

Еженедельник

35

145

30

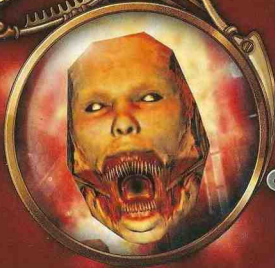
АВГУСТ

2004

Мой компьютер игровой

DOOM 3™

стр.10



ARMY MEN

SARGE'S WAR™

стр.14

Чистильщик

стр.26

КРЫЛАТАЯ
МЯСОРУБКА

стр.18

2

Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РР «Ай Ти Реклам»
т. 455-4888



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



бережіться
грізних когит

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

- ✓ Винница
- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угол Коробинского и Ленинградской
- ✓ Днепроретровск
- ✓ Кіоски «СВ-почта»
- ✓ Донецк
- ✓ Кіоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- ✓ Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- ✓ Киев
- ✓ Кіоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Кіоски «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. Жилинская, 87/30
- ✓ Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- ✓ Крым
- ✓ Севастополь — кіоски «Союзпечать»
- ✓ Луганск
- ✓ Магазины и кіоски «Луганскпечать»
- ✓ Львов
- ✓ Кіоски «Торпресса»
- ✓ Кіоски «Интерпресса»
- ✓ Мариуполь
- ✓ Кіоски «Союзпечать»
- ✓ Николаев
- ✓ Торговые лотки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- ✓ Одесса
- ✓ кіоски «Одессагорпресса»

- ✓ кіоски «Пресс-служба Одессы»
- ✓ Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- ✓ Полтава
- ✓ кіоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
- ✓ Сумы
- ✓ Укрпочта
- ✓ Тернополь
- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
- ✓ Харьков
- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»
- ✓ Херсон
- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ кіоск, бул. Мирный, 5
- ✓ кіоск, ул. Железнодорожная
- ✓ Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- ✓ Черновцы
- ✓ кіоски «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 предложениями: www.pochta.kiev.ua, www.bliz-pochta.com.ua, www.kia.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.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. L.A.V.R.
Crashday, стр. 7.
2. SCRATCH.
Dragon Age, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Doom 3, стр. 10-13.
4. Maniac.
Army Men, стр. 14-15.
5. A_lexx Glemdring.
Крылатая мясорубка 2, стр. 18-19.
6. ЯСКР.
Everest, стр. 20-21.
7. Валентин ПАНЧИН aka b2k.
Игровыеклады Интернета, стр. 22-23.
8. Байдорочный коллектив.
Регата имени Ранда, стр. 24-25.
9. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Чистильщик, стр. 26-27.
10. Yag. K.
Хроника пикирующей утки, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Экстремальный отыгрыш

Молодая американская компания **Smiling Gator Productions** анонсировала свой первый проект — глобальную онлайн-игру **Twilight War: After the Fall**. Данный проект представляет собой ролевую игру с видом от первого лица — по крайней мере, согласно заявлениям разработчиков, сражения между персонажами будут решены в соответствии со стандартами этого жанра. Однако создатели игры предпочитают называть свое детище термином собственного сочинения — **Extreme Online Roleplaying Game**. Что же



такого экстремального собираются показывать нам сотрудники Smiling Gator Productions, на сегодняшний день остается загадкой. Вообще, об игре известно очень немного. Разработчики намереваются переоборудовать игроков в далекий 2296 год и поселить на руинах человеческой цивилизации, которая все еще не может оправиться от двух ужасных катаклизмов, обрушившихся на нашу многорацальную планету. Сперва люди сами развязали так называемую **Войну Трех Рас**, в которой весьма активно использовалось атомное и биологическое оружие. Как только конфликт завершился, нездоровый интерес к нашей планете начала проявлять инопланетная раса, именуемая себя **Skell**. Война с пришельцами получила название **Войны Судного Дня**, и опавшая от ее последствий, похоже, планете будет очень неп-

росто. С момента окончания войны прошло почти двести лет, и сейчас, на руинах цивили-



лизации, борются за выживание люди и мутанты. Впрочем, Skell тоже никогда не делился. Разработчики обещают нам огромное количество монстров, агрессивную окружающую среду, множество футуристических видов оружия, инопланетных артефактов и забытых технологий, а также прочие «радости» постапокалиптического мира. Конечно, на сегодняшний день у нас слишком мало информации для того чтобы сказать, насколько интересной может оказаться Extreme Online Roleplaying Game. Так что будем надеяться, что в самое ближайшее время в Сети появятся подробности, касающиеся разработки **Twilight War: After the Fall**, и мы с вами сможем представить себе более полную картину. Ну а релиз игры намечен на начало 2006 года.

На чай к Братьям Пилотам

Фирма **1С** объявляет об открытии официального сайта серии игр про Братьев Пилотов — неумолимых веселых сыщиков, проживающих в славном городе Бердичеве и расследующих запутанные дела о невероятных злодействах и ужасных происшествиях. Информация о пережитых Пилотами историях, обширный архив иллюстраций, подробный рассказ о ходе проведения криминалистико-юмористических мероприятий, а также много других полезных и интересных сведений — все это ждет вас, друзья, в **«Гостинице Братьев Пилотов»**, посещая которую регулярно, вы все-

гда будете в курсе происходящих в Бердичеве событий. В частности, на сайте имеется информация о новой игре серии, повествующей о приключениях неумолимых сыщиков, которая будет носить название **«Братья Пилоты 3D. Дело об огородных вредителях»**. Игроков ждет леденящая кровь сложная запутанная история о героическом противостоянии Братьев и подозрительного Человека в Черном, в которой нашлось место и разгоревшемуся злодейству огорода, и египетским



пирамидам, и увиденной мельком изнанке реальности, и повисшему в воздухе вопросу: «Кто же все-таки это сделал!»? Подробности об этом проекте и об остальных играх серии ищите в «Гостинице Братьев Пилотов» (<http://games.1c.ru/pilots/>).

По каждому из трех пунктов

А компания **1С** тем временем продолжает радовать поклонников локализаций. 27 августа сего года в продаже появится еще три проекта, выпущенные этой компанией. Во-первых, это веселое интерактивное приключение, которое наверняка придется по душе как взрослым игрокам, так и детям — **«Петсон и Финдус. Финдус и компания»**, локализацией которой занимались специалисты из компании **Snowball**. В этой игре вам придется совершить незабываемое путешествие по жилищу двух приятелей — Петсона и Финдуса, помотать голову над множеством веселых и не очень тайн и загадок, сыграть в ряд мини-игр и решить огромное количество разнообразных головоломок.

Кроме «Петсона и Финдуса», 27 августа появится в продаже игра **«Галактическая**

Условия конкурса

«АКТИВНОЕ ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

(телефон)

Почтовый адрес

ф.и.о.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

цивилизация», адаптированная для русскоязычных игроков сотрудниками из компании «Логрус». Поклонники стратегий уже наверхника догадались, что речь идет о куль-



вой игре от компании Strategy First — **Galactic Civilization**. Данный проект представляет собой глобальную космическую пошаговую стратегию, в которой игроку предстоит возглавить человечество в его тяжелой борьбе за вселенское господство, сконцент-



рировав в своих руках все имеющиеся средства, задействовав технологии и экономику, культурную экспансию и военную силу. Вас ждет встреча с огромным детализированным миром, включающим более 35 инопланетных рас и сотни звездных систем. Сотни сражений, неожиданные опасности и катастрофы обеспечат экипажам ваших кораблей опыт, необходимый в будущих битвах. Добыча необходимых для развития экономики, науки и торговли полезных ископаемых, контроль над редкими галактическими ресурсами, освоение технологий иных миров дадут вашей расе серьезное преимущество в борьбе за власть над Вселенной.

Наконец, третьим проектом, ожидающимся на рынке 27 августа, будет еще одна пошаговая стратегия, носящая название «Спартакс. Легион 3». Новая игра от разработчиков «Легions» и «История Империй» перенесет вас во времена греко-персидских войн. Вас ожидает 12 игровых сценариев, более ста различных, непохожих друг на друга народностей, более 30 видов боевых отрядов, 8 видов войск; трехмерная картина боя, более 150 видов строений, 9 видов ресурсов; 59 дипломатических поручений. У вас будет возможность принять участие в сражениях, которые происходили на самом деле: в их числе будет битва у острова Саламина, Марффонская битва и защита

Фермопильского прохода. Помимо собственных сражений вам придется уделять время торговле, исследованиям, дипломатии и строительству.

Зачистка помещений

Европейское подразделение знаменитой японской компании **Konami**, хорошо известной как один из ведущих разработчиков игр для игровых консолей, продолжает активно осваивать PC-рынок. После выхода нескольких относительно небольших и не очень громких проектов, сре-



ди которых преобладали экономические стратегии, разработчики решили обратиться к более популярному на PC жанру — тактическому шутеру. Новая разработка Konami из Европы носит рабочее название **The Regiment** и повествует о нелегких буднях бойцов британского антитеррористического подразделения SAS. Следует отметить, что множество миссий, которые вам придется проходить в игре, будут основаны на реальных событиях. Так, вам придется лично принять участие в осаде иранского посольства, происшедшего в 1980 году. Будет, конечно, и задания, целиком и полностью являющиеся плодом фантазии сценаристов Konami. Так, к примеру, в одной из миссий вам придется потрудиться над освобождением захваченного террористами здания Парламента. Разработчики заявили, что открытые пространства в игре будут немного — основной упор делается на сражения в закрытых помещениях, подземельях и т.д. The Regiment создается на движке **Unreal** с физической подсистемой **Karma**. Так что за физику игры опасаться не стоит. Также обещан продвинутый AI, что очень важно для тактического шутера. Игра должна появиться в 2005 году, одновременно для платформ PC и PlayStation 2.

Герои от GSC

Будущая украинская компания-разработчик компьютерных игр — фирма **GSC Game World**, хорошо знакомая геймерам всего мира по замечательному стратегическому сериалу «Кавказки» и, конечно же, как разработчик одной из самых ожидаемых игр последнего времени — **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, анонсировав свой новый проект. На этот раз киевские разработчики решили порадовать игравшую публику фантазией реальной ожившей стратегией **Heroes of Annihilated Empires**. Впрочем, назы-

вать эту игру чистой RTS было бы не совсем правильно. Подобно своим западным коллегам, разработчики из GSC внесли в игру очень большой элемент ролевой игры. Таким образом, **Heroes of Annihilated Empires** находится на стыке жанров RTS и RPG.

Действие игры развернется в некоем фэнтезийном мире, населенном множеством разнообразнейших существ. Именно в этом мире вам и придется жить и сражаться, дабы привести свой народ к победе. Изначально, как и во многих других играх, вам предложат выбрать героя, который и станет вашим воплощением в этом сказочном мире, пройдя вместе с вами всю кампанию от начала до конца. К сожалению, на сегодняшний день о возможностях вашего альтера это известно совсем немного, однако даже тот факт, что его можно будет выбрать из восемнадцати представителей шести уникальных рас, уже внушает изрядную долю оптимизма. Как уже было сказано выше, ваш герой останется с вами на протяжении всей игры. Переходя из миссии в миссию, он будет набирать опыта, овладевать все новыми и новыми навыками и умениями и, конечно же, обзаводиться оружием, доспехами и магическими артефактами. Поначалу нашего персонажа будет сопровождать лишь небольшая группа единомышленников, но со временем у него появится возможность объединить вокруг себя действительно большую и могучую армию, которой будет вполне по силам диктовать свои условия всем окрестным племенам. Кстати, о племенах. Помимо народностей, которые будут дружелюбны или враждебны нашему персонажу, разработчики обещают добавить множество небольших племен, которые могут стать как вашими врагами, так и друзьями. Все будет зависеть только от ваших действий. Причем, невзрачные с виду существа вполне могут



оказаться как сильными противниками, так и могучими союзниками. Так что нужно будет десять раз подумать, прежде чем сделать какой-нибудь важный шаг.

Стратегии от GSC Game World всегда отличались масштабом и многочисленностью армий. **Heroes of Annihilated Empires** не станет исключением. На сегодняшний день известно, что в некоторых сражениях будут принимать участие свыше 64 000 юнитов. Совсем не мало, особенно если вспомнить, что игра не позиционируется как «мелочь» RTS. К сожалению, практически ничего не известно о

ролевой и магической системах игры. Разработчики лишь заявили, что в Heroes of Annihilated Empires будет шесть разнообразных школ магии. Абсолютно все юниты смогут накаливать опыт, становясь «выше, сильнее, быстрее». Кроме того, каждый солдат вашей армии будет иметь показатель морали, который существенно повлияет на поведение юнита в бою. Релиз игры намечен на 2005 год. Если вы заинтересовались данным проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.gsc-game.com/hae/>).

Сакред-андеграунд

В прошлом номере нашего издания мы писали о некоммерческом дополнении к популярной игре **Sacred**, которое носит название **Sacred-Plus**. И вот, на днях стало известно, что разработчики из компании **Ascaron Entertainment** решили заняться созданием полноценного аддона к своему *hack-n-slash* у, который будет называться **Sacred: Underworld**. Как нетрудно догадаться из названия, действие этого дополнения будет разворачиваться в таинственных подземельях фантазийного мира **Sacred**'а. Как и положено всякому уважающему себя аддону, **Sacred: Underworld** порадует поклонников игры новыми монстрами и невиданными ранее типами оружия и доспехов. Кроме того, разработчики обещают существенно переработать интерфейс игры, сделав его еще более простым и удобным. Но самым главным новшеством в аддоне окажутся два новых персонажа — дварф и суккуб, которые присоединятся к и без того немаленькой компании героев **Sacred**. Оба новичка будут обладать собственной историей и, конечно же, личным комплектом доспехов. Релиз **Sacred: Underworld** намечен на первый квартал 2005 года.

Небесный киллер не спешит

Издательская компания **DreamCatcher** объявила о небольшой задержке даты релиза аддона к популярному «миссиону» *шутеру* **Painkiller**, который, как большинство из вас наверняка помнит, будет носить название **Painkiller: Battle out of Hell**. Дополнение, которое должно было выйти 13 октября, доберется до нас только 10 ноября. Данная инициатива исходила от издателя проекта, который решил использовать лишний месяц для организации дополнительных маркетинговых и рекламных мероприятий, ну а разработчики намереваются потратить это время на внедрение в игру новых геймлейных возможностей. **Painkiller: Battle out of Hell** порадует поклонников Даниэля Гарднера одиночной кампанией, сос-

тоящей из десяти миссий, новыми видами оружия, невиданными ранее монстрами и



боссами, а также набором мультимедийных карт и новых режимов сетевой игры.

Отвратительные, мерзкие, злые

Компания **Vivendi Universal Games** объявила об отправке в печать ожидаемой многими игры **Evil Genius**, созданной британской командой **Elixir Studios**. Как известно, данный проект представляет собой симулятор злого гения и во многом возрождает идею незабвенного **Dungeon Keeper**'а. Только вместо скелетов и им-



пов нам придется руководить отрядами гениев и головорезов, руками которых мы и будем творить злые дела, время от времени обороняясь от благородных героев, мечтающих положить конец нашим бесчинствам. Согласно заявлению представителей **Vivendi**, «Злой гений» появится на рынке 28 сентября, то есть на несколько дней раньше запланированной даты. Ждем с нетерпением.

Фантастика реальности

Недавно в жизни нашего Издательского дома произошло удивительное (и приятное) событие. Впрочем, по порядку. С 5 по 8 августа в болгарском городе Пловдиве прошел 26-й европейский конвент по фантастике «Еврокон» (EUROCON), в котором принимали участие множество издателей, журналистов, писателей, переводчиков, художников и других профессионалов, работающих в области фантастики. Кроме них на конвенте приехало огромное количество любителей этого популярного литературного направления из Венгрии, Хорватии, Чехии, Дании, Великобритании, Ирландии, Франции, Италии, Латвии, Литвы, Молдовы, Польши, Португа-

лии, Румынии, России, Сербии и Черногории, Словакии, Испании, Швейцарии, Германии, США, Украины. Почетными гостями конвенции были: Роберт Шеки (США), Иен Уотсон (Великобритания), Анджей Сапковский (Польша), Роберто Квалья (Италия). В течение четырех дней конвента четыре дня шли дискуссии, проводились круглые столы, проходили выставки, презентации, кинопоказы, обсуждались современное состояние европейской фантастической литературы, кинематографа, живописи, книгоиздания, проблемы и задачи, стоящие перед этим направлением европейской культуры.

В последний день конга были вручены награды «Еврокон» за достижения в области фантастики за прошлый год по 8 номинациям: лучший писатель Европы, лучшее европейское издательство, лучший художник Европы, лучший европейский организатор, луч-



ший европейский журнал, лучший европейский переводчик, лучший европейский любительский журнал (финан), лучший сценарий фильма, постановки, представления, а так же специальные награды (Eloconagement Award) молодым писателям или художникам (по представлению национальных делегаций).

Нам очень приятно сообщить нашим читателям, что в этом году лучшим фантастическим журналом в Европе была признана «Реальность фантастики», которая уверенно победила такие признанные издания, как «Galaxia» (Испания), «Atajato» (Венгрия), «Pevnost» (Чехия), «Znak Sagite» (Сербия и Черногория) и многие другие.

Редакция «Мифа» от всей души поздравляет наших друзей из «РФ» и выражает надежду, что эта победа далеко не последняя.

Но и это еще не все. В те же дни в Пловдиве представители стран-участниц определяли место проведения европейского конвента в 2006 году. Среди претендентов на проведение «Еврокона-2006» предлагались Киев (Украина) и Москва (Россия). Будущий (Венгрия), рассматриваемый в качестве основного конкурента Киева и Москвы, так и не выставил свою кандидатуру.

Убежденную победу одержал Киев, в 2006 году Еврокон пройдет совместно с «Порталом». Таким образом, Украина впервые в своей истории и в истории Европейского Общества Научной Фантастики получила право принять у себя самый главный форум европейской фантастической культуры.

КОМПЛЕКСЕРВИС
компьютеры та кондиционеры
у кредит на выгодных условиях

Затраченные средства
возвращаются в 3-м месяце

НИЗЬКИЕ ЦЕНЫ
шансы

LG, Samsung, Mitsubishi
и др. бренды, компьютеры, ноутбуки

234 88 00
www.ktc.com.ua

Разработчик: Moon Byte Studios

Жанр: симулятор каскадера за рулем/гонки на выживание

Предполагаемые системные требования: 1300 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Дата выхода: 1 квартал 2005 года

L.A.V.R.

