

Еженедельник

34

144

23

2004

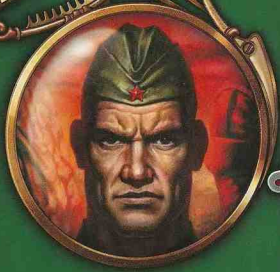
АВГУСТ

Мой компьютер игровой

В тылу



стр.10



BLACK
ISLE
studios

стр.7

CREATURE
CONFLICT THE CLAN WARS

стр.21

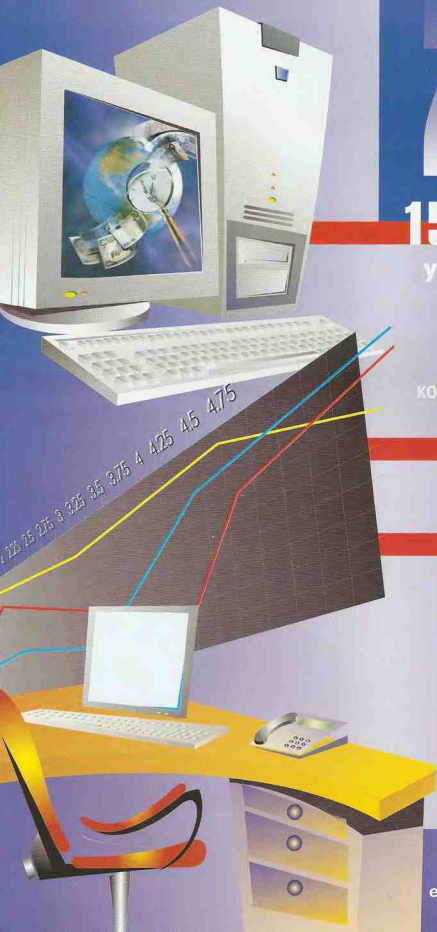
Скромное обаяние



стр.24

Подписной индекс 22307

Достижения и потенциал
рынка информационных технологий



ДЕВЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА

КОМПЬЮТЕР БАНК ОФИС



15-18 сентября

Украина Одесса Морвокзал

УЧРЕДИТЕЛЬ
Государственный комитет
связи и информатизации Украины

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

ГЛАВНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР



МЕДИА-ПОДДЕРЖКА



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ ИЗДАНИЙ



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР



ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ПРОСИМ ОБРАЩАТЬСЯ:

Тел.: (0482) 21 05 90, 37 29 36

Факс: 210-591,

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

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



ВНИМАНИЕ!!!

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

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

- ✓ ул. Жиланская, 87/30
- Кировград
 - ✓ 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 «Селью»
 - ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
 - ✓ рынок на ул. Дзержинского
 - ✓ рынок «Северный»
 - ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
 - Одесса
 - ✓ киоски «Одессагортпресса»

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

- Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7,06 грн, 2 месяца — 14,24 грн, 3 месяца — 20,88 грн, 4 месяца — 27,76 грн, 5 месяцев — 34,40 грн, 6 месяцев — 41,04 грн, 7 месяцев — 48,28 грн, 8 месяцев — 54,92 грн, 9 месяцев — 61,56 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.pochta.kiev.ua, www.bilz-post.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 ПРИЗИ - джойстик Rockfire (безпроводний)
3-й ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1



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

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

Список статей

1. Вдомах.
Creature Conflict, стр. 7.
2. Анатолий КОСИН aka Герилья.
Brothers in Arms, стр. 8-9.
3. Никита РЫКОВ aka Nik.
В тылу врага, стр. 10-12.
4. liriK.
Pocket tanks, стр. 13.
5. Яна ДАНЬКО aka 86 delete.
Exit, стр. 14-15.
6. Red Imp.
Платное удовольствие 2, стр. 16-17.
7. Алексей ТУР aka Iepreson.
The Hobbit, стр. 18-19.
8. Константин ШАПОВАЛОВ aka SK.
Блидклинг, стр. 20.
9. Константин «Gard» БУРКОВЦЕВ.
Black Isle Studios, стр. 21-23.
10. Кирилл Талер.
Скромное обаяние АПІ, стр. 24-25.
11. Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
12. Александр МАКАРЧУК aka Shaoran.
Мышиные гении 2, стр. 28-29.

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

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

В ожидании злодея

Компания Vivendi Universal Games и Elixir Studios объявили дату релиза своего ожидаемого многими стратегического проекта **Evil Genius**.

Праздник на улице поклонников «Злого Гения» намечен на 1 октября сего года. Для тех, кто забыл, напомним, что компания Elixir Studios стала широко известна благодаря своему оригинальному проекту *Republic: The Revolution*. Но на этот раз разработчики решили порадовать геймеров продуктом несколько иного рода. В *Evil Genius* вам предложат выступить в роли классического злодея гения



из американских фильмов 60-х годов. Как у всякого уважающего себя злодея, у вас будет своя секретная база на острове, где вы сможете в тишине и покое вынашивать свои коварные замыслы и строить злодейские планы. Естественно, в своем подом деле вы будете не одиноки. Вашим услугам предоставят новейшую технику, множество обиженных на весь мир ученых, которые будут помогать вам в осуществлении ваших замыслов, и банды гориллоподобных охранников, призванных быстро разбираться с народными мстителями и прочими героями, которые спустя некоторое время обязательно пожалуют к вам в гости, с безумной надеждой бороться со злом и насаждать добро направо и налево. В общем же, игра на-

помнит незабвенный *Dungeon Keeper*. Как и в «Хранителе Подземелий», вам придется озаботиться обустройством своего злодейского логова, добычей ресурсов и т.д., и т.п. Однако основой вашей задачей станет, естественно, разработка и реализация различных пакостей и гадостей. Придется воровать продвинутых ученых (следуя заветам Фантомаса), уничтожать предметы национальной гордости того или иного государства, заниматься шантажом и т.д., и т.п. Однако, не стоит очень увлекаться, ибо кроме «народных мстителей» можно вполне нарваться на отряды регулярной армии, которые захотят выяснить, что это за негодяй такой обивался. Впрочем, никто не помешает вам превратить свой остров в неприступную крепость, способную выдержать практически любую осаду. Но, в общем и целом, игра обещает быть оригинальной и довольно интересной. Так что ждем октября и готовимся примерить мантию Самого Плохого Парня.

Обновленная универсальность

Компания NDЛ собирается в самом ближайшем будущем выпустить обновленную версию своего популярного игрового engine *Gamebryo* (ранее известного под именем *NetImmerse*). Для тех, кто не в курсе, о чем, собственно, идет речь, сообщаем, что именно на этом движ-



ке создавались такие игры, как *The Elder Scrolls III: Morrowind* и *Dark Age of Camelot*. Что бы сейчас не говорили пресыщенные графическими красотоми геймеры, но в те времена графика того же «Мора» была действительно революционной, поэтому нет

ничего необычного в том, что очень многие девелоперские компании выражали желание создавать свои продукты именно на этом engine. На сегодняшний день известно, что услугами NDЛ решили воспользоваться разработчики таких игр, как *Sid Meier's Pirates!* (речь идет естественно о ремейке старого хита), *Empire Earth 2*, *Playboy: The Mansion*, *Kohan 2: Kings of War*. Одним из основных достоинств *Gamebryo* считается его универсальность, и это еще раз доказывает тот факт, что именно на этом движке собираются создаваться такие непохожие друг на друга игры. *Gamebryo* версии 1.2, согласно заявлению представителей NDЛ, будет полностью готов в октябре этого года. К сожалению, разработчики не спешат распространять о возможностях новой версии своего



детища. Известно только, что будет конкретно переработана система анимации и введены новые алгоритмы столкновений. Будем надеяться, что новые игры, созданные на ос-



нове *Gamebryo*, еще долго будут радовать геймеров замечательной графикой и широкими игровыми возможностями.

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

«Город Героев» выходит из онлайн

CDS Books заключил договор с копейской фирмой *NCSoft* об издании серии книг, созданных по мотивам популярной онлайн-компьютерной игры *City of Heroes*. Как большинство из вас наверняка помнит, эта игрушка создавалась на основе комиксов о супергероях. Зарегистрировавшись на сервере, вы получаете возможность создать своего супергероя, обладающего различными суперспособностями и, конечно же, героическим костюмом. Так что мы еще раз будем наблюдать снятие жанров. Книжки по игре, сделанной по комиксам, — это вам не что-нибудь где.



Правда, сотрудники из CDS Books, похоже, собираются подойти к делу с полной ответственностью и сделать героями своих произведений наиболее популярных игровых персонажей, за которыми стоят, разумеется, живые игроки. Так, первый роман, который будет носить название *The Web of Arachnos*, повествует о похождениях одного из самых известных жителей «Города Героев», выступающего под ником Statesman. Нам-то с вами, конечно, это имя ничего не говорит, но засведатата City of Heroes, наверняка, будет интересно почитать роман, главным героем которого выступит их виртуальный знакомец. А там, глядишь, мелькнет и собственное имя. *The Web of Arachnos* увидит свет в 2005 году. С какой периодичностью будут издаваться книги и сколько их будет всего — пока это не известно.

Серебряная серия Шерлока Холмса

Издательская компания *Digital Jesters* объявила об «отправке на золото» английской версии нового квеста, в котором нам снова придется встретиться с величайшим сыщиком всех времен и народов — великим Шерлоком Холмсом. Игр неслучайно назвали *Sherlock Holmes: The Silver Earring*, а непосредственной разработкой ее занималась франко-украинская компания *Frogwares*, интервью с руководителем которой вы могли читать в одном из прошлых номеров «Мика». На этот раз знаменитому сыщику и его бесценному спутнику, доктору Ватсону, придется заняться расследованием убийства биржевого магната Мэвлина Бромсби, погибшего в

собственном доме во время шикарного приема, устраиваемого в честь возвращения домой его любимой дочери Лавинии. Разработчики обещают захватывающий детективный сюжет, интересные головоломки, для решения которых вам потребуют поднапрячь извилины и кропотливо собирать факты, по крупицам восстанавливая картину преступления. Релиз игры в Великобритании состоится уже 27 августа. До Соединенных Штатов Шерлок Холмс и доктор Ватсон доберутся в начале сентября. На территории стран СНГ издателем данного проекта выступит компания «Новый Диск», которая обещает выпустить игру одновременно с американским релизом. Ждем с нетерпением.

Монолитная покупка

Не так давно мы рассказывали вам, что известная кинокомпания *Warner Bros.* организовала собственное игровое подразделение *Warner Bros. Interactive Entertainment*, на главе которой встал бывший глава компании *Monolith* Джейсон Холл. К сожалению, мы вряд ли когда-нибудь узнаем, какую роль он сыграл в последующих событиях. А произошло вот что: совершенно неожиданно *Warner Bros.*, которая, до недавнего времени, владела небольшой частью *Monolith*, выразила желание выкупить компанию и сделать ее частью *Warner Bros. Interactive Entertainment*. Что и проделала с большим успехом. Таким образом Джейсон Холл автоматическим образом вернулся на свою старую должность. К сожалению, пока что не известно, чем будут заниматься «монолитовцы» под крылом киногоганта. Тем более, что правами на издание проекта, над которым в данный момент трудятся разработчики (а речь идет о футуристическом экшене *F.E.A.R.*), обладает компания *Viendi Universal Games*. Будем надеяться, что смена хозяина никак не повлияет на судьбу этого интереснейшего проекта. Здесь следует вспомнить, что до сих пор *Monolith* отличался довольно яркими и оригинальными играми. Чего стоят только такие шедевры, как *Blood*, *TRON 2.0*, *Alien vs. Predator 2*, *Sanito*, две части *No One Lives Forever* и другие игры. Было бы обидно, если бы таких неординарных разработчиков, как команда *Monolith*, вынудили делать банальные игры по мотивам фильмов. Но похоже, что Джейсон Холл довольно уверенно чувствует себя в кресле главы *Warner Bros. Interactive Entertainment* и вряд ли желает зла своему первому дитячку. Будем надеяться, что *Warner Bros.* в самое ближайшее время обнаружит свои планы, касающиеся *Monolith*, и разработчики будут продолжать радовать нас интересными и неординарными играми.

Четверка от IC

Навстречу августу 2004 года поступает в продажу сразу четыре локализации от компании *IC*. Игры, локализованные известными

фирмами, выйдут под логотипом крупнейшего российского публичера в рамках серии *IC: Коллекция Ирришек*. Открывает этот парад приключенческий экшен *Cypher*, созданный компанией *DreamCatcher Interactive* и локализованный специалистами из компании *IC*. В этой игре вам предстоит взять на себя роль оперативного агента одной из мировых спецслужб, выполняющей секретную миссию по уничтожению компьютерного вируса, поставившего человеческую цивилизацию на грань гибели. Нас ожидает более тридцати оригинальных локаций, наполненных загадками и тайнами, высококачественная 3D-графика, качественный звук, колоритные персонажи и незабываемая, таинственная атмосфера настоящего приключения.

Вслед за *Cypher* идет игра «Космическая Одиссея» (оригинальное название — *Starscape*), разработанная компанией *Moon Pod* и адаптированная для русскоязычных игроков локализаторами из фирмы *Snowball Interactive*. В «Космической Одиссее»



игрокам предстоит выбраться из затерянной Галактики и спасти мир от жестоких пришельцев. Для этого придется построить мощный корабль, изобретая, покупая или просто ворю новые технологии, и отстоять свое право на жизнь. Данная игра сочетает в себе элементы стратегии, приключенческой и ролевой игры. Вам будут доступны более 20-ти видов оружия, среди которых ракеты, ионные пушки, плазменные турели, а также свыше 15 технологий — энергетические генераторы, двигатели, антигравитационные системы и многое другое.

Следующий проект, который появится в продаже 20 августа, носит название «Муми-тролли: Таинственный гость» (оригинальное название *Moomintrolls: Hide and Seek*). Подобно «Космической Одиссее», она была локализована компанией *Snowball Interactive*, а ее непосредственной разработкой занималась компания *шSOY*. Как не трудно догадаться из названия, эта игрушка создана по мотивам популярного цикла шведской писательницы Туве Янсен о Муми-троллях, которое вот уже на протяжении полувека считается одним из лучших детских произведений. В игре же вам придется перевоплотиться в озорного малыша Хомсу, прячущегося от Муми-семейства по всему Муми-дому.

И завершает наш парад игра **Ski Jumping 2004**, созданная фирмой **L'Art** и локализованная компанией **Nival Interactive**. Ski Jumping 2004 представляет собой спортивный симулятор-менеджер, в котором вам придется создавать, тренировать и обеспечивать всем необходимым команду горнолыжников. Вас ждет замечательная графика, огромный выбор разнообразных трюков, которые смогут выполнить спортсмены, продвинутая экономическая система и многое, многое другое.

Sacred-Plus

Немецкая компания **Ascaron Entertainment** анонсировала некоммерческое дополнение к своей популярной игре **Sacred**, которое будет носить незамысловатое название **Sacred-Plus**. Работы над этим проектом ведутся уже четыре месяца. В **Sacred-Plus** нас ожидают две большие локации, на которых, собственно, и развернется действие игры. Разработчики обещают нам два сета, где помимо сюжет-



ных квестов вы найдете огромное количество дополнительных заданий. Так же аддон порадует нас пятью новыми монстрами и одним, невиданным ранее, боссом, а каждый



из персонажей разживется дополнительным комплектом доспехов и оружия. Кроме того, в **Sacred-Plus** будут входить все нововведения, внесенные патчами, а программисты **Ascaron** а потратили немало времени на

отладку программного кода, так что есть надежда, что глюков в игре значительно поубавится. **Sacred-Plus** должен быть готов до конца этого года. Владельцы оригинальной версии смогут совершенно бесплатно скачать его с сайта разработчика. А тем, кто еще не приобщился к волшебному миру **Sacred**, придется выложить 40 евро и получить диск, который будет содержать оригинальную игру вместе с аддоном.

Десятка лучших

Агентство **NPD Techworld** снова опубликовало десятку самых продаваемых игр на территории США. На этот раз она выглядит следующим образом.

1. The Sims Deluxe;
2. Rise Of Nations;
3. Microsoft Flight Simulator 2004: Century Of Flight;
4. Zoo Tycoon: Complete Collection;
5. Halo: Combat Evolved;
6. The Sims Mega Deluxe;
7. Age Of Mythology;
8. The Sims: Superstar Expansion Pack;
9. Call Of Duty;
10. Far Cry.



Как вы сами можете видеть, на этот раз американский хит-парад не в силах ничем нас удивить. Три из десяти позиций занимают серии столь любимого американцами сериала **The Sims**, а видеть одну из игрушек этой серии на первом месте уже стало делом привычным. Далее идут четыре игры от **Microsoft**, что недвусмысленно намекает, что эта компания плотно укрепилась на игровом рынке. Даже многоместное присутствие в десятке лучших игры **Age of Mythology** уже стало привычным. А вот **Call of Duty** скаптался на девятое место. Неужто хваленый американский патриотизм тоже имеет свои пределы? Ну, что ж, наслаждаемся последними минутами покоя, ведь в следующем рейтинге будет фигурировать **Doom 3**. Вот тогда и посмотрим, удастся ли новому шедеву от id Software потеснить «старожил» хит-парада.

Ужасные моды

Что бы там не говорили злые языки о недостатках третьего **Doom**'а, но с тем, что эта игра пользуется огромной популярностью у геймеров всего мира, спорить просто невозможно. **Doom 3** появился на рынке относительно

недавно, а Интернет уже наполнен огромным количеством модификаций, сделанных руками поклонников этой игры. Согласно мнению многих компетентных специалистов, в самое ближайшее время количество модов перевалит за цифру 100. Каждый из них несет в себе что-то новое: добавляется



и апгрейживается оружие, причем некоторые стволы переключаются в игру прямо из **Doom**'а 2. А один из модов вообще окрашивает игру в такие яркие и веселые тона, что превращает мрачный хоррор в веселое и немного безбашенное приключение в стиле комиксов. Но это исключение из правила. Большинство же модов вносят небольшие дополнения, которые значительно помогают в прохождении. Если вы заинтересовались работами умельцев, загляните на сайт **Gamers Hell** (www.gamershell.com/news/14625.html) и скачайте понравившиеся моды. Примечательно то, что большинство из них имеют очень маленький размер — максимум 900 Кб.

Годовщина MiKPortal'a

Постоянные читатели нашего журнала хорошо знают о неформальном ресурсе поклонников «МиКа» — **MiKPortal**. Так вот, 12 августа 2004 ему исполнился ровно год. За это время образовалась довольно большая и дружная тусовка авторов и читателей «МиКа» и круг общих интересов уже давно вышел за рамки виртуальной реальности. Что ни говори, но для Интернет-портала год — срок не маленький и не отмечать такую дату мы просто не можем.

Как и любой уважающий себя именинник, мы не откажемся от подарков, но как уважающий своих пользователей ресурс, мы будем дарить подарки сами! А сделать нам это помогут наши партнеры: ведущий украинский разработчик компьютерных игр — компания **GSC Game World**, один из крупнейших и самый надежный интернет-провайдер **Adamant** и компания **elelec** — лидер в области эксклюзивных комплектующих для моддинга. Они предоставили нам просто невероятные подарки. Получить их элементарно — надо просто быть активным участником «МиКа»-комьюнити. И тогда подарок вас не минует. Редакция «МиКа» от души поздравляет всегдашнего Портала с этим знаменательным событием, а подробности о праздновании Дня Рождения Портала читайте в «Автоответчике»

ТР **ВЖИВАНИХ**
Комп'ютерні, комплектуючі та периферія
МОДЕРНІЗАЦІЯ

купля/продаж/ремонт/настройка
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

Разработчик: Mithis Interactive

Издатель: Сепега

Жанр: юмористическая походовая тактика («Вормсы»)

Системные требования:

✓ минимальные: P4 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P4 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

CREATURE CONFLICT

Вдомах

THE CLAN WARS

Веселая история

Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Догадываетесь, о чем я сейчас буду писать? А вот и не угадали! Можно подумать, что далеких-далеких галактик всего одна! А полетел бы еще тогда молодой дядюшка Лукас на своем пепелаце совсем в другую сторону вселенной, от джедаев и прочих скайвокеров — и не выдать бы нам сегодня ни KotOR'a, ни «Ауткаста», ни «Академии». Вот про то, что бы было бы, будь их не было, я и хочу поведать читателям. Вроде как альтернативная история.

