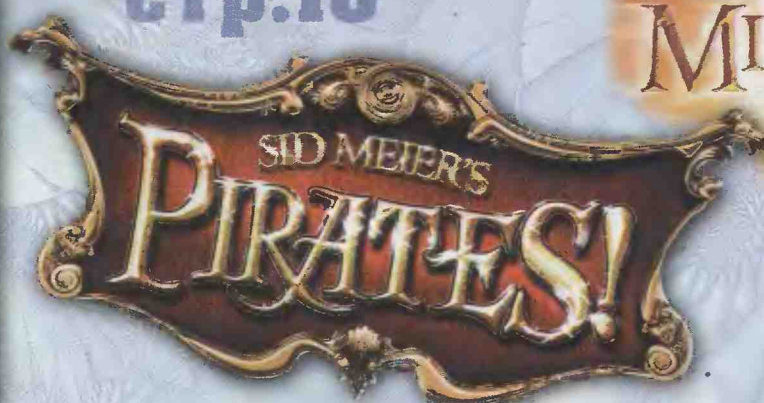




стр.20



стр.10



стр.16

стр.13



По поводу рекламы
на сайте обращаться
в РР «Ай Ти Реклам»
т. 455-4335



МОЙ КОМПЬЮТЕР

☐ **Софт** (867 статей)

(в онлайн в день выхода номера)

☐ **Железо** (714 статей)

(каждый день)

☒ **Интернет** (525 статей)

(акции, скидки, розыгрыши)

☐ **Программирование** (252 статей)

☐ **Имеющий уши** (109 статей)

(все, что вы знали и так)

☐ **Прочее**

☐ **Уголок читателя**

Статьи

Новости

Promo

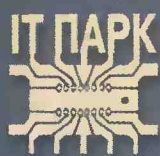
О нас

Поиск



Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



бережіться
піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

- | | | |
|--|---|--|
| <p>Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс</p> | <p>✓ ул. Жилианская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагортесса»</p> | <p>✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ киоски «Укрпочта»</p> |
|--|---|--|

☞ 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.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Список статей

Tom/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
BOSTONparty, стр. 7

Анатолий КОСИН aka Герильяс
Wartime Command, стр. 8-9

Morte&Shaman.AD
Sid Meier's Pirates! стр. 10-12

Алексей ТУР aka leprecon
Full Spectrum Warrior, стр. 13-15

Георгий САНДУЛ aka Жорик
The Lord of the Rings, стр. 16-17

Kirov
Restricted Area, стр. 18-19

Maniac
Worms Forts Under Siege, стр. 20-21

Алексей ТУР aka leprecon
Shark Tale, стр. 22-23

Игорь КАНЮК aka Buzzard
«Отдыхаем вместе с Flash», стр. 24-25

Shrike
«Предназначение: Судьбы живущих», стр. 26-27

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n
«Конкуренты dial-up'a», стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»
У СІЧНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

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



234-53-35

228-47-63

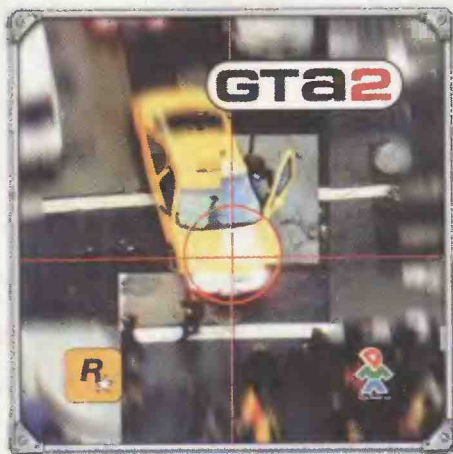
246-43-89

www.incsoft.com.ua

www.incsoft.net.ua

Вспомним молодость

Компания Rockstar Games решила сделать новогодний подарок всем поклонникам популярной серии **Grand Theft Auto**. Отныне каждый желающий может скачать с официального сайта компании полную версию второй части сериала о прик-



ключения великого автогонщика. Игра вряд ли впечатлит тех, кто начал знакомство с игрой с третьей части. Вид сверху, простенькая графика могут отпугнуть избалованных возможностями современных движков геймеров. Но, поверьте, по интересности игра ни в чем не уступает своему 3D-шному последователю, а по словам «ветеранов», даже превосходит его. Впрочем, «ветераны» любят посудачить о том, что раньше деревья были выше. Короче говоря, если хотите прикоснуться к классике игрового мира и посмотреть на достойного предка одной из популярнейших игр прошлого года, заходите на <http://rockstargames.com/classics> и качайте. Для этого требуется только бесплатная регистрация.

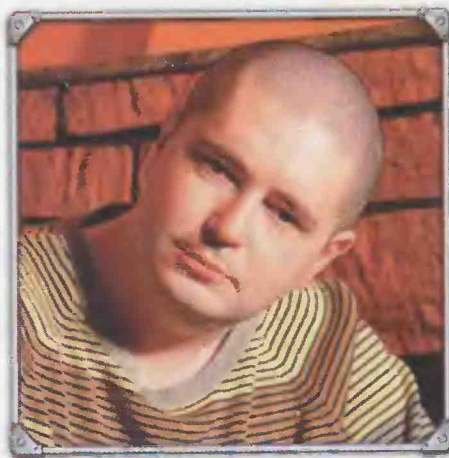
Запретная зона в России

Компания «Новый Диск» объявила о выходе локализованной версии экшен-ролевой

игры **Restricted Area**, разработанной немецкой студией **Master Creating**. По сути, игра представляет очередной Diablo-клон в киберпанковых декорациях. В игре нас ждут четыре персонажа, каждый из которых обладает уникальными способностями, интересная ролевая система, разветвленные диалоги и жутко однообразный игровой процесс. Впрочем, возможно, поклонникам хак-н-слеша игра придется по душе.

Осиротевший «К-Д Лаб»

Наверняка в странах СНГ не найдется геймера, который бы никогда не слышал о калининградской компании «К-Д Лаб». Однозначно, это самая необычная игростроительная контора на территории бывшего Союза, а, возможно, и во всем мире. Игры «кадавров» не похожи на разработки их коллег, их даже трудно назвать коммерческими, хотя при этом они замечательно продаются не только у нас, но и за рубежом. По отношению к этой компании геймерское сообщество четко разделилось на два лагеря: одни просто не понимают их продукты и не стесняются в этом признаваться, а другие считают их гениальными. Но вне зависимости от личного отношения к «К-Д Лаб», нельзя не признать, что ее сотрудники — безумно та-



лантливые и смелые люди. На протяжении 12 лет существования компании ее лидером был Андрей Кузьмин, больше известный под ником КранК. И вот недавно, на известном российском игровом сайте, ставшем

два года назад главным местом виртуальных встреч СНГшных девелоперов, появился пресс-релиз, который мы решили привести целиком, ибо комментировать здесь просто нечего.

«Этим летом Андрей КранК Кузьмин резко изменил жизнь вокруг. Он основал новую компанию и назвал ее **KranX Productions**. Она предназначена для создания успешных игровых продуктов эффективными способами. Работа в ней обеспечивает личностное развитие каждого участника этого процесса. «Мы только что доделали «Периметр», я пил мате, и вдруг отчетливо понял — пора сделать Это», — вспоминает Андрей КранК Кузьмин. Утром 2004 года он позвонил своему товарищу, бывшему третьим директором в «К-Д Лаб» до того, как там осталось два директора, а ныне преуспевающему бизнесмену. «Давай, наконец, сделаем Это и покажем всем, как надо делать Это», — предложил он своему новому старому компаньону, с которым они когда-то начинали. Тот давно ждал Этого. «Мне исполнилось 33 года. Я телец, кабан и габен», — констатирует лысая голова Андрея. — Если бы мы начали следующий проект в «К-Д», мне пришлось бы доделывать его до конца. Но тогда у меня не осталось бы времени на Это». Часть команды «К-Д Лаб» решила последовать за Андреем, чтобы работать в новой компании по-новому и делать Это. Скоро из аэропорта приехали специалисты Москвы, Казани, Нижнего Новгорода и Симферополя. Они тоже решили работать в новой компании. Будучи хорошими людьми, они озаботились будущим игровой индустрии — им тоже не терпелось начать делать Это. «Светлогорск в полудне езды от Калининграда. Скоро это место станет хорошо известно в девелоперских кругах. Мы здесь живем и работаем. Тут море, сосны, полно янтаря и красивых девушек», — рассказывает представитель KranX Productions. Не медля, новая компания KranX Productions начала создавать правильные, но еще неанонсированные, игры. Основным направлением жизнедеятельности компании является продюсирование и прототипирование перспективных коммерчески-привлекательных проектов. «ГУТ!» — говорят работники новой компании, подобно многочисленным немецким туристам, наполняющим этот

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

уютный европейский городок, основанный германскими племенами в 1258 году. Для сотрудников этот лозунг означает: Геймдизайн + Управление + Технологичность! «Все это очень серьезно и надолго. Десять лет в молодой индустрии — это срок. Не хочу пафоса. Первые контракты компании уже подписаны, процесс пошел», — добавляет Андрей КранК Кузьмин и продолжает свое неутомимое движение вперед вместе с соратниками. «Спасибо всем, кто меня поддерживал! Мы рассчитываем на дружбу и сотрудничество со всеми индустриальными игроками», — добавляет он. «Мы больше не в силах были все это скрывать, тайное всегда становится явным», — сообщает представитель KранX Productions».

Как вы сами можете видеть, пресс-релиз вполне в духе КранКа. Что все это значит, покажет время, но скорее всего, мы вряд ли еще увидим оригинальные игры от «К-Д Лаб». Ну, что ж, жизнь не стоит на месте. Будем ждать Это. Ну, а если вы хотите знать больше, не забывайте время от времени заглядывать на официальный сайт новой компании (<http://www.kranx.com/>).

«Бука» и ее братья

Компания «Бука» объявила о заключении договора с фирмой UbiSoft на локализацию и издание на территории стран СНГ игры **Brothers in Arms: Road to Hill 30**. Эта игра — первый в истории тактический шутер от первого лица на тему второй мировой войны. Вам пред-

обладает своим характером и уникальной внешностью, и вам предстоит выбирать: или успешно выполнить задание, или спасти жизни солдат — ваших братьев по оружию. А победить врагов и остаться в живых будет непросто. Противники теперь используют хитроумные маневры и трюки, чтобы обойти врага с флангов, заставить его врасплох и уничтожить.

Также любителей сетевых баталий ждет оригинальный многопользовательский режим, где каждый игрок командует небольшим подразделением из трех солдат, соревнуясь в хитрости и тактическом мастерстве.

Что особенно интересно, игра основана на реальных событиях. Главный герой **Brothers in Arms: Road to Hill 30** — сержант Мэтт Бейкер из 101-ой десантной дивизии — историческая личность, и разработчики предлагают вам прожить небольшой эпизод из жизни этого человека. Мировой релиз **Brothers in Arms: Road to Hill 30** намечен на февраль 2005 года. О дате выхода локализованной версии пока что ничего не известно. Следите за новостями.

День мутантов

Компания IC объявила о подписании договора с польской студией Techland на локализацию и издание на территории стран СНГ 3D-шутера **Day of the Mutant**, разрабатываемой на движке игры Chrome. Данный проект перенесет нас в постапокалиптический мир, в котором по радиоактивным пустыням бродят орды злобных мутантов, а немногочисленные люди, потерявшие все человеческие чувства в борьбе за выживание, не слишком отличаются от своих мутировавших родственников. Главный герой игры — один из тех, кто пытается выжить в этом жестоком мире. На протяжении всей игры нам придется бороться за... Да за все. Вода, еда, оружие, боеприпасы — все это придется добывать в нескончаемых боях с конкурентами. Разработчики обещают нам более 20-ти детализированных локаций, общая площадь которых превышает 50 квадратных километров, 35 видов оружия, около 40-ка элементов экипировки и автомобиль. Об основной цели нашего протеза (помимо выживания, естественно) разработчики скромно умалчивают, ровно как и о многом другом. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем у нас появится больше информации об этом проекте. Релиз **Day of the Mutant** запланирован на 2005 год. Более точная дата не известна. Следите за новостями.

Лучшие игры 2004 года

Как известно, в конце каждого года принято подводить итоги, так сказать, припомнить, что принес уходящий год игровой индустрии. Занимаются этим все кому не лень, начиная от домашнего страничек геймеров и заканчивая серьезными ресурсами. В этом году первыми вывесили свои рейтинги крупнейшие западные игровые порталы IGN, GameSpot и GameSpy. Итак, читайте и

сравнивайте с личным рейтингом. Номером первым выступает сайт **IGN**. Здесь все просто и понятно.

Игра года на PC — **Half-Life 2**.



Лучшая авантюра — **Sid Meier's Pirates!**

Лучший менеджмент-симулятор — **The Sims 2**.



Лучший аддон — **Thrones and Patriots**.

Лучший шутер — **Half-Life 2**.

Лучшая многопользовательская игра — **Unreal Tournament 2004**.

Лучшая MMORPG — **World of Warcraft**.

Лучшая гоночная игра — **Need for Speed Underground 2**.

Лучшая RPG — **The Masquerade — Bloodlines**.

Лучшая спортивная игра — **Madden NFL 2005**.

Лучшая стратегия — **Rome: Total War**.

Лучшая графика — **Half-Life 2**.



Лучший саундтрек — **The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth**.

Лучшее использование звука — **Rome: Total War**.

Лучший сюжет — **Tribes: Vengeance**.

Самый инновационный дизайн — **Perimeter**.



тоит командовать небольшим взводом солдат, который участвует в высадке союзников в Нормандии. В течение игры вам предстоит не только проявить способности настоящего тактика, но и принимать непростые моральные решения. Солдаты в этой игре — не просто полигональные статисты, каждый

Самый большой сюрприз — Silent Storm.
Лучшая игра, в которую никто не играл, — Tribes: Vengeance.

Их коллеги с GameSpot решили быть более оригинальными и наряду с привычными уже номинациями придумали множество собственных. Причем, в отличие от IGN, они свалили в одну кучу компьютерные и приставочные игры.

Лучшая оригинальная музыка — Katamari Damacy (PS2).

Лучшая лицензированная музыка — Battlefield Vietnam (PC).

Лучший сюрприз — The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (Xbox, PC).

Лучший сюжет — Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2).

Лучшие звуковые эффекты — Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2).

Лучшая графическая технология — Doom 3 (PC).

Лучшее графическое исполнение — Half-Life 2 (PC).

Лучшая озвучка персонажа — Grand Theft Auto: San Andreas (PS2).

Лучший аддон — Rise of Nations: Thrones and Patriots (PC).

Лучшая игра по телесериалу или фильму — Escape From Butcher Bay (Xbox, PC).

Лучшая бюджетная игра — ESPN NFL 2K5 (Xbox, PS2).

Лучший оригинальный персонаж — The Boss из MGS3 (PS2).

Самая веселая (funniest) игра — Grand Theft Auto: San Andreas (PS2).

Самая громкая новость — «PSP выходит в Японии 12 декабря за \$185».

Самая инновационная игра — Katamari Damacy (PS2).

Лучшая многопользовательская игра — Halo 2 (Xbox).

Самое удачное использование знаменитости — Вин Дизель, The Chronicles of Riddick (PC, Xbox).

Самая оригинальная игровая механика — Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (Xbox, PS2).

Сиквел, наиболее улучшивший оригинал — Kingdom Under Fire: The Crusaders (Xbox).

Лучшая игра, в которую никто не играл, — Silent Storm (PC).

Кстати, заметьте, журналисты с GameSpot оказались единственными, кто отметил «Операцию Silent Storm» от российской фирмы Nival Interactive и потрясающую The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay, разработанную шведской компанией Stargreeze Studios. Будем надеяться, что в рейтингах других ресурсов эти игры так же появятся, ведь они того заслуживают.

Ну и наконец GameSpy. Аккуратные сотрудники этого сайта сделали отдельные таблицы для каждой платформы. Мы приведем здесь рейтинг только PC-игр.

Лучшая игра для PC — Half-Life 2.

Лучший экшен — Half-Life 2.

Лучшая стратегия — The Sims 2.

Лучшая ролевая игра (RPG или MMORPG) — World of Warcraft.

Лучшая адвенчура — Myst IV Revelation.

Лучшая спортивная игра — Tiger Woods PGA Tour 2005.

Лучшая гоночная игра — Need for Speed Underground 2.

Лучшая многопользовательская игра — Unreal Tournament 2004.

Лучшая графика — Half-Life 2.

Особые достижения в графике — Far Cry, DOOM 3.

Особые достижения в арте — Myst IV Revelation, World of Warcraft.

Лучший звук — Thief: Deadly Shadows.

Лучшая музыка — Medal of Honor: Pacific Assault.

Уровень года — Ocean House Hotel из Vampire: The Masquerade — Bloodlines.

Лучший персонаж — Dog из Half-Life 2.

Игра старой школы — Pirates!

Лучшая покупка — Unreal Tournament 2004.

Лучшее использование лицензии — Warhammer 40,000: Dawn of War.

Самый приятный сюрприз — Painkiller.



Самая недооцененная игра — Kohan II: Kings of War.

Тренд, который нам нравится — выпуск бесплатных аддонов.

Тренд, который нам не нравится — малое количество симуляторов и RPG.

Третий ежегодный приз When It's Done(TM) — Quake IV.

Самое большое разочарование — Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.

Сюрпризы от «Бурута»

Отношение наших геймеров к воронезской компании Burut ST хорошим не назовешь. Все мы помним шумный провал «российского Doom-киллера» под названием Kreed. Игру ругали долго и со вкусом практически все русскоязычные игровые издания и Интернет-ресурсы. Но разработчики не опустили руки. Учтя ошибки прошлого, они снова взялись за работу и анонсировали сразу два новых проекта.

Номером первым выступает 3D-шутер East Front, разрабатываемый на модифицированном движке Kreed'a. Видимо, разработчики хотят реабилитироваться и доказать, что они таки умеют делать шутеры, а их движок кое-чего стоит. К счастью, новый проект не позиционируется как киллер чего-то там. Действие игры будет происходить во

времена второй мировой войны, но в декорациях столь популярной в последнее время



альтернативной истории. В ней нацисты преуспели в создании суперсолдат и начали победоносное шествие по Западной Европе. Нам же придется играть за немецкого офицера Карла Штольда, принимавшего участие в эксперименте по созданию супербойцов и в процессе проникшегося ненавистью к нацистам. Не считая возможным более быть связанным с Рейхом, Карл примкнул к Сопротивлению и начал борьбу с бывшими однокашниками. Разработчики обещают нам десять огромных локаций, среди которых на сегодняшний день заявлены химический завод и подводная лодка, а арсенал Карла будет состоять из 14-ти видов оружия. Кроме этого, нам обещана реалистичная физика, красивая графика, яркие спецэффекты — короче говоря, стандартный набор девелоперских обещаний.

Второй проект относится к жанру реал-таймовых стратегий и носит название Sparta. Действие игры перенесет нас во времена греко-персидских войн 500-449 годов до нашей эры. Разработчики обещают модную ныне историческую достоверность, все юниты и их внешний вид будут полностью соответствовать своим историческим прототипам. Правда, этому заявлению противоречит главная «фишка» игры, а именно: разработчики обещают дать нам возможность самим создавать юнитов при помощи встроенной утилиты Unit Designer. Больше о данном проекте ничего не известно, однако, в самом ближайшем будущем состоится официальный анонс, и тогда мы узнаем больше. Издавать игры на территории СНГ будет компания «Руссобит-М», мировым публишером станет Game Factory Interactive.

Параллельно с этими проектами «Бурут» занимается разработкой третьей части своего ролевого сериала «Златогорье». Поклонники RPG наверняка помнят, что каждая последующая серия «Златогорья» (включая аддоны) была значительно сильнее предыдущей, так что не исключен вариант, что третья часть игры дотянет до мировых стандартов. О самой же игре известно очень немного. Действие будет разворачиваться на территории знакомых нам по предыдущим частям государств Турберн и Альберия. Разработчики обещают нам нелинейный сюжет, новые классы персонажей и «боевую систему с широкими тактическими возможностями».

BOSTON party

В пятницу, 10 декабря 2004 года в городе Киеве произошла очередная, третья по счету, встреча разработчиков — **BOSTON party** или «Период Полуразпада». Встреча, приуроченная к годовщине массовых сокращений в компании Boston, прошла в теплой и дружественной атмосфере. Разработчики общались на профессиональные темы, делились своими планами и рассказывали о достижениях.

Открыл встречу один из организаторов Party Олег Напрасный, произнес прекрасную речь, в которой речь шла о значительных успехах, достигнутых Украиной на ниве игростроения. Зал встретил речь Олега бурными овациями.