CRASHDAY

Внимание! В Игрограде скоро откроется парк экстремальных развлечений. Все желающие смогут не только развить автомобиль своей мечты, но и посоревноваться в довольно-таки оригинальных чемпионатах.

На данный момент новый жанр в игровой индустрии разработать сложно. Казалось бы, все идеи уже воплощены, и на один год выпадает 2-3 действительно оригинальных проекта. Но стоит посмотреть на реальный мир трезво, как становится понятно, что разнообразных идей можно обнаружить в повседневной жизни множество. Надо лишь научиться их замечать... Но это так, к слову...

Бот один из таких проектов и задумала сделать молодая немецкая контора Moon Byte Studios. **Crashday** — симулятор водителя-качки... каскадера, в смысле. Я бы не сказала, что идея слишком уж оригинальная, ведь избранные элементы геймплея уже встречались нам в играх Stunts и Samageddon. Да-да, здесь нет опечатки, именно в «Кармагеддоне», некоторые режимы игры будут очень похожи на этот легендарный проект. О них и поговорим.

✓ **Stunt Mode** — гвоздь программы — режим для каскадеров. Делаем прыжки, перевороты, чтобы заработать как можно больше очков. Продавливаем то же самое, что и в Tony Hawk's Pro Skater, только с автомобилем, вместо скейтборда.

✓ **Racing Mode** — самый обычный режим. Выбираем машину, трассу и соревнуемся с соперниками — кто быстрее.

✓ **Wrecking Mode** — о, это уже поинтереснее. Как советуют разработчики: «Наденьте ваш шлем, сядьте в авто и приготовьтесь — настало время для разрушений». Смысл режима заключается в том, чтобы разбить все автомобили соперников и при этом самому остаться целым и невредимым. А помочь нам в этом нелегком деле должны наши верные друзья — ракет лаунчер и миныган.

✓ **Knock Out Mode** — собственно, обычный нокаут. После каждого крутого гошика, пришедший последним, вылетает, и так, пока не останется только один...

✓ **Speed Bomb Mode** — на злешних трассах сидеть тяжело, а с бомбой в салоне — еще тяжелее. Режим позиционируется как один из самых веселых — вам нужно проехать из точ-

ки А в точку Б на максимальной скорости, ведь если вы будете ехать слишком медленно — бомба активируется, и уже вряд ли кто-нибудь вспомнит ваше благородное имя... Интересно, как долго вы протяните?

✓ **Capture The Flag** — режим классический для шутеров, но довольно-таки оригинальный для автогонок. Смысл заключается в том, чтобы захватить вражеский флаг и привезти его к себе на базу. Интересная фишка — флаг, выстрелив ракетой, можно передать партнеру по команде.

✓ **Pass The Bomb Mode** — еще один гвоздь программы... У вас есть бомба — она активируется через условное время, задача — отдать эту бомбу сопернику. Гонщик, который по истечении некоторого времени остался с бомбой, взрывается. А вообще, режим — аналог веселой детской игры в квача.

✓ **Test Drive** — обычная тренировка. Выбираем авто, трассу и катаемся. Режим доступен только в одиночной игре.

Судя по всему, практически все режимы будут достаточно интересными и разнообразными. Кроме того, во все из них (кроме последнего) можно будет поиграть с друзьями по сети.

Несколько слов о...

...Технической составляющей проекта. А она должна не подкачать. Графика в игре сморитесь очень хорошо, особенно радует детальная прорисовка машин. Также игра позволяет конвертировать собственные модели, сделанные в ZModeler или в 3D Studio MAX. Но для игры такого плана хорошей графикой недостаточной, ведь физика является чуть ли не самой важной ее частью. А ей разработчики, похоже, уделили немало времени. Физика очень реалистичная, и редкий представитель жанра автогонок может с ней поспорить. Ну и если речь пошла о реализме, то грех не упомянуть о модели повреждений — автомобиль можно превратить буквально в металлолом. Конечно, разбитыми фарами и стеклами сейчас никого не удивишь, поэтому была проведена поистине титаническая

работа над тем, чтобы машину можно было раскрошить практически до основания. Ну а доказать нам это должны будут наши авто, коих в игре планируется около 20-ти штук.

Звук и музыка... Время PC-speaker'ов прошло, и, создавая игру, даже гоночный симулятор, девелоперы, не только не должны забывать про эти, может, не столь важные составляющие проекта, но и делать их на достаточно высоком уровне. Иначе несколько неслучайных слов в их адрес будут обеспечены. Надеюсь, все выйдет как надо, и наши системы 5.1 не окажутся невостребованными.

Также в ваше распоряжение поступают редактор трасс, который может дать проекту практически вторую жизнь. Ведь сколько раз, пройдя игру от начала до конца, фанаты захлебывались от криков «Give me more...», выкачивали дополнительные трассы из Сети, даже покупали отдельные компакты с дополнениями ради того, чтобы вновь окунуться в знакомую атмосферу... Ну что же, теперь все в ваших руках.

В **Crashday** будет 3 типа игры — Быстрая езда, Карьера и Сетевая — LAN, а также Игра по Интернету.

Ну и чтобы окончательно уверить вас в интересности данной игрушки, обращу внимание еще на некоторые ее особенности. Во-первых, можно будет сделать свою машину поистине уникальной — все средства для титаника обещают предоставить, во-вторых, будут очень качественно реализованы повторы — вот чего не хватало NFS Underground, и-третьих, если оружие в игре вас абсолютно не привлекает, а даже наоборот — достаточно просто отключить его в меню опций.

Ну, как обычно...

Что же, проект особо оригинальным назвать нельзя, но то, что он выделяется из общей массы, — факт очевидный. Единственная преграда на пути разработчиков — отсутствие мирового издателя... Из-за этого сроки релиза и были перенесены на 1 квартал 2005 года... А жаль, проект действительно должен получиться интересным. Ждем!



SCRATCH scratch385@mail.ru

Dragon Age

Разработчик: BioWare
Издатель: не объявлен
Жанр: RPG
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: конец 2005 — начало 2006 г.

Аумаю, многие до сих пор помнят, с каким восторгом они рассматривали скриншоты к «Невероятному», любовались игрой теней, когда герою вручали факел, как восторжительно отблескивали огни на доспехах. А как переживали дыхание при просмотре роликов, где были запечатлены такие знакомые монстры, только еще более красивые и эффектные, да еще и трехмерные. Помню, с каким интересом жадно вчитывались в строки многочисленных превьюх, где рассказывалось об удобстве и практичности редактора, с помощью которого все желающие могут создавать свои карты, оружие, шмотки и т.д.

С каким трепетом и надеждой мы следили за многообещающим долгострем (ни много ни мало почти четыре года создавалось это чудо), который должен был переключить все известные РПГ, да еще и произвести революцию в сетевой игре. И вот, игра вышла и сразу же получила всеобщее признание. Казалось бы, вот она, победа! Казалось, ничего лучшего придумать невозможно. Но, как известно, ничего идеального в природе нет, и по своей сути идеал недостижим, но к нему непременно надо стремиться, и ребята из BioWare, судя по всему, так и делают.

И вот, BioWare вновь будоражит публику заявлением о новом проекте — Star Wars: Knights of the Old Republic. Все повторяется снова. Опять любованье скриншотами, чтение превьюх и интервью, просмотр роликов и выуживание крох информации из Сети, долгие споры на форумах о том, какой будет игра. И... И снова грандиозный успех очередной игры от BioWare.

Но идеал недостижим, а значит, будет что-то лучше, значит, победное шествие игр от канадских разработчиков еще не окончено.

И вот, когда вся игровая общественность, затрав дыхание, стала ждать вторую часть Knights of the Old Republic, канадские иг-

ропостроители решили преподнести очередной сюрприз, имя которому **Dragon Age**.

Этим названием буквально взорвались все игровые сайты после того, как игра была продемонстрирована на Е3 Скоттом Греггом, одним из непосредственных разработчиков проекта. И судя по всему, показ прошел более чем успешно, потому что кроме как положительных отзывов в Интернете не наблюдается. Да и, наверное, как это часто бывает, до выхода игры других не появится. До выхода в свет все игры ни дать ни взять — хиты. Это уж потом, критики переменяют косточки продуктам игровой индустрии, выводя на чистую воду все оплошности разработчиков. Но не будем о грустном, поговорим лучше о новой РПГ от BioWare.

Начнем с того, что **Dragon Age**, вопреки всем ожиданиям и предположениям, не является сиквелом к NWN. Такая информация часто проскакивала в Сети, но демо-версия, да и сами разработчики в своем официальном заявлении полностью опровергли это предположение. Dragon Age — это абсолютно самостоятельный проект канадских разработчиков, который предоставит нам, по их заверениям, сорок-пятьдесят часов отличного захватывающего геймплея.

Начнем с того, что для новой игры разработчики были созданы просто огромный дизайн-документ, в котором во всех подробностях описаны история нового фэнтезийного мира, ее герои, мифы, легенды, быт, законы и т.д. Кроме того, для достижения большего, так сказать, качества мира BioWare наняли специального лингвиста, который создал несколько новых языков, используемых теперь в игре. Так что значение всех неизвестных и непонятных слов можно будет узнать в прилагающемся словаре. Правда, здесь возникает вопрос, как появится эта фишка на темпы локализации. Не хотелось бы, чтобы они были такими же, как в случае с «Готикой».

Кроме того, как заявил гейм-дизайнер BioWare Дэвид Гайдер, их новая вселенная существует в течение нескольких веков. Век Драконов — лишь один из них. Из чего можно сделать вывод, что одним веком Драконов дело не обойдется и, судя по всему, данный проект является лишь первой ласточкой. Так что, в скором времени вполне можно ожидать появление игр, действие которых происходит в этой вселенной, но, например, в эпоху индустриализации. Может быть, мы получим нечто вроде «Арканума»?!! Чем черт не шутит ☺.

Также нечто новенькое ожидается и среди игровых рас. Как заявляют ребята из BioWare, им бы очень хотелось сделать расы абсолютно непохожими на то, к чему мы привыкли (в начале они, собственно, так и хотели поступить), отойти от толкиеновских стандартов, так сказать, но они побаиваются неадекватной реакции игровой общественности. Потому эльфы, гномы, орки и т.д. будут соответствовать привычным нам стереотипам, хотя и с некоторыми специфическими отличиями. Также появятся и абсолютно уникальные расы, выдуманные разработчиками. Одним из представителей оных является раса демоноподобных существ, с рогами и всем, чем положено, которая была продемонстрирована на выставке. Правда, названия у нее еще нет.

Вопреки всем ожиданиям, в Dragon Age не будет использована ни одна из известных ролевых систем. Ролевые правила для этого проекта создавались с нуля и не похожи ни на D&D, ни на SPECIAL, ни на что-нибудь еще. Кстати, на ранней стадии тестирования этой системы была создана настольная версия, в которой биваровцы устраивали сражения между собой, заодно отлаживая правила. Так что не исключено, что вслед за PC-версией игры выйдет и ее настольный вариант.

Теперь, собственно, об игре.

В представленной на Е3 демо-версии, создание которой, кстати, длилось восемнад-



дать месяцев, использовано очень много игровых находок из Neverwinter Nights (например, знакомый курсор в виде руки), так как разработчики просто-напросто боялись не успеть закончить все в намеченные сроки. Но несмотря на эти малые недостатки, игра произвела очень даже положительное впечатление на всех, кому посчастливилось лицезреть сие чудо.

Пока заворачиваю публику буквально с первых секунд. Так что же происходило на демонстрационном экране? Итак, камера плавно движется над пустыней, где развернулось нешуточное сражение с участием нескольких сотен воинов, выполненных невероятно красиво и детализировано. Летают стрелы, пылают небывалой красоты огонь. Камера движется дальше, пересекая мост, и подплывает к вершине башни, на которой стоят два главных героя, бесовски демонстрируя плавные и чертовски хорошо анимированные движения.

Когда большая часть публики закончила вправлять отпавшие челюсти, хитрые разработчики начали свой рассказ о всяческих акуностях, которые уже готовятся умельцами из BioWare.

Итак, играть мы будем партией. Полноценной партией, полностью подконтрольной, как, например, это было в Baldur's Gate, что уже радует. Правда, разработчики до сих пор не решили, какое количество членов партии будет в игре. Скорее всего, 4 или 6. Естественно, партию можно будет разбить на подгруппы, управлять одним героем в отдельности от остальных и т.д., как можно было делать, например, в том же Dungeon Siege.

Раз разговор зашел о партии, стоит отметить, что над игровыми персонажами работает около тридцати человек, что уже дало видимые результаты. Все движения персонажей созданы с использованием технологии motion capture и, по заверениям очевидцев, очень и очень реалистичны. Также присутствует чрезвычайно качественная мимика лица: движение губ, бровей, век и т.д. Большие не будут статичными. Перед нами теперь полноценные существа, а не куклы с ничего не выражающими лицами, которые общаются с закрытыми ртами. По заверению разработчиков, лицо каждого персонажа — это фактически лицо реального актера, который являлся прототипом модели. Что ж, есть все основания надеяться, что герои будут такими же колоритными и незабываемыми, какими они были в Baldur's Gate, — чего только один Минск со своим хомиком Бу стоит.

Бои будут происходить в реальном времени с возможностью управляемой паузы, во время которой можно будет раздавать приказы членам партии или выбрать под свое личное командование одного персонажа, а остальных вверить искусственному интеллекту. Выглядеть же бои будут еще эффективнее, чем в Star Wars: Knights of the Old Republic или Neverwinter Nights. А если вспомнить, какими красивыми они были в NWN, какой красивой и качественной получилась анимация ударов, выпадов и т.д., то можно с уверенностью сказать, что боевая составляющая игры нас точно не разочарует.

Правда, не боями едиными жив геймер. Потому общение занимает не последнее место в игре, и в целом коммуникация будет очень походить на то, что мы видели в Knights of the Old Republic: когда разговор начинается, камера перемещается на уровень глаз, а после окончания возвращается на исходную позицию.

Не забыты также и внутрипартийные отношения. В продемонстрированной демо-версии был показан момент, когда два главных героя, колдунья и фэйтер, стоя на берегу озера, завели небольшую беседу, основной темой которой стало то, что колдунья потеряла свое волшебное кольцо для концентрации и т.д. Так что вполне можно ожидать присутствия в игре любовных историй а-ля Baldur's Gate. Как по мне, такие фишки добавляли персонажам еще больше души, что ли, что заставляло относиться к персонажам не как к бездумному альтер эго, а почти как к живому существу.

О сюжетной кампании пока что известно совсем мало. В основном стандартные фразы: захватывающий сюжет, интригующие и неожиданные повороты и т.д. Правда, уже точно известно, что одиночная кампания будет несколько отличаться от многопользовательской, но, насколько кардинально, пока точно сказать нельзя. Разработчики же уверяют, что несмотря на почти одинаковые сюжетные линии, проходить, например, кампанию в многопользовательском режиме посредине одиночной будет также увлекательно. Будем надеяться, что так оно и случится.

Кстати, разработчики пока еще толком не определились, каким образом будет происходить перемещение между локациями. Будет ли это осуществляться с помощью глобальной карты или каким-либо другим способом, неизвестно, хотя многие уверены в том, что все-таки с помощью глобальной карты.

Стоит отметить тот факт, что большинство из лицезревших демо заявили, что биоартефакты постарались сделать мир макси-



мально живым. Огромное внимание было уделено мелочам, на первый взгляд, как будто и не нужных. Например, в демке была момент, когда герой, войдя в помещение, испуганно стою птиц, выпорхнувших из близлежащих кустов. При этом сам герой моментально повернул голову в сторону шума, а затем некоторое время провожал птиц взглядом. И таких вот мелочей в демке была целая куча, то ли еще будет в полной версии. Не исключено даже, что наш герой начнет заглядывать на хм... проходящих мимо девушек. То же ведь как бы мелочь, а приятно...



Не забыты также и любители создавать свои приключения, оружие, доспехи и прочее, потому, как и в случае с Neverwinter Nights, в комплекте с игрой будет поставаться удобный редактор.

В общем, судя по всему, никто не останется обделенным. Ребята из BioWare готовят в своей кузне очередную шедевр, который превзойдет своих предшественников, на что и стоит надеяться (всем в обязательном порядке постучать три раза по дереву и плюнуть через левое плечо, дабы так оно и случилось).

DOOM 3

TOM/DOC/KERTIS
kertis@mycomp.com.ua
АЛЕКСАНДР GLUKK

Разработчик: id Software

Издатель: Activision

Жанр: action/horror

Системные требования:

✓ минимальные: 1.5 ГГц P4 или

AMD эквивалент, 512 Мб ОЗУ,

Geforce4 Ti 4800 или Radeon 9500

✓ стандартные: 2.4 ГГц P4 или

AMD эквивалент, 1 Гб ОЗУ,

Geforce5900 or Radeon 9800 Pro/XT

✓ оптимальные: 3.4 ГГц P4 или

AMD эквивалент, 2 Гб ОЗУ,

Geforce 6800 Ultra или Radeon

X800 XT PE

В году 1993 от Рождества Христова конец света не наступил, хотя многие говорили, что наступит

В году 1993 от Рождества Христова произошло много разных событий, ве- селых и не очень, важных и не слиш- ком, только мрачным пророчеством хилис- тов, предсказывающих дату Конца вполне точно, сбыться было не суждено.

В году 1993 от Рождества Христова в России так и не произошел переворот, и ули- цы не были залиты кровью, хотя ведь мо- ги быть, могли.

В году 1993 от Рождества Христова Са- тана не спустился на Землю, а Билл Клин- тон стал очередным Президентом США — есть ли между этими событиями хоть малей- шая связь, мы пока утверждать не можем.

В году 1993 от Рождества Христова ре- жиссер Харольд Рэмис снял великолепней- ший фильм с Биллом Муреем в главной ро- ли, да, естественно, мы имеем в виду «День Сурка». Фильм, безусловно, знаковый, как и весь год.

В году 1993 от Рождества Христова пер- вый Терминатор Шварценеггер заделался Последним Киногероем, а последний ковбой Иствуд — Телохранителем.

