

Мой Компьютер
Игровой

49

159

6

2004

ноябрь

Еженедельник



HALF-LIFE 2

стр.10

стр.18

XR

xr and rally

ПЕРЛ
ХАРБОР

стр.20

ARENA
WARS

стр.14

Подписной индекс 22307

Грай у свою гру!
Слухай свою музику!
**Передплати
свій МiК!**

На річних передплатників "МiК"

чекають музичні призи
від компанії GEMBIRD
www.gembird.com.ua



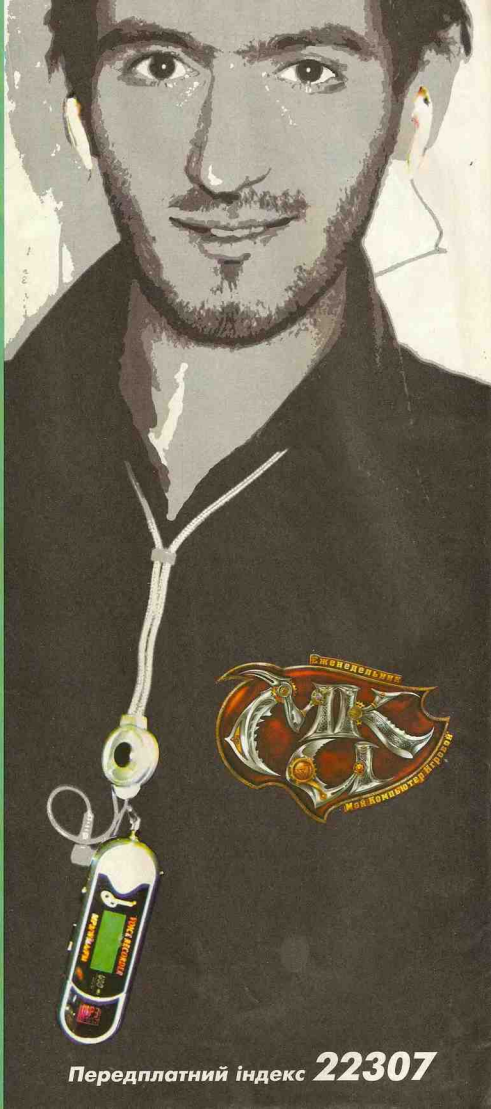
MP3 - плеєри

**Годинники F-WATCH
з вбудованим MP3**



**Та суперприз -
ДОМАШНІЙ КІНОТЕАТР**

**"МiК" -
всі ноти ігрового
світу!**



Передплатний індекс **22307**

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

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

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн, 9 месяцев — 59.77 грн, 12 месяцев — 79.86 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.pochta.kiev.ua, www.litiz-poch.com.ua, www.kos.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ГРУДНІ 2004



- 1-й ПРИЗ — модем OMNI 56k MIDI
- 2-й ПРИЗИ — SoundCard ESS Maestro-2
- 3-й ПРИЗИ — Интернет-картки 1x1



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

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

Список статей

\$Vanger\$

X², стр. 8-9

Tom/Doc/KERTIS, Александр GLUKK

Half-Life 2, стр. 10-13

Tom/DOC/Kertis & Кирилл ТАЛЕР

«Звездные волки», стр. 10-12

Алексей ТУР

Arena Wars, стр. 14-16

Shrike

XR, стр. 18-19

Kirov

«Перл-Харбор», стр. 20-21

SebastoKrat0rIII и его шесть стилей

University, стр. 22-23

Георгий САНДУЛ aka Жорик

Medieval Lords, стр. 24

Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik

Lineage II, стр. 25-27

Иван МАЛАМЕН

Видяшки-скромняшки, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

«К-Д Лаб» заводит новых друзей

Студия KDV Games, которая, как большинство из вас знает, является дочерним предприятием известной калининградской компании «К-Д Лаб», хорошо знакомой нашим геймерам по играм «Вантеры», «Самогонки», «Периметр» и



другим, объявила о подписании издательского соглашения с британской компанией Codemasters. Эта компания должна выступить издателем первого проекта KDV Games. К сожалению, о самой игре на сегодняшний день известно очень мало. Игра будет относиться к жанру RTS/RPG и создается на основе движка Vista Engine — первой разработки KDV Games. Как вы, наверняка, помните, эта компания создавалась в первую очередь для «разработки технологий и производственных инструментов для создания компьютерных игр». На территории стран СНГ публишером безымянного пока проекта выступит компания IC. Будем надеяться, что новая игра порадует поклонников нестандартных проектов от «К-Д Лаб» и, конечно же, будем ждать более подробной информации.

КРИ 2005

Организаторы ежегодной Конференции Разработчиков компьютерных Игр наконец-то объявили дату

проведения очередного мероприятия. Итак, КРИ 2005 пройдет в Москве с первого по 3 апреля следующего года. «Уже знакомый



по прошлому году гостиничный комплекс «Космос» откроет свои двери для игровых разработчиков из России, ближнего и дальнего зарубежья, а также представителей прессы. КРИ 2005 позволит всем желающим встретиться с активными участниками самой креативной и интенсивно развивающейся отрасли индустрии развлечений, прослушать лекции, посвященные различным аспектам создания игровой продукции, принять участие в круглых столах и дискуссиях и представить свои работы на суд профессионалов. В рамках КРИ 2005 будут работать выставочные залы, где вы сможете встретить всех участников российской индустрии интерактивных развлечений, первыми увидеть новейшие отечественные игры, которые завоевуют хит-парады лишь спустя несколько лет, а также оценить перспективы развития отрасли. В завершение конференции 3 апреля состоится вручение КРИ Awards — первой и единственной на данный момент специализированной премии за достижения в области игровой индустрии в России». Подробную информацию о Конференции вы всегда сможете найти на официальном сайте мероприятия — <http://www.kricnf.ru>.

Золотой «Сталинград»

Компания IC объявила об уходе «на золото» военно-исторической стратегии «Сталинград», непосредственной разработкой которой занимается молодая студия DTF Games, созданная усилиями коллектива популярного российс-

кого игрового сайта The Daily Telegraph (<http://www.dtf.ru>). Как большинство из вас, наверняка, помнит, данный проект призван воссоздать один из самых важных и драматических периодов второй мировой войны. Действие игры разворачивается в период с середины июля 1942 по январь 1943 года. В рамках двух детально проработанных кампаний игроку предстоит сначала руководить наступлением частей германской армии на Сталинград и последующим захватом города, после чего, взяв на себя командование частями Красной Армии, освободить советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиться полного разгрома 6-й армии Вермахта. В отличие от других игр на данную тему, в «Сталинграде» каждая миссия построена с учетом исторических реалий и привязана к происходившим в ходе второй мировой событиям как по времени,



так и по месту. Кроме того, отдельные боевые задачи организованы таким образом, чтобы кампании в целом давали реальную

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

картину развития событий на театре военных действий в то время. Помимо исторически корректного сценария и карт, в «Сталинграде» игроков ждет более 150-ти типов юнитов, созданных в полном соответствии с существовавшими в реальности прототипами, а также несколько десятков уникальных исторических зданий, воссозданных по архивным фотографиям: сталинградский вокзал, элеватор, универмаг, Дом специалистов, завод «Красный Октябрь». Игра создана на движке популярной игры «Блицкриг», разработанном компанией Nival Interactive, так что в графическом плане «Сталинград» должен оправдать ожидания геймеров, да и все возможности технологии, которые мы могли видеть в «Блицкриге», будут доступны. Так что в самом ближайшем будущем поклонники исторических стратегий получат еще одну замечательную игрушку. По крайней мере, очень хочется верить, что первый проект DTF Games не разочарует игроков. «Сталинград» должен появиться в магазинах уже 3 декабря этого года. Ждем с нетерпением.

«Волкодав» от IC

Н е так давно мы писали о том, что начата разработка сразу трех игр по мотивам художественного фильма «Волкодав из рода Серых Псов», который, в свою очередь, снимается на основе популярного фантастического сериала Марины Семеновой «Волкодав». Те, кто следит за новостями игрового мира, уже знают, что разработкой одного из этих трех проектов — слешера «Волкодав: Кровавое братство» занимается компания «Акелла». Два же других находятся в ведении компании IC, и до сих пор о них ровным счетом ничего не было известно. И вот, на днях крупнейший российский паблшер решил открыть свои карты. Непосредственной разработкой первой игры занимается компания Gaijin Interactive, знакомая нашим геймерам по неслучайному удачному проекту «Бумер». Игра будет представлять собой 3D-action, с видом «от третьего лица», с массовыми баталиями, спецмиссиями, разнообразными ударами и специальными приемами, объединенными в многочисленные комбо, и множеством колоритных персонажей, каждый из которых будет обладать уникальными способностями.

Вторая игра разрабатывается луганской студией «Меридиан 93», недавно закончившей работу над исторической стратегией Alexander The Great. Их «Волкодав» будет представлять собой трехмерную экшен/RPG. «Содержание игры тесно переплетается с событиями фильма и позволяет пользователям лично принять участие в сюжетных перипетиях. Разнообразные задания и напряженная атмосфера не дадут скучать, а большое количество доступных персонажу предметов, артефактов, обширный арсенал оружия и возможность изучения магии сделают приключение в виртуальном мире «Волкодава из рода Серых Псов» по-настоящему интересным и насы-

щенным». Релиз обеих игр намечен на четвертый квартал 2005 года. Возможно, их выход будет приурочен к выходу фильма на большие экраны. Ну, что ж, сегодня мы уже с уверенностью можем сказать, что в самом ближайшем будущем нас ждет целый обвал игр, создаваемых по мотивам произведений русскоязычных фантастов. Будем надеяться, что эти игры не разочаруют поклонников отечественной фантастики, а напротив, привлекут новых читателей к этому замечательному жанру литературы.

Битва за ресурсы

Компания IC объявила о поступлении в продажу игры «Sudden Strike — Битва за ресурсы», непосредственной разработкой которой занималась студия Firelog. Как не трудно догадаться из названия, нас ждет новая стратегия в реальном времени от создателей легендарной



серии тактических RTS, известных в России под названием «Противостояние». «Впервые за всю историю серии игрокам предстоит не только командовать десятками юнитов, побеждать врага на протяжении исторически достоверных кампаний и разрабатывать новые тактические схемы, но и вести борьбу за ресурсы. Поклонники стратегических игр отныне смогут лично контролировать производство юнитов и участвовать в организации снабжения войск». В игре нас ожидает 5 кампаний, в том числе — кампания за СССР, 10 карт для игры в многопользовательском режиме (до 4 игроков одновременно) и 10 миссий в однопользовательском режиме. Игра поступит в продажу 26 ноября 2004 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК».

Купите/Продайте/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Компьютеры, комплектующих
та периферии
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

Жюль Верн из Crazy House

Компания Crazy House, хорошо знакомая нашим геймерам по играм «Вий: История рассказанная заново» и «Танк Т-72: Балканы в огне» анонсировала новый проект. Попробовав свои силы на ниве квестов и симуляторов, разработчики «посылают генетически модифицированные зерна своего интеллекта в плодородную почву жанра RTS». Действие игры перенесет нас в девятнадцатый век, но не такой, каким он был в истории. Представим его таким, каким он мог бы стать. «19-й век... Плана Земля... Век пара и электричества, век, когда мануфактура и ручной труд уходят в прошлое, уступая место конвейеру и автоматизации труда. Век, когда человечество всецело поверило в свое всемогущество. Опытным путем доказано, что Бога нет, его заменила нам общая материя — малаянка, используемая человекообразная обезьянка. Вместе с Богом и феодальной лестницей к высшему плану материи уходит старая знать и духовенство. В образованнейшем социальном вакууме возникает одиозная фигура Изобретателя. Изобретатель — решительный, азурдиновский, целеустремленный. Он — эмпирей. Для него нет ничего невозможного, нет ничего, что не поддавалось бы анализу, ничего, что нельзя было бы разобрать и воссоздать снова, но уже с улучшениями. Постепенно изобретатели занимают ключевые посты в управлении государством, получают доступ к его экономическим ресурсам и, опираясь на любовь народа и научный авторитет, начинают определять политику правительства. Венцом деятельности Изобретателей стал проект Американского Пушечного клуба: выстрел пикантной пушки должен был изменить нагон земной оси. «Большой Бабах» заставил Антарктиду показаться из-под льда, но попутно, в результате тектонических сдвигов и поднятия уровня мирового океана, Американский Пушечный клуб вместе с континентом, на котором он был расположен, стал не более чем частью океанского дна, а развалины Москвы, в 3-х километрах от которых раскинуло свои бесконечные пляжи Черно-Каспийское море, вполне могли бы претендовать на роль мировой туристической Мекки, если бы 90% населения к тому времени не вернулось в бронзовый век...». Как вы сами можете видеть, новый проект Crazy House перенесет нас в довольно интересный мир «альтернативной истории». Это не может не радовать, но что же нам с вами придется делать в этом мире? Здесь снова имеет смысл обратиться к пресс-релизу разработчиков. «Изобретателям мало того, что они сделали с планетой! Теперь они начинают

войну за наши умы и души... Каждый из них несет миру собственную правду, которую стремится вколотить в наши с вами головы при помощи собственных хитроумных приспособлений... Тоталитарный Штабштадт, свободная республика Франсвилль и плавающий остров миллионеров-олигархов Стандарт-Айленд (построенный членами Американского Пушечного клуба, когда стало ясно, куда приведет Землю их затея) вступили между собой в борьбу за мировое господство, в борьбу за пути переустройства остатков нашей планеты». Итак, в игре нас ждет три нелепые кампании (около сорока сюжетных миссий, каждую из которых можно пройти разными способами в зависимости от «стиля игры»). Искусственный интеллект, в лице которого вы найдете достойного противника. Упрощенная экономическая система, снимающая с игрока рутинные действия по управлению «харвестерами». Система дипломатических союзов, позволяющая заключать альянсы с нейтралами и даже с врагами. Погодные эффекты, которые не только красиво выглядят, но и влияют на игру: в дождь и туман ухудшается видимость, точность стрельбы и т.д. Даже смена дня и ночи будет влиять на выбор тактики. Полностью трехмерный движок: динамическое освещение и тени, подтяжка пиксельных и вершинных шейдеров, современные спецэффекты, высоко детализированные модели юнитов. Полностью изменяемый ландшафт. Возможность строить мосты,

копать туннели, окопы и т.д. Но и это еще не все. Самое главное мы оставили напоследок. «Прощай, строгая последовательность апгрейдов, которую мы запоминаем после двух-трех часов игры, прощайте, стандартные юниты, стандартно плодущиеся на стандартных заводах после стандартных же апгрейдов... То есть подобное в игре будет, но это теперь не главное, и в этом кардинальное отличие «Войн



Изобретателей» от остальных стратегий! Теперь у нас появится возможность от души развлекаться конструированием собственных уникальных юнитов из готовых блоков — корпуса, двигателя, оружия и т.п. И поверьте, комбинируя этим несть числа! Хотите трехколес-

ный велосипед с паровым движком и двумя огнеметами? Или замкнемся на подводную лодку на гусеничной платформе? Или желаеме летающий танк? Или что-то отдаленно напоминающее «самоваро-паровозо-вертолет»? Что ответит на это компания Crazy house? Да покалуйста! Липш бы вам нравилось!!!!. Ну, что здесь можно сказать. Ждем. Ждем бомбы от Crazy House. Реализ игры намечен на конец 2006 года.

Играй и выигрывай

Большинству из вас, конечно, известно, что московская компания Geleos, знавшая нашим геймерам по юмористическим проектам *Ostrich Runner* и *The Fast & Funny*, в данный момент занимается разработкой многообещающего реалистичного симулятора *Lada Racing Club*. Игра предоставит вам возможность промчаться на одной из машин Волжского автомобильного завода по фотографически достоверным улицам Москвы и нескольких других крупных российских городов. Причем, разработчики предлагают вам сделать это не только виртуально, но и в реальном мире. Как недавно ста-



Киевская компания-разработчик игр ROSTOK-GAMES объявляет набор на должности:

3D-моделер

Задачи:
создание 3D-моделей окружения.
Требования:
художественное образование, знание 3D-Max или Maya, опыт моделирования, креативность, умение работать одному и в команде, заинтересованность играми.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
архитектурное или скульптурное образование.
Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Дизайнер уровней

Задачи:
построение уровней игры.
Требования:
игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG, знание дизайна пространства, креативность, умение работать одному и в команде.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт построения уровней, опыт пространственного дизайна, знание 2D- и 3D-пакетов.
Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ.

Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

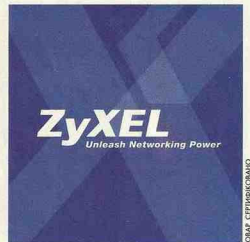
Программист

Задачи:
программирование физики, анимации, звука, баз данных.
Требования:
знание C++, техническое образование, базовый английский.
Приветствуется:
опыт работы с анимацией, звуком, физикой.
Письмо должно включать: резюме.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

3D-аниматор

Задачи:
создание 3D-анимации.
Требования:
знание 3D-Max и Character Studio, опыт 3D-анимации, умение работать в одиночку, креативность, заинтересованность играми.
Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт классической анимации.
Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ.
Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

ло известно, разработчики решили провести конкурс среди обладателей лицензионной версии игры, главным призом, в котором станет вполне реальная автомобиль «Лада» 2110 или 2112 модели. Причем не обычный, а топовый — при участии партнеров «Геолос» — фирм Pro Sport, Lit Company, SVR, ClutchNet и других. То есть призовой автомобиль будет представлять собой живое воплощение того, что игрок сможет сделать с виртуальными машинами в *Lada Racing Club*. Подробности конкурса пока что не разглашаются, однако разработчики обещают выложить их в самом ближайшем будущем на официальном сайте игры (<http://ladaracing.ru/>). Напомним, что реализ *Lada Racing Club* намечен на сентябрь 2005 года.