После окончания официальной части и запланированных выступлений, разработчики смогли пообщаться друг с другом в неформальной обстановке.

Естественно, журналисты нашего передового издания просто не могли не принять активного участия в данном мероприятии, и сейчас они поделятся с вами своими впечатлениями.

Кертис:

Что я могу сказать? Ну, во-первых, в этом году на Party собралось гораздо больше народу — около ста человек из различных киевских компаний. Список поименно приводить не стану ☺. Собрались мы в кафе «Радар», расселись за столы, ну и... В общем, как обычно.



Как вы думаете, чем может заняться толпа разработчиков, собравшись в кафе? Правильно, пить чай она может. Или кофе. Или то, что стоит на столе.

Не могу сказать, практикуются ли такие мероприятия в других странах, но, то что подобное происходит в Киеве, просто не может не радовать. Ну скажите, где еще можно встретить такое количество представителей разных компаний и пообщаться с ними, как говорится, «без протокола». На ярмарке «Игроград»? Смею заверить, там их было поменьше.

Перечитал и с ужасом понял, что получается что-то до жути политкорректное, а так нельзя. Поэтому дальше буду говорить правду, всю правду и только правду ☺.

Эта встреча была примечательна еще и тем, что впервые на «Бостон-Пати» присутствовали иногородние разработчики в лице делегации от компании Crazy House, возглавляемой ее руководителем — Дядюшкой Рисечем. Гости преподнесли собравшимся ценные подарки и выразили надежду, что дружба между разработчиками компьютерных игр, проживающих в различных регионах Украины, будет крепнуть с каждым годом.

Глюк:

Честно говоря, вначале нам показалось, что нынешний «Бостон-Пати» существенно отличается от прошлогоднего. Что он стал... более официальным, что ли? Куда-то испарился неуловимый дух, который неизменно

окружает встречу старых друзей и веселая тусовка превратилась в заседание серьезных деятелей. Но, к счастью, это ощущение не задержалось надолго. Уже после третьей рюмки... чая все стало на свои места, и официальный под дружные крики толпы покинул здание кафе, в котором происходило данное мероприятие. Всегда приятно встретить старых знакомых, пообщаться в неформальной обстановке с создателями уже известных игровых проектов и тех игр, которым только предстоит обрести мировую известность. Так, незаметно, за разговорами и обсуждениями достоинств и недостатков последних новинок игрового мира количество употребленных внутрь напитков начало переваливать за ту черту, которую так трудно уловить.

С ответной речью так же выступил и представитель редакции еженедельника «Мой Компьютер Игровой», Том/Дос/Кертис. Коротко подведя итоги уходящего года, он поблагодарил собравшихся разработчиков за наладившееся в этом году тесное обоюдывгодное сотрудничество и заверил, что и в дальнейшем редакция будет уделять большое внимание украинским компаниям.

Кертис:

На самом деле, первые примерно полчаса, действительно больше напоминали не сходку девелоперов, а свадьбу. Все культурно, чинно, и общаешься только с теми, кто рядом. Впрочем, потом ситуация изменилась, и часть народу плавно перекочевала в курилку, где, собственно, и происходило основное общение.

Разработчики — народ веселый и не всегда сдержанный, так что примерно через два часа мы стали обладателем такого количества абсолютно секретной информации, что аж голова пухла. К примеру, знаете, над каким проектом сейчас работает «Крейзи Хауз»? А может быть, вам интересно, когда выйдет «Сердце вечности»? Или, хотите эксклюзивные новости о «Ксенусе»?

Мы бы с удовольствием поделились этой информацией, но увы, не только время быстро летит за общением с девелоперами, но и чай ☺. В результате, информация у нас есть, но какая, мы не помним ☺.

В заключение хочется сказать, что встреча прошла в теплой и дружеской обстановке. Участники встречи плодотворно обменялись ценным жизненным опытом и обсудили множество интересных идей...

Глюк:

Где-то в районе 10-11 вечера (точное время не установлено) веселье было в самом разгаре. Под единственный, но до ужаса креативный тост Дядюшки Рисеча (приводить который здесь, мы просто не имеем права — нас читают дети!!!) и крики Че Гевары «Бей посуду — я плачу» народ устроил танцы, правда, не на столах, так как под ними пытались прилечь отдохнуть особо уставшие участники встречи. А мы с братцем, как и положено настоящим журналистам, продолжали собирать информацию, которая тут же надежно упаковывалась в чайные пары, витающие в наших головах. Именно тогда мы узнали, что в Киеве создана еще одна девелоперская компания, образованная выходцами из других фирм. Вот только название мы забыли. И что за игру они разрабатывают — тоже не помним. Но фирма есть и над игрой работает. Это точно. Вот только вспомнить бы, кто нам это говорил?

Вот и завершилось очередное «Бостон-Пати», которое в этом году, похоже, начало перерастать в нечто большее. Разработчики разъехались по домам, чтобы после выходных с новыми силами приступить к работе.



Год, принесший нам много радости и разочарований, подходит к концу (точнее, когда вы читаете этот материал, уже давно подошел ☺), но в новом году нас ждут новые интересные встречи и открытия. Когда?

Как мы надеемся, весной — на ярмарке «Игроград».

И, знаете, что радует? То, что несмотря на конкуренцию компаний, несмотря на политические распри, друзья остаются друзьями и по-прежнему собираются вместе. Это вселяет надежду.

И теперь можно с уверенностью сказать — нас действительно *багато!*

Анатолий КОСИН aka Герильяс

WARTIME
COMMAND

BATTLE FOR EUROPE 1939 - 45

Разработчик/издатель в СНГ: 1С

Издатель за рубежом: Codemasters

Жанр: стратегия

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
GF3 видео;✓ рекомендуемые: P 4-2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ,
GF4 4600 видео

Дата выхода: лето 2005

Эти выражения в анонсах уже набили оскомину. Избитые штампы вроде «историческая достоверность», «реальные параметры всех образцов военной техники», «невообразимые просторы для полета тактической мысли» вызывают сонливость и безразличную зевоту.

Так бы, скорее всего, случилось бы и со мной, рассматривающим коробку с этой игрой, если бы не одно «но»... Это наш, славянский проект. Соответственно, проект, на который всем стоит обратить самое пристальное внимание.

Прежде чем я начну, хочу заметить, что гораздо легче сказать, чего в этой игре нет, чем перечислить все, что в ней есть. Но начнем по порядку.

Несколько общих штрихов

Игра создается на модифицированном и переработанном движке «Ил 2: Штурмовик». Движок поддерживает все современные эффекты, какие можно представить. Позволяет игроку рассматривать поле боя с высоты птичьего полета или чуть ли не глазами отдельно взятого солдата.

В игре будет две компании — за союзников и Ось. Кампании включают от 50-ти до 100-ти миссий (недавно в «западной» Сети проскользнула цифра 60, но в русском анонсе на сайте 1С сказано «более 100». На официальном форуме указано «от 50 до 100». Кому верить, понятия не имею). Карт, может, и немного — более 28-ми, но по заверениям разработчиков, их площади (километр на километр) более чем достаточно, чтобы было где развернуться настоящему грандиозному сражению. Карты будут представлять из себя различные участки фронта, на которых происходили ключевые сражения (от вторжения в Польшу до высадки в Нормандии и Арденн) европейской второй мировой с 1939 по 1945 гг. Зима, лето, весна, осень, туман, снег, дождь, метель, рассвет, закат, день, ночь — в зависимости от места и времени все это будет присутствовать на картах в разных вариациях. Естественно, все карты выполнены с максимальной достоверностью и реалистичностью, с использованием аэрофотосъемок и материалов военной разведки ☺.

Юниты. Часть 1

Вот где по-настоящему чувствуется размах проекта. Более 200 образцов техники (уже мелькала цифра «более 300»), выпускавшейся в указанный период промышленностью Германии, СССР, Польши, США, Великобритании, Франции (ситуация такая же, как и с количеством миссий. В русском анонсе заявлено, что представлены войска 10-ти стран, на официальном форуме сказано, что присутствуют образцы техники шести вышеперечисленных стран), включая

самолеты, танки, БТР, САУ, грузовики и т.д. Каждый юнит имеет от 2-х до 5-ти схем окраски. 36 характеристик, включая мораль, боевой опыт, проворство, ум и т.д., которые можно прокачивать. Система получения юнитами наград за боевые заслуги. Наличие реальной системы поведения — одинокий и окруженный превосходящими силами врага юнит паникует, в присутствии же опытного командира и достаточного числа союзных войск успокаивается.

Всеми юнитами, кроме авиации, которая будет предназначена для выполнения специфических боевых задач (бомбардировка, разведка и т.д.), можно управлять.

Юниты. Часть 2

Огромное внимание уделено пехоте. Теперь солдат не является пушечным мясом и самым слабым юнитом, как было в других стратегиях.

Каждый технический юнит, будь то танк или пушка, управляется боевым расчетом. И если, к примеру, танк подбит, то экипаж его не погибает, а превращается в пехотное подразделение, которым можно управлять.

Солдаты превратились в грозную силу. Каждый боец имеет свою спецификацию (снайпер, разведчик, десантник, санитар. Возможно, будут даже санитарки ☺) и целый ряд характеристик. Солдаты способны подбирать оброненное врагом оружие и использовать его. Т.е. ваш десантник легко становится пулеметчиком или гранатометчиком, если разживется соответствующим инвентарем.

Можно будет делать выбор между возможными целями. К примеру, расчет зенитки, атакуемый пехотой врага, сможет повременить с обстрелом танков и самолетов и вплотную заняться битвой и пехотинцами, используя свое личное оружие.

Юниты. Часть 3. Про AI и прочее

AI — головная боль всех разработчиков. Корявая его реализация может полностью испортить игру. Во «Второй мировой» AI уделено огромное значение, поскольку именно от него будет в основном зависеть поведение ваших юнитов. Я уже упоминал самолеты, которые будут управляться непосредственно искусственным интеллектом. Каждый юнит имеет на вооружении несколько типов оружия (к примеру, у танка будет возможность стрелять из пулемета или из пушки, если, конечно, таковые у него имеются в наличии ☺). Если оружие не выбрано, его выбирает AI. Если вы приказали грузовику ехать из точки «А» в точку «Б», грузовик не едет по прямой — в зависимости от морали, опыта и умения водителя, в



зависимости от ландшафта и расположения союзных и вражеских войск AI выбирает, стоит ли на скорости пробовать пересечь опасный участок по хорошей дороге или лучше пожертвовать временем и проехать через поле. Либо же вообще, если ситуация крайне безнадежна, послать все приказы игрока к черту, сдать на милость компьютерному оппоненту.

Подробно выполнена зрительная модель каждого юнита. Экипаж танка может наблюдать врага только через смотровые щели и никак иначе (а то в некоторых стратегиях танки видят так, словно у них глаза расположены по всей площади ☺). Спрятавшийся в здании юнит видит дальше, чем его враг, расположившийся в овраге, да и самому врагу юнит малозаметен. Стоящий на вершине холма офицер может через бинокль подробно рассмотреть поле боя, но в то же время сам открыт врагу. Спрятавшись за камень, он уменьшает вероятность быть подстреленным, но в то же время и его обзор уменьшается.

Вообще, зрение юнитов высчитывается очень тщательно — формула включает в себя множество параметров, таких как неровности ландшафта, размер и форма юнита, его окраска и тип местности, оптическое вооружение врага (бинокль, снайперский прицел), зрительные возможности врага и т.д. Также юниты обладают памятью: если уж где увидели мелькнувшего врага, то об этом уже не забывают, придется врагу перепрыгиваться, чтобы не уничтожили.

Геймплей, физика, озвучка

Разработчики предполагают, что на прохождение одной карты у более-менее опытного игрока уйдет порядка 15–20 минут (у «неопытного», возможно, минут 30, но «неопытных» среди нас нет ☺). Одновременно на карте сможет присутствовать порядка 20-ти танков. Может, кому-то это покажется мало, но как по мне, в самый раз. Тем более что в этой игре брать придется не количеством «пушечного мяса», а его качеством, а также умелым с этим «мясом» обращением, поскольку никаких закупок по ходу сражения делать нельзя. Есть лишь возможность воспользоваться подкреплением (иногда его можно составлять самому, иногда оно уже составлено и изменению не подлежит), да и то не всегда.

Вражеских солдат можно захватывать и транспортировать силами специальных юнитов. Кроме того, будут юниты снабжения, которые доставляют к очагам битвы боеприпасы, войска и т.д. Также пополнить боезапас можно путем экспроприации оного у противника.

Физика. Отличная и очень тщательно проработанная. Повреждения юнитов — точечные, высчитываются в зависимости от типа снаряда, дальности выстрела, угла соприкосновения и многих других параметров.

Будет возможность назначать юнитам движение в определенном боевом порядке (колонна, шеренга и пр.), возможность расформировывать подразделения и создавать собственные (в основном это касается пехоты — можно расформировать взвод, выбрать кучку прокачанных удалцов, вручить им пулеметы Дегтярева и превратить отряд в «эскадрон смерти» ☺).

В сингле ожидается управляемая пауза с возможностью назначить дальнейшие команды. Будет возможность замедлять или ускорять бег времени.

Можно будет разрушать здания. Модель разрушений зданий разработчики обзвали «блочной». Здания состоят из нескольких блоков, при попадании снаряда в какую-нибудь часть здания «ответственный» блок разрушается, также получают повреждения и соседние блоки. Естественно, будут одноблочные здания типа сортира или собачьей конуры, которые будут сразу же разрушаться.

Озвучено в игре все. Начиная от шума двигателя танка в разных режимах и заканчивая щелканьем затвора винтовки и шелестом листьев на деревьях. И озвучено великолепно.

А про баланс уже и говорить как-то неудобно ☺ — при таком скрупулезном подходе он просто не может, не имеет права быть посредственным и некачественно проработанным. Ладно, пару слов все же сказать надо — соотношение сил зависит от времени и места (т.е. в 1939 г., во время вторжения немцев в Польшу, войска Вермахта превосходят поляков в несколько раз. Следовательно, чем ближе игра к концу, тем немцы слабее ☺). Также различные образцы техники становятся доступными именно тогда, когда они были запущены

в массовое производство в реальности. Т.е. Т-34, запущенным в производство в январе 1944-го, под Сталинградом не повоюешь ☺.

Мультиплеер

Как максимум, в сетевых баталиях смогут принять участие до 8-ми игроков. Режимы — классические: командная игра (игроки делятся на две противостоящие стороны и воюют друг с другом), *царь горы* (удержание конкретного участка в течении определенного отрезка времени), *захват флага* (по comments), *deathmatch* (опять по comments). Также доступна игра по Интернету, через Gamespy.

Чего в игре не будет ☺

А вот чего в игре точно не будет, так это десанта («по многим причинам»), матюков, линий связи, боев в зданиях, морских сражений, рукопашной, многобашенных танков, дымовой завесы, редактора миссий и возможности копать окопы и чинить технику. Но по-моему, все, что «есть», с лихвой перевешивает все, чего «нет». Вдобавок,



некоторые из перечисленных возможностей могут появиться в аддоне. Какие именно, пока неизвестно, т.к. никакой информации об аддоне пока нет.

Вывод статьи. Рекомендующий

К сожалению, формат журнальной статьи не позволяет мне рассказать о всем, что уже известно на данный момент. Тем, кто заинтересовался данным проектом, рекомендую посетить домашнюю страничку игры (http://int.games.1c.ru/battlefield_command/) и почитать официальный форум. Там же можно найти богатую коллекцию скриншотов (около 200 штук). Поверьте, вы не пожалеете о потраченном времени.

Вывод статьи. Эмоциональный

Похоже, что эту «холодную войну» Запад почти проиграл. Сначала GSC выстрелили «Казаками». Потом появился «Блидкриг» Nival'a. «Ил-2: Штурмовик». Nival'овский Silent Storm. «В тылу врага» от Best Way. На горизонте грозят западному геймдеву силуэты S.T.A.L.K.E.R.'а, «Блидкриг 2» и Cossacks: Napoleon Wars. Wartime Command имеет все предпосылки стать последним гвоздем, забитым в гроб западного геймдева тяжелым постсоветским разработчицким молотком. Ни по размаху, ни по потенциалу на Западе такого проекта нет. И, думаю, в обозримом будущем не будет. Тонка буржуйская книшка!.. Тук-тук-тук, тыфу-тыфу-тыфу через левое плечо, чтоб не слазить. 1С, я в вас верю...

P.S. В статье использованы материалы с официальной странички игры, материалы, добытые на западных гейм-сайтах и 11 смайликов ☺.

Morte & Shaman.AD

SID MEIER'S
PIRATES!

Разработчик: Firaxis Games

Издатель: Atari

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;✓ рекомендуемые: P 4-1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Помогите найти!

Два агента были отправлены в запретную зону, но, по слухам, попали к пиратам. Один из них по ошибке вместо носового платка взял из Музея легендарные боксерские трусы Ранда. Раритетный артефакт должен быть возвращен любой ценой. Один из агентов будет оставлен наедине с пиратами в качестве сувенира.

З.И. Хорошо подумайте перед тем, как взять к себе агента. Если агента не кормить и не поить в течение трех-семи дней, ондохнет и продолжительно воняет.

З.З.И. Доказано множественными экспериментами.

* * *

А вое молодых людей не слишком героического вида сидели на пирсе и уныло бросали в воду камешки. Камни они брали из карманов, в которых, если судить по унылому виду наших героев, больше ничего не было.

— Слышь, Шаман, и что мы теперь будем делать?

— Лучше молчи, а то сейчас утоплю.

— Да ладно не надо все так принимать близко к сердцу.

— Р-р-р..

— Могло быть и хуже.

— Ты что, совсем дурак? Куда уже хуже?

— Ну, будем надеяться, не совсем, а хуже точно могло быть...

— Могло быть хуже?!!! Мы плыли на замечательном корабле, у нас была работа, за которую нам бы заплатили, а теперь мы непонятно где и непонятно с чем в кармане. И где ты взял этот странный платок?

— Путешествие было полно жестокости и насилия, — промямлил Morte странным заунывным голосом.

— Каким еще насилием? Мы почти ничего не делали. Только пили и ели, а если пили много, то еще и долго спали. Ну, помогли иногда команде. Море, шум парусов, крики чаек. Плавание шло отлично. Что тебе вообще не нравилось, спиногрыз ты ленивый?

— Наш капитан был злобный тиран, он издевался надо мной и матросами. Ты что, забыл, как мы мучались от жажды?

— От какой жажды? Капитан просто закрыл трюм с запасами рома. От которых после нашего празднования дня Святого матроса-утконоса мало что осталось. И не забывай, это ты пьяный выливал выпивку в море дельфинам и кричал, что с близкими надо делиться.

— Не надо, не надо, зато ты среди ночи за борт вывалился, видите ли, рыбки ему к пиву захотелось.

— Вывалился, не вывалился, но нафига ты бунт подымал? Нас же просто попросили убрать с палубы... э-э-э свои же следы обратного пищеварения после рома. А ты сразу — ганьба! ганьба! Еще и матросов за собой потянул.

— Но ведь победили. Значит, наше дело правое... или левое, я еще не определился. История нас рассудит. Я в глубине души всегда чувство-

вал себя пиратом. С каким выражением лица уплывал капитан со своими приверженцами, в его глазах был страх и уважение!

— Ага, вот так сразу он нас и испугался. Смотрел как на кучку имбецилов. Оно так и оказалось.

— Ну откуда я мог знать, что с ним уплыли все, кто мог управлять кораблем? Зато благодаря мне мы добрались до берега. Жалко, без корабля.

— Ты еще спасибо скажи, что матросы, когда поняли, в какой они жо... оказались, просто выбросили нас за борт к акулам, а не прикончили на месте. Только глядя какими зигзагами эти акулы плавают, обнявшись с дельфинами, я понял сколько ты рома в море вылил.

— Зато они нас не съели. Если бы мы остались на корабле, я был бы капитаном, а ты мог стать моей правой рукой.

— Насчет правой руки, ты это, поосторожней выражайся, а то с твоим пошлым складом ума...

— Тебя попробуй съешь: или сразу подавишься или потом загнешься. На этих матросов надо Гринпис натравить за то, что выбросили в море предмет, опасный для фауны.

— Ладно уже, забыли. Надо думать, что дальше делать.

— Надо спасти семью

— С чего ты это взял? Это просто плод твоей больной фантазии.

Если она у тебя еще осталась. Забудь про этот бред, не знаю, где ты его набрался, говорил, не пей морскую воду с похмелья — догонит. В общем если, не будешь меня больше задалбывать пропавшими сестрой, тетей, дядей и дедушкой (Господи он же не говорил про них, откуда я это знаю?), я никому не расскажу о том, что ты по пятницам напеваешь песни «Отпетых мошенников».