В году 1993 от Рождества Христова не произошло ровным счетом ни одного со- бытия, достойного сохраниться в нашей па- мяти... Если не считать того, что предска- занный конец света таки наступил. Правда, не на Земле, а на Марсе.

В году 1993 от Рождества Христова ком- пания id Software выпустила игру, навегда вписавшую ее имя в Золотой Пантеон Раз-

работчиков — DOOM. Пока что АД при- шел только на Марс, но мы-то знаем, еще немного, еще какой-то год — и он пос- тучится и в наш дом.

В году 1993 от Рождества Христова ко- нец света не наступил. Мир не погиб и не сгорел в адском пламени. Во всяком случае, не весь.

Но все равно — было весело.

Марс. База УАС. 2004 год

О н умирал уже четвертые сутки, но все никак не мог переступить Пос- леднюю Черту и забыть наконец-то о залитых кровью коридорах, на- полненных шевелящимися в тени адскими тварями, поджидающими его за каждым по- воротом. Он уже забыл, сколько раз в день верный шоттан издавал сухой щелчок, со- общая своему хозяину, что смертоносный за- ряд на этот раз не разнесет голову напада- ющего монстра, и железные когти впива- лись в израненную плоть, как бумагу раз- рывая мышцы и сухожилия, без труда про- никая сквозь пластины бронежилета. Он уже забыл, сколько раз молил Бога, чтобы ин- дикатор системы жизнеобеспечения показал заветную цифру «ноль», и этот кошмар на- конец-то закончился. Но не было ему же- ланного забвения. Что может чувствовать человек, сохранивший всего два процента жизни? Что такое эти два процента? Глаз, до боли всматривающийся в шевелящуюся темноту, и палец, безостановочно жму- щийся на курок? Наверно, да. Иначе как бы он еще мог жить и убивать, ибо, похоже, в этих темных коридорах Жизнь и Смерть, након- ец-то, нашли общий язык и, обрадовав- шись этому союзу, устроили бешеную вак-

ханалию, поминутно меняясь ролями и ус- тупая свои извечные права друг другу. Жить для того, чтобы убивать. Убивать для того, чтобы жить. И так без конца. Он уже за- был, сколько раз дозы стероидов возвра- щали его к жизни, магазин пулемета вновь на- полняли смертоносные патроны, вновь дая призрачную надежду на то, что ему, имен- но ему, удастся добраться до цели это долго- го путешествия сквозь коридоры кошма- ра. Добраться до цели, о которой он забыл уже через несколько минут после того, как впервые столкнулся лицом к лицу с разду- шимся, синюшным зомби, неуверенно бредущим по коридору. С тех самых пор смыс- лом его жизни стало только движение впе- ред. Вперед, от одной смерти к другой жи- зни. Или наоборот? Хотя, есть ли разница? Да и важно ли все это?

И все же, в редкие минуты просветле- ния, когда стимуляторы, впрыснутые в кровь при помощи шприцов стационарной аптеч- ки, ненадолго разгоняли кровавый туман, заставлявший его мозг, к нему неизменно при- ходила одна и та же мысль: «Все это уже было». В эти минуты он мог поклясться, да что там поклясться, он был готов, не глядя и не думая, поставить свое месячное жало- вание против стакана местного пива, на то, что когда-то, очень давно, он уже видел все это. И пусть существова, жаждавшего его кро- ви, не похожа на тех, что тогда наполняли ко- ридоры смерти. Пусть и сами коридоры не имеют ничего общего с теми мрачными ка- такombaми, по которым он пробирался тог- да, очень давно, в безумной надежде дойти до цели, которой, как и сейчас, он уже не помнил. Пусть. Все равно, он был уверен, что что-то очень и очень важное связыва- ет



сегодняшние события с теми, память о которых уже почти стерлась с его иссушенного мозга. И он вновь делал шаг в темноту, уже отчаявшись вспомнить хоть что-нибудь, кроме безумного образа головы белого кролика, насаженной на кровавленный кол...

Украина. Киев. Кертис. 1993 год

Спросите меня, что такое Марс, и я вам отвечу: Марс — это бесконечные коридоры, наполненные калмыцкой, зубастой и прочей смертью. Марс — это шипение огненного шара, прожигающего керамические пластины брони. Марс — это выстрел в упор из шотгана, отбрасывающий к стене и заставляющий захлебнуться собственной кровью. Марс — это шипящий звук открывающейся двери, звук, не предвещающий ничего хорошего. Марс — это смерть.

Спросите меня, что я чувствовал, бредя бесконечными коридорами, перестреливая затвор верного шотгана, до боли в глазах пытаясь встретиться туда, за угол, за край монитора...

Спросите меня, о чем я думал, пытаясь склониться от очередного огненного шара и падая со стула...

Спросите меня, почему играя в игру, которую многие называют «тупым мясом», я испытывал подлинный страх?

Впрочем, не надо, я все равно не смогу вам ответить, не смогу объяснить, не смогу передать, какие эмоции переполняли меня одиннадцать лет назад. Почему до сих пор на вопрос «какая у тебя любимая игра», я отвечаю — Doom.

Великий, ужасный, неповторимый...

Многие из вас могут сказать, что именно Doom был первым пройденным вами шутером? Нет, я в курсе, что сначала был Вольфенштейн, но первым я прошел именно Doom, прошел, и Марс наложил на меня свой отпечаток.

И вот, прошло одиннадцать лет, и id снова отправляет нас в далекое путешествие. Снимаем с полки верную бензопилу, вытаскиваем штекер в затылок, DEEP...

Поехали...

О типологии обозревателей

Знаете, как нам кажется, обозреватели, пишущие о «Думе», делятся на три типа: первый тип — это геймеры, для которых Doom просто игра, вышедшая еще до «Анрилла» ©. Ждать от таких «обозревателей» хорошего и полноценного разбора просто глупо — это все равно, что судить о «Матрице» по словам человека, смотрешшего только третью часть. Впрочем, чем бы дитя не тешилось, против данного типа критиков мы ничего не имеем. Второй тип — это тип, к которому принадлежим мы — старые Doom еры, проверенные временем, «Дюком» и прочими «Ксейками», но оставшиеся верными своему десантному прошлому, готовые в любой момент схватить шотган и броситься расчищать коридоры марсианских баз от любой нечисти. Люди с горячим сердцем, заляпанными кровавыми руками и способностями к беспристрастному анализу. Третий, наиболее неприятный нам тип, это налившиеся жиром и желчью бывшие десантники. Еще помнящие те времена, когда они могли сходить в туалет, не ползаясь зеркалом, когда с девушками общались не только по Интернету и выливающие свою желчь и неудовольствие в идиотских пассивных на вечную тему о том, как раньше все было клеево.

Как говорится — каждому свое. История нас рассудит, а мы... Мы постараемся быть беспристрастными, хотя... Поверьте, это очень, очень тяжело. Ибо «Дум» не терпит беспристрастности и отсутствия эмоций — он сам и есть эмоция.

Стрость...

И Страх...

В году 2004 от Рождества Христова не произошло ровным счетом ни одного события, достойного сохранения в нашей памяти... Если не считать того, что предсказанный концом света таки наступил. Правда, не на Земле, а на Марсе.

Пока еще есть время оглянуться...

Оглядываясь назад — плохая примета, но очень хорошая привычка. Полезная, иногда даже очень. Но сейчас мы не будем говорить об имлах, телепортирующихся прямо за вашей спиной. Лучше вспомним о том, как мы ждали прихо-

да третьего «Дума». Это сейчас, когда игра пройдена, и акцентные расставлены, можно с умным видом рассуждать о достоинствах и недостатках фанфики, тормозах и геймплее. Но, давайте все-таки постараемся ненадолго вернуться в те времена, когда мы довольствовались только скриншотами и немногословными высказываниями разработчиков.

Сначала была всеобщая эйфория. И это не удивительно, ведь продолжение одной из самых (если не самой-самой) громких игр в истории гейм-индустрии — это вам не что-нибудь где. Причем, фонтанирующие восторгом фанаты сами толком не знали, каким именно они хотят видеть новый «Дум». Все просто верили в то, что id надувает ту самую струну в сердцах и душах пресыщенных геймеров и заставит ее звучать, точно так же, как они сделали в уже таком далеком 1993 году. Потом появилась информация о том, что Великий и Ужасный тайк действительно решил обернуть свой леденящий душой взор в сторону хор-



рора. И вот тут-то посылались первые крики о том, что новое творение id уже не будет именно ТЕМ «Думом». Чуть позже, после того, как вождельные диски попали в загребущие руки геймеров, «авторитеты» от гейм-журналистики» безапелляционно заявили, что Serious Sam и Painkiller намного сильнее передают атмосферу «того самого Дума», который был тогда, когда деревья были выше, но мы опять забегаем вперед. А тогда, читать подобные высказывания на форумах было грустно, и даже немного обидно от того, что большинство современных игроков помнят «Дум» именно как «мясной шутер», а не как игру, которую совершенно серьезно обвиняли в проповедовании сатанизма и довольно часто упоминали среди игр, положивших начало жанру хотгов на PC. Так что выбор Кармака со товарищи был более чем логичным. Открытым оставался только один вопрос — удастся ли id сохранить ту самую, непередаваемую атмосферу, которая заставила всех нас в буквальном смысле слова влюбиться в «Дум»? Или даже так: не сохранить, ибо то, что было хорошо в 1993 году, вряд ли придется ко двору в 2004, а возродить в новом обличии? Но об этом можно было узнать, только вновь втиснув свое тело в броню десантника. Ну, что ж, в конце концов, именно этого мы ждали все эти годы.

Украина. Киев. Год 2004

Теснота коридоров давит, метры стальных перекрытий над головой ощущаются просто физически, как в пещерах, благо, сравнить есть с чем... Свет фонарика мечется, наткнется на переборки, компьютеры, вырываая фрагменты обстановки военной базы. Вот она, ожившая идиома — неверный свет фонаря. Действительно ведь, неверный. Забудьте о постоянном стрейфе и always gun'e — в тесных коридорчиках стандартные тактические приемы просто не прокатывают. Вот, фонарик

выхватывает из темноты очередной фрагмент реальности — осклашенную морду импа, суматошное нажатие на клавишу F, шаг влево, туда, где, кажется, есть свободное место, выстрел... Есть, шаг вправо, выстрел! Звук сади — резкий разворот с попыткой уйти в сторону и выстрел на звук, не целясь. Сухой щелчок вместе выстрела — меняем оружие. Быстрее, быстрее. Секунда промедления — это смерть...

Боже, какие узкие тут коридоры! Кто сказал, что в третьем «Думе» не будет мяса? Не будет толпы монстров и зубодобительного экшена? Кто сказал, что в редкие моменты передышек, обязательно перед этим сохранившись, мы не будем смачивать капли пота со лба и вытирать ставшие липкими руки о рубашку? Врут злые языки. В коридорах, по которым нам предстоит бегать, даже три монстра это много.

Что такое? Не нравится, что нельзя примотать к пушке скотчем фонарик? Типа, в других играх можно, а тут нет?

Ну, прости... Камрад, ты слышал что-нибудь о такой фигне, как «атмосфера»? Нет не та, марсианская, которая состоит на 95% из углекислого газа, а атмосфера, состоящая из мелочей, в том числе и из фонарика, который нельзя держать в руках вместе с оружием или прибить гвоздиками ко лбу... Той, без которой «Дум» — это не «Дум», а «Крид»?

С самого начала было ясно, что третья часть игры не может пойти по утопанной другими дорожке и обречена быть чем-то большим, чем обычное мясо. Об этом говорили громко и ясно, и кто хотел, это услышал, а кто не хотел... Те выдвигают всякие претензии...

Превратить Doom в клон «Сэма»?

Вы этого хотели, умники?

Или чего?

Ах, вам хочется огромных открытых пространств, как в «Фар-Крайсе»?

Можно подумать, что первый Doom — сплошные открытые пространства ☺

Вам не нравится одиночество помещений?

Камрады, тут у нас не здесь, не тусовка ботаников, а военная база. Все умные люди строем, а головы у всех исключительно квадратной формы. Дубы каски не падали. Если кому повезло служить на «точке», думаю, он не удивится утилитарному подходу к обстановке помещений. Ибо в армии главное единообразие... Естественно, после ходьбы строем.

Впрочем, у вас может сложиться впечатление, что мы начали искать оправдания и лепить отмазки... Не дожидетесь, камрады.

Пусть другие оправдываются, а мы будем рассказывать.

Марс. База UAC. 2004 год

Обновленный Марс с графической и эстетической точки зрения близок к совершенству. Он реален и страшен именно своей реальностью. Он не красив, ибо не бывает красивых военных баз, он местами даже уродлив. Но и уродство тут является не случайностью, а детским дизайнерской мысли.

Обновленный Марс сперва ничем не напоминает нам тот Марс, образца 1993 года... Помните, как все было тогда? Запустили игру и, не успев толком оглянуться, приступили к отстрелу монстров. Теперь все не так. Теперь сначала нам придется побродить по базе и пообщаться... Задание получить...

Первая мысль — это что за Half-Life такой?

Мысль вторая — ладно, походим... Тем более, знаем мы эти экшены, дальше ведь графикой особо полюбаваться не дадут, а тут покажуиста, как в музее. Можно даже на игровом автомате поиграть... Мимикой и анимацией персонажей полюбаваться... Мимика радует, анимация впечатляет... А то, что у некоторых головы слегка квадратные, так это не страшно — у них ведь на лбу написаны три класса и военное училище. Уверены, появятся ученые, у них головы вытянутые будут. Как айда... Кстати, об ученых, нам как раз и нужно найти одного ботаника...

База UAC. Широкие центральные коридоры сменяются узкими боковыми ответвлениями, неожиданно обрывающимися круглыми залами. Изредка прохаживают мимо молчаливые охранники. Блуждающие ученые погружены в какие-то свои, непонятные просто-

му солдату исследования. Half-Life, говорите? Возможно, но у меня с первых минут игры в голове начали обозначаться параллели с AvP 2. Нет-нет, я не хочу сказать, что Doom стал похож на эту игру. И, казалось бы, общего нет абсолютно ничего. Бравый боец с Чужими, если вы помните, прибывает на уже разрушенную базу, долго идет по пустынным мертвым коридорам, наблюдая последствия ужасной бойни. Здесь все живы... Пока живы... Но вглядитесь в их лица. Смерть уже наложила свой отпечаток на жителей базы UAC, и тисляющее дыхание асфидов полчищ уже витает в тщательно вентилируемом воздухе базы. Говорят, что ожидание смерти хуже самой смерти. Создатели Doom'a целиком и полностью подтвердили это правило. И когда первые демоны, возникнув ниоткуда, бросились в атаку, мы вздохнули с облегчением. Началось. Наконец-то.

И именно в тот момент, когда коридоры начали заполнять толпы зомби, а кровь на стенах стала неотъемлемой частью интерьера, всякое напоминание об AvP исчезло. Даже не скажу точно, чем именно один коридоры, в которых властвует смерть, так разительно отличаются от других, но это отличие чувствуешь сразу. Неожиданно возникающие на полу пентаграммы, вой монстров, истерические голоса, прорывающиеся в эфир, мерцающий свет, то и дело сменяющийся непроглядной тьмой — все это мягко и ненавязчиво охватывает тебя и с бешеной скоростью тащит в бездну кошмара, выбраться из которой кажется нереальным.

Один. В темноте. Опять

Видели мы игры и построение, — скажет опытный геймер, украдкой переводя дыхание. — Видели...

Мы тоже видели... Действительно, что может быть страшного в монстрах, выскакивающих по мановению скрипта? Пусть даже эти монстры на вид довольно-таки страшненькие? Как может напугать злоевищий смех главного злодея, доносящийся из наушников? Что страшного в звуке открывающейся двери?

Каждый из элементов, примененных Кармаком и К' для нашего запугивания и погружения в атмосферу игры, уже десятки раз использовался в других играх. Все это было, причем, зачастую, в гораздо более страшном варианте. К примеру, в том же AvP 2 играть за десантника было куда более жутко, но...

Но это все было не то и не так.

Просто погасите свет по всему дому, выгоните родственников в гости, включите максимальный звук в своих наушниках или на колонках и... скажите нам после этого, что играть скучно и не страшно. Скажите, что вам не интересно читать записки на PDA, вслушиваться в обрывки диалогов и выстраивать в уме картину произошедшего на Марсе. Конечно, ветераны «Думов» и так знают, ЧТО там произошло, но вот знают ли, КАК? Ведь, не секрет, в первых частях сюжета, как такового, не было — айти, беги и стреляй. Тут не так. Тут все — найденные записки и аудиофайлы, голоса из громкоговорителей, объяснения ученых — все призвано заставить нас поверить в происходящее.

Вам неудобно играть в узких коридорах? А кто обещал удобства? Вы сюда, что, развлекаться пришли?

Не видите. Всякие сравнения с «ФарКрайсом» рекомендуем отвести сразу — FarCry просто веселенькая сказочка, Диснейленд для пресытившихся геймеров. Игра, берущая буйством красок и огромными открытыми пространствами, но начинающая вызывать безумную скуку уже после второго погружения под землю. То, что в FarCry вызывает отторжение на подсознательном уровне, в «Думе» вызывает восхищение. Да, нам снова придется искать ключи, открывать запертые двери, мотаться по уровню в поисках выхода или диска с кодом... Но как все это сделано! Мы верим в то, что это нужно и логично. Ибо военные такие люди, что не любят оставлять двери нараспашку. Секретность, понимаешь. Паранойя...

И, что важно, дизайнерам удалось так сконструировать уровни, что, при внешней похожести помещений, заблудиться в них не выйдет. Ну, разве что у вас напрочь отсутствует зрительная память.

Да, игра абсолютно линейна, но, просим прощения, а как вы представляете себе нелинейность? Проламываете стены? Военной базы, находящейся на, подчеркиваем, безвоздушной планете???

Хочется заметить, что из стандартного набора фирм, присутствующих практически во всех современных играх, в «Думе» отсутствуют всего две — это физика и AI монстров.