Бережи свій ZyXEL змолоду!

модеми серії
OMNI 56K



Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ (062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK (0622) 90-58-46, Техніка (062) 385-82-55; Запоріжжя: Фотоком (0612) 12-49-04; Київ: Брейн ком'ютерс (044) 239-25-87, ВалТек (044) 229-40-33, Версія (044) 554-27-47, Гранд Сервіс (044) 456-47-77, Еверест (044) 464-77-77, Енглер-Україна (044) 568-58-68, Енран-Телеком (044) 244-93-68, Ітел Лтд (044) 237-72-09, К-Trade (044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (044) 236-20-92, Навігатор (044) 241-94-94, Промрегіон (044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" 8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" 8-800-507-70-70; Миколаїв: АДМ (0512) 47-22-81; Одеса: Н-БІС (048) 777-70-70, Неолоджик (048) 728-37-28; Суми: Демекс комп'ютер (0542) 60-11-11; Харків: Спецвузавтоматика (0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (0572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ (0382) 70-07-07

Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення і зручне використання
- Три роки гарантії



Нові пригоди Хрюнделя та
Лахматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

\$Vanger\$

2

Разработчик: Egosoft

Издатель (у нас): «Новый Диск»

Жанр: аддон, свободный космический симулятор

Системные требования: пока ~2.0-2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Дата выхода: пока февраль 2005

Закончились сражения с хааками, вторгшийся М0 эффектно взорвался, просмотрен финальный ролик, прошли все титры, и вы вылетели из шлюза Argon One...

С тех пор прошло много времени. X2—The Threat завоевала огромную популярность, первые места в продажах сразу после релиза и, к сожалению, проиграла престижную премию «Золотой джойстик» в номинации «Лучшая игра 2004 года» такой малоизвестной игре, как Doom 3. Но даже и без этого было бы ясно, что игра просто не может так кончиться. Итак...

Победа на хааками оказалась пирровой. Оставшихся сил аргонского флота не хватает даже на то, чтобы сдерживать пиратов, да, и уцелевшие хааки тоже не слабы. И вам предстоит выяснить, почему раса не может подняться с колен, и кто за всем этим стоит... Разработчики взяли курс на серьезное усиление сюжета, на превращение его в по-настоящему глубокую и захватывающую историю, интересную как новичкам, так и ветеранам, отлетавшим семь лет. Конечно, опытные игроки помнят важные события вселенной, так что в некоторых местах им будет проще докопаться до сути, чем новому поколению игроков, но девелоперы утверждают, что на геймплей это не повлияет.

Причем теперь сюжет не будет состоять, как в X2—ТТ, из шести больших кусков, а, наоборот, каждый сюжетный элемент будет меньше, но значительно ярче. Резко увеличится число роликов и они станут значительно более проработанными. А общая продолжительность всей истории увеличится в шесть-семь раз. Впечатляет? Интересно, что в аддоне, если захотите, не придется начинать с нуля — все ваши корабли, фабрики и рейтинги перенесутся вместе с вами. Да и сам переход к продолжению будет безболезненным — достаточно загрузить сейв из старой игры. Даже если оригинальный сюжет не пройден, он просто будет автоматически завершен.

Это обуславливается самим подходом к созданию миссий. Ведь игроку предоставляется полная свобода. И давать некоторые задания поэтому очень сложно — один прилетит на М5 (легкий истребитель), а другой на М2 (взмеснец)... Так что используются приодетители к условиям миссии типа:

✓ с игроком летит еще группа кораблей, компенсирующих возможные недостатки его корабля;

✓ игроку требуется специальный звездолет для миссии. Что вполне понятно — на ТЛ (большой транспорт для перевозки станций) в разведку не полетишь;

✓ игроку дается специфическая роль на чужом корабле! В качестве примера разработчики описывают миссию, в которой нужно будет на посту бортового стрелка сбить пиратский корабль. Причем управляет кораблем слегка контуженный жрец (храма Гоенров), пытающийся лавировать среди построек города...

К тому же, для новичков будут одни миссии, а для ветеранов с флотом из пяти авианосцев — совсем другие. Никто не будет жаловаться, что «слишком просто» или «слишком сложно».

Да и в самом сюжете нам расскажут очень много нового. Мы узнаем, что стало с Кайлом Бреннаном, что за таинственный корабль в свое время спас нашего героя, почему хааки начали вторжение и многое, многое другое... Думаю, знающие порядки X—Universe давно уже догадались, что все это будет объяснено очень интересно и логически непротиворечиво. И, естественно, с тайнами на будущее. Ведь сюжет выбирается среди десятков фанатских повестей, рассказов, да и просто размышлений о судьбах мира игры...

В частности, нам обещают реальное усиление роли рас (ну и пиратов в том числе). Каждая из них будет бороться именно за собственные интересы. А вы, в зависимости от политической ситуации и собственной игровой жизни, будете благоденствовать, страдать, стоять в стороне или пытаться что-то изменить. Все, как в реале. Да и пираты больше не будут безликими мальчишками для битвы. Они превратились в реальную силу, получив от разработчиков собственные корабли, оружие, лидеров и антураж из «Крестного отца» ☹...

Кстати, заметили что-то необычное в уже прочитанном тексте? Правильно, ключевое слово «города». Впервые со времен Elite 3 нам дают возможность самим садиться на планеты и летать над поверхностью! Причем девелоперы со всей серьезностью говорят: «Да, мы знаем, насколько это тяжело сделать, но мы также знаем, насколько это понравится армии фанатов игры». Поэтому очень велика вероятность, что все будет выполнено действительно на совесть.

Нововведения ожидают нас и в управлении. Для новичков, не игравших ни в X—Beyond The Frontier, ни в X—Tension, введен новый интерфейс управления различными меню корабля — простая и симпатичная лента иконок внизу кабины. Навигация по ней будет производиться, судя по опросу на форуме Egosoft, клавиату-



рой. Да и кокпит обещают сделать отдельный для каждого корабля. В оригинальной игре геймплею немало вредило именно то, что один интерфейс был на целый класс кораблей, а в случае М1 и М2 — даже на два. Но до основных фишек я еще не дошел...

Что было самым нудным, опасным, да и дорогостоящим при организации цепочек фабрик в оригинальной игре? Правильно, транспортировка ресурсов. Необходимо было купить транспорты, позаботиться об их защите, задать каждому маршрут, заменять их в случае уничтожения пиратами, хааками, ксенонами, автопилотом... Теперь же можно просто объединить станции трубопроводом, создав из них комплекс. Преимущества очевидны — продукция передается мгновенно, безопасно и без трат на грузовики. А ведь соединить можно не только две станции, а сколько угодно! В конструкторе можно добавить, скажем, торговый док, чтобы причаливать могои и крупные корабли типа М1 или ТЛ... А теперь представьте себе искусственную сеть, высасывающую ресурсы со всех астероидов в секторе, содержащую в себе верфь и док, причем производящую всю гамму вооружений... Мекка для настоящего боевого пилота...

Но баланс опять показывает свой звериный оскал. Первый минус в том, что туннели очень дорого стоят. Очень. Хотя трудно представить, чего в них сложного, по сравнению с теми же станциями. Во-вторых, они вполне уязвимы. А поумневшие враги будут атаковать именно самые слабые точки вашего комплекса. Так что придется тратить серьезные ресурсы на защиту не только станций, но и соединительных элементов. Хотя, вероятно, дело того стоит...

Кстати, разработчики допускают, что позволят NPC эффективно конкурировать с вами в торговле и даже строить свои станции! Впрочем, эта возможность пока только исследуется — она может неоправданно нарушить баланс игры. Да и системных ресурсов наверняка больше понадобится... А вот доведение до ума движка AL (Artificial Life) и введение новых плагинов к нему будет точно. То есть, ТР (космобусы) будут активно перевозить пассажиров со станции на станцию, вооруженные силы сектора будут собираться в единый кулак для отражения атаки врага и т.п. Задно появятся и миссии, связанные с этими явлениями. В общем, вселенная станет еще более живой.

Ну а венцом вашей торговой империи станет роскошный штаб. Пока его функции не раскрываются, известно лишь, что из него будет модно (в принципе, опечатка, но так даже лучше ☺) управлять своими станциями. А выглядит-то он как ☺! Угу, похож на гигантский B-Wing...

В аддоне, естественно, появятся и новые корабли. Пока из них анонсирован лишь бусикс, позволяющий передавать уже установленные станции с места на место. Он очень пригодится и для организации старых цепочек в суперстанцию. А на форуме уже появилась идея использовать бусикс для кражи чужих построек. Что ж, доживем до реализа — увидим...

И какое же продолжение есть нового оружия? Вот и разработчики так считают. На данный момент раскрыты такие новые пушки:

- ✓ Yaki disruptor — оружие пиратов, разрушающее двигатели корабля;

- ✓ Anti-missile — как следует из названия, малоомная, но чрезвычайно скорострельная пушка для уничтожения ракет (точно на заднюю турель своей «Новы» поставлю);

- ✓ Flesher — электромагнитная бабда, перегружающая всю электронику на корабле. После чего остается лишь подобрать парализованную жертву;

- ✓ Wide-stream lasers — широкополосные лазеры, способные уничтожить целый флот маленьких истребителей. Неизвестно, как они будут отличаться от PSG (фазогенераторов);

- ✓ пока безымянное оружие, позволяющее выпустить во врагов боевые дроны.

Про новые секторы я не говорю, это уже стало традицией — в каждой новой серии расширять вселенную. Об этом никто не пишет, потому что и так понятно, но пары секторов, показанных на скриншотах, в оригинальной игре точно не было...

Будут добавлены также и ответвления с собственным сюжетом. Не хотите пока продолжать основной сюжет — не надо. Никто не по-

мешает вам, например, попытаться стать чемпионом в гонках сверхскоростных кораблей... (В это время у агента потекла слюна от предвкушения скорости, так что в этом месте строчки отчета расплылись и сделались неразборчивыми.)

А уровень сложности станет больше не нужен — каждый своими действиями сможет сделать вселенную игры сложной либо простой. В любом случае, каждый увидит свой космос, свою Игру. А ведь больше ничего и не надо, правда ☺? Впрочем, так же я думал, ожидая и Х2... Просто все дело во взгляде Egosoft на свои игры: «Мы тщательно прислушиваемся к сообществу, списком заказов расписан на сотни лет вперед, и это просто прекрасно. Мы смотрим на наши игры как на вечно незавершенные и всегда хотим добавит еще.»

Кстати, планируется переиздание оригинальной игры вместе с аддоном, так что те, кто не играл раньше, рискуют глубоко погрузиться в мир X-Universe. Я уже подсадила достаточно человек на Х2—ТГ, чтобы знать наверняка: оттуда не возвращаются...

К сожалению, дата релиза практически наверняка будет перенесена. Конечно, неизвестно, когда девелоперы начали ра-



боту над новой частью, неизвестно и сколько они сделали, а известна лишь тенденция. И Х—Т, и Х2—ТГ вышли намного позже первоначального срока. Например, последнюю обещали еще летом 2002. Релиз же переносился шесть раз, и по-настоящему она вышла лишь в конце ноября 2003... Кстати, вполне вероятно, что и Х—ВТГ вышла не вовремя, только вот никто Egosoft тогда не знал и игру не ждали с таким нетерпением. Поэтому пока реальные сроки выглядят вроде «к началу лета 2005». Но все эти переносы производятся все-таки для нас, для того, чтобы мы получили настоящую игру, а не «срубатель денег». Ведь все благосостояние компании построено на единственной великолепной серии игр, и разочаровать фанатов — значит просто совершить самоубийство...

* * *

Что же в принципе ожидать от аддона, какая идея вдохновляет разработчиков, определяет идеологию новой части? Никто не ответит на это лучше них самих. Итак, почти дословный перевод с сохранением всей лексики: «Главная задача — это показать себя. В Х2 мы использовали лишь 5% возможностей движка, и с помощью The Return мы хотим действительно расшевелить игру, пихнуть ее прекрасность в ваше лицо, ослепить вас фантастическим сюжетом и ошеломить множеством возможностей. Мы хотим сделать каждую миссию такой, какую вы еще ни разу не делали. Вы никогда не будете знать, что дальше».

И они это делают. И, независимо от того, сколько на это потребуется времени, пилоты будут ждать.

P.S. А Бернат (главный разработчик) еще ехидно дразнится, что после аддона будет something even bigger... Сволоси! Хочи!!!

HALF-LIFE 2

Tom/Doe / KERTIS, Александр GLUKK

Intro

Он медленно выплывал из черного тумана небытия, плотным покрывалом обволакивающего его сознание. Он поднимался из темных глубин беспмятства навстречу маленькому кругу света, призрачно маячившему где-то вдалеке. Извечная тьма постепенно наполнялась оттенками цветов и отголосками звуков. Мир — яркий, красочный мир — был еще далеко, но с каждым вдохом он чувствовал его приближение. С каждой секундой тени, мелькающие вокруг, приобретали все более устойчивые очертания, а звуки становились все громче и отчетливее, и ему временами казалось, что он узнает знакомые голоса. Голоса тех, кого он знал... Когда-то очень давно... Может быть, даже в иной жизни...

«Добро пожаловать в Сити-17... Это самое лучшее место в мире...». Тихий, приятный голос теплым рывком льется в уши, ласковым потоком омывает уставший, восполненный мозг и манит, манит к себе, зовя раствориться в звуках и пойти вперед, отдавшись гипнотическому влиянию голоса. Ведь он хочет только добра... Добра всем, кто пойдет за ним... Всем, кто примет его в свое сердце...

Неумолимо яркий свет больно ударил по глазам, и он понял, что путешествие закончено. Теплая бархатная тьма и маячивший голос остались далеко позади, а их место занял грязный обшарпанный вагон монорея, который нес его в неизвестность. Металлический лязг и мерный перестук колес, сопровождающий движение, снова вызвал к жизни воспоминания, но на этот раз более яркие и осмысленные. Он знал, что все, что в этот момент проносилось перед его мысленным взором, происходило с ним самим, но сейчас ему трудно было поверить, что этот чудотворный человек в белом халате, с «интеллектуальной» бородачкой — он сам. Единственное, что не вызывало сомнений — вагон монорея. Именно в таком железном гробу он ехал много лет назад, не представляя, что ждет его в конце поездки... Вагон резко остановился, оторвав его от воспоминаний. На этот раз путь оказался значительно короче...

Возвращение легенды

Ауаам, измученно говорить о том, с каким нетерпением весь игровой мир ожидал выхода **Half-Life 2**. С каким напряжением следили за долгим и тернистым путем игры к прилавкам магазинов. Украденные часы, уголовные процессы, судебные тяжбы разработчиков и издателей, неоспокаемые обвинения

Разработчик: Valve Software
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: FPS

Системные требования:
✓ минимальные: P 3/Athlon 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб ОЗУ

сотрудников Valve намеренной задержке релиза. Наверно, если бы кто-нибудь взял на себя труд поднять все материалы, касающиеся Half-Life 2, которые появлялись в эти годы в Интернете, и проанализировать их, то, при определенной доли фантазии, можно было бы получить неплохой детективный сюжет, в котором благородные полицейские при поддержке умных джелоперов выводят на чистую воду хитрых и пронырливых хаекер, проворачивающих в Сети свои грязные противозаконные делишки. Благодаря многочисленным скандалам, которыми сопровождалась разработка игры, Half-Life 2 стала легендой еще до своего рождения. Но, конечно же, скандалы — это не главное. Ведь проект, о котором мы хотим рассказать вам сегодня, является одним из самых ожидаемых игр последнего времени и, пожалуй, самым реальным претендентом на звание «шутера года». Ведь после того, как Doom 3 был весьма прохладно принят многими игроками и обозревателями, а «Сталкер» перенесен на следующий год, именно на Half-Life 2 возлагались особые надежды. Каким будет возвращение легендарного «ботаника» Гордона Фримена? Будет ли новая игра достойна своей именитой предшественницы? Сумеют ли разработчики повторить ту пугающую атмосферу и тот оригинальный геймплей, который навсегда вписал Half-Life в историю игровостроения, как один из лучших шутеров всех времен и народов. Эти и очень многие другие вопросы (среди которых далеко не последним был вопрос о системных требованиях ©) постоянно терзали измученных ожиданием геймеров. Но так уж устроен мир, что рано или поздно все заканчивается. Закончилось и томительное ожидание релиза. Говоря другими словами, время вопросов прошло, настало время получить ответы.

Государство против Фримена

Просыпайтесь мистер Фримен, просыпайтесь. Ваше время снова пришло...

Страхуясь остатки сна, в котором снова появилась таинственный G-Map, Гордон выходит на платформу Сити-17, города, в котором любой житель бывшего СССР узнает знакомые до боли черты, и даже глядясь с огромного плаката паточка пропаганды сейчас заставит вспомнить не только времена «совка», но и нынешние события.

— Сити-17 — самый безопасный и прекрасный город в мире! Самый свободный и независимый! Все вместе, во время великой цели... Во время перемен... сплотим ряды и...