Так вот, в не той самой далекой галактике жили-были четыре племени (клана, стада, державы). Мирно себе жили, так как не подозревали о существовании иных разумных созданий у себя под боком. Звались они Кроликами (Rabbits), Росомахами (Wolverines), Скунсами (Skunks) и Бабуинами (Baboons). У каждой из рас была своя планета, сельское хозяйство, президент — в общем, все, что необходимо для счастливого существования. Но некие загадочные галактические шмала, оказавшись у всех пониже спины, подвигли миролюбивых зверьков подняться с просторов родных планет в неизвестный космос для отчаянного поиска нового места для жилья. Например, мое стадо (клан, племя, держава) из-за экологической неграмотности довело родную планету до глобального популентия и почти поголовно замерзало (а как ваще?). С момента встречи четырех кланов и начинается игра.

Сюжет игры генiallyносно не блещет: цель и сингла, и мультиплеера банальна до опупения — экспансия всей звериной галактики и уничтожение всех противников. Бой ведутся на небольших планетах: одни покрыты толстым-толстым слоем... снега, другие густыми (или редкими) лесами, а третьи — высокими горами и узкими ручьями. Эти самые планеты и станут плацдармом, которому придет-

ся перенести на себе конфликты разношерстных и разноцветных недовольных друг другом созданий, управляемых нами, прирожденными полководцами. Оригинальные поля сражений — интересная находка разработчиков, которая, надеюсь, не останется единственной. Мультиплеер поддерживает до четырех игроков в традиционных режимах Горячий стул, LAN и Internet. Есть возможность играть в кооперативе.

Великолепная шестерка и... игрок

Теперь о самом игровом процессе, а точнее, о нашей будущей непобедимой команде. Каждая команда будет состоять из шести кроликов/росомах/скунсов/бабуинов, которых в начале каждой миссии нам придется укомплектовать самым разным снаряжением: холодным оружием, арбалетами с разрывными стрелами, баузами с хворьками или хомьями вместо снаряда, пистолетами, автоматами и т.д., и т.п. Доступны три вида бойцов для каждой расы и четвертый призывной (не знаю, как это будет реализовано). Бой ведутся по той же системе, что и в Worms: ходит боец команды А, потом боец команды В, следом команды С — и снова А, В, С, вплоть до победы одной из сторон.

Судя по скриншотам, графика будет выглядеть очень симпатично, даже при максимальном зуме — вот только жаль, не удалось пока увидеть всю эту красоту в движении. Конечно, у уровня «Морровинда» ждать не приходится, но изображение — не самое главное в такого рода играх. Сами войны имеют веселую карикатурную внешность (хоть и на некоторых скринах весьма корявую): одни косят глазами, которые, будучи покрыты сеточкой красных сосудов, выдают в зверушках злобных невротиков, стиль военной формы других пародирует человеческих сол-

дат. Интерфейс также не претерпел особых изменений: присутствует радар, шкала ветра, индикатор силы выстрела, изображение оружия и количество патронов к нему.

Встречают по одежке

Сгровая общественность еще до выхода CClCW (кстати, раньше проект назывался Animal Planet, но название было изменено, так как новое, по мнению разработчиков, больше отражает суть игры) поставила на нем клеймо, сродни печати «Просрочено» на пакете молока. Creature Conflict обзавели «клоном», причем «клоном» великих «вооруженных колбасок с человеческими глазами», то есть Worms'ов. Не знаю, что и думать. Если считать каждый военный шутер клоном «Медаляна», каждую стратегию — клоном «Дюны», а каждые гонки — клоном NFS, то я вполне согласен. Здесь однозначно не скажешь, всех расудит реалз. Ведь неизвестно, удастся ли Mithis Interactive сотворить новую атмосферу, отличную от вдохновивших их червей, пронизать ее вкусным юмором, который не оползла бы игру, избивая игрока от издержек «приставочного» управления (игра также разрабатывается для Xbox и PlayStation 2). Может, мы получим совсем не клон, а просто достойное продолжение великой игровой идеи? Реалз должен состояться 17 сентября этого года. Как видите, до решенного дня осталось не так уж много времени. Так что, заядлые «вормушники», готовьтесь сменить прикид злобно-го червяка на шкуру элитного звериного космического десантника, ведь кому, как не вам, придется выносить справедливый вердикт данному продукту? Кто победит — ветераны «Вормсы» или альбанс зверюг-новичков под названием Creature Conflict: the Clan Wars?



Анатолий КОСИН aka Герильяс

BROTHERS IN ARMS

Разработчик: Gearbox Software
Издатель: Ubisoft
Жанр: тактический FPS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: октябрь 2004 г.

«В конечном счете, есть что-то самое естественное и инстинктивное в героизме на войне. Вчера вечером я видел человека, которого знал со школьной скамьи, — еще тогда я задавался вопросом, отдам ли жизнь за него. Но на войне каждый из нас кому-то брат, друг или член команды. Мысль: «Отдам ли свою жизнь за него?» — не является мыслью. Это подобно дыханию. Это необходимость». Из журнала сержанта Мэтта Бэкера, 3-й отряд, 3-й взвод, компания «Fox» 101-й воздушно-десантный полк

«Проблема с видеоиграми: они обещают позволить нам жить жизнью солдата в бою, но в действительности не погружают нас в бою. Настоящие солдаты знают, что в бою вы живете и защищаете, нападаете и обороняетесь именно как команда. По преодолению планированию руководства. Победа хорошей тактики. Неумелое руководство и плохая тактика — и вы устроите резню». Историк, автор, солдат — полковник Джон Антал Воздушно-десантный, Армия США

Цитаты взяты с официального сайта игры: www.brothersinarmsgame.com (в моем волном переводе)

Основано на реальных событиях

Привет. Я молодой, очень наглый и необычайно амбициозный автор. Зовут меня Герильяс, как вы уже поняли. Brothers in Arms — моя первая игровая двухполосная статья. Именно с нее я надеюсь начать штурм Пулицеровской премии. Так что, статья, не под-

веди меня. А я попытаюсь вложить в тебя всю свою душу...

...Как это сделали товарищи из Gearbox Software со своим вышеозначенным творением. Шутка ли, разработка игры велась три года (сама идея создания такой игры посетила директора компании Ренди Пичфорда после просмотра фильма «Спаси рядового Райана»). Для обеспечения реалистичности тактической составляющей этого шутера в штат был взят полковник американской армии Джон Антал (John Antal). Для обеспечения «бесприцендентной» реалистичности местности изучены фотографии из архива разведывательной службы армии США, а также свидетельства очевидцев этой кошмарной войны. Поэтому каждая деревушка, каждый лесок, каждый пляж будут воссозданы в игре с максимальной достоверностью и реалистичностью. Будут такими, как в далеком 44-м...

Разведка доложила...

Нормандия, 44-й год. Памятный для всего американского народа эпизод второй мировой. Союзные силы готовятся к вторжению на территорию оккупированной Франции. День D. Самолет с бойцами 102-го парашютно-десантного полка разрезает серое, затянутое тучами небо. Сержант Matt Baker нервно сжимает свой Thompson. Дел зеленый свет. Бойцы приоткрылись к прыжку в логово врага, лица напряжены. Первый пошел, второй пошел...

Высадка получилась немного скопоманной. На земле сержанту Бэкеру удалось собрать небольшой отряд из шести человек. Не много, но лучше, чем в одиночку совершать восьмидневное путешествие по нормандским лесам и городкам, которые кишат врагами. А лучше ли, а легче ли?..

В Call of Duty и в Medal of Honor мы привыкли действовать в одиночку, не огля-

дываясь на тылы. Командовать нам не приходилось. Справимся ли? А тут еще и отцы-разработчики запугивают — баланс в игре будет ого-го какой — иногда придется выбирать между достижением цели и жизнью брата по оружию. Но тут же обнадёживают — интерфейс будет удобный, интуитивный, «сенсационный» (подобные эпитеты создатели применяли в своих аннотациях к каждому параметру игры). Никаких блужданий по меню, никаких всплывающих окон. Одно нажатие — один приказ (некоторые западные обозреватели сравнили систему приказов в BiA с таковой в шутере Freedom fighters). Для обеспечения максимального удовольствия обещают также «революционный» AI. И союзники, и враги используют реальную армейскую тактику атаки и обороны — тактику FS (полагаю, что-то вроде «четырёх шагов»): обнаружить противника, зафиксировать его на одной позиции, ударить с флангов и окончательно уничтожить. Используют для этого, естественно, всякие армейские хитрости: отвлекающие маневры, перекрестный огонь, удары в тыл противника и т.д. Но тут тоже палка о двух концах: мало того, что каждый ваш солдат будет иметь свое лицо, голос, характер, манеру поведения и ведения боя (обещают более двадцати неповторимых персонажей, каждый из которых будет соответствовать своим реальным прототипам), он может еще и бояться или наоборот, воодушевляться на ратные подвиги. Так что если боец откровенно дрейфит, то никакие приказы слушать не будет; аналогично, если вояка «на куражах», ему побку все ваши приказы. От душевного состояния солдат будет зависеть также их точность, скорость перемещения и другие немаловажные факторы (если мне не изменяет память, это первый экшен, в котором будет введен чисто РПГшный параметр морали). Естественно, у врагов все



это тоже будет, и именно на этот факт при планировании операций разработчики советуют обращать больше всего внимания. Тем более что по мере прохождения миссий интеллект врагов и их квалификация растут: если сначала столкновения происходят в основном с необученными новобранцами, то ближе к концу игры уже придется иметь дело с регулярной пехотой, частями СС и прочей военной элитой Вермахта.

Система демежда бойцов тоже будет отличаться от прочих игр жанра 3D-shooter — никаких «хелов», никаких полосок с сотней единиц жизни. Бойца могут ранить в любую часть тела или вообще убить наповал одним удачным выстрелом. Но разработчики и тут проявили мягкость характера и заботу о геймере — игра сама предупреждает игрока, если кто-то из его бойцов находится в небезопасной позиции и может быть поражен врагом. Как это скажется на геймплее и реалистичности — ничего, увя, сказать не могу.

Для удобства планирования операций предусмотрена возможность обзора поля боя сверху — отображены, правда, будут лишь видимые игроку противники. Все равно лучше, чем ломиться, не зная броду.

О миссиях и геймплее: целями миссий станут захват, удержание, атака различных стратегических объектов (складов, мостов, радиостанций). Не будет пробежек из одного конца карты в другой, как в той же Medal of Honor. Сражения происходят на конкретном, ограниченном участке фронта, где вам, используя все доступные ресурсы, придется показывать чудеса тактики и стратегии. Поскольку разработчики находились под впечатлением от фильма «Спаси рядового Райана», то некоторые миссии перекликаются с сюжетом фильма. В частности, финальная сцена обороны моста во французском городке. Ну и о славной высадке на пляже Омаха, знакомой нам уже не по одной игре, забывать не стоит.

Про особенности мультиплеера сказано очень немного: он будет «инновационный», и в нем, как и в сингле, игрок получит под свое руководство команду, управляемую искусственным интеллектом.

Из показаний военнопленного...

Как уже говорилось, Мэтт будет управлять шестью подчиненными, разделенными на две команды — штурмовую и команду поддержки. Основу вооружения штурмовой команды составляют два карабина M1, автомат Thompson и гранаты, поддержки — пара M1 Garands для весомой поддержки издали и Bar, который обеспечит свинцовый ливень (помните эту банду из Medal of Honor на кнопочке 4?). Мэтт — вольный художник, и может вооружаться, как игрок пожелает. Но это не значит, что на этом список заканчивается...

Также можно будет широко использовать разную технику (танки, автомобили, БТР и т.д.), воевать с которой придется с помощью взбук, противотанковых ружей и других доступных способов, а также стационарные орудия вроде пулеметов, пушек и т.д. Увы, самому Мэтту на танке поехать не продется — этим будут заниматься кто-то из компьютерных напарников. Но перспектива использования танков в городских сражениях против вражеской пехоты (как преимущество) и в столкновении с техникой врага (как необходимость) не может не радовать.

Глазами очевидца...

Из скачанного мною ролика в 5.7 Мб (<http://gamesdomain.yahoo.com/predownload?u=23803>) я увидел лишь секунд 10–15 живой игры. Что можно сказать по поводу увиденного? Не знаю, какие там мапинги и шейдеры используются, но картинка действительно радует глаз — и в ролике, и на скриншотах. Чинно, благородно, прилично. Похоже на ту же Medal of Honor, только раз в пять красивше. Никаких угловатых камней, никаких спайтованных деревьев. Физика оружия передана здорово: Thompson — это Thompson, Garand — это Garand, Bar, он же Browning — это полный... Ну, вы поняли. Лес — это не отдельные стоящие деревья, а настоящий лес, с ямами и буграми, с зеленой листвой, скрывающей от игрока врагов. Правда вот, не заме-

тил я в ролике ни оторванных конечностей при взрыве гранаты, ни потоков мозгов и крови. Может, это была какая-то политкорректная версия?

Из личных соображений...

Ч то можно сказать в пользу игры?

- 1) Игру делаю три года;
- 2) это первая самостоятельная игра Gearbox Software. До этого они были замечены в портировании и перепортировании Half-Life Opposing Force, James Bond: Nightfire, Counter-Strike и Halo (PC). А первая игра должна быть если не хитом, то очень качественным продуктом, чтобы на контроле не поставили крест. В Gearbox Software это понимаю;
- 3) довольно матерый и съевший собаку на издании и разработке подобного рода играх паблшер — Ubisoft (Ghost Recon, Rainbow Six);
- 4) игра получила одобрение Американской федерации ветеранов иностранных войн как самая реалистичная, самая прав-



дивая и уважающая подвиг ветеранов игра о второй мировой войне;

5) многие западные обозреватели уже назвали игру «убийцей Call of Duty с Medal of Honor, покушающейся на лавры Battlefield 1942».

Что можно сказать НЕ в пользу игры?

1) Первоначально игра выйдет на Xbox и PS2. Думаю, все знают, что может случиться с управлением, если игру корово портируют;

2) как говорил их товарищ Maniacs, главная проблема разработчиков — сделать AI напарников на должном уровне. Как показывает горький опыт, многие обещали супер-AI, но лишь единицы справились на 75% с обещаниями.

Итого: лично я надеюсь получить дикий экшен, который будет включать в себя динамизм Medal of Honor, разнообразие и возможности Hidden&Dangerous, алчмучность Ghost Recon, оригинальность Rainbow Six и реализм Call of Duty. И разработчики из Gearbox более чем уверены в своем успехе — они уже заявили, что, скорее всего, сиквел Brothers in Arms не заставит себя долго ждать. И в нем, скорее всего, нам снова придется перевоплощаться в десантника армии США Мэтта Бекера и его братьев по оружию.

P.S. Мое последнее кубинское предупреждение: разработчики и издатели, не дай вам Бог сделать игру не такой, какой вы ее обещали. От вас зависит моя судьба. Если игра получится фуфлыжной, меня вместе с вами помнут незлым тихим словом («А как того подлец звали, который это фито расхваливал?»). Если это произойдет, я достану где-то ППШ, брошу прощальный взгляд на бронзовый бюст Фиделя и отправлюсь МСТИТЬ. Всем. И даже ваш хваленый полковник американской армии меня не остановит...

Никита РЫКОВ aka Nik

В тЫЛУ



Разработчик: Best Way
Издатель: IC/Codemasters
Жанр: тактическая RTS
Системные требования:
✓ минимальные: P-3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
Radeon 8xxx/GeForce 2 MX;
✓ рекомендуемые: P-4 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
Radeon 9xxx/GeForce FX, 1.5 Тб на винчестере

...Где-то в Керчи

Воспитанник полка современных стратегий, по своему представляющий имеющий право называть себя игровым обозревателем, прикусив кончик языка, ездит по экрану курсором, пытаясь загнать свой KB-1 за немецкий танк с разорванной гусеницей. KB-1 — машина большая и медленная, а немецкий танк хоть ездить уже и не мог, зато пушкой двигал прекрасно. Танцы заканчиваются плачевно — примчавшаяся на мотоцикле парочка гитлеровцев, раздавив ошивавшуюся под туалетом курицу, припарковалась у небольшого каменного дома и засела за окном.

KB-1 — машина большая и медленная, а парочка гитлеровцев, несмотря на принятый внутрь литр шнапса, бросает гранаты метко. Правда, для разогреву немчура решила было проверить крепость танка, зашвырнув на крышку люка осколочную F-1, что вызвало в ответ выкрик из дула: «Гитлер капут!», после чего шедевр российского танкостроения развернулся в сторону дома. Терпеть обидные слова гитлеровцы не могли никак, поэтому синхронно метнули в KB-1 противотанковые гранаты, одна из которых, правда, попала впрямую в дуло их моторизованным соратникам, из-за чего у «немца» банально сорвало башню.

КВ тем временем, пострадав от взрыва гранаты akurat возле гусеницы, лежал на боку, подставив немцам свое нежное брюхо, но у гитлеровцев кончились бесприспасы, а брошенные в танк остатки курицы железом не принесли. Советский экипаж начал спешно эвакуироваться, но рядовой Петренко, обожравшийся национально-го продукта, застрял в проходе, загоревшись выход невест как пробравшегося в советский танк японскому шпиону, который уже

успел поставить на таймер бомбу с нерогамифи божественного ветра.

Гитлеровцы, придя в алкогольное благодушие, подогнали к советскому танку свой мотоцикл и принялись вытаскивать оттуда матерящегося фальцетом Петренко, надеясь на то, что в застрявшей части тела его ожидает приятный сюрприз. Но неожиданно для всех присутствующих из обезбашенного немецкого танка, о котором все уж было позабыли, вылез человек арийской внешности и с криком «Банзай!» закинул связку динамита в мотоциклетную корзину. Взрыв совпал со срабатыванием таймера, из-за чего японский камикадзе вылетел из дула прямо за руль стоящего неподалеку советского командирского авто, напав на голову лежавшую на сиденье пилотку, скрутил в сторону собравшихся пионерский кукиш и, выкрикнув что-то японски, рванул за горизонт. Мотоцикл гитлеровцев, превратившись в большой несущий бумеранг, совершил облет поля брани и сшиб торчащую из немецкого танка голову арийца, а рядовой Петренко пулей вылетел из люка на свою историческую родину.

...Nik проснулся в холодном поту, все еще продолжая водить карандашом по огромному листу бумаги. Взаглянув на рукопись, он блаженно улыбнулся, глотнул пива и принялся перечитывать все рожденное в творческих муках за эту долгую ночь, иногда недовольно хрюкая, с силой отогнать воспоминания о недавнем сне. Методика написания статей в пьяном бреду использовалась им постоянно, а все те претензии на серьезного автора, которые он пытался протиснуть в журнал «Мой Компьютер Игровой» — всего лишь плод колоссальных трудов его знакомого редактора. Прочитав все до конца и еще раз хрюкнув, Nik по-

тынулся за телефонной трубкой, набрал привычный номер, но услышав из нее только скрип скальпелей и просьбу перезвонить. Метнув трубку в глаз неосторожно вышунувшей из часов кукушки, Nik сел за компьютер и, стуча носом по клавиатуре, забился в идиотских творческих потугах. Что-то творческое постоянно ускользало от его сознания, а в ICQ настойчиво стучал Маньяк, требуя предьявить ему обзор уже через два часа. К счастью, в дверь позвонил его трудолюбивый благодетель, и творческий процесс продолжился в привычном русле — Nik писал, а редактор делал из этого обзор...