Да, физики в игре практически нет — большинство компьютеров и ярко сверкающих мониторов обычный мужик — их не сдвинешь с места и не растеряешь. Впрочем, как и большинство частей предметов, валяющихся в помещениях... Хотя кое-что вполне можно передвигать, а бочки, как обычно, взрывать... Такое впечатление, что нам просто показали, что физику сделать могли, но... не захотели. Типа, эта мелочь не заслуживает внимания в такой игре. Как не заслуживает внимания реалистичная анимация смерти монстров...

Не знаем... Возможно, id'шникам просто не хватило времени, а может, они считали, что реалистичная физика серьезно усилит робовладельство игры, а ведь она и так весьма прихотлива и раскроет все свои красоты и возможности только на топовых машинах. Так что смиритесь — физики в игре почти нет, а монстры имеют привычку исчезать практически сразу после смерти. Это не минус игры. Это просто факт на заметку. Физика — просто одна из нитей, которую создатели не посчитали нужным вплестись в глобел ИГРЫ.

Что касается AI, тут все более понятно и объяснимо. Монстры ведут себя, как и положено кровожадным тварям — то есть, стремятся как можно быстрее добраться до завтрака, до вас. И плыват им на пули, к тому же, если честно, в коридорах не особо и поманеврируешь. А вот десантники-киборги пытаются действовать стратегически — и временами у них это вполне хорошо получается. Вот, типа, опять нам показали, что снабдить всех вражин нормальным интеллектом создатели могли, но в концепцию это не входило. Ну и слава Богу — тут с тупыми монстрами не всегда легко справиться, а сделать их еще и умными, или слишком меткими — и игру можно будет назвать «Doom: Перезагрузка». Так что, имхо, с интеллектом все в порядке.

Теперь, наверное, стоит рассказать о самой разрекламированной части игры, о том, в чем id всегда была сильна, о движке. О графике. О том, из-за чего стоит серьезно задуматься об апгрейде своего компа — если, конечно, вы не хотите играть на старых настройках, в 16-битном цвете и с разрешением 800 на 600, получая при этом 10-20 FPS ☹.

О графике Doom а начали говорить задолго до выхода игры. Уж в чем, в чем, а в том, что Кармак создаст действительно мощнейший движок, никто не сомневался. В последнее время мы видели множество замечательных engine, но от id ждали именно революции. Чего-то такого, на чем еще много лет самые разные команды будут создавать самые разные игры. Так было всегда: вспомните хотя бы движки «Квейков». И программисты id Software в очередной раз оправдали надежды своих фанатов. Не восхищаться графикой «Думы» просто невозможно. Первое, что бросается в глаза в самом начале игры — это просто умопомрачительная реализация теней. Они просчитываются в реальном времени и создают действительно живое ощущение объема. При этом все просчитывается честно, тени ложатся именно в том направлении, в котором это предусмотрено природой, и если вы найдете время, чтобы покрутиться возле какой-нибудь лампочки, то сможете увидеть и собственную тень, падающую на заляптанную кровью стену. Но, естественно, не одним тенями жива Doom. Построенные по алгоритму bump-mapping текстуры превращают угловатые модели в настоящие, «живые» поверхности. А места, в которых потусторонний мир вклинивается в тело марсианской базы, просто невозможно рассматривать без восторга и содрогания, настолько реалистично колышутся свисающие с потолка толстые шпальды. А описать словами ощущения, которые охватывали нас в тот момент, когда пустынный коридор вдруг превратился в преддверие Ада, залитое кровью и заваленное человеческими останками, просто не стоит и пытаться.

Ну о всего этого совершенства есть один существенный недостаток. Увидеть все прелести графики Doom а можно, только играя на высоких настройках, причем, весьма желательно — в разрешении 1024x768. На средних настройках ситуация кардинально меняется. Тени становятся менее реалистичными, модели более угло-

ватыми. Полотенца отсутствуют напрочь. Вы либо на свету, либо в крошечной тьме — третьего не дано. Короче говоря, если вы цените в игре в первую очередь графические новаторы — вам потребуется очень мощная машина. Особенно, когда вы выверетесь из мрачных коридоров базы и попадете в Ад, — оценить это буйство красок, эту, востину, потустороннюю, красоту, можно только на очень, очень мощной машине.

И, завершая разговор о движке «Дума», разрешите высказать предположение, что в данной игре мы не видели и половины его возможностей. Ни для кого не секрет, что на торговле движками id зарабатывает намного больше денег, чем на продаже игр. Мы более чем уверены, что Doom 3 не станет исключением, и мы еще не один год будем восторгаться возможностями нового творения Джона Кармака.

The end

Все-таки, в году 2004 от Рождества Христова конец света не наступил, хотя многие надеялись, что наступит.

Перед нами великолепное продолжение великолепной серии. Неоднозначное продолжение, нужно заметить. У одних, как у нас, второе пришествие DOOM'a вызывает восторг, других же заставляет плавать жалюзи, но никто не сможет остаться равнодушным.



Но, с одним мы не можем не согласиться: выход нового DOOM'a не стал революцией. Донграв в него, мы не выбросим свои компьютеры на свалку, со словами: «Ждать больше нечего», а начнем отсчитывать время до выхода второго Half-Life и, ясное дело, новых игр на движке «Дума». Игр, которые, возможно, будут даже лучше и интереснее, но все равно никогда не сравнятся с НИМ. Ибо это будут другие игры. Хотя... Вы ведь не верите, что на этой игре история заканчивается?

Вот и мы не верим, и ждем аддонов.

И еще, знаете, что не может не радовать? Количество фанатских модов к «Думе». Модов, привнесших в игру новые возможности. Впрочем, об этом мы поговорим с вами в следующий раз.

Ну, а пока остается только порадоваться за тех, кто еще не закончил свой кровавый путь по темным лабиринтам базы UAC. Кто все еще вздрагивает при малейшем шорохе и панически ищет аптечки и патроны в редкие минуты затишья. Ведь, что бы там не говорили злопыхатели, сегодня мы увидели продолжение легенды. Достойное продолжение, id сдержала слово и подарила нам новую инкарнацию старого Doom'a. А чего еще можно было желать?

В «битве титанов» первый ход сделал. Ждем продолжения и искренне болеем за остальных участников, ведь, в конце-концов, вторая «Халфа» — игра не менее легендарная и достойная успеха. Тем более, что кто бы ни победил в этой битве, выиграем мы.

И это хорошо...

Maniac

ARMY MEN

SARGE'S WAR™

Разработчик: Tactical Development
Издатель: Global Star Software
Жанр: TPS

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium 2.400

МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

✓ рекомендуемые: Pentium 3.1 ГГц,

256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

В дание ДЭВР ходило ходунот от сну-
ющих тудя-сюда кадетов. По проше-
ствии трех лет к комплексу зданий
Army Men прибавили еще одну посто-
ройку, и кадеты спешили расстаться со сво-
ими карманными деньгами, чтобы купить па-
ру-другую живых пластмассовых солдатик-
ков. Потом они приносили их в корпус и
сравнивали между собой на различных са-
моделных аренах, которые строили где ни
попада из подручных предметов. Развлече-
ние это было старое, как мир, и появилось
в Игрограде около шести лет назад. Посте-
пенно интерес к солдатикам угасал, потом
стало известно о разорении завода, их вы-
пускающего. Теперь же совершенно другие
люди попытались возродить былую забаву.

Как это было

История сериала Army Men очень длин-
на и запутана. Одна из успешнейших
торговых марок компании 3DO, лишь
чуть менее знаменитая, чем
Might & Magic, исправно кормила разработ-
чиков и издателей зеленой в течение мно-
гих лет. Штампуя аддоны и сиквелы один
за другим, компания 3DO умудрилась вы-
пустить штук восемь (не ошибся?) игр, при-
нялась за создание девятой и развалилась.
Причины развала, в общем-то, довольно
прозрачны — игрокам попросту надоела од-
ни и те же лица, подаваемые к столу в раз-
ных ракурсах и с возрастающей нумера-
цией. Да и к тому же со временем лица стали
тухнуть — почему-то каждая последующая
игра сериалов оказывалась хуже своей
предшественницы... В общем, ресурс идей вы-
работался, продажи проектов упали, и дол-
гие издательской конторы пересекли ватерли-
нию. 3DO погибла и выставила свои разра-
ботки на аукцион. Каким издателям что до-
сталось, вы могли прочитать в одном из да-
вешних номеров «Мика». В данный же мо-
мент нам важно знать лишь то, что права на
Army Men перешли к Take Two Interactive,

после чего пере-
направились во
владение дочерней
конторы именитого
издателя — Glob-
al Star. Последняя
на мировом рынке
игр светилась до-
вольно слабо, выпу-
ская в основном низко-
бюджетные проекты
второй свежести, а по-
тому надежд на благо-
получное воскрешение
серины было мало. Пору-
чив разработку игры
Tactical Development, они при-
нялись дожидаться резуль-
тата. И дождался.

Возвращение к истокам

С амый-самый первый Army Men, не
имевший ни порядкового номера, ни
подзаголовка, появился еще в '98-м
году прошлого века и являл собой эк-
шен с видом сверху, повествующий о насто-
ящей войне игрушечных солдатиков. Мини-
атюрные, сделанные из пластика, раскрашен-
ные в разные цвета, по которым и опреде-
лялась принадлежность к «нашим» и «не на-
шим», они вели нешуточные сражения в де-
корациях обычного домика, строя баррикады
из кухонной утвари, копя траншеи на га-
зоне и партизаны в ворсистом коврике в
ванной. При всей своей несерьезности иг-
ровой процесс был потрясающе увлекательным
и не по-детски сложным.

Поминут, когда диск впервые попал ко
мне в руки, и я установил игру на компь-
тер, поражаюсь ее небывалым размерам
(100 мегабайт — мне три игры тогда снос-
ить пришлось), я дня на четыре выпал из
жизни. Притворившись больным, прогули-
вал школу, и все гонял зеленого главгероя

Сарджа по театрам боевых
действий, искренне желая из-
ничтожить всех Коричне-
вых мира сего.

Новинка разошлась
довольно большим ти-
ражом. В 1998-м году
у игростроительных
контор было гораздо
больше шансов удив-
ить рядового пользо-
вателя чем-то ориги-
нальным. Если неко-
торые покупали Army
Men из-за его геймплея,
то другие тратили свои
кровные просто для того,
чтобы снова поиграть в
пластмассовых солдатиков,
вспоминая детство. Уже тогда
было понятно, что у серины боль-
шое будущее.

Учтя запах денег, распространившийся от
торговой марки, разработчики сотворили сик-
вел, который превратился уже в тактическую
стратегию. Изрядно уменьшив сложность про-
хождения, переведя управление на мышный
привод и разнообразив уровни деталями и
объектами, они смогли привлечь массового
потребителя и, почувзв золотую жилу, приня-
лись ее разрабатывать, клепая стратегии одну
за другой. Чем все это кончилось, вы уже
знаете, поэтому перейдем непосредственно к
нашему сегодняшнему проекту — AM: Sarge's
War, который вернул игру в жанр экшена.
Правда, на сей раз от третьего лица и на
трехмерном движке.

Первый фронт

С оюжет, как обычно, вертится между
противостоянием Зеленых и Корич-
невых, война между которыми не стих-
ает уже много лет. Но со временем
постоянное военное положение стало понем-
ногу надоедать враждующим сторонам, и



каждая из них уже составляла шаблон мирного договора. Его составлялось только подписать под белыми флагами при встрече, которая должна была вскоре состояться. Но тут вмешался сумасшедший генерал по имени Malice, не мыслявший своего существования без войны. И потому просто-напросто устроивший большой взрыв, от которого пострадали главы противоборствующих наций, а также все родные и близкие Сарджа.

Воспылав праведным гневом, наш изрядно разозлившийся в плачах сержант, в одиночку вышел на тропу войны. А дальше, как в классике: «Вижу цель, не вижу препятствий, а если вижу, то уступаю». Верный карабин в руки и вперед — на Генерала.

Редирекция

Для начала придется смириться с мыслью, что перед нами порт с PS2, о чем красноречиво говорит очень дикое управление. Восемь (!) клавиш для передвижения (из которых ни одна не отвечает за стрейф), отсутствие прицеливания по вертикальной оси и автонаведение на ближайшего противника по нажатию правой кнопки мыши способны смутить лишь одно обстоятельство. К этому управлению на удивление быстро привыкаешь. В чем подвох — не ясно, но уже ко второй миссии движения игрока становятся уверенными, а непривычность управления к тому забывается.

Сам игровой процесс прост, как и во многих других шутерах. Бегим-стреляем-подбираем, вот и весь сказ. Обладая с самого начала отличным карабином с бесконечным боезапасом, Сардж может со временем разнообразить свой арсенал более убийными средствами уничтожения противника — автоматами, гранатами, бауками. Помимо обычных пехотинцев, ему будут противостоять и технические достижения вроде танков, БТР и прочего, а иногда придется побегать под бомбардировкой или пострелять из стационарного оружия по дружным ордам противника. Все почти как обычно.

Необычно лишь окружение и герои. Чувствовать себя маленьким зеленым тараканчиком, обгедая забытый кем-то бутерброд, довольно забавно. Кроме того, «пластмассовость» себя и живой силы противника вносит некоторые дополнения в геймплей. Например, после попадания в главу у него на теле остаются сквозные дырки от вражеских пуль, и после массированного обстрела он становится похожим на T-1000 после встречи со Шварценеггером. Отверстия эти рекомендуется латать, пока их количество не вышло за рамки допустимого, что можно делать при помощи валяющихся в округе аптечек, но есть и альтернатива. Враги ведь тоже сделаны из пластика, так? Поэтому у поверженного противника вполне можно одолжить немного метилметакрилата (или из какой они там пластмассы?) для экстренного ремонта.

Цели миссий особым разнообразием не блещут, что, впрочем, и не удивительно. В принципе, уровней тут всего 12-ть, так что постоянные наставления уничтожить что-то конкретное не успевают приестся. Помимо выполнения первичных целей можно также отвлечься и пошуршать по уровню в поисках флагов (за них медали дополнительные дают) и заначек с оружием и патронами.

Пластмассовая внешность

Для создания игры был выпущен старый добрый движок RenderWare, который уже многих утомила своей вездесущностью и непритязательностью. Уже давно устаревший, он, похоже, не в состоянии сгенерировать картинку хорошего качества, балансируя на грани «удовлетворительно» и «плохо». Не обошла чаша сия и Sarge's War. «Коридорные» уровни, угловатые объекты, блеклая палитра. Лишь вполне приличное качество моделей солдатиков да некоторые архитектурные изыски построек тянут одеяло на сторону «уд».

Самое обидное из всего вышеперечисленного — это именно «коридорность» уровней. Мало того, что это просто неприятно, так как резко ограничивает тактические решения игрока, так ведь это еще и сильно бьет по реалистичности. Вот ведь, казалось бы, — зачем реализм в игре про игрушечных солдатиков? Так ведь воюют-то они на настоящей местности, только глядя на мир снизу. И если представить себе, скажем, вторую миссию в реальной жизни, то получится что-то странное — длинный и узкий пляж с обрывистыми

краями. Это непохоже на настоящую жизнь, и это минус.

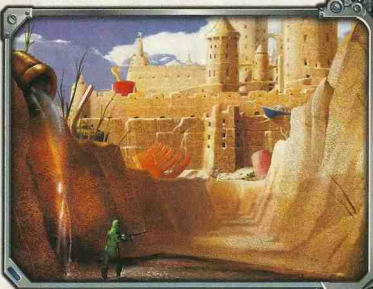
Не слишком обижает также крайне малое количество объектов, разбросанных по уровням. Ведь одной из основных фишек серии как раз и были все эти узнаваемые забавные мелочи человеческого быта, разбросанные по локациям и не позволяющие ни на секунду забыть о своей низкорослости. Здесь же разработчики обогатили минимумом деталей, и это сразу бросается в глаза. Если уровень — это пляж, то нельзя обойтись одним песчаным замком, надо разнообразить его шезлонгами, зонтиками, глубокими следами на песке, в конце концов. Плохо!

Зато звук с музыкой получились довольно симпатичными, этого у них не отнять. Приятные взрывы, выстрелы и брауный марш в главном меню вызывают исключительно теплые чувства. Голос самого Сарджа вообще отличный, вот только страшно напоминает голос то ли Макса Пейна, то ли Гаррета...

Вот что действительно удалось в игре — так это промежуточные ролики, знакомящие нас с сюжетом и героями игры. Выполненные аккуратно и с любовью, зачастую именно они заставляют дожать уровень до конца и посмотреть очередной мувик.

Тыловая часть

Если говорить о проекте в целом, то все получилось не так уж плохо. Качество AM: Sarge's War будет получше последних штампованных подделок от 3DO, но с другой стороны, до классики жанра... кхм... даже до уровня «хорошего шутера» он немного не дотягивает. Есть ровно две



причины, которые могут заставить нас поиграть в него. Первая — это если человек — любитель вселенной Atom Men и у него есть желание побегать по ней в трехмерном пространстве. Вторая — если играть больше не во что или хочется просто погонять шутер поподробнее и повеселее. К сожалению, достойного продолжения и возрождения серии из праха не состоялось.

Хотя, бы может, умные умы из Take Two переосмыслят ситуацию, и следующую игру по этой торговой марке отдадут в руки какой-нибудь хорошей и известной конторе, благо, они могут себе это позволить — фирма все-таки видная. А пока что придется повторить банальную фразу: «Остается лишь ждать, надеяться и играть в то, что есть». Ну и следить за развитием событий вокруг других торговых марок, пущенных с молотка 3DO. Быть может, им повезет больше. Гораздо больше.

