряжение (на снятые с трупов кредиты), подлечиться, подзарядиться, поболтать с товарищами, получить задание и — снова ринуться в бой.

Вся игра напичкана вставными роликами, и вы не просто давите на кнопки и смотрите на экран — вы попадаете в мир, виртуально проработанный в мельчайших деталях, вы, слившись с главным героем, тихо крадетесь мимо многочисленных противников, уходите из-под шквального огня боевых турелей, со всех ног убегае от взрывающегося корабля. И когда наступает время спасти ставших уже почти родными повстанцев, вы не щадя себя прорывае к установке ПВО и сбиваете десантный корабль. Вы испытываете чувство, не сравнимое ни с чем в игровом и, пожалуй, в реальном мире.

Crusader полон загадок, которые предстоит решить. Эти загадки периодически бываю очень сложными. Часто встречается камуфляж с различными переключателями и кучей отгадывае. При правильной комбинации кнопок открывается доступ к переключателю, активирующему мониторы, мосты, лифты, подземники и даже роботов, которых можно управлять!

Управление в игре оригинальное: за передвижение отвечает дополнительная клавиатура,



а за стрельбу — мышь. Сразу привыкнуть к нему будет тяжело. Зато через пару часов игры поймаете, как все просто и доступно.

Об интеллекте врагов можно ничего не говорить — он никак не меняется. Если враг заметил вас, то он будет тупо и уныло идти и стрелять. Повышение сложности не спасет, а приведет лишь к количественному увеличению противников. Поэтому для получения полного удовольствия от шутера, нужно играть только на самом сложном уровне.

No Regret

Быстро и очень оперативно разработчики из Origin выпустили вторую версию игры по горячим следам первой. Ничего глобально не изменилось — новые уровни, враги, оружие, предметы, движения, эффекты и прочие мелочи. В целом, улучшилась немного графика, лучше смотрятся и видеосцены. Появились места с радиацией и невидимыми инфракрасными лучами. А главный герой-одиночка остался тот же, и смысла игры прежний — убить всех и дойти до конца.

После уничтожения Vigilance Platform, Silencer летал в космосе 2 дня, пока не был подобран грузовым кораблем WEC, направлявшимся на Луну, на колониальную базу по добычке радиоактивной субстанции, заменившей на Земле все другие виды топлива. В качестве рабочей силы WEC использует заключенных. Повстанцы, естественно, тоже не сидят сложа руки — на Луне уже есть маленькая, секретная база, хорошо скрытая от любопытных глаз. С появлением Silencer'a настало время для нанесения удара! Теперь вас ожидает немного меньше миссий — всего 10. Но этого хватит — поверьте.

Overall

Отдельно стоит упомянуть о музыке. Иногда желание поиграть в Crusader появляется именно благодаря музыке (techno и industrial). Скачать ее можно в Интернете (<http://rpg.igromania.ru/music/?crusigroed>). По этому адре-

су вы найдете все треки из игры в .mp3-формате, вот только вселят они приливов.

А теперь полезные советы.

✓ Во время игры нажмите комбинацию клавиш Ctrl + M, что поменяет текущий трек.

✓ Почаще сохраняйтесь — никогда не знаешь, что произойдет в следующем момент.

✓ Убивайте все живое, собирайте кредиты и отоваривайтесь в магазине.

✓ Внимательно исследуйте каждый уровень — в секретных местах можно получить мощное оружие фактически бесплатно, вместо того, чтобы тратить лишние тысячи кредитов.

✓ Изучите все горячие клавиши — не раз они спасут вас от злобой команды load @.

Технические требования очень низкие и не вызовут проблем. Вот только один недостаток — играть придется исключительно в DOS'e. А там нужно настроить звук, мышь... и вообще, перелопатить весь свой config.sys и autotexec.bat. Короче, если кому-то нужна будет помощь в этом деле или при любых других проблемах — пишите.

Найти полную CD-версию Crusader как No Remorse, так и No Regret, — нереально. Но если поспрашиваете у знакомых «дедушек», то у них вполне может заваляться коробочка с диском. А вот урезанную версию (без мультимедиа) извлечь можно из Ииета. Весит каждая часть по 30 метров, что вполне сносно:

<http://www.classic-trash.com/gameinfo.php?id=535>;

<http://www.classic-trash.com/gameinfo.php?id=476>.

Поверьте, оно того стоит! Плата окажется гораздо меньше, чем то удовольствие, которое вы получите от игры! Прекрасная графика, неплохой сюжет, потрясающая атмосфера и яркая динамика. Игра заслуживает внимания, и играть в нее нужно. Разве неохота побродячить по зданию с таким классным вооружением, погуглить отстреливая врагов? А тактическая часть игры какая! А музыка! Так что меняйте ваши конфликты и автоклевки, перегружайтесь в DOS'e и играйте на здоровье!

IT ПАРК
беріться
прямі копії

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболони, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185



Александр Гурин: Планы 1C Мультимедиа

Довольно долго российские издатели обходили своим вниманием нашу страну. Однако в последнее время ситуация начала меняться. В Украине появилось представительство крупнейшего российского баллистера — компании 1C, похоже, серьезно собираются освоить украинский рынок. Нам посчастливилось встретиться и поговорить с Александром Гуриным, начальником отдела 1C: Мультимедиа, который отвечает за продажи мультимедийных продуктов на территории России, СНГ и Балтии.