* * *

К величайшему сожалению, вторую мировую начинают забывать. Уставшие от бесконечных и совершенно бессмысленных обвинений в заезженности темы разработчики, ранее регулярно баловавшие нас проектами «по мотивам», оставили величайший в истории человечества военный конфликт на растерзание мародерам, каждый год плюющимся в индустрию нелепым аркадным нечто из разряда MoX (грядущая *Pacific Assault*, возможно, станет исключением). Даже такие жемчужины, как *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* немедленно давятся косяками «тигром» с восседанием на его бронне генералом Роммелем. Вслед за ним, вальжяно покачиваясь, проезжают плечом к плечу «шерман» и Т-34, а позади с автоматом в руках бежит штурмовать Рейстаг русский Валя, матюгающийся по-английски. Бред свихнувшегося обозревателя, скажете вы? Правда жизни...

...«В тЫлу врага» дебютировала на прошлой неделе КРИ, где заставила побойть себя даже самого придирчивого об-



вателя. История о двух танкистах, развешающих на конфискованной у фашистов технике по Украине 40-х годов и сшибающих симпатичные мажорские хатки, уже тогда грозила стать если и не революционной, то хотя бы в чем-то уникальной. Девелоперы пошли на отчаянный шаг, даже не пытаясь обнадёжить игроков, что те-де смогут, радостно гикая, пачками давить немецких ополченцев и проходить игру за полчаса. Вместо этого были заявлены: высокая сложность, ролевые элементы и паратройка солдат в вашем распоряжении, каждый из которых будет требовать к себе повышенного внимания... Много воды утекло с тех пор — выдуманные похождения храбрых танкистов сменялись пятью историческими кампаниями, ролевые элементы были упрощены, а идея о введении специализации для каждого бойца купула в офисе разработчиков. От «В тылу врага» образца 2003-го осталась только сложность, легкий, почти незаметный отход от традиций Commandos и... ощущение настоящей войны. Такой, какой она должна быть.

Ребята из северодонецкой студии **Best Way** не собираются в очередной раз показывать вам стилизованные события второй мировой, переделанные на свой лад. Более того, никто даже и не думал примерять на вас костюм главнокомандующего советской/американской/немецкой армии. «В тылу врага» — это не набор засажженных штампов, не следование канонам жанра и не продолжение стратегических традиций, которые были заложены давно и не нами. Это новое слово в жанре. Даже не слово, а целое предложение. Предложение, в котором нет ни малейшего намека на опостылевшую Нормандию, в котором война не преподносится как место развирательства пластилиновых человечков, а слово «раш» считается ругательством. Предложение, в котором один солдат стоит больше, чем целая танковая дивизия, а граната с оторванным козлом в любой момент может повернуть исход битвы в вашу сторону. Предложение, в котором есть место только безудержной, иногда даже самоубийственной храбрости, идущей нога в ногу с настоящим патриотизмом...

Фаната стратегий при первом запуске игры ждет настоящий шок. Мысли о том, что «В тылу врага» станет «Блицкригом» по-украински улетучиваются после первого же брифинга, в котором диктор, находясь в здравом уме, сообщает вам, что вы не получите даже ничтожного танка. «Что за Silent Storm?!» — выкрикивает игрок в порыве гнева, когда его взору открываются три солдата, стоящие в окружении сотни супостатов. Предсказать дальнейшую реакцию геймера, имеющего опыт игры в современные стратегии, очень просто: «Почему у них есть танки, а у меня нет?! Почему эта солдатня так быстро умирает?! И где же, наконец, эта чертова поддержка с воздуха?!»

* * *

Четыре представленные в игре кампании дают вам уникальную возможность вжиться в роль командующего небольшими диверсионными отрядами, освобождавших путь для триумфального шествия генералов и собравших к концу войны награды «За мужество», но оставшихся за горизонтами знаний историков. Каждая из историй воссоздана с любовью и проходит с одинаковым интересом — кампании за СССР, Германию, Англию и США (в которой вы наконец-то всего лишь обороняете Неймегенский мост, вместо того чтобы уничтожать врагов демократии на раскаленных песках Африки) вызывают у игрока неподдельное чувство радости. Наконец-то мы получили игру, которая не обясывает живые факты, высосанные из пальца доморощенным знатоком, а преподносит игроку настоящую войну — войну, в которой небольшой отряд людей с сердцем тигра, выполняя локальные поручения, приближает свою страну к глобальной победе...

К ощущению присутствия игрока подталкивает еще одна генуинальная находка — проиграв миссию, не надеетесь сразу же увидеть перед собой экран загрузки. Вместо этого вы услышите результат своего поражения. Так, союзники, не защитив упомянутый мост, потеряли возможность наступления на Берлин, а не уничтоженная ими легендарная «фау-3» была запущена немцами в один из небоскребов Манхэттена в ноябре 1944 года. Разра-

ботчики не боятся строить догадки «а что бы было, если бы», тем самым подогревая в геймере желание пройти миссию заново. Разработчикам удалось сделать то, до чего не дотянули создатели «Блицкрига» — добиться осознания геймером того факта, что именно от него зависит исход войны, которая гримет за экраном монитора...



«В тылу врага» — первая игра, в которой пехота не считается пушечным мясом. Без солдата здесь не двинется с места танк, не будет стрелять зенитка и не починится поврежденная башня. Более того, на каждую машину вам нужно сразу по несколько человек, и если полностью укомплектованный танк может отправить к праотцам целую вражескую дивизию, то машина с одним человеком, перебегающая с кресла водителя на место стрелка, моментально станет легкой мишенью для любого вражеского солдата, имеющего в своем инвентаре базуку. Именно солдат может при наличии ремонтного комплекта привести поврежденную гусеницу в первоначальный вид.



Именно он с канистр в руках, совершая самоубийственную перебежку к недобитой вражеской машине сквозь дождь пуль, может перелить в ваш танк вражеское топливо. И именно солдат пополняет боекомплект танка, доставая из горящих машин такие необходимые снаряды. Игра дает понять элементарную истину войны: солдат без танка — грозное оружие, а танк без солдата — ничто.

Несмотря на то, что пехота не имеет собственных характеристик, а солдаты с одинаковым успехом стреляют как из снайперской винтовки, так и из станкового пулемета, ролевые элементы выражены здесь намного ярче, чем в любой другой RTS/RPG. Каждый персонаж был наделен разработчиками своим портретом и инвентарем, а все остальное, будьте любезны, дорисуйте воображением. Парадокс, но вы настолько привыкаете к одному из персонажей, что стремитесь проходить миссию только этим любимцем, пользуясь услугами товарищей лишь при появлении отобранной у врагов техники...

Да-да, любой танк с вражеским экипажем на борту может при удачном стечении обстоятельств стать вашим. Легче всего отбирать у супостатов мотоциклы — меткий выстрел из винтовки, брошенный нож, и водитель слетает со своего коня, а вам остается только добить остальных членов экипажа. Хотя даже в таком случае помешать вам завладеть вражеским транспортом может рельеф — однажды, лишившись водителя, мотоцикл налетел на кочку и, пролетев десяток метров, утонул в реке...

Игрок буквально все время сидит перед монитором с открытым от удивления ртом. От большого ли опыта, от мел-

учия, когда по полю брани носится пара солдат, обыскивая дымящиеся вражеские машины в поисках плоскогубцев — дело традиционное. Но никто не обязывает вас проходить миссии строго на технике своей страны. Плывите на патриотизме, если вы удачно подбили огромную вражескую машину, а ваш бронетранспортер уже не потянет даже ленинское надувное бревно...

Вы привыкли к тому, что управлять своими войсками в стратегиях можно только с помощью мышки? Напротив. «В тылу врага» открывает перед вами невиданные перспективы прямого управления юнитами. Нажмите *End*, возьмите в руки клавиатуру и мышь — и разбейте себе по карте, нажимая на стрелки и джойстик башню мышкой. Казаюсь бы, такое нововведение может на нет списать все достоинства проекта, но мастера из Best Way идеально вписали даже такую оригинальную фишку в игровой процесс. Не подумайте, что игра превращается в какой-нибудь гоночный симулятор, когда вы ездите по окрестностям, управляя танком с клавиатуры — удивительным образом новый режим не только не мешает стратегическому элементу, но и прекрасно его дополняет.

Но подкупает игра все же не этим. Внимание разработчиков к деталям, идеальная графическая проработка и такие родные советские пейзажи — вот то, во что влюбляешься с первого взгляда. Но самое главное — безусловно, потрясающе достоверная, и не боюсь этого слова, завораживающая физика окружающего мира. Рассыпавшийся от попадания футасного снаряда двухэтажный домик, пролетевший сквозь две стены бронированной башни, пробивший на выходе стоящего за кустом фашиста, взрывающиеся бочки с бензином, полностью разрушаемые уруны — приближаться в этом плане к игре могут лишь избранные, в числе которых «Операция Silent Storm». Каждое покрытие, каждый камень, каждое дерево в игре имеет свои свойства, и если вы с легкостью раздалили небольшое дерево, попутно проехав сквозь деревянный забор на небольшом броневике, то толстая каменная стена или вековой дуб заставят ваш транспорт беспомощно буксовать...

Рассматривая очередную игровую карту, начинаешь невольно задумываться, сколько фотоматериалов было перерыто разработчиками для достижения настолько умопомрачительной достоверности мира. Агитационные плакаты на стенах домиков с типичной западноевропейской архитектурой, стоящий на рельсах трамвай, стога сена в отгородах, покачивающиеся на ветру колоски пшеницы, плетущийся по стене дома виноград, цветы в клумбах и родные, знакомые со школьных книг хаты с соломенной крышей — все это создает ощущение настоящего, целостного игрового мира.

Графика великолепа. Движок собственной разработки украинской студии демонстрирует неправдоподобно красивые спецэффекты, великолепные модели техники и восхитительные пейзажи. Конечно, требования к компьютеру грозят пальчиком владельцу видеокарты с индексом MX, решившему поставить все настройки на максимум... Но поверьте, игра стоит свеч.

* * *

Признаться честно, еще тогда, в 2003-м, я относился к проекту скептически. С не меньшим скепсисом я устанавливал игру, думая о том, сколько же на моем компьютере продлится это чудо отечественного игровостроения...

То, что мы получили на выходе, оправдывает на 100% ожидания даже самого безудного оптимиста. Игра, в которой можно все. Игра, в которой нападая на голову вашего солдата каска может спасти его от смерти, а обездаженный танк благодаря чудесам героизма своего экипажа способен выиграть сражение. Конечно, как и любой другой проект, игра не лишена мелких багов и досадных недочетов, большинство из которых исправляет уже вышедший патч. Конечно, высокая сложность не придется по вкусу любителям бесшабашных побед в духе Generals. Но это неважно. Важно то, что весь мир аплодирует Best Way стою. Важно то, что мы получили настоящий стратегический шедевр, который, вполне возможно, задаст тон дальнейшему развитию жанра.

Настоящий стратегический шедевр от украинской студии с не совсем украинским названием...



кого ума ли возмившийся себя стратегом, он будет очень элегантно поставлен на место. Растерянно хныкая, игрок тычется курсором в каждый танк, жалобно вопрошая: «Где же у него лайфбар?» Суть в том, что никакого виртуального здоровья у машин нет. Крепкий Т-34 может выдержать десяток вражеских гранат, легко покачиваясь от удара каменья из них и ехидно отбрасывая из пулемета, а может взорваться всего лишь от удачно брошенной одной. Солдат, спрятавшийся в доме, может улюлюкать сотню «пеших» фашистов, но примчавшийся на подмогу «шерман» игроками снесет его убежище вместе со всем скarbом. В поле укрылся десяток фашистов, но у ваших солдат есть спички? Подальше укройтесь с чetyрех сторон, и оппонентам останется только гореть живьем. За домиком притаились пара супостатов? Т-34, в прямом смысле вехавшийся из стены, вряд ли оставит гитлеровцам возможность вовремя отреагировать, с легкостью подымая их под гусеницы. Причем все это используется не ради минутного удовольствия, не ради желания ощутить себя разрушителем — для победы вам придется изучить все особенности местной игровой механики, и активно этими особенностями пользоваться.

Обратите внимание на левый нижний угол экрана. Красующаяся там модель танка — это выше все. Именно по ней вы можете определить, что вашей машине сделал фашист с гранатой или неудачно попавшая под колеса мин (впрочем, в последнем случае от танка чаша остается только горящие обломки). Все части танка, отмеченные красным, его можно починить, а вот если на месте колеса появилась серая блямба — пиши пропало, опорно-двигательный аппарат потерян навсегда. Самое интересное — драгоценный ремонтный набор дается вам далеко не всегда, поэтому ситуа-

Разработчик: Blitwise productions
Жанр: The ultimate one-on-one artillery game
Системные требования: любые
Сайт разработчика: <http://www.blitwise.com>

liriK liriK@digest.zn.com

Rocket Tanks

by Michael P. Smith

— Вот скажи мне солдат, что главное в танке?
— Главное в танке, товарищ прапорщик, — это не взорваться...

0 танках

Все началось в 1991 году, когда компания *Wendell Hicken* выпустила в свет игру под названием *Scorched Earth* (см. статью Акеллы в «Мик» 50 (108)). Великолепная сама по себе, эта игра стала началом целого жанра, название которому я дать затрудняюсь. Игры этого жанра объединяет общий принцип. Есть ваш танк, червяк, замок или еще неведь что, и есть такая же единица у противника. Цель каждого из вас — уничтожить соперника. Как вы будете это делать, это уже ваши проблемы. Вычитывайте оптимальную траекторию полета снаряда, силу выстрела, выбирайте то оружие, которое нужно именно в этот момент, подбирайтесь вплотную к противнику, или наоборот, устройте себе подземный бункер. Главное — результат. Победа любой ценой. И все, что для нее нужно, — это немного времени, смекалки, опыта и море удачи.

0 тех, кто в танках

Сегодняшний подопытный — это попытка реанимировать «Скорч» в первозданном виде, то есть вместо плоских и объемных червей нам вернут старые добрые танки. Правда, все-таки в количестве двух штук. По одному на брата. Играть можно как с живым соперником, выхватывая всякий раз друг у друга клавиатуру с мышкой, так и с компьютером. Уровень сложности при игре с компьютером выставляется перед боем и может колебаться от одного до десяти. Отличный способ тренировки: победил начальный уровень — переходи на следующий, и так пока не достигнешь вершины мастерства и не начнешь рвать бота на напильнике. Помимо уровня сложности, перед боем выбирается цвет вашего танка, а также происходит жеребьевка оружия. Выглядит это так: как в карточной игре, случайным образом из общего количества выдается двадцать видов оружия, из которых вы по очереди выбираете себе по одному виду. Если нет желания возиться с выбором, есть кнопка случайного распределения, что еще больше упрощает аналогию с колодой карт.

Но мало получить хорошее оружие, нужно еще уметь его правильно и вовремя использовать. Если вы научитесь этому, ваши шансы на победу резко возрастут. Кстати, в отличие от других аналогичных игр, здесь бой идет не до уничтожения противника, а до десятиго раунда, то есть до последнего оставшегося оружия. За попадания начисляются очки. И если по окончании боя у вас их окажется больше, значит, вы и победили. Вот такой гуманный ход.

Не знаю, что интереснее — уничтожать противника или просчитывать комбинации, при которых он останется в дураках. Для меня в таких играх важен сам процесс. А он великолепен. Представьте себе ситуацию, когда ты ведешь в счете на протяжении всего боя, а ближе к концу противник просто заваливает тебя грязью, и тебе ничего не остается, кроме как стрелять в эту самую грязь в упор. А за попадания в самого себя снимают очки. Вот и получается, что с таким трудом заработанный перевес сходит на нет, и победу получает тот, кто по всем правилам войны ее никак не заслуживает. Хотя... Какие на войне правила? Прав тот, у кого длиннее папка. И ты, скрипя зубами нажимаешь рестарт и пробуешь все сначала. И так на протяжении нескольких часов. Причем, ты понимаешь это, только когда видишь в окне набирающий яркость лунный диск. Да, так меня не затыгивала ни одна игра со времен «Кримсонленда» (да простит меня Zloy). Процесс яркий, запоминающийся и не напряжный. Особенно если вы играете вдвоем. Эта игра просто предназначена для совместного времяпрепровождения за одним компьютером.

Кроме двух поименованных режимов существует еще режим тренировки — *Target Practice*. Предназначен он затем, чтобы дать возможность игроку просто попрактиковаться в стрельбе, для чего предоставляются все виды оружия и столько ходов, сколько вам будет нужно. Закачивание тренировки вы сами, нажав **Esc**. Но честно говоря, особой пользы я в этом режиме не вижу. В бою учишься быстрее. И тем не менее. Если вы уже достаточно натренировались, и попасть в противника с первого выстрела для вас не составляет труда, можете выставить в опциях *Ветер*, который будет время от времени сбивать ваш прицел, вынуждая вас все время импровизировать. Здорово прибавляет в азарте.

0 тех, кто на прицеле

Удлин послесловие. Эта игра строго рекомендуется всем, кто хоть краем уха слышал о *Scorch*, мелком видеке *Worms* или смотрел в амбразуру в *Ballerburg*. Это игра для тех, кто танкист в душе. А если верить Акелле, последняя фраза касается всех без исключения. И знаете, проиграв в эту игру, начинаешь верить. Не получается по-другому. Тут ты или в танке, или снаружи — третьего не дано. Если все-таки по каким-то причинам вы пропустили эти игры, попробуйте начать с *Pocket tanks*. Все-таки, это бесплатно и не займет у вас слишком много времени. А там видно будет. Скачать игру можно отсюда: <http://myfoliata.narod.ru/sudas/ptanks.html>. Здесь же можно взять много дополнительного вооружения. Вот, пожалуй, и все. Будут вопросы — пишите.



Яна ДАНЬКО aka 86 delete goremne@mail.ru



Разработчик: Secret Sign
Издатель: «МультиТрейл»
Жанр: космическая аркада
Системные требования: P3 500, 128
Мб ОЗУ, 32 Мб видео, DirectX 8.1

На этот раз пластмассовый звездолетик в крапинку. Маньяк достал его из кармана, поставил на пол, и о чудо, кораблик тут же вырос и был готов к полету. Кадет Delete сделала робкий шаг к звездолету.

— А почему в крапинку? — спросила она.

Кертис оторвался от своего занятия — попытки всунуть чьи-то пальцы в дверной проем, чтобы дверь не открывалась.

— Потому что в полоску не красится.

— Давай, лети мочить пришельцев, — сказал Маньяк.

Delete полезла внутрь. «А где же здесь зажигание?» — главное, что ее волновало. Зажигание нашлось, но кадет полезла наружу.

— А где ключи? — спросила она Кертиса.

Маньяк достал ключи из кармана. Кертис недовольно пробурчал:

— Маньяк, почему ты всегда забираешь ключи?

Delete схватила огромный ключ, похожий на заводной, и снова полезла в звездолет...

Мочи пришельцев!