* * *

Включение солдатиком продлилось рекордно короткий срок — пару дней, не больше. Как ни обидно старым фанатам, с этим ничем нельзя было поделать — старые времена ушли, и пока что безвозвратно. Говорят даже, что у самого Ранда когда-то был собственный мини-завод, и он очень любил,

КОМПАНИЯ "ОДИССЕЙ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

THE

SUFFERING

TM



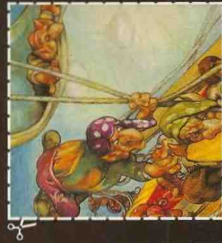


СОБЕРИ

РИСУНОК

из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



A. Iexx Glemdring

КРЫПАТАЯ МЯСОРУБКА 2

Разработчик: Divo Games

Издатель: «Акселл»

Системные требования: P3-733 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32-Мб GeForce 2, 150 Мб диска

Рано утром я твердым шагом вошел в департамент. Поднялся на второй этаж и осторожно заглянул за угол, ожидая увидеть воле кабинета Керписа ораву начинающих агентов. Но нет, все было тихо. Часы показывали 09:00... Я подкрался к кабинету и взялся за ручку. Закрыто. Ничего, я запустил ручку в карман и вытащил отмычку, позавистованные у Сэма Фишера. Два поворота... так... влево... и резкий рывок вверх. В замке раздался щелчок, и дверь открылась. Я вошел. В углу на докторской кушетке мирно храпел Глюк, укрывшись одеялом из гномьих бород. Верный свой топором, как всегда, сжимал в могучей зеленой руке. Я медленно подошел ко столу, не выпуская Глюка из виду. Он-то вроде спит крепко, да жизнь в «Морровинде» и «Готишке» научила его всегда быть наготове. А мне проблем не надо, только тему для статьи. Какуюнибудь РПГ или экшен... Я выдвинул один из ящиков стола и осмотрел содержимое: недопитая бутылка пива, окровавленный скальпель, спирт, еще спирт... и еще спирт, анкеты некоторых агентов, несколько фоток... Где же могут быть темы для статей? Хм...

— Заблудились, агент? — голос Керписа не предавался ничего хорошего.

— Я... э... м... этого... того... эээ...

Ну?

Я собрался с силами и одним духом вывалил:

— Статью я хочу написать, а то уже давно ничего путного не подворачивалось. Дайте мне какую-нибудь РПГ или экшен, или...

Не успел я договорить, как под мои ноги земля дрогнула, перед глазами вспыхнул яркий свет, а голова закружилась... и я потерял сознание.

Очнулся я в вертолете, утопленном в сиденье второго пилота. Я не мог пошевелиться. Слева от меня сидел пилот в кислородной маске, потому я не видел его лица. Все мои попытки заговорить с ним не увенчались успехом. Из динамика, размещенного на панели справа от меня, раздался голос Керписа.

— Хотели задание, агент? Получайте! Напишите полный отчет о кампании этого военного вертолета, — мне на колени шлепнулся блокнот и карандаш. — И учтите, что никуда из этого вертолета вы не денетесь, пока задание не закончится.

Я ощутил, что моим рукам вернулась свобода действий — чего, увы, нельзя было сказать об остальных частях тела.

Вертолет завибрировал, над головой раздался рев двигателя и свист запускающегося винта. Земля провалилась вниз, осталось только небо...

Чтак, мы с вами имеем дело с представителем жанра аркад, весьма богатого шедеврами и хитами. Думаю, не ошибусь, если предположу, что большинство геймеров начинало свою карьеру с 8- и 16-битных приставок, так что жанр аркад ими должен быть любим и почитаем. Действительно, не каждый день хочется утомлять сознание очередной РПГ или квестом, а уничтожение пары-тройки (тысяч) супостатов неплохо расслабит ум и снимает стресс. Сразу сообщу, что данная игра — ни в коем случае не шедевр и даже не хит. Игру создала компания **Divo Games**, малоизвестная российская гейм-разработочная контора. Можете посетить их сайт — <http://www.divogames.com>, там вы найдете информацию по уже выпущенным играм и тем, которые готовятся к выходу в свет. В данной статье речь

пойдет о второй части игры «Крылатая Мясорубка». В первую часть я не играл, поэтому не смогу судить и сравнивать их. Просто расскажу все по порядку.

Сюжет

Классический аркадный стиль, трехмерная графика, куча вооружения и уйма врагов всевозможных калибров. Вы — пилот новейшего вертолета, оснащенного крутыми пушками и очень бронированного, ваша задача — уничтожить мировую террористическую организацию. Сюжет элементарен — опять (в который раз?) террористы решили завладеть мировым господством, а вы — единственный, кто может их остановить. Перед каждой миссией, которых в игре аж 18, будет появляться полковник... или генерал... или... ну, в общем, высокопоставленное лицо военного чина — Сняйк, который и будет давать нашему герою задачи. Такое впечатление, что диалоги между персонажами разработчики писали, насмотревшись голливудских фильмов... особенно боевиков, и уж точно не класса «А». Сняйк — старый военный, у которого словом-паразитом является «смынок». Пилот — скромный и невероятно изобретатель. Не буду цитировать их диалоги, тем из вас, кто вздумает играть в эту игру, сами смогут оценить все это творчество. Да, сюжет ровнее линейный, но это аркада, здесь главное — активное действие, поэтому строго судить игру по этому пункту мы не будем!

Графика

О да! Графика весьма и весьма хороша. Разрешение экрана на любой каприз — от 640×480 до 2048×1536 (!!!) Разнообразный трехмерный ландшафт (моря, пустыни, вулканы, военные базы) смотрится прекрасно, разработчики постарались на славу, красивые модели (моделерам — ви-



ват!) врагов оживляют картину, а венчает всю эту красоту динамическое освещение. Взрывы вертолетов, танков и зданий радуют глаз, красочно освещают территорию и даже сотрясают экран — кроме того, от взрывов домов в ландшафте остаются кратеры. Красиво. Да, графика лично у меня никаких нареканий не вызывает.

Саунд

Звук в игре мне не понравился. Сами по себе взрывы и выстрелы озвучены, конечно, неплохо, но почему-то пропеллер вертится бесшумно, отчего иллюзия полета на вертолете исчезает, а беспрерывные выстрелы вперемешку со взрывами создают настолько неприятную какофонию, что звук приходится просто-напросто отключать.

Геймплей

Итак, вы получаете задание (не сомневайтесь, оно всегда одинаковое — уничтожить всех), и вертолет поднимается в воздух. Камера находится немного выше хвоста вашего железного друга и жестко держит вас на штургуидере, то на коротком, то на длинном.

Игровое поле строго ограничено горами, что означает, что лететь мы будем строго прямо, по каньону, или в редких случаях над морем. Мягко говоря, мне это не понравилось. Через несколько минут — если, конечно, вас не сбили — вы приземляетесь на вертолетную площадку, что, собственно, означает конец миссии. Обидно, испоганили идею плохим исполнением. Даже на Cere, помню, была прекрасная игра, даже не игра, а серия игр — Urban Strike, Jungle Strike, Desert Strike. Их можно было назвать симуляторами, но и от аркад там много было взято. Что мне больше всего нравилось, так это то, что вначале миссии показывали карту и давали несколько заданий — пилот мог лететь в любом направлении и исполнять задания по выбору... здесь же нас грубо ограничили в передвижении. Я понимаю, что на этом месте многие из вас могут остановить чтение и возмутиться: «А что, собственно, тебе надо? Это же аркада! А в аркаде все должно быть линейно и быстро!» Да, согласен, но ведь в игре, чтобы ее можно было полюбить (геймерской любовью) должна существовать изюминка, которая бы придавала ей некий шарм. «Крылатая мясорубка-2» кроме графики ничем похвастаться не может. А графикой, извините, в наше время никого не удивишь — игру делает атмосфера. Ни графика, ни звук не создают (на «Мясорубку») ощущения реальности происходящего на экране.

Поначау вертолет ваш оснащен одним пулеметом, но продвигаясь по уровню, вы сможете подобрать алгебры к своему *первичному оружию* (число зарядов бесконечно) и отыскать вторичное — множество разнообразных ракет: малых, больших, самонаводящихся. Вторичное оружие имеет лимитированный боекомплект.

Время от времени вы сможете подобрать фишки в виде гаечного ключа, которые либо частично восстанавливают «здоровье» вертолета, либо же латают броню (полностью); также можете наткнуться на изображение вертолета — добавляет еще одну попытку (жизнь). Отдельного слова заслуживают *бонусы супероружия* — либо локальных ядерных взрыв, уничтожающий все в пределах видимости, либо сокрушительный выстрел орбитальной пушки, либо авианеподдержку — несколько самолетов, которые быстро очистят небо от атаующих противников; добавок, дополнительные ракеты, щит и много другое. Советую вам не тратить впустую это вооружение, а беречь для более серьезных врагов. И еще два бонуса: дополнительные очки — 5000 и 10000. Если хотите после окончания игры выставить свои результаты в Интернете, не пренебрегайте этими бонусами.

По мере прохождения миссий вам станут доступны несколько новых вертолетов, у которых варьируется скорость и мощность брони. Мое ИМХО — лучше медленный вертолет, но хорошо защищенный.

Враги

Врагов у нас будет ОЧЕНЬ много, поэтому, думаю, мне следует провести небольшой ликбез. Всех наших оппонентов можно поделить на наземных, водных, летающих, стационарных, и... мм... боссов.

Наземные — разнообразные танки, мобильные ракетные установки, джипы — по большому счету, они совсем не опасны, главная — успевать уворачиваться от их снарядов, а броня у них слабая и не выдерживает огневой мощи вашего вертолета. Но вот на последних уровнях значимость наземных боевых единиц резко увеличивается. Танки все тяжелее уничтожать, а их снаряды летят быстро и наносят больше повреждений.

Водные — катера, подводные лодки, авианосцы. Опасны только подлодки и авианосцы, так как они обладают высоким запасом хит-пойнтов и достаточно хорошо вооружены.

Летающие юниты представлены всевозможными вертолетами и самолетами — опасность средняя, проблемы могут возникнуть только с большими бомбардировщиками и истребителями, которые хорошо вооружены и бронированы.

Стационарные ракетные установки и пушки не представляют особой угрозы. Их снаряды весьма мощны, но медленны, и от них легко уворачиваться.



Боссы.... Да, это ОГРОМНЫЕ машины, огневая мощь которых НАМНОГО превосходит мощь вашего вертолета, а броня толстая и непроницаемая. Немало придется вам попотеть, чтобы их уничтожить.

Вывод

Давайте подведем итоги. Итак, за: красивая графика, огромный арсенал оружия, веселый и динамичный геймплей, ну и сладкое чувство победы, особенно когда вывели свои рекорды в Инете.

Против: тупой сюжет, только 18 коротких миссий и линейность прохождения.

В целом я пожалел, что купил эту игру, так как она, я так думаю, не стоит тех денег, которые я за нее заплатил. Но это никоим образом не значит, что игра плоха — она, возможно, найдет своего игрока, но им точно стану не я. Может, я пессимист, но большинство игр, которые пришлось перепробовать в последнее время, мне не понравились, хотя многие со мной не согласны. Вам решать, играть или не играть, но я посоветую взять ее у знакомого или поиграть в клубе и оценить.

«Кримсон» все-таки лучше!

Вот она, Победа! Помятый, с погнутыми винтами, мой вертолет плюхнулся на землю. В руке исписанный блокнот, а карандаш стерся до основания. Невидимые пути, сдерживавшие меня, исчезли, я опять могу двигаться.

Я повернулся к пилоту, который по-прежнему молчал. Вертолет затрещал. Перед моими глазами вспыхнул яркий свет, я очутился в кабинете Кертиса. Глядя до сих пор спал, а в департаменте было тихо. Часы показывали 08:59...

ЯСКР faye@yandex.ru

EVEREST

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

Холод... обжигающий холод и спящая белизна снега... ветер и дождь, норовящие сбросить неосторожного человека на острые скалы... тысячи метров над морем... на границе с небом...
...Это — вершина мира...

Променяя на «крышу мира»
свою собственную...

Они карабкаются по отвесным, гладким и обледеневшим скалам, вбивают ледорубы и крячтя в лед, подтягивают друг друга на веревках и кутаются в теплые яркие куртки от ветра и снежных бурь.

Это — их жизнь. В этом ее смысл: покорять горные вершины, бороться со слабостью человеческого тела; там, где холодно, там, где воздух разрежен и прокалывает легкие на вдохах своими морозными иглами, там, где молчаливая природа таит неподвижную, но реальную угрозу жизни безумцев, бросающих ей вызов.

Они — альпинисты. Их мир — горы.

Комментарий первый. Игра

Перед нами довольно-таки необычный ролевой симулятор. Необычный хотя бы уже тем, что он является именно ролевым симулятором — команды альпинистов, поднимающихся на гору. А перед каждым восхождением команду еще надо собрать, обучить и снаряжить.

Итак, семь гор ожидают скалолазов на пути к Эвересту. Это (по-английски, чтобы не сбиться, плюс высота в метрах): Puncak Java, 4884; Vinson Massif, 4897; Elbrus, 5642; Kilimanjaro, 5895; Mount McKinley, 6491; Cerro Aconcagua, 6960. Ну и Эверест, 8850 — хотя географический словарь говорит, что 8848. Ничего, кучку камней доложим в два метра.

Для достижения Эвереста нужно последовательно покорить все семь гор, заранее собрав команду безумцев, собирающихся вздрючить флаг на его вершину. Подробности о команде — позже. Пока что, в соответствии с довольно-таки общим заголовком над данным разделом, выскажусь о графике и музыке. Игрушка вертится на трехмерном движке с достаточным количеством полигонов, чтобы не тормозить и не выглядеть посмешищем (уловато, но реалистично). Причем вертится в прямом смысле слова, так как среди функций управления картой — главный поворот на нужный угол из числа стандартных 360-ти. Музыка — интересная, смесь тревожного пультс-бита и ambientной гармонии (во, сказала...), проще говоря, под нее хорошо концентрироваться на восхождении, вникать в игру и соперничать персонажам. Что там еще? А, да — простое мышное управление движением и восхождением, опции изменения курсора, если доступны (имеются в виду использование веревки и выбор подъема/спуска).

Но пройдем же в лагерь скалолазов.

Алирика. Знакомство

Вертолет прессы «Сикорский» коснулся лыжами красной буквы «Н», заключенной в окружность того же цвета. Я спрыгнул на снег, пряча лицо в меховой воротник. Какалось, стоит мне сказать слово, и оно тут же упадет мне под ноги тяжелой ледяной, едва успев подняться в этот холодный воздух. Не желая быть увековеченным у подножия горы, я поспешил к огромному оранжевому метантенку с надписью «Лагерь подготовки».

— Мистер Джонни Дельгадо, лидер группы, мистер Яскер Фай, журналист, — представили нас.

«Яскер, хе... Американец, судя по флагу на рукаве. Джонни Дельгадо... опытный спортсмен, имеет навыки работы с ледяной, гладкой, каменной поверхностями... На первом этапе подготовки к покорению Эвереста он будет помогать трем новичкам подниматься к вершине».

— Мистер Дельгадо, в чем заключаются ваши обязанности как лидера группы, восходящей на Puncak Java?

— Со мной идут трое опытных альпинистов — я буду сопровождать их вверх. Буду подниматься на уступы и привязывать наверху веревки.

— А где ваша команда сейчас?

— А вот они: Оскар Девайн, Соединенное Королевство, и Виктор Смирнов и Николай Назлауэ, Россия.

— Очень рад, — пожимаю всем руки. — Это все? Я слышал, команда покорения Эвереста должна состоять из восьми человек?

— Да, это так. Всего в нашей спортивной группе десять участников, более или менее опытных, но меня выбрали для этого похода, чтобы я поднатаскал новичков. Тут больше четырех человек в одной команде не поднимается, такие правила восхождения.

— И как вы оцениваете подъем?

— Ну, я думаю, будет трудно, но это не так страшно. До вершины всего 16 024 фута...

«4884 метра», — мысленно парировал я.

— ...Сильных осадков не предвидится, мы берем ледорубы, ледную веревку, кислород, еду...

— А зачем вам кислород?

— Ближе к вершине воздух очень разреженный, трудно дышать — без маски не обойтись!

— Ладно, оставляю вас заниматься приготовлениями. Удачи на склонах!

— Спасибо!



Комментарий второй. Команда

Команда — это спортсмены, снаряжение и подготовка. Все управляется просто: на первом экране сбора команды выделяем двойными щелчками всех, кто нам подходит. При этом учитываем, что на сбор команды нам выдали сумму денег, которую нельзя превышать, и она включает в себя все: людей, снарягу, тренировки. Хотя сумма и увеличивается с каждой новой горы, но увеличиваются и требования по количеству спортсменов, их подготовке — на Эверест пойдут те же люди, которые ходили на предыдущие горы, и готовя команду, необходимо принимать во внимание, в первую очередь, то, что ее нужно спланировать на все последующие восхождения, вплоть до Эвереста.

Есть горы, куда лучше брать опытных спортсменов с низкой платой за найм, а есть, куда нужно брать специалистов, требующих предстартовой подготовки. И ваша задача как тренера решить, что выгоднее — дорогой опытный спортсмен или низкооплачиваемый новичок, и потратить разницу на тренировку, которая пригодится в дальнейшем. Конечно, после первой горы, куда мистер Дельгадо в прямом смысле слова тащит трех новичков, нам придется исходить из того, что к последнему заданию у вас должна быть готовая команда — и тренироваться так или иначе будет все. Кто-то больше, кто-то меньше, но должно получиться девять человек.

Опыт, опыт... можно подумать, только из опыта состоит персонаж данной игры — у него ведь целая таблица характеристик, подробные то же героя из Diablo. Тут, кроме опыта, еще и навыки работы с тремя поверхностями подъема (лед, скала, камень), и выносливость...

Ладно, с персоналом разобрались — настало, чтобы предоставить вам возможность разбираться в дальнейшем самим. Перейдем к снаряжению.

Сразу дам совет — не берите с собой больше двухсот метров веревки; триста метров хватит с запасом, даже если идти зигзагами, на любую гору. А веревка есть и стоит не так же и мало, а кроме нее, есть и другие интересные-полезные штучки...

Альпеншток — титановый инструмент для покорения гор, легкий и универсальный, подходит для любой поверхности.

Набор для подъема — их всего три — по числу поверхностей подъема, они дают значительный бонус к умению лазить по соответствующим поверхностям.

Бинокль — с его помощью можно разглядеть далекие опасности, вроде глыбы, готовой сорваться вниз.

Аптечка — портативный медицинский комплект для заживления травм, которые случаются при падениях с большой высоты.

Барометр — прибор для прогнозирования погоды на определенных участках подъема.

Шлем — легкий и прочный шлем для уменьшения риска травм головы и возможной гибели альпиниста при падении.