— Придумал! Идем в таверну, там и стресс можно снять, и работу поискать, а может узнаем, как отсюда выбраться. Кстати, я тут какой-то блокнотик нашел, записки про каких-то пиратов, какого-то Сиды Мейера (кто это, я не знаю, но есть вероятность, что он брат Гагарина), авось, пригодится.

* * *

Sid Meier's Pirates! это римейк одноименной игры 1987 года, которую наверняка помнят старожилы мира компьютерных игр. Старому хиту современные технологии дали новую жизнь, что может быть лучше для игроков, не заставших оригинал? Ведь как неприятно пропустить стоящую игру лишь из-за того, что ее графика не соответствует современным стандартам.

Сюжет в «Пиратах» незатейлив, но хоть как-то оправдывает наше присутствие в этом романтическом и красочном мире. Когда наш герой был еще совсем маленьким, его семью насильно отдали в рабство, и конечно же, только нашему протеже удалось избежать этой страшной участи. И теперь, когда он подрос и набрался сил,



его главной целью является спасение родственников. Ну и, конечно же, он должен отомстить вероломному маркизу Montalban'у, который, собственно, и является главным злодеем.

* * *

В начале игры нам предоставляется возможность выбора сложности, умения и эпохи (тут стоит отметить, что выбрать все перечисленные параметры вы сможете, лишь начав игру второй раз, а в первый по умолчанию вы начинаете на самом легком уровне). Ну, со сложностью все ясно, только хочется вам посоветовать играть хотя бы на среднем уровне, а то будет совсем неинтересно. Сложность игры еще можно менять, не отрываясь от процесса игры, после разделения добычи, но об этом чуть позже. Навыков всего пять: фехтование, стрельба, навигация, медицина, обаяние. Выбирайте, что вам больше по душе. Все действие происходит в 17 веке, и вам дана возможность выбрать одну из пяти эпох, и делать это надо поосторожней, ведь в каждой из них проходят определенные события, одни страны в определенных эпохах сильнее, другие — слабее, так же она влияет на количество городов, пиратов и торговых судов. Потом выбираем одну из четырех стран: Англию, Голландию, Францию или Испанию. Я, к примеру, играл за Голландию, но выбор этот почти ни на что не влияет, так как задания можно выполнять сразу за несколько стран, если, конечно, они не воюют между собой.

Сразу после старта игры глаза разбегаются в поисках самых интересных занятий. И одно из первых заданий вы получите в том городе, где вы начинаете игру. Вам сразу же выдадут каперское свидетельство и покажут на карте, какой из городов вражеской страны находится ближе всего. Но сразу идти, а точнее, плыть на город штурмом не надо, ведь людей у вас маловато будет, а вот грабить вражеские суда — это сколько угодно. Главное — не переборщить, а то обидевшаяся страна будет постоянно посылать за вами наемников и, само собой, закроет доступ к своим городам. Но это не смертельно, ведь всегда можно приплыть в монастырь и, выполнив задание аббата, повысить свою репутацию. После выполнения государственных заданий вас постоянно повышают в звании, дарят земельные участки, а при достижении определенной должности губернатор может познакомить вас со своей дочкой. Жаль только, что на своей земле нельзя ничего строить, она просто дает вам очки престижа (богатства), звания вам позволяют бесплатно чинить свои суда, набирать команду и т. д. Самое полезное из вышеперечисленного — конечно же, дочка губернатора, и придется хорошенько попотеть, чтобы она стала вашей женой. (Я в шоке! — Прим. Morte.) В основном, для завоевания сердца красавицы вам придется танцевать. Дело это нехитрое — надо просто следить за жестами принцессы и нажимать нужные клавиши (на более легких уровнях сложности нужные кнопки подсвечиваются). Так же придется подражаться на дуэлях с другими ухажерами и вызвать вашу возлюбленную из плена пиратов. А наградой за ваши труды и старания ваша жена будет давать разнообразные вещи, карты затерянных городов или может рассказать, где находится укрытие одного из врагов государства. Дочки губернаторов бывают трех типов: страшные, нормальные и красавицы. Различия между ними только визуальные.

В игре есть не только государственные квесты. При желании можно разыскивать самых известных пиратов, уничтожая их при первой возможности. При этом у нас повышается репутация сразу же во всех странах. Всего таких пиратов, включая вас, десять штук. Вы в любое время можете посмотреть, зайдя в нужное меню, кто из них остался в живых, и на каком рейтинговом месте находится вы сами.

Можно бростись на выполнение сюжетных квестов, но они, если честно, мне не очень понравились. Для того, чтобы найти одного члена вашей семьи, сначала надо разыскать человека, который скажет, где находится барон Raymondo, у которого есть информация о вашей семье. После его нахождения и последующей дуэли он вручает вам часть карты местонахождения, к примеру, вашей тети. Если вы хотите найти другие части карты, вам снова придется искать и побеждать одного и того же бандита барона Raymondo. Так что не очень сосредотачивайтесь на выполнении сюжетных квестов, а выполняйте их мимоходом.

Также можно собирать карты сокровищ. И хотелось бы упомянуть о том, что не обязательно собирать все кусочки карты — главное, что-

бы была нижняя часть, где указано, возле какого города надо искать, или ориентир, находящийся на море в виде камней или каких-то скульптур. И само собой, на карте должен присутствовать красный крест. После нахождения карты причаливаем возле ориентира. Высаживаемся на берег, камера приближается, и вы со своей командой идете на поиски сокровищ, ориентируясь по всякого рода гейзерам, аркам, древним храмам и т. д. Таким же образом придется искать вашу семью, затерянные города и секретные логова бандитов.

Также если вы хотите тайно проникнуть во враждебный город или сбежать из тюрьмы, вам придется поиграть в стелс. А именно, незаметно минуя охрану, пробраться (или выбраться) до таверны или дома губернатора. В тюрьме есть возможность просто откупиться.

При желании, можно вообще устроить геноцид одной из стран. Очень увлекательное задание — захватить все города и передать одному из государств, правда, для этого у вас должно быть преимущество в количестве бойцов при штурме. В противном случае вы просто ограбите город, оставив прежнего губернатора на своем посту. Некоторые большие города нельзя передать другой стране, это зависит от эпохи.

* * *

Хотелось бы рассказать подробнее о городах.

Почти во всех городах, кроме индейских поселений и аббатств, можно зайти в: резиденцию управляющего, таверну, базар и верфь. Об управляющем я уже упоминал выше. А вот в таверне тоже есть куча всего полезного. Там можно набирать себе команду моряков. Также в самом дальнем углу любой таверны сидит загадочный странник, у которого можно купить какой-то предмет, кусок карты или просто узнать цены в одном из городов. Предметов в игре просто куча, и все они конкретно на что-то влияют. К примеру, для того, чтобы торговать во вражеских городах, достаточно лишь купить театральный грим и костюм, чтобы вас никто не узнал. Чтобы прожить подольше — покупаем бальзам. Для улучшения танцевальных навыков покупаем специальные тапочки и шляпу, и если к этому прибавить кольцо и ожерелье, то ни одна красавица перед вами не устоит, даже если вы плохой танцор ☺.

У барной стойки всегда стоит девушка, которая бескорыстно сообщает нам очень даже полезную информацию о передвижении торговых судов. Бармен всегда может любезно предоставить нам информацию о местоположении разыскиваемого нами преступника. На базаре мы просто сбываем награбленные товары, которых в игре всего лишь шесть штук. И не надо говорить, что товаров очень мало, в игре ведь не делается никакого акцента на торговле, если хотите серьезно заняться торговлей, то вам прямая дорога в Port Royal 2.

На верфи мы всегда можем отремонтировать свой корабль и продать захваченные суда. Так же можно проапгрейдить свой корабль новыми парусами или пушками. При этом апгрейды во всех городах разные. В городе можно разделить деньги между командой и вами, при этом повысить уровень сложности игры и моральный дух команды. Но из-за разделения вам придется подождать, пока ваша команда не израсходует свои деньги, это обычно происходит в течении шести месяцев. Если, к примеру, у вас было сто тысяч золотых, то после распределения у вас останется всего лишь тысяч пять. Так что не стоит этим сильно увлекаться, и делать это только тогда, когда у вашей команды сильно плохое настроение.

* * *

Бои — это большая часть геймплея. Сражения происходят в трех вариантах: морские бои, сражения на суше и дуэли. Все бои начинаете именно вы, но никто не говорил, что вас нельзя спровоцировать. В обычном режиме плавания вы не можете стрелять, в отличие от ваших компьютерных оппонентов, поэтому и приходится начинать битву, если не получается убежать. Хотя вы и можете присоединять к своим войскам несколько кораблей, но участвовать в сражении сможет только тот (опять же, в отличие от врага), на котором вы в данный момент плывете. А остальные корабли можно использовать для транспортировки многочисленной команды, которая очень пригодится при штурме городов. При смене вида ядер не происходит длительная перезарядка. Теперь все равно, с какого борта вы стреляете, перезаряжаются сразу все пушки. Хорошо, что хоть указывается, в какую сторону и с какой скоростью дует ветер. Как всегда, самым луч-

шим вариантом захвата вражеского корабля является именно abordаж. Количественное превосходство вражеских моряков играет лишь второстепенную роль. И если ваша команда меньше вражеской — считайте это просто временным ограничением. Теперь все зависит от ваших навыков фехтования. Абдораж выглядит примерно таким образом — на общем фоне битвы вы и ваш оппонент скрещиваете шпаги (опять же, если вы не выбрали минимальную сложность, на выбор вам предложат три вида оружия). Драки сразу захватывают своей зрелищностью и киношностью. Действиями своего героя вы управляете с маленькой клавиатуры. Он, в свою очередь, прыгает, пригибается, уходя от ударов противника, при атаке может использовать подручные средства типа abordажных крюков и ведер. И в завершение враг, загораясь, позорно выпрыгивает с корабля. Жаль только, что сценариев по которым происходят все сражения, как на кораблях, так и в тавернах и в губернаторский владениях, ничтожно мало. После захвата корабля к вам может присоединиться некоторая часть вражеской команды или один из уникальных персонажей, который существенно влияет как на настроение команды, так и на общие показатели корабля. Их я насчитал всего восемь человек: плотник, изготовитель парусов, бочкарь, канонир, хирург, кок, навигатор, рулевой. Кстати, в игре нет ни крови, ни убийств. Также воевать можно и на суше, во время захвате городов (непонятно, почему города нельзя захватывать с моря). Сухопутные бои происходят в пошаговом режиме, но все-таки не дотягивают до полноценных тактических баталлий. Так что в таких боях все решает численное превосходство, хотя рельеф местности тоже играет не последнюю роль.

* * *

Гы, смотри, разливай.. то есть таверна.

— Что-то на нас не очень дружелюбно смотрят. Шаман, ты им, наверное, не нравишься. Не зря меня смутило название этого заведения. Это ж надо такое придумать — «Голубой равлик». Вот бы горло чем-то промочить и блокнотик почитать, толстый, наверное, в нем интересное что-то.

— Ага, а платить ты чем собираешься?

— А зачем? Мы же пираты, они ни за что не платят.

При упоминании пиратов группа здоровых мужиков с лицами, явно не обезображенными интеллектом, направилась к Morte. Их добродушный оскал и перегар, от которого мухи дохли, выдавал в них пацифистов.

— Ей вы, сопляки! Кто здесь сказал «пираты»?

— Так мы они и есть...

Дружный хохот.

— Вы что, нам не верите? Да мы сотни кораблей потопили!

— Ребята, вы слышали? Эти два молодца пираты!

— Если вы, две палубные крысы, не расскажете нам что-то интересное и не докажете, что не врете, то болтаться вам на первом же дереве!

Morte с Шаманом посмотрели на явно не намеренных шутить моряков, оглянулись, осознали, в какой ж%№! они оказались, представили себя качающимися на пальме и...

— Так, Шаман, там на блокнотике, я его завернул в странный красный носовой платок, было написано «пираты», читай мне что-то из него, а то я долго без воздуха не могу...

...Мы были вторыми помощниками на огромном линейном галеоне Igroggrad, капитан от нас ушел, но оставил аж трех заместителей. Слава о наших завоеваниях опережала нас, видя наш корабль, торговцы впадали в панику и сами отдавали содержимое своих трюмов. Нет, конечно, не сразу мы стали так знамениты. Прибыв на Карибы в маленьком суденышке, старший заместитель капитана Мг. Том Кертис (мысль в голове Morte: откуда я знаю это имя? Мысль в голове Шамана: с Morte все ясно, об мачту головой ударился, но я откуда знаю это имя?!!) отправился к губернатору и выпросил каперское свидетельство. А я, пока остальная команда пополняла запасы рома (причем некоторые заносили на борт ром не только в руках, но и в себе), успел познакомиться с губернаторской дочкой (утрадило же ее на вопрос «Девушка, вашей маме зять не нужен?» положительно ответить). А было это все в славном городе Барбодосе, там и началась наша карьера пиратов.

Разжившись неплохим галеоном, попутно потопив с десяток испанских и французских кораблей, мы вернулись к губернатору Барбодоса и были награждены участком земли вблизи города и новым званием. На

участке все командой было решено посадить коноплю, которая была выгодным экспортным товаром, но так нам, пиратам, торговать не полагалось, использовалась для привлечения в команду новых моряков. Когда во время долгих плаваний дух команды падает, эта растительность помогает его поддерживать (была еще скрипка для поднятия духа, но играть на ней никто не умел). А то внештатники... то есть, матросы могут и бунт поднять, и один из кораблей забрать, пусть и не главный, а самые нетерпеливые в портах сбегают. Благо, в любой таверне можно пополнить команду новыми людьми. А новое звание тоже очень полезная вещь, губернаторская дочь представила меня своему папаше, и тут оказалось, что вечером бал, и мне придется на нем танцевать. Хорошо хоть загадочный торговец продал мне волшебные чешки 47-го размера и сказал, что если не поможет, то следующий раз продаст мне волшебные брезентовые трусы, чтобы ничего не мешало. С танцами я справился (Майкл Джексон от зависти побелел бы), но для завоевания сердца красавицы этого оказалось мало. Оказывается, к дочке губернатора все время приставал какой-то рыжебородый капитан, и теперь он вызывает меня на дуэль. Хотел я уже сказать, что забыл свою шпагу дома, но команда посоветовала мне отправить вместо себя заместителя капитана Глюка, у которого врожденная аллергия на рыжие бороды. И в то время, как Мг. Глюк убеждал несчастного капитана побриться, я с Мг. Талер Kidd писал стихи, которыми окончательно завоевал свою возлюбленную (спасение от похищения и разные драгоценности в качестве подарков не в счет), остальная команда не сидела без дела. Шаман пустился на поиски своей потерянной семьи и злодея Барона, все время пляясь на какой-то медальон...

— Чего я искал?!

— Не перебивай... Не обращайтесь внимания, память у него плохая, призабыл уже все.

...После того, как он отыскал всю семью и наказал негодяев, мы вместе отправились на поиски кладов и сокровищ. Еще, конечно, пришлось местным авторитетам объяснить, кто самый сильный пират на Карибах, да и затерянных городов древних инков по пути немало нашли.

А на Францию мы вообще обиделись и, чтоб им неповодно было, захватили все большие города и подарили их Англии. Не верите? Так я вам скриншот покажу...э-э-э, в смысле, карту.

— Не, Morte, так ты им будешь долго сказки рассказывать. Ребята, смотрите, мертвая чайка!

— Где??? (Кричат хором моряки и дружно поднимают головы вверх, а наши рассказчики, не дожидаясь, пока они что-то увидят или поймут, что над ними подшутили, хватают руки в ноги и мигом выбегают из таверны.)

— И куда мы бежим?

— На пирсе стоял корабль, который плывет на Карибы.

— О, приключения!!! А по дороге я еще про пиратов почитаю (заворачивает на бегу блокнотик в загадочный красный носовой платок).

— Может, ты этот подозрительный платок выкинешь наконец? Он странно пахнет.

— Не-а, пусть будет. А тебе никогда не казалось, что он похож на трусы?

* * *

Графически игра выглядит замечательно. Все выполнено в 3D. Шейдерная водичка, красивые спецэффекты. Рвущиеся паруса, красочно взрывающиеся корабли. потрясающие дуэли, великолепная анимация. Модельки кораблей — просто загляденье, команда во время морских сражений страшно выглядит, но зато не бьет по системным требованиям. Музыка и звук способствуют погружению в романтическую атмосферу сказки про пиратов.

* * *

Еще очень много хотелось бы рассказать о мире пиратов, но вечная нехватка места заставляет нас заканчивать. Красочная, добрая сказка (это не значит, что игра детская), которая затягивает и очень долго не отпускает. Не надейтесь, что вы сотрете игру после того, как она будет пройдена. Маленький ярлычок с пиратским флагом с непонятной, почти мистической силой притягивает, заставляя прожить на Карибах еще не одну жизнь.

З.Ы. «Жизнь» я сказал не просто так. Вашего героя не могут убить. Игра ограничивается только его возрастом.

Разработчик: Pandemic Studios

Издатель: THQ

Издатель в России: «Руссобит-М»

Жанр: вы не поверите, но это — тактическая стратегия

Системные требования: P-3 1000, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

FULL SPECTRUM WARRIOR

Немного об истории создания

Что такое «уличный бой»? Это — жуткая изнуряющая борьба на земле и под землей, в развалинах и подвалах, в канавах большого города и в его индустриальных кварталах, это — перестрелки в узких улицах, неожиданные атаки с тыла и гранаты, летящие с крыш. Очень часто в кровавом и безжалостном уличном бою солдаты умирают, так и не поняв, что их убило, и откуда пришла смерть. Ожесточенные бои на улицах — это характерная черта современных войн и конфликтов. Однако и в мирное время на улицах города постоянно происходят сражения. Операции спецподразделений по ликвидации террористов, штурм школы, в которой засел маньяк (Ля, чувак, мой ник пишется с большой буквы! — Прим. Маньяка) с заложниками, разгон толпы — все это своего рода уличные бои.

Само собой, подготовке и обучению солдат крупных держав уличному бою отводился довольно много времени. Очень интересный подход к этому аспекту военного ремесла нашли в армии Соединенных Штатов Америки. Господа генералы и маршалы обратили внимание на то, что солдаты и офицеры очень любят играть в приставочные и компьютерные игры. Решив совместить приятное с полезным, высшее военное командование обратилось к программистам-игроделам, чтобы те придумали игру-тренировочный симулятор для бойцов пехотных подразделений. Компьютерщики посидели-подумали, взяли да и создали компьютерный тактический симулятор уличного боя. Не стоит говорить, что их программа имела в армии большой успех. На ней до сих пор тренируются американские солдаты.

Естественно, подобный проект не мог остаться без внимания мировой игровой индустрии. Pandemic Studios решила создать игру на основе армейского симулятора, в которой под наш контроль попадают два отряда бойцов по четыре человека в каждом. Грамотно командуя ими, вы должны пройти 11 уровней и выполнить множество интересных заданий.

Игра называется Full Spectrum Warrior, и о ней моя история.

Долгий путь создания

Впервые Full Spectrum Warrior серьезно заявила о себе в 2002 году на выставке Electronic Entertainment Expo (E3). Уже тогда разработанную для Xbox игрушку многие называли первым в мире реалистичным тактическим симулятором и предрекали ей неизбежный успех. Сами разработчики обещали, что это будет революция в игровом мире. И вот по прошествии двух лет сначала Xbox, а затем и PC-версия Full Spectrum Warrior увидели свет. И мировая геймерская общественность вздрогнула. Такого они не ждали.

Разрушив все устои и правила, разработчики смешали в игре абсолютно разные жанры, создали качественно новую графику, серьезно проработали физическую модель и смогли наконец-то сделать оригинальное и удобное управление. Само собой, в процессе создания парням из Pandemic Studios пришлось ой, как несладко. Ведь им нужно было переделать приставочную версию игры на ПКшную, не потеряв при этом не одной мало-мальски важной детали, иначе все старания пошли бы насмарку. И, к счастью, им это удалось.

Камера — эта самая неприятная деталь всех переделанных с приставки игр — здесь удобна и хороша. Вид от третьего лица — это достоинство игры, а не ее недостаток. Попробуйте оперативно и тактически грамотно командовать сразу двумя отрядами, находясь при этом все время в виде от первого лица. Вспомните «Радугу 6» — не правда ли, было очень тяжело? А здесь все относительно легко и удобно — это ведь настоящая тактика, а не что-нибудь как ☹.

Что касается управления, то тут мой низкий поклон разработчикам. Честно сказать, я никогда не думал, что можно нормально управлять двумя отрядами, используя только мышку и небольшой набор клавиш. А как оказалось, все гениальное — просто. Правая кнопка мыши — направление движения отряда, левая — приказ открыть огонь, средняя — переключение между отрядами. 1 — граната, 2 — гранатомет, 3 — дымовая граната, 4 — вызов огневой поддержки. Это все.