Emergency Xenomorph Interception Type — именно так расшифровывается название. А суть состоит в отстреле пришельцев за бонусы. Правда, на пришельцев они похожи не больше, чем на ивдейские пироги, но об этом потом. Один игрок, одно место для себбя, два саундтрека, бонусы и уровни — что еще нужно для аркады? Было бы, например, интересно иметь союзников среди AI. Предоставляет? Круг из ваших турелей, ваш минометчик, ваши истребители вокруг, а по центру — крохотный звездолетик в крапинку! Но не тут-то было — мечты навязчивы, их не пристрашишь, но и исполнить не просто. В этих аркадах вы один, как перст. Правда, крапинку на обшивке много, но крапинки не помогут.

Конец

Но и одному кораблику под силу... выжить. Орды пришельцев пролетели мимо, тупеет пытаться взорвать, протаранить или разозлить ме-

ня. Нашествие не было остановлено — враги миновали последний оплот человечества, почти не встречая сопротивления. Сотни оккупантов вторглись в нашу галактику. Ее рукава медленно вращаются, величественно напыляя на мониторы, звезды становятся ближе, и вот голубая планета — она приближается, пришельцы готовят свое оружие.

А звездолетик в крапинку все ближе к их родной системе. Он должен пройти через десятки гиперпорталов, охраняемых непобедимыми боссами, прежде чем достигнет цели. Бонусы валятся ему на голову, как новогодний снег, все красноречивее говоря пришельцам, что им капут. Но их армады все так же легкокомисленно пролетают мимо, и где-то за гранью экрана достигают Земли.

Всегда было играть в космические игры. Наверно, потому что они разрушают культивируемый фантастами образ. Все крутом естественно улаговате, ничто не происходит случайно, а save/load завершает картину. Ведь космос трехмерный? Неправда: кто-то из Secret Sign постеснялся на звездах невидимую подставку, и перемещаться можно только по ней. Ну ладно: это же не космический симулятор, так что 2D в самый раз. Но и в симках космос — это кисель, а не вакуум. Так же, как и в Exit. Пространство искривлено? Это так — кораблик постоянно меняет угол наклона.

Шарики

Бонусы выплывают сверху экрана вместе с врагами. Иногда вываливаются из врагов и астероидов. Изредка вид бонуса прописан заранее. Большей частью они генерируются в зависимости от ситуации и состояния звездолетика в крапинку. Бонусов всего ничего.

✓ **Оружие** — просто несколько видов пушек. Большинство из них может стрелять сразу в разные стороны. Точнее, количество сторон зависит от количества отловленных бонусов. Допустим, палит кораблик лазерным лучом. Ловим бонус — лучей уже два. Снова ловим — уже три лазера торчат из-под капота. Ловим еще — получаем две допол-

нительных пушки, стреляющих в разные стороны. И неважно, какой из оружейных бонусов ловить — если на вооружении пока один луч, то пойманная ракета-бонус превращается в... очередной луч. А когда наберешь бонусов по максимуму (до шести), идет смена оружия. Поэтому я, когда получу максимум, стараюсь эти шарик больше не ловить.

✓ **Шиты** — они в Exit заменяют hp. То есть шиты отражают атаки, а когда их мощность будет равна нулю, кораблик бабахнет. Палам по пришельцам, отстрелили себе заднюю лапу? Ничего, уничтожить астероиды, может, из первого же выпадет аптечка.

✓ **Варив** — подрывает все в пределах экрана. На боссов не действует. Только brave космиты успевают вылезти за пределы экрана. Потом они возвращаются, перестраиваются, и давай таранить наш звездолетик.

✓ **Замедление времени** — привычный slo-mo и ничего больше. Действует недолго, замедляет время в два-три раза. Помогает справиться с особо крутыми боссами, избежать таранных построений врагов или догнать особо верткие бонусы.

Бонусы в игре ОЧЕНЬ помогают. Только на первых уровнях можно пристрелить хоть кого-то из первичной пушки. Поэтому ты всегда стараешься сначала запастись оружием, а потом бодать врагов, а не наоборот. Кстати, есть такие боссы, против которых лоб в лоб не устоишь никак. Поэтому следует к моменту встречи с ними запастись боквыми пушками. Правда, некоторые боссы их также имеют... Но об этом ниже.

Пришельцы-охранники

Не спешат на тот край экрана. Они охраняют гиперпорталы — переход на следующий уровень. И, как правило, они быстро теряют рабочее место. Вместе с жизнью. Да, здесь у боссов тоже имеется hp. Их не взорвешь одним-пятым попаданием. Обычно их уничтожить сложнее, чем нас. Но боссы тупее своих «подчиненных»: армад, роев и туч нашествия — обыч-



ных врагов, которых мы «валим» тысячами. Боссы просто все время перемещаются и палат, не опуская прицела. Иногда они уходят за грань экрана, но затем возвращаются, не переставая стрелять. О том, чтобы таранить меня или хотя бы стать так, чтобы попасть в меня, речи не идет. Просто летают от одного края экрана к другому, меня высоту, и ждут, пока им все hr не отстреляет. Изменение уровня сложности этого не исправляет.

Теперь об их оружии. Оно такое же, как у нас, но мощнее и в большем количестве. Бывают комбинации оружия. Например, четыре ракеты, лазер и большой супер-пул-плазмаган, который супермедленно перезаряжается. Зато косит все hr начисто, сколько бы их ни было. Естественно, если у босса ничего, кроме плазматана нет, он перезаряжается быстрее. Также среди боссов встречаются зубастые платформы, а на них верхом засела пара-тройка турелей. При этом сами платформы тоже палат, причем во все стороны. Из некоторых боссов, кроме ракет и лучей смерти, вылетают звездолеты. Как правило, не особо сильные, но из за какой экран они не деваются, а так и норовят протаранить. Звонящие, они оставляют после себя аптечки. Кроме того, боссами могут быть целые орбитальные станции. На одной из них нарисован череп с костями. Но «моячит» славные флибустьеры не сложнее других боссов. Разве что плазма — достойный враг звездолету в крапнику. Тем не менее, некоторые боссы меняют оружие. Вот бика пала на меня самонаводящимися, а тут начал стрелять дробью. Какая дробь в космосе? Конечно, энергетическая! И скорострельная. Ух, какая скорострельная! А иногда и самонаводящаяся. Попробуй увернуться от чуть ли не сплошного потока дробей!

Оружие

В Exit всего несколько его видов, но этого хватает. По всем правилам равновесия мощные стволы медленно перезаряжаются, а самый крутой наносит вред стреляющему. Кстати, боссы с одним плазматаном потихоньку умирают, даже не атакуемые (если их не атакуют). Пользуйтесь!

✓ **Лазер** — первичное оружие на каждом уровне. Обычные «лучи смерти» — не слишком мощные, не очень быстро перезаряжаются. Ближе к середине игры с таким лучом просто не успеваешь кого-либо взорвать.

✓ **Дробь** — мелкие алые шарики. Перезарядка самая быстрая. Строй врагов под сплошной струей долго не живет.

✓ **Энергопули** — мощные желтые шарики. Одного хватит среднестатистическому вражине. После пяти таких бонусов начинаешь расширять себе дорогу. Но вот беда — даже со всеми бонусами стреляет только вперед.

✓ **Самонаводящиеся** — чаще всего ракеты. Реже — дробь. От ракет увернешься, от дробей — нет. Она скорострельная, хотя и маломощная. Зато те, кто ее испускает, не болно вертятся.

✓ **Плазмаган** — самое мощное оружие. В кого бы ни попал — косит внистую. От него легко увернуться, но если не смог — все. Капок. Плазмаганы юзуют только враги.

✓ **Ракетница** — одна на всю игру. Присутствует у нас изначально, используется как альтернативное оружие. Скорострельность не очень высокая, ракеты больше подходят для сбивания астероидов.

✓ **Молнии** — мелкие желтые молнии из игры Nocus-Rocus. Чисто вражье оружие, нам тактам стрелять не дают, да и боссам тоже. Используют молнии инпланетная алита: она быстро летает строем, перестраивается и опять стреляет. Высокая скорострельность. Их ответ нашей дробью.

Таран

Этот способ истребления пришельцев заслуживает отдельного раздела. Эффективен против любого врага, кроме вражких мин. Ни один враг еще не пережил столкновения с звездолетом в крапнику, плюс из протараненных космиков выпадает аптечка. Некоторые виды турелей уничтожаются исключительно тараном. Особо эффективен таран против боссов. Главная проблема — не наступить на мину. Вот они взрываются особо мощно. Их уничтожают в воздухе, а если не сделать этого, они падают на наш звездолет. Если корабль сверху, мины «падают» вверх. И если против одного вида мин еще можно сначала применять таран, против остальных — верная смерть.

Ролевая система

Не пугайтесь: характеристик не четыре (сила, интеллект, ловкость, живучесть ☺), и прокачиваются они автоматически после прохождения бонусных уровней. Процесс поднятия характеристик запечатлен на одном из скриншотов.

✓ **Оружие** — склл позволяет получить из бонусов все более крутые пушки. Качается по максимуму.

✓ **Генератор** — отвечает за скорость перезарядки пушек и восстановление щита.

✓ **Щит** — регенерация щита и количество hr.

✓ **Двигатель** — скорость и маневренность. Нужен меньше всего.

Запомните: в Exit экспа — это очки, а очки — это бонусные уровни, а бонусные уровни — это тоже очки. За прохождения нескольких бонусных уровней силы качаются компом в зависимости от стиля прохождения и количества очков. А если не понравилось, как комп прокачал, изменения не сохраняем, проходим уровень по новой. Но уже в другом стиле, набирая больше очков за убитых космитов. Экспу дают за все, кроме астероидов.

Уровни

Чтобы пройти уровень, не обязательно всех на нем перебить. Надо только выжить и дожидаться появления босса. От номера уровня (не бонусного) зависит количество боссов. Нападают они по очереди, дождавшись смерти товарища. «Мочим» последнего босса (или ждем, пока он сам скончается) и принимаем в ги-перпортал. Это конец. Уровня.

У каждого уровня своя подстилка-фон. То разноцветный кисель с огоньками-звездами, то планеты-«мупапулсы» в таком же киселе. Иногда встречаются настоящие луны! Каждый уро-



вень максимально заскриптован. Прогитаны появивши врагов, их тактика и количество, астероидные пояса возникают строго по сценарию, пришельцы дают задний ход и красиво перестраиваются. И все можно заучить на память всего за пару прохождений. Не прописаны только бонусы — они появляются в зависимости от здоровья и вооруженности нашего корабля.

Выход

Кадет Delete вернулся с боевого вылета ближе к вечеру. Не все уровни были пройдены, в космосе (разноцветном киселе) ждали недобитые пришельцы. Delete залетел в кабинет Доктора Керписа через разбитое окно. Стекло валялось на полу вперемешку с дисками и распечатками. Перед тем, как вылезти, Delete расстрелял комнату из плазматана. Приземлившись в разгромленном помещении, Delete открыла лок звездолета. Первое, что она увидела, — это пол. Чистый, без стекла, дисков и распечаток. Тогда кадет вылезла наружу. Окно разбито не было.

— Что, нестрелялась? — спросил Керпис. — А где отчет? Такое впечатление, что Delete так и не вылетала из кабинета на игровом экране звездолетке в крапнику. Как будто все сражение происходило на экране монитора. И кадеты ни разу не убивали... Тогда девушка отчаянно попросила:

— Можно, я лучше пойду, добыю пришельцев?

Red Imp red_imp@list.ru

Платное удовольствие 2

Тема shareware-игр в последнее время становится все более и более актуальной. О причинах такого явления я рассказывать не стану (ибо об этом уже было написано в предыдущем материале из цикла «Платное удовольствие», «МиК», №28 (138), однако продолжить тему очень хотелось бы. Сказано — сделано. Сразу оговорюсь: некоторые из игр продаются по системе money back. Иными словами, после покупки игры вы можете целый месяц в нее играть, и ежели она вам разонравилась, тогда есть возможность получить свои деньги обратно (собственно money back). Такие игры специально обозначены соответствующей надписью.

Cheboman

Разработчик: Alawar Entertainment

Цена: \$14.95, 30 дней, money back

Сайт: <http://www.alawar.com/?game=>

CheboMan

Жанр: аркада

Очень интересная аркада. Главный герой, чем-то похожий на колобка с ногами, бегает-прыгает по уровню, собирает монетки и



бонусы, увертывается от опасных змей и лягушек и старается добраться до выхода. Простенькая графика и ненапрягающий геймплей указывают на то, что игра ориентирована, в первую очередь, на детей. Впрочем, взрослые тоже могут поиграть в нее ради релаксации. Оценка: 8 из 10-ти.

Aqua Digger 3D

Разработчик: GameOver-Games

Цена: \$19.99

Сайт: <http://www.gameover-games.com>

Жанр: аркада

Великолепное переосмысление старых как мир идей оригинального Digger. Теперь действие игры происходит в водном пространстве, а вы управляете некой движущейся раковинкой и собираете монетки, а также спасаетесь от опасных морских звезд. Все как всегда — столкновение с противником отнимает одну жизнь, а для прохождения уровня необходимо собрать абсолютно все плохо лежащие монетки. Великолепная гра-

фика, шикарные бекграунды (задники), красивая анимация и захватывающий геймплей — вот залог успеха этой игры, которая не только творчески преобразила очень интересную идею классического Digger'a, но



еще и скрасила все это великолепной графикой и любопытными нововведениями. Оценка: 9 из 10-ти.

Brave Dwarves 2

Разработчик: GameOver-Games

Цена: \$19.99

Сайт: <http://www.gameover-games.com>

Жанр: аркада

Brave Dwarves 2 — невероятно простая детская аркада, в которой под ваше управление переходит обычный дварф. Цель игры — собрать все ключики и открыть-таки дверь, ведущую на следующий уровень. Эта задача усложняется различными ползающими лягушками и змеями, а также опасными привиде-



ниями и прочими тварями, которые при столкновении с вами отнимают драгоценные очки жизни. Вы также можете собирать различные кристаллы, дающие очки, и флаги с алмазном, восстанавливающим здоровье. Графика в игре очень простая, геймплей ненапрягающий, так что игру смело можно порекомендовать всем детям, а также их родителям. Оценка: 7 из 10-ти.

Goobs

Разработчик: RedClaw Software

Цена: \$19.99, 30 дней, money back

Сайт: <http://www.redclawsoftware.com>

Жанр: аркадная головоломка.

Весьма и весьма интересная головоломка. Вам даются некие Goobs — странного вида существа, управляя которыми, мы должны собрать на уровне все энергетические пилюли и в конце концов войти в портал. На начальных уровнях все очень просто, но когда нам приходится управлять двумя созданиями или более, начинается самое ТО — необходимо координировать действия, чтобы правильно передвинуть ящики, или закрыть лазерный луч, либо открыть проход в космос. Да-да, тут встречаются еще и элементы легендарного Sосoban, вот только обычное логическое передвижение ящиков еще больше усложнено и требует длительного и грамотного расчета. Зато пройденный без солоушена уровень не только откладывается в памяти, но и дает лишний повод гордиться собой. Некажиста с виду графика ничуть не портит впечатление от игры. Рекомендуется всем взрослым геймерам для разминки своего ума. 9 из 10-ти.

Vortiball

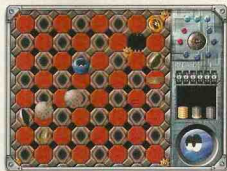
Разработчик: Longbow Digital Arts

Цена: \$14.99-19.99 (цена изменяется)

Сайт: <http://www.longbowdigitalarts.com>

Жанр: аркада

Очень и очень забавная аркада. Вы управляете неким шариком (!), который призван собирать лежащие на уровне монетки. За каждую монетку даются очки, подсчитываемые при окончании игры. Для перехода на следующий этап нужно собрать определенное количество монет. При этом, если вы долго их собирали, тогда при подсчете очков учитываться будет только часть монет. В деле сбора лава нам мешают различные ловушки,



разрывающие наш шар, шестеренки, отбрасывающие шарик на далекое расстояние, и непонятные прозрачные шары, столкновение с которыми выбивает «из нас» определенное количество монет. В целом, довольно веселая и интересная аркада с хорошей графикой. Оценка: 8 из 10-ти.

Battleman

Разработчик: AWEM Studio

Цена: \$14

Сайт: <http://www.awem.com>

Жанр: танковая аркада

Battleman — ремейк классической танковой аркады восьмидесятых под названием Battle City (так даже в title написано, хотя я понял это и сам). Вы управляете одиночным танком, и ваша задача — истребить все танки противника, попутно обороняя некую ценность, невероятно напоминающую лавровый венок со шпитом внутри (очень символично: с шпитом или на шпите?). Вражеские танки по порядку слабее и уничтожить их было бы довольно-таки просто, если бы не одно НО: наш

уровень сначала. Если какой-то из домиков разрушен, а шар падает на его место, то ничего страшного для вас не происходит. Помимо падающих шариков, проблему представляют различные злые существа, выходящие из ворот замка и атакующие дома. Монстриков легко уничтожить, но за это время можно «прогнать» один из шаров. Вообще, игру выгодно отличает переосмысление идей оригинальных арканоидов, приятная графика, наличие сюжета (вы видели когда-нибудь сюжет в арканоидах?) и довольно-таки оригинальный игровой процесс. В общем, игра — супер! Рекомендуем! Оценка: 10 из 10-ти.

P.S. Маленькая ложка дегтя: и у меня, и у моих друзей наблюдается перебои с загрузкой сайта. Иными словами, грузится он ужасно, в лучшем случае, через раз, что меня нисколько не радует.

Fatman Adventures

Разработчик: Another Day Games

Цена: \$19.99

Сайт: <http://www.anotherdaygames.com>,
<http://www.fatmanadventures.com>

Жанр: аркадная головоломка

Очень неплохая аркадная головоломка. Вы управляете неким Fatman (Толстячком), и основная ваша задача — собрать все кристаллы на уровне, потеряв как можно меньше жизни или же вообще не потеряв их. А теория это довольно просто — либо враг вас догонит, либо со скалы упадете... Впрочем, в наличии сразу несколько средств устранения врагов. Первый и самый простой — вырвать ямку прямо перед их носом. Враг будет идти дальше и обязательно упадет, да вам тем самым около 10 секунд на спокойное существование. В особо тяжелых случаях можно даже воспользоваться оружием или взорвать со скалы (так вы потеряете лишь часть одной жизни, а не целую жизнь). В итоге, наличие монстров превращает игру в забавную динамичную беготню с активным применением всех доступных приколов, что свидетельствует о высоком ее качестве. Рекомендуем всем любителям аркад и головоломок. 8 из 10-ти.

Chicken Shoot

Разработчик: Toontrax Development Studio, Zuxee Entertainment

Цена: FREEWARE (халива!)

Сайт: <http://www.zuxee.com>, <http://www.gamershell.com>

Жанр: аркадный тир типа Moorhuhn

Забавная вариация на тему классического Moorhuhn. Мы должны отстреливать воющих летающих птиц, но уже не куропаток, а каких-то куриц-переростков. В плане геймплея все стандартно: плавно перемещаемся по игровому экрану и пулем в первых попавшихся птиц. За каждую убитую птицу дается определенное количество очков, которое зависит от размеров и дальности до будущего флага. Если же вы сбиваете дружественное существо (налку, мирных птиц или Дедов Морозов — серьезно, в новгородской вариации игры и такие есть), то количество ваших очков уменьшается. В том случае, когда вы хорошо отстреливаете несчастных птичек и набираете

много очков, то ваш ник вносится в список рекордов. В аркадном режиме я не играл (мне не понравилось — птиц слишком много), а вот в классическом после некоторой тренировки я набрал 5040 очков, заняв первое место. Посоревнуемся? Оценка: 8 из 10-ти.