Каждый спортсмен может взять с собой только одну из этих вещей. На сравнительно легких картах достаточно раздать всем одинаковые наборы восхождения или альпенштоки и выбирать одну и ту же поверхность подъема. Один, самый опытный, спортсмен, должен идти впереди и тащить остальных на веревке. На сложных горах команда уже должна быть подобрана по специальностям: кто-то штурмует ледяной подъем, кто-то — скалистый, остальные влезать по веревке; у кого-то барометр для точного расчета маршрута в зависимости от погоды на некоторых подъемах и спусках; кто-то с биноклем следит за состоянием снежного покрова и желанием камней срываться вниз.

Кроме вышеперечисленного снаряжения, команде потребуются еще и такие расходные материалы, как еда и кислород. Еда служит для подкрепления сил спортсменов при подъеме и восстанавливает их stamina. Без кислорода нельзя обойтись на огромных высотах, где воздух разрежен и становится трудно дышать — там скалолазы одевают маски и открывают краны баллонов.

Но, в конце концов, приготовления заканчиваются, и команда готова к штурму горы...

Африка. Восхождение

Нам оставалось одно — наблюдать в бинокль за тем, как четверо смельчаков (хоть кто-то и скажет: ненормальных) будут преодолевать утесы и скалы, стараясь уложиться в час.

Час. Всего лишь час на то, чтобы добраться за облака, сражаясь с холодом и непогодой. А сколько готовились! Испытывали веревку на прочность, оттачивали пять сотен метров, чтобы хватило на всю гору; распаковывали привезенное снаряжение — прекрасные титановые альпенштоки и «котги» для преодоления ледяных утесов... небольшие различия, дыхательные упражнения; и вот, они взяли кислородные баллоны, одели рюкзаки с пищей — и ушли в неизвестность.

...Через час с четвертью они уже стояли у подножия горы — команде Диконни Дельгадо хватило около получаса на то, чтобы подняться наверх, немного отдышаться и установить флаги на вершине, а затем — моторопланый спуск вниз без помощи вертолета. Спортсмены — азартные люди, что с них взять?

— Как ощущения, Диконни? — подхожу к улыбающемуся американцу.

— Отлично! Просто прекрасно! Я уже не могу дождаться следующего подъема!

— Мистер Дельгадо, что вы скажете про гору, как человек, побывавший на вершине и вернувшийся оттуда с новыми, незабываемыми впечатлениями?

— Что скажу? Было здорово, но немного страшно. Несколько раз новички соскальзывали с веревки, один раз Николай не выдержал длительного подъема и свесил вниз целых шесть метров, потому что сорвался нога, а за ней пошла и вторая... страшно, очень страшно — мы думали, что уже потеряли его. Но он даже не пострадал — крепкий народ эти русские!

— Да уж... — киваю. Еще несколько вопросов и ответов: о том, как мешали холодные дожди и внезапные порывы снежного ветра, о скользких ледяных участках, рыхлых каменных и гладких скальных... мрак. С одной стороны, развлекание, с другой — алая по всем этим горам, они готовятся к походу на гору, где погибло больше ста пятидесяти человек, которые вовсе не обязаны были лезть на нее. Смешались!

И все равно — в чем-то я им завидую.

Комментарий третий. Процесс

Утак, мы на игровой карте горы. Как происходит восхождение? Довольно-таки просто: по всей горе попадаются участки, пригодные для лазанья. При наведении мыши на них высвечивается протяженность данного участка в метрах и его сложность: ледовая (icy), каменная (rocky), скальная (sheer). По началу сложности единичные, затем комбинируются парно, а на самых «подных» горах комбинируются по три, причем значения все возрастают.

При проверке прохождения участка суммируются опыт (выше 30-ти очков), навыки поверхности, используемый инструмент, наличие веревки и направление движения (вниз легче, естественно). Им противопоставляется сумма сложности участка и погоды, а также падающие камни. Разность всех показателей дает конечную сложность подъема/спуска, а камин... ну, камни просто могут стянуть вниз или ранить альпиниста. А еще они, альпинисты, срываются сами. Чуть инфаркт не получил, когда один сорвался с пятнадцати метров... ничего, выжил. Русские — народ крепкий ☺. Или это был немед? Неважно. Главное — выжил и продолжил путь.

Но, тем не менее, смертность на восхождениях вполне реальная: те же падения или камни, или все вместе — представляют немалую угрозу жизни персонажей, поэтому следует быть очень осторожными при выборе и организации подъема.

Вотги

Игрушка медитативная, очень быстро затягивает и заставляет весьма эмоционально сопереживать электронным скалолазам. Добавим усилия по организации команды и выбора маршрута — получим общее представление. Но только общее.

Игра слишком оригинальна, чтобы ее описать в двух словах.

Валентин ПАНЧИН aka b2k b2k2003@ukr.net

Игровые клады Интернета

Иногда, бороздя просторы Интернета, отпакываешь такие дикие творения, что волей-неволей задаешь себе вопрос: «А почему другие пользователи о них не знают?» А ведь, наверное, потому, что просто игнорируют англоязычный контент... Но это легко исправить — стоит лишь написать об этом статью!

Furcadia

Как часто вы задумываетесь над тем, что в XXI веке читать обычные текстовые сообщения в чат-клиентах уже не так интересно? Хочется чего-то большего, более зрелищного, чем простые буквы и смайлы.

Именно «Фуркадия» вносит изюминку в ваши онлайн-диалоги с друзьями, знакомыми по работе ☺. Пока я качал «Фуркадию», слоняясь по ее официальному сайту, я успел составить мнение о ней как об очередной онлайн-РПГ — во всяком случае именно в этом убеждают гордые заявления разработчиков. Все эти пять минут я с нетерпением ждал хардкорных баталий, крафтинга и отыгрыша роли. Когда же игра запустилась, я был просто ошеломлен. Ну кому сейчас нужны симпатичные зверушки? Нам страшных монстров толпами подавай!

Заставив икать весь девелоперский состав «Фуркадии», я все-таки успокоился и сел играть. В игре аж 10 рас (люди, эльфы, гномы, орки, нежить — это вы там точно не увидите ☺, хотя есть много модов к игре) плюс по 3 пола на каждую, а точность настройки позволяет менять цвет всего, вплоть до значка, который на игровом поле занимает два-три пикселя. Стенерив своего чара (да что там — пушистого зайца ☺), я попал на первую карту — что-то вроде детской площадки, где крокодил обучал вас тонкостям управления своим аватаром (его обучалку я, кстати, рекомендую пройти, поскольку «Фуркадия» — это не простая РПГ (а может, и не РПГ вовсе).

Потом мое внимание привлекла строка ввода и поле для отображения текста. Сначала меня это смутило, но потом я пришел к умозаключению (какое страшное слово!), что так удобнее общаться. Зайдя в один из телепортов, я попал на центральную площадь «Фуркадии» — на одном экране толпились десятки два зверушки, среди них пару драконов и один финикс. Поначалу мне показалось, что это боты, но как только я вчитался в фразы, произносимые этими персонажами, я понял, что за зайцами, собаками и котами скрываются реальные люди с реальными проблемами повседневной жизни. Не найди себе подходящих собеседников, я принял бы бродить по этому невиданному Миру (с большой буквы, потому что он просто огромный) ☺. Кстати, о Мире: как для игры, занимающей 2 Мб, прорисовка очень неплоха, местами по детализации зауливает «Симс» ☺. Да, кстати, забыл сказать что перемещаемся мы в изометрическом пространстве (2D aka «Дьябл»). Пройдя к статусе финика — а статус там валом, некоторые даже говорящие, — я узнал,

что можно создавать свои карты (2-Мб архив включает в себя адитории объектов и карт) и размещать порталы, ведущие в них, совершенно бесплатно и в любом месте (по крайней мере в большинстве миров именно так обстоят дела).

Меня поразило то, что некоторые персонажи ходят с крыльями — оказывается, виртуальные крылья можно приобрести на официальном сайте за вполне реальные тушки ☺ (коммерция! — без этого ни один игровой проект не продержится). С главной площади я попал в киберпанковский мир крыс-панков (проспекте за тавтологией) и даже побродил в владениях этого мира. Правда, после пятнадцатиминутной беседы я был навсегда забанен за надоедливость ☺ — задавал слишком много вопросов. Между прочим, у вашего аватара будет инвентарь аж на 1 (!) предмет.

Очень примечательная вещь в «Фуркадии» — клан помощников (Beekins), которых я мучил своими расспросами часа два или три, так и не узнав, где в этой игре можно раздобыть оружие. Оказалось, что «Фуркадия» — это совершенно миролюбивый мир, где ежедневно проводят свое время десятки тысяч людей со всего мира!

Еще одна из изюминок «Фуркадии» — присутствие специальных команд и синтаксиса. Так, например, чтобы вызвать помощника, достаточно написать `help` в строке ввода сообщений, а чтобы сообщить что-либо определенной персоне — `/MODEST H1111` (после / ставится ник). А чего только стоят краткие биографии героев! Я более часа сидел и читал истории каждого встреченного (они выводятся при клике по персону). Для выражения эмоций, как и в каждом уважающем себя чат-клиенте, присутствуют смайлы в одной из вкладок меню. В игре также есть кнопки мгновенного перемещения по ключевым локациям.

Каждый мирок в «Фуркадии» имеет свой номер (*Dragon Speak*), зная который, можно быстро переместиться в понравившийся мир. Последний мир, в котором я осел, называется *Shelly Mansion (DS:3199)* — это восьмистакинский особняк с бассейном, баром и прочими атрибутами хорошей обстановки для интересного общения (даже автомат раздачи подлукх имеется ☺), а каждый вечер там проводится вечеринка, куда собирается куча народу.

Не обошлось даже без мини-игр. В основном это шашки, го, реверси, но есть и подобию настольных РПГ — так, например, в одной таверне проходит ежедневные бои на заднем дворе по правилам AD&D.

Официальный сайт игры: <http://www.furcadia.com>.

P.S. Оружие я все-таки нашел, но оно фигурирует в сутубо декоративных целях ☺.

UFO 2000

Чувствую, как от одного названия на геймеров со стажем накатывает ностальгия. Что ж, вы не ошиблись — эта игра имеет прямое отношение к UFO aka X-COM, причем сразу к двум первым частям (*Enemy Unknown* и *Danger from the Deep*). Для игры вам понадобятся демо- или полные версии этих игр, которые копируются в одноименную папку в корневом каталоге игры. И еще одна важная деталь для тех, у кого есть локалка или кто хочет создать свой сервер в Нете: вам придется установить дополнительные библиотеки, которые на сайте разработчиков только упоминаются (*HawkNL*) — лично мне их пришлось качать с дистрибутивом неслепой мультителерной игры *Outgun*, в которой все (!!!) звуковые эффекты озвучил программист, полагающийся на свои вокальные данные ☺.

Ну ладно, что-то мне куда-то не туда занесло... Игра *Ufo 2000*, как вы уже догадались, мультителерная (но есть и хот-сит), ее делали и продолжают делать наши северные братья белорусы.

Эта игра использует все ту же икс-комовскую графику, только разрешение заметно возросло (до 1600×1024).

Итак, будем считать, что игру мы уже установили и пытаемся попасть на главный сервер (<http://www.hunt.info>). Как и большинство онлайн-мультителерных игр, сначала мы попадаем в *lobby-room*. Тут можно просто поболтать или вызвать кого-то на покерный. После того как этот кто-то (если там вообще кто-нибудь есть — увы, сервер иногда пустует, особенно в два часа ночи по нашему времени ☺) согласился с вами сыграть, вы вместе с ним падаете в меню выбора локации (которая генерируется случайным образом) — всего восемь видов ландшафта. Также можно направить команду из восьми персонажей. В меню настройки команды вы можете расписать характеристики персонажа как вам угодно (да-да, скимлы в этой игре тоже присутствуют), можете напильник на него любое оружие (не переборщить с весом, а то скорости вашего солдата не позволит даже разлагающийся черепашка). Вести, тяжелая броня — это не просто ским. Вес вашего солдата/мутанта/гуманоида зависит от массивности AP — до боли знакомые по другим пошлостям игры распадались! Ну вот, с генерацией карты и выбором подопечных мы разобрались. Теперь выставим на ближайшем к списку наших солдат краю карты точки их высадки. И в бой!

Да... И вот опять перед нами старый добрый X-COM, разве что интерфейс чуть-чуть изменился, и половина кнопок не работает ☹. Сам интерфейс интуитивно понятен, поэтому воздержусь от деталей.

Несколько важных советов: никогда не ставьте ваших солдат спиной к локациям, на которых может появиться враг — вас непременно завалят, а вы не поймайте даже как. Еще: русская кодировка переключается нажатием на Ctrl (впрочем, она вам не особо понадобится, так как UFO 2000 пользуется популярностью только у иностранцев).

В беседе с одним из разработчиков по имени Serge я узнал, что они подумывают сделать в игре синд — только вот зачем, когда есть старинный X-COM?

Официальный сайт игры: <http://ufo2000.sourceforge.net>.

SOLDAT

А это уже представитель жанра action/arcade. Интереснейший экземпляр! Настолько увлекательный шутер-аркада, я не видел со времен C-Dogs (Cyber Dogs 2).

Разработанная полскими разработчиками хардкорная смесь кавки с CS заставляет играть в нее часами даже самых изнеженных бабл-красот 3D-графики. Комбинация двухмерных моделей игроков и трехмерного игрового пространства не режет глаз.

В сего в игре есть режимов, три из них нам уже знакомы, а вот остальные стоит рассмотреть:

Rambomatch — игрок, подобравший лук, становится Рембо с огромным оружием, а остальные игроки должны его ликвидировать — тот, кто его убьет, сам становится Рембо, и так далее;

Pointmatch — вы получаете поинт за убийство, а если вам посчастливилось раздобыть желтый флаг, вы будете получать целых два поинта; мультимедий будет обновляться еще дольше;

Infiltration — красная команда получает 30 поинтов за возвращение на свою базу черного флага, а синяя команда получает 1 поинт каждые 5 секунд, пока черный флаг на базе (очень напоминает assault mode).

На выбор игроку дается десять видов оружия в один слот и четыре в другой. Также в игре присутствуют всеобщие бонусы: режим *огненного боя* (бессмертие+бесконечный огнемет), режим *Хищника* (невидимость+хелс) и режим *берсеркера*. Патроны в игре не заканчиваются никогда. Управление осуществляется при помощи мыши (прицел) и клавиш. Правая кнопка мыши по умолчанию включает ятраск, который быстро заканчивается, но так же быстро восстанавливается.

Играть можно как по локалке, так и через Интернет. Для обделенных всеми этими чудесами есть боты, которые со своей задачей вполне справляются. Еще можно настроить скин персонажа по своему образу и подобию (правда, он очень мелкий). И самое грустное — игра не бесплатна! Но в шароварной версии стоит только ограничение по времени (как в «Кримоне», только более жесткое). Но не забывайте: мир не без добрых людей ☺.

Официальный сайт игры: <http://www.soldat.pl>.

X-evil

Тоже action/arcade, тоже игра через TCP/IP-протокол, но по характеру близка постапокалиптическому сатизму и юмору. Игра мультимедийноформатная, так что юннскидцы в стороне не остались ☺.

В этой игре, как и в предыдущей, есть множество игровых режимов, самый привлекательный из них — *Scenarios Only* (игра по миссиям). Например: спасти, убить всех злодеев, уничтожить всех собак на уровне, спастись из логова чужих, победить огненного дракона или демона, а бонус-уровень — уничтожить всех лягушек.

Прорисовка в игре не очень плохая (как для 2D). В игре присутствует множество персонажей, за которых вы играете случайным образом (увы, даже в мультимейере) — наверно, это для поддержания баланса в игре. Кого здесь только нет: личинка Чужого (которая набрасывается на гуманоидное существо и превращается во взрослого Чужого), йети (снежный человек), робот, робот (солдат), человек-вертолет, робот-мусороуба, ниндзя. Каждый персонаж очень индивидуален — так, например, Чужой и ниндзя могут залезть по стенам и потолку, человек-вертолет (логично!) — летать, у йети очень большая убойная сила, а робот изначально укомплектован бластером.

Видов оружия тоже хватает: самонаводящиеся ракеты, пушка, которая превращает врага в лягушку на две минуты, ружье, при попа-

дании из которого вы меняетесь с целью оболочками. А как вам свисток, который вызывает вам на помощь двух злоющих собак или даже огненного демона?

Опыт же, в игре присутствуют боты, которые, как и во многих аркадных играх, туго по прямой прут на вас.

Карты генерируются сами, но можно задавать размер комнат.

Игра абсолютно бесплатная.

Как такового официального Интернет-сервера у игры нет, но на официальном сайте всегда можно договориться с ее фанатами о встрече: <http://www.x-evil.com>.

Guess a Sketch

Название этой игры дословно переводится как «угадай зарисовку». Должно быть, все в действительности играли в игру: кто-то один показывает жестами загаданное слово, а остальные пытаются его угадать. Так и здесь — только слово вам загадывает компьютер, пользуясь своим небольшим словарем, а вы должны его изобразить или угадать. Тот, кто первым угадывает, что нарисовано, рисует следующий.

Существует больше трех известных игровых серверов GAS, причем на некоторых из них угадывать приходится названия популярных (у них) телепередач, что мне было почти не под силу — наши телевизионщики ведь закупают не все подряд, а самое лучшее (и правильно делают). Можно угадывать слова, а лучше пословицы.

Короче говоря, интерфейс этой игры отпугивает очень многих, но все же стоит попробовать.

Официальный сайт игры: <http://www.guessasatch.com>.

Uniball

Про эту игру я узнал года четыре года тому назад, когда наткнулся на ее описание на сайте <http://www.mpgd.com> — огромнейший архив, посвященный мультимедийным и онлайн-играм.

Игра представляет собой, на выбор, аркадный космический футбол или додж-болл (подобие регби). В связи с тем, что на ту пору у меня был полудухой модем и модемная АТС, я не смог нормально поиграть в эту игру. Зато спустя целых четыре года я вновь нашел ее — и началось...