Мой компьютер игровой («МПК»): Расскажите, о начале издательства игр и мультимедиа, ведь раньше 1C знали как разработчика и издателя софта совсем иного рода.

Александр Гурин (А.Г.): Один из принципов работы фирмы 1C формулируется так: «Ориентироваться на удовлетворение реальных потребностей массового пользователя!». И поскольку игровой рынок относится к сектору потребностей массовых и, более того, реальных ☺, то обойти его вниманием не получилось. Первые продукты, которые выпускались, а это были так называемые лингв-буки, издавались совместно с фирмой «Дока». Собственно, первой вышла интерактивная книжка «Остров Сокровищ». До этого мы уже довольно долгое время были одним из крупнейших дистрибуторов на рынке продуктов для дома.

«МПК»: А в каком году это было?

А.Г.: 1996 год. Я пришел на работу в 1997 году, так что видел почти всю историю направления ☺.

«МПК»: Все знают, что под маркой 1C выходит много игр различных разработчиков. А по какому принципу вы выбираете, с кем сотрудничать, а с кем нет?

А.Г.: Ну, собственно, особо хитрого принципа отбора нет. Просто если имеется хороший, интересный проект, то мы соглашаемся его издавать, а иногда даже приходится просить, чтобы нам разрешили его издать. В общем, это основной принцип, другого не существует. Была бы хорошая игра. Правда, еще и от команды много зависит. В геймдеве ведь все в основном знают друг друга. Есть люди, которые пользуются дурной славой и известно, что даже если есть замечательные задумки, то вероятность того, что они реализуют проект, очень небольшая. С такими людьми, конечно, мы предпочитали не работать. Причем это не относится к срокам выхода продукта. Как вы сами, наверняка, знаете, сроки срываются если не всегда, то в подавляющем большинстве случаев. Очень редко игра выходит в срок. Но бывали случаи, правда, единичные, когда во-

обще ничего не получалось. А так, в общем, если люди хорошие, и проекты интересные, то почему бы не работать?

В идеале, конечно, смотрится технологическая дедма, смотрится продукт, изучается концепция, и параллельно мы пытаемся оценить, насколько команда в состоянии этот продукт до конца довести. Есть, конечно, такие известные команды, с которыми мы работали не один раз, и, естественно, с ними может быть подписан договор на основе одного дизайн-документа. С «Нивалоом», например, подписываются договоры вообще под честное слово, что игра будет хорошей ☺.

«МПК»: Расскажите, как компания 1C вошла на международный рынок?

А.Г.: Догом и мучительно ☹. На самом деле к выходу на Западный рынок нас подстегнул кризис 1998 года. Потому что до этого было все замечательно и здесь, в России. Тиражи большие, заработки хорошие, игры стоили по тридцать долларов, и особо не на что было жаловаться. Вообще-то, было понятно сразу, что индустрия, в общем-то, интернациональная, и разработка игр стоит дорого. А потому, за редким исключением, выход игр в одной европейской стране покрывает затраты на разработку не может. Ну, конечно, из европейских стран исключением является только Германия: там можно разрабатывать игры и, нигде более их не выпуская, рассчитывать на серьезную прибыль. В общем-то, все разрабатываемые игры, причем не дешевые рисованные квесты, а действительно хорошие дорогостоящие проекты требуют продажи везде, на всех рынках, по всему миру. То есть изначально было понятно, что на международный рынок выходить необходимо. Первым продуктом, с которым компания 1C вышла на Запад, была «Клязьма». Издателем стала шведская компания Pan Interactive. Сейчас прибыль, которую он принес, кажется смешной, но тогда мы были просто счастливы. Сегодня же очень большое количество наших игр уходит за рубеж. Была проведена очень большая работа по налаживанию контактов с

западными издателями, и сейчас они уже привыкают к мысли, что с русскими можно работать. То есть это работа не только наша, но работа всего рынка. При этом нужно учитывать, что речь идет не только о России, но и о всем СНГ. Просто на Западе Россией называют все постсоветское пространство. Сейчас уже наши западные партнеры прекрасно понимают, что Россия — это не только снега и медведи, не только мафия, но и люди, которые занимаются делом. Что бизнесмены из России не кидают, платят деньги, честно рассчитываются и т.д. Кроме того, сегодня западные издатели и разработчики ясно видят, что потенциал у нашего рынка есть, и он далеко не копеечный.

Но это сейчас. А тогда, после кризиса, им приходилось объяснять, когда мы покупали сюда права, что существует модель продажи в рознице по три доллара. Для них это смешно.

Ну а если говорить о наших проектах, выходящих на западный рынок, то вывести их туда — это очень большая работа. Мало того, что должна быть хорошая игра, так должна быть еще и хорошая репутация, должна быть известность, тебя должны знать как издателя. В 1C этим направлением руководит Николай Барыльников, он за последнее время добился больших успехов на этом поприще. Можно хотя бы вспомнить такую игру, как «Ил-2 Штурмовик», который долгое время был симулятором номер один, причем не только по признанию геймеров, но и по продажам. Был момент, когда он конкретно зарулил Microsoft Flight Simulator. Так что можно с уверенностью говорить, что это игра мирового уровня, и она признана таковой. Пожалуй, для русских, с точки зрения известности, это максимальный эффект, с точки зрения принесенных денег могу предположить, что, возможно, лучше получатся только первые «Казанки» компании GSC Game World. Ну, я, конечно, шифр не знаю, но думаю, что так.