Chicken Invaders

Разработчик: Konstantinos Prouskas & InterAction Software

Цена: FREEWARE

Сайт: <http://ia.freeshell.org/>

Жанр: космический скроллер

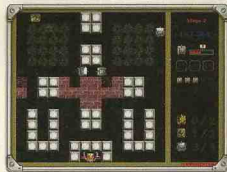
И напоследок я хочу представить вам великолепную freeware-игру, которая является несомненным фаворитом многих моих друзей и меня самого. Chicken Invaders, появившаяся в историческом октябре 1999 года и сразу же скандалная моими друзьями, представляет собой классический аркад-скроллер, только вместо вражеских кораблей, турелей и пушек мы должны отстреливать огромных куриц. Все достаточно просто, вот только курицы имеют плохую привычку кидать на нас свои яйца, которые при касании начисто разбивают наш крошотный корабль, да и их (уток) количество заставляет хорошо призадуматься над грамотным маневрированием и отстрелом ближайших противников. Иногда вместо уток нашими врагами становятся весьма летящие астероиды, от которых нужно уворачиваться, и если путей отступления нет, разстреливать. На каждом десятком уровне нас ожидает огромный босс — странного вида курица с огромным запасом hit-point'ов. Вообще же, всего в игре десять уровней, после прохождения которых все начинается заново, с тем лишь условием, что количество оставшихся «жизней» и мощь оружия сохраняется, а на каждую утку надо потратить ровно на один выстрел больше.

Как обычно, за каждую утку утку дается определенное число очков, и чем дальше вы прошли, тем большее значение имеет это число. Лишь я после довольно длинной тренировки набрал 1 300 000 очков, а мой друг Sir (который, собственно, в далеком 2000 году показал мне Chicken Invaders), который очень увлекается космическими скроллерами и хорошо в них играет (играет Invaders — его любимая игра, он в нее играет какжде попогда) с первого присета набрал более двух миллионов очков, «спалив» все три корабля на астероидах. А вы так сумеете?

Визуально игра выглядит очень достойно, анимация куриц на высоте, единственное, к чему можно придираться, так это фиксированное разрешение 640x480. Но несмотря на это, с уверенностью можно сказать, что Chicken Invaders — лучшая игра среди рассмотренных в этом обзоре. Играйте и наслаждайтесь! Оценка: 11 из 10-ти!

Вывод

Shareware-игр в последнее время становится все больше и больше, но и количество отстоя растет прямо пропорционально. И чтобы предоставить вас от покупки этого самого отстоя, мы и пишем такие статьи. В дальнейшем, кстати, возможно продолжение этого сериала. Ну а пока — играйте!



венок разрушается от ОДНОГО попадания вражеского снаряда, а вокруг него расположено очень маленькая и слабая «крепость», расстрелять которую соперник может парой выстрелов. Итог: заевались, перешли на другой фланг для обороны, отстреливаем вражескую бронетехнику, а тут с противоположной стороны на вашу крепость нападает батарея быстроходных танков и... restart. Единственный путь к спасению — быстрые вылазки на скопления вражеских единиц, несколько точных выстрелов — и назад, в оборону. Решил переехать на своей базе — готовься к кончине. Так-то. Геймплей игры захватывает с первых секунд и не отпускает, а вы устанавливаете по поводу старых добрых времен, когда на пару с товарищами садилась за любимую Dendy и гоняли танки от заката до рассвета. Единственное, что смущает, — несколько устаревшая графика. Впрочем, это же не помеха для настоящего геймера, так? Оценка: 9 из 10-ти.

Troll

Разработчик: Rake in grass

Цена: \$19.99

Сайт: <http://www.rakeingrass.com>

Жанр: арканоид/аркада

Великолепный образец настоящего shareware-шедевра. Игра, в принципе, представляет собой некое пособие арканоида, только очень оригинальное. Вместо вылетающих клеток у нас самый настоящий замок, вместо отбивающей платформы — живой тролль (смотрите, шевелится!!!), но вот остальное... Во-первых, у нас нет никакого шарика. Над замком летают драконы и сбивают огненные шары (фейер-болы), которые мы должны отбивать своим троллем. Позиции тролля находятся некие «домики» с бегущими людьми. Несколько попаданий в каждый из домиков — и начинай

THE Hobbit

THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Разработчик: Inevitable interactive
Издатель: Sierra
Жанр: аркада
Системные требования: P-3 600,
32 Мб видео, 128 Мб ОЗУ

— Бильбо, ты балбес! — сказал себе хоббит. — Никогда не смеял над живым драконом! — Впоследствии эта фраза стала его любимой присказкой и даже превратилась в поговорку. — Приключение еще не кончилось! — И это была чистая правда.

Джон Рональд Руэл Толкиен. Хоббит, или Туда и обратно

С чего все началось

Наверняка каждый из вас читал книгу, смотрел фильм или хотя бы слышал словосочетание «Властелин Колец». Именно это произведение окунуло нас в чарующий мир Средиземья, познакомило с ужасным Саувроном и смелым Фродо Бэггинсом, несущим тяжкую ношу кольца Всевластия. Однако многие не знают точно, с чего все началось — откуда вообще кольцо оказалось у Фродо и кто такой Голлум. А это, между прочим, отдельная история, не менее захватывающая, чем «Властелин Колец». И называется она «Хоббит, или Туда и обратно».

Эту оплошность игротроители постарались исправить. Вместе с многочисленными играми, посвященными трилогии «Властелин Колец», на прилавках появилась и аркада **The Hobbit: The Prelude to The Lord of the Rings**, позволяющая нам увидеть начало истории глазами Бильбо Бэггинса, хоббита, добывшего Кольцо Всевластия.

Сюжет практически во всем совпадает с книгой, однако имеет и свои собственные нововведения, вызывающие только приятные чувства, что не может не радовать.

Об игре

Надоели, шутки в сторону, давайте поговорим о самой игре. Несмотря на то, что «Хоббит» по определению аркада, загадки

и квесты составляют шестьдесят процентов игры. Например, для того чтобы отправиться в путь с гномами, Бильбо должен собрать свою походную сумку. А как назло, в доме у него пусто — никаких нужных для путешествия предметов. Вот и приходится ему идти к кузнецу, булочнику и другим жителям деревни, просить снаряжение. Те рады бы помочь, но у них и самих проблемы... Вот если бы Бильбо был так добр и поиграл в прятки с детьми, нашел бы трость и т.д., и т.п., тогда, конечно, они дадут ему то, что он просит. Или, к примеру, битва между объединенными силами людей, гномов и эльфов против гоблинов. В книге Бильбо во время этого сражения просто сидел и считал армии. В игре все по-другому. Гендальф просит хоббита помочь людям, возглавляемым Бардом Лучником, которых постепенно окружают гоблины. Сам Бильбо может немного, хотя у него и есть кольцо и волшебный меч Жало. Однако гномы перед началом битвы сложили в горах множество бочек с порохом, а эльфы привезли катапульты. Но добраться туда можно только по лестницам, которые захватили гоблинские метатели топоров, к сожалению, не знакомые с принципом действия Кольца Всевластия. Вот и приходится хоббиту поработать спасателем армии.

И так проходит вся игра — сначала масса загадок и ребусов, затем бои с разными противниками, бедотня, вскрытие сундуков с деньгами и прочие аркадные мелочи, и вновь загадки. Причем загадки, скажу я вам, становятся сложнее с каждым пройденным уровнем.

Но сейчас разговор пойдет не о них. Я вам расскажу о системе вскрытия сундуков хоббита, которая лично мне очень пора-

вилась. Для того чтобы открыть замок Бильбо должен выполнить несколько тестов на реакцию. Происходит это так: перед вами появляется панель, разделенная на восемь отсеков. В каждом из них по очереди возникает некое подобие циферблата с красными и зелеными секторами, и туда-сюда бежит стрелка. Вверху ползет индикатор времени. Игрок должен остановить стрелку, когда она проходит через зеленый сектор. В случае ошибки индикатор времени перемещается вперед. В зависимости от сложности замка меняется количество отсеков, виды циферблатов и продолжительность времени. Если сундук не удалось вскрыть вовремя, то срабатывает ловушка, и Бильбо будет ядом, огнем, магией и прочими нехорошими штуками ☹.

В игре у хоббита всего три вида оружия: трость, с помощью которой он может прыгать и бить своих врагов; меч — незабвенное Жало, светящееся при приближении орков и гоблинов; праща — ведь, как известно, хоббиты мастера по метанию камней. По мере прохождения игры Бильбо осваивает новые движения, с помощью которых процесс уничтожения врагов и перепрыгивания через овраги существенно облегчается ☺. И, конечно же, после встречи с Голлумом у Бильбо появляется Прелесть, то есть Кольцо Всевластия, с помощью которого он может становиться невидимым на короткий срок (очевидно, в этот момент воля Бильбо слабеет, и долго носить Кольцо он не может) ☹.

Также в игре хоббит зарабатывает очки мужества для увеличения жизни и денег, за которые он в конце каждого уровня может покупать камни, противоядия, эликсиры жизни и прочие полезные вещи. А вы что думали? Крутом жесткие рыночные отношения ☹.



Мелочи аркадной жизни

Графика в игре довольно приятная. Само собой, угловатых текстур тут полно, но вроде бы от этой игры и не требуется качества DOOM 3. Прорисовка уровней довольно неплохая и особых нареканий не вызывает, хотя еще раз повторюсь, если вы фанат супернавороченной графики и ультрамодных движков, на игру «Хоббит» можете даже не смотреть. Хоббитания, пещера пауков, Город на Озере, пещера Смога — все это прорисовано с особой любовью, и любым поклонником Толкиена узнается с первого взгляда. А вот прорисовка Бильбо и его спутников немного плоховата. Сашком уз ног и руки у них угловатые ©. Короче говоря, обычная хорошая аркадная графика ©.

Звук также не подкачал. Диалоги замечательные! Пусть почти полностью повторяющие книжные, пусть короткие, но зато профессионально озвученные. Лично мне очень понравился разговор Смога и Бильбо. Помните: «Как тебе имя?» — «Я Всадник Бочонка» и т.д. Вот тут он передан особенно хорошо.

Игровой процесс, как я и говорил выше, довольно интересный. Также очень порадовали качеством исполнения компьютерные ролики. Их довольно много — после каждого пройденного уровня, и отбрасывают они ключевые события игры. Смотрю их, и глаза радуются — качество отменное (когда показывался ролик сражения людей, эльфов и гномов, я почему-то решил, что играю в «Варкрафт 3» ©). Особенно эффектный ролик, в котором разъяренный дракон Смог скинует Город на Озере (наверное, его делали фанаты дракона ©).

Да, и не забудьте такую важную вещь, как сейвы! К сожалению, тут они не очень удобные. Сохраняться можно только в определенных местах, у магических столбиков (как вы понимаете, этих самых столбиков очень мало ©).

Возможные осложнения

А теперь я хочу вам рассказать о некоторых моментах в игре, которые могут вызвать у вашего ребенка сложности в прохождении.

✓ *Загадка с бутылками вина.*

В Городе на Озере Бильбо должен выполнить задание старика и расставить пять бутылок вина разного цвета в ряд. Сам он забыл, в какой очередности надо располагать бутылки и считает, что желтая должна находиться слева от красной и синей, которые следуют за черной, пурпурная может стоять только после черной и никакой больше. Черная справа от желтой.

Что сложного, спросите вы? В крайнем случае, можно применить метод научного тыка и каким-то образом поставить все бутылки в ряд. Ну что ж, кто не хочет разогреть свои мозги разгадыванием загадок, может поступить и так, а кто хочет немного поразмыслить и сделать все по уму, вот вам мой совет.

Старик забыл гораздо больше, чем он думает, потому как он говорит вам неправильные вещи. Не красный идет за синим, а синий за красным, то есть правильный вариант раскладки выглядит так: желтый, синий, красный, черный и пурпурный.

✓ *Загадка с водой.*

Не столько сложная, сколько нудная загадка. Помните старую добрую игру «Водопроводчик», где нужно было с помощью разного вида труб соединить один кран с другим? Тут почти то же самое, с той лишь разницей, что воду надо переливать из одного резервуара в другой, полагаясь на свое собственное чутье, так как текущую воду не показывают вплоть до финального момента, непонятно почему ©.

И еще один момент, который хотелось бы отметить. Лично мне он не доставлял трудностей, но моей младшей сестре да ©. Касается он того фрагмента игры (книги), где гномы решили заночевать в пещере, и их похитили пауки. А как спасти неуязвимых будет? Верно, маленький Бильбо Бэггинс. Ну и навел он пороку на пауков, когда рубил их своим Малом. Но это в книге. В игре все намного сложнее. Пауков тут много, и они злые и разные: большие и маленькие, ядовитые и не очень. После уничтожения определенного количества радowych пауков из неладного спускается жадная ядовитая паучиха, которую можно бить только с помощью магии Мала. Однако убив ее, не думайте, что ваши проблемы за-

кончились. Из темных пещер выползает паук гигантских размеров, полный желания отомстить. И вот тут я хочу обратить ваше внимание — этого паука не берет ваш меч. Жаю против него бесполезно. Однако на земле вокруг рассыпаны огненные камни для пращи. Намек ясен? Кто быстро бегает и метко стреляет, тот паук победит ©. Но и это еще не все! После победы над этим мерзким созданием из самого темного и мрачного угла пещеры выползает паук поистине гигантских размеров. Меч его также не берет, камни тем более. Но выход есть! На той же самой земле среди десятков мелких и злых пауков валяются замораживающие камни для пращи. Бросаясь такой булыжник в паука, он замирает, далее наносишь удар и быстро в безопасное место. Затем начинаешь все сначала. И так до победного конца.

Процесс

Сам процесс игры весьма неплох. Уровни довольно интересные, и чувства скуки не вызывают. Баланс между драками, загадками и различными заданиями соблюден очень хорошо и вносит большое разнообразие в игру. Только вы устали раскрывать сундуки и рубить арматы в капусту, как тут же подворачивается несколько свежих ребусов, для выполнения которых маленькому Бильбо нужно много ползать, попрыгать, а вам пошевелить мозгами ©. Да, чуть



не забыл вам сказать. В этой игре присутствует неплохой как для детской аркады интеллект противника! И если гоблинские воины просто прут на вас и особых признаков ума не показывают, то пауки и волки ведут себя просто отменно. Первые постоянно перемещаются, запрыгивают на стены и потолки и стараются броситься Бильбо на голову. Вторые же все время пытаются окружить хоббита и отбегает в сторону, чтобы не получить удара.

В общем

В общем, игра оставляет после себя приятное впечатление. Прекрасная озвучка, вполне нормальная как для аркады графика, ураганный геймплей ©©© и прочие детали являются несомненными плюсами этой игры. Особо больших минусов я в ней не нашел, кроме разве что очень ограниченного количества ударов и движений, которыми владеет Бильбо. Хотя, с другой стороны, это же не Лара Крофт. Ну разве что еще недостатком хорошая прорисовка главного героя и некоторых его противников. Все.

Вывод

Советую поиграть, особенно детям от 10 лет, и взрослым без возрастного ограничения, чтобы вспомнить детство ©. Поверьте, игра того стоит.

Константин ПИЧОВАЛОВ aka SK sk_mail@list.ru

БЛИЦКРИГ

ПЫЛАЮЩИЙ ГОРИЗОНТ

Разработчик: LaPlata studios
Издатель: CDV
Локализатор: Nival
Жанр: стратегия (тактика)
Системные требования: P4 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

Равняйся, смироно! — гаркнул оберст на рядовых. — Вольно. Итак... отставить разговорчики в строю, рядовой Штудельбейкер! Если вы немедленно не закроете свой рот, я устрою вам экзословинную встречу с Творцом без обратного билета, — достаёт из кобуры пистолет). — Вот так бы и сразу. Итак, салаги, вам предстоит проделать долгий и тяжелый путь. Многие из вас могут даже не вернуться обратно в Европу. Это такие как ты, Штудельбейкер — люди, которые не могут сразу выполнить четко поставленную перед ними задачу. Завтра же военный транспортный самолет Ю-52 доставит вас, салаг, на Африканский континент. Чего ждете, спать сильно хочется? В Африке у вас не будет такой возможности. В Африке нужно воевать, а не спать. Те из вас, которые смогут пройти нелегкий путь солдата, будут награждены специальными орденами и смогут перейти на фронт Европы. Говори армейским языком, если вы вдруг вернетесь живыми, в чем я очень сомневаюсь, вас повысят в звании. У кого-нибудь есть вопросы? Вот и славно, тогда что вы тут до сих пор делаете? Вон отсюда! Быстро по казармам — и готовиться к вылету.

Пылающий горизонт

Именно так переводится оригинальное название аддона к популярной нынче игре «Блицкриг», и создала его компания LaPlata studios. В нем нам предлагают пройти путь генерала Роммеля в Африке и Европе. Вам придется провести свои войска через восемнадцать миссий, участвовать в таких небезызвестных событиях, как штурм Тобрука, штурм крепости Газалы, взятие линии Мажино, отступление при Эль-Аламейне в Африке, а также битва за Салерно и высадка американцев в Нормандии.

Здесь все сделано для того, чтобы не дать игроку заскучать. Взять хотя бы миссию в Тобруке. Сначала нужно выманить врага из укрепления и спровоцировать его атаку. После того как основные силы врага будут разбиты, нужно ввести в город свои части и очистить его. Другой пример — Нормандия: сначала нужно отразить атаку американцев, затем уничтожить их артиллерийскую часть и в конце концов разгромить.

Карты довольно большие и радуют глаз приятными мелочами — вскипятим чай садами и обочинками, в пустыне — барханами, пальмами и арабскими салями. Вообще же в графике особых изменений не наблюдается, что неудивительно, равно как и в звуке и музыке.

Как известно, аддоны должны отличаться от оригинала не только новыми картами. Так вот, на коробке вы можете прочитать, что в игре присутствуют японские танки, австралийская артиллерия (!!!) и «морские котички» США. Не верьте этому. Ничего такого вы в игре не увидите. Максимум можно найти 5–7 новых юнитов за каждую сторону, и то если хорошо присматриваться. Кстати, почти во всех миссиях враг имеет огромное численное превосходство над вашими войсками, и с этим связано две проблемы, каковые можно отнести в счет недоработок.

Первая — резко увеличивается сложность игры. В некоторых миссиях (особенно в Африке) вам придется потратить немало времени только на то, чтобы уничтожить артиллерию противника, которая разбросана по всей карте. Ближе к середине игры у солдат появляются гранатометы, мало того, они сидят группами по 2–3 человека в траншеях, которых на картах предостаточно. Следовательно, двигаться напрямом танками вам не удастся. Нужно сначала поручить очистить эти траншеи от гранатометчиков снайперу, которого дают далеко не в каждой миссии, как, впрочем, и авиацию. Кстати, поддержка с воздуха — это вообще отдельная тема для разговора. Помните, как в первом «Блицкриге» вы считали каждый вылет своих штурмовиков или бомбардировщиков? Здесь все намного хитрее. Авиацию либо вообще нельзя вызывать, либо можно каждые 2 минуты. Это существенно нарушает баланс. В первом случае вам придется не сладко, т.к. враг всегда обладает «полным комплектом». Особенно любимым им тяжелые бомбардировщики количеством до четырех штук и разведчик-кукурузник, который направляет артиллерию. Тут даже зенитки вам не помогут.

Вторая проблема — на небе могут проходить целые батальоны 10х10, а это существенно нагружает систему. Игра страшно тормозит даже на моей не самой слабой машине. Я прохожу игру на третьем пеньке 1000 МГц с 512 метров мозгов практически в режиме слайд-шоу. Иногда приходилось понижать скорость игры до -6, что практически эквивалентно управлению паузе. Играть на нормальной скорости получалось только в некоторых миссиях, в остальных приходилось ее понижать.