И почему обрывки речи доктора Уоллеса Брина не внушают абсолютно никакого доверия? Наверное, из-за избытка вооруженных до зубов мужиков в противогазах. Наверное, из-за наваливающейся



ся на нас атмосферы страха и неуверенности. Мы еще ничего не понимаем, но главный враг уже определен.

События раскрываются со стремительностью селевого потока, подобно хорошему боевику, режиссера уровня Тарантино, не жале. Вот нас встречает старый знакомый, Барни Калхун, и, ничего не объясняя, отправляет к своим друзьям из Сопрохлунда. Вот побег по крышам и погону. У противников автоматы, у нас ничего — бежать, бегать. Вы уже не ученик, мистер Гордон, не крутой боец, вы крыса, и стая котов вышла на охоту. Побег сменяется скрытной сценкой, встречей с еще одной героиней нашей истории — Алекс Ванс, дочерью ученого Али Ванса, вот нам возвращают любимым костюм и монтировку, вот... Вот мы выходим на тропу войны.

Кто там говорил о кинематографичности? Получите! С первых минут, секунд, с первого кадра, мы попадаем в водоворот событий, и вынырнуть из него сможем, только когда по экрану побегут финальные титры. Наберите побольше воздуха камрады, мы ныряем!

Три слона. Первый

Образованному люду уже давно известно, что планета наша держится на трех слонах, которые, в свою очередь, стоят на спине гигантских черепах, медленно бредущей сквозь бесконечность космоса, с одной лишь ей известной целью. HL-2 также имеет своих трех слонов, поддерживающих мир игры, и черепашу, на которой они прочно утвердились.

Пожалуй, давайте возьмем телескоп, наведем резкость и попытаемся рассмотреть слонов поподробней. Крупным планом, в фас и, так сказать, профиль.

Первый слон, без которого остальные никогда не удержали бы игру на своих спинах, это, несомненно, атмосфера. Давно знакомая и непередаваемая атмосфера первой «Халфы». Да, вполне естественно, она претерпела некоторые изменения, но основные составляющие игры никогда не делись. Играть страшновато — нет, это не третий «Дум», монстры не имеют дурной привычки постоянно выпрыгивать из-за спины, плюс одновременно пользоваться шотганом и фонариком нам никто не мешает, но... Все равно жутковато, особенно, на некоторых локациях. Естественно, никогда не делись любимые загадки разработчиков — как открыть запертую изнутри дверь или подать электричество на ворота, или просто найти путь на другую сторону улицы. И, тут нужно отдать должное, девелоперы не скатились до маршала с поисками синего ключа от красного туалета. Все составляющие игры тщательно выверены и вешешны, эпизоды, требующие скорости и хорошей реакции, по мановению руки невидимого дирижера сменяются моментами, когда нужно напрячь единственную извилину, зажав ее мускулистыми ушами, поездки на багги тщательно разбалансены необходимостью побегать пешком и отстрелять врагов, а все это, в свою очередь, сдобрено скриптовыми сценками и роликами.

Наперегонки со смертью

Гра захватывает тебя с первых же секунд, подавая реалистичностью того, что происходит на экране. В это просто не возможно не верить. Всевозможные власти и абсолютно беспаровое население. «Не стой здесь, это опасно!» — «Они не должны видеть, как мы разговариваем». Безликие черберы повсюду. «Подними банку! Я видел, как ты ее бросил. Подними!» Поинятно, что таким образом разработчики хотели показать, что, используя определенную клавишу, мы можем поднимать и переносить предметы, но общая атмосфера постоянной опасности и беспомощности одинокого человека перед всемогущей машиной государственного аппарата уже поймала нас в свои цепкие лапы, и мы судорожно мечемся в поисках злополучной банки. Скриптовые ролики, в которых Фримен общается со своими товарищами, только добавляет неопределенности. Что это за Сопрохлунд? Какова роль в ней Гордона? Но нет времени искать ответы на эти вопросы. Сюжет игры развивается стремительно и мы, сами того не замечая, уже перешли в следующую фазу.

...Он стремительно несся вперед. Комнаты и коридоры сменяли друг друга с поразительной быстротой. Окна, заборы и водосточные трубы мелькали перед глазами. Мозг не участвовал в этой дикой гонке. Он попросту отключился, признав свою неспособность

контролировать ситуацию и передав управление древним инстинктам, помогавшим нашим далеким предкам спастись от смертоносных зубов хищников на заре времен. И сейчас они безошибочно выбирали нужный поворот и четко рассчитывали силу толчка при прыжке. Не превратилось в совершенную машину выживания и пока еще исправно выполняло свои обязанности, унося его прочь от преследователей, которые были, казалося, повсюду...

Просто удивительно, каким образом разработчикам удалось передать ощущение несомняемой гонки. Мы сейчас просто не можем вспомнить ни игру, ни даже фильм, в которых это было сделано настолько великолепно. Ну, согласитесь, ведь во множестве пройденных ранее игр за нашим героем гнались орды неприятелей, но такого ощущения реальности происходящего не было никогда. И полная линейность уровней только подчеркивает это ощущение... Ощущение того, что тебя гонят... На тебя охотятся, как на дикого зверя, и единственное, что ты можешь — это бежать. Да, ранее мы никогда не думали, что можно испытать все это, лишь за компьютером. Bravo, Valve! Мы не ошиблись в нас! Но что же дальше? А дальше — больше. Даже обрета оружие — «Ты, кажется, забыл это в Black Mesa, Гордон!» Ощущение по-



ни не исчезает. Жертва обзавелась клыками, но это еще не делает ее охотником. Разработчики изо всех сил стараются дать нам понять, что мы столкнулись не с кучкой негодяев, а стали на пути могучей организации. Случая переговоры солдат и несудящийся из громкоговорителя голос координатора, подчитывающего потери после каждого нашего меткого выстрела и неустанно призывающего Железного слона сдаться, действительно чувствуешь себя мелкой песчинкой, попавшей в жернова гигантской машины подавления, и даже вера во всемогущий load уходит куда-то на задний план.

Три слона. Второй

Если мы можем говорить, что захватывает и завлекает нас в игру ее атмосфера и геймплей, бешеный драйв, быстрая смена темпа событий, вера в реальность происходящего на экране, то помогает ему в этом слон номер два — графика.

О, да. Она очень хороша. Она великолепна. Сложно сравнить игру с третьим «Думом» — слишком они разные, на одной чаше весов футуристическое будущее, игра света и тени, яркие краски, на другой — очень реалистичная картинка, улицы реального города, насыщенные огромным количеством деталей. Можно сказать, что и там, и там картинка получалась отличной, а анимация персонажей и даже их мимика практически не вызывают нареканий. Кстати говоря, несмотря на то, что пространство в HL-2 больше «думовских», движок оптимизирован лучше и системные требования игры не выглядят заоблачными — да, для получения всего удовольствия вам потребуется видяха, поддерживающая девятый DirectX, но вполне можно играть и на чем-то более старом.

Правда, заявить, что в HL-2 много открытых пространств, неправильно. Их мало. Мир «Халфры», как и раньше, поделен на локации, так что *FarCry* может радостно потирать ручки — в этом плане он остался непревзойденным. Но «ФарКрай», со своим буйством красок, не более чем деревенский увальня в яркой гавайке, рядом с профессором, героем, комсомольцем и просто отличным парнем Фрименом.

Что тут сказать? На это нужно смотреть.

Любоваться игрой света и тени, любоваться любовно наложенными и нарисованными текстурами и удивляться огромному количеству деталей, из которых соткан мир игры. Мир, который смело можно назвать одним из самых живых в шутерах.

Браво, браво. Вы хотели нас удивить? У вас это опять получилось. Создать иллюзию жизни при полной линейности, это надо уметь.

Идите к свету, дети мои!

На наш взгляд, сомой впечатляющей локацией в игре является Ривенхолд — мрачный город зомби, позаимствованный из какого-то хорора, а самым ярким персонажем второго плана, несомненно, выступает пастор Григорий. Персонаж настолько яркий и выпуклый, что не все главные герои игр могут похвастаться подобной достоверностью.

Ривенхолд — это место, где можно в полной мере насладиться третьим слоном игры — впечатляющей физикой. Да, Navok, наконец, показал себя во всей красе. Кто тут думает, что самая яркая физика в «Пейнkillере»? Забудьте.



Возьмите в руки свою гравипу, простите, гравитационную пушку, поднимите к себе диск от циркулярной пилы, а потом метните его в зомби. Эх его разрубило. А теперь швырнем в него взрывающейся бочкой — горы, горы ясны!

Нет, в «Халфе» разработчики не дадут нам разрушать все и вся, но предметы, которые можно ломать и крушить, которыми можно швыряться и которые можно переставлять, великое множество. «Дум» со своими компьютерами, которые не реагировали даже на пулеметную очередь, отдышала, мрачно покуривая самокрутку из МИКА.

Правда, физика прыжка, вызывает некоторое недоумение: то, что Гордон может остановиться в любой момент полета, еще полбеды, но, скажите нам, каким образом он способен менять направление полета на 180 градусов? Попробуйте разбежаться и прыгнуть, а, когда будете пролетать над ящиком, нажать клавишу «назад». Да, акробаты из ширка обаядуются, впрочем, это мелочь, не только не портящая картины, но и серьезно помогающая на некоторых уровнях.

К сожалению, нужно констатировать, что Кесна, чужого мира в первой части, увидев нам не удастся. Точнее, мы его увидим мельком, но побывать там не сможем. Некоторые видят в этом факте огромную несправедливость и потерю атмосферы. Несправедливость? Может быть. Потеря атмосферы? Поверьте, наш мир, мир

хрущевок и раздолбанных «Запорожцев», мир повстанцев, борющихся с тоталитаризмом, мир заброшенных городов и железнодорожных станций, не менее атмосферен и более близок.

Эх, жаль, что Ривенхолд так быстро закончился! Впрочем, называть остальные локации пресными и неинтересными, у нас язык не повернется, просто Ривенхолд, да еще, пожалуй, Цитадель самые яркие и атмосферные. В основном за счет того, что сильно отличаются от остальных.

Черепаша

О слонах мы уже поговорили, теперь пора рассмотреть и черепаху, на которой они стоят. В нашем случае, нужно заметить, черепаха оказалась мужчиной — черепахом. Гордоном Фрименом.

Именно он, его личность являются альфой и ометой игры, вот только, что нам о нем известно?

Фримен. Гордон Фримен

Да, Гордон Фримен — безусловно, одна из самых ярких фигур игрового мира. Еще во времена первой «Халфры», разработчики из Valve решили быть оригинальными и сделали главного героя не десантником или спецназовцем, а обычным «кабинетным» ученым. Правда, это всего лишь маска. Как большинство из нас помнит, незаметному очкарику очень скоро пришлось влезть в шкуру супермена, но интеллигентное лицо доктора Фримена хорошо запомнилось игрокам всего мира, и многие из них ставят «кровавого ботаника» намного выше таких столпов игрового мира, как Док Нюкем и Лара Крофт. И вот, Фримен вернулся. Каким он предстанет перед нами после стольких лет разлуки? Как скажутся на «книжном черве» события первого Half-Life и егоaddonов? Здесь мы вступаем в область догадок и, возможно, кому-то из нас Фримен покажется совсем не таким, каким он показался нам. И все-таки, давайте попробуем проанализировать те немногие факты, которые предоставляет нам игра.

Выпавший из нюткуда Гордон Фримен уже далеко не такой, каким мы его знали ранее. Перед нами совершенная машина убийства, в совершенстве владеющая всеми видами оружия и способная выжить практически в любых условиях. Костюм, заботливо сохранившийся старыми соратниками Гордона, делает его еще более опасным для врагов. Именно по этому все уверены, что Фримен одержит победу там, где остальные потерпят неудачу. Не совсем понятно, каким образом разработчики добились такого эффекта, ведь на протяжении всей игры главный герой не произносит ни слова, а то время как NPC очень часто к нему обращаются. Причем, реплики боевиков Сопровитования воспринимаются более органично, чем слова бывших коллег Гордона: «Сейчас снимем с тебя твой костюм и оденем твой любимый лабораторный халат». После этой фразы Али Ванса действительно хочется смеяться, ибо представить залитого кровью убийцу, мечтающего о тихой работе в лаборатории, просто не получается. Гордон Фримен однозначно уже не тот, но это не значит, что он превратился в очередную тень, идущую в черед сотен безликих суперменов, спасающих очередную нарисованную мир. Личное обаяние Гордона никогда не делало. Перед нами все тот же живой человек, волею судьбы вынужденный сражаться за свою жизнь и жизнь своих друзей. Наиболее ярко, на наш взгляд, это видно в рубленых фразах отца Григория. Невооруженным глазом видно, что безумный священник, не желающий бросить свою мертвую пасту, с первого взгляда принял странного пришельца, забредшего в его приход, за своего. Это странное общение двух воинов, привыкших жить (именно жить, а не выживать) в царстве смерти, сделало бы честь любому фильму, а об игре уже и говорить нечего.

Что можно сказать? Разработчики из Valve любят эксперименты, и они им удаются. Сделать героя «ботаником» во времена владычества суперменов и превратить его в «машину убийства», когда подобными персонажами уже никого не удивишь — для этого надо обладать незаурядной смелостью. А сделать это так, чтобы все поверили в не вписывающегося в привычные рамки героя — это уже настоящее мастерство. Так что не бойтесь встречи с обновленным Гордоном Фрименом. Он не разочарует ни старых «халфлайферов», ни новичков, знающих о первой части игры только понаслышке.

Правда, увы и ах, те, кто надеялся во второй части игры получить ответы на мучившие их вопросы, будут разочарованы. Мы так и не узнаем, как такой таинственный мужчина с чемадоушком, и какова его роль во всех этих событиях, даже личность Фримена, так быстро превратившегося из обычного ученого в оружие уничтожения, остается загадкой. За всю игру Гордон не скажет ни одной фразы, нам ни разу не покажут его со стороны, тут поневоле задумаешься, а так ли он прост? Почему доктор Брин начал сражаться с Combine? Почему вортиконцы неожиданно из врагов превратились в друзей и помощников? Что за эксперименты проводятся над людьми, и какова их цель? Не только игра не дает ответов на вопросы, но и сама концовка порождает еще большее недоумение и желание узнать, что будет дальше. Даже персонажи «Сайлент Хилла», по сравнению с мистером Фрименом, кажутся простыми и понятными.

Увы и ах, но в плане сценария назвать игру особо сильной не получается — слишком мало ответов и слишком много вопросов, впрочем, нужно же разработчикам занять нас чем-то в продолжениях?

Во божом единении...

Естественно, как и раньше, основной нашей задачей является уничтожение врагов — людей, монстров и машин. Причем враги имеются как старые, хорошо изученные, так и новые. С толпами спецназовцев нам сталкиваться уже приходилось, зомби и хедкрабы тоже особого удивления не вызывают, но что за продолжение без новых монстров? Получите муравьиных львов — эдаких бегущих и летающих насекомых, живущих в песке на побережье, экспортированных прямоком из «Звездного десанта». А вот вам новая, более быстрая, разновидность зомби. Надоело расстреливать живых врагов? А как вам боссы в виде вертолетов, штурмовиков и страйдеров? Попробуйте расправиться с ними. Сразу скажем, что со страйдерами придется поучиться — в гранатомет влезает всего три ракеты, а чтобы его завалять, нужно прыть.

Но секрет игры, не дающий оторваться от процесса, именно в смене локаций и заданий. Вы ведь знаете, что лучшей отдых — это смена деятельности? Вот и разработчикам это известно. Единственное, что показало нам несколько затянулось, — это первая езда на лодке. Дологатов. Нет, для любителей водить транспортные средства в самый раз, а для таких шоферов, как мы, немного мучительно. Но уже в езде на багги этой ошибки нет — вроде, тоже, ехать далеко, но вылезать из машины приходится частенько, вылезать, чтобы пострелять по врагам, открыть очередные ворота или решить новую головоломку, любезно предоставленную разработками.

Устали ездить и бегать? А как насчет того, чтобы попрыгать? Вот вам песчаный пляж, на котором живут муравьиные львы, на песок ступить не стоит, ну, Гордон, какой из вас прыгун? Из Кертина прыгун вышел не очень — половину берега он тупо пробежал, вскрыв еще одну, но совсем приятную, особенность игры — засиле скриптов. Каждый раз, когда вы, оступившись, будете попадать на песок, из-под него будут появляться муравьиные львы — числом около пяти. Причем бегать и отстреливаться не рекомендуется — они будут вылезать и дальше, а вот, если пробежать до твердого участка, даже большое расстояние пробежать, то... врагов будет не больше.

Да, побережье со львами локация веселая, и особенно веселой она станет когда... вам под руководством попадет мобильная группа на этих самых львов. Как весело натравливать их на противников, учитывая то, что они не заканчиваются. Не только враги могут респауниться ☺.

В общем, очень динамично, разнообразно и интересно. Загораживающее, можно сказать. Вроде все детали давно известны, но у остальных из них выходил паровоз, а тут целая ракета.