«МПК»: Ну, и продолжая тему зарубежья, позвольте задать вопрос, который интересует нас больше всего. Как думает работать 1C в Украине?



А.Г.: Хорошо ☺. Ну, а если серьезно, то через недельку больше сказал бы... У нас есть план развития работы в Украине. Дело в том, что украинский рынок составляет примерно от 10 до 20 процентов российского. Но проблема пиратства в Украине жесткая, в силу чего покупательная способность ниже, чем в России. Наверно, наша задача номер один — это запустить сеть дистрибуции, а издательство в Украине — оно, в общем, симметрично российскому. Игры мы выпускаем, и они попадают в Украину регулярно. Кроме тех продуктов, которые, с нашей точки зрения, нерентабельно пускать в Украину. О дальнейших планах сейчас не расскажу. Скажу только, что они есть, надеемся, что все пойдет хорошо.

«МикК»: Да, проблема пиратства в Украине стоит довольно жестко, но и в России пиратство очень развито. Как вы защищаете свои продукты от российских пиратов?

А.Г.: Ну, лично я не занимаюсь борьбой с пиратством и полностью не представляю себе ситуацию. Но в России существует так называемое НПППГП — Независимое Партнерство Гоставщиков Программных Продуктов, куда, в частности, входит IC. Кроме нас туда входит большое количество издателей, разработчиков и других компаний, занимающихся IT-индустрией. То есть, это большая общественная организация, которой доверена борьба с пиратством, и она с этим пиратством борется. Ну а вообще, я не очень понимаю вопроса: как вы боретесь с пиратством? Есть закон. Лично мы с пиратством ничего сделать не можем. Так как силовой структурой мы не являемся. Соответственно, наша задача — помочь правоохранительным органам выполнить свой святой долг.

«МикК»: Я, собственно, почему спросил: мы на КРИ общались с руководителем Русского Щита, и он сказал, что у IC — свои методы решения этой проблемы.

А.Г.: Да, мы не входим в «Русский Щит». На наш взгляд, «Русский Щит» эффективен только в Москве, а общие продажи в Москве составляют от 30 до 40% от общероссийского сбыта, у нас же региональные результаты довольно высокие.

«МикК»: И еще один вопрос — о локализациях. Ведь это довольно большая отрасль работы в IC. И вы сами наверняка часто слышите недовольные отзывы игроков из-за того, что локализованные версии выходят с очень большим опозданием. Этому, без сомнения, есть причины. Можете, расскажете, как проходит сам процесс локализации, и почему иногда случаются такие сильные задержки — на полгода, а то и на год.

А.Г.: Не вопрос. Проблема с локализациями следующая. Проблема первая — мы должны делать качественный перевод. Это важно. Так как качество нашего продукта должно существенно превышать качество пиратского. А все, что делается хорошо, не делается быстро. Вторая проблема, довольно важная, да и не проблема, собственно, а причина, по которой задерживаются локализации. Мы работаем по правилам. У нас есть договор с нашим западным партнером, и этот договор мы всегда будем честно соблюдать. То есть в делах мы ведем себя честно и гордимся этим. Как правило, в договорах компиляция ресурсов, сборка осуществляется разработчиком. То есть мы переводим ресурсы, отправляем разработчику или издателю, они все собирают и присылают на тестирование.

Первое. Россия, к сожалению, не является ведущей территорией и работа с нами идет по остаточному принципу. Сначала делается немецкая и испанская версия, причем надо учитывать, что с английской все начинается, потом какая-нибудь итальянская, затем польская и чешская локализации. Хотя денег с России западный издатель получает больше, чем с других стран бывшего союзнера или Испании, к примеру. И только потом приходит очередь России.

Второе. Зачастую очень трудно объяснить западным разработчикам, что существует что-то кроме латинской раскладки. Смешно, но факт, многие просто не понимают, что бывают языки, в которых букв больше, чем тридцать, и они другие. Но так как мы работаем по правилам, то мы просто не можем делать все сами. У нас специалисты ничуть не хуже, чем в любой пиратской конторе, и они все могут сделать. Но если нам сказали — не вмешивайся в код, мы не вмешиваемся, сборкой занимается разработчик, и нам еще зачастую приходится им объяснять, как это сделать.

Ну и третья причина — это большие проекты. Вот, к примеру, «Морровинда». Там шесть с половиной мегабайт текста. Для того что-

бы это все перевести, требуется время. Один переводчик хорошо может делать 20 Кб в сутки. Это с максимально качественным результатом. Теперь можно легко посчитать, сколько потребуется времени на перевод. Количество переводчиков может быть большим, не вопрос. А вот редакторов может быть максимум два. Они должны сидеть в одной комнате, спина к спине, чтобы текст получился однородным. А редактору занимает очень большое количество времени. Вот отсюда и берется огромный срок на перевод. Такова была ситуация, допустим, с «Мафией», которая у нас сильно задержалась. У нас единственная версия в мире, где были переведены голоса. Во всех остальных была субтитры с английской озвучкой. А текста в «Мафин» хватит на полторачасовой фильм.

«МикК»: А с «Лотикой»?

А.Г.: С первой? Тоже огромное количество текста для перевода. Кроме того, если помните, разработчики в то время не очень хорошо себя чувствовали и добиться от них хоть какой-то помощи было сложно, они были слишком заняты своими проблемами. Были проблемы с «Макс Пеином», так как 3D Realms не хотела делать русскую версию. Мы полгода ждали сборки.