Кстати, в ПГ вы встретите несколько тихих миссий — не стелс, а именно «тихих». Например, уровень *Крепость «Европа»*. Вам даются четыре группы десантников и несколько минометов. Задача — пробраться на аэродром, укрепленный танками и пушками. Для этого нужно захватить их грузовики. Перевозим в них пехоту на аэродром — и «чистим» его изнутри. Очень интересная миссия.

Последняя битва

Время подводить итоги. «Блицкриг «Пылающий горизонт»» напомнил мне сразу несколько игр. Африканская кампания — усложненных «Пустынных крыс», а европейская — отчасти «Коммандос». Вообще, на протяжении всей игры то и дело лопались в себе симптомы дежа вю. Интересно, с чего бы это?

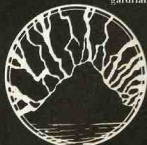
Советую играть всем любителям стратегий и особенно тактик. Остальным стоит начать с оригинального «Блицкрига», либо подождать вторую часть, выход которой уже не за горами.

ЗЫ. В игре присутствуют макеты танков. Да. Это не опечатка, именно макеты. Это чтобы можно было напугать врага численностью «танков». Правда, подобная тактика не всегда срабатывает ☹.



Константин «Gard» БУРКОВИЧЕВ

gardrian@slav.dn.ua



BLACK
ISLE
studios

Black Isle Studios. Уверен, нет ни одного разумного Homo Gametis, который бы хоть единожды не наблюдал на своем мониторе картину, изображающую черный остров на черном фоне. Да, это logo известной компании, в лабораториях которой некогда процветали громадные виртуальные миры, логичные и самобытные. Почему же они теперь не растут? Да потому как 5 декабря 2003 года компания Black Isle Studios по всей официальной форме приказала долго жить. Точнее, отошла в мир иной — та дюжина сотрудников, что осталась от полусотенного коллектива BIS, по велению руководства Interplay сменила ориентацию: с PC-шной на консольную.

Так давайте же почтим память великой компании — стоя, молча и не чокаясь. Давайте вспомним, каким образом абортисны «Черного острова» превратились в могучих девелоперов, покоривших своей Игрой все части света.

Какие шедевры?!

Мы просто делаем свою работу!

Начинала Black Isle как безымянное подразделение Interplay — крупнейшего издателя игр на территории США. Оно было создано в 1997 году для помощи в разработке легендарного **Fallout** — духовного наследника старенькой «атомной» игрушки **Wasteland**, выпущенной EA в 1987 году. **Fallout** — одна из лучших компьютерных ролевых игр, когда-либо созданных человеком, и одновременно с тем одна из славнейших мучений произвола критиков. Представьте себе, «Фоа» ругали за примитивную завязку! Дескать, давай-ка выйди ты из защитного из бункера на радиоактивную матушку-Землю и найди нам чип для флэтора для водянкой, иначе через столько-то дней передохнем все. Не бойся, ты у нас Избранный, кто надеет — сразу кину ему. Держи чемоданчик, в нем мальчик Пип, твой напарник виртуальный, если тебя на поверхности какая зараза укусит, он знает, что приложить надо.

Оставим заявление о примитивности сюжета на совести тогдашних игроков, все равно роду радиоактивного гейма пришлось по вкусу. А еще был Благодаря использованной в игре системе **SPECIAL** — это акроним такой, состоящий из заглавных букв характеристик персонажа: strength (сила), perception (восприятие), endurance (выносливость), charisma (харизма), intelligence (интеллект), agility (ловкость), luck (удача). — игрок мог создать великое множество воплощений своего «я». Снайпер, дипломат, силач, вор и так далее, смотря кто чем в детстве болел. Наверное, по мозгам патристичных американцев ударил еще и тот факт, что играть приходилось на локациях, определен-

но напоминающих родные штатовские земли, — конечно, надо же Отчизну поднимать! Вдобавок, вы могли не следовать сюжету, а идти, куда ноги несут, общаться с десятками NPC, выполнять их задания, брать особо продвинутых к себе в помощники и вообще весело проводить время, культурно ужиная в ромочных и смотря познавательные передачи в домах публичного пользования.

Игрок просто путешествовал, погружаясь в чреду настоящих приключений, а не бессмысленных прогулок в назначенные места через всю карту, чтобы погугмиться над монстрами, которые сидят в этих местах месяцами и только и ждут, когда же вы к ним заявитесь. Кроме того, после финальной схватки игра не заканчивалась — можно было продолжать геноцид местной флоры и фауны, встречаться с рэндом-византами и довыполнять невыполненные квесты. Это была свобода, доселе не выданная.

У этой горы меда был только один недостаток, маленькая такая кучка — игру можно было пройти достаточно быстро. Правда, этот минус погашался огромной репейабилити: новый стиль, возможности, новые квесты и новые пути решения старых.

Естественно, Interplay захотелось еще большей славы и еще больших денег! Ясно было одно: пора выводить ребятam РПГ-отдела из тени, блеснув красивым звучным именем.

По словам главы BIS (бывшего главы, извините) Фергуса Уркухарпа (**Fergus Urquhart**), одной из причин, почему Black Isle Studios не появилась в 1997 году, была загвоздка с названием! «Нам потребовался чуть ли не год, чтобы окончательно утвердиться с тем, как себя называть, — говорит Фергус. — Мы перепробовали все: начиная от «10-й калибр», заканчивая «Монолит» (как оказалось, фирма с таким названием уже существовала) и «Colostomy Bag Food Fight» — хорошее название для панквоской группы, но плохое для бренда, который должен продаваться...»

Как же появилось «Black Isle»? По словам Джона Дейли (**John Deiley**), дизайнера, работавшего над **Fallout 2**, **Planescape Torment**, **Icwind Dale** и аддоном **Heart of Winter**, наиболее трезвым оказался Фергус, который как-то вспомнил, что на его исторической родине — Шотландии, есть такая область, прозванная Черным островом. На том и порешали.

Итак безымянное РПГ-подразделение обретает оригинальное имя **Black Isle Studios**, выходит к народу и громогласно заявляет об уже начавшихся работах над сиквелом к «Фолату», уже успевшему стать шедевром, — над **Fallout 2**. И замерла общественность в ожидании чудес...

А тем временем из BIS уходит добрая половина программистов и художников (успешных все-таки поработать над вторым «Фолом»), среди которых **Тим Кэйн**, **Леонард Боярский** и **Джейсон Андерсон** (**Tim Cain**, **Leonard Boyarsky**, **Jason Anderson**). — ребята посчитали, что могут справиться сами и основали известную теперь всем **Troika Games**, которая доныне живет и здравствует (тук-тук-тук!).

Ну а мы продолжаем. Итак, в конце 1998 года в свет выходит **Fallout 2**. Сиквел уже стал заметно больше оригинала, но кроме сюжета (!) ничего практического не изменилось. Итак, вы — простой сельский паренёк постыдного мира. Ваш предок когда-то хорошо поработал в роли сантехника, исправив проблему с акведуком. Вам нужно повторить его подвиг... придется. Только теперь вы выступите лицом к лицу против тяжелооруженных железных Винин-Пухов — ребят из организации **АНКЛАВ**. Они позитивн ваших одосельчан, и придется им доказать, что поступок этот был весьма опрометчив.



Критикам принялись ругать «Фоа» за занудство, за слишком длинные диалоги (странные люди, чes-слово!) и за сомнительные пародийные выпады в сторону отдельных образов кино- и телепродукции тех дней. Но все равно второе «Выпадение радиоактивных осадков» (дословный перевод «Fallout») за душу брало, брало сильно и надолго. Люди баррикадировались дома и играли, играли, играли. Кто побочке заказывал себе еду по Интернету, игроки победнее довольствовались отобранным у тараканов. В целом F2 был не хуже — но, скажем честно, не лучше славного оригинала.

Ну а BIS продолжала беречь сердца фанов. Все в том же 98-м она отсылает часть сотрудников за кордон к подающему надежды скромному канадскому разработчику BioWare для братской помощи в разработке новой игрушки. Это был дебют ребят в иглостроении — до того они создавали программы по медицинскому обслуживанию, откуда и название. Позже эта игрушка в глазах критиков стала чем-то вроде мессии, возродившим захочущую уже было традицию ролевых фантазийных игр. Конечно же, речь идет о незабвенной **Baldur's Gate**. Распачать об игре можно долго, барды должны петь ей восторженные дифирамбы — но я из принципа ограничусь схематичным описанием. Это классическая *fantasy-RPG*, в которой protagonista оказывается божественным наследником. Вместе с группой друзей он идет на расправу со своим злым братцем, попутно помогая простым смертным и уничтожая всевозможных орков, гоблинов и крашеных гномов (они почему-то здесь скрывают свой натуральный рыжий цвет волос).

«Баалда» — так ласково называют BG фаны — оказался еще и солидным научно-техническим прорывом. В ней был использован разработанный BioWare движок *Infinity*, который стал основой ролевых игр для PC, выпущенных BIS за последующие пять лет. В 1999 году на нем вышло довольно среднечное дополнение **BG: Tales of the Sword Coast**. Симпатичный остров и банша, которую нужно очистить от блях, два крупных квеста — вот, в принципе, и все. Да, аддон оказался мелочью по сравнению с тем рождественским подарком, который приготовила BIS одуревшим от таких приходов (в хорошем смысле) геймерам...

Все уже знали, что «островитяне» венков не вяжут, но что, случившись в конце 99-го, подвергло в истерический шок. На мировую

сцену вышел третий самостоятельный проект Black Isle Studios — великий **Planescape: Torment**, чертовски, мертвецки обаятельный. По словам Уркухарта, эта игра стала для него наибольшим достижением, настоящим произведением искусства. Она и вправду гениальна! Это не «еще одна фантазия», повествующая о всем уже знакомом мире *Forgotten Realms*. В основе игры — интересная идея, описывающая мир состоящим из множества «плоскостей», соединенных между собой «дверями». В центре же — Город Дверей, носящий имя *Sigil*. Представляет он собой мрачное и унылое поселение, одна треть которого — бандиты, другая — женщины ясно какого поведения, а оставшаяся — забытые мирные жители.

С технической стороны игра походила на BG, потому как использовала тот же движок и ту же систему — *AD&D*. Игроку предоставлялась возможность играть за существо по прозвищу Безымянный, бывшее по сути живым трупом. Начиналось действие в... море (в этом заведении ваш герой был частым гостем). Очутившись, вы ловите себя на том, что не можете вспомнить совершенно ничего, даже своего имени. Затем прилетает говорящий черепок *Morte* — первый ваш компаньон — и вводит в курс дела. По ходу игры вы находите свидетельства своего бессмертия — оказывается, вы уже десятки раз умирали и столько же раз восставали из мертвых. Герою приходится узнать о том, какие ужасные вещи он совершал в прошлых жизнях, путаясь в последствиях своих поступков по мере продвижения по сюжетной линии.

Еще большее количество квестов, чем в *Baldur's Gate*, удушенная графика, «живые» диалоги, наконец, новый неизведанный мир со своей жесткой и беспощадной реальностью сделали игру бесспорным лидером продаж. Четыре миллиона проданных копий — результат, которым можно гордиться.

Black Isle Studios понимает, какая пошла халва, и снова наведывается к своей заочной подруге BioWare. В обоюдной любви и согласии осенью первого года второго тысячелетия они производят на свет новое детище, игру, обреченную на успех. Итак — барабанная дробь — приз «Лучшая ролевая игра 2000» уходит к... **Baldur's Gate II: Shadows of Amn!** Всем целоваться!

Действия игры происходят через несколько месяцев опосля смерти ненавистного брата *Саревка*. Однажды проснувшись, вы обнаруживаете, что лежите в клетке, а кто-то

вас усердно жарит. Этим кем-то оказывается злой маг *Джон Айреникс (John Irenicus)*, удовлетворяющий таким образом свои тайные болящие фантазии. Опыт же крутится вокруг вашего папши, бога убийств Бада, и вашей силуши. Вместе с друзьями вам приходится в очередной раз доказывать, кто тут лишний.

Сюжет крутится, как пьяная юла: то маньяк похищает Имоен, чтобы в свою очередь оказаться в плену у неких магов, то вас разрывает по очереди две враждующих банды — воры и вампиры, то каким-то подземным эльфам приходится доказывать преимущества патриархата и устраивать секс-революцию, то мы оказываемся перед выбором: поднять или возмстить восстание странных полюбившей-полуоры за свободу и бесплатный корм. А еще плен у осмынгов-телепатов, спуск в Чистилище, странные приходы в виде странных снов... Много чего было. Что и говорить, с датой выхода BW и BIS угадали — вторая «Баалда» для многих стала одновременно игрой и года, и ушедшего тысячелетия.

И в этом же 2000 году Black Isle Studios и BioWare решают не отставать от своих коллег из *Blizzard* и одновременно с *Diablo II* выпускают **Icwind Dale** — *hack'n'slash RPG* в мире FR. Зажавшиеся (в хорошем смысле) геймеры в большинстве своем восприняли ее в штыки. А более толерантные камрады сказали так: BG — это эпическая сага, толстый «глубокий» роман, а IWD же — это бурное, яркое приключенье, добротный триллер, который тоже имеет право быть. С этим мнением я тоже согласушусь. Грубо выражаясь, *Icwind Dale* был смесью *Baldur's Gate* и *Diablo*.

Немногое знают, что к созданию вышедшей в начале 2001 года дерзкой *Fallout Tactics* (эту игру многие фаны считают уродом, без которого в семье «Фоллаутов» не обходилось), Black Isle имеет весьма косвенное отношение. Они его не делали! Его сделал другое, стратегическое подразделение Interplay — **14 Degrees East**. Так что опустим его описание, несмотря на слово «Fallout» в названии.

А вот то, над чем все-таки парочка BIS+BW трудилась, удалось увидеть в самом конце весны. Аддон ко второй части «Баалды» гремел уже одним своим названием — **Throne of Bhaal**. Все смотрели фильм «Горец»? Вот тут то же самое. Борьба за этот самый трон Баалла съехались со всего Фаэруна настоящие и самозванные



дети бога убийств, одним из которых, как помните, вы и являетесь. Война намечается недетская. Наобещали разработчики в дополнении с три короба, а выполнили куда меньше. Есть тут, конечно, и новые локации (главная — очень сильное подземелье *Watcher's Keep*). Квестов хоть и меньше, чем в оригинале (что естественно), но они теперь имеют больше вариантов решений, есть довольно длинные (квест про уязвимость Яго-Шуры). Добавили новый подкласс — *Wild Mage*, обладающий несколькими заклинаниями со случайным эффектом. Планику развития подняли до 40-го уровня, чуть улучшили графику. А в остальном — нормальный аддон: NPC, монстры, вещи... Это добротное дополнение завершает повествование о приключениях героя-полубога, чьи страсти начинались еще в далеком 98-м.

Знаете, что было первой ласточкой упадка, нагавившей (нагло так, с высоты) на доверчивые лица фанов, устремленные вверх, к своим кумирам? **Baldur's Gate: Dark Alliance!** Эта 3D-action RPG, разработанная **Snowblind Studios** совместно с BIS, поразила всех не своим уруганным геймплеем (который, кстати сказать, имел место быть), а тем, что... она была выпущена для консоли PlayStation 2! «Балдурс», милая «Бада» — и хак-н-слеш, и для PS...

Яйцо били-били... и разбили

Сгровая общественность была в недоумении: разве мы не покупали твоих дисков, разве мало пикетировали под окнами с лозунгами: «Дашь третий «Фол» и «Балду»!?» Что страшилось, старушка Интерплей?

Денег никогда не бывает много, и Interplay это знала всегда, а на старости стала законченной скрягой. Но ведь настоящие Шедеры не пишутся за деньги!

Все эти перемены не замедлили сказаться на результатах. В 2001 году выходят два весьма посредственных аддона к FWD: **Hearth of Winter** и **Trials of the Luremaster**. Первый никак не стоил потраченных денег — слишком короткий, линейный и скучный. Чтобы не упустить в глазах опешивших геймеров (это что, BIS такое выпустила?), Interplay скрепя сердце делает **Trials of the Luremaster** бесплатным (!), но это ей многого стоит. Деньги-то на девелопинг потрачены! Добавок из-за сложностей в разработке, а также в связи с уходом нескольких талантливых сотрудников приходится остановить работы над 3D RPG **Tron** (впервые представленной на *Game Developers Conference 2001*). Проблемы стали расти как на дрожжах.

Назрел конфликт с давним партнером — BioWare: канадский разработчик подал судебный иск на Interplay Entertainment «за распространение последней продукции BioWare без согласия разработчика» (вот она где жадность — втихую издам и деньги получу!), что бросило тень на былую дружбу. Все невзгоды издателя сказывались и на разработчике.

В 2002 году выходит **Icwind Dale II**. Из-за финансовых и временных ограничений Black Isle не смогла реализовать всех задуманных идей в этом проекте. Выпущенная на старом движке, снабженная жалкой горсткой нововведений, игра никак не тянула на полноценный сиквел — скорее, смахивала на большое дополнение. Естественно, игрушка не наполнила карман ненасытной старой процентщицы в той мере, в какой ей того ждалось. И кто оказался самым крайним и рыжим? Черный остров, конечно! Снова пошли уловления...

Но хиленькая возможность остаться на плаву все же была. **Li-onheart** — оригинальный проект **Reflexive Entertainment**, готовился выйти в хиты 2003 года (BIS помогала в разработке, поэтому часть прибыли ей причиталась). Но несмотря на всю необычность сюжета, систему SPECIAL, маркетинговое лого «Новая реинкарнация «Фоллаута», чудо не состоялось. Проект стал чуть ли не провальным. Устаревшая графика, неудобный интерфейс, крошечный хак-н-слеш во второй половине игры загубили великолепную задумку об альтернативной истории мира. Игровые обзоры заперещи заголовков фразой: «Хит, который мы потеряли». Не выдержав такого поворота событий, Interplay пустила BIS во все тяжкие...

Она портит **Dark Alliance** на Xbox, GameCube и занимается разработкой сиквела для PS2 и Xbox. Незнаемые проекты **Jefferson** и **Van Buren**, в которых фанаты подозревали **Baldur's Gate III** и **Fallout 3**, соответственно, так и остались неизвестными.

Из-за продолжительных финансовых проблем «Интерплей» закрыла компанию, которая когда-то носила гордое имя Black Isle Studios.

Кого винить в этих «продолжительных финансовых проблемах»? В провалах последних выпущенных игр? Только не ребят из BIS! Они были и есть теми простыми романтиками, для которых главное — не деньги, а удовольствие, получаемое от



своего дела, от своих творений. Наше с вами удовольствие, друзья!

Мы всегда будем помнить вас, Black Isle Studios. УДАЧИ ВАМ, КАМРАДЫ!

Ну, а мы пока что точим огнестрельное, чистим холодное и идем паралл... парламентарии к Interplay. А заодно и к Microsoft заглянем... Зачем два раза бегать?

P.S. На момент написания статьи стало известно, что бывший дизайнер BIS **Дамиен Фолеетто (Damien Foletto)**, работавший над BG II и незаконченным **Fallout 3**, вли-



ся в ряды **Silver Style Entertainment**, разработчика постапокалиптической **RPG The Fall: Last Days of Gaia**. Уверен, бывшие его коллеги тоже будут наращивать, так что ждите достойных игр с «участвовавшими в создании **Fallout**» и «выходцами из BIS».

Кирил Талер

Скромное обаяние

Глава первая.
No more romantism!