Вывод

В наше время очень трудно кого-то чем-то удивить. Если раньше геймеры все воспринимали «на ура», то сейчас наблюдается прямо противоположная ситуация. Большинство игроков подходят к играм с позиции... критиков. Невероятно, но факт. Иногда создается такое впечатление, что люди играют не для того, чтобы получить удовольствие, пережить еще одно захватывающее при-

ключение в виртуальном мире, а чтобы высказать ошибки и недочеты разработчиков и потом разгромить игру на форуме. Подобная тенденция наблюдается и среди некоторых игровых журналистов. Вполне естественно, что в подобных условиях разработчикам приходится несладко. Трудно сказать, что сейчас нужно сделать, чтобы игра получила столько хвалебных откликов, как в свое время Doom, Fallout и тот же Half-Life. Всегда найдется кто-то, кто затянет старую волюнку про то, что раньше деревья были выше... На наш взгляд, не стоит обращать на них внимание. Игры не разучились делать и сейчас, и Half-Life 2 — яркий тому пример. Нельзя сказать, что игра идеальна. Многие будут корить ее за то, что она происходит очень быстро. Некоторые скажут (и не будут так уж неправы), что после более чем бодрого старта — первые локация, Цитадель и Ривенхолд, действительно самые интересные в игре — интересность и



оригинальность игрового процесса пошла на спад. И мы более чем уверены, что со временем будет найдено еще множество минусов, с которыми трудно будет спорить. К примеру, интеллект противников, не сильно уменьшивший со времен предыдущей части. Но не стоит разбирать игру на запчасти. Важно, как все выглядит в целом.

А в целом игра более чем удалась. Нет, это не прорыв в жанре экшенов, как первая часть, это просто очень достойное продолжение. И пусть линейность нынче считается недостатком, как и коридоры, заменяющие открытые пространства, пусть обилие скриптов тоже вызывает некоторые нарекания, но ведь мы ждали именно продолжения. Вспомните, как критиковали третий «Дум», просто за то, что он вышел не таким, как первые части? Парни из Valve пошли своим путем, и не стали менять в игре то, что не ломалось.

Разве это плохо? Это отлично.

Да и концовка игры красноречиво намекает на то, что приключения еще не закончились. Далеко не закончились. До свидания мистер Фримен, до скорой встречи.

P.S. Напоследок выскажем искреннее соболезнование владельцем пиратской двухдисковой версии и порекомендуем вывезуть ее в мусорник — такое обилие глюков и багов стыдно держать на своем компе.

Если в вашей версии отрубается скрипты, попробуйте выключить их следующим образом — создайте файл `autoexec.cfg` и закройте его в `hl2.cfg`. А в нем пропишите всего одну строчку: `ai_nobuildgraph 1`. Должно помочь.

Единственный, встреченный нами в игре баг, связан с лифтом: дважды нам предстоит прокатиться на нем в сопровождении девушек, и оба раза интеллект им полностью отказывает, если вы попытаетесь войти в лифт первым. Видимо, не привыкли их девушки к такой наглости ☺.

Вот, собственно, и все, что мы хотели сказать. Игратьте, наслаждайтесь. Несомненно, перед нами один из претендентов на звание экшена года.

Гордона Фримена в президенты!

Алексей ТУР aka leprecon lepec@rambler.ru

ARENA

WARS

Разработчик: exDream Entertainment

Издатель: Ascaron Entertainment

Жанр: Strategy (Real-time)

Системные требования:

✓ минимальные: P 3 700 МГц, 128 Мб ОЗУ,

32 Мб видео, 180 Мб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 1.4 ГГц,

512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 180 Мб на винчестере

Начато положено

В 2137 году человеческая военная мысль вышла на новый виток развития. Были созданы доселе невиданные боевые машины, заменившие собой все существующее вооружение. Однако война давно наскучила людям. Они не хотели воевать.

И тогда, по подобию военных учений на полигонах, был создан абсолютно новый вид спорта — «Арена Войны». В нем сильные мира сего, с помощью подразделений боевых машин, состязались друг с другом за право внести свое имя в историю, как победители соревнований на Арене.

Первая игра

Сильные мира сего, я рад приветствовать вас на первой игре сезона!

Сегодня на нашей Арене сойдутся две сильные и опытные команды: трехкратные чемпионы «Синие крылья», представляющие Колумбийскими Картелями и ветераны Войн — «Красные Драконы», которым покровительствуют китайские Триады.

Всем известно, что «Крылья» сильны своими быстрыми шагающими роботами и неистовыми багги-камикадзе, в то время как «Драконы» делают ставку на своих метких пауков и мощных берсеркеров, что делает эту схватку по-настоящему увлекательной.

Однако, разговоры в сторону, противники уже вышли на арену, и пригрозившись к бою. Цель игры — захватить флаг противника и доставить его на свою базу. За каждый захват начисляется одна победа. Победителем считается та команда, которая смогла набрать три победы.

Очень агрессивно начали поединок «Синие Крылья» — их багги ринулись на базу противника, стремясь завладеть флагом, и за счет своей скорости достигнуть с ним своей контрольной точки, в то время как шагающие роботы атакуют электростанцию «Красных Драконов». Но «Драконы» предусмотрели этот маневр, и захватчиков встретил плотный огонь грамотно расставленной артиллерии. Уничтожив атакующих багги «Крыльев», «Драконы» перешли в контратаку. Пауки и берсеркеры расстреливали шагающих роботов, и двинулись на базу «Синих Крыльев», но были встречены мощными танками-разрушителями последних, использовавшими задымление и специально усиленные снаряды. Завязался жестокий бой. «Красные Драконы» применили дополнительные источники мощности на пауках и задействовали протонную пушку. Казалось, ее разрушительные лучи склонили чашу весов на сторону «Драконов». И тут «Синие Крылья» применили свой последний козырь.

Одинокий багги обошел поле боя, и, получив дополнительное усиление совместно со щитом неуязвимости, ветром влетел на базу «Красных Драконов», захватил флаг и, совершенно игнорируя выстрелы артиллерии, поехал на свою базу. Все попытки Драконов остановить его оказались тщетными. Один ноль в пользу команды «Синие Крылья», господа! Вот это игра! Вот это настоящая схватка на «Арене Войны»!

Что такое тут сделали?

Чтак, что такое — **Арена Wars**? Это не что иное, как трехмерная стратегия в реальном времени, основательно заточенная под сетевые баталии. Ее разработчики — парни из ex-Dream Entertainment, очевидно, являются ярыми фанатами Unreal Tournament, потому как их творение — не что иное, как отображение схваток этого шедевра в стратегическом мире. Возможно, экстримовцы хотели блеснуть оригинальностью либо же просто решили поразвлечься, создавая подобную игру, — сие нам неизвестно. Зато мы хорошо знаем, что эти господа обещали нам до выхода игры: множество карт; покрытых бонусами; три игровых режима — Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination; шесть типов юнитов; неплохая графика; хороший звук, а также умный искусственный интеллект и, конечно же, — ураганный геймплей ☺.

Самое собой, для того, чтобы узнать — сдержали ли они свое слово, нам нужно окунуться в мир игры, и самим все пощупать. Ну, так в чем же дело? Взяли в руки пульт управления, и вперед. Добро пожаловать на «Арену Войны»!

Состав «Арены»

Начнем, пожалуй, с самого главного для многих современных геймеров показателя игры, а именно — с **графики**. Стремясь завладеть как можно большей аудиторией, разработчики сделали игру доступной и для владельцев слабых машин со старыми видеокартами. «Арена Войны» спокойно идет на четырехсотом Celeron'e с GeForce 2MX 200 (то есть тормозить будет, но не сильно ☺). Перед запуском игры вам предлагают выбрать тип видеокарты, настроить расширение, очередность загрузки текстур и т.д., дабы максимально подогнать игру под ваш компьютер. Однако, оценить по достоинству графическое оформление можно, только лишь играя на современной машине, выставив все настройки по максимуму и не ощущая никакого «подтормаживания».

Графика Arena Wars довольно симпатична. Конечно — это не красивые миры Ground Control 2 и не прорисованные до мельчай-



ших деталей юниты игр серии «Противостояние», но твердую четверку с плюсом по этому компоненту «Арене Войны» можно поставить без всякого завуалирования. Исполнение уровней, юнитов, зданий, спецэффекты, взрывы, выстрелы — все это можно охарактеризовать одним словом — «хорошо».

Что касается **звука**, то он довольно неплох. Музыка в стиле «техно» подобрана грамотно и не раздражает слух, сколько ее ни слушай. Озвучка персонажей выполнена добротно, звуки сражения и разрушений тоже весьма хороши, плюс ко всему комментатор то и дело выкрикивает до боли знакомые, для фанатов «Анрилла» фразы: Fight и Double kill. Ну, как может не нравиться такое звуковое оформление?

AI противника также не подвел. Компьютерный оппонент «Арены Войны» представляет собой грозного противника. Он действует умно и быстро, наизуток знает карту, и в первое время будет опережать вас во всем. Придется немало попотеть, чтобы выиграть у него хотя бы два раунда подряд. И это не на самом высоком уровне сложности...

Вторая игра

И вот я снова с вами на второй игре сезона! «Синие Крылья», разбив в первом туре в пух и прах «Красных Драконов», похоже, всерьез решили завоевать чемпионский титул четвертый раз подряд. Да, такого на «Арене Войны» еще не было.

На сей раз команде, которую поддерживают Колумбийские Картели, противостоят молодой и амбициозный новичок турнира — команда из России с оригинальным названием «Северные Ящерыцы». Говорят, что их артиллерия не знает промахов. Ну что ж, это мы узнаем только во время самой игры, которая, кстати, будет проводиться по системе двойного доминирования. Посмотрим, смогут ли русские новички выдержать такую сложную схватку. Итак, к бою!

Ого, посмотрите, как действуют «Северные Ящерыцы»! Их багги подхватил ключ и принес его на точку А, в то время как берсеркеры, пауки и артиллерия заняли позиции вокруг. Затем второй багги взял ключ и понес его на точку В, в сопровождении двух танков-разрушителей. «Синие Крылья» ошепшили, такой прытки они явно не ожидали. Их шагающие роботы и пауки принялись атаковать точку А, но не смогли пробиться через плотный огневой заслон и отступили. Перегруппировавшись, «Синие Крылья» попробовали отбить точку В, но и тут их постигла неудача. «Северные Ящерыцы», грамотно сформировав ударные группы, смогли продержаться под атаками машин чемпионов двадцать секунд и заработали победу. Новички повели в счете в игре на двойное доминирование! Поистине, этот сезон не перестает меня удивлять.

Юниты, здания, ресурсы, бонусы

Как уже говорилось выше, в игре **шесть типов юнитов**, которые делятся на три класса: легкие — багги и пауки, средние — шагающий робот и берсеркер и тяжелые — разрушитель и артиллерия. Не густо, но, как говорится, — чем богаты, тем и рады. Каждая боевая единица имеет альтернативный вид вооружения и способность модернизироваться. К примеру, танк-разрушитель может два раза телепортироваться на небольшие расстояния, а шагающий робот умеет летать.

При этом не стоит забывать, что юниты Arena Wars имеют преимущество одно перед другим из-за различных видов брони и вооружения. Например, все тот же разрушитель очень хорош против берсеркеров, но беспомощен перед шагающими роботами, в то время как багги, благодаря своей скорости, эффективно действует против артиллерии. Именно поэтому тактика многих стратегий — «настроить самых мощных воинов и всех порвать», тут не проходит. В «Арене Войны» ненужных юнитов нет.

Про **здания и ресурсы** в этой игре разговор особый. Разработчики из exDream Entertainment применили в своем творении нестандартный ход. Они не стали загружать нас десятками зданий и различными видами ресурсов. Они решили, что ветка апгрейдов нам просто не нужна, и что оборонные строения — излишки хорошей жизни.

Они дали нам два типа **стартовых зданий** — «база» и «электростанция», а также один-единственный вид ресурсов — деньги. «В чем же тут нестандартность?» — спросите вы. А я отвечу. Количество денег на старте всегда одно и то же — 1000 кредитов. За них вы можете покупать бойцов своей армии на базе, которая, кстати, неуничтожима. И вот в чем тут фишка — деньги вы нигде не зарабатываете и не добываете. Вам просто возвращают полную стоимость каждого юнита после его уничтожения, для постройки нового или новых. Ну, как вам идея, создателей? Лично мне очень и очень.

Только тут есть одно «но», и связано оно со вторым зданием игры, а именно с электростанцией. Если она будет уничтожена, то на «базе» произойдет страшный взрыв, который уничтожит все ближайшие старые юниты, а также запретит вам в течение 10 секунд строить новые.

Кроме того, в Arena Wars имеются два **нейтральных здания**: *площадка апгрейдов* и *ворота перемещений*. Первое из них служит для улучшения определенного типа боевых машин, а во время как второе представляет собой не что иное, как телескоп, который может быть односторонним или двухсторонним со всеми вытекающими отсюда последствиями ☺.

Ну и, наконец, на любой карте расположены бонусные точки, в которых через определенный временной промежуток респавнятся небольшие светящиеся кубы — **игровые бонусы**. О них стоит поговорить поподробнее.



Всего бонусов четыре вида.

Зеленые бонусы — бонусы оборонного типа. Они добавляют энергии вашим юнитам, либо же защищают их.

Желтые бонусы — полезные бонусы. Дают юнитам специальные способности, например, невидимость или скорость.

Красные бонусы — бонусы атаки. Направлены исключительно на повреждение и разрушение юнитов.

Синие бонусы — вредные бонусы. Как правило, имеют массовый характер поражения и вредят юнитам, не уничтожая их (замедление, уменьшение обзора и т.д.).

Зеленые и желтые бонусы лучше всего использовать на своих юнитах, красные и синие — на чужих. Хотя в Arena Wars абсолютно все бонусы можно применить как к своим боевым машинам, так и к вражеским, поэтому нужно быть особенно внимательным, используя их. Думаю, что вам будет не совсем приятно, если по ошибке вы бросите щит неуязвимости на вражеского шагающего робота, когда он будет красть ваш флаг, или расстреляете из протонной пушки своих юнитов.

Третья игра

Сильные мира сего! Добро пожаловать на первый полуфинал на Арене Войны в этом сезоне! Обещаю вам, что те, кто сегодня пришел сюда, получат незабываемые впечатления, несравнимые ни с чем другим. Ведь вы своими гла-

зами увидите открытие нынешнего сезона — команду «Северные Ящеры», которые, во втором туре сенсационно переиграли титулованных «Синих Крыльев» и вышли в полуфинал.

Здесь их оппонентом будет команда, много лет назад открывавшая первый сезон Войн на Арене. Да, вы не ошиблись — это знаменитая, закаленная в сражениях «Желтая Смерть» из Южной Кореи. Справится с этой командой удавалось очень немногим. Однако, мы все прекрасно помним, как «Ящеры» разобрались с «Крыльями», и искренне верим в их победу. Или в поражение. Я не знаю, я лишь комментатор, а все решится на «Арене Войны!» Ведь сегодня особый день. Сегодня у нас «Бомбовый марафон»!

Да, сразу видно, что боевые машины «Желтой Смерти» знают Арену, как свои гироскопы. Не успели «Северные Ящеры» толком организовать оборону, как на их базу уже легла бомба. Новички турнира сунулись было в атаку, но не тут-то было. Берсеркеры «Желтой Смерти» хорошо знают свое дело. Уменьшение обзора и замедление в совокупности с развешивающими снарядами сделали свое дело. Через двадцать

часов электростанции. Вам нужно захватить их обе и удерживать в течение 20 секунд. Тогда вам начисляется очко. Для захвата точки на нее нужно принести ключ, генерируемый на карте. Если вы захватили одну точку, а противник другую, то придется выбрать один из двух вариантов дальнейших действий: атаковать войска врага, отбить точку и удерживать ее своими юнитами, либо же взорвать электростанцию, к которой подключена данная точка, сделав ее нейтральной, и принести туда свое очко.

В борьбе с противником есть две главные детали, которые нужно не упускать в любом случае. Первая — это грамотная защита своего флага, и вторая — максимальный контроль над бонусными точками. Чем больше вы захватите бонусов и правильно их примените, и чем грамотнее вы организуете оборону, тем больше у вас шансов добиться победы.

Мультиплеер и его возможности

Да-да, как можно было забыть упомянуть возможности сетевых баталий «Арены Войны»? Ведь вся игра создана непосредственно для них.

Через локальную сеть могут играть 12 игроков, но непосредственно участвовать в сражении способны только 8, остальные во время становятся зрителями. Сервером выступает игрок, начинающий игру. Если он выходит, его место занимает другой.

Игра через Интернет организована профессионально. Сражения происходят на сервере «Арены Войны», где игрокам начисляется рейтинг. www.ArenaWars.net — вот адрес сражений.

И напоследок еще немного вкусенького. Arena Wars поддерживает передачу голоса и веб-камеру. Так что противника можно не только увидеть, но и услышать.

Недостатки, или Почему игра быстро надоедает

«Арены Войны» есть один большой недостаток. В этой игре чувствуется какая-то неадекватность, недоработанность. Очевидно, парни из exDream Entertainment не сильно-то и напрягались, создавая свой продукт. Да, они заточили игру под мультиплеер, сделав ставку на игроков через Интернет, да, они ввели несколько оригинальных идей, да, они создали неплохой компьютерный интеллект. Но на этом все хорошее заканчивается, и начинается плохое. А именно: бедный сингл, малое количество юнитов, однообразие игровых режимов и т.д. и т.п.

Повторю, никто не будет играть в «Арена Wars» по сети, пока будет существовать Warcraft 3 и C&C, и ни один геймер не запустит сингловый турнир, если у него под рукой будет тот же Ground Control 2.

К огромному сожалению, «Арена Войны» очень быстро начинает надоедать. И даже редактор карт ее не спасает.

Максимальный срок, на который она займет вас — неделя, а потом снова захочется запустить любимым Warcraft 3 и в который раз насладиться противостоянием людей и орков, не думая ни о каком захвате флага и контроле за бонусами.