Конечно, можно и нужно работать быстрее, лучше и качественнее, но, к сожалению, для западных партнеров мы далеко не первоочередная задача. Это, пожалуй, основная проблема. К тому же играют большую роль личные контакты. Например, такие продукты, как Serious Sam, «Сибирь» мы локализовали тогда у нас наладились хорошие отношения с Microids и Croteam. Первый Serious Sam вышел с недельной задержкой. А «Хром» появился вообще одновременно с западной версией. С поляками тоже отношения хорошие. С ними легко договориться. Проблемы технического плана иногда бывают. Как, например, ситуация с «Тока», которую пересобирали бешеное количество раз. А сборка шла у Codemasters, соответственно, в Англии, и задержка получилась немаленькая.

«МикК»: Спасибо. Думаю, что теперь, зная о том, сколько подвоянных камней надо преодолеть для того, чтобы игры добрались до конечного пользователя, геймеры будут с большим пониманием и терпением относиться к задержкам локализации. Ну а мы будем ждать новой информации о политике IC в Украине и, конечно же, о выходе ваших новых продуктов.

Даниил ИВАНОВ divanoff@ukr.net

Решетки на Окна

Если у вас паранойя — это еще не значит, что вас никто не преследует.

Временами в жизни некоторых пользователей, регулярно бороздящих просторы Интернета, возникает вопрос — как защитить свой родной компьютер от вторжения извне, от неожиданных атак злобных хакеров, поджидающих в Сети свою очередную жертву? Однако до каких-либо конкретных действий по созданию защиты своего ПК руки обычно не доходят. Как правило, находясь более неотложные дела, и мы забываем о подстерегающих нас опасностях. Но вот пришло долгожданное лето, а вместе с ним — каникулы и море времени, которое подчас даже некуда потратить. Так почему бы не взяться за реализацию давних намеченных планов?

Сразу оговоримся, данная статья ориентирована, в основном, на обычных dial-up-пользователей и тех, кто работает в локальных одноранговых сетях. Здесь мы рассмотрим некоторые аспекты сетевой защиты Windows 9x (95, 98, Me) и NT (NT 4.0, Windows 2000, Windows XP). **Network security** в двух словах — это блокировка несанкционированного доступа к дискам вашего компьютера из локальной сети или Интернета. Ее отсутствие или неэффективность чреваты как утечкой, так и уничтожением информации на локальной машине (пароли доступа, данные, системные файлы).

Эффективная защита зачастую требует принятия решительных мер, и первая из них — это смена операционной системы. Уважаемые пользователи Windows 9x — мне очень жаль, но ваша «форточка» в плане не-санкционированного доступа не то, что дыра — это один сплошной оконный проем. Даже сама Microsoft признает это. Есть NT, Linux, FreeBSD и прочая, у которых защита надежнее, а сбоя меньше. Поэтому, если вы всерав же печетесь о вашей безопасности — переходите на Windows 2000 + SP3 или Windows XP Pro + Hotfix. Экстремалы могут попробовать FreeBSD. Но что же делать тем, кто в силу своих экономических, религиозных или иных воззрений не может менять ос, словно перчатки, и горячо любит свою родную 98-ю? Что ж, давайте поставим решетки на наши окна!

Итак, номер первой нашей программы — **Служба доступа к файлам и принтеру Microsoft**. Что она делает? Судий пустяк — предоставляет в совместное использование (sharing) каталоги и принтеры вашего компьютера. Это благо есть в офисе, где нужный документ можно быстро распечатать на принтере с любого компьютера локальной сети, но держать этот сервис на своей домашней машине, ну никак, кроме Интернета не подключенной — мягко говоря, неразумно. Поэтому идем в меню **Подключение** — **Свойства** и снимаем птичку с данной службы. В результате ни вы, ни кто-либо другой не сможете зайти к вам — либо на другой компе — а значит, и получить доступ к ресурсу. Такого же эффекта можно добиться, отключив поддержку NetBIOS в свойствах TCP/IP

(NetBIOS поверх TCP/IP) или закрыв 139 порт своего компьютера с помощью фаерволла (об этом ниже). NetBIOS — это программный интерфейс, позволяющий использовать имена NetBIOS, т.е. удобные имена типа \\servername\sharename для доступа к ресурсам удаленного компьютера. Сам же доступ осуществляется по протоколу TCP через 139 порт.

Но как быть, если, скажем, вы продвинуто организуете локалку с соседями и доступ к файлам и принтеру по сети такти нужен? А вот как — выбираем ресурс (папку, диск, принтер), зашифруем его правой клавишей мыши, и ставим на все это дело **пароль**. Причем пароль должен быть не VasyaP82, а нечто вроде *O8BV*Х — не менее 8 символов, заглавные, строчные буквы и цифры — обязательно! Подобрать такого пароля при хакерской атаке через dial-up займет не один год. Помните, что грамотно составленный пароль делает вашу систему недоступной для проникновения извне, и наоборот, безграмотный пароль — это дыра в безопасности вашей машины. В большинстве случаев взломщики, пытаясь удаленно подобрать пароль, используют **словари** и **bruteforce** (перебор, атака «в любви») до 4-5 символов включительно. Словари — это обычный *.txt файл размером в несколько десятков мегабайт, в котором собраны самые распространенные пароли, вроде 12345, qwert, admin, password, имена, фамилии, части речи — существительные, прилагательные, глаголы и т.п. Поэтому не следует, как в том анекдоте, вводить в качестве пароля для гога имя своей кошки. Надеюсь, излишне говорить, что не следует хранить пароли в *.txt файлах — для этого существуют специальные программы, например, [Pins 4.50.0.86](http://www.mirek.com/winfireware/files/PINs450.exe) (<http://www.mirek.com/winfireware/files/PINs450.exe>, 689 Кб).