Интерфейс не изменился, зато игра обросла огромной кучей карт (которые можно лепить самостоятельно в очень простом редакторе) и скинов кораблей на любой вкус (их тоже можно сделать самому в любом графическом редакторе, но для этого нужно иметь специальную заготовку-шаблон, достав его с сайта разработчиков, речь о котором пойдет ниже). Правила остались все те же: чтобы забить гол, нужно выстрелить мячом по воротам противника, минуя робота-вратаря, а чтобы выбить и забрать мяч у противника, достаточно легкого соприкосновения состязующихся кораблей. Приятная вещь для ярых фанатов NFS: Underground, которые уже просто не видят смысла своего существования без нитро-ускорителя — эта фишка здесь рулит в полную силу.

В режиме додж-болл за каждой командой — а их может быть от двух до четырех — свой мяч, и она должна доставить его в нейтральные ворота. Кстати, любопытно, что зона ворот противника окрашена в ваш цвет (если играют две команды), так что не перепутайте.

Регистрация игрока проходит через клиент, что значительно экономит время.

Да, и если кто-нибудь найдет в интернете экзешник Uniball server'a, не поленитесь и пришлите мне URL, буду очень признателен.

Официальный сайт игры: <http://www.uniball-central.com>.

Вывод

А-а-а... Пожалуй, не всем эти игры придутся по вкусу... Среди этих «не всех» в первую очередь — обладатели локвали, или эти странные игрушки наверняка придутся, когда, наигравшись с друзьями в UT2004, Q3 и прочие гиганты мультимедийного жанра, захочется чего-то нового, интересного. Незачем бежать в лоток за диском, аркады — вот альтернатива.

А если есть Интернет (желательно unlimited, call-back или выделенка), то это просто лучшая замена браузерных онлайн-игр. Если по какой-либо теме у вас возникли вопросы — пишите, всегда буду рад ответить.

Байдарочный коллектив

Регата имени Ранда

Зачин

В Игрограде царил переполох. Ржавый рупор на главной площади вещал. С учетом того, что он заработал впервые в истории города, причивы паники среди населения были ясны. Под столбом, на котором висело чудо иноземной техники, разрасталась немалая толпа зевак. А когда жители стольного града сквозь скрип и треск старого динамика услышали, что именно объявлял громкоговоритель, они исполнились еще больше: «Внимание, внимание! С двадцать четвертого июля этого года сего тысячелетия по реке Десна стартует Великая регата по маршруту Чернигов — Штаб-квартира ДЗВР. Главным призом соревнования будет вакантное кресло шефа ДЗВР, которое после ухода Ранда свободны и поныне. На участие в регате подало заявки всего 5 экипажей, которые уже в данный момент снаряжают свои транспортные средства близ АО «Дракон и КПЗ». Итак, в гонке участвуют:

Lucky. Пиратское судно, обшитый со всех сторон бронезаплатами, за которыми уже практически не видно его изначальных бортов. Экипаж: Кот Матроскиш и Легионер Швидт-Крузенштерн, новички в гребном деле, но уверенные в своей непобедимости.

Black Corsair. Пиратское судно, утнанное у капитана Флинта вместе с попутцем и ящиком Цезельского Рома еще в 16 веке, передаваемое по наследству из поколения в поколение. Экипаж: Эрнест Х и Морской Волк — потомки великого пирата, с блеском в глазах, пламенем в сердце и алкоголем в крови.

«ПраАктивный ПраКазник». Небольшое суденышко, славящееся своими неожиданными исчезновениями в предвечном тумане, не менее неожиданными появлениями за кормой противника. Экипаж: Рыжий Бэтмен и Синий Ящер — самая молодая, но и самая амбициозная команда, готовая заполучить победу любой ценой.

«Пьяный ОРК». Новейшая модель календорского Джаттернаута, с откидным верхом, обшитыми мехом бортами, вместительным багжником и фигурой русалки на хромированном носу. Экипаж: Орк-воин, Орк-шаман, Наташа — включает одного опытного мореплавателя и двоих новичков с хорошими задатками в гребном деле.

«Сталь». Легкая, быстрая и маневренная байдарка с подозрительными буквами «ПА» на бортах, вторых замазанных черной краской. Экипаж: Загребаящая, Выгребаящая и Отдыхающий, отличается превалярованием лиц женского пола в своем составе. Кроме того, судя по хитрым рокам, они определенно что-то скрывают.

Спешите видеть и делайте ставки господа, делайте ставки!

Зантересованные слушатели нестройной цепочкой потянулись к указанному месту, чтобы собственными глазами увидеть сборы участников. Но в пункте назначения их постигло разочарование — там никого не было. Лишь одинокие плоскобобы и выдавленные тюбики клея, забытые посреди полянки, свидетельствовали о титанической работе по упаковке кораблей в компактные рюкзаки. Экипажи уже успели собрать вещи и отправиться на старт в другой город, чтобы через несколько дней вернуться обратно к ДЗВР. Регата началась.

24.07.2004

Погода по прибытию выдалась на редкость удачной, и участники соревнования немедленно принялись спускать свои плавсредства на воду, шокируя аборигенов Чернигова своим экзотическим видом. После долгих и скучных позтозков продолговатых, ремнаборов и личных вещей участники приготовились к старту.

— Итак, мы начинаем прямую трансляцию с регаты эпохального значения, ведь по ее результатам будет выбран новый шеф

ДЗВР, и в Истории Игрограда откроется новая глава. Вести трансляцию буду я, АнтДро... аргх... (топор, воткнувшийся в голову комментатора, помешал закончить ему реплику).

— Не мешай Наташе, она должна сосредоточиться!

— Администрация приносит свои извинения. В связи с техническими проблемами комментировать соревнования будут младший сотрудник ДЗВР Тесса.

— И вот до старта остались считанные секунды. Три, два, один... Судья дает сигнал, и регата началась!

По установленному регламенту байдарки одна за одной выходят на воду, и, сравнявшись, лнут нух в нух. Но что это? Какая досада! Регата, стремительно начавшись, рискует также стремительно завершиться. Двое участников, только успев набрать скорость, начинают идти ко дну! Экипажи «Стали» и «ПраКазника» не успевают вычерпывать воду, которая начала неожиданно протекать сквозь незамеченные ранее щели в днище. Команды, дабы регата состоялась и прошла честно, молниеносно принимают решение причалить к берегу, чтобы экипажи тонущих кораблей зажать пробойны и после этого продолжить соревнования. Все участники «сушат весла» и начинают раскладывать лагерь, готовят еду. Запах каши «Артек» на бульоне из кубиков с консервированными сардинами доходит аж до комментаторской кабинки. Ну что ж, приостановим на время комментарии, дабы наши участники могли спокойно пообедать.

24-27.07.04

Пока «Сталь» и «ПраКазник» находились на капремонте, остальные участники регаты сговорились и решили сходить в город, от которого, собственно, отплыли всего-то на несколько километров. Поэтому, собравшись неболь-

Фото 1

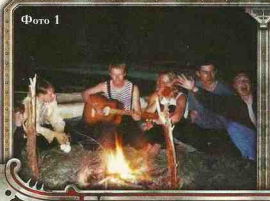


Фото 2



Фото 3



шой группой, они три дня подряд гуляли по живописным улицам, посещая кинотеатры, бары и любимый «Макдоналдс». Но всему хорошему приходит конец, пора бы и о регате вспомнить.

— Итак, мы продолжаем наш прямой репортаж. За прошедшие три дня протекающие плавствования были приведены в более приличный вид, хотя кое-где все же текли, но отчаянный экипаж и не думал отказываться от участия. И вот, изрядно подкрепившись манной кашей с сахаром и сливочным повидлом, они продолжили путь. Ура!!! Наконец-то у нас образовался лидер — экипаж «Стали» отчаянно вырвался вперед и никому не дает себя обогнать, даже команда «Пьяного ОРКА», которая идет с ними почти вровень, не может их обойти. Позади них практически незаметными пятнышками плывут остальные. Третье место, судя по всему, занимает «Black Corsair». В хвосте плетутся «Lucky» и «ПрАказник»... Но вот к концу подходит пятидесятая минута регаты, и судья объявляет передышку. Лидеры по-джентельменски дожидаясь отставших, стыкуясь плавствования и отдыхают. Кто-то, закинув ноги на нос корабля, читает книгу, кто то утоляет жажду, кто-то общается. Байдарка «Пьяный ОРК» ведет спекулянтскую торговлю допингом, прудомостительно запакованным в фантик из-под аскорбинки, вынимаем его на воду. Команда «Стали» смотрит в карту и пытается понять, куда плыть дальше. В общем, всем весело...

Солнце заходило за горизонт, команды решили искать место для стоянки. Нормальное место нашлось лишь одно — пляж Санатория, там и остановились. Водные запасы у всех экипажей практически иссякли, поэтому в Санаторий была собрана экспедиция с целью найти источник. И вот уже спустя несколько минут группа людей побрела по тропинке с огромным кульком, заполненным пустой тарой. Водопой был найден очень быстро, в виде крана у вахтерши одного из корпусов. Конечно, вода была сырой и отдавала хлоркой, но на измученных каждой гребцов это нисколько не повлияло, и они уже хотели напиться, как вдруг нашли более приятную вещь, чем вода — пивной бар...

Хозяин в этот день был просто в восторге, ибо никогда еще у него не заказывали столько пива за раз, а когда мы в третий раз пришли за добавкой, он просто рассмеялся и сказал, чтобы мы заехали почаще. Слегка пошатываясь, гонцы вернулись с водой и изрядным количеством местного пива. По приходу они застали ужинающего Эрнеста Х. Являясь большим поклонником китайской традиции, он сидел на коленях и употреблял китайскими палочками макароны с тушенкой. Особенно весело смотрелась его миска, которая очень смахивала на собачью.

Подкрепившись едой и пивом, экипажи задумались учиться спать. Некоторые, правда, изъявляли желание сходить на местную дискотеку, но пока они одевались, та, в свою очередь, поспешила закрыться. Смертельно обиженные таким поворотом обстоятельств, участники вернулись назад и попытались уснуть.

28-30.07.04

Снова мы с вами наблюдаем за продвижением регаты. Как ни странно, но команды снова идут практически борт к борту, такое чувство, что они решили прийти к финишу вместе. Никто никого не обгоняет, но никто и не отстает. Периодически экипажи даже подплывают друг к другу и загадывают друг другу загадки. Но что это? Прямо по курсу что-то странное, слышен сильный шум воды. Команды нервничают и настороженно прислушиваются. В экипажах начинается паника, кто то кричит: «ЭТО ВОДОПАД!!!», кто-то возражает: «НЕТ, ЭТО ПОРОГ!!!». Боясь, что второе для них более опасно, чем первое, ибо водопадом на Десне, к сожалению, нет (впрочем, как и порогов ☹). И тут они увидели эту огромную, серую и безжалостную стену воды...

Это был первый дождливый день. Несмотря на коварную атаку дождя, команды не растерялись и, быстро причалив к берегу,

стали искать место стоянки. Оно было найдено в рекордно короткие сроки, и команды поспешно выптаили свои плавствования из воды. Разложив лагерь и наскоро попросав шмотки в палатки, участники занялись костром. Но пока они это делали, дождь закончился (так же неожиданно, как и начался), поэтому команды со спокойной душой занялись приготовлением аппетитного риса и все тех же консервированных сардин. Скудный вечер разбавило предложение ОРКА-воина дерзнуть чайку. На том и порешили. Как всегда, были посланы гонцы в ближайший поселок за чаем, а оставшиеся готовили ужин. Когда первые вернулись, все было готово, поэтому чайную церемонию откладывать надолго не стали. Чай был орский, из бумажки, и по старой традиции пился небольшими дозами и закусывался огурчиками. В общем, посидела в тот вечер экипаж неплохо ☺.

01.08-03.08.04



Вы снова с вами, на июльской морской регате. Последнее дни даются экипажам очень тяжело. Постоянные дожди, порывистый ветер и сильные волны плохо сказываются на проходимости. Суда просто заливают со всех сторон, но, судя по всему, никто из участников не хочет сдаваться. Даже плачевно известная «Сталь», несмотря на сильное протекание, стремительно идет к финишу, хотя каждые десять минут им приходится выходить на берег и выливать воду из своей байдарки. Экипажи все чаще и чаще разговаривают чаем, и уже настолько наловчились, что делают это, не вылезая из байдарок.

Последняя ночь прошла очень странно. Вначале все было как обычно. Стоянка, ужин, палатки, чай, но около трех ночи практически все были извлечены из своих теплых спальных (кроме Натальи и Гребущей, — они остались спать). Когда экипажи были собраны, Отдыхающий и ОРК-Вои сказали, что все участники держались мужественно и готовы к «посвящению пламенем дракона». Они согласились без размышлений, тогда отдыхающий сказал, что посвящение проходит на другой стороне реки. ОРК-Вои добровольно вызвался изобразить Харона-перевозчика. Задача остальных была проста: развести костер на той стороне и сложить поленицу, причем все за один час, далее экипажи должны были спрятаться и ждать прибытия ОРКА-Вои и Отдыхающего...

Приблизительно полтора часа спустя команды вернулись, как ни странно, все в здравом уме, но почему-то с обожженными кончиками пальцев. Также являлось странным то, что всю ночь они говорили исключительно о животных...

— И вот настал тот долгожданный день, дамы и господа. Сегодня наша регата подойдет к концу. К нашему величайшему сожалению, байдарка «Сталь» не сможет самостоятельно дойти до финиша. Их экипаж, осознав, что отстает, решил сделать из своей байдарки подводную лодку. Погружение прошло удачно, а вот всплытие они явно не отработывали. Остатки их байдарки в разобранном виде транспортировали остальные участники. Экипаж «Стали» продолжает гонку плываю. Но мы отдалились от темы, а тем временем команды приближаются к финишу. На пути экипажей — сильный шторм, но они продолжают регату, несмотря на то, что все промокли. Еще один поворот, и они выйдут на финишную прямую и... но что же это, они идут борт к борту, лидера среди них нет. Все идет равномерно, никто не может вырваться вперед! Вот уже финиш и... ЕСТЬ!!! Бей!!! Все закончилось, все позади, они прошли это испытание одновременно!!! На берегу гребцов встречают болельщики с цветами, шампанским и конфетами!!! Девушки вопят от восторга!!!

Ну что ж, на этом я хочу закончить этот репортаж. Напомним, что спонсором июльской регаты был АО «Дракон и КПЗ», которому весь MiKPortal выражает огромную благодарность. С вами была Тесса, до новых встреч.

¹ См. монографию проф. Перцова Д. В. «Культы лесных духов и тотемных животных в культуре примитивных племен».

² Хм. Двенадцать шефов ДЗВР? Не уверена, что я это переживу. Хотя... Был же исторический прецедент, Совет Двенадцати в Венесуэльской республике, очень эффективный правящий орган получился... — Прм. мара.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Чистильщик

Неисповедимы пути геймера. Иногда случается так, что в момент полнейшего игрового зстоята удается познакомиться с человеком, который сразу же поднимает настроение и дарит оптимизм. И это, заметьте, не девушка красоты необыкновенной, подмигивающая автору, а вполне солидный мужчина, согласившийся рассказать нам о новой игре, созданной в жанре *Horror FPS*.

Так, нервных прошу не читать, девушек — перестать подмигивать и зажиматься, детей уложить спать. Знакомьтесь: **Алексей Гельман aka Velmar**, автор сценария всего того кошмара, который нам предстоит пережить в виртуальной реальности уже в конце нынешнего года. Такого человека, согласитесь, грех не допросить с пристрастием (пусть теперь сам помучается, если придумал «Чистильщика» ☹).

Мой компьютер игровой («Мик»): Алексей, расскажите, пожалуйста, о студии «Орион». Когда зародился проект, где, что компания создавала «до того, как...»?

Алексей Гельман (А.Г.): Компания была основана в мае 2003 года в российском городе Воронеже, а «Чистильщик» — ее дебютный проект. Большинство наших сотрудников работали в других фирмах-разработчиках компьютерных игр. А потом мы решили собраться вместе и создать «Орион». Всю команду можно назвать достаточно профессиональной. Кроме игр, у нас есть и второе направление — настройка офисного и бухгалтерского программного обеспечения, на этом занимаются совсем другие люди.

«Мик»: Бухгалтерское обеспечение и помощь офисам, конечно, нужны и важны, но «Чистильщик» — санитар улиц, интересует нас в первую очередь. Кто он? Ведь весь сюжет игры, как я понял из названия, закручен именно вокруг него.

А.Г.: Все случается в не очень далеком будущем. На нашей планете происходит кардинальные перемены не в самую лучшую сторону. Люди, поддавшись внушению и своим мечтам о светлых перспективах и нахождении абсолютной истины, идут за любым, кто дает надежду. Но остаются и те, кто не хочет попасть под чуждое влияние. Они имеют собственные убеждения и смекалку для того, чтобы их отстаивать. Именно таков и наш герой Стивен.



Он — простой человек не самой простой судьбы. Однажды он вынужден был отправиться на поиски своей бывшей подруги. Дело в том, что девушка Лини сообщила ему о том, что собирается продать душу организации под названием Церковь Нового Рассвета. ЦНР — крайняя иерархичная церковная организация (напоминающая орден иезуитов), в которой практикуемой религией является заретушированное подобие сатанизма.

Одновременно с началом поисков Лини (так зовут исчезнувшую подругу) подле дома главы ЦНР — Алекса Хаксли — начинаются беспорядки. Вот Стивену и предстоит разузнать, что за чертовщину творит организация Церкви Нового Рассвета, а потом наказать виновных (если получится).

«Мик»: Сразу же возникает вопрос. Вы действительно считаете, что могут появиться организации религиозного направления, имеющие настолько существенное и пагубное влияние на человечество, или такая завязка сюжета — просто полет фантазии?

А.Г.: Я не считаю, они уже есть. И део тут не в полете фантазии. Вспомните, например, «Аум Смиринк», секту сайентологов и некоторые другие (всех и не перечислять).

«Мик»: Да, против фактов не поспоришь. Но давайте не будем о грустном. Лучше поговорим о Стивене-Чистильщике. Если исходить из сказанного, именно он должен навести порядок в огулом мире будущего. Не голыми руками, конечно же. Чем вы собираетесь его вооружить?

А.Г.: Всего оружия будет 24 вида, большинство основаны на реально существующих видах оружия, какими они, вероятно, будут в 2025 году. Примером таковых могут служить штормовая винтовка АК-117, пистолет-пулемет МР6, штормовой дробовик SAW-S-M. Остальное оружие является фантастическим (примеры — лазерная винтовка, высокоскоростная плазменная установка) или вообще мистическими (Повелитель душ, Немезида, Рука судьбы).

