

Мой Компьютер
Игровой

14

176

4

2005

Апрель

Еженедельник

стр.10
**STAR WARS
REPUBLIC
COMMANDO**



стр.13 **PSI-OPS**
THE MINDGATE CONSPIRACY

стр.25
PACIFIC STORM

SACRED стр.7
UNDERWORLD

Подписной индекс 22307

Фантастическая Компьютерная Неделя

Генеральный спонсор



При поддержке



14-17 апреля 2005 года. ТПП Украины (Киев, ул. Большая Житомирская, 33)

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ - КОМПЬЮТЕР!



Компьютер BRAVO
на базе процессора
AMD ATHLON TM 64,
материнской платы и
видеокарты GIGABYTE



и



представляют
чемпионат по



Стать участником может каждый посетитель «Игрограда».
Отборочные игры 14 -16 апреля на GAME ZONE в ТПП Украины.
Финал и Чемпионат для прессы 17 апреля в 12⁰⁰

www.interportal.info



Организатор
издательский дом

МОИ
КОМПЬЮТЕР

при поддержке



Медиа-партнеры:

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

ИГРАЙ!

СТРАНА
ИГР

COMPUTER
GAMING
WORLD

ИГРАЙ

ИГРЫ

шоу-партнер
ЭКСПОМЕДИА
www.expomedia.com.ua

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

- ✓ ул. Жилвская, 87/30
- ✓ Кировоград
- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- ✓ Крым
- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- ✓ Луганск
- ✓ Магазины и киоски «Луганспечать»
- ✓ 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»
- ✓ «Самыт-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 381217
- ✓ Одесса
- ✓ киоски «Одессагорпресса»

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

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

* Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.blitz-post.com.ua, www.ksa.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У КВІТНІ 2005



1-й ПРИЗ -
Flash USB 512Mb USB 2.0
(Samsung)

2-й ПРИЗИ -
Creative Vibra +FM ISA
MediaForte Xtreme 4.1,
DVDAudio+FM

3-й ПРИЗ -
10 дБ в інтернеті
(акція!)

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

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

Список статей

- Игорь АНДРЮЩЕНКО aka daylight
Sacred: The Underworld, стр. 7
- Shrike
«Исход», стр. 8-9
- Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
Star Wars: Republic Commando, стр. 10-12
- Morte&Shaman.AD
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, стр. 13-15
- SebastoKrat0rIII
S.C.S. Dangerous Waters, стр. 16-17
- Kirov
Nanosaur II, стр. 18-19
- Евгений КОНОНКО aka Вольный Стрелок
«АРЕНА», стр. 20-22
- Baz
Празднование трехлетия «БК», стр. 24
- Сергей ШТЕПА aka Sir
Pacific Storm, стр. 25-27
- Дмитрий ТАРАНДИН
Галопом по компам 4, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

На безрыбье и Hellgate — RPG

Разработчики из **Flagship Studios**, державшие под большим амбарным замком свои секреты, ненадолго ослабили бдительность, и в их закрома мгновенно пробралась стая маленьких изголодавшихся крыс-журналистов. Вот что вышло из их пасть: паразиты.

Проект **Hellgate: London**, разрабатывающийся уже почти два года, являет собою action/RPG с повествованием о мрачном постапокалиптическом будущем, которое нагрянет к геймеру в виде разваленного и раскуроченного Лондона. Не лишним будет напомнить о том, что глава **Flagship Билл Ропер** ранее руководил командой **Blizzard North**.

Но на этот раз постапокалипсис будет с видом от первого лица и в трехмерном пространстве.

Сюжет: человечество устроило десматч с некими демонами; видимо, плохо играло в защите и пролетело подчистую. Выжившие люди опустились в первую лигу, то есть, в подземелья и канализацию, попытались в развалинах и попробовали устроить демонам матч-реванш. Демоны же, получив приз в виде мутушки-Земли, тут же начали радостный терраформинг планеты (**hellaforming**), чтобы приспосособить ее под собственные нужды.

Кто спасет планету от превращения в Преисподнюю? Конечно же, ты, геймер! Каким образом? «Нашинковав» демонов в мелкое оливье, используя для этого как холодное оружие, так и горячее (например, файерболы). О наличии оружия огнестрельного наравне с магией пока ничего не известно — скорее всего, традиционных АК или «узи» не будет вовсе. Зато с киберпанково-магическим огнестрельным все в порядке — **Tempest Gun** и **Vulcan Bolter** будут плеваться шаровыми молниями, **Zeus Rifle** поразит монстряку изрядной электрической дугой, а если вам угодно демона оглушить (и допросить?), к вашим услугам парализующий **Harp**.

Hellgate все же можно отнести к разряду hack'n'slash, а если уж быть совсем точным, назвать верным последователем **Diablo**. Ибо



выпадение из монстров предметов и следующий за этим барыжный крафтинг; система начисления экспы за убитых тварей с последующим распределением очков оружия/заклинания, постоянно работающие заклинания («Аура») или комбо (действующие после нанесения противнику критического удара), произвольная генерация локаций и многопользовательский режим **battle.net**, а также возможности модификации оружия — все это отсылает к нас к «самой мясной фантазии всех времен и народов».

Классов персонажей будет несколько, но пока достоверно известно только о Темпларе. Да, и в отличие от FPS, вероятность попадания и урон будет зависеть от характеристик персонажа и используемого оружия.

Ждать сего очередного «Диабл»-потрошителя придется до 2006 года. Издателем, скорее всего, будет **Namco Hometek**.

Да здравствует много «мяса», хорошего, увлекательного, качественного!

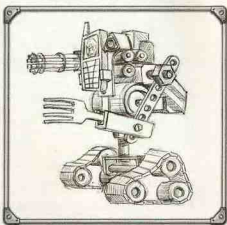
Во всем виноваты кулхацкеры!

Слушайте и внимайте, о бандерлоги! Ибо грядет один из самых нестандартных и оригинальных тактических шутеров в истории игровое-

ния — отечественный **REFUSE. Home. Sucker Home**.

...Хацеры-пацифисты, которых медом не корми, а дай повлазывать чего-нибудь милитаристское, однажды решают «вскрыть» Пентагон и основательно попортить всевозможные файлы. Сказано — сделано! Пентагон «поломан», проектные файлы новых военных разработок испорчены: пора пить пиво и праздновать победу... Ребят, возможно, удивила та легкость, с которой им удалось совершить задуманное.

И правильно удивила, ибо на любую старуху бывает проруха, а на хацера — админ с резьбой. И взломали пацифисты вовсе не Пентагон, а **Pentoplast Toy Factory**, а проектные файлы новых военных разработок соответственно оказались сборочными схемами игрушечных солдатиков.



В результате конвейер начал выпускать армии игрушечных уродцев, у которых «вместо хвоста нога, а на ноге рога».