Интересная особенность NT — способность самопроизвольно включать **системные шарики** (hidden sharings) на все разделы винчестера. И как бы вы не выключали это безобразие — после перезагрузки ваши диски будут снова открыты для доступа по сети. Лечится это очень просто — идем в **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\lanmanserver\parameters** и выставляем DWORD параметр **Auto**

toShareWks на 0. После перезагрузки все ADMIN\$, C\$, D\$ и прочая исчезнут без следа. Здесь я хочу затронуть вопрос о доступе к общим ресурсам, расположенным на разделах NTFS, и начну немного издалека.

Доступ к ресурсам представляет собой комбинацию двух независимых составляющих — сетевых прав и прав доступа, определяемых файловой системой. Контроль сетевых прав доступа может быть определен на уровне самих ресурсов или на уровне пользователей. В первом случае ресурсу назначается пароль и соответствующие права доступа, к примеру, read-only (только чтение) — и тогда любой пользователь сможет лишь прочесть файлы из общего каталога. Контроль на уровне пользователей более совершенен — для каждого юзера доступ к ресурсу задается индивидуально, а перед получением доступа пользователей проходит аутентификация. Сама файловая система в Windows также способна контролировать доступ к файлам и папкам, причем на уровне пользователей, и очень плохо — но это возможно лишь на разделах с NTFS, разделы с FAT/FAT32 такой возможностью не располагают. Надеюсь, излишне говорить о том, что ваши web, ftp, каталоги и файлы, открытые для общего доступа, разумнее всего устанавливать на NTFS разделе...

Двигаемся дальше. Хотите сделать свой компьютер невидимым для network browser, чтобы никто в локальной сети не видел вас через **Сетевое Окружение**? Тогда набираем в консоли: **net config server/hidden:yes** или в ключе реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\lanmanserver\parameters** выставляем DWORD параметр **hidden** на 1.

Следующее упражнение — **Null-Session**. В двух словах — это когда пользователь, не имея логина и пароля на вход в вашу систему, тем не менее может получить информацию о всех зашифрованных директориях, списке пользователей, имени domains или рабочей группы, расположении домашней директории и многом другом, чего посторонним знать не следует. Идем в реестре DWORD параметр **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\LSA\RestrictAnonimus** и выставляем его на 1. Если данного ключа не существует, следует его создать.

Переходим к водным процедурам — **системный реестр**. Есть такая штука, как *.reg файлы, при открытии которых их содержимое (которое может быть весьма опасным) будет добавлено в системный реестр Windows. Как? Есть много способов, простейший — через палку **Автозагрузка**. Действием по умолчанию для данного типа файлов стоит **Объединение (Merge)**, то есть при двойном щелчке на *.reg файле, даже случайном, его содержимое будет добавлено в реестр. Поэтому следует изменить действие по умолчанию с **Объединение (Merge)** на **Изменение (Edit)**. Идем в **Свойства папки** — **Типы файлов**, выбираем **REG** — **Дополнительно**, и ставим **Edit** дергаем. Теперь, даже если вам и подложат в **Start-Up** нечто, связанное с использованием реестра, единственное, что вы увидите — это окно **Блокнота** с изображением этой гадости.

Здесь я хочу затронуть еще один аспект — службу **Удаленного управления реестром (Remote Access Registry)**. Данный сервис предназначен, в первую очередь, для администрирования NT-шных машин в больших сетях и позволяет удаленно править реестр на локальной машине, что нам с вами совершенно ни к чему. Поэтому быстро идем в **Панель управления** — **Администрирование** — **Службы**, **Удаленный реестр** останавливаем и выставляем для него тип запуска **Вручную** или **Отключено**.

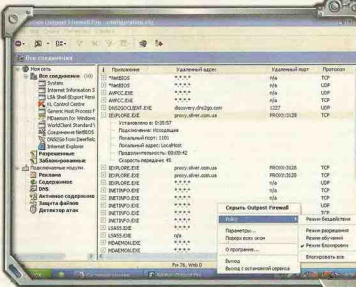
Еще пару слов об особенностях NT и Linux: помните, учетные записи с правами **Администратора** и **root** предназначены для настройки и администрирования системы, а не для прогулок по Сети. Под этими аккаунтами вы обладаете неограниченной властью над системой, и поэтому особенно уязвимы. Не стоит рисковать. Встроенную учетную запись **Administrator** лучше переименовать — ведь когда взломщик знает логин, ему уже легче действовать. Также отключите возможность локального входа в систему под аккаунтами **IUSR_servername** **IWAM_servername**, а учетную запись гостя **Guest** заблокируйте. Это избавит вас от множества неприятностей, в частности, от запуска **DePloit**, позволяющего любому пользователю в Windows NT/2000 загрузиться на локальной машине процесс с правами администратора или системы.