«Мик»: Ага! Вот это очень интересно. Получается, что герой будет сражаться не только оружием, вполне осязаемым материально, но и с помощью магии? Насколько вообще магия присутствует в игре?

А.Г.: Магия планируется, но не в классическом смысле слова, когда для заклинаний требуется меморай (простите, AD&D пошло) или мана, а в смысле техномагии и мистических артефактов, которые будут оказывать влияние на геймплей.

«Мик»: Это следует понимать так, что и артефакты будут?

А.Г.: Будут, и выдаются они, заметьте, не за красивые глаза, а в результате методичного обследования уровней. Кстати, даже среди артефактов есть самый артефактивный артефакт (простите за тавтологию). А всего артефактов пять. Если удастся собрать все, то результат превзойдет самые смелые ожидания.

«Мик»: По Сети ходят слухи, да и на нашем сайте написано, что геймплей будет «старым и проверенным». Поясните, пожалуйста, что это значит.



А.Г.: Старый и проверенный геймплей в 3D-action'e — это геймплей Wolfenstein, Doom, Quake, Return to Castle Wolfenstein и так далее, ряд можно продолжать еще долго. Мы одобрили отряд монстров и поиски карточек и секретов юмором и стебом. Досталось от нас онлайнным дневникам, корпорациям и, естественно, главному герою. Ему — больше всего ☹.

«МикК»: Бедный Йорик (пис, Стивен) ☹. Кстати, о юморе. Читала где-то, что игра действительно будет богата приколами. Говорят даже, что многие шутки бы почерпнули из реальной жизни. Это правда?

А.Г.: Да, посмеяться будет над чем ☹. Мы даже подумывали сделать бонус-уровень, где игроку пришлось бы прыгать по островкам суши, да так, чтобы не замочить ноги. Эта идея действительно взята из реальной жизни, так как после дождя в наш офис надо было допрыгивать по островкам не затопленной земли, либо плавать.

Правда, потом мы отказались от этой идеи, так как никто из сотрудников не смог добраться до офиса, не замочив ног. Мы решили, что это будет излишне сложно ☹.

Но забавных фраз в игре будет множество, это факт. Я одно время коллекционировал перлы своих коллег, правда, потом пришлось бросить — не успевал записывать.

«МикК»: Но не все же в жизни Чистильщика весело? Бывают у него и огорчения. Такой жанр, как *Horror FPS*, вероятно, был выбран не случайно. Почему вы решили обратиться именно к нему?

А.Г.: В нашей компании собрались горячие поклонники жанра 3D-action, движок уже был написан, и мы решили не искушать судьбу, а сделать игру, в которую нам самим бы нравилось играть. А что касается *Horror*... Этот жанр не слишком распространен среди *FPS*, а, следовательно, и конкуренция не очень жесткая.

«МикК»: Традиционно весь ужас в игре начинается тогда, когда геймер сталкивается с различными монстрами совершенно ужасного вида. А как обстоят дела с монстрами в «Чистильщике»? Известно, что в игре присутствует пять категорий ужасных существ. Каким будет их интеллект?

А.Г.: Если быть точным, то архетипов искусственного интеллекта немного больше, чем пять. К примеру, ИскИн ученого отличается от ИскИна рабочего, а ИскИн спецназовца — от ИскИна полицейского. Касательно продвинутости ИскИна я могу сказать, что противники будут вести себя вполне адекватно, то есть стрейфиться, прятаться за ящики, приседать, когда надо, и выкуривать игрока из маленьких комнат гранатами. В целом же монстры — изюминка игры. Их достаточно много, и они разнообразные. Начиная от обычных зомби-бомжей и не совсем обычных зомби-проститутки и заканчивая топ-менеджментом компании «Бафром и Ко». Но это уже секрет.

«МикК»: Ну раз секрет, то больше допытываться не стану. Тогда расскажите об ирровых мирах «Чистильщика».

А.Г.: Пожалуйста. Эти миры — городские трущобы, в которых грязно, сыро и вообще противно; чистилище (некогда развитый мир, но ныне падший); горы Перу (тут ясно, зелено, свежо, кактусы и лианы ☹); пирамиды ацтеков (темно); военные базы (вы их уже видели столько раз в разных фильмах и играх, что описывать не имеет смысла); лаборатории и, разумеется, ад (а вот это описывать не буду, а то потеряете интерес ☹).

«МикК»: С мирами, пожалуй, все ясно и весьма интригующе. А как музыка будет сопровождать игрока, и насколько она соответствует жанру?

А.Г.: Несколько треков сейчас выложено на сайте, но это не более чем скетч будущего музыкального сопровождения. Основную массу составят этнические и техно-эмбиенты, но встретятся и индустриал темы, а-ля Ministry или Nine Inch Nails. Мы думаем, что музыка будет вполне соответствовать атмосфере.

«МикК»: Не сомневаюсь, что «Чистильщик» порадует геймеров мультимедием. А какие режимы игры будут доступны?

А.Г.: Пока будет доступен только Deathmatch, но, возможно, мы разнообразим игровые режимы по мере выхода патчей.

«МикК»: Ну и напоследок несколько вопросов технического характера. Во-первых, хотелось бы узнать о том, на каком движке создается «Чистильщик», и каковы его особенности.

А.Г.: Движок создал один человек — Николай Худенцов, наш директор, а по совместительству главный программист. Этот движок используется в игре «Пограничье», которая пока не вышла. Для нашего проекта он был оптимизирован, и теперь поддерживает шейдеры второй версии, *polybump*, тени от многих источников света и прочие современные навороты.

Весь список особенностей движка таков:
✓ поддержка *DirectX 9*;
✓ поддержка текстурных и вертексных шейдеров (версии 1.1, 1.4 и 2.0);

✓ около 300 000 полигонов в кадре;
✓ от 5 до 7 тысяч полигонов на персонаж;
✓ до 16 персонажей на экране;
✓ реалистичные тени от нескольких источников света;
✓ *Bump mapping* with specular;
✓ самозатенение персонажей;



✓ линейная анимация;
✓ анимация движений с использованием технологии *Motion Capture*;

✓ реалистичная вода;
✓ зеркальные поверхности;
✓ объемный туман произвольной формы;
✓ динамическое освещение;
✓ постобработка изображения (*glow*-эффекты, эффекты искажения пространства, горячий воздух, стекло);
✓ продвинутая система *Radiosity*;
✓ использование метода *Radiosity*;
✓ кубические текстуры для отражений;
✓ продвинутый *AI*;
✓ реалистичная физика;
✓ использование технологии *Ragdoll*;
✓ поддержка трехмерного позиционирования звука и технологии *EAX*.

«МикК»: И почти последний по порядку, но не по значимости вопрос: насколько игра требовательна к системе?

А.Г.: AMD Athlon XP 2000+/512 Ram/GeForce Ti-4200 и выше (чтобы все красоты увидеть)/Creative Audigy (чтобы услышать настоящий объемный звук). Вышеперечисленное — оптимальная конфигурация для нормальной работы.

«МикК»: Что бы Вы могли пожелать украинским геймерам, ожидающим эту игру?

А.Г.: Удачи, денег побольше или хотя бы столько, чтобы хватило на покупку пары заветных дисков ☹, и здоровья, чтобы пережить от игры отравления. Пожалуйста, все ☹.

«МикК»: И что ж, спасибо Вам за подробный рассказ и добрые слова. Будем с нетерпением ждать осени и появления «Чистильщика». А студия «Орион» хочет пожелать творческих успехов и вдохновения на радость всем нам.

Yar. K

Хроника пикирующей утки,
или Как в Сети рождаются сенсации

Летать утки...

Приблизительно в начале июня на известных сетевых форумах появилась непроверенная (недопроверенная) информация, взятая с одного относительно молодого рунетовского сайта о железе. В чем фишка, спросите вы? В недокументированной возможности Главного Мелкомяткого Детьца. Да-да. Этой самой Винды.

Автор материала утверждал, что начиная с версии Windows 98SE, в коде системы появилась функция оптимизации работы с медленными процессорами. Но по дефолту она выключена! А обещанный прирост скорости работы процессора при включении этой функции расписывался от 20% до 170%! Также подчеркивалось, что от нас, простых юзеров, это скрывают, так как с выключенной опцией нам еще долго не понадобится бы отставать новыми процессорами.

Так как же вообще такие слухи возникли, и на какой почве? Мелкомяткого упоминал некоего уволенного сотрудника, который в отместку, шепотом, про эту главную буржуинскую тайну кому-то рассказал... Очень правдоподобно.

В качестве аналитической части и обоснования предлагалась стройная концепция следующего содержания. Основываясь на «штампованном» мнении о тормозности продуктов нетвердой оконной серии, утверждалось, что начиная с Форточек 98SE, система странно потребляла ресурсы — и на 486-ом, и на P1-1000 МГц все тормозило, хотя и в разной степени. И это несмотря на более чем десятикратную разницу по частотам у этих процес-

соров. Продолжая истязания собственной памяти, авторы сенсационных разоблачений заявляли, что в 90-е годы было популярно движение любителей писания демок (небольших программ, написанных на ассемблере, суть которых сводилась к тому, что надо было как можно более красиво, сочно и красочно продемонстрировать возможности компьютера — графику, музыку, эффекты). Ограничен был только размер такой программы — до 64 Кб. Авторы соревновались между собой, собирая каждый год на ежегодный конкурс. Так вот, нашлись кто-то, кто еще помнит, как в те жалкие килобайты влезали красоты, сравнимые с современными играми. То есть для конечного пользователя это все чудо было доступно и на 486-х процессорах. Соответственно, сегодня Windows XP (обеих версий — и Pro, и Home) по сути представляет собой не такое уж и тяжелое приложение, ввиду чего может одинаково шустро работать и на Celeron 1.2 ГГц, и на последнем Pentium 4. Это в теории. Однако на практике такого не происходит, и рано или поздно мысли об апгрейде начинают вызывать даже у самых крепких и морально устойчивых пользователей.

Автор концепции очень тонко связал новые, хорошо забытые и вовремя всплывшие факты с набившей многим оскомину историей про CPUID, когда операционная система должна считывать серийный номер процессора. И это якобы для того, чтобы положить конец сладкой жизни распространителей пиратского ПО. И вот, генерируется простой и безжалостный вывод — CPUID определяет тип процессора и передает его системе. И в случае измешенной навороченности прода (ну есть крутые компы у нас в стране!) операционная система начинает его искусственно притормаживать. И все счастливы!

люди покупают новые, более мощные процессоры, а Microsoft пишет более «тяжелые» операционки, и цикл повторяется...

Так вот, смелые исследователи переходят к практической части восстановления справедливости и производительности. Догоним и перегоним! Метод для отключения идентификации CPUID (рис. 1) вроде бы найден. Подходит исключительно для Windows XP Professional или Home Edition. В этих одноплатформенных бизнес-программисты предусмотрели «заводскую» функцию отключения идентификации процессора. Зачем? Наверное, говорит автор, для проведения собственных тестов или еще чего. Ну мало ли, чем они там могут заниматься.

Ход протоко

Собственно, сам алгоритм поисков истинно прост. Даже слишком. Чтобы отключить проверку CPUID, надо в самом начале установки Windows (куда система загрузится с компакт-диска) нажать F5. Появится менюшка с типами процессоров, где нужно выбрать пункт i486 и с легким сердцем продолжать установку (что подтверждают скриншотом, рис. 2). При установке необходимо убедиться в том, что опция «Оформление» ставится на чистый отформатированный (очень мило!!) раздел — иначе не работает. Ставите, мол, все таким образом, и теперь ваша Windows XP уверена (а для кого и уверено), что процессор у вас — ровесник пугача, соответственно, тормозить его не надо, а совсем наоборот — следует товарищу помочь.

Таким образом, приведя конфигурацию тестового ПК, авторы сенсации утверждают, что им удалось получить качественно лучшие результаты в тестах 3DMark 2001SE и 3DMark 2003 (рис. 3, 4, 5). Тесты для конкретных игр при этом обещают подать на-гора чуть позднее. В общем, такого дешевого разгона мир еще не знал. Напоследок высказывает-

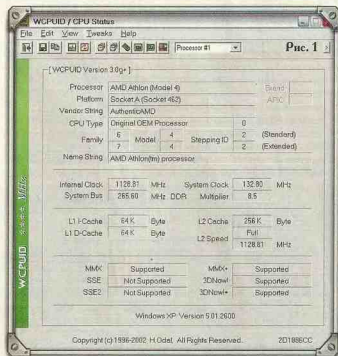


Рис. 1

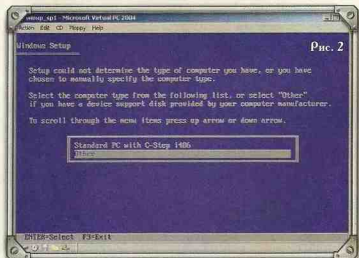
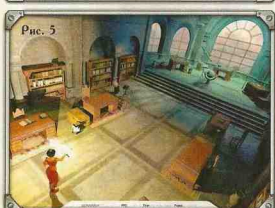
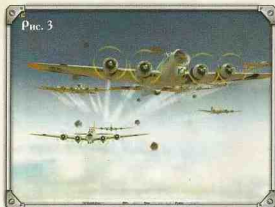


Рис. 2



рикальваться. Все новыми подробностями оброста эта очень привлекательная, но все равно потенциальная утка. Постоянно кто-то кричал (писал **БОЛЬШИМИ** буквами), что у него все пошло с а-а-агрознейшим приростом. А у кого-то просто ничего не получалось. Энтузиасты таким приводили примеры про... нестандартное расположение рук и лень современных изюверей. Примером более-менее скептического подхода были высказывания о том, что если долго-долго систему не совсем корректно эксплуатировать, а потом переустановить, то действительно, прирост производительности получится ощутимым (однозначно. — *Прим. ред.*), как впрочем, и при любой переустановке, особенно учитывая необходимые форматирования.

Новости шли постоянным потоком: одни заметили, что на скрипчоте систему ставили через Virtual PC (рис. 2), и продвигали все таким же образом; другие собирали на стенде машину, идентичную той, которую тестировали авторы. Но постоянной позитивной или негативной статистики не было — кто-то умело подливал масла в огонь. Появлялись утверждения о том, что подобная схема работает только с процессорами от АМД (рис. 6), только в определенных условиях, только при специфических (бракованных?) материнках, только на старых модификациях компов, только в вечернее время и при верном расположении звезд и т.д. Не охваченные переустановкой люди задавали резонные вопросы о поддержке инструкций типа MMX, SSE и т.д., но мало кто мог толком на это ответить. Но все более-менее сходилось в одном (особенно ни за что пострадавшие) — систему надо бакапить, а после переустановки в новом стиле автоматически отключается ACPI (а может, без него система шустрее работает — тут же заметили особо внимательные). Как ни крути, а пиццей для умов все были загружены по самое некуда, и более вялые споры продолжают по сей день.

Да, к чему вся эта для кого-то веселая, а для кого-то и не очень история. Просто хочется подвести некоторые итоги сего «действия»:

- ✓ наблюдалось гигантское количество посещений и раскрутка молодого железяного сайта;
- ✓ увеличение посещений, постингов на всех железяных форумах и сайтах;
- ✓ увеличение трафика по скачиванию и объемам закупок компакт-дисков (для тех, кто после

переустановки или двух недосчитался нужных программ и драйверов, — всяко бывает);

- ✓ поднялось количество скачиваемых «старых и неисправленных» сервис-паков Винды. Однако из истории следует сделать и пару очень важных выводов:
- ✓ не все пользователи в Сети и ресурсы в ней же дают дельные советы, соответственно, не всем стоит доверять;
- ✓ собственный компьютер должен становиться полигоном для испытаний в последнюю очередь;
- ✓ ну, если очень хочется — то бакапить, бакапить и еще раз перебакапить;
- ✓ бесплатный сыр в железе бывает, но это железо — почти всегда мышеловка;
- ✓ не ввязывайтесь в компьютерные приключения, если не знаете, как потом все вернуть на крути своя.

В заключение скажу, что если бы подобная история появилась 1 апреля, то ее немедленно отнесли бы к заведомым приколам и еще посмеялись над тем, как нас хотели провести. А тут вдруг широкие массы ринулись пробовать, причем на своих собственных компьютерах, не обращая внимания на возможные опасности и трудности. Нет, я не специалист, и не спору — у кого-то вся эта история могла добавить некий прирост производительности, но никто точно не знал, сколько и какой ценой. И при этом с упорством, достойным лучшего применения, форматировали и переустанавливали, устанавливали и реформатировали... Неужели даже 20% производительности, и доказательства нечистоплотности фирмы-производителя, полученные именно сегодня, важнее стабильной работы? Или просто народ привык быть обманутым? Удивилось я...

Да, если кто-то добился стабильных результатов — милости просим высказаться, так как в Сети позитивные результаты описывали почему-то только анонимно. А так, всем успехов, берегите свои машины от советчиков с добрыми намерениями. Пусть лучше мостят дороги. Сами знаете куда...

са личное мнение автора о том, что уж теперь-то Microsoft быстро залатает эту дыру, выпустив какой-нибудь скрытый патч, что-то вроде того, что P5 останется, а толку — никакого, да еще и хуже будет. (Вот и сервис-пак №2 для XP подогнали... или авторы подгадали к его выходу с этим исследованием...) Так что, рекомендуют «исследователям», нужно срочно загнаться старыми сервис-паками с компактос или из Инета и не апдейтиться, если уж вы захотите использовать вышеописанный метод.

Буря в стакане

Так и поднялась эта буря. Не знаю в стакане ли воды, но стаканы точно какое-то участие принимали — на трезвую голову такое не придумаешь. Естественно, форумы (правда, в основном русские) тут же захлестнула волна желающих высказаться, поругаться, протестировать, опровергнуть, добавить паники или просто по-



ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2004 !

реальность фантастики

СЕНТЯБРЬ 2004



АЛАН КУБАТИЕВ
ТРУДИ КАНАВАН
АЛЕКСАНДР ГРОМОВ
КИРИЛЛ БЕНЕДИКТОВ

ЧИТАЙТЕ ЛУЧШЕЕ!

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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