Ну, как — впечатляет? А дальше будет больше.

Из чего состоит шедевр

Поверьте мне, Full Spectrum Warrior хорош всем — графикой, звуком, искусственным интеллектом и прочими игровыми составляющими. Разработчики очень ответственно подошли к созданию своего детища и выполнили все на высшем уровне.

Графика игры красива. Красива и качественна. Отличное сочетание, скажу я вам. Господа из Pandemic Studios размахнулись широко, решив поразить избалованную шейдерами геймерскую общественность новым эталоном детализации и визуализации. И у них это получилось.

Ваш отряд прорисован до самых последних мелочей, включая нашивки на рукавах и застёжки на ремнях ☺. Подбитый выстрелом из гранатомета танк горит так же весело и ярко, как в жизни, а черный дым пожара по-настоящему застилает глаза пехоте. Вот отряд бойцов засел за машиной, а напротив арабский боевик стреляет по ним из автомата. Через несколько мгновений изрядно продырявленный автомобиль с выбитыми стеклами и оторванными пулями дверьми взлетит на воздух, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Однако это еще не все — динамические тени, переработанные текс-



туры местности и отличная работа дизайнеров уровней создают такое ощущение реальности происходящего, что дух захватывает.

Одним словом, графика Full Spectrum Warrior заслуживает только одного определения — «отлично».

Звук в игре находится на очень приличном уровне. Мелодии, сопровождающие вас в процессе игры, подобраны хорошо,



меняются от уровня к уровню и совершенно не напрягают слух.

Бойцы из отрядов «Альфа» и «Браво» постоянно переговариваются по радиии, комментируют ваши приказы, выражают неудовольствие данным заданием, причем делают это не с помощью стандартных фраз типа «прикрой меня» или «сектор чист», а широко применяют в своей речи ненормативную лексику. И как западная цензура такое пропустила ☺?

Что касается звуков выстрелов, взрывов, разрушений, то они мало чем отличаются от реальных, что, естественно, не может не радовать.

Было бы совершенно странно и очень неприятно, если бы при всех перечисленных мной плюсах искусственный интеллект вражеских бойцов Full Spectrum Warrior был слабым и тупым.



К счастью, это не так. Противники, конечно, не блещут чудесами тактического мышления, зато они грамотно выбирают позиции, хорошо стреляют и умеют перемещаться между укрытиями во время боя. К тому же не забывайте, что эта игра — реалистичный тактический симулятор! Тут даже один боевик плотным пулеметным

огнем может заставить весь отряд залечь на землю, так что носа не высунешь до подхода подкрепления. Так что AI компьютера я могу с уверенностью назвать достойным.

Структура уровней и задания здесь интересны и разнообразны. Каждый раз это что-то новое, например: спасти попавший в засаду конвой; зачистить местность от засевших гранатометчиков и снайперов; взять штурмом стоянку для автомобилей, на которой укрепились боевики; с боем пробиться через узкие улочки города к своим БМП, и многое-многое другое.

Единственный минус игры, нарушающий обидный положительный баланс — это плохо проработанная система сохранений, напоминающая нам о Xbox'овом начале Full Spectrum Warrior. Сейвиться тут можно только на определенных контрольных точках и исключительно тогда, когда оба ваших отряда попадают в зону действия этого своеобразного чекпоинта, в противном случае — извините, ничего не получится ☹.

Однако разработчики смогли подсластить эту горькую пилюлю, в очередной раз блеснув оригинальностью и введя в игру новую фишку под названием Jump into replay. Сейчас объясню, что это такое.

После того, как вы сохранили игру, у вас есть два варианта ее загрузки: классический, с места последнего сохранения, и новый — попадание в игру через повтор. Говоря более понятным языком — это значит, что с того момента, как вас убили, и до точки сохранения в игре автоматически пишется повтор всех событий как некая своеобразная демка, и вы можете прокручивать и просматривать ее, как вам будет угодно. Фишка состоит в том, что вы можете войти в игру в любом месте повтора с помощью функции Jump into replay и исправить ошибки, допущенные в выполнении задания. К тому же вы можете создавать и собственные повторы, т.е. как будто писать демки своих заданий, чтобы потом, если вас убьют, можно было «запрыгнуть в игру» в любом удобном для вас месте и начать все заново. Неплохо, не правда ли? Единственное, что тут огорчает — так это довольно низкая скорость прокрутки повторов.

Сетевой режим — локалка и Интернет

Мультиплеер в ПК-версии Full Spectrum Warrior немного хуже, чем в изначальном Xbox'овом варианте. Выражается это в том, что голосовых переговоров, которые велись с помощью Xbox Live, здесь нет и в помине. Общение между членами команды осуществляется исключительно с помощью клавиатуры. Как говорится — надежная и доступная классика ☺.

Немного о том, что осталось за бортом

Xbox'овый вариант Full Spectrum Warrior настолько поразил заокеанских вояк, что они попросили (указали, приказали) Pandemic Studios ввести в игру режим «полной симуляции», который открывается при вводе специального кода. То есть, обладатели приставки могут сразиться с электронным противником, обладающим искусственным интеллектом идентичным тому, что установлен на армейском тренажере.

Уж не знаю почему, но Министерство обороны США запретило разработчикам переносить этот режим на компьютерную версию игры. Возможно, они считали, что этим раскроют какую-то свою военную тайну, или, может, решили, что геймеры слишком умны для их симулятора, — это мне неизвестно. Знаю только, что вместо режима «полной симуляции» в ПК-версию добавили два новых, «специальных» уровня, которые открываются вам после прохождения основной кампании. Может, для кого-то это будет считаться равноценной заменой, но только не для меня, потому как Xbox'a у меня нет, а поиграть в спецрежиме очень хочется ☹.

Игровой процесс — он важный самый

Перед запуском игры всегда помните — мы играем не в Alpha: Black Zero, не в «Радугу», и даже не в SWAT. Мы играем в настоящий тактический симулятор — Full Spectrum Warrior, а значит, нам придется думать над каждым приказом, учитывать любую мелочь и тщательно планировать все действия своих подопечных. Запомнили? Ну что ж, тогда запускаем первый уровень — и вперед.

Итак, что за обстановка у нас сложилась? Военный конвой попал в засаду арабских боевиков, есть раненые, необходима помощь. Первый отряд, бросившийся на помощь конвою, попал в четко расставленную ловушку и теперь, укрывшись за кучами мусора, ведет неравный бой с окружившими его противниками. Настало время для «Альфы» и «Браво».

Правильно управляя вашими отрядами, нужно спасти раненого солдата, а затем освободить своих товарищей по оружию. Сказано — сделано. Четверка бойцов под прикрытием БМП бросается за раненым, успешно выносит его с поля боя, а затем начинает быстро продвигаться вперед, в то время как второй отряд прикрывает их с тыла. Отряд «Альфа» через узкую улицу вбегает во двор, налево, где его встречает свинцовый дождь засевавших там автоматчиков. С помощью левой кнопки мыши вы пытаетесь приказать своим бойцам открыть огонь на подавление, однако те не успевают ничего сделать, кроме как упасть на землю, изрешеченные пулями. Отряд «Браво» ждет та же участь. Появляется вопрос — «почему так произошло»? Ответ на него очень прост: в тактических симуляторах никогда не нужно передвигаться быстро. Это ведь не экшен, главный девиз которого — «порви всех врагов, и чем быстрее, тем лучше», это тактика, тут нужно все делать медленнее и расчетливее, думать над каждым своим действием. В общем, делать то, о чем я говорил в начале этого раздела ☺.

Разработчики максимально упростили жизнь геймера, навесив все основные элементы управления на мышку. Тут все легко и ненавязчиво — правой кнопкой вызываем курсор движения, затем указываем место, куда должен направиться ваш отряд, и нажимаем левую кнопку. Простой щелчок означает, что бойцы будут просто контролировать эту зону, дожидаясь, пока там появится противник; удерживание кнопки заставит ваших солдат открыть огонь на подавление, а двойной клик и удерживание левой клавиши прикажут им держать под прицелом эту зону во время перемещения. Вроде бы все просто и понятно, но поначалу такое управление может вызвать некоторые сложности и путаницу в указаниях отрядам, однако они быстро проходят.

При движении советую как можно чаще пользоваться авиаразведкой, она сильно помогает в обнаружении позиций противника. Также старайтесь держать под прицелом зоны возможного появления врага и не забывайте прикрывать один отряд другим. Помните, что научиться правильно использовать укрытия — значит на порядок облегчить себе жизнь. Кроме того, учтите, что каждый ваш пехотинец — это личность индивидуальная. У него свое прозвище, свой характер, свои привычки, свои достоинства и недостатки. Это не полигональная компьютерная модель, бездумно выполняющая ваши приказы, нет — это умный, почти живой персонаж, потеря которого может стать фатальной для вас. Ведь система ранений и смертей в Full Spectrum Warrior довольно интересна. Если в вашем отряде погибает один боец или двое получают тяжелые ранения — миссия автоматически считается проигранной, и абсолютно неважно, куда вы при этом дошли и сколько врагов уложили. Главное — это жизнь вашего солдата. На первый взгляд, такой расклад кажется очень сложным, а может, даже и не реальным, но это не так. Просто вы забыли об одной маленькой детали — американская армия действует по принципу «ты лучший из лучших, а значит, можешь неоднократно отдавать жизнь за свою страну». Так что если одного из ваших бойцов постигло несчастье быть подстреленным, и он упал на землю, корчась в агонии, не отчаивайтесь — просто прикажите другому своему солдату оказать ему первую медицинскую помощь. Услышав такой приказ, ваш здоровый подопечный подойдет к своему раненому собрату, встанет перед ним на колени, протянет руки, закинет поверженного товарища на спину и потащит к доктору, если таковой есть на карте. Если нет, тогда придется таскать раненого с собой до самого конца миссии, в таком положении он все равно не умрет. Правда, накладно это — скорость передвижения отряда падает, плотность стрельбы уменьшается, а все из-за одного случайно угодившего под пулю пехотинца. Не лучше ли просто его — или, вернее, их — чтобы не мучиться... в общем, загружаться с последнего сейва ☺.

Да, вы не забыли, что боеприпасы в игре имеют свойство заканчиваться? Чем интенсивнее стреляют пехотинцы, чем чаще вы отдаете приказ открыть огонь на подавление, тем быстрее у ваших

солдат закончатся патроны. Пополнить их можно, вскрыв специальные стальные ящики, расположенные на карте. С этим игровым моментом связан один небольшой прикол, сперва мной не замеченный. После получения приказа перезарядить оружие солдат подходит к ящику, забрасывает пулемет за спину и начинает деловито набирать из него патроны, лежащие там вперемишку с... **гамбургерами**. Вот он, секрет американского оружия! В нем используются гамбургерские пули!

Кстати, если в процессе игры вы вдруг увидели вражеский танк, не спешите атаковать его своим гранатометчиком, танк может оказаться быстрее, несмотря на то, что вы укомплектованы ракетами из гамбургеров ☺. Просто используйте против него кнопку огневой поддержки 4, она, собственно, для этого и предназначена.



К тому же, если уж разговор зашел о гранатах и гранатометах, давайте остановимся на этом вопросе. Мне есть, что вам сказать.

Лимоны, лимонки и гранаты всех сортов

С использованием гранат в игре связано много несуразностей и непонятностей. Очевидно, это тот элемент, который разработчики немного выпустили из сферы своего пристального контроля, потому как назвать причиняемые ими взрывы и разрушения реалистичными я не могу. Скорее, наоборот. Посудите сами: гранаты бросаются на очень малое расстояние и наносят такой мизерный урон, что даже применять их не хочется. Дымовые шашки используются, чтобы скрыть ваши отряды от хищных взоров боевиков в момент перегруппировки сил. И знаете, это получается настолько хорошо, что при первых признаках дыма арабы полностью прекращают стрельбу и терпеливо ждут, пока он рассеется.

От гранат выгодно отличается гранатомет ☺. Дальность его очень велика, эффект поражения — обширный. Он может играючи разнести на куски машину и стоящего за ней террориста или без особых проблем выбить врага, засевавшего за грудой стального мусора. Только вот особо с гранатометом не разгуляешься — у него один заряд на всю миссию.

Вывод

Full Spectrum Warrior — это новое слово в игровой индустрии. Это настоящий подарок всем любителям умных игр, всем поклонникам тактики и стратегии. Такого реалистичного тактического симулятора еще не было. В этой игре вы сможете почувствовать себя настоящим командиром настоящего пехотного подразделения, ощутить все тяготы и опасности реального уличного боя. Эта игра очень хороша, и спасибо Pandemic Studios за нее.

Георгий САНДУЛ aka Жорик

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

* * *

Как это ни парадоксально, но попыток перенести на экраны наших компьютеров вселенную «Властелина Колец», порожденную разумом скромного оксфордского профессора Джона Рональда Руэла Толкиена, было не так уж и много. Сказать больше — качественных компьютерных игр, которые имели бы отношение к Средиземью, не было как таковых.

Создание игр по «Властелину Колец» началось еще в конце восьмидесятых годов — начали выходить десятки текстовых RPG, повествующих о приключениях Братства Кольца и сопутствующих событиях. Далее известная своими приставочными играми компания Konami выпустила первую стратегию, связанную с сюжетом «Властелина» — *Riders of Rohan*, сочетающую в себе элементы Real-Time и Turn-Based стратегий. Но игра даже в то время, когда игр было не так уж много, и стратегии ценились на вес золота, не смогла завоевать широкую популярность. Через очень короткое время вышла целая линейка весьма средних игр в жанре adventure под общим заголовком *Lord of The Rings* — их было три, соответственно: *Fellowship of The Ring*, *The Two Towers* и *Return of the King*. Затем настала длительная пауза — никто не хотел браться за создание игр на данную тематику. Вероятно, это было связано с тем, что отобразить Средиземье «во всей красе» через компьютерную игру — задача сверхсложная.

Но по окончании этой «паузы» вышло сразу три игры: в 2002-м году появилась action/adventure от *Ritual Entertainment* — игра *Fellowship of The Ring*, которая хоть и изобиловала глюками и недоработками, все же заставила поверить в то, что тема Средиземья и окрестностей не забыта. Ну а в 2003-м вышел экшен от *Electronic Arts*, посвященный третьей части трилогии — «Возвращению Короля», и Liquid'овская стратегия в реальном времени *War of the Ring*. В том же 2003-м корпорация **Electronic Arts** — гигант игрового бизнеса — анонсировала свою новую RTS под названием **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Более года мы с вами качали ролики, охали при виде скриншотов и раз за разом обращались за помощью к доброй программе PROMPT, чтобы перевести очередной пресс-релиз, выложенный на сайте разработчика. И вот сегодня мы поговорим о том, смогла ли эта игра стать переломной и заявить новый уровень игр по мотивам произведений Толкиена.

Разработчик: Electronic Arts Los Angeles

Издатель: Electronic Arts

Жанр: Real-time-strategy

Системные требования:

✓ минимальные: CPU 1,3 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 5 Гб свободного места;

✓ рекомендуемые: CPU 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, GeForce 4 с 128 (256) Мб видео

Средиземье оживает

У моря, где белые чайки кричат,
Ветер срывает пену с волны,
Солнце на запад идет, на закат,
Песни ушедших оттуда слышны...
(с) Заунывная эльфийская песня

С первых минут игры в *The Battle for Middle-Earth* вы телом и душой ощущаете реальность всего, что происходит на мониторе. Вас сразу же завораживает великолепная атмосфера — совокупность духа книжной трилогии Толкиена и киношной трилогии Питера Джексона. Кстати, игра делалась по лицензии кинокомпании *New Line Cinema*, которая занималась созданием всех трех киношедевров с участием Элайджи Вуда, Виго Мортенсена, Орlando Блума и прочих голливудских звезд. Но — по порядку. С самого начала нас встречает ролик, сделанный на движке игры, который в точности воспроизводит вступительные кадры киношного «Братства Кольца», то есть: «Давным-давно были созданы великие Кольца, но Темный Владыка Саурон в тайне выковал Единое Кольцо, чтобы править всеми остальными...» и так далее. После этого нам показывают процедуру ампутации пальца правой руки Саурона, на котором, собственно, Кольцо и находилось. Потом нам расскажут о хоббите Фродо, к которому по непредвиденному стечению обстоятельств попал этот предмет бижутерии. С этого места начинается сам игровой процесс.

Вот перед нами жутко красивая менюшка, на заднем фоне которой — Око Саурона на Черной Башне. Таксь, что мы имеем на выбор? Мы имеем одиночную игру, мультиплеер, учебник и опции. Начать хочется именно с последних: перед выходом игры в игровой прессе часто попадались высказывания наподобие следующего: «Игра будет поддерживать разрешение экрана не менее 1024×768», или: «Игра не будет поддерживаться видеокартами класса MX и вообще видеокартами GeForce ниже третьей серии». Сразу хочется обрадовать обладателей слабых машин, которые потеряли надежду на игру в «Битву за Средиземье» — игра прекрасно поддерживает разрешение 800×600, имеет поддержку видеокарт GeForce 2 MX, и даже при максимальном загромождении экрана юнитами и постройками игра практически не тормозит на машинах, параметры которых приведены в «рекомендуемых системных требованиях». И это с учетом того, что игра разрабатывалась на игровом движке *Command&Conquer: Generals*, которые на таких же компьютерах жутко тормозили. Снимаем шляпу перед EA Games за переработку и оптимизацию движка под нужды слабых машин. Далее примемся за рассмотрение кампании, которой и посвящена следующая глава.



Эпические приключения

Мы скажем «прощай» домам и очагам,
Отправимся в путь, чтоб никто не заметил,
Пусть бесится ветер, уйдем на рассвете
За лес и за горы, сквозь мглу и туман!
(с) Старинная гномья песня

Итак, нам дается выбор — принять сторону Добра и заняться делом распространения вечных идеалов или посвятить себя служению Тьме, чтобы окончательно ввергнуть огромный континент Средиземья в хаос. Выбирайте либо «светлых», то бишь — коротконогих хоббитов, остроухих эльфов и прочие «добрые народы» под командованием Героев Братства Кольца, либо Тьму в облики красавцев урук-хайцев, свирепых мордорских орков и троллей под главенством таких колоритных персонажей, как Назгулы, Саруман, Голлум и Лурц (урук-хай, который застрелил из лука Боромира), и вы получите чудесного вида трехмерную карту Средней Земли. Следует отметить высокое соответствие игровой карты наброскам и рисункам самого Толкиена. А благодаря качественной анимации карта выглядит живой: морские волны разбиваются о прибрежные камни залива Анфалас, Гора Погибели извергает потоки лавы и столбы дыма, над разными частями карты кружатся на свирепых крылатых тварях Призраки Колец — Назгулы. Сердце просто разрывается от счастья, когда видишь такое внимание к мелочам. Далее нам следует выбрать область для миссии, которая будет подсвечиваться маячком.

Начальной точкой для кампании Добра является Мория, в которой сосредоточены все прелести: битвы с пещерными гоблинами, троллями и прочей нечистью. После выхода из Мории Братство Кольца продолжит путь, который мы все хорошо знаем, — он описан в книге-первоисточнике, а еще нам дадут командование над коневодами-роханцами. В шкуре высококлассных наездников вроде Эомера мы будем по большей части отражать атаки изенгардских урук-хаев — творений извращенного ума Сарумана Белого. Далее все будет идти по книге: отобьетесь от урук-хая, отстоите Хельмову крепь (ее оборона — один из самых интересных эпизодов кампании) и двинетесь на помощь осажденной столице государства людей Гондора — Минас-Тириту. Дальнейшие вехи «доброй» кампании рассматриваются ниже.

Если же вы выбрали Зло, то начало кампании вы проведете в шкуре Сарумана, который всяческими путями хочет поработить свободный народ короля Теодена — роханцев, а также раз и навсегда разделаться с древнейшими существами этого Мира — энтами, живыми деревьями, которые являются защитниками природы и охранниками лесов. Для этого вам предстоит сжечь волшебный лес Фангорн, попутно разрушив алтарь энтов и убив знакомого персонажа как книги, так и фильма — Древня. Далее вы будете одну за другой захватывать провинции, которые соседствуют с Роханом, чтобы нанести сокрушительный удар, острие которого будет направлено на Хельмову крепь. Также вам дадут одну миссию, так сказать, «в тылу врага» — вы в личине Лурца (о котором я уже упоминал выше) с кучкой верных уруков должны будете провести «диверсионную операцию», нанеся удар по Амон-Хел, и захватить в плен хоббитов, ибо вам было сказано, что один из них несет нечто очень ценное — нечто, что может послужить для дел вашего владыки Сарумана (события около Амон-Хел очень хорошо показаны в первой части киношного «Властелина». — Прим. авт.). Миссия эта — едва ли не самая интересная на начальных этапах «злой» кампании: тут вам и подумать придется, ибо количество солдат будет очень ограничено, да и встретить здесь вы сможете едва ли не все Братство.