Немного о **правах доступа** — обратите ваше внимание на каталог **%SYSTEMROOT%\repair** — там хранится святая святых NT — база данных **SAM** (**Security Accounts Manager**), содержащая много интересного, в частности, все пароли системы. **Права на доступ (permissions)** для этого каталога оставьте лишь **Full Control Administrator** для **SYSTEM**, остальное удалите. Чтобы сделать невозможным копирование **SAM** с помощью службы планировщика NT (**NT Scheduler**), которая по умолчанию запускается с правами **SYSTEM**, сконфигурируйте ее таким образом, чтобы она работала с правами пользователя. Хорошей идеей является использование утилиты системного ключа **syskey** для шифрования **SAM** в NT4.0 — тогда даже с помощью «замечательной» программы **LC4** будет невозможно загрузить действующие пароли. Также полезно заглянуть в каталоги **%SYSTEMROOT%\%SYSTEMROOT%\system32** — особенно для пользователей NT4.0. Они увидят, что **Everyone** имеют доступ **Full Control** и **Change** соответственно к содержимому указанных каталогов. Следует в корне пресечь это безобразие, установив для **Everyone** права доступа **Read**.

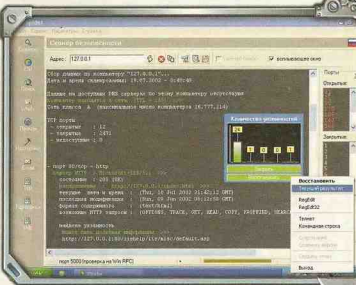
Часто **похищают** пароли, особенно на доступ к провайдеру, у пользователей Windows 9x — дело в том, что пароли тут защищены значительно хуже, чем в NT — они хранятся в *.pwl файлах, которые просто копируются с легкомысленно распаренных дисков, а затем легко взламываются. Выход из данной ситуации — отключение кэширования паролей (при этом все пароли придется каждый раз вводить заново) через системный реестр — создаем **REG_DWORD** параметр **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network\DisablePwdCaching** и выставляем его значение **1**. В результате будут создаваться «пустые» pwl'ки без пароля, ну а старые, естественно, следует удалить.

И напоследок — немного о **брандмауэрах**. Брандмауэр (firewall) — это программа, фильтрующая все входящий и исходящий трафик согласно установленным пользователем правилам и ограждающая локальную сеть или компьютер от несанкционированного доступа извне. Для защиты локального компьютера или небольшой сети используются **персональные файрволлы** — па-

кетные фильтры, фильтрующие трафик по ip-адресам отправителя — получателя, и позволяющие ограничить доступ, как из сети, так и в сеть для различных приложений и служебных протоколов. Эти программы защищают систему от троянских коней и бэкдоров (backdoor), различных сетевых атак (DoS, DDos, Ping Flood, SYN-затопление и др.), спуфинга, сканирования портов, отсеивают лишний, ненужный сетевой трафик, блокируют активное содержимое веб-страниц и



загрузку баннеров. **Agnitum Outpost**, **Norton Personal Firewall**, **Zone Alarm**, **Seagate Personal Firewall**, **Tiny Personal Firewall** — любой из этих продуктов при грамотной настройке обеспечивает высокую защищенность системы (рис. 1). Чтобы проверить свой компьютер на возможность доступа извне, воспользуйтесь сканером безопасности **Xspider 7** (<http://www.pt-security.ru/download/xs7demo.zip>, 3.8 Mb) — введите 127.0.0.1 и просмотрите отчет (рис. 2). Оставьте открытыми лишь те порты, что необходимы для работы, а остальные зак-



ройте файрволом. Настройка последнего — достаточно тонкая процедура, и на первых порах лучше воспользоваться встроенным набором правил, который есть в большинстве персональных брандмауэров.

На то наша небольшая подборка советов подходит к концу, пишите, что вы еще хотели бы узнать о том, как простыми средствами ограждать ваш компьютер от сетевых хулиганов.

Александр МАКАРЧУК aka Shaoran shaoran@mail.ru

Мышью гении

Повадилась как-то лисица охотиться на мышей. Собрались мышки на совещание и решили попросить совета у мудрого филина. Прибежали они к филину, доложили обстановку. Тот и молвил им: «А превратитесь вы в ежиков, лисица и перестанет на вас охотиться». Обрадовались мышки и побежали лисе. Потом задумались и вернулись: «Мудрый филин, а как нам превратиться в ежиков?» Тот подумал и ответил: «Ну, я не знаю, я ведь стратег, мое дело предложить». Жизненный пример большой сообразительности.

Мышиная компания

Кто-то слышал о KYE Systems Corp, нет? Повор джунглям (особенно тем, где обитают грызуны Genius), ведь именно компания KYE владеет торговой маркой Genius. Основана **KYE Systems Corp** в 1983 году. Производит эту компанию не только мыши, клавиши и джойстики, но и аудио/видео карты, сетевое оборудование, мониторы, PC-корпуса, материнские платы и т.д., и т.п. Но прославилась она на наших просторах в основном благодаря своим мышам. Именно компании KYE принадлежит патент на механизм прокрутки, так называемый *Magic-Roller*. Познакомиться с модельным рядом мышек Genius можно на www.genius.ru или, кому родимей английский ©, то на www.geniussnet.com.tw (близко полный и детальный официальный сайт).