Ч то способно оторвать человека от моря в период летних каникул и отпусков? Правильно, ничего. Фразы «работа для меня всегда праздник» могут смело сдавать на четвертую категорию по пешеходному туризму.

Конкретизируем вопрос: что способно оторвать Талера от моря в период летних каникул и отпусков? Да все что угодно! Во-первых, я ненавижу Юг, море и все, что с ним связано — солнце, улыбки, сухогорызы с кипрским флагом на горизонте, крем от загара, плещущиеся в воде девушки, аристократические фигурки богомолов в траве, оливковый загар на коже, южный говор аборигенов и т.д. Во-вторых, море имеет обыкновение быстро «заканчиваться» (кроме случаев, когда тонешь), поэтому лучше с ним распрощаться, пока не привык и не втанулся.

Обо всем этом я сосредоточенно думал на верхней полке поезда, уткнувшегося носом в северное направление. Впереди — дель адаптации в деревенском мегаполисе, именуемом Киев... А затем — работа, которая для меня «всегда праздник», которая так вернулась с маршрута, о названии которого я промолчу... Семинар АТИ на Украине. Завтра.

Глава вторая.
First steps on hostile territory!

09.15 — 09.35

С олице едва успело зависнуть над небоскребами небоскребами Киева, а я уже подхожу к Cubic-центру: «Да, вы есть в списке... Держите ЭТО (байдж с симпатичной девушкой), идите на шестой этаж!»

На шестом этаже конференц-зал готовится принять высоких гостей — журналистов и разработчиков. Ибо хозяева сегодня — представители АТИ.

В обход конференц-зала — столовая (бар, ресторан), в столовой мало человек (объясня-

ется все тем же пешеходным маршрутом четвертой категории для любой работы в начале августа) — и еще меньше знакомых лиц. За дальним столиком — делегация Crazy House...

Обобщаясь, сообщим друг другу последние новости, едим йогурт, фаршированные красной икрой... На йогурт не хватило свободной памяти желудка... Позор... Перекур.

...Который дипломатично сворачивает — кто бы вы думали? — один из матерых зубов АТИ, наш человек, с глубоко запятанной тоской по русским безрезкам, один из ведущих инженеров АТИ, участник многих конференций и т.д. и т.п. Геннадий Ригер. В конце концов, не кушать же мы сюда пришли! Хотя...

Глава третья.
Open my mind!

10.02

Т оржественное открытие семинара: Г. Ригер (в центре, см. фото 3) задает вопрос: Что вы знаете про АТИ?

Голос делегации Action Forms: Это канадцы! (Смех в зале.)

Г. Ригер: Правильно! А еще что? Голос делегации Crazy House: Это земляне! (Опять смех, но потише и поскромнее.)

Итак, АТИ — это компания с двадцатилетним стажем, мультимедийный лидер в области графики и видео, насчитывает 2700 работников, десктоп офисов по всему миру — из них пять в Америке.

На данный момент приоритеты АТИ направлены на освоение относительно новых территорий — X-Box, тельерынок HDTV, приставки Nintendo и игры для мобильных телефонов. На данный момент процент на мировом рынке: Intel — 38%, Nvidia & АТИ — по 23% (см. фото 2).

Одна из последних разработок АТИ — графический чип Radeon X-800. Был бы я бородатым дядькой, рубящим в харде, а «МиК» — продвинутым железячным журналом, написал бы гораздо больше, благо материала хватает. Но так как впереди темы более тематические (простите за каламбур), ограничился сухой, как воля, сводкой.

10.45

Плавню переходим на новые территории — мобиль и handheld. Сидящие в зале немножко морщатся, ибо не их это колей, и вообще Украина пока далека от «палмов» и прочего-прочего... Но постепенно любопытство берет верх. А как же — у большинства присутствующих мобильные телефоны фотографируют, снимают видео, поют и только что не танцуют качучу!

АТИ представляет относительно новый (как для Неньки, так точно) графический сопроцессор IMAGEON 2003, позволяющий использовать возможности пиксельной 3D-графики в мобильных телефонах. Максимально поддерживаемое разрешение: до 320x240 в цвете с 16-битной глубиной цветности.

До сегодняшнего времени уделом тесных «мобил» была графика лубочная, кобоская, спайтовая — теперь же с помощью сопроцессора можно будет перенести на карманные телефоны хоть... Кстат, что? И до какого предела? А вот тут и я проснулся...

Вопрос от КТ: Приведите, пожалуйста, пример графического «потока» для IMAGEON 2000. Какая игра на сегодняшний день наиболее энергоемка и трудновыполнима? Если, например, с PC-платформы...

Г. Ригер: Ну... потолок при подключении на PC-платформу — это Quake III. Порядка 15 FPS.

Вопрос от КТ: А если очень постараться, Doom III пойдет? (Нервный смех в зале.)

Г. Ригер: Нет, не пойдет. (Опять нервный смех в зале — видимо, это наиболее смешно.) Но мы постоянно работаем над усовершенствованием, и, думаю, уже через год можно будет сгонять в третий «Дум» на собственном мобильном.

Добавлю от себя: думаю, через год мы сможем сгонять в третий «Дум» даже на собственном PC!

Затем слово взял один из программистов АТИ Дэйв Хорн, потому что в 11.15 началась следующая лекция, направленная больше на программистов-разработчиков контента, — «Новые разработки в области визуализации графики в реальном времени». Вот только Дэйв Хорн ес-

Фото 1



Фото 2



Фото 3



ли и страдает в глубине души, то только по канадским секвойям, а никак не по березкам. Как вы догадываетесь, всю лекцию он честно читал на английском. «Если кто непонятно — обращайтесь ко мне!» — сказал Г. Ригер и сел передохнуть. Естественно, никто к нему не обратился, ибо 30% понимали по английски все, 69% боялись, что их засмеют означенные 30%, потому делали уминое лицо и выхватывали отдельные фразы, а один процент в лице меня рисовал в «деловике» чертиков и рожишки (я люблю рисовать рожишки).

В целом, чисто английские куски семинара и оказались наиболее непонятными — я, конечно, понимаю, что семинар устраивался сугубо для избранных. И если Нео еще в первой «Матрице» за пять минут понял, что сусалка не видно, а с еда, а ложки гнут-ся потому что железо хреновое, то я не Нео. Подозреваю, многие на семинаре были не Нео.

Лучше бы нам недали по одной котлетке по-киевски на обед, зато раскошелились на хорошего переводчика. Его ой как хватало — и дело тут не в деньгах, а в том, что англоговорящие до сих пор не верят, что есть на Земле такие же цивилизованные люди, как и они, но которые общаются только на своем языке.

Мы, конечно, виноваты, что кроме «Хау ду ю ду?» не на многие сподобились, но семинар же для нас!

Глава четвертая. Day dream

Перевы на кофе. Лучшие из лучших программистов сцепились с Г. Ригером в отчаянном споре. Дядюшка Рисеч (с делегацией — опять см. фото 3) наматывает крути вокруг трибуны и фотографирует громоздкую IMAGEON 2300, колом из ДПК дегустирует кофе и беседует с субколлегой из ССС. Обычный светский пошлени. Сиеста. Я чувствую себя обязанным на медицинском симпозиуме. На худой конец — П. П. Шариковым. Выхожу в коридор на перекур — подходят коллеги с субколлегами, просят сигаретку. Показываю им пачку Saint George (1 гр. за пачку), — ребята шарахаются, как от огня: «Не-е, мы лучше без сигарет стоим!»... Хочется убежать обратно к морю.

12.00. Фотореалистичная визуализация человеческой кожи и волос. Это уже намного интереснее. Ближе к школе молодого разработчика и старого критика.

Итак, что нужно учитывать для того, чтобы человеческая кожа получилась реалистичной? У кожи сложная структура в несколько слоев. Своеобразие освещения — в основном, результат подложного рассеивания света. Основной цвет — заслуга эпидермиса, красные цвета происходят от эритроцитов. Если пренебречь хотя бы одним из факторов, мы получим Лару Корфит пятиметной давности, красивую, сексуальную и совершенно неживую, как на сегодняшние требования.

Чтобы достичь правдоподобности, используется постобработка изображений: отрисовка 2D-лайтинга, рассеивание света симулируется в 2D-пространстве отдельно для каждого канала цвета, трассировка лучей — только в тех областях, где свет практически не преодевается, — и размытие, ессесно...

Особенности волос: у человека на голове прорастают сотни тысяч, миллионы волос. Для справки — 25% рендеринга фильма Final Fantasy ушло только на рендеринг волос главной героини (хороша ведь, особенно веснушки на лице!... хотя, волосы тут ни при чем). У волос есть две зеркальные составляющие (отражение света) — у кончиков (основной) и у корней (дополнительный). Учитывая все это, волосы делаются полупрозрачными у кончиков, со сдвигами бликов. Используются не линейная графика, а шейдерная... И тут на меня напало та-а-а-а вдохновение!...

Вопрос от КТ: У человека на коже присутствует множество побочных факторов, как то: родинки, веснушки, мозоли — в этих областях свет рассеивается совершенно иначе. Учитывается ли это в данной системе?

Г. Ригер: Конечно. В этом случае одним размытием не обойтись — но подложное освещение остается и у мозолей, и у родинки — это же части кожи.

Вопрос от КТ: Наиболее неправдоподобно в шейдерной графике смотрится челка. Возможна ли замена шейдерной «прорисовки» на линейную только в случае челки?

Г. Ригер: Все равно — слишком трудоемко получается. Но, возможно, вы найдете более экономный способ...

Чесссолово, я сам от своих же вопросов офигел! Да и дядюшка Рисеч от меня офигел — он-то думал, я так, похихмить, мохнатым рылом повертеть, а оказался серьезный человек, начитанный. Почти девелопер...

13.00. Визуализация алмаза в АП-демо.

Алмаз выглядел красиво. Берется текстура и накладывается, накладывается, накладывается... Я делал уминое лицо. Анреспект мне, анреспект тем, кто не учил английский, анреспект тем, кто думает, что кроме английского других языков нет.

Обед

На пару с делегацией Crazy House жаловались друг другу, что устали делать уминые лица. Не забывали есть (см фото 1) — по-пробуй, забудь, еда было столько!...

На сытый желудок захотелось спать. Чтобы не заснуть, начали травить историю про девушек-программистов. В разговор даже TrDe-MAX из MindLink включились.

Глава пятая. High hopes

14.30

Визуализация толпы в реальных проектах (в каких, в каких!?)

Видео впечатляет. Почти кадры из «Звездного десанта»: пробежал солдат через каньон — из пещер в скале выбегает несколько тысяч солдат (2—3 тыс. полигонов на тело), в кадре одновременно — около полторы тысячи. Кажется, что каждый движется по своей траектории. На самом деле солдаты поделены на 15 групп (синие, зеленые, красные, желтые...), каждой задается свой темп, характерные движения и т.д. — при большом скоплении это и создает эффект полной автономности — каждый солдат не похож на своего соседа по забору.

15.30. Тестирование производительности в D3D и новые инструментальные средства.

Дэйв Хорн ведет на элитном английском... Очень стыдно. Очень! Но я заснул...

16.00. Новые возможности RenderMonkey и использование GLSL.

Г. Ригер: Проснулся, но слишком поздно — лекция близилась к финальному вопросу-ответам. Я дождался окончательного финала и подкатил:

КТ: Еще раз про новые направления в деятельности можно?

Г. Ригер: Мобильные телефоны, консоли от Nintendo, использование консолей от Microsoft, а также то, что касается handheld; HDTV — чипы для телевизоров.

КТ: Оптимизируется ли третий «Дум» под Radeon?

Г. Ригер: Это вполне работа с ID Software велась. Но нужно учитывать, что Nvidia запатентовала за title продукта.

КТ: Ваше мнение, за какими играми будущее, на выбор: PC-игры, приставочные, наладонные, мобильные или PC (и не только)-онлайны?

Г. Ригер: Сказать что-либо об этом сложно — каждый из рынков сейчас мощно стоит...

КТ: Но Ваши интересы «на сейчас» ближе к консолям.

Г. Ригер: Нельзя так однозначно: например, в Корее, США более развиты приставки, в России и на Украине — PC. Мы просто осваиваем новый рынок, но о PC не забываем.

КТ: Пожелания... а-а-а... нам?

Г. Ригер (почти улыбаясь): Хотелось бы почаще встречаться!

Эпилог. Hi-End

Хотелось бы. Одного не прощу — вечернего фуршета. Этот стол будет преследовать меня в кошмарах — прожаренный кусок мяса массой в 500 гр. я ел вместе с делегацией Crazy House. Даже вечерний налеток от огорчения не пошел — а еду все подносили и подносили...

Прощай, море. Я уже в другом, цивилизованном мире — помни, что я тебя ненавижу, это у нас взаимно. Ведь от ненависти один шаг... Знать бы, куда.

Записки Автоответчика

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

С силами собравшимся...

Возвращенцы



ы вернулись. Как это ни странно, но вернулись живыми и, частично, здоровыми. Как это ни странно, наши приключения обошлись без травм и глобальных разрушений — Десна, все еще бороздит просторы Украины, а Крым по-прежнему полуостров. Мы вернулись и готовы к новым трудовым свершениям.

Сказка закончилась, настала пора тяжелых трудовых будней — план по валу, вал по плану, пяталку за три года и т.д., и т.п.

Как нам отдохнулось? Спасибо, что интересуетесь. Ну, по-первых, мы сходили в байдарочный поход по Десне. Причем не-маленькой группой — двенадцать человек пошло, однако. Поход вышел... впрочем, не буду рассказывать, каким он вышел, вас еще ждет отчет, посвященный данному мероприятию. Потом некоторые из нас съездили в Крым, малой компанией. И тоже неплохо отдохнули. Но об этом писать не будем, ибо отдых наш носил чисто семейный характер, и подробности не для широкой публики ☺.

В общем, что сказать — не знаю, как у вас, а у нас отпуск прошел весьма неплохо, единственный минус — быстро закончился ☹. Оказываются, три недели — это очень мало...

Эх, ладно, хватит о грустном (не об отпуске, а об его окончании), пора работой заняться — говорят, очень помогает, отвлекает от мрачных мыслей.

Кстати, сразу приношу извинения всем, кто писал письма, а ответа не получал — ну не было у меня доступа к Интернету во время отпуска, так что писем никакого... Ни-че-го, немного разгребусь с остальной работой и начну отвечать, во всяком случае, тем, кому не отвечу в «Автоответчике». Ага? Ну, ладненько, приступим, помолось.

О новом дизайне
заполните слово

Как думаете, что мы будем обсуждать в этом «Автоответчике»? Что изменилось в «Мике» за время отпуска? Правильно! Конечно, дизайн! О нем и поговорим.

Ну, что, камрад **Zzzmej**, прошу, высказывайтесь!

Доктор, к Вам можно, а? Только не надо мне прямо так сразу скапелем, ага? Я еще пригодишься мозгу, может, не умно-го скажу.

А мы скапелем не сразу. Мы сначала анализы берем. А потом, в зависимости от результатов, уже и скапелем можно. Вы не стесняйтесь, больно, высказывайтесь, я

ведь все-таки не простой хирург или пато-логанатом какой, я высококвалифицированный хирург-психиатр — отсюда выслушиваю, а потом излечиваю. От всего. Оптом.

Вот, на пример, про дизайн. Купил «Мик» 31-32, держу в руках: приятная на ощупь обложечка, красивые элементы дизайна...

Начальное впечатление — полный «+», видно, не зря ждал! Так, а что внутри? Смотрю, пролистываю, и... мое впечатление кардинально меняется... в лучшую сторону (а как же иначе ☺). Все четко, структурировано, все по своим «окошкам»: текст, скринь, системные требования. И, о Боже, +4 страницы! Ну ваще, супер, рулез, оппал, всем пи... (извините, занесло ☹)!

Респект дизайнерам! Ну и тем, кто денги на лишнюю бумагу нацел ☹.

Всегда пожалуйста. Нам тоже новый дизайн нравится. Впрочем, послушаем мнение других наших читателей, да?

Ну, камрад **striker**, дерзай, микрофон тебе в руки...

Решил написать в Автоответчик насчет нового дизайна, ну и еще некоторых вещей.

Какие впечатления? Начну с позитива. Первое — визуально уменьшилась бесполезная площадь (поля, заголовки и т.п.). Второе — вид самих заголовков, он мне нравится больше. Третье — появились скриньки больших размеров, чем были (теперь хоть с графикой яснее будет), а еще они (скриньки) теперь в оригинальных рамках. Четвертое — журнал стал больше, надеюсь что не оптово, что это двойной номер.

Как вы уже догадались именно оттого. Ну и из-за того, что в номере была более плотная обложка. Увы, выпускать все номера таким образом мы не можем себе позволить, не поднимая цену ☹.

Негатив. Ужасно не понравилась первая страница. И это číslo журнала! Не сразу поймешь, что это «Мик» (хотя качество бумаги лучше). Да, может, и старая была не фонтан, но к ней я привык, а эта прям как серпюк по...

Почему не сразу поймешь? По-моему, весьма бросается в глаза. Просто привыкнуть нужно. Впрочем, никто и не сомневался, что мы не сможем угодить всем — недовольные всегда были, есть и будут есть.

Дальше. Кто там над скриньками командовал? «Прижаться вправо, прижаться влево, вни-з в шерзну по одному строй!» Как по мне, старый вариант — внутри текста — был лучше.

Чем? Не знаю, мне так нравится больше. Аккуратней...

Сколько людей, столько и мнений. Да. Вот, что думает на эту тему камрад **Alex BoD**:

Буду краток.

Так испортить журнал, чтобы он стал лучше, чем был раньше, надо быть лучшим.

Вы превосшли самих себя. Не смотря на тенденцию в других журналах вводить улучшения, приводящие к опосению с дальнейшим захирением. Вы доказали, что быть лучшим — не значит быть большим, а быть талантливым и всеми любимым. **ТАК ДЕРЖАТЬ!**

Ну... Что тут сказать? Краснею и смущенно отводим взгляд ☹. Спасибо... Приятно, когда работу оценивают по достоинству...

Так, что тут у нас тянется к микрофону? Ага, камрад **SK**, ну, давай, высказывайся!

Здравия желаю, Кертис!

Хочу поговорить о новом дизайне: о том, что мне понравилось и наоборот, не понравилось.

Это правильно. Сначала нужно хвалить, а потом и жарить можно...

Начну с хорошего.

1. Журнал увеличился на целых 6 страниц, надеюсь наведед.

Увы, нет...

2. Очень порадовало уплотнение обложки, теперь журнал мой назолиный кот не сможет порвать ☹.

Увы, это тоже было временно.

3. Спасибо за создание небольшого «содержания» на титульной странице.

4. Так же мне страшно понравилась реализация логотипов и заглавных букв. Респект!

5. В целом новый дизайн хорош, журнал аж стало приятнее читать ☺.

Есть такое. Еще бы и уровень статей поднять, вообще бы цены не было...

А теперь о том, что мне не понравилось:

1. Мне кажется, что текст следует печатать в 2 столбика, а не в 3. Так и смотрится лучше и читать легче.

2. Нужно исправить недочет с сис. требованиями: не везд пиши «рекомендуем».

3. Скриншоты лучше бы печатать в середине страницы, как это было раньше, а не в конце. Ведь так их влезает всего 4.

4. Не везде нужны картинки под логотипом, я бы сказал, что они даже мешают. Еще я не пойму, зачем на титульной этот рисунок.

Очень надеюсь, что он будет меняться. 5. Было бы хорошо сделать бекграунды на титульной и в статьях, как это было раньше.

Фух... Доведем до сведения художника и начальства. Посмотрим, что они скажут. И что скажут читатели...