Ну, а далее оба варианта кампании сходятся в одной точке. Это цитадель, которую в незапамятные времена возвел Хельм Железнорукый, попросту говоря — Хельмова крепь. Эта миссия является второй по интересности (о миссии, которая заняла в нашем хит-параде первое место — немного ниже). Если вы видели фильм «Две Башни», то нет особой нужды рассказывать вам о ходе осады твердыни, которая никогда не попадала в руки врага. У вас перед глазами развернется эдакий римейк эпизода кинотрилогии — с той только разницей, что здесь вы властны над событиями и можете повернуть ход истории волшебной вселен-

ной в ту или иную сторону. Вообще, если говорить о схожести фильма Lord of The Rings и нашей игры, то ей можно с честью отдать специально для нее и придуманный приз — «самая кинематографичная стратегия».

Далее в игру за дело Добра и Зла вступают, соответственно, Гондор и Мордор. Начинается ключевой этап войны за Средиземье. У нас будет множество миссий, вроде защиты моста через реку Андунин и обороны последнего перед столицей форпоста людей, бывшего цветущего города Остилиата (естественно, за «добрых»), и задания по их захвату у «злых». Когда виртуальные страсти накалены до предела, происходит поворотное сражение в Войне за Кольцо — осада Минас-Тирита (что-то вроде аналога Курской дуги в мире Толкиена. — Прим. авт.). Именно эта миссия вызвала у меня самые бурные эмоции и по праву заняла первое место в хит-параде «лучшая миссия» The Battle for Middle-Earth. В зависимости от того, за кого вы играете, эта битва откроет вам либо путь на Мордор, либо дорогу для завоевания и порабощения небольшой кучки все еще свободных народов.



В общем, кампания в Lord of the Rings: The Battle of Middle-Earth насчитывает около 20-ти миссий за каждую из сторон. Они могут иметь полное соответствие с книгой, а могут развиваться по сценарию так называемой «альтернативной истории» Средиземья. Подытожив, хочется сказать, что такой динамичной и захватывающей кампанией я не видел со времен Warcraft III. Для EA — это больше чем успех, ибо создать настолько классную кампанию, практически не выходя за жесткие рамки сюжета книги, поистине сложнейшая задача.

Одиночные сражения вполне стандартны: вы выбираете, за кого будете играть, назначаете компьютерных соперников и кромсаете их себе на здоровье. Можно сказать, что режим одиночного боя в «Битве за Средиземье» — самая стандартная ее часть, ибо ничего кардинально нового здесь замечено не было. Но все-таки хотелось бы обратить внимание на то, что карты, на которых будут разворачиваться баталии, — это не сгенеренные случайным путем голые пространства с парой-тройкой деревьев. Здесь карты — вполне конкретная часть Средиземья, хорошо знакомая нам еще по страницам книги. Это и Мертвецкие топи, и лес Фангорн, и голые пустоши Дагорлад, и плодородные долины Андунина. Максимальное количество компьютерных игроков на одной карте — 7, плюс вы. Итого восемь воюющих сторон на выбранном участке. Скажу вам, что смотрится это все очень даже хорошо.

Мультиплеер в игре позволяет играть как по локальной сети, так и по Интернету. Выскажу уверенность в том, что когда эта игра появится в компьютерных клубах — солидный процент посетителей будет играть именно в нее.

Продолжение следует

Kirov kirovt@rambler.ru

RESTRICTED
AREA

Разработчик: Master Creating

Издатель: Vidis

Жанр: Hack'n'Slash

Системные требования: CPU 1 ГГц, 256 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео

Нелирическое отступление

Эй, читатель, а что это вы задумали? Перевернуть страницу? Не спешите, там дальше все равно ничего интересного нет. Пока вы еще здесь, ответьте мне лучше на вопрос: вы ведь любите приключения, не так ли? Да? Ну, я так и думал. Так что собирайтесь в путь. Фантастические приключения, горы кровавого мяса и прочие составляющие веселого и, что самое главное, общественно полезного времяпрепровождения ждут нас. Э-э-э, а что вы это на себя нацепили? Доспехи?! Мы ведь не на маскарад собрались...

Забудьте о железном хламе, эти допотопные аксессуары уже не в моде. Выбросите свой любимый двуручный меч +2 в мусоропровод. Сдайте в металлолом заработанные непосильным грабежом и разбоем стальные доспехи. Заодно закопайте на соседском огороде магический посох, подаренный вам встречным магом за спасение его от гоблинов. Все это больше не понадобится. Потому как разработчики из **Master Creating**, похоже, наконец-то поняли, что бесконечные диabloподобные поделки, действие которых происходит в однообразных фэнтезийных мирах, многих уже порядком достали и, по большому счету, отжили свое. Пришло время «Запретной зоны»! Или, если вам ближе великий и могучий аглицкий язык, the time of Restricted Area has come. Так что приготовьте свой верный дробовик к бою — толпы кровавожадных монстров уже выстроились в очередь за причитающей им порцией дробин. Пришло время перемен, время искоренения избитых штампов и надоевших клише. В общем, как я уже написал, пришло время **Restricted Area**.

Тут внимательный читатель, уже знакомый с рассматриваемой игрой, вероятно, заметит: и что же вы, товарищ автор, банально вешаете нам лапшу на уши? **Restricted Area** — новое слово в жанре? Ну-ну, можете и дальше кормить сказками наивных читателей, а меня вы не проведете. Сказать, что в **Restricted Area** появились хоть какие-то сдвиги с мертвой точки, на которой сейчас прочно стоят игры hack'n'slash, может лишь безудержный оптимист. Игра, по сути, так и осталась тренажером для указательного пальца правой (или, если вы левша, левой) руки, а изменения в ней носят в основном косметический характер.

Опостылевший фэнтезийный антураж сменили на киберпанк? Ну и что, ничего кардинально нового это не принесло, ведь основные составляющие игры остались прежними. Неполноценная ролевая и квестовая системы, бесконечные горы кровавого мяса, невнятный сюжет и прочие радости — все это не претерпело абсолютно никаких изменений. Тем не менее, позвольте заметить, даже такое косметическое и, что греха таить, малозначительное изменение, как смена антуража, уже говорит о том, что разработчики хотят что-то

менять. Сначала антураж, а дальше, глядишь, и что-нибудь более существенное. И авось лет так через десять девелоперы придут, наконец, к решению, что неплохо было бы освежить общую концепцию hack'n'slash'a и внести в свои игры что-нибудь действительно новое. Но это произойдет, судя по всему, очень и очень нескоро, а пока будем довольствоваться тем, что есть. Не так уж это и плохо, а если особо не придирается, то **Restricted Area** — это не только не плохо, это очень даже хорошо.

Что такое хорошо...

С чего начинается Родина... тфу ты, ролевая игра? С генерации персонажа? Правильно. Но кто сказал, что **Restricted Area** — это ролевая игра? **Restricted Area** — это hack'n'slash, который для хардкорных РПГ выступает в качестве бедного родственника, сумевшего тем не менее за последнее время вытеснить своего предка на задворки игровой вселенной и прочно укрепиться на его месте. Понять причину несложно. Народ требует, чтобы играть было легко и ненапряжно — вот и получает то, что требует. Как следствие, никакой генерации в игре нет, вместо этого нам предлагают выбрать своего протеже из четырех вариантов, заранее сгенеренных добрыми дядями-разработчиками.

Слава богу, девелоперы на этот раз не пошли по пути наименьшего сопротивления и не наплодили безликих клонов, отличающихся лишь внешним видом. Все четыре персонажа в игре действительно разные, и разные не благодаря сюжетной линии, которая в **Restricted Area** весьма условна, а благодаря различным путям развития и, соответственно, различному геймплею. Выбирая себе протеже, вы, по сути, выбираете обличье игры, с которым вам придется иметь дело ближайший десяток часов. Несмотря на свою мнимую прямолинейность и простоту, **Restricted Area** не так однообразна и линейна, как кажется. Игра весьма многогранна, что достигается именно благодаря различным и неоднозначным, а вовсе не штампованным персам. Таким образом разработчики попытались скомпенсировать отсутствие полноценной генерации, а заодно и классов персонажей. И, надо заметить, это им вполне удалось. Пусть в чем-то различия между персами более значительны, в чем-то — менее, но они все-таки есть и заметно влияют на геймплей. Что вам ближе — бывший спецназовец, виртуозно владеющий дробовиком, или японский ниндзя, способный своей верной катаной в капусту изрубить любого врага? Игра за каждого из них по-своему интересна и уникальна. Или, может, вам больше по душе девушка-инженер, которой помогает небольшой летающий дрон, шквальным огнем поддерживающий хозяйку в трудную минуту?

Да, выбор из четырех вариантов — это не ахти как много, но это именно выбор, а не его имитация. Благодаря простой, но не



примитивной ролевой системе и достигается вариативность геймплея, что делает выбор игроком своего альтер эго действительно важной задачей.

Ролевая составляющая *Restricted Area* не станет для вас сюрпризом, коль скоро вы играли хотя бы в одну из подобных игр. Единственное отличие, вызывающее поначалу удивление, — это то, что такой привычный и знакомый всем параметр, как сила, влияет вовсе не на причиняемый вами урон, а на количество носимых имплантантов. Впрочем, с учетом того, что большинство оружия в игре является огнестрельным, подобное отступление от канонов жанра вполне разумно и закономерно.

Упомянутые выше имплантанты заменяют собой более привычные геймеру доспехи из фэнтезийных аналогов *Restricted Area* и вносят в игру некоторое разнообразие, которого ей, если честно, все-таки не хватает. В каждую руку, ногу, а также в другие подходящие для ношения различных причиндалов места (тут, по идее, должен быть смайл, но я их не употребляю принципиально) можно воткнуть по имплантанту, значительно повышая тем самым ТТХ своего перса. Тут-то и пригодится вам такой параметр, как сила. Чем больше силы, тем более крутые причиндалы вы сможете воткнуть в соответствующие слоты инвентаря. И если для того, чтобы увешаться дешевыми китайскими поделками, много силы не понадобится, то для применения действительно качественной вещи придется решить, качать ли на следующем уровне силу или снять часть из уже имеющихся имплантантов в пользу нового. Спектр эффектов, производимых имплантантами, весьма широк — от поднятия некоторого параметра до увеличения вероятности нанесения критического удара. Причем многие фирменные девайсы, равно как и качественное оружие, кроме своего основного эффекта имеют дополнительный, выражающийся в увеличении определенной характеристики вашего перса.

...И что такое плохо

Более или менее разобравшись с ролевой системой, можно перейти непосредственно к рассмотрению геймплея. Увы, несмотря на все задатки, игровой процесс *Restricted Area* не блещет оригинальностью и мало чем отличается от других игр подобного жанра. Схема «получил задание — вынес сотню монстров — поднял уровень — прокачал перса» работает и здесь, причем работает весьма скучно и вяло. Всеми виной малоинтересные квесты, большинство из которых сводится к геноциду бедных монстров, что начинает утомлять уже через полчаса игры. Внесюжетные квесты, практически не отличающиеся от сюжетных, вызывают лишь недоумение. Польза от них весьма сомнительная, ведь кроме морального удовлетворения и незначительного количества опыта они приносят только деньги. А на кой они нужны?

Найти применение деньгам — та еще задача. Как и в недавнем «Культе», потребность в кредитах в *Restricted Area* весьма условна, поскольку купить на честно награбленный капитал в игре теоретически можно многое, но на практике покупать приходится лишь аптечки. Бал в игре правит развитый коммунизм — все оружие и имплантанты беспрепятственно снимаются с тушек поверженных врагов, к тому же качеством трофеи зачастую превосходят товары из жалкого ассортимента магазинов. Как результат, найденные мною способы применения денег ограничиваются покупкой аптечек, раздачей милостыни бомжам и оплатой недвусмысленных услуг, предоставляемых местными проститутками.

Все это гармонично дополняется никакущим сюжетом, уловить смысл которого можно лишь ближе к концу игры. Поначалу мегакорпорации, секретные лаборатории и прочая киберпанковская муть лишь окончательно запутывают ваш бедный мозг, измученный безрезультатными попытками понять, что же здесь происходит. «Иди туда и вынеси там всех, кто шевелится, а затем забирай из стоящего в темном углу ящика секретные чипы» — такова формулировка большинства квестов, как сюжетных, так и внесюжетных. Очень жаль, но сюжет и квестовую систему можно со спокойной душой записывать в минусы, не боясь ошибиться. Остается только вспомнить, что сохраняться можно лишь при выходе из игры, и уверенным шагом идти в уголок курить чай или что-нибудь покрепче.

А вот что все-таки вытягивает игру из глубокой пропасти, так это неплохая сделанная боевка и уникальные для каждого из персов навыки и геймплеи. Идея скрестить диаблоподобную боевую систему «клик — удар» с современным оружием реализована пусть и не самым оптимальным образом, но и не самым худшим, это точно. Сама по себе задумка весьма неплоха — поверьте, отстреливать



зомби из дробовика или поливать вражин напалмом из огнемета намного интересней, чем направо и налево размахивать осточертевшим мечом. А если учесть, что большинство врагов по-прежнему пользуется холодным оружием, то становится и вовсе весело. Но весь кайф, к сожалению, портят однообразные коридоры подземных бункеров и секретных лабораторий. Игра выполнена в суровом постапокалиптическом стиле — ни тебе ярких цветов, ни зеленой растительности, ни симпатичной водички. В общем, радостно вокруг, как на



кладбище. Выжженные пустыни и скучные серые или коричнево-красные коридоры — увы, это все, чем может похвастаться игра.

Выводок

В целом же, несмотря на все недостатки, можно с уверенностью сказать, что игра удалась. Это, конечно, не хит вселенского масштаба, но просто еще одна хорошая гейма, в которую стоит поиграть. Мне *Restricted Area* почему-то больше всего напомнила недавний «Культе», так что всем почитателям последнего, которым не чужд киберпанк, мои рекомендации. На этом все. Пока.

Maniac rest@mycomp.com.ua

WORMS FORTS UNDER SIEGE

Разработчик: Team17
Издатель: SEGA
Жанр: хм... червячки?
Системные требования: Pentium 4 1 ГГц,
256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Новый год в ДЗВР — это не просто праздник, это что-то страшное, напоминающее сдачу сессии в каком-нибудь большом ВУЗе, но с одним преподавателем. Кадеты и Агенты носятся по коридорам со сверхзвуковыми скоростями, сбивая друг друга с ног и пытаясь поскорее сдать все несданные за год отчеты, чтобы с чистой совестью утопать на заслуженный отдых. Или же наоборот — получить заданий на год вперед и за время отпуска все их переделать, чтобы потом пинать груши в рабочее время. Тут, как бы, стоит прояснить, что агентов с отчетами много, а я — один, а так как приемом документации заведую именно я, ситуация в моем кабинете накаляется до предела, растапливая сосульки за окном и заставляя биться ко мне в окно глупых птиц, считающих, что он уже прилетели в теплые края.

Но, рано или поздно, любая вислопьяска кончается, равно как и агенты, и их задания. Усердно повздыхав о своей тяжелой судьбе («а ведь совсем недавно я сам досаждал ДЗВРовцам на предмет выдачи мне заданий»), я наткнулся взглядом на последний неисследованный объект, который так никому и не достался. В неожиданном рвении как следует потрясти стариной, пока она не отвалилась окончательно, я наскоро собрался и через окно выбрался на улицу, чтобы ненароком не повстречаться в коридоре с кем-нибудь еще. К счастью, путь в червивый квартал последнее время был немногочисленным, и добрался я без приключений.

Короли и капуста

Безмерно уважаемая многими игроками контора под названием Team17 в прошлом году все-таки немного сплосховала. Третья часть их бессмертных «Червячков» очень сильно пострадала от перехода из честного 2D в модное 3D и благополучно скончалась, не оставив о себе светлой памяти. Конечно, это был не абсолютный и совершенный отстой, а вполне себе интересная игра, за которой приятно было провести вечер-другой, особенно при наличии веселой компании. Но с каждой сыгранной партией все яснее становилось, что суперхитом игре не быть, и рука так и тянулась, мимо наколотых апельсинок, к «Мировой вечеринке червячков», за которыми и проводились последующие вечера. Вот так, тихо, мирно, и практически бесславно, без громких скандалов и упреков, а просто методом забвения, Worms3D были похоронены игровой общественностью.

Реакция самих разработчиков и издателей на сей прискорбный факт, осталась, увы, неизвестной, равно как и убыточность/прибыльность проекта. Но вот реакция игроков на обещание подарить им

продолжение была явной — грустный взгляд с читающим в нем вопросом «неужели?». Никто ничего особенного не ждал, тем более, что Team17 была занята еще и портированием своих предыдущих «Червячков» на мобильные телефоны. Соответственно, усилия были несколько рассредоточены.

А между тем, обещания сыпались, причем довольно подозрительные: «постройка зданий», «элементы стратегий», «стационарные орудия». Любителям червячков, признаться, немного икалось от таких «жизнеутверждающих» анонсов: «Простите, черви и строительство? А енто как?» Ну не вязались, совершенно не вязались образы пухленьких розовощеких кольчатых со стратегической наполняющей. Вот что-то вроде «Баллербурга» представлялось довольно ясно, благо игра была претолочной, но вот каким боком туда собирались приспособить червячков? Помнится, в Worms World Party был введен режим, когда две команды сидели на симметричной карте с замками, разделенными водичей, и лениво переплывались снарядами, но он был очень скучен и им практически не пользовались...

Перспективы вырисовывались не самые радужные.

И вот, прошел ровно год, и под рождественскую елку разработчики положили обещанное творение рук своих. Тщательный анализ которого показал, что если оно если и не возродит серию, то уж во всяком случае, будет иметь право на существование, причем куда большее, нежели его почивший в бозе предок. Ура, товарищи, у вас снова есть игра под пиво, игра на день рождения и игра для души. Вне всякого сомнения, успех первых частей ей не повторить, но удовлетворить ваше желание поиграть во «что-то вроде старых червей, но более современное» она очень даже в состоянии.

Теория архитектуры

Концепция игры была благополучно подкорректирована, так что теперь основные принципы ведения боя выглядят приблизительно следующим образом.

И у вас, и у противников (до 3-х штук) имеется по 4 (или меньше) червя и некая постройка, именуемая *твердыней* (stronghold), располагающаяся в противоположном углу на практически симметричной карте. Игра ведется до того момента, как либо стронгхолд рухнет, либо черви в команде закончатся. Вот, как бы и вся любовь.

Но кроме этого, каждый ход можно создавать к своей твердыне некую *пристройку*, будь-то башня, госпиталь или фабрика по производству оружия, которые делятся на уровни. Поначалу вы можете создавать лишь первоуровневые постройки, которые не отличаются особыми крепостью и функциональностью. Чтобы строительный прогресс не стоял на месте, и в ваше распоряжение попали бы здания более высокие



рангом, следует захватывать звездочки, путем постройки на их месторасположении любого своего здания. Чем больше звездочек находится на вашей территории, тем доступные вам сооружения круче.

Каждое здание выполняет какую-нибудь полезную функцию. Фабрика оружия генерирует ящики с амуницией, госпиталь воскрешает червей, а башни... С башен можно стрелять из стационарных орудий.

Когда червяк находится на плоской крыше башни, в меню выбора оружия появляются новые пункты. Чем круче башенка, тем, соответственно, толще будут доступные орудия. Например, с крыши цитадели можно стрелять из многоствольного ракетомета, наносящего многие сотни единиц повреждения...

Логичный вопрос — а зачем снимать столько хитов, если червяку больше сотни здоровья не положено по паспорту (аптечки и юзерские настройки партии не в счет)? А чтобы стрелять по постройкам, которые определенно хитами не обделили — у того же стронгхолда их насчитывается больше тысячи. Снесете врагу замок — он лишится многих мощных орудий, фабрику — останется без ежеходовой подпитки припасами. Кроме того, на месте снесенного здания несколько ходов держится эффект выжженной земли (scorched earth... как символично!), на коей ничего нельзя строить.

Кстати говоря, в сносе зданий есть своя хитрость — они все соединены между собой в единую цепочку. Если в этой цепочке порвать слабое звено, связующее остальные постройки с твердыней, то рухнут все, оказавшиеся отрезанными.