Все гениальное — просто

Рассмотрим эволюцию мышей. Как утверждают археологи ©, все разновидности современных грызунов происходят от EasyMouse (конечно же, они не самые древние, но самые примитивные точно).

Genius EasyMouse+ (рис. 1) — простейшая модель, опто-механическая. Имеет три кнопки — это единственная особенность (из позитивных ©). Средняя достаточно компактная кнопка зеленого цвета похожа на скролл, но это именно кнопка. Мышь бросается в глаза своей белоснежностью, так что тебя Ася одождает. Правда, пачкается белое почти что моментально. Дизайн мышки можно было бы назвать стильным в период между падением Римской империи и разработкой Windows 95. Справедливо его будет определить как «досковый», ни про какую эргономику речи и не идет (а, сразу видно, что автор не видел старых добрых прямоугольных мышей ©). Думаю, что

цена этой модели детсякая, как и сама мышь. Применение ей одно: дать в руки ребенку, которому охота поиграться компьютерной техникой. Сойдет она и для работы в компьютерных классах средней школы. Кнопки мыши нажимаются достаточно легко и приятно, правда, издают при этом сравнительно громкий щелчок.

Более современная модель **Easy Mouse Pro (рис. 2)**. Дизайн то у нее явно Pro-двугнутый. Из особого стыда у владельца не вызывает, но ничего сверх того у грызуна не имеется. Самая что ни есть «серая» мышь.

Далее следует серия грызунов, имеющих колесико скроллинга, которые и называются соответственно **PowerScroll (рис. 3)**, **NetScroll (рис. 4)** и **WebScroll (рис. 5)**. — все это хорошие «хвостатые» опто-механические (шарики) мышки со скроллом. Они входят в серию **Genius 3D Wheel**. Если честно, то на первый взгляд, кроме дизайна отличий в них никаких нет. Кстати, клавиши мышек программируются с помощью ПО **MouseMate**.

Замечу, что **PowerScroll** и **NetScroll** — почти сестры, правда, манипуляторы первого вида более точные. А вот третья, **WebScroll**, будет незаменима для web-работников и работу ©. Мышка имеет светодиод в колесе прокрутки, который с помощью лицензионного ПО можно настроить как угодно. Конечно же, светомузыка с него никудамыша, но при ожидании важного письма его можно настроить на усиленное подмигивания при приеме сообщения на ваш ящик. Также есть возможность настраивать мышь и на другие события. Кроме того, для особых меломанов же прибытие письма может сопровождаться мелодией.

Именно модели **NetScroll** и **PowerScroll** благодаря своей низкой цене живут и процветают на обширной территории всей Украины.

...Без путем, мышка работает отлично. Хм, вот курсор что-то неточно двигается. А мыш-

ки грязи не бояться © Или все же бояться? Не-е-е-е, не бояться, но только если у вас оптическая мышь.

Не беспокойтесь, Genius позаботилась и о выпуске оптических мышей. Все такие мышки получили приставку **Eye** и сменили свои шарик на ролики ©. Нет, не на ролики, а на оптику разумеется. Их мы и рассмотрим.

Народная оптика

Первым делом рассмотрим сей простенький девайс — **Genius NetScroll+Eye (рис. 6)**. Дизайн этой мышки можно считать достаточно удачным: хотя от него не веет космическими технологиями, на вид «зверек» очень даже ничего. Сочетание серовато-синего и светло-серого цветов радует глаз. Очень приятная для взгляда мышь, без лишнего вычурства. Как раз для простенького неяркого рабочего стола. Дизайн «подобран» под ладони правой руки, так что левшам девайс может не подойти. В принципе, это минус. Впрочем, весомых преимуществ мышка не имеет и для правшей. В верхней части корпуса «грызуна» располагается «горбик». У некоторых мышек оно находится чуть перед серединой, здесь же его занесло еще дальше вперед, что явно может не понравиться обладателям (наверное, правильнее сказать — обладательницам ©) маленьких рук.

Расположение кнопок и их размер (а так же положение колеса скроллинга) комфортное, работа с мышью не вызывает негативных ощущений. Колесо прокрутки находится в пластиковой рамке и работает практически бесшумно. Вызывает нарекание только слишком большой шаг прокрутки — легкое движение на один щелчок в игровых приложениях заставляет переключаться несколько оружий подряд (особо неприятно это в CS ©). Зато листать PDF на пару сотен страниц — одно удовольствие. Само колесико не имеет какой-либо насечки, хотя материал довольно шершавый и не проскальзывает, но со временем он становится более гладким



Рис. 1

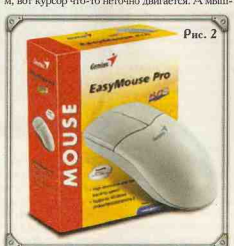


Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5

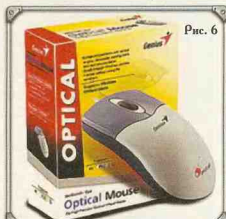


Рис. 6

(или эти пальцы стираются) ☹.

Теперь о главном. Если вы собрались держаться за эту мышку точно, то хочу предупредить о некоторых возможных проблемах. Имеет давняя модель некую неприятную особенность: при интенсивном использовании за полгода контакт левой кнопки иногда оказывается в подвешенном «ауте». Отчего мышшь приходит в 50% негодности ☹ (стоит отметить, что остальные «запчасти» достаточно долговечные).