Финал

И вот мы с вами добрались до финальной игры, в которой могущая «Желтая Смерть» встретится с другим старожилом игр — «Кровавыми Молниями» из Германии. Это, без сомнения, будет лучшая схватка из всех виденных мной.

«Молнии» не стали тратить время на маневры и разведку, а сразу всеми силами атаковали базу своих противников, стремясь уничтожить всех юнитов и завладеть флагом. Такого «Желтая Смерть» совсем не ожидала. Их пауки и артиллерия были буквально сметены тяжелыми разрушителями и шагающими роботами с увеличенным запасом жизни. Юркий баттл «Красных Молний» использовала задымление, схватила флаг врага и, круто развернувшись, ринулась на свою базу. «Желтая Смерть» не смогла его остановить. Вот это и называю быстрой и убедительной победой.

Verdict

Играть, пока не надоест (а надоест довольно быстро ☺).



секунд база «Северных Ящеров» взорвалась с оглушительным грохотом, прихватив с собой половину их армии. Вот вам и опыт, вот вам и сила, вот вам и «Арена Войны»!

Сам процесс, или Как оно играется

Геймплей «Арены Войны» хорош, очень хорош. Игра проходит на высоких скоростях, компьютер не дает вам и минуты на передышку. Только лишь диктор выкрикивает: «К бою!» — знаете, машины противника уже ринулись на вашу базу, по пути захватывая бонусы. Только внимательность, быстрота и своевременность действий спасет вас от полного поражения, не говоря уж о грамотно продуманном составе вашей небольшой армии.

В игре всего три знакомых нам по Unreal Tournament игровых режимов: Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination. Коротко расскажу вам про каждый из них.

Capture the Flag — суть этого режима, наверное, никогда не изменится, в каком бы игровом жанре он ни присутствовал. И неважно, кто будет воровать флаг с вражеской базы и тащить на свою, — боец в скафандре с lightning'ом в руке либо же тяжелый гусеничный танк, очки будут давать игроку ☺.

Bombing Run — на карте есть нейтральная бомба. Нужно подобрать ее и заложить на базе у противника. Бомба взрывается — вам дают очко. Таймер бомбы — 20 секунд, за это время ее можно попытаться вынести с базы, тогда отсчет остановится. Как говорится, все гениальное просто.

Double Domination — как по мне, самый интересный игровой режим. На карте есть две контрольные точки, к которым подклю-

ребята, давайте жить дружно!



Фото предоставлено В. Горейким

Shrike

XR

xpand rally

Разработчик: Teshland
Издатель: IC
Жанр: симулятор ралли
Системные требования:
✓ минимальные: CPU 1.3 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1 Гб свободного места на диске

А о недавнего времени серия Colin McRae Rally считалась лучшим из раллийных симуляторов. Еще бы, вышедший в 2000 году Colin McRae Rally 2 был признан одной из лучших игр года и установил новую планку для этого жанра. После этого разработчики, почувствовавшие вкус денег, начали откровенно халтурить. Следующая часть уже начала разрабатываться одновременно для приставок и компьютеров. Естественно, обладателям PC такое положение дел не внушало оптимизма, и, как оказалось, предчувствие их не обмануло. Вышедшее «чудо» ругали все кому не лень. Codemasters почувствовали, что трон «короля ралли» начинает ускользать, и выпустили в мир четвертую часть сериала. Но полностью вернуть расположение фанатов им не удалось.

Нет, конечно, были еще игры, посвященные теме раллийных гонок. Была Rally Championship Extreme, которой не хватило лишь какой-то мелочи, чтоб потеснить «МакРея». Промелькнула Rally Trophy, вся техника в которой представлялась классическими моделями периода 60-70-х годов. Наверное, единственное, что помещало массовому увлечению игрой, было довольно сложное управление заднеприводными машинами (что тут же раскритиковали некоторые Интернет-ресурсы). В процессе ожидания Colin McRae Rally 3 многие игроки (которые еще не подорвали, что их ждет) осваивали Rally Sport Challenge и Toca Race Driver (изданный все той же Codemasters), причем довольно успешно. V-Rally 3 немного сглаживала негативное впечатление от третьего «МакРея» и помогала коротать время в ожидании четвертой части.

Конечу 2004 года. К выходу готовятся одновременно три игры: пытающийся удержаться на троне Colin McRae Rally 2005 и два претендента — Richard Burns Rally и Xpand Rally. Вот о втором претенденте и пойдет речь в нынешнем обзоре.

Для начала немного о разработчиках. Компания Teshland пребывает на территории нашего ближайшего соседа, то есть в Польше. Но, поскольку разработчики на просторах бывшего содагера уже доказали, что умеют делать игры, то перейдем непосредственно к обзору.

Первое, с чем мы сталкиваемся — это отсутствие стартового ролика, ставшего столь привычным после предыдущих симу-

ляторов. После демонстрации логотипов разработчиков, издателя и ниже с ними, попадаем в главное меню, где нам предлагают выбрать режим, в котором и будет проходить вся дальнейшая игра. Выбор разнообразием не блещет, всего лишь два варианта — симулятор и аркада (хотя... что нам еще для счастья надо?). Определившись со стилем, можете начинать испытывать удачу в быстрой гонке или в чемпионате. В быстрой гонке вам будут доступны все машины и апгрейды, но только для трех трасс. Дальнейшие трассы открываются только в режиме чемпионата, поэтому перейдем непосредственно к нему. Чемпионат представляет собой последовательность этапов, в каждом из которых до трех различных трасс. Проходить их возможно в произвольном порядке, но чтобы нам открылась следующая тройка, необходимо занимать в гонках место не ниже второго. Также, в промежутке между связками этапов, будут попадаться бонусные соревнования. Всего же в игре более пятидесяти трасс, расположенных в различных странах. Вашему вниманию предлагаются гонки в Неваде, Германии, Кении, Финляндии, Ирландии и, как ни странно, в Польше ☺. Если вам не нравится результат, показанный на какой-либо трассе, всегда есть возможность пройти ее заново. В зависимости от занятого места, вы будете получать денежное вознаграждение, которое тратится на покупку новых машин, ремонт и приобретение деталей для модификации.

Начинаем чемпионат мы с 15000 в кармане. На эти деньги предлагается сделать выбор между автомобилями самого низкого класса (на остальные просто не хватает финансов). Общее же количество доступных машин колеблется в пределах 30-35 штук. Все они разбиты на 8 категорий, минимум в категории 3 автомобиль, максимум — 6. для большинства трасс в режиме чемпионата класс участников оговаривается, хотя есть и такие, где можно участвовать на любом авто.

Но вернемся к быстрой гонке. Здесь мы сразу попадаем в раздел выбора трассы и страны. Огорчает то, что информации о самом участке практически нет, можно только выставить погоду: снег или дождь (в зависимости от местности) и ясную погоду. Даже время суток, причем время суток не как обычно день ночь и сумерки, а в часовом измерении начиная с 6.00 утра. Выбираем то, что нам больше нравится, и идем далее. Вот где есть разгуляться настоящему извращенцу! Посудите сами: тюнингуются практически все. Начиная с двигателя и заканчивая спойлерами и окраской машины. Все модификации разделены на 7 групп: двигатель и выхлоп, подвеска и руление, трансмиссия, корпус (куда входят элементы не только улучшающие аэродина-



мику или снижающие общий вес, но и усиливающие прочность), тормоза и шины. Кроме этого, есть возможность отдельно «навесить» на всего «железного кося» GPS (отображающий мини-карту в углу экрана) и различные варианты раскраски автомобиля. Причем почти для каждой из этих областей имеется несколько видов деталей, делающих, в свою очередь, на несколько вариантов (которые различаются между собой по принципу «что дороже, то лучше»), либо просто предназначенных для разных условий дороги и стилей вождения. Одних только шин 20 видов, для самых разных типов покрытия и погоды. Также среди деталей встречаются не только механические, но и электронные, позволяющие автоматически оптимизировать режимы работы вашего автомобиля.

Но и это еще не все. Следующим шагом попадаем в раздел *тонкой настройки самой машины*. Перед началом заезда есть возможность дополнительно настроить еще 9 параметров. Шины... Выбор просто впечатляет. Такого я не видел ни разу (но настаивать не буду, а то мало ли...), но для каждой машины предлагается около 30-ти видов покрышек: слики, полуслики, грязевые, снеговые, гравийные, гравийные 2 и т.д. Также есть возможность менять высоту и жесткость подвески, чувствительность руля, силу тормозов, передаточное число (определяет баланс между максимальной скоростью и ускорением) и тип коробки передач. А путем распределения усилия между тормозами передних и задних колес, а также распределения мощности двигателя, полноприводной автомобиль превращается в заднеприводной.

После всего этого наконец-то попадаем на трассу. Здесь и предстоит оценить то, без чего раллийный симулятор представляет собой обычную аркаду — *физику*. И действительно, в этом плане игра также смотрится вполне достойно. При желании можно играть на клавиатуре, но это разве что в режиме аркады или на переднеприводных машинах. Но для получения полного удовольствия все же рекомендуется раздобыть «баранку», причем желательно с нормальной обратной связью. Поведение машины на дороге адекватное, и разница между грунтовыми, снежными или асфальтовыми покрытием ощутима. Единственное, что мне показалось странным (хотя, может, это мне только показалось), так это то, что на грунтовке автомобиль чувствует себя увереннее, чем на асфальте. Сюда же можно добавить довольно грамотно реализованную модель повреждений, которые отображаются и визуально. От ударов бьются и вылетают стекла, мнутся и отваливаются бамперы, открываются и отрываются капот и двери. Правда, фары, похоже, не бьются принципиально, но акцентировать на этом внимание как-то негу времени. Но выглядит модель повреждений все же немного упрощенной и щадящей. Раз-другой вбросится на скорости в столбик, да и с обрыва свалиться тоже — малоприятно, но и не смертельно. При желании можно умудриться оторвать оба передних колеса. Мне вот однажды удалось... Машина едет, правда, плохо и недолго — двигатель не выдерживает. Раз уже речь зашла о повреждениях, то, наверное, стоит сказать, что они (повреждения) представляют теперь угрозу не только для машины, но и для водителя. Правда, травмы отображаются только на иконке водителя внизу, а потом пишут, что водитель ранен, и заезд на этом заканчивается (точно так же, как если выходит из строя двигатель). Максимум, к чему приводят значительные повреждения, так это к появлению небольших проблем типа головоккружения, или появления кругов, точек... У меня как-то была ситуация: на вернувшись с обрыва и отбита себе задницу. Так потом еле ехал... Кстати, если вас угораздит заехать куда-то не туда (или упасть), то на трассу вас вернут, но пропишут четырехсекундный штраф. Та же участь грозит, если наехать на кого-то из зрителей (ну и правильно, чего они под колеса лезут. ПДД соблюдать нужно). Правда, насладиться кровавым месивом нам не дадут, в момент столкновения экран после чернеет, а когда придет возвращаться, сбито уже нет. Это ж ведь не «Кармагеддон».

Ну вот, осталось разобраться только с визуальной составляющей, и звуковым сопровождением игры. В целом она выглядит очень и очень неплохо. Отлично прорисована местность, включая волнующуюся под ветром траву, тени от плавающих по небу

облаков, ландшафты и рукотворные сооружения. Причем все это без уже надоевших пикселей и спрайтов, а полностью полигональное. Отлично реализовано освещение в разное время суток. Правда, как-то трудново различать время днем, разницы между одиннадцатью, часом дня и тремя практически не ощущается. Зато в семь утра... Дороги практически не видно, только звезды и пятно от фар. Превосходно смотрятся машины со всеми спецэффектами. При желании, можно машину залить грязью почти по самую крышу.

Отлично смотрятся столб пыли, дым, летящие из-под колес клочки земли и травы, отражения в стеклах и корпусах, повреждения, свет фар и даже работу дворников, которые включаются и выключаются автоматически. При виде из кабины видны руки, руль, а через лобовое стекло проблем с ориентацией на дороге обычно не возникает. Не впечатляет разве что вода — то, что в нее засахал, понимаешь лишь по летящим брызгам, а в спокойном состоянии она что из кабины, что с внешней вида выглядит как-то неуместно. И капи на



стекле можно заметить, только проезжая через воду. Если же просто выехать в опциях одиночного заезда дождливую погоду, то их не выдать...

И вот, наконец-то я добрался до одной из изюминок игры — до повтора. Разработчики выдали нам столько фильтров, что просто диву даешься. Хочешь, стилизуешь удачно подобранный заезд под старое кино... Или черно-белый фильм... Или под комикс... А если нет, попробуй вид из камеры, расположенной на колесе, плюс размытие. Такое впечатление, будто ты сам на этом колесе сидишь. Или просто добавь насмешки. В общем, вариантов множество. Может, разработчики сделали это ради прикола, но я им благодарен. А особо понравившиеся вам повторы есть возможность записать в avi-формате, и потом хвастаться перед своими друзьями удачным прохождением трассы.

Что касается недостатков, то практически все они уже описаны в статье. Единственное, о чем я еще не упомянул, так это о том, что машины в игре не лицензированы. Ну не хватило, наверное, у подкасов денег. Так что приходится мириться с названиями типа Tiny Hooper, Center Cord и тому подобными. Но вместе с тем, проблем с визуальным определением, что же именно перед нами находится, обычно не возникает.

И, наконец — вывод. Если не принимать во внимание нелецензированные машины, то игра получилась великолепной. Будем надеяться, что разработчики (если они возмущены за вторую часть) учтут все свои ошибки и пожелания игроков. А пока серия «Мак-Рей» может отравляться отдыхать. Эстафета пережвачена... Так что, если вы относитесь к счастливым обладателям рулей — однозначно must have.

Вы еще здесь? А ну, вперед, за диском...

King

ПЕРЛ-ХАРБОР

Разработчик: IC:Maddox Games

Издатель: IC

Жанр: авиасимулятор

Системные требования:

✓ минимальные: Win 98/ME/2000/XP, CPU

1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, joystick;

✓ рекомендуемые: CPU 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ,

128 Мб видео

У истинных любителей авиасимов и, прежде всего, почитателей серии «Ил-2» от IC появился повод для радости, ибо наконец-то свершилось то, чего они так долго ждали.

После долгой череды аддонов к «Забитым сражениям», зачастую не несших в себе никаких особых нововведений, разработчики из IC:Maddox Games соизволили, наконец, порадовать нас действительно масштабным дополнением к своему шедеву. И это не просто слова. Ведь по количеству внесенных изменений и добавленных самолетов «Перл-Харбор» может сравниться разве только с теми же «Забитыми сражениями», в свое время значительно дополнившими и разнообразившими уже слегка поднадоевший многим геймплей «Ил-2: Штурмовик». Впрочем, не будем переводить бумагу на никому не нужные отступления и сразу же перейдем к рассмотрению нашего сегодняшнего героя, тем более что он целиком этого заслуживает.

Прежде всего, хотелось бы отметить новый стартовый ролик, который со времен первой игры серии не менялся до сих пор еще ни разу. Пусть новое видео особо и не радует, но зато определенно настраивает на оптимистический лад, суля изменения, которых в игре и впрямь немало. Оторочает только несколько увеличившееся время загрузки, что, впрочем, не критично и с лихвой окупается, например, новой цветовой гаммой главного меню. И нечего здесь смеяться — это действительно важно. Поверьте, после уже порядком притомивших серых тонов, светло-голубой бэкграунд вызывает только самые положительные эмоции и радует глаз. Но если вы думаете, что на этом все изменения заканчиваются, то вы глубоко заблуждаетесь. Разработчики постарались и добавили на этот раз в свою игру... пару новых музыкальных композиций. За это я хочу поблагодарить их отдельно, теперь музыку в игре я уже не выключаю, как раньше, а с удовольствием слушаю. Впрочем, долго слушать мне ее, видимо, не придется, боюсь, ослышусь, потому что девелоперы снова наступили на свои старые грабли — длина новых музыкальных тем, по одной из которых подарено японцам и союзникам, по-прежнему слишком мала. Но это все придираки, если не обращать на подобные мелочи внимания, то можно без всяких сомнений сказать, что игра просто замечательна, а потому бегом за диском и вперед, играть.

Но перед тем как приступить к ожесточенным воздушным баталиям, для начала нужно... нет, не принять сто грамм для храбрости, а проинсталлировать игру. Разработчики на этот раз сдержали свое обещание, и «Перл-Харбор» можно установить как отдельный продукт, независимо от «Забитых сражений». Правда, обещание реализовано не оптимальным образом, ведь, установив «Перл-Харбор», вы получите в свое распоряжение лишь необходимые для новых кампаний самолеты японцев и союзников, а все машины советского и немецкого производства из предыдущих игр серии останутся для вас недоступными. Соответственно, и в старые кампании вы поиграть тоже не сможете. Намного лучшим выходом была бы установка игры поверх «Забитых сражений» вместе с «Асами в небе», в таком случае у вас получится, как написано на коробке с диском: «...один огромный авиасимулятор с более чем 220 самолетами». Впрочем, не у всех есть вышеперечисленные игры, а потому возможность установки «Перл-Харбора» как отдельной игры, несомненно, радует.