Остается лишь добавить, что постройки, равно как и оружие, здоровье и инструменты, валится на землю в ящичках с парашютиками, которые все так же следует тщательно собирать. Впечатляет? Надеюсь, да. Потому что вся эта вышеописанная ерунда открывает такой простор для тактических решений, что глаза разбегаются, и приходится ловить их сачком. Враг почти добил наш стронгхолд? Быстренько вышибаем его червячков, и раунд за нами. Построил вплотную к нам цитадель, чтоб уж точно не промазать из чего-то зело убойного? Перебиваем цепочку зданий ближе к его базе, и он разом лишается всего своего стратегического великоколения.

Интерес к игре практически не угасает. Тут надо не только метко стрелять, а еще и думать, куда бы так пальнуть, чтобы сразу из шашки да в дамки. Партии теперь длятся гораздо дольше, что, впрочем, и неудивительно, ведь даже проигрывающая команда может легко наверстать утраченное, сведя задачу к первоначальной.

Пронзая историю

Хотя в первую очередь «Червяки» всегда были ценны именно междусобойными схватками, сингплеер еще никто ни разу не отменял. Он тут есть, и как это обычно бывает, преисполнен фирменным юмором по самую челку. На сей раз разработчики принарядились стелбаться над историей — начиная с античности, заканчивая средневековьем. Даже черви теперь стали отличаться друг от друга — головными уборами, а точнее, шлемами разных эпох и национальностей. Поверх которых все равно торчат знаменитые червячьи брови...

Однако, перед тем как начинать кампанию, настоятельно рекомендуется протоптать обучение, где Высший Разум будет повествовать вам об изменившихся принципах ведения боя. Из этой статьи вы, конечно, узнали теорию, но немного попрактиковаться перед решительными сражениями будет полезно. Тем более, что обучающий режим юмором тоже не обделен.

Как уже заведено, по мере прохождения игры вы будете понемногу получать разнообразные награды, ну там, новое оружие для одиночной игры, пополнение черве-, а вернее фортапедии, а заодно и разрешение на просмотр видеороликов. Которые, кстати, лежат в папке игры в удобоваримом формате, так что посмотреть их просто так вам никто не помешает — и заряд бодрости пополам с веселым настроением вам обеспечен.

Кирпич и цемент

Движок игры, судя по всему, был взят старый, и даже не был подвергнут особым модификациям. Единственное качественное изменение, видимое невооруженным взглядом, — это чрезвычайно богатая анимация героев игры, и, наверное, чуть более симпатичное пламя, все же остальное выглядит, как и раньше. Но обнаружилось другое изменение, сделанное в угоду геймплею, —

на аренах ландшафт разрушению не подвержен, только здания, которые красочно разлетаются на кирпичи, оставляя после себя забавные обугленные руины. В общем-то, сделано очень правильно, поскольку терраформинг в Worms3 оставлял желать лучшего: земля рушилась эдакими кубиками, что было некрасиво, неудобно и нереалистично. Но зато такой движок оказался прекрасно применим к кирпичным постройкам — они-то рушатся адекватно, ведь здания и должны рушиться эдакими угловатыми ошметками. Так что повод уважать разработчиков есть, и довольно серьезный — не каждый догадается, как из откровенного недостатка сделать качественное преимущество. Иначе говоря — фичу из бага...

Музыкальное и звуковое сопровождение заслуживают похвалы, но, увы, не более. Звуки по большому счету не изменились, а музыка... Ну, музыка просто хороша собой, она уже не рвет на



гредки, как в третьей части. Эдакая героическая, вызывающая ассоциации именно с величественными замками и обороняющимися рыцарями.

Славься, Supreme Worm

Ну как бы вот, добрались и до заключительного слова, которое будет сугубо ласковым, добрым и почтительным. Да, в это играть интересно, смешно, забавно, особенно под пиво, или живчик, или шампанское с козинаками. Или что вы там пьете, собравшись конторой в 4 человека возле компьютера.

Единственный матерый недостаток игры — это режим внезапной смерти, когда после каждого хода с небес спускается Supreme и наводит ужас на округу. Все это сопровождается каким-то забавным действием в его исполнении, на которое очень весело посмотреть разок-другой... Ну, десятков, еще ладно... Но после полусотни ходов он начинает активно раздражать, поскольку промотать этого гада не позволено (всю клавиатуру истыкал), а кривляется он каждый раз с полминуты...

С Новым годом

Самому себе порученного задания я шел в приподнятом настроении, готовый простить даже Яскра, который на днях прокрался ко мне, спящему, с целью приклеить большую окладистую бороду а-ля Ранд, и даже ухитрился совершить задуманное, после чего я сломал об нее четыре дорожных станка «Жилетт». Все-таки приятно, когда под Новый год преподносят хорошие подарки, чего и вам желаю. И хотя, когда вы будете это читать, Новый год уже пару дней как пройдет, не отчаивайтесь — впереди еще старый Нг... И Рождество перед ним... Наш человек все равно найдет себе праздник, если не для того, чтобы выпить, то для получения хорошего подарка — точно.

С Новым годом!

P.S. Автор выражает горячую благодарность Шрайку, мужественно согласившемуся помочь протестировать сетевой режим.

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

Shark Tale

Разработчик: Know wonder

Издатель: Activision

Жанр: аркада/action

Системные требования: Р 3.1000, 128 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео

Мультки — это хорошо

Д а уж, что не говорите, а жить в океане сейчас стало небезопасно. Мафиозные кланы акул захватили весь подводный мир и поделили его на части. Каждый, кто пытается оспорить их власть, умирает быстро и мучительно в мощных челюстях.

Небольшой Коралловый Риф в Тихом океане попал под власть клана белых акул, глава которых — дон Лино — был известен как хитроумный и беспощадный убийца. Еще бы, ведь он — самая большая белая акула во всем океане!

И было у дон Лино два сына: старший жестокий Фрэнки и младший глуповатый Ленни. Плавали они, где хотели, делали, что хотели, и никто им слова наперекор сказать не мог (или не успевал ☺) — все боялся дон Лино.

Но в один солнечный день тревожная весть всколыхнула весь подводный мир — Фрэнки убит, а Ленни исчез! Обитатели кораллового рифа поначалу решили, что это очередная война кланов за власть, но все оказалось совсем не так. Маленькая рыбка по имени Оскар, волею судьбы оказавшаяся на месте преступления, заявила местной службе новостей, что убийство Фрэнки — его плавников дело, и посоветовало всем остальным рыбам называть себя Грозой Акул.

Что из этого вышло, вы узнаете, сыграв в интересную и веселую игру — **Shark Tale**, созданную по мотивам одноименного голливудского мультфильма. О ней я и хочу вам рассказать.

Слава и популярность — это ключ к успеху во всем

М -да, господа, в подводном мире маленьким, никому неизвестным рыбешкам живется туго. Поэтому я решил во что бы то ни стало прославиться, то есть стать узнаваемой и всеми любимой рыбой. Это сейчас я — рядовой обитатель Кораллового Рифа по имени Оскар, которого не замечают даже голодные акулы во время охоты. А кем я смогу стать завтра? Телезвездой! А послезавтра? Кинозвездой! А после-после завтра? Телекинозвездой!! И не сомневайтесь во мне, я добьюсь того, чего хочу! Вот сейчас выплыву из дома и поплыву к важной рыбе Сайксу — он обещивает работой половину нашего Рифа и не боится акул, я уверен — у него найдется работенка и для такого таланта, как я.

И вот я решительно хлопнул дверью и выплыл на открытый простор. И тут же понял, что некоторые акулы меня все же замечают. Вернее, одна. Хе-хе, привет Джимми, как дела? Неужели я забыл отдать деньги, которые одалживал у тебя неделю назад? Да быть такого не может. Ну ладно, хорошо, уговорил — чем я могу за-

ладить свою вину перед тобой? Суши? А что значит — «Суши»? Джимми, ты как-то не так на меня смотришь. А вспомнил, суши — это рыбное блюдо. А, Джимми, ты же не хочешь меня съесть?!

Джимми, стой, не делай этого! Не гонись за мной, я невкусный! Я быстрый, тебе меня не догнать. Эй, Джимми, что такое — не вписался в поворот и застрял в железной трубе? Это тебе урок на будущее — не гонись за теми, кто меньше тебя.

Ух ты, как на меня стали смотреть окружающие после того, как я заманил тебя в эту трубу! Похоже, я понял, как мне стать здесь популярным. Хэй, парни, тут у вас где-то были соревнования по скоростному плаванию в пещерах со сточными трубами. Меня зовут Оскар Наиболее быстрый, и я только что переиграл самого Джимми — тигровую акулу! Я готов участвовать в вашей гонке, для меня это детская забава. Давайте побыстрее начнем.

Итак, раз, два, три — старт! Ну, что я говорил — пару движений хвостом, и вот я чемпион. Теперь меня будут узнавать на улице.

А ведь я не только плавать наперегонки, я еще и танцевать могу. Ребята-мальки на баскетбольной площадке долго спорили, кто из них лучше танцует, пришлось подплыть и показать им пару движений экстра-класса. Парни поразевали рты и принялись мне бешено аплодировать. Теперь я действительно популярен.

Подводная игра

Н у что ж, как говорится, новый голливудский мультки — новая игра. На этот раз мы имеем дело с «Подводной Братвой», и это, скажу я вам, дело серьезное ☺. Главный герой — очень разговорчивая и хвастливая рыба Оскар, за которую нам, собственно, и придется играть. Оскар недоволен своим социальным положением, плюс он задолжал местной акуле мафии некоторую сумму денег, да еще и рыбка, которую он обожает, не обращает на него внимания, в общем — ни одного положительного момента в жизни. Однако Оскар не отчаивается и прилагает все усилия, чтобы изменить сложившуюся ситуацию. И в этом, естественно, помогаете ему вы.

Под вашим управлением Оскару предстоит завоевывать популярность на пяти больших локациях, каждая из которых делится на несколько более мелких. Происходить это будет вот как.

Каждая локация — это какая-то часть Кораллового Рифа. Тут спешат по своим делам важные рыбы, на дискотеках веселятся рыбы-подростки, а на спортплощадках играют мальки-рыбешки. Однако почти каждому из них чего-то не хватает, и этим пользуется Оскар для достижения своей цели. Например, малькам нужен настоящий мастер танцев, который смог бы научить их красивым движениям, и Оскар —



танцор от природы, с радостью помогает им. За это он получает *единицы славы*, то есть становится известнее и популярнее. Чтобы перейти с одного уровня на другой, нужно набрать определенное количество этих единиц, выполняя различные задания других рыб.

Но слава — славой, а без денег сыт не будешь. Поэтому Оскару приходится хорошенько порыскать по морскому дну в поисках *золота*, которое ему необходимо для покупки различных предметов, и *еды* — которая не дает ему умереть от истощения. Также Оскар может собирать *морских ежей*, для того, чтобы ими отбиваться от хищных барракуд и больших крабов.

Главная ваша задача — стать самой популярной рыбой на Коралловом Рифе. Ну что ж, вперед!

М-да, с акулой не поспоришь

Знаете, что я вам скажу — стоило заманить тигровую акулу Джимми в железную трубу и выиграть гонки в прогнившей канализации, так сразу же Сайкс заинтересовался мной. Он предложил мне непыльную работенку — сборщика податей. Пару секунд подумав, я, конечно же, согласился, и тогда Сайкс решил меня проверить. Он разбросал сумки с деньгами по всему Коралловому Рифу и приказал мне собрать их за несколько минут. Ну, ничего ж себе задача! Я, конечно, Оскар Наибыстрейший, но принести пятьдесят тяжелых сумок золота за очень ограниченное время — это не так-то просто даже для меня. Но ладно, с этой задачей я справился, и Сайкс взял меня с собой, в элитный район Кораллового Рифа. Я собрал вещи, вышел из дома, и... М-да, похоже, сегодня все же не мой день. Парочка сорвиголов из шайки ядовитых медуз дожидалась меня на улице. Им я тоже задолжал денег. Э-э-э, привет, парни, как день прошел?! Сегодня классная погода, море так и сияет чистотой. Парни, да расслабьтесь, что вы такие напряженные? У вас взгляд, как у акулы, подавившейся завтраком. Ха-ха, смешно, правда, — акула, которая подавилась своим завтраком. Эй, парни, а что вы, собственно, делаете? Ай, зачем меня так хватать, у вас же щупальца жгутся! А-а-а, куда вы меня тащите?! Я Оскар Наибыстрейший, со мной нельзя так! Я отдам ваши деньги, только дайте срок! Ой, где это мы? Это что — кладбище погибших кораблей? Ребята, зачем вы меня сюда привезли? Запомните, я великий Оскар. Я очень опасен. Я владею смертельным стилем подводного каратэ — «Пьяный Осминог», и со мной шутки плохи. Ага, как позеленели ваши лица! Что, испугались меня?! Я непобедим! Что-то, что вы говорите? Акула? Где акула, какая акула? Сзади меня? А-а-а, сзади меня акула, спасайся, кто может!

Ух, ты, ребята, а я и не думал, что медузы так быстро плавают. Ужас, тут не одна, тут целых две акулы! Похоже, мне не уйти. Хотя нет, стоит попытаться. Резкий поворот, нырок вниз, преследующая меня акула не успевает снизить скорость и врежется носом прямо в старый корабль. Вот это бум. Вау, проржавевший корабельный якорь сорвался с корабельного борта и придавил акулу. Ха-ха, теперь я не просто Оскар Наибыстрейший, я теперь Оскар — Убийца Акул!

Прорисовка и озвучка

А-да, именно так, мы подошли к самым важным составляющим игры — графике, звуку и т.д. В первую очередь хочется отметить, что звуковое сопровождение тут очень и очень хорошее. Как известно, в мультфильме «Подводная Братва» главный персонаж — рыба Оскар — срисовывался с известного Голливудского актера Уилла Смита. Естественно, что свое анимационное воплощение актер озвучивал лично. И, скажу я вам, получилось у него это довольно неплохо. Что касается игры, то Оскар иногда отпускает такие шуточки, что невозможно играть без смеха.

Графика игры не произвела особого впечатления. Она обычная аркадная. Подобная была и в «Хоббите», и в «Астерикс и Обеликс: XXL», так что особо говорить о ней не буду. Скажу только, что мир Кораллового Рифа прорисован ярко, красочно и смотрится довольно приятно.

Компьютерный интеллект противников Оскара, откровенно говоря, оставляет желать лучшего. Это отчасти объяснимо тем, что игра детская, но только лишь отчасти. Мало того, что врагов у вашего героя не так уж и много, так они еще и тупые, как пробки. Крабы-ча-

совые с фонариками в клешнях, мимо которых нужно проплыть незаметно, двигаются медленно, и обмануть их не составит большого труда. Барракуды плавают быстро, но не видят дальше собственной пасти, поэтому можно проплыть с ними рядом, и они вас не заметят. Но даже если Оскар попадет в поле зрения этих тварей — не беда, у нас есть способ сбежать от них безнаказанно. Он очень прост — Убийца Акул может не только плыть, но еще и наносить удары, вращаясь словно небольшой водоворот, при этом его скорость резко увеличивается. Так что если барракуда вас заметила, смело жмите удар, и ей вас никогда не догнать.

Что касается самих уровней, то они сделаны довольно неплохо — легкие задания плавно сменяются более тяжелыми и интересными, так что чувства скуки не возникает. Но не думайте, что в игре Оскар будет заниматься исключительно собиранием денег для важных рыб и танцами на дискотеках — это совсем не так. В мире Кораллового Рифа всем управляют акулы, а значит, Оскару придется сражаться с ними, чтобы подтвердить свою репутацию Убийцы Акул. Но, конечно, сражаться — это громко сказано, при виде акулы, которая захочет его съесть, Оскар тут же в страхе убегает, в надежде спастись от острых акульих зубов. И этим, скажу сразу, совсем не простым делом, вы бу-



дете заниматься добрую половину игры. Ведь акул в подводном мире много: Джимми, Фрэнки, Ленни, Дон Лино — и всем им что-то нужно от Оскара...

Эх, акулы кругом, будь им пусто

Эхе-хе, акула, которую придавило якорем, оказалась не простым бойцом клана. Это был Фрэнки — сын дона Лино. А знаете, что это значит? Это значит, что из меня теперь сделают рыбный фарш. А может, и просто убьют. Но как резко поменялось ко мне отношение со стороны других рыб. Теперь я — герой. Сам Сайкс купил мне особняк в центре города и поставил там своего охранника. М-да, что и говорить — я теперь известен и популярен. Вот только особняк пришлось оборудовать самому — поставил там джакузи, водяной матрац и прочие прибамбасы — получилось неплохо. Теперь я богатая и знаменитая рыба. Но как же быть с донем Лино? Ладно, выйду из дома, подумаю над этим. Чего сейчас то голову ломать. Завтра будет день, будет пицца.

Вывод

Ну что ж, как говорится, очередная игра по очередному мультфильму удалась. Конечно, у нее есть недостатки, и она кажется немного недоработанной, но, тем не менее, это не главное. Главное — это то, что, играя в «Подводную Братву», можно просто расслабиться и ни о чем не думать. Так что мой совет — играть для успокоения нервов ☺.

Игорь КАНЮК aka Buzzard

Отдыхаем вместе с FLASH

Посвящается стalkerам Петровки ☺.

«М-дя» — сказал я про себя, наматывая надуватый круг рядами Петровки в поисках чего-то новенького. Как на зло, новых игр не было. Разочарованный, я поспешил домой, так как ощутил на себе нехорошие взгляды продавцов ☹.

Умная альтернатива

Если с вами такое случается на каждом шагу — тогда вам стоит прочитать мою статью. Потому что именно сегодня мы посмотрим, как с минимальными затратами сил и времени найти интересную игру. Это своего рода альтернатива крупным проектам. И эта альтернатива именуется **flash**. Продукт фирмы **Macromedia Inc.** с каждой новой версией завоевывает все больше приверженцев. Ведь он предназначен для создания анимации на основе векторной графики. К счастью, разработчики из **Macromedia Inc.** не остановились на достигнутом, и как следствие **flash** начал разговаривать **ActionScript**'ом. Это дало толчок для того, чтобы начали появляться **flash**-игры. И с течением времени, укрепившись, **flash**-программисты вместе с **flash**-аниматорами начали радовать нас маленькими шедеврами. Сейчас в большой Паутине можно найти великое множество разнообразных игр разных жанров. На многих сайтах сугубо анимационного направления начали появляться игры, в которых мы можем поиграть за любимых мультипликационных героев. Больше частью это аркады, но не только. В общем, сегодня **flash**-игры прочно вошли в нашу жизнь. В данной статье я бы хотел рассмотреть довольно популярные сетевые ресурсы, которые являются, по сути, сборниками профессионально сделанных **flash**-игр.

Для того, чтобы сполна погрузиться в этот мир, вы должны иметь программу **Flash-Player**, которую можете скачать из сайта **Macromedia.com**. Также желательно иметь Интернет ☺ и компьютер, как минимум, такой конфигурации: **Pentium 750 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео** и минимальные знания из английского языка ☺.

Сайт, как он есть

Первым я бы отметил буржуйский сайт **www.miniclip.com**. Приличный сайт с огромным количеством **flash**'ек разных жанров, которые тщательно собраны со многих американских сайтов. На время написания статьи количество **flash**-игр перевалило за сотню. И поверьте, количество не во вред качеству.

Итак, сайт имеет интуитивный интерфейс. Он разбит на несколько категорий, благодаря которым вы найдете игру жела-

емого жанра. Также сайт имеет рейтинг десяти наилучших **flash**'ек на данный момент. Он определяется при помощи голосования. Еще одним плюсом является то, что после регистрации вам на мейл автоматически будут приходить сообщения о новых играх, которые появляются на сайте. К сожалению, ресурс также имеет и минусы. Один из главнейших — то, что на сайте много демок, и для того, чтобы получить полную версию, нужно выложить определенную сумму. Но не огорчайтесь, если хорошо поискать, среди бесплатных **flash**'ек можно найти огромное количество неординарных и интересных. Чтобы облегчить вам поиски, я бы хотел привести несколько примеров маленьких шедевров, которые присутствуют на **www.miniclip.com**.

Коварные шедевры

3 FOOT NINJA I. Разработчик: подразделение **Miniclip**'а. Жанр: **Actions&Adventure**. Размер: 1026 Кб.

В этой игре вам предоставляется уни-



кальная возможность поиграть за самурая. Кимоно и самурайский меч присутствуют. Весь сюжет закручен вокруг того, что вы должны отыскать пять утерянных свитков старейшин. Из короткого туториала становится понятно, что наш маленький самурай борется за искупление своих грехов. На вашем пути к победе станут враги с разнообразными возможностями: от умения бросать файерболы до невидимости. Кстати, на 14-ти локациях вы встретите 13 врагов, из них пять уникальных, и в конце одного босса. В вашем распоряжении меч с двумя видами атак и десять боевых звезд, которые вы можете бросать во врагов. Также, если вы хотите защититься от удара, то можете

поставить блок. Если же вас ранили, не огорчайтесь, так как через несколько локаций обязательно будет бутылочка со здоровьем.