Самой позитивной стороной в работе мыши можно назвать точность перемещения курсора в серьезных рисовалках. Как-никак, а 800 dpi «чувствительности» — число немалое. Именно оно и является «разрешающей способностью» данного грызуна.

К мышке прилагается программное обеспечение, именуемое **MouseMate** (предназначено для настройки функций скролла и кнопок). Имеется это ПО также у большинства моделей, тех же PowerScroll, WebScroll и т.п. (как у простых, так и у Eye).

При установке MouseMate в трее (это правый нижний угол монитора с часами, обозначением языка, регулятором громкости и всякой лабудой по вкусу) появляется маленький значок в виде глазастой мышки, глаза которой следят за передвижением курсора (!). Если «покликать» по мышшиной рожице, то появится меню, при помощи которого можно настроить чувствительность мышки, скорость двойного нажатия, установить количество строк текста, прокручиваемых за один шаг колеса, определиться с вызовом меню EasyJump по нажатию скролла и т.п.

Что такое **EasyJump**? Это фирменная «примочка», которая предназначена для быстрого вызова ряда приложений. Все возможности здесь изначально выбраны разработчиками, кроме одной, которую изюзер можно назначить сам из определенного списка. То, что выбор есть, это хорошо. То, что лишь для одной функции, — плохо.

Теперь об особенностях связи. Мышь, как и многие другие варианты грызунов от Genius, может быть подключена к PS/2 порту, к шине USB или PS/2+USB (через переходник).

Мышиная добротность

Хорошая, добротная оптическая мышка, которая уже давно перестала быть новизной — **NetScroll Optical** (рис. 7). Продукт, конечно же, хваленый. Стоит только заглянуть на genius.ru, и вы обнаружите почти десяток статей об этом грызуне трех-четырёхгодичной давности. Также я наткнулся на сертификат редакции журнала «Мир ПК» о том, что именно этой модели по результатам опроса читателей присвоено звание «Лучший продукт 2002 года». Ну, лучший или нет, в этом мы сами сейчас разберемся.

Итак, какое же у нас остается впечатление от первой встречи с этим грызуном? При предварительном осмотре стало ясно, что мышка удобная, хотя и создана исключительно под правую руку. Кроме двух стандартных кнопок и скролла-колеса в глаза бросаются еще две



Рис. 7

кнопки. Вот именно дизайном и дополнительными клавишами завоевала себе место под солнцем эта мышка.

Теперь рассмотрим подробнее грызуна в рабочем процессе. В руке мышь действительно, как родная. Основные клавиши достаточно большие и срабатывают от нажатия в любой точке поверхности. Нажатие всех кнопок сопровождается звучным щелчком, таким, как клик у клавиатуры. Правда, к нему скоро привыкаешь. Задняя часть манипулятора удобно помещается в ладони, большой палец ложится в выемку, так что последняя фаланга пальца находится на уровне боковых кнопок. Безу-

ловно, возможны нюансы из-за разных размеров ладони. Извинюсь перед прекрасной половиной человечества, но тест проводился на среднестатистической добротной мужской руке, поскольку на момент теста левый руки под рукой не оказалось ☹. Несмотря на внушительные размеры, мышка достаточно легкая и передвижения ее по любой поверхности, кроме наждачки ☹, особых трудностей не вызывает. Для любителей экспериментов могу уточнить, что по зеркалу, прозрачному стеклу и по прозрачному пластику мышка тоже ездит, правда, поспать курсором по ярлыку достаточно трудно (дрожит и дергается при перемещении), ощущение, будто вверта в Новый год ☹.

«Да будет свет, сказал электрик, и...» — заглянуذه лампочкой в две кнопки». А вот зачем? Зачем он это сделал? О чем это я? Я о дополнительных кнопках под большим пальцем. Кнопки имеют достаточно яркую подсветку. Она значительно меркнет через пару секунд, если мышшь не трогать. Это можно отнести к минусу навороту, так как никакой функциональной пользы данная фишка не имеет (кроме свидетельств, что мышка работает). Если вы любитель посидеть ночью за компьютером, думаю, что яркий свет мыши будет явно отвлекать, а то и раздражать. В темноте «огонек» достаточно яркий и непри-

ятный для глаз.

Насчет самих боковых кнопок — у мышки они «слетка болтаются». Вот для чего их можно использовать — это вопрос другой. Самым позитивным моментом является то, что из пяти кнопок мышь четыре настраиваются по вашему желанию. Только функция левой основной кнопки является однозначной установленной по умолчанию и не изменяется. В остальном, пожалуй, в ход идет фантазия, да и род занятий с мышью имеет значение. Для работы в Office удобно сочетание, когда боковым кнопкам выделена функция копировать/вставить. А для работы с Интернет-браузерами их же удобно настроить на перемещение вперед/назад. Скролла можно настроить на вызов EasyJump или на другую функцию.

Итого мы получили мышку с такими достоинствами: пять кнопок, хорошее ПО с возможностью настройки, отличный дизайн (только для правшей!). Из минусов замечены следующие: интенсивная подсветка боковых клавиш в процессе работы, не достаточно жесткая фиксация клавиш (они попросту слегка болтают-

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 еженедельника

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



бережіться
програмих копі

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

КОМПАНІЯ „МУЛЬТИТРЕЙД” ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

RAINKILLER

КРЕЩЕНЫЙ КРОВЬЮ



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

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

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

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



pc cd-rom

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