Как нетрудно догадаться из названия, воевать на этот раз нам придется над Тихим океаном и Японией. Но кроме этого, нам на десерт разработчики припасали еще и Австралию. Так что если вы до сих пор еще ничего не знали о вкладе этой страны в победу союзников, то милости просим сюда. Играв в «Перл-Харбор», вы не только обо всем узнаете, но и сами поможете австралийцам отстоять родину кенгуру и летней олимпиады 2000 года. Но в основном в новой игре нам придется участвовать в событиях, последовавших сразу же за атакой японцев на Перл-Харбор, то есть, говоря другими словами, в американско-японской войне. Скажу честно, после уже несколько поднадоевшей Великой Отечественной перемещение на Тихоокеанский театр военных действий воспринимается как глоток свежего воздуха. Благодаря чему игра действительно ощущается как нечто совершенно новое, а не как очередной аддон к «Забитым сражениям».

Перед началом прохождения «Перл-Харбора» неплохо было бы пересмотреть замечательный фильм с одноименным названием, поверьте, неплохо помогает вжиться в роль пилота и делает игру более живой, чего ей все-таки немного не хватает. На этот раз разработчики предоставили нам целых **11 новых кампаний**: 4 за Японию, 5 за Америку, 1 за Англию и 1 за Австралию. Как



и прежде, принять участие в войне мы сможем в качестве пилота как истребительной, так и бомбардировочной авиации, жалю только, кампании летчика-камадзе в игре нету, что возможно повесать против этих самоубийц у вас будет. Но самыми главными являются, несомненно, кампании морской авиации, именно они делают из «Пера-Харбора» почти что новую игру. Детально и, что самое главное, реалистично смоделированные авианосцы заставляют уважать разработчиков, ведь для того, чтобы ввести в свою игру эти громадины, им пришлось немало потопотеть — изначальный программный код «Ил-2» не предусматривал ничего подобного. С появлением палубной авиации игра несколько усложнилась. Взлет и посадка на авианосец — занятия непростые, и если с тем, как поднять свой самолет в воздух, разобраться еще не очень сложно, то с посадкой придется помучиться, и даже после прохождения обучения и десятка неудачных попыток вернуться на авианосец, играть легче не станет. Видимо, поняв все это, разработчики решили слегка облегчить виртуальным пилотам жизнь, и добавили в игру дополнительный маркер, упрощающий посадку на палубу. Чтобы увидеть подсказку, достаточно нажать **Ctrl+F1** включить вид из кабины без кокапита, заодно можно полюбоваться и новым прицелом, который по сравнению со своим предшественником несколько уменьшился в размере и внешним видом стал напоминать прицелы, устанавливаемые на самолеты американского производства.

Видимо, учтя пожелания многих геймеров, недовольных большими расстояниями между родными аэродромами и заданными целями, против чего не очень-то помогал даже автопилот вместе с 8-кратным ускорением времени, разработчики решили еще больше облегчить нам жизнь. Нет, расстояния по-прежнему остались огромными, но теперь в игре появилась новая фишка, именуемая *пропуском времени*. Работает она проще простого, и разобраться в ней не составит никакого труда. При активации пропуска полностью отключается прорисовка графики, игра максимально ускоряется, и на экране мы можем созерцать лишь таймер, показывающий, сколько времени прошло с начала вылета. В нормальный режим игра возвращается только при повторном нажатии на клавишу активации, а также при достижении контрольной точки полета или ближайшего скопления противников.

Не хотелось бы уделять внимание и *улучшенный генератор случайных миссий*, отвечающий за динамические кампании. Теперь выдаваемые компьютером задания стали намного более интересными и разнообразными. Появились также абсолютно новые типы миссий, которых ранее не было и в помине, например, поиск сбитого где-то над вражеской территорией пилота. Что радует еще сильнее, так это более живая по сравнению с предыдущими играми серия, форма подачи брифингов, что в немалой степени обусловлено появлением в игре фоновых звуков, слышимых во время ознакомления с новым заданием. Пока вы читаете брифинг, из вашей акустической системы будут доноситься чьи-то приглушенные голоса, шаги, а если на ваш аэродром совершается налет, то вы услышите вой сирен, крики и взрывы. А вот изменившаяся форма отчета о выполненном задании немного огорчает, поначалу понять в ней хоть что-то весьма сложно. Крупные буквы и английские слова перемежаются с русским никак не способствующим легкости восприятия. Грустно, но куда-то делся и перечень сбитых вами самолетов. Теперь для того, чтобы посмотреть, сколько побед значится на вашем счету, придется лезть в список пилотов и искать там свою фамилию. Но если честно, то на эти мелочи сразу же перестаете обращать внимание, когда узнаете, что разработчики наконец-то позволили нам своими действиями влиять на ход войны. Если очень постараться, то вполне реально изменить исход какой-нибудь крупномасштабной военной операции, ну, а если же приложить просто нечеловеческие усилия, изничтожив всех противников в радиусе ближайшей сотни миль, то можно даже изменить исторический финал войны и при желании, вопреки истории, привести к победе японцев, а не союзников. Правда, если недобросовестно выполнять поставленные перед вами задачи, то противоположный результат тоже возможен, и при вашей игре за союзников японцы могут победить сами, не спрашивая ва-

шего на то разрешения. Так что не удивляйтесь, когда в конце кампании вы узнаете, что проиграли войну, даже, несмотря на то, что в учебнике истории написано обратное.

Но что в «Пера-Харборе» поражает больше всего, так это количество добавленных самолетов. Шутка ли сказать в игре появилось более 40-ка новых управляемых игроком машин и еще с десяток моделей, подконтрольных пока только ИИ, — это больше, чем во всех алдонах к «Забитым сражениям» вместе взятых. Поначалу глаза просто разбегаются: в игре присутствуют такие серии самолетов, как Сифрай, Корсар, Уайлдкэт и Хелакэт, а также куча модификаций Зиро и их производных. И это далеко не все, но перечислять здесь все самолеты и их особенности не имеет смысла — перечень растянется, как минимум, еще на две полосы и лишит вас многих приятных сюрпризов. В общем, жаловаться на отсутствие разнообразия не приходится, полетать будет на чем и будет где, ведь кроме новых самолетов в игре, естественно, появились и новые карты. Окинава, Новая Гвинея, Пера-Харбор, Мидуэй — это далеко не полный список мест вашей будущей боевой славы.



Насчет графики сказать особо нечего, никаких кардинальных изменений по сравнению с «Забитыми сражениями» она не претерпела. Тем не менее, кое-что новенькое в плане графического исполнения игры все-таки имеется — так, нельзя не отметить, что корабельные пушки и наземная артиллерия обзавелись, наконец-то, трехмерными оружейными расчетами. Правда, вблизи модели войск смотрятся не очень хорошо, поражая своей убогостью и малой детализацией, но при штурме на это как-то мало обращается внимание.

Ну и напоследок хотелось бы сказать о том, что меня больше всего расстроило. Жалю, но печальная тенденция деградации Музея, наметившаяся еще в «Забитых сражениях», в «Пера-Харборе» получила лишь свое дальнейшее развитие. Несмотря на то, что в игре появилось большое число новых самолетов, о большей части из них в Музее вы не найдете никаких упоминаний. А те описания, которые там все-таки присутствуют, неприятно удивляют своим малым объемом. Особо огорчает то, что многие серии самолетов имеют для всех своих модификаций лишь одно описание на всех. Неужели так сложно было выложить более подробную информацию? Вспоминается отец всей серии «Ил-2: Штурмовик», где каждая модель была детально расписана со всеми подробностями. Но не будем придираться к игре, разработчики и так постарались, чтобы порадовать нас своим творением. А потому вывод может быть лишь одним: играть, играть и еще раз играть.

SebastoKrat0rIII и его пять стилей sebastokrator@ukr.net

NATIONAL LAMP00N's UNIVERSITY TYCOON

Посвящается
Всем, кто обучается!

Стиль: йо...

Пары, пары, а сессия на носу... И времени нет. Так выглядят НАШИ студенческие будни. А ОНИ там в *Anarchy Enterprise* считают, что такое построение своего обучения — полнейший бред. Для того, чтобы нормально проводить время за загрызанием насмерть ☺ гранита наук, нужно всего три вещи:

1. Выпивка. Много выпивки!
2. Ганджубас. Горы травки!
3. Девушки. Сотни девушек!

Весьма интересный взгляд на систему образования имеют эти господа. Вот бы одного из них взять да поставить на пост министра образования США! Посмотрел бы я, как они воплотили бы свои идеи.

Но пока они — всего лишь разработчики, и эти идеи воплотить могут не более как в своих продуктах. Но, поспешу заметить, *Anarchy's* стиль именно этим и занимается. Поэтому вашему вниманию предлагается игра, которая гордо именуется **National Lampoon's University Tycoon**. Добро пожаловать!

Мы не хиппи, мы не панки,
Мы подружки... растаманки.

Стиль: недочетстичка

Главное меню поражает своей скудностью. Кампания, игра, опции и выход. Нда, негусто. Кампания делится на четыре периода, — и каждый из них постепенно вводит вас в игру, начиная с азав и заканчивая самыми дикими извращениями ☺.

Поэтому зайдём в игру. О, вот на выбор один из универов, которые требуется изменить в намного худшую сторону ☺. Клацаем на один из них.

После странно-продолжительной загрузки нашему взору открывается прекрасный вид с уловатыми деревьями и кустами, огромным зданием университета и мириадами мощных дорожек. Собственно, у вас в распоряжении есть четыре вида зданий: *жилая, учебная, еда, тусовки и улучшения*. Первый вид предполагает постройки для увеличения населения вашего уни-

верситета, второй — учебные здания вроде лекционного зала и всякие ресторанички/пищерины/кафетерии, третий — места для массовых соборов и четвертый — четыре улучшения, которые можно приобрести за валюту. Валюта — это, конечно же, доллар. А цель игры, как и всех тайкунов, — зашибить как можно больше долларов, построить как можно больше зданий и жить себе припеваючи. То есть цель — не иметь никаких целей, а просто развивать данный вам под опеку университет. А развивать, как я уже говорил в первом абзаце, не путем улучшения уровня образования, а путем увеличения потока алкоголя и прочих плохих привычек.

Деньги зарабатывать можно по-разному. Первый способ — это понастроить разных баров и кафешек и ждать, пока деньги рекой потекут вам в карман. Но надо учитывать, что каждый из пяти видов студентов (о них чуть ниже) питается только в определенных видах забегаловок. В каждом «пункте кормления» ☺ установлены цены, которые можно повысить или понизить, но из-за очень высоких цен возможно падение спроса.

Второй способ — это строить места для дискотек и тусовок, куда билеты, конечно же, не бесплатные. Причем стоимость билета может зависеть от уровня постройки. Ибо в *National Lampoon's University Tycoon* существуют здания, которые «открываются» только после создания того или иного домика. До этого момента, даже если у вас будет миллион долларов, заказать здание вам не удастся (а я-то думал, что все в этом мире можно купить за деньги... наивный ☺). Двумя словами все это можно описать так: разветвленное дерево строений.

Как и обещал, рассказываю вам о группах населения университета.

✓ **Ученики** — «обычные» себе пацаны, которые думают не только об учебе, но и об алкогольных напитках.

✓ **Вертихвостки** — девушки, так сказать, не то что легкого поведения, а очень легкого ☺. Одеваются так, чтобы одежды было как можно меньше, и целуются с первым попавшимся человеком мужского пола.

✓ **Отморозки** — о, таких можно встретить в любом университете. Панки различной внешности с громадными разноцветными ирокезами, а также растаманы, курящие траву постоянно.

✓ **Ироки** — накачанные баскетболисты и футболисты (в США футболом считается рэгби, — для тех, кто не знает).

✓ **Придури** — так в игре была названа та прослойка университетского общества, которых у нас называли бы «заучками» или



«зубрилами». Не думают ни о чем, кроме учебы и еды. Правда, иногда заходят попрыгать на дискотеку.

Так вот, я уже упоминал, что все эти люди в одну закусочную никогда не зайдут. Придурки будут есть только в пиццерии, а отморожкам подавай бар и ничего другого. Кроме того, отдельные группы могут объединяться в студенческие организации, так что мороки у вас будет достаточно.

И в скором времени после открытия бара сады и газоны, а также дорожки вашего университета покроются слоем выброшенных бутылок из-под пива и кое-чего покрепче ☺.

У-ру, гур тур,
Угуру!

Стиль: каменный век

Графика в игре по праву может называться «здравствуй, каменный век». То есть, если здания выглядят еще более-менее, то деревья и кусты как будто вытесаны из камня, и угловатость также замечена и в студенческой массе. Вы скажете, что тайкун другим быть не может! Возможно, вы и правы... Я же останусь при своей точке зрения — можно было сделать и лучше. Зато сам вид здания, особенно дискотек, приводит в дикий восторг: как вам громадный горящий костер, а под ним танцплод? Таких примеров довольно много. Неплохо сделаны также тени, но лично я столкнулся с такой проблемой: при запуске игры на самых высоких настройках и со всеми тенями, любое нажатие мышки заставляло экран небесно-голубым цветом, и вернуться на земаю уже не представлялось возможным. ☹

К музыке претензий не имею, а вот цвечатание птиц и звон дзено (чуть ли не единственные звуки в игре) порядком надоедают и начинают раздражать.

Понравилось еще и то, что пьяные студенты довольно смешно валяются на земаю. Вот. А теперь — что НЕ понравилось.

Товарищи,
прославляйте коммунизм
и ешьте щи!

А Стиль: вожди великой социалистической революции не понравилось ох как много. Ну, во-первых, разработчики думают, что это интересно — сидеть и часами ждать, пока у тебя накопятся деньги на нужную постройку. Иногда так хочется ударить молотком по экрану, а еще лучше по голове того, кто поддал такую идею, что здания стоят дорого, а еда и выпивка — дешево. Реализм, блин! Но какой реализм, это же тайкун!

За что еще мне частенько хотелось поставить разработчиков к стенке с последующим их расстрелом, так это за то, что студенты, как бы много их не было, в бары упорно не идут, а предпочитают шнырять где-то поблизости и строить из себя голодающих трезвенников. Этот пункт в списке моих претензий перекладывается с первым, ибо доходы ваши растут очень медленно, что определенно выводит из себя.

Но вот за эту вещь разработчиков нужно послать в концлагерь куда-то в Сибирь ☹, причем разные, чтобы они знали, где края змиют. А то они, наверное, учились в университете так же, как в игре студенты учатся, и поэтому не знают, где проводить зиму членстоногие ☹. Короче, хотя вид и масштаб можно менять, постройка зданий все равно остается крайне сложной задачей. Потому что трудно попасть зданиям в прismaticное для него место, ибо здание занимает весь экран ☹. И изменение вида не помогает.

Оле! — закричали чучки в тайге,
Оле, але, але.

Стиль: вперед-вперед! [КВН]

У очень жаль, что весьма оригинальная идея испорчена такой корявой реализацией. Конечно, за игрой вы сможете убить пару вечеров, но стоит ли? Здоровье — дороже ☹. Немного странно, возможно, у меня ассоциации, но почему-то в этой ситуации мне вспоминается фраза, на-

сенная на дверце маршрутки: «Уходя, не грохайте дверью!». А именно это и хочется сделать. Грохнуть дверью. Не хлопнуть, а именно грохнуть. Вот.

Из жизни трех Талеров

Всем известно, что у Кертиса есть брат Глюк, а у Глюка есть брат Кертис. Но никто не знает, что и у Талера есть брат, да не один, а два. И зовут их похоже: «нашего» Талера, который вызывает такие неоднозначные впечатления у читателей, часть которых восхищается его работами, а другая часть — посылает его на... Впрочем, не будем говорить, кто и куда посылает «нашего» Талера. Так вот, продолжим, МИКовского Талера зовут Мохнорыла, второго Талера — Мойдодыр, а третьего — Перекур. Собственно, биография Мохнорыла, он же Талер-старший, нам известна. После бытности в свое время шахтером, Талер-старший, аки перелетная птица залетел в гнездо родной редакции, да там и остался заведовать вентиляционными системами, дабы не допустить попадания в редакцию подобных инородных тел, то бишь конкурентов на пост СВС.

А кто знает, как сложилась жизнь Талера-среднего, он же Мойдодыр? Радуйтесь, пока я добрый. Расскажу вам, так уж и быть. Этот Талер, будучи вундеркиндом, еще в раннем детстве закончил МУАГАГА (Международный Университет Абсорбирующей Гигиены Андерграундной Традиции «Альфа») и затем, гонимый мечтой сделать мир лучше, зайдя отдала на пароходе, следующем в США, и высадился в Нью-Йорке. Там он начал с мытья бутылок, как небезизвестный Чарльз Диккенс. Теперь же он владеет одной из самых больших пивоварен в мире. Назвав пиво своей фамилией, Талер-средний живет припеваючи. Ибо кто из нас не видел в ближайшем ларьке пиво марки «Талер»? То-то я думаю, почему Мохнорыла так любил это пиво. Но как же, спросите вы, простой чистюля и мойщик бутылок стал миллионером? Первый месяц он принес домой десять долларов, на следующий — уже двадцать, потом тридцать, а потом... Мойдодыр нашел кейс с чеком на миллион пустых бутылок, стоящий возле одного из мусорных ведр на улице.

Но интереснее всего бросила кости Судьба у Талера-младшего, он же Перекур. Он долго оставался жить в той деревеньке, где и родился. Но жажда к знаниям, а именно — желание постигнуть Ин-Хрен и Нирвану в тибетском ГОТОВ (Горно-Отшельнический Техникум Осознания Вечности) погнала его в маленькую лодочку к берегам Дальнего Востока. Пересекая наполовном Северно-Ледовитый океан, он случайно наткнулся на большой тайфун и... Талер-младший пришел в себя на каком-то песчаном берегу, окруженный людьми с узкими, но очень добрыми глазами. Сначала он подумал, что спит, и поэтому так больно ушибнул себя, что крик его испугал столпившихся вокруг него людей. Когда Перекур встал, люди упали ниц, и стали что-то бормотать на непонятном языке. Вдруг к Талеру подошел один прилично одетый человек и что-то спросил. Перекур кивнул, и его посадили в машину и увезли в большой особняк, где разрешили брать все, что ему захочется — это он понял из жестов. Когда же Талер-младший немного подучил язык, он понял, что находится в Японии, и что тогда человек предложил ему стать главой японской мафии. Его назвали Талер-Камикадзе, что означало «Талер, принесенный священным ветром». И он стал грозой всех якудз, что были, есть и будут в мире.

Как видите, жизнь трех братьев сложилась очень по-разному, но зато теперь вы знаете то, что знаю я. К чему это? А вот не пей Талер-Мохнорыла в своем УРОД (Университете Руадной Отрасли Добычи) водку, не кури, а тянись к знаниям, как другие братья, может, и стал бы он Доном Талеритто, крутым итальянским мафиози, или прикупил бы трикозатую фабрику и выпускал себе одежду под торговой маркой МОХ™ (сокращенно от Мохнорыла), а так... Шо выросло, то выросло... ☺

© Мохнорыла

Талер, ты ведь не обижайтесь, правда?

Держитесь.Peace!

P.S. Никакой он не оратор.

С Вами был Себастократор.

ЗЫ: Хороший был человек... иногда. (примечание К. Талера)

Георгий САНДУЛ aka Жорик

MEDIEVAL LORDS

→ Build, Defend, Expand →

Разработчик: Digital Jesters
Издатель: Monte Cristo Games

Жанр: Real-time strategy

Системные требования:

✓ минимальные: 1,5 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео с Pixel Shading;

✓ рекомендуемые: 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео с Pixel Shading

Средневековье... Мир рыцарей и замков, принцесс и дуэлей, рыцарей и крестовых походов... Так? Не так! Помимо вышеназванного, существовали голод и чума, налоги и нищета, повинности и смертные грехи... А еще был страх. Вы хотите почувствовать себя правителем такого мира, хотите взять в свои руки бразды правления им? В то время людей пугали многие вещи — церковь, армия, король...

А сегодня вас напугает эта игра. Добро пожаловать в Scary-Land...

Scary game

Так как новые игры в жанре менеджмента средневековых городов обречены на то, чтобы их сравнивали с бесспорно лучшей игрой жанра Stronghold, некоторые рецензенты в этой статье неизбежны.

После клика в главном меню по опции «Кампания» нам предоставляют какую-то абстрактно-психологическую карту, на которой мы должны выбрать территорию для последующей миссии на благо нашего великого королевства. Вот с этого места и начинается наше путешествие в страну, условно называемую Scary-Land...

Первое, что вгоняет в ступор — это имбецильного вида пиксельные гуманоиды, величаемые нашими подопечными. Ситуация везд-везд кучки графических единиц могут строить здания, добывать ресурсы и так далее. Ресурсы в большей степени стандартные, «строительные», но на одном из них, а именно — на еде я хотел бы остановиться подробнее, так как до выхода игры разработчики широко рекламировали различные, доселе неизвестные, способы ее добычи. Добывать еду мы будем с трех видов совершенно одинаковых внешне посевов, отличающихся друг от друга лишь несколькими производственными параметрами. Вот вам и обещанный «разнообразный и оригинальный способ сбора пищи».

Строительство в Medieval Lords — это просто нечто сверхконцептуальное. Большинство построек в игре похожи друг на друга как две капли воды — фантазия разработчиков налицо. Да и система застраивания своих территорий — просто шикарная: построив какое-то «производительное» здание, которое по идее должно давать нам право строить новых юнитов либо делать апгрейды, мы всего лишь получим право на другие «здания-бизнесмены».

А что нам еще надо? Правильно — военное дело. В формировании военных единиц нам дается выбор из трех видов юнитов — пехоты, кавалерии и осадных машин. Формации юнитов — отдельный разговор. Минимальное число юнитов в отряде — 50 (хотя индифферентно из этого «батальона» только 5). Командовать одновременно можно только одной группой юнитов, поэтому, чтобы переместить на желаемую территорию свои доблестные войска в количестве, скажем, 10 групп, придется кликать по каждой из них и указывать нужный пункт назначения. Ну как, все еще есть желание почувствовать себя средневековым генералом?

Иногда в нашу страну врываются полчища всечелюстных мерзких захватчиков, от которых можно откупиться, или принять бой. В первом случае вы отдадите агрессорам 90-95% содержимого своей казны, а во втором нас ждет пиксельная миссюрбука вида ужасного. Лично я рекомендую отдать нападающим требуемую сумму денег, дабы не совершать ужасных под названием «сражение» в Medieval Lords». Кроме того, если в Stronghold нам выдавали небольшое окошко и показывали мини-ролик с забавной репликой нападающего злодея, то тут нам просто выдают сообщение, содержащее сухую информацию, напоминающую сводку из криминальной хроники.

Также обращают на себя внимание и другие детали игрового процесса. Например, если в том же Stronghold'e границы между нашей и вражеской территорией были, так сказать, виртуальными — невидимыми, то парни из Digital Jesters захотели добавить конкретики и прочертили границы между подвластными разным правителям землями жирными красными/синими/зелеными линиями, которые существенно портят обзор наших владений с высоты птичьего полета.

А теперь главная фишка игры — вид от первого лица. Оказываясь, мы можем побродить по своей карликовой империи в качестве обыкновенного пролетария, походить по улицам, сравнить увиденные своими глазами три вида одинаковых посевов и полюбоваться на вереницу одинаковых домиков. Только зачем?

Графику в игре с большой натяжкой можно назвать среднейной, и это при том, что игра требует поддержку вашей видеокарточкой пиксельных шейдеров и без их наличия просто-напросто не запустится.

Озвучка юнитов отсутствует ничто (давайте вспомним Stronghold, в котором каждый юнит имел свой собственный, неповторимый голос).

После долгих поисков мне даже удалось найти один действительно хороший момент в Medieval Lords. Это была музыка — она в игре действительно приятная, но, тем не менее и она мне надоела после дня игры. Соответственно, после того, как мне надоела музыка, у меня уже не было никакого стимула играть в эту игру.

Короткий обзор

Итак, в итоге мы получили адакий слыв Stronghold, SimCity и прочих Zeus'ов и Caesar'ей, — разработчики по идее взяли от них самые интересные моменты, на практике же, все это вышло очень коряво. Эдакий Франкенштейн, сшитый из разных частей хороших игр. В концепции игры не прозвучало ни одного нового слова, кроме никому не нужного вида от первого лица (и от активно эксплуатировался Dungeon Keeper'ом еще в 1996-м году — Прим. ред.). В общем, геймплей игры по десятибалльной системе тянет максимум на 6.

На опрос, покупать или не покупать эту игру, есть ответ: хотите играть в менеджер средневекового города с припиской в графе качества «ниже среднего» — покупайте Medieval Lords.



Разработчик и издатель: NCSoft
Жанр: MMORPG
Системные требования:
✓ минимальные: CPU 800 МГц, 256 Мб
ОЗУ, GeForce2 и лучше
✓ рекомендуемые: CPU 1200 МГц, 512 Мб
ОЗУ, GeForce4 Ti и лучше

Дмитрий МОРОЗОВ aka Morzik

LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE II

В RPG графика не главное...

Запад есть Запад, Восток есть Восток,
и никогда им не сойтись.
Р. Киплинг

Наверно, именно так решил весь мир, когда в 1998 году на рынке MMORPG появилась первая часть **Lineage**. На западе эту игру восприняли попросту в штыки, но на ее родине в Азии (особенно в Корее) она продавалась сотнями тысяч копий и смогла вытеснить в число самых популярных онлайн-игр в мире. Прошло некоторое время, и на восточных серверах Lineage были зарегистрированы миллионы аккаунтов, а молодые девелоперы из NCSoft, которые сами же и издали свой продукт, неожиданно стали всемирно знаменитыми. Представьте себе ажиотаж среди геймеров Азии, когда было объявлено, что разработка сиквела ведется в недрах конторы на протяжении нескольких лет. К довершению всего оказалось, что создатель Ultima Ричард Герриот (Richard Garriott) и разработчики Ultima Online занялись помогать корейцам в адаптации бета-версии Lineage 2 для США. И началось...

Сейчас все эти события уже позади, и NCSoft может по праву гордиться своим творением: несколько миллионов игроков со всего мира (теперь не только Азия руководит парадом) отдали предпочтение именно второй «Линейке» и, похоже, ни на что ее не променяют. А в чем же секрет успеха? А все дело лишь в том, что корейцы создали игру с живым изменяющимся миром, красивой графикой и хорошим балансом. А что еще нужно для MMORPG?

Отрывок из записей неизвестного Эльфа.

Проснулся в каком-то городе... Ну не пойму, зачем департаменту забрасывать в онлайн-миры своих новых агентов (кадетов)? Тут без мануала наверняка и не разберешься, хотя стоит попробовать. О, да я еще и Эльф! Так, что тут у нас есть в инвентаре? Штаны с рубашкой и два меча. Хм, а зачем, интересно, два? Пишут, что один кинжал, а второй меч, первый бьет быстро, второй больно. А городок-то не здесь неплохой, и красиво как вокруг!

Поговорил с каким-то NPC. Ох, и долго он мне все про этот мир рассказывал, теперь и мануала не надо! Оказывается, сейчас я должен бежать зарабатывать опыт за убийство всяких монстров, и еще пару квестов обещали по пути дать. Весьма неплохо, как для начала!

Прямо возле города растет дерево жизни весьма солидных размеров. Но главное, что находясь возле него быстрее восстанавливаешь жизнь! Неплохой допинг для начинающих игроков, набирать экспу намного проще и приятнее.

А вот корейцы думают совсем по-другому! Взяв за основу новую версию движка Unreal, они создали очень качественную и красивую игрушку. Неплохое впечатление производит здешние ландшафты: огромные горы, болота, пустыни и бескрайние поля. Вообщем, правда, без шейдеров прорисовали, но зато с зеркальным отражением ☺. Конечно, такие красоты на мониторе привели к весьма немалым системным требованиям (особенно игрушка требовательна к памяти), но, видно, западных (и корейских) геймеров это мало волнует. Особых похвал заслуживают модели персонажей и их анимации! Все они выполнены в anime-стиле и прорисованы с любовью... к прекрасному пому ☺. Я был приятно удивлен, когда увидел зальфику и ее «темную» коллегу — они сделаны с малейшими подробностями, чтобы максимально показать нам их женственность и привлекательность (свидетельством тому скриншоты).

Почти все снаряжение, будучи надето, изменяет внешний вид персонажа. А это означает, что меняются не одна-две текстуры на броне и шлеме (как это часто бывает в других играх), а именно их модели на абсолютно новые. Также при генерации героя нам позволяет поиграться с его телосложением, лицом и цветом волос. Нельзя сказать, что все персонажи очень сильно отличаются друг от друга, но попытаться сделать себя «особенным» вполне можно.

Враждебный бестиарий прорисован немного хуже, чем герои, но это простиительно. А вот здания в Lineage 2 выполнены в средневековом стиле, но они абсолютно не контрастируют с anime-подобными персонажами, и это весьма радует. Итого, за графическое исполнение можно не беспокоиться, оно на весьма высоком уровне.

Продолжение записей того же Эльфа.

А мне здесь определенно нравится! Кучи мобов, которые не нападают первыми, а мирно ждут своей смерти. Правда, говорят, есть еще и более агрессивные враги, но до них пока далеко. А пока маленькие волчки и зоблины умирают, принос я мне драгоценную экспу, десятками.

...

О, да я уже на пятом уровне, теперь можно и навыками овладеть. Здесь за убийство, оказывается, дают не только Experience, но еще и некие Skill Points, за которые эти навыки мне можно качать. Сбежал к мастеру, прокачал, теперь опять в бой. А с навыками-то жить намного интереснее, здесь вам и критические удары, и ауры, а главное — пассивные навыки, которые автоматически повышают характеристики.

...

Поговорил еще с NPC — веселые ребята, стоят на месте и рассказывают истории, иногда еще и задания выполнять просят, прямо как в Морровинде. Недавно встретил других игроков, вот они — это другое дело: бегают, воюют, просят к ним в Party вступить. Говорят,



тогда больше опыта дадут, и веселее вместе. Бегали с ними на сильных монстров в старую крепость. Договорились, что, как дойдем где-то до 10-го уровня, вступим в один клан, вот тогда и жизнь нормальная начнется!

... Меня убили, но я ожил! Стою себе, живой здоровый, в городе эльфов, правда, опыта немного забрали, но и это простиительно. Пожалуй, покачаюсь еще немного и новые навыки доступными будут, а дальше, глядясь, и уберусь отсюда куда глаза глядят! А мир-то здесь далеко не маленький!...

... Эх, не знаю, кто точно в Игрограде меня сюда послал, когда найду — обязательно отблагодарю! (Прямо стало интересно — как и чем? — Прим. пославшего.)

История, которую я хочу вам рассказать, — о тех, кого мы называем Богами

История мира Lineage стоит того, чтобы ее изучить. Уже не знаю, кто ее сочинял, но у него получилось не полностью прописать игрушку штампами.

В этой истории все закручено вокруг Богов, но они скорее напоминают нас, простых людей, которые ревнуют, мстят, создают и разрушают и даже совращают собственных дочерей! Это история о том, как Гигантам была дарована власть и о том, как были созданы пять рас в помощь им, чтобы жилось не одному. История, где Орки воевали, Эльфы вели политику,



Дварфы работали, а Люди были простыми рабами!

Но вначале разногласия между Богами, а позже восстание Гигантов принесли в мир хаос. Со временем верховные боги Эйнхаза и Грэн Каини просто взяли и бросили все на произвол. Тогда за дело взялись Эльфы, мудрые и дипломатичные, они удерживали равновесие между расами, но, к сожалению, весьма недолго. Другим хотелось власти, и разразилась война между Орками и Эльфами, которую вторые почти проиграли, если бы не хитрые люди-рабы, предложившие свою помощь в обмен на знание магии. Высокомерные Эльфы согласились, ведь кто может раб сотворить с таким могущественным знанием? А раб смог все, и разбить Орков, и почти уничтожить самих Эльфов. Но лучше всех повел себя Дварфы, которые просто сидели себе в пещерах и клепали оружие для самой сильной стороны в конфликте.

Чуть позже на сцену вышли Темные Эльфы, проклятые их лесными братьями за предательство. И тут в игру вступаете вы: люди отстаивают королевство, Эльфы мирно сидят у себя в лесах, а Орки просто всех ненавидят в заточении...

Новые записки о походе Эльфа.

Меня приняли в клан. Он, правда, еще очень молодой, но говорят, что если выполнить какое-то задание, его повысят в уровне. А с новым клановым уровнем становятся доступны специальные возможности. Перелазил в новый город Dion Castle Town. Тут и амниция в магазинах лучше, и mobs вокруг посильнее, а прямо рядом расположен замок, который принадлежит какому-то большому клану, — весело.

... Нашел местечко, где удобно прокачиваться. Точнее, не найти его было трудно — вокруг полно народу, бедные волки и появляться толком не успевают, как отправляются к праотцам. Ну что ж подлещай, за них много опыта дадут.

... Получил двадцатый уровень! Теперь я могу выбрать свою дальнейшую специализацию. Пожалуй, выберу я скаута, буду бегать с кинжалом и луком, а другие пускай завидуют. Выполнить для этого квестик нужно, но это для такого бывалого бойца, как я, это уже не проблема.

... Теперь я Elf Scout! Куча новых навыков доступна стала, теперь и увеличатся от ударов можно, и из лука дальше стрелять. Правда, мне они не помогли, меня сегодня снова убили, но теперь уже такой же ирок, как я. Вот вам и Player vs Player, блин! Ничего, мсть — благородное дело, сейчас найду его, пока он «красненький».

Чем дальше, тем лучше!

Одного хорошего движка мало для любой игры, если в ней нет нормального геймплея. А в чем заключается этот самый таинственный геймплей в онлайн-RPG? В первую очередь, в прокачке своего персонажа. В Lineage 2 имеется 6 базовых параметров, а также множество вторичных статов, которые зависят от базовых (атака, ловкость и т.д.). К сожалению, напрямую прокачать их нам никто не даст, эти характеристики меняются в зависимости от уровня, расы, класса и амниции персонажа.

Кстати, о расе. Их в игре 5 — это лесные и Темные Эльфы, Орки, Дварфы и люди. Каждая из рас имеет уникальный внешний вид, навыки и пути развития. Орки наносят наибольший урон, Эльфы быстрые и меткие, а люди, пожалуй, самые сбалансированные. Отдельно выделяются Дварфы, единственная раса, способная заниматься крафтингом (созданием амниции) и идеально подходящая для роли торговца-ремесленника.

В начале игры, при создании персонажа, можно определить его специализацию — файтеер или маг. Потом, после получения 20 уровня, можно выбрать свою первую профессию, от нее будут зависеть дальнейшие скиллы и характеристики перса. К примеру, Human Fighter может стать либо Warriorom, либо Human Knightom. Первый в своем развитии будет походить на машину разрушения с огромным дедежьем, а второй на тяжелый танк с кучей HP. Потом уже на 40-ом уровне можно будет продолжать свой карьерный рост в выбранном направлении. Теперь уже Human Knight превратится в Palladin а или DarkAvenger а. Palladin выше 52 уровня будет иметь 99%-ый шанс отразить выстрел противника, а DarkAvenger, как написано в мануале, превратится в ultimate tank. Или путь развития Elven Mystic. Ему позволено превратиться в Elven Wizard или Elven Oracle. Разница в них в том, что первый может более-менее постоять за себя в сражении, а вот Oracle является идеальным юнитом поддержки. Уже на сороковом уровне Wizard может стать либо полноценным магом SpellSinger, либо выбрать путь Elemental Summoner а и опираться на поддержку различных призывных существ. А Oracle'у особо выбирать не придется, и он сможет стать только Elven Elder.

Стоит также подробно остановиться на системе навыков. Навыки становятся доступными уже после 5-го уровня для бойцов или 7-го для магов. Выглядит это так: вы приходите к мастеру, который может обучить вас доступным навыкам за ваши Skill Points, честно заработанные в бою. Разговариваете с мастером, выбираете навык, и вы у вас. Наиболее эффективными сигналами являются спешальные и критические удары, обычно во много раз превосходящие по силе простые. Такие

можно использовать ауры, временно повышающие характеристики персонажа и пассивные навыки, которые влияют, например, на защиту или умение владеть отдельными видами оружия.

Разработчики здорово постарались, чтобы сделать игру действительно **многопользовательской**. Подтверждение этому — реализация PvP и «групповой прокачки» персонажей. Прежде чем напасть на другого игрока, в Lineage 2 стоит два раза подумать. После нападения на него выше ния станет фиолетовым, а если вы еще его и убьете, то красным. За это вы получите опыт и отрицательную карму. Зато за убийство красного игрока (т.е. того, кто занимается плейеркиллом), выдают намного больше опыта и никакой кармы. Поэтому быть убийцей в «Линейке» дело небагаданное: принес кому-то смерть и убегаешь от желающих поживиться Player Killer'ом ©. Да и быть красным или фиолетовым игроком не очень приятно, нужно довольно долго возвращать себе нормальный белый статус убийством мобов или собственными смертями.

Большинство игроков предпочитают зарабатывать опыт в Party, т.е. временных объединениях игроков. В принципе, каждый персонаж за убийство монстра будет получать в кампании меньше опыта, чем получил бы сам, но вместе-то и убить можно больше! Поэтому, в местах скопления мобов можно всегда встретить несколько человек, рука об руку сражающихся против монстров ©.

Интерфейс игры прост и понятен. Особой похвалы заслуживает панель, на которую можно выбрасывать часто используемые навыки и действия. При этом они автоматически биндуются на функциональные клавиши (F1-F10), что еще больше облегчает доступ к ним. Присутствует глобальная карта, но перед использованием ее необходимо сразу купить в магазине ©.

Битвы в игре происходят весьма просто. Выбираешь врага курсором, и персонаж сам вступает в бой. Передвижение можно осуществлять как с помощью клавиатуры, так и с помощью мыши. Правда, в первом случае есть риск провалиться «под текстуры», такой уж глюк движка.

Очередные записки Эльфа.

Кланы — вот сила «Линейки»! Кланы держат всю власть на континенте — им принадлежат замки, а замки приносят деньги. Наш клан еще молод — мы все еще не можем собрать 2,5 миллиона аден для перехода на новый уровень. А ведь потом можно будет создать собственное хранилище и убежище, может, даже захватить замок! Тут недавно альянс нескольких кланов решил самый главный замок захватить, погнали, как колющая... Вот смеху было: сотни игроков дожились к замку, а их со стен поливают стрелами лучники! Правда, им удалось разбить главные ворота, а внутри... В общем, не получилось у них ничего без меня. А мне-то еще качаться и качаться, хотя бы до 40-го уровня, чтобы получить новую профессию.

Level-Up! Как же это приятно, ощущать, что ты стал немного сильнее. И теперь все по кругу: новые навыки, новые доспехи и более сильные монстры. И так до бесконечности! Зря только опыта, необходимого для перехода на следующий уровень, растет по экспоненте — особо не разогнись. Но разве тупые файтеры ищут легких путей © ?!

Не знаю точно, тупые все же файтеры или нет, но они здесь «рулят». А маги весьма неплохи для поддержки. Мы в клане все решили просто — качаемся вместе, вперед, танки, а сади лучники да маги. Попробуй, выжвиши при нашем напоре: я стрелю, маги летят и касаются ауры, а танки смело принимают на себя вражеский удар.

Опять политека...

Если вначале игрок в Lineage 2 может спокойно жить сам по себе, то со временем ему просто необходимо вступить в какой-либо клан, чтобы облегчить себе жизнь. Новообразованный клан почти ничего не дает своим членам, но потом... В обмен на деньги и Skill Points, а также выполненный квест, клан можно повысить в уровне. Продвинутое кланы могут иметь общий банковский счет, хранилище и убежище, где будут возмездия умершие игроки. Можно даже разложить свой поселок где-то в поле и использовать его как штаб при атаке замка.

А вот замки! Они дают деньги и власть, и поэтому за них борются. Изначально все замки на континенте нейтральны, но после

захвата они переходят в распоряжение кланов. Члены клана обязаны охранять свои владения и даже могут вырастить для этого из яйца огромного дракона! При нападении на замок во всю используются различные осадные орудия — потрясающая картина. Десятки (иногда сотни) игроков пытаются перебить охрану, постоянно респавнятся, а цель у всех одна — прорваться внутрь и взять контроль над замком в свои руки.

Также кланы могут объявлять друг другу войны, созывать совет и просто проучать. В них заключена основная интрига и интерес для игроков высоких уровней, которым надоело просто убивать монстров и шататься по миру.

Последнее слово поднашедшего Эльфа.

Ну вот и все. Меня уже зовут назад в Департамент с отчетом в руках, а здесь еще столько не сделано! Но я вернусь. Я все же получу новую профессию, я куплю самый дорогой



кинжал, стану главой клана и захвачу себе замок. Но это потом, а пока нужно доделать отчет из отрывков своих воспоминаний и вернуться в нормальную жизнь. Онлайн-игры — сильный наркотик, который требует много времени (а часто еще и денег), но он не запрещен, а значит, и не очень вреден...

Пожалуй, я не жалею о времени, проведенном здесь. В Lineage приятно жить, она, возможно, даже больше чем просто игра!

Вывод

Если вы поклонник MMORPG, то Lineage 2 игра для вас! Другого диагноза быть не может. Хорошая графика, нормальный баланс, живой мир и клановая борьба — что еще может быть нужно для геймерского счастья? Единственное «но» — это не вседоступность игры, ведь не каждый может купить игру через Интернет, а потом еще и платить за возможность играть на сервере. Если вы решились на это, то на форуме <http://forums.goha.ru> можно подробно узнать о том, что необходимо для игры в Lineage 2. Хотя для тех, кому лень платить деньги за игру, есть и альтернативный вариант. В Сети появляются неполноценные (но и в основном бесплатные) серверы Lineage 2 java, двери к которым открыты любому. Что значит неполноценные? Зачастую на них могут неправильно работать скиллы, отсутствовать квесты и тому подобное, но зато они шаровые! Возможно, установка таких серверов не совсем законна (историю их появления я не изучал), но нас это особо волновать не должно — мы ведь просто игроки ©.

P.S. В заключение я хочу поблагодарить Creatory, за то что он дал возможность мне ознакомиться с «Линейкой» абсолютно бесплатно, установив ее сервер в сети НТУУ «КПИ». К моим благодарностям, пожалуй, присоединится еще пару десятков игроков, просидевших бессонные ночи на сервере x-ten — так держать!

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n

Видяшки — скромняшки

До ста



ногие, кто сегодня решает приобрести видеокарту, задаются вопросом: «Что же купить?» Данная статья призвана помочь выбрать оптимальную видеокарту по цене до ста у.е.

Как известно, на рынке фактически присутствуют два основных производителя графических чипов: ATI и NVIDIA. Про Matrox мы говорить не будем, так как рядовые потребители практически не используют эти видеокарты. Многие считают, что видеокарты одного производителя одинаково быстрее, чем другого. Это распространенное заблуждение. У моего друга NVIDIA GeForce FX5200 128 Мб, у меня ATI Radeon 9200 128 Мб, остальные параметры конфигурации одинаковые, исключая объем винта. Разницы в играх практически не видно. Так что NVIDIA или ATI — это дело вкуса.

Что Vid'но

Сначала рассмотрим карты от NVIDIA. В нашем ценовом диапазоне находятся модели GeForce 4MX-420/440/460, Ti 4200, FX 5200, FX 5600. Ну что ж, приступим!

NVIDIA GeForce 4MX (рис. 1) 420/460. Судя по всему, эти карты уже

отжили свое. Они не показывают достаточной производительности в играх и тестах. Линейка 4 MX основана на чипе nv17 и его модификациях. Она поддерживает на аппаратном уровне только DirectX 7. Остальные параметры тоже не очень: частота ядра 250 МГц (MX 420/440SE) — 300 МГц (MX460); шина видеопамати 64/128 бит; частота памяти 166-275 МГц; не поддерживаются ни пиксельные, ни вертексные шейдеры (их обработка возлагается на ЦПУ компьютера); количество конвейеров 2, по 2 текстурных модуля на каждом (2x2). В общем, эти карты следует брать или при крайней стесненности в средствах, или как офисный вариант. Средняя цена: \$40 (модели с 64 Мб) — \$50 (модели со 128 Мб).

NVIDIA GeForce 4Ti 4200/4400/4600 (рис. 2). С этими видяхами дела обстоят намного лучше. Благодаря полной поддержке DX 8.0, улучшенному ядру (nv25), аппаратной поддержке вершинных и пиксельных шейдеров 1.1 и 1.3 соответственно и количеству конвейеров умножить на текст. модулей 4x2, эти карты здорово выигрывают у MX-ов и вполне сравнимы с более современной видеокартой класса GeForce FX5600. Средняя цена 90-100 (128 Мб) у.е.

Nvidia GeForce FX5200 (рис. 3). Эту карту NVIDIA позиционирует, как самую дешевую среди всех FX-ов. Следует отметить, что эта видяха уже полностью поддерживает DX 9.0, но это никак не прибавило ей производительности по сравнению со, скажем, Radeon 9200 (DX 8.1). Основные характеристики такие: частота ядра (nv34) 250-325 (в варианте Ultra) МГц; шина 128 бит (или 64 у SE-варианта); частота памяти 200-325 (Ultra) МГц; поддержка пиксельных и вертексных шейдеров 2.0; количество кон-

вейеров x текст. модулей 2x1. При покупке данной карты следует быть осторожным, так как некоторые «продавцы» могут подсунуть карту с 64-битной шиной, а это вариант неприемлемый. Цена \$50 (64 Мб) — \$70 (128 Мб).

Nvidia GeForce FX5600/Ultra (рис. 4). Этот вариант очень неплохой, так как показывает достаточную производительность. Он уже основан на другом ядре — nv31 на 270 (400-Ultra) МГц; частота памяти 275-400 МГц; поддержка пиксельных и вертексных шейдеров 2.0, количество конвейеров x текст. модулей 2(4)x1. Существует еще вариант XT, немного «обрезанный». Цена 90-100 (128 Мб) у.е.

ПАТШные карточкИ

Оставим в покое NVIDIA и перейдем к ближайшему ее конкуренту — ATI. В линейке этой фирмы существуют такие варианты: Radeon 9200, 9500, 9600.

ATI Radeon 9200 (рис. 5). В природе существуют такие варианты этой карточки: Radeon 9200 SE, Radeon 9200, Radeon 9200 Pro, Radeon 9250.

Начнем с основных характеристик: частота ядра (RV280) 250-275 МГц; шина 128 бит; частота памяти 400 МГц; поддержка пиксельных шейдеров 1.4, вертексных 1.1; количество конвейеров умножить на текст. модулей 4x1. Версия Radeon 9200 SE отличается урезанной шиной 64 бита, частотой ядра 200 МГц, частотой памяти DDR333 МГц. Pro-вариант отличается увеличенной частотой чипа в 275 МГц и памяти — DDR550 МГц.

Отдельный разговор о Radeon 9250. Это чудо отличается тем, что инженеры понизили частоты чипа и оперативной памяти, а рейтинг повысили! ☺ И еще: при покупке

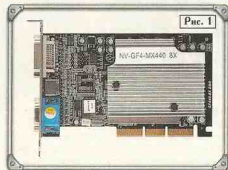


Рис. 2



Рис. 3

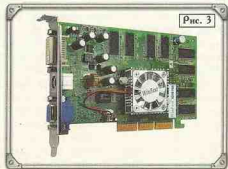
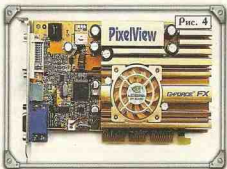


Рис. 4



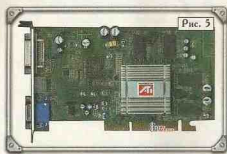


Рис. 5



Рис. 6

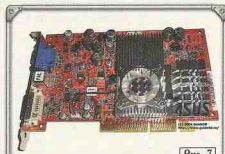


Рис. 7

Radeon 9200 следует также быть осторожным, поскольку ситуация с «продавцами» аналогична GeForce FX5200. Цены в диапазоне 60 (64 Мб вариант) — 80 (128 Мб) у.е.

ATI Radeon 9500 (рис. 6) У этой карты подвидов особенно много: Radeon 9500, Pro, 9550, 9550SE. Характеристики: частота ядра (R300) 275 МГц; шина памяти 128 бит; частота памяти 540 МГц; поддержка пиксельных и вертексных шейдеров 2.0; количество конвейеров х текст. модулей - 4x1. Pro-вариант отличается увеличенным количеством конвейеров — их целых 8. Radeon 9550 заслуживает отдельного разговора. Ситуация похожа на 9250. 9550 в чистом виде отличается пониженными частотами чипа/памяти — 250/400 МГц. SE-шка же обладает еще и 64-битной шиной памяти. Цена на та-

кие видеокарты лежит в диапазоне \$70 (9550SE) — \$110 (9500Pro).

ATI Radeon 9600. Тут инстаеся целых 4: сам 9600, Pro-, SE-, и XT-версии. Основные характеристики: частота ядра (RV350) 325 МГц; шина 128 бит; частота памяти 400 МГц; поддержка пиксельных/вертексных шейдеров 2.0, количество конвейеров х текст. модулей 4x1. Pro-версия отличается увеличенными частотами чипа/памяти в 400/600 МГц. SE — «обавелся» шириной шины в 64 бита (рис. 7).

А вот XT-модель — поинтереснее, она основана на новом ядре RV360, созданном с применением low-k-диэлектриков, из чипа «выжали» целых 500 МГц. Карты на базе Radeon 9600 являются самым приемлемым бюджетным решением, с учетом цены в среднем около 95 у.е.

Заключение

Сегодня мы рассмотрели видеокарты начального уровня, которые, если к ним не очень придирааться, обеспечивают вполне нормальную играбельность (это не касается GeForce 4 MX и Radeon 9200SE). Эти карты — недорогие домашние и офисные труженики. Кстати, советуем присмотреться к видеокартам с видеовыходом (выходом оборудованы практически все современные видеокарты), TV-тюнером, причем желательно, чтобы он работал в отечественном стандарте SECAM (а вот я бы не советовал присматриваться к таким видеокартам ☺. — Прим. ред.) или, если у вас ЖК-монитор, то с DVI-выходом. Карты со встроенными «наворотами» стоят дороже, чем обычные, но их цена оправдывает себя.



бережіть
працьок
копій

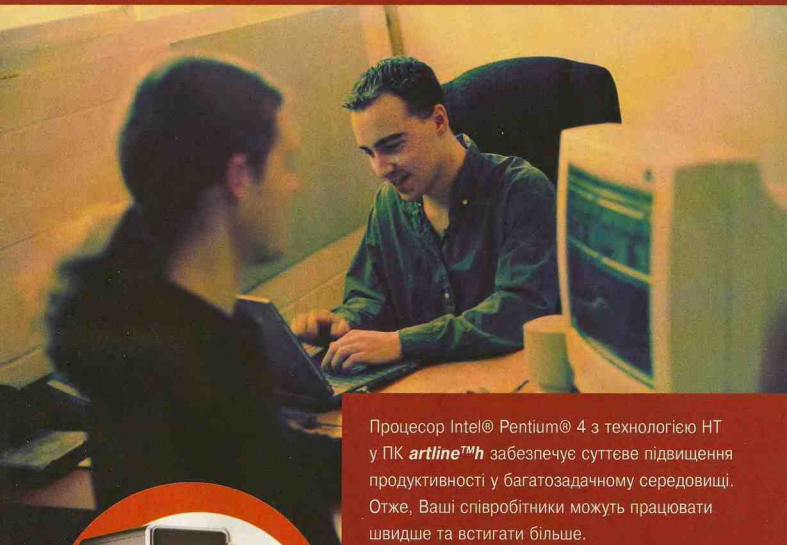
ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Співробітники вирішують декілька задач одночасно.
ПК повинні забезпечити їм повноцінну підтримку.



Процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT у ПК **artline™h** забезпечує суттєве підвищення продуктивності у багатозадачному середовищі. Отже, Ваші співробітники можуть працювати швидше та встигати більше.



- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

5% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

238-8990



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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