Игра имеет три режима сложности. К сожалению, они не добавляют интеллекта врагам, а просто снижают вред от ваших ударов, что, в свою очередь, увеличивает время, проведенное за игрой. Главный герой и его оппоненты прорисованы довольно красиво, а локации с эстетической стороны тоже не вызывают нареканий. В **3 FOOT NINJA I** есть один прикол — изменение времени суток. То есть игра, ориентируясь на часы вашего компьютера, выставляет соответствующее время. Что касается озвучки, то она, откровенно говоря, так себе. Также в игре присутствует всего одна мелодия ☺, которую вы можете с легкостью выключить ☺. Вообще, игра довольно интересная и неординарная, я бы рекомендовал обязательно поиграть в нее.

3 FOOT NINJA II. Разработчик: подразделение **Miniclip**'а. Жанр: **Actions&Adventure**. Размер: 2354 Кб.



Второй эпизод вышеописанной игры, который долго был в десятке наилучших. В продолжении мы встретимся с нашим маленьким самураем, но на этот раз он перевоплотился в темного ниндзя. (Тренировки дедушки Эма укрепили нашего героя как духовно, так и физически.)

К счастью, появился полноценный сюжет с видео вставками. Все крутится вокруг Темных Лордов, которые стараются поймать нашего героя, чтобы отыграться за утраченные свитки старейшин. Они начинают масштабную кампанию против людей. Во время одного боя они сожгли город короля и захва-

тили его дочь. Наша же цель — спасение принцессы и ее родного края.

Геймплей игры испытал существенные изменения. Теперь игра разбита на 5 разделов, которые вы будете проходить последовательно, один за другим. Также в игре появились тайные локации. Их прохождение не обязательно, но вы получите массу удовольствия, побывав там. Как вам понравится корабль-призрак или пещера с замурованным монстром? Там же вы сможете найти несколько бонусов. Кроме этого, в продолжении появились ящики и бочки, разбив которые, вы сможете получить разные эликсиры. Да-да, в игру ввели эликсиры: стамины, жизни и эликсир невидимости, который вы сможете использовать, когда захотите. Первый мгновенно восстанавливает стамину, ведь наш герой теперь устает, второй возвращает часть жизни, а третий помогает пройти особенно трудные места. Наш герой перестал использовать ненужные боевые звезды, вместо этого он получил новый удар мечом. Теперь их всего три, но этого более чем достаточно.

Изменились и враги, их стало еще больше по сравнению с 3 FOOT NINJA I. Я насчитал более 20-ти врагов, из них 6 уникальных, на более чем 20-ти локациях. Также на каждый раздел и тайную локацию приходится по одному боссу. Впечатляющие цифры, как для flash-игры. Как и в предыдущей части, присутствуют 3 уровня сложности. Если вы хотите сохранить свои нервные клетки — не выбирайте 3-ий уровень сложности. Одного врага я лишил жизни на протяжении десяти минут, ибо он не давался и храбро отбивал мои атаки ☹.

При прохождении вы будете набирать очки: за убитых врагов, за бонусы и прочее. По окончании игры вам показывают, сколько же очков вы набрали. Этот результат можно отправить на сайт. Автор игры, чтобы повысить интерес к игре, пустился на хитрость: введен специальный бонус. На протяжении всего прохождения нужно искать четыре части скарабея. Если вы их найдете, в конце игры вам откроется секрет.

К сожалению, музыка в продолжении не претерпела никаких позитивных изменений по сравнению с первой частью ☹. Что же касается графики, то она одна из лучших в данном классе игр. Каждая локация нарисована настоящим художником, ведь прорисована каждая мелочь. Все выглядит просто прекрасно. Интересная игра, которая вырвет вас из реальной жизни ☺.

Monkey Lander. Разработчик: Totebo (www.totebo.com). Жанр: Arcade. Размер: 668 Кб.

Данная игра является наследником довольно известного Starship Seven. Но не подумайте, что это низкосортный клон. Итак, мы здесь тоже руководим летающей тарелкой. А при чем же здесь обезьяна в названии, спросит наблюдательный читатель. Конечно, непонятно, как обезьянка захватила это чудо техники.

Действие происходит в джунглях, где главная задача — сбор всех бананов на экране.

После чего появляется платформа, на которую нужно посадить тарелку. Детская забава, скажете вы? Как бы не так! Здесь су-



ществует такая фишка, как инерция, которая вкуче с ограниченным запасом топлива заставляет вас попотеть, чтобы пройти уровень без потери драгоценных жизней. Также желательно кроме бананов собирать другие продукты питания, за которые вам будут начисляться очки в размере от 100 до 500. Еще вы будете получать 400 очков за каждую сохраненную жизнь. Которых, кстати, на всю игру дают всего три. А еще после окончания уровня все неиспользованное топливо пересчитывается в очки. Пройдя игру, вы сможете показать другим свой рекорд, отправив его на сайт.

Я бы хотел отметить, что графическое оформление выполнено на приличном уровне. Видно, что фон и летающую тарелку рисовали с любовью. Что же касается озвучки, то она прикольная. Озвучены даже эмоции обезьяны. Музыки нет, но это, наверное, правильно, она бы только отвлекала. Так-с, пора и покритиковать, так как игра имеет несколько существенных минусов. Итак, первым я бы отметил маленькое количество уровней, всего 10 ☹. Также недостатком следует признать то, что после проигрыша нуж-



но начинать с первого уровня. Ведь уровни не имеют кода, с помощью которого можно было бы попасть на желательный.

Взвесив все за и против, можно утверждать, что игра заслуживает внимания.

Rural Racer. Разработчик: подразделение Miniclip'a. Жанр: Racing arcade. Размер: 423 Кб.

Прежде всего, «Сельский гонщик» (дословный перевод) подкупает своей простотой. Знай, вписывайся в повороты и жми на турбо (кнопка shift). Кстати, с турбо есть один прокол: даже если вы не исполь-

зовали его полностью, нужно ждать до полного заполнения, перед тем как снова использовать. Компьютерный «болванчик» быстро надоедает, монотонно наматывая круги по накатанному маршруту. Скучно, хоть вой ☹, ведь по каждой трассе нужно проехать восемь кругов. Трассу и количество кругов, к сожалению, выбрать нельзя.



И еще одна ложка дегтя — трасс всего 3. О, уже слышно тревожные нотки, а кто-то, захлебываясь слюной, кричит: «Айтой!» Но я решительно заявляю, что это не так. Ведь как только к тебе приходит друг, все кардинально меняется. Вспомните все спорные вопросы или ситуации, чтобы решить



их с помощью гуманного способа — Rural Racer. Ведь эта игра поддерживает режим двух игроков. Это конечно, не «Квака», где вы сможете разорвать оппонента на пиксели, но возможность накормить выхлопными газами присутствует ☺. Когда проходишь последний круг и выходишь на финишную прямую, адреналин начинает бить ключом... неповторимые ощущения, смею заверить. Так что геймплей Rural Racer'a выезжает именно на этом режиме. Чуть не забыл, в игре присутствуют заносы на поворотах. Конечно, мелочь, но все же приятно. Что же касается графического исполнения, то все довольно пристойно: вид сверху, а каждая трасса отличается от другой не только поворотами и длиной, но и разными временами года. Главное — не делать полноэкранный режим, так как становятся видны пиксели ☹. Также на фоне присутствует простенькая музыка. Итак, прикольная игра для двоих, которая даст заряд позитивной энергии.

В следующий раз мы продолжим рассматривать flash-игры и игры, сделанные с помощью технологии Shockwave...

Короче говоря, далі буде!

Shrike

Предназначение: Герои живущих

Разработчик: Destiny games
Издатель: не известен
Жанр: РПГ

Продолжение, начало см.: № 52 (162)

МИК: «Оригинальная физическая модель магии». На форуме сказано о пяти магических кафедрах: температурная, спектральная, кинематики, молекулярная и энтропии. Изменилось что-либо к текущему моменту или нет? Как работают заявленные школы?

Г.Ч.: Магических школ (а точнее, все-таки кафедр) по-прежнему пять, действие каждой из них соответствует физическим законам планеты Альдарион.

Магия на Альдарионе есть, по сути, управление естественной энергетикой планеты. Любой живой организм Альдариона имеет способность контролировать и преобразовывать некоторое количество энергии. Т.е. любой кастинг заклинания — это накопление в организме некоторого количества естественной энергии планеты и преобразование ее в энергию любого другого вида (тепловую, электрическую, ядерную, механическую и т.д.). От характеристик героя зависит лишь количество преобразуемой энергии. Однако (в свете той самой концепции реализма) игрок может попробовать контролировать большее количество энергии, нежели физически способен его герой (то есть, применить заклинание, недоступное герою по его характеристикам). В таком случае может произойти что угодно — от удачного кастинга, но с меньшим эффектом, до смерти самого героя и глобального Армагеддона. Предугадать невозможно. Однако пробовать никто не запрещает ☺.

МИК: Расскажите немного о предметах, встречающихся в игре. Что мы сможем нацепить на своего героя? Будут ли артефакты, дистанционное оружие? Также хотелось бы узнать о возможности апгрейда предметов и наличия квестовых вещей.

Г.Ч.: Здесь мы пошли по уже проторенному современным РПГ пути, отказавшись от огромного количества оружия и предметов экипировки. Однако все оружие, присутствующее в игре, является в своем роде уникальным и обладает своей историей. Что касается амуниции, то ее число тоже невелико, однако характеристики любого (подчеркнуто, любого) ее вида можно будет усовершенствовать путем специальных модификаторов (наплечники, шипы, пластины и т.д.).

Дистанционное оружие, безусловно, будет — точно так же, как и квестовые предметы (куда же без них...) ☺. Однако самой большой ценностью в мире Альдариона (как и в нашем реальном мире) является информация, так что герою не придется заниматься разноской писем и бандеролей, а также таскать с собой кучу совершенно нефункциональных предметов (ну, если только самую малость ☺).

МИК: Противники, которые могут встретиться на пути героя? Будет ли зависимость типов противников от территории?

Г.Ч.: Так как действие всей игры будет происходить в одном городе, то на поверхности противниками героя будут представители разумных рас Альдариона (собственно, простые и не очень простые жите-

ли города Эдир). В подземельях же герой встретит уникальных по внешнему виду и боевым приемам противников (это означает, что зомби, скелетов и тому подобных популярных страшилок не будет ☺). Благодаря естественной энергии планеты все монстры обладают некоторыми зачатками интеллекта (искусственного ☺), поэтому будут вести себя довольно естественно — к примеру, у каждого монстра будет свой ареал обитания, некоторые из них при встрече будут сбиваться в стаи или, наоборот, нападать друг на друга. К тому же каждое «животное» игрового мира обладает характеристикой «голод», в зависимости от которой рассчитывается «желание» монстра напасть на героя (правда, в основном монстры будут голодны ☺).

МИК: «Динамичность окружающего мира». Что именно под этим подразумевается? Т.е., допустим, если мне чем-то не понравится определенный квартал, и я снесу его с лица города?

С.А.: Можно будет его вообще уничтожить — правда, вместе с ним погибнет и игрок. На самом деле под динамичностью окружающего мира понималась динамика с точки зрения адекватных действий со стороны NPC на действия игрока. Разрушать дома по кирпичикам, естественно, будет нельзя, но использовать бочку в качестве прикрытия — можно. Можно будет строить баррикады из ящиков и других средств, чинить препятствия преследователям, если игрок убегает, и на все эти действия NPC будут реагировать соответственно. Простой пример. Игрок убегает от стражников, он стащил булочку в магазине, он бежит по улочкам, где стоят различные ящики, бочки и т.д. Игрок подходит к этому нагромождению и валяет ящики в проходе. Стражники, в зависимости от того, насколько близко они были к ящикам, либо перепрыгнут через образованные препятствия, либо остановятся и начнут расчищать дорогу, либо начнут искать обход, либо остановят преследования игрока.

МИК: Будет ли возможность побывать еще где-либо, кроме городов и катакомб?

С.А.: Нет. Игра происходит в одном большом городе — Эдире, столице государства Русории. Город достаточно большой, чтобы обеспечить 50 часов прохождение. Игрок фактически становится его жителем и переживает вместе с городом все исторические моменты — борьбу за власть, нападение Армии, угрозу уничтожения и т.д. Что касается разнообразия локаций, то будут и речные массивы, и лесная местность, и катакомбы, и пещеры.

МИК: «Изменение интерфейса при изменении уровней сложности». Можно спросить, как именно он будет меняться?

С.А.: Этот момент пока досконально не проработан, поэтому углубляться не буду. Могу сказать лишь, что чем выше будет сложность, тем меньше дополнительных опций будет предоставлять интерфейс. Для примера: на высоком уровне сложности не будет доступно разбиение инвентаря на подгруппы, в то время как на низком будут доступны вклад-



ки, зелья, свитки, доспехи, оружие и т.д. Или, например, на высоком уровне сложности не будут доступны расширенные функции дневника.

МИК: На сайте упоминается о мультиплеере, а на форуме вы говорите, что сетевой игры не будет. Хотелось бы уточнить.

Г.Ч.: К сожалению, от сетевой игры мы отказались по ряду причин.

МИК: Если не секрет — можно уточнить, каких?

Г.Ч.: Сложность реализации на данном этапе. Сетевая версия игры, возможно, появится в виде аддона, и то, если игроки того пожелают. Помимо этого ролевая система не очень приспособлена к сетевой игре, ее необходимо видоизменять, что повлияет на баланс.

МИК: Немного о графическом движке.

Николай Тимофеев (далее Н.Т.): Так получилось, что движку мы уделяем довольно много внимания. Вызвано это не только и не столько тем, что в первую очередь покупают красивую картинку. Мощные графические возможности движка позволяют в полной мере реализовать интерактивность игрового мира, без которой уже нельзя представить никакую современную игру, а тем более ролевую.

Основное направление движка — работать как можно меньше со статическими объектами и ориентироваться в основном на динамические миры. Это касается всех компонентов, в том числе и графической подсистемы. Главная цель графического движка — показать картинку, максимально приближенную к реальности. Основной упор делается на реалистичное освещение.

Во многих играх освещение является полностью статическим, а тени в таких системах чаще всего делаются (если вообще делаются) с помощью карт теней — просто дополнительных текстур, которые легко можно рассчитать в любом современном пакете моделирования (в том же всеми любимом 3DS MAX). Мы же хотим построить максимально динамический мир, поэтому ни о каких лайт-мапах или других статических техниках не может идти и речи. Освещение полностью динамическое, что также позволяет учитывать некоторые оптические свойства материалов, такие как отражательная способность, например.

В игре одновременно существуют два типа освещения — локальное и глобальное. В закрытых помещениях, таких как гробницы, замки, подземелья, конечно, доминирует локальное освещение, а вот на открытых ландшафтах, основным становится глобальное освещение, но всегда присутствуют обе составляющие. Глобальное освещение также является динамическим, что обусловлено наличием смены времени суток, да объекты выглядят гораздо более реалистично при использовании динамической модели.

Помимо освещения немалый упор делается на создание эффектов. С появлением современных графических процессоров стало возможным воплотить в жизнь очень интересные алгоритмы. Мы основным концентрируемся на техниках искажения и постобработки изображений, с помощью чего можно добиться таких эффектов, как преломление в воде/стекле или же эффекта нагретого воздуха.

Также стоит отметить, что фактически все расчеты перенесены на уровень пикселей, а не вершин, то есть если рассчитывается освещение, то оно рассчитывается для каждого пикселя, а не для каждой вершины (и дальнейшей интерполяции полученных результатов), что позволяет значительно сэкономить на количестве используемых полигонов и при этом получить максимальное качество.

Естественно, никуда мы не отошли от рельефного текстурирования или Bump mapping'a. Однако данный метод имеет один, но довольно значительный недостаток: детализация, полученная при использовании бампа, видна только в том случае, если движется источник света. К сожалению, при движении одного лишь наблюдателя (камеры), рельеф не виден и весь эффект теряется. Мы несколько расширили эту технику, применив метод, известный как Parallax mapping. Этот метод заключается в том, что для каждого пикселя при помощи текстурной карты указывается его псевдовысота, и при финальном расчете к изображению добавляется некоторое смещение, зависящее от положения наблюдателя и высоты рассчитываемого пикселя (кстати, в движке Unreal3 данный метод называется virtual displacement). Но, к сожалению, данный эффект возможно реализовать лишь на оборудовании, которое поддерживает Pixel Shader Model 2.0.

МИК: Как на данный момент обстоят дела с издателем?

С.А.: Мы еще не носили никаких материалов по игре ни к одному издателю. Хотя некоторые из них знакомы с проектом. Помимо это-

го мы прорабатываем варианты с зарубежным издателем — но пока в стадии негласной переписки. Как только мы завершим работу над игровой демо-версией, будут более точные ответы.

МИК: Будет ли закончено создание игравельной альфа-версии до проведения КРИ 2005?

С.А.: Да, будет, но пока еще под вопросом наше участие в КРИ 2005. Зависит это не от нас, а от ряда обстоятельств.

МИК: Приблизительные минимальные и рекомендуемые системные требования...

Н.Т.: На данный момент предполагаются приблизительно такие:

Минимальные требования:

- ✓ процессор: 1.4 ГГц;
- ✓ видеокарта: GeForce 4 или аналог 128 Мб;
- ✓ оперативная память: 256 Мб;
- ✓ свободного места около 4 Гб;
- ✓ Windows XP/2000 с установленным DirectX 9.0c.

Рекомендуемые требования для игры на полных настройках при полном качестве:

- ✓ процессор: 2.5 ГГц;
- ✓ видеокарта: GeForce 6800 или аналог с 256 Мб памяти;
- ✓ оперативная память: 1024 Мб;
- ✓ свободного места около 4 Гб;
- ✓ Windows XP/2000 с установленным DirectX 9.0c.

МИК: Если есть желание, пару слов/пожеланий для наших читателей.

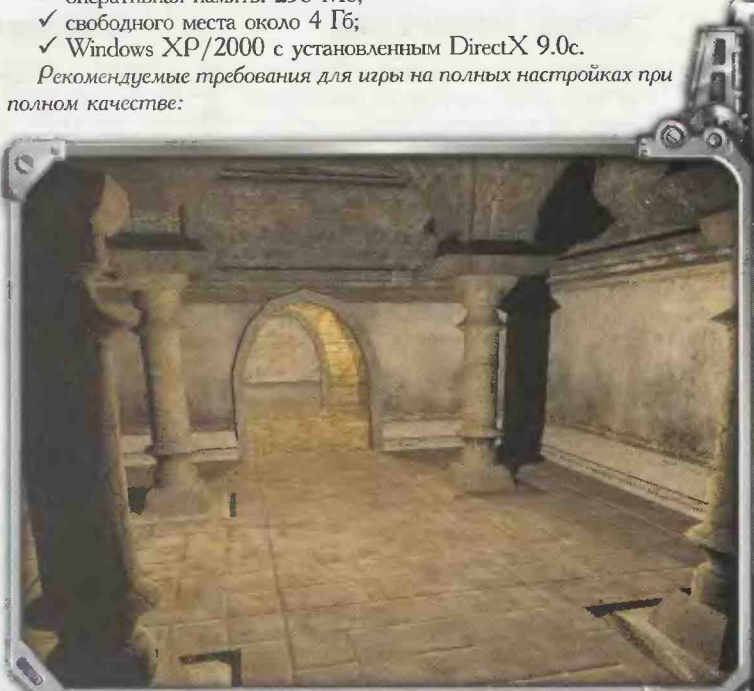
С.А.: Пожелание одно: играйте в игры, любите игры, учитесь на играх. Многие считают, что игры — это развлечения и только, на самом же деле игры — это бесценный источник информации и опыта, особенно это относится к RPG. Мы же, в свою очередь, не будем делать никаких обещаний и говорить красивых слов. Мы просто скажем, что наше «Предназначение» — это игра, которая должна возродить интерес к классике ролевых игр.

МИК: Ну, будем ждать. И напоследок хотелось бы услышать о ваших планах на будущее.

С.А.: Наши планы простираются очень далеко, однако все они лежат в области RPG. Первым делом мы ходим закончить «Предназначение», причем закончить его на должном качестве и уровне, и при этом получить бесценный опыт. Если коротко, то в планах у нас «Предназначение 2», тактическая киберпанк RPG (сейчас она в стадии концептуального дизайна), а также классика все в том же киберпанке.

Как это ни странно, но даже в этот объем все не влезло. Поэтому, если есть желание узнать еще больше об игре, то милости просим:

официальный сайт — www.destiny-games.ru;
форум игры — forum.destiny-games.ru.



Иван МАЛАМЕН aka tushk@n

Конкуренты dial-up'a

Прочь симметрию

Современного украинского пользователя уже не удовлетворяет черепаший скорость модемного соединения типа dial-up. К счастью, на сегодняшний день существуют более продвинутые типы соединения: ADSL, домашние сети, доступ через кабельное телевидение, спутниковый Интернет.

В этой статье мы рассмотрим первые три способа подключения, поскольку они являются наиболее актуальными для типичного домашнего пользователя.

Начнем с соединения ADSL.

ADSL — довольно старая технология (создана в 1994 году), но у нас в стране появилась сравнительно недавно. Этот тип доступа предполагает использование уже существующей телефонной линии. Благодаря применению асинхронного соединения скорость связи удалось поднять в сотни раз (максимальные скорости: 8.192 Мбит/с — скорость приема данных пользователем, 768 Кбит/с — скорость отправки данных). Очень большое преимущество, кроме скорости, заключается в том, что во время работы пользователя в Интернете телефон остается свободным для звонков! Это достигается путем задействования разных частот для передачи данных и передачи голоса.

Технология ADSL доступна в крупных городах Украины, но я буду писать о провайдерах и тарифах в столице Украины, поскольку живу и работаю именно в Киеве (это же относится и к другим описываемым в статье способам доступа).

Цифровая связь

Одним из самых доступных по цене провайдеров, предоставляющих услуги ADSL, является «**Цифра**». Его тарифы таковы: оплата по трафику с раздельной тарификацией (тарифицируется отдельно украинский и зарубежный трафик (табл. 1), оплата по трафику с общей тарификацией (табл. 2) и неограниченный украинский трафик (табл. 3).

Также существует отдельный тарифный план, рассчитанный на домашних пользователей (табл. 4).

Для подключения к абонентскому обслуживанию нужно:

- 1) проверить возможность подключения (к сожалению, услуга доступна далеко не на всех АТС) на сайте компании <http://www.cyfra.net>;
- 2) заключить договор на выбранный тарифный план;
- 3) приобрести соответствующий модем (стоит примерно 565 грн.);
- 4) заплатить за подключение — 1 грн. ☺;
- 5) подключение будет осуществлено компанией в течение 10 дней после заключения соглашения.

По статистике, для большинства пользователей наиболее актуальным способом является подключение по тарифу «Домашний».

Напоминаки

Домашние сети — это огромные локальные сети, почти глобальные ☺. Они, как правило, охватывают целый район и предоставляют наиболее быстрый

доступ к Интернету (точнее, к сетевому трафику) — примерно на уровне 100 Мбит/с (скорость сети). Для подключения к домашней сети необходимо иметь сетевую карту 10/100 Мбит/с и проложенный к ней соответствующий кабель. Рассмотрим домашние сети на примере провайдера IPNet (<http://ip.net.ua>) — крупнейшего провайдера в Киеве, предоставляющего услуги такого плана. Под его опекой целиком и полностью пребывает весь Оболонский район Киева. Тарифы на предоставляемые этой компанией услуги приведены в табл. 5.

Существуют и другие провайдеры домашних сетей в Киеве. С информацией о них можно ознакомиться на сайте <http://homelans.kiev.ua>.

Кабеля — в каждый дом

Теперь что касается кабельного Интернета. Этим видом доступа в Сеть пользуется с недавних времен и автор этой статьи. Насколько мне известно, единственным в Киеве провайдером кабельного телевидения, предоставляющим доступ в Интернет, является «**Волля-кабель**» (<http://www.volia.com>). Доступ осуществляется по телевизионному кабелю и кабельному модему. Серфинг никак не влияет на качество телевизионного сигнала, поскольку передача данных идет на высоких частотах, которые не используются для телевизионного сигнала. Модем подключается к телевизионному кабелю и компьютеру посредством USB-или LAN-соединения.

Название тарифного плана	Скорость, Кбит/с	Абонентская плата (АП) в месяц, грн.	Заграничный трафик, включенный в АП	Украинский трафик, включенный в АП	Стоимость 1 Мб заграничного трафика, свыше АП, грн.	Стоимость 1 Мб украинского трафика, свыше АП, грн.
ЦИФРА - 30 64К	64/64	162	1 000 Мб	неограниченный	0.25	-
ЦИФРА - 75 64К	64/64	405	3 000 Мб	неограниченный	0.23	-
ЦИФРА - 20	256/128	108	0,36 грн/1Мб	400 Мб	0.36	0,06
ЦИФРА - 25	256/128	135	0,33 грн/1 Мб	550 Мб	0.33	0,06
ЦИФРА - 30	256/128	162	0,28грн/1 Мб	750 Мб	0.28	0,06
ЦИФРА - 50	256/128	270	950 Мб	1 500 Мб	0.23	0,05
ЦИФРА - 50 Украина	256/128	297	950 Мб	неограниченный	0.23	-
ЦИФРА - 75	256/128	405	2 000 Мб	неограниченный	0.21	-
ЦИФРА - 150	256/256	810	4 000 Мб	неограниченный	0.21	-

Табл. 1

Название тарифного пакета	Скорость, Кбит/с	Абонентская плата (АП), грн.	Трафик, включенный в АП, Мб	Стоимость за 1 Мб трафика свыше АП, грн.
ЦИФРА стандарт - 30	128/128	162	625	0.26
ЦИФРА стандарт - 45	256/128	243	1 000	0.22

Табл. 2

Отдельно поговорим о телевизионном кабеле. Специалисты компании берут за прокладку кабеля деньги, но можно (и нужно) при наличии «прямых» рук проложить его самостоятельно. Советую купить экранированный кабель с экраном в виде медной оплетки и алюминиевой фольги. Также имеет огромное значение качество контактов на конце кабеля и качество сплиттера (разветвителя, делителя), который обязательно должен быть не китайским и усиливать сигнал на выходах.

Итак, кабель уже проложен, но что делать дальше? Ответ простой — позвонить по номеру телефона тех. поддержки, указанному на сайте (а еще лучше — сходить в абонентский отдел, список доступен на сайте) и заказать услугу. Настройка двустороннего доступа занимает до трех дней, потом приходят специалисты и активируют доступ. Перед их приходом нужно обязательно оплатить счета, которые вам выдадут в абонентском отделе. Вот за что вам предстоит отдать свои «кровно заработанные»: модем (199 грн.), пополнение счета + аванс (49 грн.), штатное подключение (10 грн.) и, если у вас не проложен кабель, прокладка кабеля (от 49 грн.). Тарифы компании на сегодняшний день составляют мегабайтный тарифный план (табл. 6). А так-

же тарифный план с предоплаченным лимитом трафика (табл. 7).

Кстати, абоненты услуги Internet получают социальный пакет кабельного телевидения без дополнительной оплаты! Также существует акция: абоненты могут приобрести модем за 1 гривну при условии пополнения счета на 499 грн. Также у провайдера существует игровой сервер Counter-Strike — <http://game.volia.com>.

Заключение

Как видно, на сегодняшний день возможен качественный и сравнительно недорогой быстрый Интернет, который составляет нешуточную конкуренцию традиционному dial-up. Скорость доступа намного выше, стоимость услуг приблизительно такая же (не нужно платить за телефон и покупать дорогие карточки с callback), плюс сохраняется свободной телефонная линия. При желании можно подключиться в любое удобное время.

Таблицы с тарифами на услуги компаний взяты автором с официальных сайтов компаний, предоставляющих соответствующие услуги: «Цифра» — <http://www.cyfra.net>, IPNet — <http://ip.net.ua>, «Воля-кабель» — <http://www.volia.com>.

Название тарифного пакета	Скорость, Кбит/с	Абонентская плата (АП), грн.	Украинский трафик
ЦИФРА UA - 25	128/128	135	неограниченный
ЦИФРА UA - 35	256/128	189	неограниченный
ЦИФРА UA - 45	256/256	243	неограниченный

Табл. 3

Скорость, Мбит в секунду	Объем предоплаченного смешанного трафика, Мб	Стоимость с НДС, грн.
2.0	500	100
2.0	1000	160
2.0	2000	290
2.0	4000	530

Табл. 7

Название тарифного пакета	Скорость, Кбит/с	Абонентская плата, грн.	Трафик с 20-00 до 8-00 ежедневно и крупные сутки в выходные и праздничные дни (обеспеченный АП)	Стоимость за 1 Мбит заграничного трафика в период с 8-00 до 20-00 ежедневно (не обеспеченный АП), грн.	Стоимость за 1 Мбит украинского трафика в период с 8-00 до 20-00 ежедневно (не обеспеченный АП), грн.	Трафик в сети Интер-Телеком
ЦИФРА - 30 Домашний	64/64	162	неограниченный	0.25	0.06	неограниченный

Табл. 4

Тарифный пакет	Абонплата, грн.	Стоимость подключения, грн.	Первый минимальный авансовый взнос	Условия доступа к сети Интернет
Старт (почтовый)	29	249	60	В абонплату включено: 50 Мб украинского Internet (превышение лимита — 60 грн./1 Гбайт) 20 Мб зарубежного Internet (превышение лимита — 475 грн./1 Гбайт)
Стандарт	79	199	120	В абонплату включено: 4 Гб информации за украинский Internet (превышение лимита — 40 грн./1 Гбайт) 250 Мб информации за зарубежный Internet (превышение лимита — 375 грн./1 Гбайт)
Баланс	179	149	240	В абонплату включено: 6 Гб украинского Internet (превышение лимита — 15 грн./1 Гбайт) 700 Мб зарубежного Internet (превышение лимита — 325 грн./1 Гбайт)
Комфорт	255	99	350	В абонплату включено: 30 Гб украинского Internet (превышение лимита — 5 грн./1 Гбайт) 1 Гб зарубежного Internet (превышение лимита — 165 грн./1 Гбайт)
Ежемесячная обязательная оплата за соединение с сетью IPNET, использование ресурсов сети IPNET				21 грн.

Табл. 5

Наименование	Срок действия	Стоимость с учетом НДС, грн.	Скорость, Мбит в секунду	Срок действия	Стоимость за 1 Мб смешанного трафика с учетом НДС, грн.
Ежемесячная абонентская плата	месяц	20.00	2.0	8:00-23:00	0.32
				23:00-8:00	0.22

Табл. 6

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel1,8/128/40G/52xCD/FDD/VA-ht	1236	225	3
Cel 1,7-2,6Ghz/64S/128-1Gb/VA64		171	5
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
AA-3,5/512/60Gz/VAH/CD	2640	480	3
PIV 2,2-3,6Ghz/84S/128-2Gb/VA64		245	5
PIV 2,8-3,6Ghz/86S/128-1Gb/44-254MB		301	5
PIV 3,2-3,6Ghz/86S/128-1Gb/44-254MB		360	5
PIV 3,6-3,6Ghz/86S/128-1Gb/44-254MB		437	5
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sempron2000+/256/40Gz/VA-ht/CD52	1392	253	3
Sempr 2,2-2,6Ghz/VAH-40G/128-2Gb		165	5
Athlon 64 2,2-3,4Ghz/128-2Gb/VA64		390	5
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq и др.		435	5
КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2,8 [Coppermine/T] и др.	99	16	2
AMD Sempron™ 2200+/2800+ и др.	259	47	3
Pentium 4, 4/3,8 и др.	743	135	3
AMD Athlon 64 2,8/3,0/3,4 Box	814	148	3
AMD Sempron 2,2-2,6Ghz/K7X 2000-64		41	5
Celeron 1700-D2/30Ghz/PIV 2.2-3,6Ghz		59	5
Модули памяти			
64/128/256MB SDRAM Hynix, Spectec	61	11	3
128/256/512MB/1Gb Flash Samsung	105	19	3
128/256/512MB DDR Kingston, Mic	121	22	3
SDR,DDR,DDR2 PC266,333,400,533		12	5
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elmgroup,DFI и др.		21	5
ASUS,ABIT,SOITEK,MSI,GIGABYTE и др.		23	5
Жесткие диски IDE			
40-80Gb [5400/7200] WD,Samsung и др.	297	54	3
80-160Gb Seagate, WD, Samsung и др.	413	75	3
120-160Gb [7200] Seag,WD,Samsung и др.	479	87	3
16-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD и др.		32	5
Сменные диски			
CD drive 52x Samsung, Acer/Verio	63	15	3
CD-RW Asus, Nec, SONY,Samsung и др.	138	25	3
DVD 16/40 Asus, Toshiba и др.	149	27	3
DVD+CDRW Toshiba/Samsung и др.	226	41	3
DVD+R/RW ASUS/SONY/NEC и др.	429	78	3
40-56x Sony,Toshiba,Samsung,Asus и др.		12	5
TEAC,MITSUBISHI,NEC,LG,SONY,ASUS и др.		27	5
MultiMedia			
Yamaha 719E ISA	28	5	3
AveMedia JOYTV / USB Radio FM / Ez	165	30	3
16-320Yamaha, Creative,CMedia и др.		6	5
Видеокарты			
64MB ATI RADEON 7000 AGP TVO	167	34	3
64/128/256MB ATI RADEON 9200/9600	226	41	3
128/256MB 9250/9550 ATI RADEON	413	75	3
128MB FX 5200 TVO ASUS V9500 Magic	886	161	3
4128MB MSI,ATI,Asus,Cefaron и др.		8	5
Geforce II,III,IV [GTS-Titan 32-128		29	5
Мониторы			
19" SCOTT 9950 1600x1200 TCO99	864	157	3
15" Hanns G H550MM Inno91024768	1595	290	3
17" Freidet 175 1600x1200 1300cd/m	1782	324	3
19" NEC MultiSync 1701 (1600x1200)	2404	437	3
17" SONY HX735 TFT CO99	2695	490	3

Наименование	грн.	у.е.	код
14-22,SONY,SAMSUNG,LG и др.		96	5
17" LG 711B FLATRON 1280x1024 86Hz		129	5
17" LG 710H FLATRON 0 24		130	5
17" LG 710H FLATRON 0 24		140	5
17" LG F700B 1024x768 65Hz TCO 99		142	5
17" LG 710P FLATRON 0 24		143	5
17" LG F720B		143	5
17", SAMSUNG 795 DE/DFX		147	5
17", SAMSUNG 795 DE/DFX Silver		148	5
17", SAMSUNG 795 MB		153	5
17" LG F700P		169	5
17" LG F720P		169	5
19", SAMSUNG 980P		203	5
19", SAMSUNG 957 MB CRT 96Hz max		248	5
LCD15" LG 1530S LCD		303	5
LCD15" LG 1530H LCD		314	5
15" TFT, SAMSUNG 152Y (GYVSS)		318	5
Все виды TFT мониторы 15"-24" и др.		320	5
15" TFT, SAMSUNG 152N (JASHS)		332	5
LCD15" LG 1530B LCD		333	5
LCD17" LG 1710S LCD		348	5
LCD17" LG 1715S LCD		348	5
LCD17" LG 1730S LCD		376	5
LCD17" LG 1730S LCD		381	5
LCD17" LG 1720S LCD		411	5
LCD17" LG 1730S LCD		417	5
17" TFT, SAMSUNG 1710N (JASSN)		434	5
17" TFT, SAMSUNG 1710N (JASSS/ASIS)		439	5
LCD17" LG 1720P LCD		441	5
17" TFT, SAMSUNG 1710N (JASSS)		441	5
LCD17" LG 1730P LCD		446	5
17" TFT, SAMSUNG 1710N (JSSS)		446	5
17" TFT, SAMSUNG 1731T (BSHSQ)		509	5
17" TFT, SAMSUNG 172X (BSGS)		520	5
17" TFT, SONY SMD-H574W White		523	5
17" TFT, SONY SMD-H574L Blue		528	5
17" TFT, SONY SMD-H574P Silver		575	5
17" TFT, SONY SMD-H573S Silver		575	5
17" TFT, SONY SMD-H574P		585	5
17" TFT, SAMSUNG 173P (D117PSQA)		593	5
LCD19" LG 1910S LCD		602	5
LCD19" LG 1910P LCD		620	5
Модемы			
Ascom H56 FM/SCM/MTU/SCD и др.	61	11	3
D-LINK DFM 5620S/E и др.	66	12	3
ASOTEL (CD/R2) (R21+V950) ext Vector	187	34	3
Zyxel CMN1 LTE (MIN)/NEC/NEO S&K	253	46	3
GVC Zyreal, Motor, Ascom и др.		9	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Lexmark Z615 14-8 cm/line 4800x1200	242	44	3
EPSON C45UX AA USB 600x1200 dpi	380	69	3
CANON, HP, EPSON, LEXMARK и др.		44	5
Лазерные принтеры			
CANON LBP-1120 A4 10ppm, 2400x600dpi	952	173	3
PANASONIC KX-PP710S 14, 1200x600, 8MB	979	178	3
CANON, HP, Brother HL, Samsung и др.		176	5
Сканеры			
ScanExpress 1249 LB4 4800x600x1200	226	41	3
HP S12400C 48 600x1200x1200 dpi	402	73	3
Источники бесперебойного питания (ИБП)			
UPS BNT-400 VA Back PRO AVR	187	34	3
Super Power V7625 P Media Series	215	39	3
APC BK 500RS (Excell) top 12 мес	341	62	3

Наименование	грн.	у.е.	код
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Copier BC-20 2100/3/403X BLBAF	17	3	3
Тонер OKI PAGE AW	110	20	3
HP 5162S, 5164I, C6614AE, C6728AE	121	22	3
Samsung ML-1210, 1215D (2500 коп)	286	52	3
Q2613A for HP 1300	352	64	3
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у комплект-а	28	5	3
Модернизация ноутбука ПК			4
Модернизация монитора			4
Модернизация принтера			4
Ремонт ПК			4
Модернизация ноутбука ПК			4
Безопасные консультации по ПК			4
Консультации по модернизации ПК			4
Покупка комплектующих б/у			4
Покупка компьютеров б/у			4
Замена старых ПК на новые			4
Покупка периферийных устройств б/у			4
Настройка ПК			4
Проводка кабелепроводов ПК			4
Продажа подержанных комплектующих			4
Изготовление ПК по заказу			4
Ремонт			
Покупка комплектующих б/у			4
Покупка компьютеров б/у			4
Замена старых ПК на новые			4
Ремонт ПК			4
Настройка ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home [инт 22:00-08:00, б/вс]	1	0,25	1
Бизнес время [инт 08:00-22:00]	3	0,46	1
Выделенная линия до 1 Гб	110	20	3
64K/s	431	115	1
512K/s	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-ночь* НОЧНОЙ (23-09)	22	4	3
карточка 30 евро/неделя (18-09+ср)	50	9	3
карточка 1 евро* 15 (10 дней в месяц)	55	10	3
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился наш телефон и адрес!

(044) 455 35 75**03126, Киев-126, а/я 570/8**

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262, 4647185)	2
2	1с Украина	32
3	Инкосфот (044-2464389, 2345335)	3
4	ПрогамТех (044-4575720, 4530258)	
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№01-02 (163-164), 03.01.2005.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредители: ООО «К-Инфо»

info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2004.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»

г. Киев, ул. Качалова, 6

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Начальник информ отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко

Связи с общественностью: Александр Пушкар.

Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.

Корректор: Полина Акулова.

Верстка: Дмитрий Василенко.

Художник: Андрей Шмаркатюк.

Реклама: Олег Федоров,

Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский.

Начальник отдела полиграфии:

Дмитрий Можав

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.

Экспедиционное: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотоувод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438

Печать: друкарня ТМ "Мандарин"

ТЗОВ "Видавнична група "Експрес", (Львівська обл.,

Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)

тел. (0322) 97-4768,

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

На річних передплатників "МіК"

чекають музичні призи

від компанії GEMBIRD

www.gembird.com.ua



MP3 - плеєри

**Годинники F-WATCH
з вбудованим MP3**



**Та суперприз -
ДОМАШНІЙ КІНОТЕАТР**

**"МіК" -
всі ноти ігрового
світу!**



**РОЗІГРАН ПРИЗІВ
ВІДБУДЕТЬСЯ НА
ІГРОГРАДІ**



Передплатний індекс **22307**

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: тел (044) 244-7870, e-mail: info@games.1c.ua, http: games.1c.ua

Машина - це не двигун, гармата, колеса, броня.
Машина - це Свобода

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧНА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

- 29 місій, насичених подіями
- 30 епізодів коміксу
- 46 типів пекельних знарядь
- 7 героїв з РПГ характеристиками
- Американські постядерні пейзажі



* 1C. Мультимедіа, "Койоти", Нівал Інтерактив, Арісе



arise



© 2004 3AT "1C". © 2004 Компанія "ARISE"
© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.
Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.