Продолжим... критику. Кто тут говорил, что мы занимались самолюбованием и не печатаем критических писем, устроив тщательную фальсификацию? Ты? Расстрелять.

Мы печатаем то, что вы пишете. И хорошее и плохое. Нам скрывать нечего... И бояться тоже. Итак, слово камраду **x@RTy**:

Привет, Mr. Kertis!

Вот решил выложить свое мнение про новый дизайн и выпустить на волю свои грустные мысли. Итак, приступим.

Когда была реклама про новый дизайн журнала? В конце 2003? Ага. Просто море времени, что бы все хорошо подготовить, но, как говорится, хотели как лучше, а получилось, как всегда...

Вот как все было. Шло 9 месяцев ожидания. Рекламы, к сожалению, не очень впечатляли. Пошли некоторые сомнения... Выходит новый журнал. И... мои опасения подтвердились.

1. Обложка. ИМХО, намного хуже, чем раньше. 2. Бумажная обложка. Толстая, но тоже не то... Страшно предельно толстую, но надо. Все, облом! Все поменялось! И почти все в худшую сторону. 3. Особенно не понравилось деления статей на 2 больших столбца. Нафига? Ведь раньше было все аккуратно, симпатично! А, новый интерфейс... Ну, да. 4. Шрифт. Да, он неплох, но, ИМХО, он не подходит «Мику». Для «ФФ», возможно, в самый раз (хотя, признаюсь, «Реальность фантастики» я не видел ни разу), а для «Мику» — нет. 5. В «Автоответчике» наш (писателей писем) шрифт меньше твоего раза в 21 Типа, не честно. Спасибо, хоть на том, что ники стали выделять красным цветом. 6. Куда делись прикольные тексты сверху статьи? Закончилась фантазия? Обидно... 7. И еще, скрини. Уберите их с низа страниц нафига! Не красиво!

О как... Ну, что я могу сказать? Вот человек, которому не нравится ничего. Поздравлем-с. Что я могу ответить? Ну да, я помню времена, когда водочные реки текли в салыных берегах — тогда все было куа, а теперь отстой... Но неужели все действительно так плохо? Тогда почему большинству читателей новый дизайн пришлось по душе?

Впрочем, пусть за меня ответит камрад **Cheburashka**:

Здорово, Kertis! Писать тебе, как сказать, ветеран Вашего издания, который читает «Мик» еще с первого номера. Ну что, понаелась?!

Для начала хочу поздравить всех читателей «Мику» с новым дизайном. Ибо он действительно классный, а кому не нравится, пусть сделает себе спелку и выпрыгнет из окна. Вот только мы, читатели, его сильно долго ждали. Еще с полтода назад нас уведомили о смене дизайна, а он пришел в августе. Не хорошо же так морить ожиданиями, но Дюот 3 создале же. Ну да ладно. Дождались ведь. Вот только кто-то мог умереть от агонии ожидания, так и не дожидаясь обновления дизайна. Их смерти на вашей совести!

Вот так... Но комменты ☺

В общем, как и следовало ожидать, мнения разделились. Большинство читателей нового дизайн понравились, многим понравился, но частично, а некоторым отдельным личностям не понравились вообще.

Но эти письма посвящены, в основном, первому номеру с новым дизайном, а его нельзя считать эталонным, ибо он спаренный. А вот глядя на второй и этот можно попытаться проследить тенденцию и сделать определенные выводы. Думаю, эфирная или злость уже скланы, к вам возвратились способности к логическому мышлению и анализу, так анализируйте. Пишите. Что и по чему вам нравится и не нравится в новом дизайне. Кстати говоря, тут у нас была идея поменять названия рубрик — все-таки «Новоселье» не всегда актуально — игре может быть уже два месяца, какое же это новоселье тогда? Вот только, если менять, то на что? А вы как думаете?

Ладненько, что мы все о дизайне и о дизайне, других тем, что ли, нет? Есть, есть другие темы, но, как говорится — другим темой другой «Автоответчик» ☺. Впрочем, зададим почин, ага?

Встать, суд идет

Вот обсуждали мы статьи, обсуждали, а тут пришло письмо, в котором камрад **Rhino** решил обсудить авторов. Лучших, с его точки зрения. Ну и я подумал, а почему не опубликовать? Предлагаю составить ТОП-5. Вы пишете свою пя-

терку, естественно, поясняя, почему считаете автора хорошим и достойным того места, на которое его поставили, а я потом итоги подвожу и публикую самые прикольные и интересные комменты. А, как идея?

Тогда начнем с Rhino:

Поздравляю с отпуском всех авторов «Мику»!!!

А пока вы там отдыхаете, я решил написать письмо (может, в «Автоответчик» попаду ☺).

Итак, хотелось бы выразить мнения о самых ярких авторах «Мику». Я думаю, что смогу, так как читаю журнал кажись с 6 (39) номера. Приступим?

1. Давай для начала о тебе. Кертис — один из самых лучших авторов. Не буду говорить, что «САМЫЙ лучший», так как мне и другие нравятся (только без обид). Ты умеешь очень толково выражать свои мысли. В твоих статьях хватает всего, и юмора, и информации.

2. Потом ТАЛЕР. Этот человек с какой планеты? Где таких делают? Талер — очень классный автор. Его необычайно интересно читать, его шутки — великолепны. И самая яркая его отличительность — это возможность поэтически писать.

3. MANIAC. У него нет таких достоинств, как великолепные шутки, но он, наверное, яснее всех передает информацию о играх. Все, что нужно, он пишет, и о плохом и о хорошем.

4. ОзОн. Много говорит не буду, скажу лишь одно: «Товарищу, твою статью о «Страшиках» — великолепна. Так держать. И только так!» Не буду говорить подобно всем, что перечитывал ее по 10 раз, нет, совсем нет. Но у меня она осталась в уме. Даже сейчас я смогу передать, о чем она. А начинала, скажу, паршиво... Но, проперс на лиду.

5. Люк. Кертис, наложи на него заклятия усмирения, просто я сейчас скажу и, боюсь, он меня расцелует ☺. Итак, наш тип ОРК. слушай. Пишешь ты редко. Даже, можно сказать, очень. И то, когда пишешь, без братуха-мала не обходится. Одни из самых лучших твоих статей — это об Chicago 1930 и о симуляторе танка от Crazy House. Но когда ты в паре с милом, вы непобедимы.

Вот кажется и все. О самых ярких авторах упомянул. Хотел хоть кого-то поругать, но не получилось. Вывод из этого такой: Вы не держите плохих авторов ☺.

Спасибо за похвалы. От всех перечисленных авторов ☺.

Ну вот, на этом я почти закончу. Почему почти? Да так осталось сказать об еще одной мелочу...

MIKPortal'y год

И еще поверьте, но это правда. Нам уже год. И, естественно, оставить такое событие безнаказанным администрация Портала не может.

Как и любой уважающий себя именинник, мы не откажемся от подарков, но как уважающий своих пользователей ресурс мы будем дарить подарки сами!

Вы сможете участвовать в конкурсах на призы от наших партнеров и выиграть себе что-то очень приятное и полезное. А всего конкурсов планируется аж ТРИ!

Это литературный конкурс по написанию короткого художественного произведения по любому игровому миру, созданному компанией GSC GameWorld, это конкурс на призы от нашего Портала на лучшие обои (wallpapers), а также специальная викторина по компьютерным играм и «железу», которая будет проходить в нескольких этапах.

Также вы можете поучаствовать в судьбах других пользователей, проголосовав в наших опросах о самом интересном на MIKPortal'e. А именно — определить победителя в следующих номинациях:

«Нетленные перлы», «Нас не догонят», «Крик души», «Сооломоново решение», «Форумный Сипятига».

Если стало интересно, то за подробностями вам сюда: www.mikportal.org/postnuk, присоединиться и выиграть!

Как обычно, денежные переводы принимаем по мейлу, а пиво по месту работы.

А теперь действительно все. До новых встреч! Пишите!

Мышинные гении 2

Окончание, начало см.: «МиК» №33 (143)

Возьмите мышку
в дорогу

Любите путешествовать? Путешествуйте вместе с **NetScroll+Traveler** (рис. 1)! Нет, это не новая туристическая компания ©, хотя модификация Traveler оправдывает данное ее название своей повышенной «транспортностью». В принципе это целая линейка мышек. Включает она в себя базовую модель **NetScroll+Traveler**, ее уменьшенный вариант **NetScroll+Mini Traveler** (рис. 2) и беспроводную **NetScroll+Traveler+Wireless** (рис. 3).

Первое, чем поражает эта линейка, — великолепнейший дизайн. **NetScroll+Traveler** представляет собой добротную трехпопучную оптическую мышь. Дизайн симметричен на все 100%, и левшам, и правшам подходит отлично. Корпус обтекаемый и «удободержимый», лишен явно выраженных рабочих кнопок. Мыши, в зависимости от модели, имеют превосходный оптический датчик на 400 или 800 dpi (в модели **NetScroll+Traveler 800**).

Оптическую мышку **NetScroll+Mini Traveler** можно назвать настоящей двоймочкой. Предназначена она специально для портативных компьютеров. Размером она действительно компактная, и при этом гравзу удобно «держится» в руке. В отличие от многих остальных моделей линейки, выполненных в достаточно строгой цветовой гамме, **Mini Traveler** радует глаз разнообразием ярких расцветок: лаковой, черной, серебристой, красной и синей.

NetScroll+Traveler Wireless является бесшвовой (об этом свидетельствует приставка **Wireless**) радиомышью ©. Любимую радиостанцию вы вряд ли поймаете с ее помощью, но играть лежа на диване (за метр/полтора от компьютера) сможете. Все это благодаря технологии **RF Digital Radio**. Мышин ресивер (приемное устройство) имеет отсек для зарядки дополнительных аккумуляторов, которым можно воспользоваться при необходимости «подпитать» аккумуляторы для мыши (рис. 4).

Не самая веселая новость: мыши линейки **Traveler** имеют только интерфейс USB. Правда, они в обязательном порядке должны комплектоваться переходником **USB-PS/2**.

Кстати, вышеописанные модели — единственные предписанные радиомышки **Genius**. Логично, что вышеупомянутая **NetScroll Optical** эволюционировала до **Wireless Optical** (рис. 5), сбросив хвост, улучшив дизайн и перейдя к радиосвязи. Также имеется и модель **Wireless Optical Pro** (рис. 6). Два этих гравзу созданы на базе 800 dpi сенсора и, как и **NetScroll+Traveler Wireless**, работают с 27-мегагерцовой системой передачи данных **RF Digital Radio**. Разница между ними в том, что **Pro** так же, как и **Traveler**, имеет в ресивере зарядное устройство, а простая **Wireless Optical** — нет. Вот так ее обидели ©.

10 баллов!

Жедаи жедаими, а мы поговорим о летательных аппаратах. Да-да, о них мышек. Ведь никак, кроме как космическим кораблем или НЛО, новейшие модели мышей не назовешь ©. Как многие знают, началось все с компании **Logitech**, которая сотворила девайс **MX-700**. Некоторые до сих пор ходят с низко опущенной челюстью © после встречи с этим продуктом. Хотя, как я писал раньше, вызов ей уже бросила **A4Tech** своим творением **Office 8K RP-680**. И безупречно. Наверное, **MX-700** не давала покоя и **Genius** — аж до 19 февраля 2004 года. Именно в этот день компания **Genius** провела пресс-конференцию, где представила новую модель беспроводной оптической мышки — **Wireless NetScroll Superior** (рис. 7). Вот гравзу и до Киева добрался. Из названия следует, что эта «бесшвовая» мышь ориентирована на работу с Интернет-браузерами. А вот слово **Superior** ясно свидетельствует о том, что мышь не самая последняя новороченность. **Superior** она еще и потому, что имеет аж 10 (!) кнопок, по одной на каждый палец руки ©.

Я достаю из широких штанин... ©, тфу, из упаковки: мышку, ресивер (приемник, как вы помните, он имеется у всех беспроводных мышек) с подключкой к USB, четыре аккумулятора AA емкостью 1300 мАч фирмы **GP**, компакт с драйверами и небольшое руководство пользователя.

Рассмотрим сам манипулятор. Раскрашен он уже в классический (для мышек такого класса) серебристо-серый цвет сверху и черный снизу и по бокам. Очевидно, что сходство с **MX-700** имеется, но не очень большое. Отмечу, что «заменителем шарика» в данном экземпляре является оптический датчик третьего поколения с разрешением 800 dpi.

Первое преимущество мыши — ее дизайн очень эргономичный (подстроен под анатомию правой руки, рис. 8). Основные кнопки представляют собой как бы продолжение верхней части корпуса, таким образом, «крышка» мыши цельная и не имеет никаких разделяющих «соединений», где обычно накапливается грязь. Нажимаются кнопки легко и беззвучно. Между двумя основными кнопками располагается темная вставка, на которой размещены колесо скролла и еще три кнопки. Колесо прокрутки покрыто гладкой резиной без насечек. Если долго работать и руки вспотеют, то нужно будет припастить песочка для посыпки ©. Хотя до такого еще не доходило. Как и принято, скролл по совместительству также и кнопка по умолчанию. Она вызывала меню **EasyJump**. Но при желании ее можно настроить на любую другую из предложенных в списке функций. Так можно поступить со всеми десятью кнопками. Не верите? И правильно делаете ©. Основная левая кнопка не перепрограммируется, она основная и точка. Хотя ее можно поменять местами с правой, но тогда нельзя будет настроить правую. Посему напрашивается вывод, что полностью настраиваются только девять кнопок. Да и то с некоторыми ограничениями.

При прокрутке колеса мыши четко ощущается его ход, и лишнего вы не накрутите. Дополнительные кнопки расположены в небольшой борозде, так что при использовании скролла вы двигаетесь пальцем стро-



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4



Рис. 7

го по ней, и никакого шанса соскочить влево или вправо, если не сильно стараться ☹, нет. Кроме того, наличие этой борозды делает более удобной работу с тремя дополнительными кнопками. Две из них находятся перед и за скроллом, на них изображены стрелочки вперед/назад. Легко догадаться, что они используются в Интернет-браузерах для перехода на предыдущую/следующую страницу. Ближе к центру мыши за скроллом располагается и кнопка со значком «i», при ее нажатии открывается окно Интернет-браузера (разумеется, речь идет о функциях кнопок при настройках по умолчанию). Итого, шесть кнопок. А где еще? Остальные находятся по правому борту левой, в выемке под большой палец. Их там четыре. Посередине две почти «сросшихся» кнопки и по одной еще чуть дальше впереди и сзади, ближе к ладони. Начнем с самой «дальней». На ней находится значок Play «>». Понятно, что эта кнопка включает медиа-плеер, а при повторном нажатии она сбрасывает как пауза. Далее идут кнопки-близнецы, на них видны знаки «+» и «-», используются они при работе с тем же медиа-плеером. Для увеличения и уменьшения громкости соответственно. Последняя клавиша с изображением двух окон служит для переключения приложений.

Если пригляну перевернуть, то снизу обнаружится отсек для аккумуляторов AA.

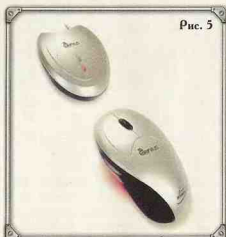


Рис. 5



Рис. 8

Хороших аккумуляторов хватает на неделю, а то и больше.

Как я уже говорил, мышка беспроводная, связь с компьютером ей обеспечивает технология Genius RF Digital Radio и ресивер, он же приемник, он же базовая станция и т.д. Связь между мышкой и приемником достаточно качественная. И не удивительно, разработчики постарались, 256 ID-каналов — это не шутка. Они обеспечивают помехоустойчивость при любых условиях, разве что вы поставите мощный электромагнит рядом ☹.

Особое преимущество этой мыши заметно по сравнению с мышками, общающимися с ресивером по инфракрасному каналу (такие устройства при некоторых условиях вообще отключаются и отказываются работать — они требуют прямой видимости ресивера). Рассмотрим сам ресивер. Его особенность, как я уже говорил, заключается в том, что он совмещен с зарядным устройством. Отсек для зарядки находится под прозрачной удобной крышечкой. Вещь практичная и очень полезная. Разрядились аккумуляторы, просто берете ресивер, открываете его, вставляете туда парочку — и порядок. Кстати, аккумуляторы в комплекте предусмотрено две пары: одна в работе, вторая заряжается. Питания USB-порта достаточно, чтобы зарядить полностью севшие аккумуляторы на 1300 мАч за часиков 12. На самом ресивере находится два светодиода — красный и зеленый. Красный сигнализирует о зарядке аккумуляторов, вернее, подмигивает в процессе зарядки и горит постоянно, когда они полностью зарядились. Когда идет передача радиосигнала от грызуна к ресиверу, зеленый светодиод информирует об этом миганием. Многие советуют использовать эту возможность по максимуму и заряжать все, что только можно (аккумуляторы



Рис. 6

mp3 и т.п.). Не то чтобы я и не был уверен в долговечности зарядного механизма, просто лучше чувствовать себя ☹, когда все остальное заряжается в простеньком зарядном устройстве (такое нашего или русского производства можно купить за 15-20 грн.). Просто и надежно, а стоит — жаба не задушит ☹.

Теперь о качестве сборки. Рекомендованное расстояние между мышкой и ресивером — около 25 см. Но при таком раскладе можно работать, повернув мышь к ресиверу тем местом, которым обычно поворачивали к лесу избушку на куриных ножках ☹. А так, по нормальному, манипулятор можно поместить на расстояние до метров двух без особых проблем в его работе.

Что касается настроек, то все они становятся доступны, конечно же, после установки драйвера. По завершении данной процедуры появится уже упоминавшийся «глазастика мышки» в трее, кликая которую, можно вызвать меню настроек. Разобраться с настройками проще простого, но требуется некоторое знание перодного английского. Хотя два раздела опций и русифицированы, остальные семь на чистом английском. Возможности настройки весьма обширные, сами увидите.

Впечатление мышью оставляет позитивное. Лоуэнг — создатель, по моему мнению, звучал примерно так: «удобный дизайн» + «нормальная оптика» + «неплохая радиосвязь» + «много кнопок» = отличная мышь массового потребления. Оптику можно было бы назвать хорошей, но она в реальности припринывает используемые в мышках Logitech. Но если вам не нужно прецизионное качество передвижения курсора, то проблем у вас не будет. Хотя некоторая неточность передвижения возможна и по вине отсутствия хвоста у данной модели. Однако все это меркнет, когда вы смотрите на ценник. Да, не зря разработчики постарались, грызун получился весьма недорогим, как для такого класса. Стоит всего около 49 у.е. К минусам можно было бы отнести перенасыщенность кнопками ☹, хотя, как мы сказали ранее, это и плюс одновременно, но она в реальности соперничать в данной категории мышей с ней может Office 8K RP-680 от A4Tech, а вот модель типа MX-700 будет в категории повыше и подальше от простого народа.

Добавлю, что есть и обычная, проводная модель мыши NetScroll Superior.

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**

(в онлайн в день выхода номера)
(каждый день)
(акции, скидки, розыгрыши)
(все, что вы знали и так)

Статьи

Новости

Promo

О нас

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

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



бережіться
підписки

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

NITRO FAMILY



Nitro Family – новий бійничий шутер на покращеному движку зубодробивого Serious Sam. Ще ніколи ви не зустрічали такі шикарні можливості по знищенню ворогів, як тут! Не зівайте, хватайте в обидві руки ваше саму улюблену зброю і відправляйтесь на поле бою! Тим більше, що й мета є благородною – врятувати власну дитину, а заодно й усе людство!

- Можливість використовувати одночасно відразу два будь-яких види зброї.
- Закручений сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.



© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"

Видавець на території України - компанія "МультіТрейд". З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua