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-бальной 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».

Система контроля качества, в которой хаеры не попокались, само собой, регистрирует сбой — «бракованная армия» упаковывается в коробки с пометкой «REFUSE», то есть — на переплавку, и начинает ожидать неизбежной утренней казни. И тогда в гололе одного из пластмассовых «квазимодов» возникает план выживания, а заводчикам — солдатики выбираются из коробок и учиняют на фабрике жесточайший погром, уничтожая другие игрушки и ломая оборудование. Нанеся фабрике непоправимый урон, солдатики уходят по коммуникационным системам в один из загородных домиков и заодно прихватывают испорченные сборочные схемы.

Цель уродливых мстителей — наладить производство таких же ущербынных солдафончиков и захватить мир.

На счастье, в разгромленной фабрике смогли уцелеть три бойца из игрушечного набора «Войска специального назначения». Оценки причиненные фабрике разрушения, солдатики решают немедленно действовать и остановить чокнутых «рефьюзеров»...

Геймеру придется перевоплотиться в игрушечного командира «спецназа» и повести свою группу — штурмовиков, разведчиков, снайперов — против армии озабоченных уродцев. Противостояние выльется в более чем 10 различных миссий, на протяжении которых вам нужно будет полностью очистить загородный город, превращенный в «адскую фабрику», от «рефьюзеров» и остановить производство. Разработчики обещают 3D-«живое» окружающее пространство, т.е. можно будет двигать и опираться практически все, что смогут сдвинуть смелые пластиковые малыши. На любое препятствие можно будет как залезть, так и спрятаться под ним. Система повреждений —

может оторваться. Также ребята из **Multisoft** обещают множество как игрушечно-обычного, так и совсем нестандартного оружия, для общения с которым понадобится смекалка. Издавать сей игрушечный беспредел вознамерился **IDBK (ИДК)**. Релиз запланирован примерно на четвертый квартал этого года.

Казаки-II. Выход Наполеона «на бис»

Фирмы **IC** и **GSC World** сообщили об отправке «на золото» RTS «Казаки II: Наполеоновские войны».

Нашумевшее задолго до выхода продолжение известнейшей стратегии предложит нам окунуться в прошлое и либо принять вызов гениального полководца Наполеона, бросившего перчатку всему миру, либо вести сражение от лица французоз, скрепящую кровью и доблестью создающуюся Империю.



Нам будет предложена возможность сразиться на стороне любого из 6-ти великих государств, сыгравших основные роли в истории наполеоновских войн: Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия и... Египет. Армия каждого государства обладает уникальными особенностями и отличной от других архитектурой. В сражениях смогут принимать участие до 64 000 юнитов одновременно. Предлагаемая разработка на новом 3D-движке позволит совмещать в игре 2D-графику с последними достижениями 3D-шных технологий.

Ну, да все это мы уже знаем, а вот она, самая главная новость: «Казаки» издаются в трех вариантах. Это экономичное издание в стандартной jewel-упаковке, в DVD-боксе и коллекционное издание.

В продажу долгожданная RTS'ка поступит 4 апреля 2005 года (2 CD-ROM).

А в это время в далеком Забугорье...

...Western Civilization Software приступила к разработке пошаговой стратегии, посвященной все тем же... наполеоновским «подвигам», — *Crown of Glory*. На этот раз разработчики сконцентрировались на 1799-1820 годах от Рождества Христова, зато не экономили на ведущих державах, в отличие от «Казаков-II» предоставив геймеру аж целых 8 вершителей мировой политики & экономики: Франция, Великобритания, Турция, Россия, Австрия, Испания, Швеция, Пруссия. Странно, что обошлось без вездесущего Египта.

Также не будут экономить на экономической/политической составляющей, введут систему морали армий и отдельных юнитов (1). В качестве приглашенных высоких гостей в *Crown of Glory* выступят такие исторические личности, как Лорд Веллингтон, Мюрат и т.д.

Выбрав одну из славных наций, придется иметь дело примерно с 90 мелкими государствами, управлять которыми придется железным комповым мозгом.

Выход игры запланирован на финал 2005 года, американский издатель — **Matrix Games**.

Кажется, в ближайший год покоя Наполеону не будет.

Онлайн-рейтинг от GameSpy

Решла как-то **GameSpy**, владеющий одним из популярнейших онлайн-игровых сервисов, **GameSpy Arcade**, обнародовать рейтинг проектов, каковые на данном сервере юзуют чаще всего. О MMORPG'ах и браузерных файтингах речь тут не идет — в рейтинг попалли игры, рассчитанные на небольшое количество участников.

1. Half Life (37882 серверов, 73170 игроков).
2. Half Life 2 (13054 серверов, 28341 игроков).



3. Call of Duty (6474 серверов, 7772 игроков).
4. Wolfenstein: Enemy Territory (3030 серверов, 7525 игроков).
5. Unreal Tournament 2004 (3108 серверов, 6355 игроков).
6. Americas Army: Special Forces (1932 серверов, 4717 игроков).
7. Neverwinter Nights (1430 серверов, 3361 игроков).
8. Battlefield 1942 (2525 серверов, 3205 игроков).
9. Quake 3: Arena (2268 серверов, 2848 игроков).
10. Soldier of Fortune 2 (1599 серверов, 2763 игроков).

Также можно отметить 13-е место обыкновенного «Анрилы Торнамент», 15-е Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (530 серверов, 956 игроков) и высокую, как для демки, позицию Soldier of Fortune 2 Demo — 19 место.

А лидирует, конечно же, непотопляемая «Халфа». Причем ветеранская первая часть второе популярнее блистательной второй.



«воинная», отслеживается не здоровые бойца в целом, а состояние узлов крепления частей тела. Вовремя не пролеченный узел крепления

Драконы, выйди из сумрака!

Андрей «КранХ» Кузьмин, отколовший от «К-Д ЛАБ» и создавший собственную продюсерскую компанию **KranX Productions**, осторожно приоткрыл секрет первого проекта, который сейчас холит и лелеет КранКовская компания.

RPG «Не время для драконов» по мотивам произведения Сергея Лукьяненко



и Ника Перумова должна получиться эффектной и яркой, так как большое внимание уделяется красоте реалтайм-боев с применением как холодного оружия, так и магических умений. Не знаю, потянет ли в результате физика главных героев до того же «Принца Персии», но из достоверных источников уже известно: 3D-движок поддерживает множество различных спецэффектов. Мир, в котором будет происходить действие, — само собой, фэнтезийно-стимпанковский. Разработкой «новой русской RPG» занимается минская **Arise**.

Выход игры намечался, опять же, на конец 2005 года, но с учетом того, что по тем же «Драконам» снимается мега-супер-пуер-блокбастер, маркетологи, видимо, немного оттянули дату выхода игры, приурочив ее к летнему сезону.

Разработчики, уйди в сумрак!

А пока минские **Arise** в поте чела продвигают Лукьяненковские идеи постапокалиптического гуманизма в массы, сами **KranX Productions** со-

бираются наделать много шума на **КРИ-2005**, которая пройдет с 1 по 3 апреля в известной гостинице «Космос». На всякий случай, напомним, что происходит данное действо будет в Москве.

О каком таком шуме идет речь? А вот о каком!

На протяжении всей выставки и параллельно с выставкой **KranX** у будут снимать первый полнометражный документальный фильм, посвященный отечественному (видимо, не только российскому, а скорее, русскоязычному) игровстроению. Цель, которую ставят перед собой новоспеченные фильмоделы — показать сегодняшнее состояние игровстроительной индустрии. Так сказать, «запомнить» на пленку, чтобы оставить память в веках. А где же еще ловить итродела, бывающего обычно в одном из двух некоммуникабельных состояний?

Название трехдневной эпопеи и, заодно, название фильма — «Документальная **DEV**ерсия».

Подозреваю, однако, что в фильм войдут тщательно приглашенные и прилизан-



ные «жизненные» ситуации общения с гурами и далай-ламами отечественного геймдева, так как зачастую разработчиков можно видеть в достаточно праздничном состоянии. В этом случае они либо слишком громко радуются камере и предлагают ей выпить на брудершафт, либо интровертированы и скромно уходят на какой-нибудь дальний слой Сумрака, где и пребывают в счастливом блаженстве вдали от камер, назойливых операторов и тяжелых буферей.

Кроме этого во время конференции **KranX Productions** проведет профессиональные блитч-контакты (соревнования) среди программистов GPU, 3D-художников и геймдизайнеров, раздавая в качестве призов топовые модели ПКП от лучших производителей и специализированные книги (только что с **Amazon.com**). Также на стенде компании можно будет увидеть оживоточенные схватки VIP-персон в модном PS2-файтинге **Def Jam: Fight For NY**.

С тобой я уже 10 лет знаком, а этого Kota впервые вижу... ©

«Аксела» анонсировала очередной 2D-шный мультипликационный квест по мотивам всенародно любимого мультфильма

«Трое из Простоквашино. Путешествие на плоту». Судя по названию, к сюжету оригинального мультфильма игра будет иметь очень отдаленное отношение. Разработчики из **Electronic Paradise** обещают множество приключений, интересных головоломок и, главное, противостояние с браконьерами, обосновавшимися в соседней деревне.

На «золото», кстати, уходит еще одна игра из простоквашинской серии — «Трое из Простоквашино. В поисках кладов». Ждем-с.

Правда, даже беглого взгляда на скриншоты достаточно, чтобы тяжело вздохнуть и отправить мусолить старенький Myst... Квесты в отечественном геймдеве отнюдь не вымирающий вид, скорее — пока не родившийся.

Скажени пацюки, на старт!



ИК и компания-разработчик игр «Абсолютист» представляют совместный проект для платформ Windows PC, Mac, Linux, Palm, Pocket PC, Symbian (Series 60), Smartphone, а также мобильных телефонов — Nokia (Series 40), Motorola C385, C650, V180, V186, V188, V220, V226, Siemens C65, Samsung C100, C110, X100, X600, E600, C200N, C200, X610.

Условия конкурса.

Загрузи «Скажених пацюків» с www.abolutist.ru или war.abolutist.ru (бесплатно), брось копье дальше всех, покажи результаты создателям игры — и получи суперприз! Обладатели второго и третьего результатов также не уйдут без подарков!

Для участия в конкурсе вам необходимо послать свой результат по электронной почте, используя в меню игры пункт «Опубликовать». При отсылке указывайте свое полное имя, ник.



Подведение итогов конкурса состоится 17 апреля на стенде компании «Абсолютист» на фестивале «Игроград» (ТПП Украины, ул. Б. Житомирская, 33).

Кроме того, те, кто бросит копье дальше 500 крысиных шагов и покажут результат разработчикам на «Игрограде», получат почетный приз.

Скачать игрушку можно с сайта «Абсолютиста» — www.abolutist.ru (для PC) или war.abolutist.ru (для мобильных телефонов).

А в следующем номере МИКА читайте статью об этой беззащитной разработке от отечественной девелоперской компании.

Разработчик: Ascaron
Издатель: не объявлен
Жанр: hack 'n' slash

Системные требования (для Ultra high!): P-1200, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео
Дата выхода: 15 апреля 2005 года (плюс-минус день)

Игорь АНДРИЮЩЕНКО aka daylight

Official
SACRED

Expansion Pack

Underworld

Так начиналось

Последний вахмач меча — и некромат Шадаар падает на каменный пол своей крепости. Красочный мультик, повествующий о дальнейшей судьбе мира, медленно подходит к завершению. Экран темнеет и магические слова To be continued заставляют вообразить продолжение игры, которая только что закончилась. Захватывающее приключение надолго приковало меня к экрану монитора. Игра проходила вдоль и поперек. Несчастный босс убил целых четыре раза (бедняга!). Самое лучшее вооружение давно уже собрано. От монстров осталась дымящаяся нарезка, а 600 тысяч золотых звенят в кошельке. Я побыл и темным эльфом, и гладиатором, и вампирессой ☹, и Серафимой (чего только не сделаешь ради любимой игры!). И каждый раз она представляла предо мной в новом ракурсе. Также была попытка пройти **Sacred** и за боевого мага, однако она закончилась плачевно. Великолепные возможности и ураганный геймплей сделали свое отнюдь не черное дело. Десятки комбо и симпатичная графика заставляли поверить разработчикам и дожидаться продолжения.

В очередной раз просматривая старый номер МИКА, я наткнулся на упоминание об официальном аддоне к **Sacred**. Руки нервно зачесались. Через несколько дней я обнаружил то, что искал. На сайте разработчиков нашлось место для описания того самого продукта под названием **Sacred: The Underworld**.

Ожидания

Сайт игры удивил красивым дизайном, соответствующим антуражу мира **Sacred**. Посреди экрана красовалась картинка, напоминающая менюшки игры. Только вместо *Save & Load* кнопочки *English, Deutsch & French*. Родного русского я не обнаружил. Хорошо, что скромные знания английского были, как всегда, при мне. Увидев магическое слово *Forum*, мышка поbehала именно к нему, но трезвый (пока что)

ум не позволил ей кликнуть. Родной МИК-форум однозначно круче будет. Успокоив себя, я отправился на поиски информации. Слева располагалась колонка новостей. Первым в списке было не что иное, как сообщение: «**Sacred: The Underworld** ушла на золото» (Надеюсь, перевод правильный ☺). После клика на ссылку я узнал, что релиз в Германии состоится в конце марта, а в остальном мире — 15 апреля. Мне слегка поплохело. Моя внутренняя надежда (которая умирает последней), наивно думала, что на базаре обязательно обнаружится не слишком лицензионная копия **Sacred: The Underworld**. Но ждать целый месяц не в моих силах! Долгонько, блин! Смахнув слезу, рука снова легла на мышку, и мы отправились добывать скриншоты для статьи.

О новом

Несмотря на море информации по оригинальному **Sacred'у**, о дополнении было сказано мало (даже очень мало ☹). Что поделает, никто не хочет раскрывать свои тайны. Но все же кое-какие сведения я раскопал. Итак, как всегда, нам обещают много новых вкусоностей. Главным блюдом в меню **Sacred: The Underworld** станут два новых персонажа. Как сказано на сайте, *Demon & Dwarf*. Некоторые русские издания говорят о *суккубе* и *дварфе* (или *гноме*, кому как удобнее). Похоже, что *Demon* действительно девушка. Любит в **Ascaron'е** боевых представительниц иногда слабого пола. Интересно будет опробовать на себе все прелести существования суккуба и дварфа, ведь в оригинальном **Sacred'е** все герои были исполнены на «отлично». Будучи вампиршей, я действительно невольно чувствовал себя днем, но ночью устраивал кровавые разборки с местными авторитетами. Если в дополнении отгрыбш останется на прежнем уровне — суккуб станет самым колоритным персонажем игры. О дварфе судить не могу, ведь никогда раньше не играл за гномью расу. Вот и

попробую. Так как дварф по совместительству еще и технарз, то в арсенале удалось обнаружить даже... огнемет! Во как!

Конечно, с новыми героями прибудет умений и комб. Каких — мне неизвестно, но надеюсь на что-нибудь интересное. Дварфу обязательно дадут мощные удары и бросок топора, а суккубу, наверное, получит чудюдо-атаку с перерывом. Но не обойдется и без колоритных комб для каждого персонажа. Остается только гадать, каких.

Но зачем нам новые герои, если нет новых территорий? Так подумали разработчики и увеличили игровой мир на 40 процентов. Будут новые подземелья (все-таки **Sacred: The Underworld**). Будет создан целый подземный мир, населенный новыми монстрами, которых, как говорят девелоперы, аж 30 человек (штук, голов). На скриншотах они (монстры ☹) выглядят впечатляющие.

Изменится ли графика — неизвестно, но, учитывая, что **The Underworld** — это аддон, особых изменений не предвидится. Однако картинка и без того качественная, к оборудованию не требовательная, что устраивает всех (без исключения ☹) геймеров мира. Безусловно, нас ожидает новая анимация персонажей, более красочная и зрелищная (судя по скриншотам). Ну, вот вроде бы и все...

Покупать или нет?

О твет один: «Только оптом!» До релиза осталась неделя, придется разбить все свои копилки и становиться в длиннющую очередь за диском (или дисками — размер архива с игрой мне выяснить так и не удалось). Очередная порция драйва, эхшена и (совсем чутьточку) RPG ждет нас в конце апреля. Правда, игра до наших прилавков дойдет не раньше мая, а если вам подавай локализацию — потерпеть придется до июня. Аккурат к моему дню рождения ☹.

P.S.: Кому интересно посмотреть — вот адрес сайта **Sacred**: <http://eng.sacred-game.com/index.php>. Заходить всем и обязательно!



Shrike

Исход

Разработчик: CyberWorks
Издатель: не определен
Жанр: РПГ с элементами тактики
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: when it's done

60 миллионов лет до нашей эры... Тропический климат преобладает на всей поверхности Земли. Буйная растительность и громадные океаны придают планете райский вид, вид Живни... Странные, чудные создания живут и существуют в гармонии с этим прекрасным миром... Эволюция дает о себе знать — появляются более совершенные виды, пробующие себе путь с самого низа пищевой цепочки к ее вершине. Но, вместе с тем, появляются и существа, получившие от природы оружие для уничтожения себе подобных. Эволюция и прогресс хищных особей доходит до абсурда, каждое новое поколение приобретает все больше и больше средств для безрассудного истребления... Что это — тулик эволюции, ошибка системы генов, ошибка природы? Райский мир, поглотив сам себя, превращается в Ад. 1 января по современному календарю на планету Земля обрушивается неизвестная сила... В считанные минуты существования были стерты с лица планеты. Туликовая ветвь была удалена, новый генный код получил возможность развития. Утопленный код позже получил название «Человек». 2280 год нашей эры показал, что человек был еще большей ошибкой... Завода самого себя в тулик, он почти погубил созданный для него мир — свою коллибель. Именно в этом году ошибка полностью раздана ДНК, и люди обманули природу, получив практическое бессмертие. Закон эволюции был нарушен, без смены поколений человечество постепенно деградировало. Обалбешенные на все, люди стали развязывать войну за войной, уподобляясь древним животным, некогда населявшим этот мир... В 2310 году ошибка была уничтожена. Материки, как когда-то, были расколоты на части, и Земля начала приобретать совсем иной вид. Теперь только время покажет, как скоро зарастут былые раны, и как скоро руины человечества исчезнут окончательно. Но именно эти разумные существа, люди, получили вторую шанс...

Fallout... Уже много лет, с момента выхода второй части, разработчикам многих стран не дают покоя лавры одной из лучших ролевых игр. На волне успеха Fallout 2 создавалось множество проектов, как любительских, так и нет. Но, к сожалению, большинство любительских проектов ожидала одна и та же участь — их разработчикам либо просто надоело это занятие, либо работы прекращались из-за отсутствия денежных средств. Некоторые из таких игр разрабатывались и на территории СНГ. Я думаю, игроки слышали о таких играх, как «Статик», например.

Но иногда любительским командам все же удается пробиться через трудности, и они пытаются хотя бы довести до конца уже начатое дело. Одна из таких компаний — это CyberWorks со своим продуктом под названием «Исход».

Если начинать рассказывать о проекте с его сюжета, то придется признать, что здесь, собственно, и рассказывать особо не о чем. И дело не в том, что нам не хотят раскрыть сюжет, и не в том, что его нет. Дело в том, что рассказывать о сюжете как о чем-то целом сложно. Разработчики говорят, что стараются сделать его действительно нелинейным и, в связи с этим, основной сюжетной линии не будет как таковой. Поэтому развитие игры определяется вопросами, которые неизбежно возникнут у любого нормального игрока при исследовании мира, разговорах с жителями и встречах с различными интересными персонажами.

Благодаря такой вот общедоступной полной свободе действий в игре будут отсутствовать типичные сюжетные ситуации. И только от игрока зависит выбор — придерживаться выполнения главной задачи или же просто бродить по игровому миру будущего, изучая его, вступая в банды, основывая свои, сражаясь с врагами. Из множества доступных квестов игрок может выполнить все или ни одного, он может действовать грубой силой или хитростью и уговорами. Правда, помнится, нечто подобное было в «Морровинде»...

Игра начинается на маленькой ферме, которая досталась главному герою от покойного отца. Ночью вы в ужасе просыпаетесь в своей постели. Кошмары уже давно не дают вам покоя. И вот в эту ночь вы решаете уйти из родного, привычного места и найти ответы на все волнующие вопросы... А помогут вам в этом различные люди, банды, случайные знакомые, возможно — целые города. У игрока будет возможность изменить мир в ту или иную сторону (это уж как сочтете нужным), причем изменения проявятся сразу по ходу игры.

Как и в любой нормальной РПГ, главный герой — сам игрок. Однако сильного акцента на персонаже, его прошлом и чертах характера делаться не будет. По мере прохождения игры ваше alter ego приобретет облик своего реального прототипа, поведение и черты характера персонажа будут формироваться в зависимости от действий игрока. В игровом мире нет таких понятий, как «добро» и «зло», вам самому придется определить, кто друг, а кто — враг. А в остальном... делайте что хотите.

В игре используется собственная РПГ-система, разработанная программистами команды. В сущности, она представляет собой нечто среднее между Fallout'овской SPECIAL и GURPS, плюс несколько новых идей. Пока еще неизвестен собственно процесс прокачки персонажа. Видю классическим способом: получив уровень — поднимая любую из характеристик, либо по системе тренировок: чем дольше используешь некоторый навык, тем больший уровень владения им получаешь. Разработчики обещают выбрать наиболее подходящую систему прокачки в процессе отладки ба-



ланса и игрового процесса. Но говорят, что «перки» будут присутствовать в обязательном порядке.

Будет также возможность набора команды. При помощи уговоров, найма или просто оказав какую-нибудь помощь, вы можете склонить на свою сторону до пяти человек. Игрок сможет создать собственную команду или банду (все зависит от пути, избранного игроком) и приняться наводить порядок или хаос в мире «Исхода». Проклятившаяся команда будет так же, как и главный персонаж. К сожалению, полностью командовать персонажами, как, например, в Baldur's Gate, нельзя. Можно будет лишь отдавать общие команды: атакуй, прикрой меня, отступай и т.п. Радует, что нам предоставят возможность экипировать спутников по своему усмотрению, давая им то или иное оружие/броню/вещь. Но если вам не нравится сражаться в составе команды, то никто не запрещает наводить в мире шухер в одиночку.

Врагов в игре обещано довольно много, начиная с просто недоброжелательных личностей, с которыми вы, например, где-то поспорились, и заканчивая генетически измененными существами и различной живностью. Будет возможность участвовать в разборках между бандитскими группировками. Но можно встать и на «хороший» путь — воевать с налетчиками, совершающими набеги на торговые рейды, с террористами, держащими в страхе целые города. Кроме того, может получиться и так, что вашу дорогу перейдет кто-то, занимающий высокое положение в мире...

Естественно, разбираться с врагами голыми руками нам вряд ли придется. Заявленное количество доступного арсенала в игре превышает 120 видов. В «Исходе» будут практически все известные виды вооружения — холодное оружие, огнестрельное оружие (пистолеты, автоматы, винтовки, тяжелые пулеметы, баузы и др.), метательное оружие. То, что в игре будет как отечественное вооружение, так и заграничное (причем в изобилии), думаю, сейчас никого не удивит. Многие из имеющихся орудий уничтожения себе подобных можно будет улучшать путем добавления различных «доуэсков». Сюда относятся оптические и лазерные прицелы, глушители и другие приспособления.

Что касается боевой системы, то она будет напоминать таковую в Fallout и в Jagged Alliance. Пошаговыми будут только бои, все остальное — в полном real-time режиме, хотя и с возможностью управляемой паузы игры.

В режиме реального времени можно передвигаться, выполнять квестовые задания, перемещать предметы по локациям, разговаривать и тому подобное. Казалось бы, ничего нового, но если обратить внимание на заявленную на сайте игры «уникальную боевую систему, доселе не используемую в РПГ-играх, дающую вам невероятное ощущение реалистичности происходящего; при этом система тактически сложна и имеет огромный простор для ведения боевых действий», то становится интересно...

Из глобальных нововведений для жанра РПГ в игре присутствуют такие параметры, как шум, фокусировка зрения, внимание, обоняние. Ну, что такое шум, мне кажется, более-менее ясно. А вот что можно сказать по поводу всего остального:

— **фокусировка зрения:** если в темноте или на большом расстоянии от врага вы выйдете из-за укрытия/угла/кустов, то он может попросту вас не заметить. Дальность зрения врагов и персонажа также зависят от видимости. В туман, дождь, снег, а также ночью дальность обзора снижается. В игре будут присутствовать и умение «скрытность». Хотя, помнится, в Commandos такое тоже было;

— **внимание:** у занимающегося рутинной работой охранника/патрульного/телохранителя притупляется внимание, что дает вам возможность скрытного проникновения. Однако, если привлечь их внимание шумом или, что еще хуже, атакой, то они станут гораздо внимательнее, и шансы, что они найдут вас в вашем укрытии, существенно увеличатся;

— **обоняние:** у некоторых врагов (в основном мутантов и животных) будет присутствовать обоняние, с помощью которого они смогут выследить вас где угодно.

Также каждый персонаж в игре имеет определенные зоны поражения тела. В каждую из этих зон можно выстрелить прицельно, и наносимый урон будет зависеть от множества факторов, в том числе от степени развития вида оружия (например, винтовки), из

которого делается выстрел. В случае не прицельного выстрела, попадание будет случайным в одну из зон, при этом и очков действия тратится меньше, чем при прицельном огне. Собственно, все то же, что и в Fallout'е.

Еще в игре есть возможность перемещения предметов для блокировки дверей, проходов, сооружений баррикад или ловушек. Если, к примеру, за вами гонится стая каких-то тварей, вы можете попытаться забежать в дом и забаррикадировать дверь, тем самым сохранив себе жизнь.

С ловушками дело обстоит еще проще. Например, толкнув газовый баллон на врага и расстреляв его, вы получаете шанс, что взрывом накроет преследователей. Правда, стоит учесть, что повреждения от осколочного оружия просчитываются в зависимости не от дальности до взрыва, а от реального попадания осколков в тело.

«Географически» игра состоит из отдельных локаций, составляющих общую карту, по которой игроку и предстоит путешествовать. При переходе на другой уровень активируется загрузка. К слову, локация будет максимально детализована в плане обстановки. Учитывая, что практически все объекты (кроме зданий) в игре могут быть разрушены или передвинуты взрывной волной, должно выглядеть неплохо.



Движок, используемый в проекте Outcome, полностью, с нуля написан программистами CyberWorks и продолжает улучшаться изо дня в день. Движок имеет мощную обработку физических характеристик большинства объектов в игре: вещи с легкостью разрушаются от взрывов, а некоторые даже от выстрелов. Если объект не разрушаем, то его может отбросить взрывом на расстояние. Одна из уникальных особенностей Outcome, как уже рассказывалось выше, — это перемещение некоторых предметов. Скажем, вы сможете построить себе небольшое укрепление из стола. Или забаррикадировать дверь стулом и тем самым на некоторое время задержать противника. Эти нововведения должны увеличить тактические возможности в бою и очень разнообразить геймплей игры. Естественно, враги не будут стоять на месте, и если вы действительно им понабедитесь, то они попытаются любой ценой достать вас (умный искусственный интеллект противников и NPC прилагаются). Движок игры позволяет осуществить различные спецэффекты: от зеркального отражения до реалистичных взрывов. В игре используется скелетная анимация, что позволяет добиться правдоподобных движений персонажей и существ. Также вы сможете легко управлять игровой камерой — приближать, отдалять ее, вращать вокруг персонажа. Движок в полную силу использует технологию DirectX 8.

Вот так в меру оригинальный проект готовится в недрах компании CyberWorks. Помня, что подобные проекты имеют обыкновенно погибать, хочется пожелать разработчикам избежать этой участи. И ждать.

Tom/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

STAR WARS
REPUBLIC
COMMANDO™

Разработчик/издатель: Lucas Arts

Жанр: тактическая аркада ☺

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1-ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, 2,2 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2 ГГц,

512 Мб ОЗУ, 128 Мб ОЗУ, 2,2 Гб на винчестере

Вступление клоунов

Теплые лучи весеннего солнца смыли жесткое похмелье с лица Иггрограда. В городе начинался новый день, и радостные горожане бодрым шагом спешили по своим делам. Глюк давно замечал, что первые по-настоящему весенние денки благоволительно влияют на общее состояние организма. Бодрым спортивным шагом вошел он в здание ДЗВР и тут же получил ракетой в лоб от пробежавшего мимо кадета. «А ведь жизнь-то налаживается», — подумал Глюк, направляясь к лестнице. У входа в курилку толпился народ. Одевые в новенькие комбинезоны кадеты, затаив дыхание, слушали доносящиеся из глубины прокуренной комнаты откровения Талера. В конце огромного коридора высилась массивная бронированная дверь, больше похожая на крепостные ворота. За ней восседала за огромным дубовым столом величественная голограмма Ранда. Денги, которые Глюк с Доком заплатили иллюзионисту, маг отработал с лихвой. Шеф выглядел еще более урюмым и недовольным, чем в былые времена, и очень мало кто из молодых оперативников решался открыть дверь ударом ноги. Глюк свернул налево, прошел десять метров, взбежал по небольшой лестнице, свернул за угол, спустился на три пролета вниз и, толкнув неслышную дверь с неброской надписью «Начальник отдела А», оказался в кабинете Кертиса. Док сидел за столом и чистил старый револьвер. На его голове был рыжий парик, а на лице — круглый красный нос.

— Что за камуфляж, Док? — воскликнул Глюк, обстолбенеав застыл на пороге. — Нас что, посылают в новый симулятор цирка?

— Ты что, братец, пива с утра не пил? — удивился Док. — Неужели ты думаешь, что я стал бы подписывать тебя на обследование цирковой арены? Все идет по плану. Нам снова предстоит путешествие в наш любимый мир Star Wars.

— Star Wars? — Глюк озадаченно потер трехдневную щетину. — А что, у джедаев новая мода?

— Нет, Док встал и внесли на руке рейл, — на этот раз забудь о джедаях. Отныне мы — клоуны. И нам пора идти в атаку...

Атака клоунов

Много воды утекло с тех пор, как в голову Джорджа Лукаса пришла светлая мысль о создании «далекой-далекой Галактики». Наверно, он тогда и сам не ожидал, что созданный им мир станет одной из популярнейших виртуальных вселенных. Книжки и фильмы, комиксы и компьютерные игры, детские игрушки и футболки с символикой SW неизменно пользуются популярностью во всем мире. Фактически, любой продукт,

выходящий под эгидой «Звездных Войн», обречен если не на успех, то на пристальное внимание фанатов серии. А это уже немало. Лучшие всех об этом знает компания Lucas Arts Entertainment, которая ежегодно выбрасывает на рынок компьютерных игр продукты, повествующие о событиях, разворачивающихся в «далекой-далекой Галактике». Причем, нужно отдать должное правлению компании, Lucas Arts нельзя обвинить в тупой штамповке игр-клонов. Стараясь охватить как можно больше жанров, они выдают на-гора глобальные стратегии и увлекательные гонки, 3D-шутеры и симуляторы, квесты и RPG. И несмотря на то, что самыми яркими фигурами мира Star Wars остаются рыцари-джедаи, разработчики не забывают и о рядовых бойцах «Звездных Войн» — пехотинцах, пилотах, дроидах и прочих «рабочих лошадках», бросающихся в самое горнило битвы по первому приказу сильных мира того. Наш сегодняшний рассказ как раз о таких людях... Нет. Не людях. Клонах. Да-да, тех самых клонов, которые преподнесли Республике на подносе победу над сепаратистами. Тех самых клонов, знаменитую атаку которых мы могли видеть во второй серии киноэпопеи. Тех самых клонов, которые... Впрочем, не будем открывать все карты сразу. А просто пригласим вас посетить вместе с нами новое игровое пространство, возведенное в квартале 3D-шутеров компанией Lucas Arts. Вас приветствует Star Wars: Republic Commando.

Клоун — это звучит гордо

Подлые сепаратисты готовят коварный удар в самое сердце Республики! — надрывалась голограмма Ранда. — В этот сложный час, когда джедаи заняты своими разборками, именно в вас, одиозные командос, все прогрессивное человечество видит опору и надежду. Вы станете острием на копье нашей атаки, вы шарами прокатитесь сквозь несметные полчища врагов, оставив за собой только пепел и трупы. Вы, подразделение «Дельта», лучшие из лучших, выращенные в золотой пробирке и прошедшие тройную перегонку, покажите врагу Кузькину мать, а если этого будет мало, то и отца. Вперед! За Республику! За учителя Йоду!

Такое или примерно такое напутствие получили мы перед первым заданием. Мы — это я, Дельта 38, командир специального разведывательно-диверсионного подразделения, и трое моих братьев-помощников — Дельта 07 (снайпер), Дельта 40 (хакер) и Дельта 62 (подрывник). Четыре клоуна, много ли они могут изменить в войне? Песчинка в гигантском механизме, Москва, вышедшая на охоту за Салоном. Ну и пусть песчинка, пусть Москва. Но эта песчинка — в вашем глазу, эта Москва вооружена до зубов и прош-



ла специальные курсы по охоте на мамонтов. В конце концов, если начальство говорит «надо» — мы выполняем, не вдаваясь в подробности и не пытаясь понять, насколько выполнимо наше задание. Мы клоуны, мы рождены для войны и оснащены самым современным в далекой-далекой галактике оружием. Его прототип, автомат-трансформер, говорят, прошел успешные полевые испытания еще в древнем «Венеме!» А папая наш героический, Чак Норрис, помнит, в одиночку давал жару террористам и сепаратистам. Так что — дрожи, враг, мы идём к тебе!

Тактика клоунов

Помните, когда LucasArts Entertainment объявила о начале разработки нового экшена в мире SW, причем экшена, в котором не будет никаких ждедаев и лазерных указок, народ неслабо удивился и задался вопросом — а что там будет? А будет вам командный тактический экшен, гордо объявил разработчик. Что тут сказать — тактический экшен дело известное, кто-то привык вспоминать *Rainbow Six*, кто-то с ностальгией припомнил *Ghost Recon*, и все скопом пришли к однозначному выводу: тактика — это «пятая». Тактики мы еще не видели. Да и погрузиться в атмосферу войны между Республикой и Торговой Федерацией, согласитесь, интересно, особенно в преддверии мая и появления в прокате третьей части мегаблокбастера. Той самой части, где Энигмен Скайуокер выберет свою сторону Силы и... Впрочем, речь сейчас совсем не об этом. Речь об игре.

Итак, по уверению разработчиков, перед нами тактический экшен. Запускаем, начинаем играть и... минут через десять ставим игру на паузу. Тактики пока нет — Впрочем, неудивительно, начинаем-то мы в одиночку, а свою команду еще собрать нужно — зато есть драйв. Есть толпы монстров, есть выброс адской дозы адреналина в кровь. Стрельба, стрельба и еще стрельба, в лучшей традиции «Сервезаного Сма» и в антураже «Звездных Войн». А какой звук! Вау. Снимаемся с паузы, бежим дальше, стреляем, швыряем в дроидов гранаты и любимеся отлетающими конечностями, снова стреляем. А вот и первый собутыльник, пардон, дельтовец. Эй, парень, джахни мне этот зава! Молодец! А теперь давай вместе завалим этого здоровоя! Отлично, теперь за мной, искать остальных братьев-клоунов. Вместе мы — сила и без всякой Силы!

Война клоунов

Что ни говори, а в далекой-далекой галактике хорошо знают, что надо настоящему солдату. Даже пробирочному. Бешеный экшен, начавшийся в самом начале игры, не сбрасывает оборотов вплоть до гибели последнего негодяя, изредка прерываясь на коротенькие брифинги. Взрывы, стрельба, краткие отрывистые команды — все это смешалось в дикой пляске смерти. Запомните, сааги, за каждым углом вас поджидает противник, причем, скорее всего, не один. Это — главный закон войны клоунов! Кто забудет о нем, обречен на бесконечный *load*. Но давайте вернемся к нашей команде. Ведь в том-то и сила отряда «Дельта», что все бойцы работают как единый организм. Клоуну чуждо чувство индивидуализма. Он должен постоянно чувствовать плечо брата по пробирке. «Братья умеют стрелять», — это первое, что я понял, когда увидел свою команду в деле. «У братьев не заканчиваются патроны», — эта мысль посетила меня через десять минут. «Братья готовы выполнить любой мой приказ, даже если он будет стоить им жизни», — дошло до меня перед переходом на следующий уровень. «Я могу все, что могут братья», — осознал я, приводя в чувство свою погибшую команду.

Парни из Lucas Arts хорошо изучили психологию клоунов. Они прекрасно понимают, что от выращенных в пробирке героев нельзя требовать многого, а потому забудьте о сложных тактических ходах и планировании операций. Помимо четырех стандартных команд — атаковать, отступать, следовать за командиром и охранять указанную точку — они способны вести снайперский огонь, минировать препятствия, прицельно метать гранаты, лечиться и приводить в чувство павших товарищей посредством электрошока. Последние пять действий выполняются путем нажатия одной-единственной клавиши (по умолчанию F). «Как так?» — спросите вы. «Очень просто», — ответим мы. Ворвавшись со стрельбой и криками на

очередной плацдарм, вам, как истинному командиру, следует в первую очередь осмотреть поле боя в перспективе прицела. Тут-то вы и увидите, что все ключевые места заботливо отмечены разработчиками. Наводим ствол на одно из них, жмем F, и вот уже Дельта 07 бежит к камню, из-за которого он будет вести прицельный огонь на поражение. Причем ни с какого другого места он этот огонь вести не в состоянии. Вперед! Зава! Взорвать его можно только в строго указанном месте. Прицелились? Жмите F, Дельта 62 заложит взрывчатку, а вам останется только нажать на кнопку — и путь свободен. Ну, а если на вашем пути окажутся двери, закрытые посредством электронного замка, прицелившись в замок и жмите все ту же клавишу. Дельта 40 способен справиться с любым замком. Проблема заключается в том, что в Republic Commando установка взрывчатки и взлом замков происходит не мгновенно, а требует времени от 10 секунд до минуты, и зачастую эту операцию приходится вести под шквальным огнем противника. А занятый любимым делом клоун никак не желает отвлекаться на такую мелочь, как расстреливающий его в упор супостат. Столь неосмотрительные действия, как правило, приводят к неприятным последствиям. Что же делать? Здесь возможен выбор. Либо изо всех сил прикрывать товарища, либо брать дело в свои руки. Судя по всему, тут факт, что вы — мастер на все руки, заставив правительство Республики поставить вас во главе отряда «Дельта». Вы в совершенстве владеете искусством хакера и не лишены талантов подрытника. Да и с инстинктом самосохранения у вас, в отличие от братьев-клоунов, все в порядке. И если в процессе минирования



вас атакует какой-то настырный дроид — оторвите ему голову, а потом спокойно возвращайтесь к своим прямым обязанностям. Помните, что спешка хороша при ловле блох, а у нас в далекой-далекой галактике они не водятся.

Мир клоунов

Вполне естественно, что когда мы вспоминаем мир «Звездных Войн», первое, что приходит в голову после сверкания любимого лазерного меча и огромных кораблей, бороздящих просторы Большого театра, — это вспышки бластеров, взрывы гранат, треск силовых полей дроидов и пафосная музыка. А что у нас наблюдается в игре?

Собственно, все это и наблюдается. За графику отвечает движок Unreal 2, а за физику Karma. Так что реалистическое падение тел, шейдера второй версии, бамп-маппинг и прочие спецэффекты, без которых сейчас немислим ни один серьезный экшен, прилагаются. Правда, ИМХО, смотрится игра немного муляжино — слишком все ярко. Впрочем, сказать, что это мусне, нельзя. Клоуны и должны быть веселыми и яркими, если, конечно, речь не идет об Арлекинах. Что касается звука... то его нужно слышать, причем желательно в наушниках 5.1, только тогда вы получите настоящее

удовольствие от стрельбы, взрывов и, конечно, музыки, без которой «Звездные Войны» вовсе даже и не Войны, а так, войнушки.

В общем, смотрится все это весьма пристойно, хотя, ясное дело, до второй «Халфы» или третьей «Дума» игрушка явно не дотягивает. Зато она показывает отличную производительность на максимальной конфигурации, что порадует владельцев не самых топовых компьютеров.

Состоит игра из трех миссий — сначала носимся по Геонозису, потом попадаем на борт космического корабля, а с него прямиком в самое пекло — джунгли Кашика. Много? Не очень. Все это счастье спокойно проходится часов за десять. Естественно, на нормале. Собственно, если уж говорить о минусах, то это, пожалуй, самый жирный. Только все началось, только мы разыгрались, только вошли в раж... И нате вам, наше с кепочкой, все закончилось. Причем закончилось не жирной точкой, а жиденьким многоточием — типа, продолжение следует. Обидно, да.

Аркада клоунов

Но давайте вернемся к нашим баранам — в смысле, клоунам элитного подразделения «Дельта». Как и положено клоунам, особым интеллектом они не блещут, хотя их противники, пожалуй, еще тупее. Впрочем, чего вы хотите от дроидов? Жадные Торговцы опять сэкономили на ПО и поставили им пиратский Виндовс 5003. Возможно, подобное положение дела и испортит бы настоящих тактический экшен, но тут все в полном порядке, ибо LA создала ни много ни мало а тактическую аркаду. Причем, что интересно, степень ее «тактичности» нарастает с каж-

ребущие ручки, заслуживает наивысших похвал. В игре практически нет ненужного оружия. Даже бесполезный в большинстве игр пистолет зачастую приходится пускать в дело. А тот факт, что патроны в нем, в отличие от других видов оружия, не заканчиваются, делает его довольно полезной штуковинкой. Да что там пистолет! Кишка, хитро спрятанный на запястье бронекостюма, и вызываемый в жизни клавишей E, зачастую оказывается эффективнее автомата. Одно-двух ударов хватает для того, чтобы отправить в лучший мир пешотинца сепаратистов. Причем наши союзники, равно как и противники, тоже об этом знают и при случае не пренебрегают рукопашкой. Что и говорить, подобное в 3D-шутерах увидишь не часто. В общем-то, арсенал Republic Commando трудно назвать оригинальным: пистолет, штурмовая винтовка, гранатомет, огнемет, который можно захватить в качестве трофея в бою с мерзкими насекомыми-переростками, шотган, автомат, пулемет (тоже трофейный и крайне убойный), ракетница — вот почти полный перечень. Если чего-то запамятовали — извиняйте. Мы военные училища не заканчивали. Из пробырки — на войну, такова судьба каждого клоуна. В общем и целом должны доложить, что оружие в игре не вызвало нареканий даже самого привередливого клоуна. Все хорошо, все востребовано. Да и недостатка в патронах по большому счету не наблюдается. А что еще нужно клоуну для полного счастья? Разве что стационарную турель мы пулемет. Так и они присутствуют! Причем пренебрегать этими дельцами мы вам не советуем. Особое впечатление на отряд «Дельта» произвел стоящий в ангаре шагающий танк Империи. Может, правда, это был не он, но уж очень похож. Противники, только что грозившие прогнать нашу оборону и превратить клоунов в лужички дымящейся протоплазмы, разлетались в стороны как тряпичные куклы. Эх, почаше бы такое!

Вывод клоунов

Только в раж вошли, а тут уже вывод время писать — прямо как в игре. Ну и ладно, напомним. Дело-то.

Игра получилась. Да, фанаты настоящих тактических экшенов могут кривить носы и обзывать Republic Commando тупой аркадой, но это не совсем правда. Точнее, это далеко не вся правда. Да, аркада. Да, миссрубка. Но с интересными тактическими изысками и находками. Фанаты вселенной SW могут заявлять, что игра к миру далекой-далекой галактики относится только номинально: убрать названия, начало — и ничего не изменится. И это почти правда, особенно если музыку отключить. Причем, как нам кажется, некоторые обзавестелись, воспринявшие игру в штыки, дали бы ей высокую оценку, не будь она Star Wars.

На вкус и цвет тамбовский волк тебе соловей, так что пусть каждый остается при своем мнении — критики при своем, а мы при правильном ☺. Катящийся на инвалидной коляске сюжет. А! имени Дауна, линейность прохождения и куча самоповторов в игре — все меркнет, когда на сцену выходит его величество Геймплей, когда адреналин начинает брызгать из глаз и залипать монитор, когда у мышки отрывается хвостик, а у клавиатуры вылетают кнопки, когда мы играем в Republic Commando. Кстати говоря, разработчики попытались наградить наших подопечных характерами и смешными репликами, превратить бездушные машины для убийства в настоящих клоунов — и это у них почти вышло. Действительно, первый час-другой в них можно поверить, но когда шутки начинают повторяться раз в двадцатый, это уже порядком утомляет. Полно, господа разработчики, у игроков интеллект-то повыше, чем у ваших созданий, да и память получше. Неужели было сложно снабдить каждого не питью стандартными репликами, а питьюдесятью? Думаем, не очень сложно. И уникальные реплики побольше прописать, тогда вообще цены бы нашим героям не было.

Суммируем: игра ни в коем случае не претендует на лавры шедевра, не доросла она, рано ее из пробырки выпустить. Но в общем перед нами добротно склепанный экшен, радующий глаз графикой и спецэффектами, ухом звуком, а спиной мозг геймплеем. А что нам еще надо?

Не знаем, но продолжение «Джеди Княйт» нам бы пошло больше. Все-таки SW — это не только клоуны, это, в первую очередь, рыцари-джедаи. И именно их нам не хватает, именно их мы ждем в первую очередь.



дым пройденным уровнем. Если в начале игры с правильной расстановкой своих соратников и раздацией задач можно особо не заморачиваться — навалились всем колхозом и затоптали, то уже ближе к середине без тактических изысков обойтись будет тяжело. Уж тутте, времени на обдумывание и принятие решений у вас очень мало, ибо геймплей в игре очень динамичный. Именно в такие моменты и понимаешь всю гениальность разработчиков, повесивших кучу команд на одну кнопку. Да, естественно, все, что делают ваши подопечники, жестко заскриптовано и просчитано, но как это все смотрится в утаре боя, вау. Именно так и должно действовать настоящие спецподразделение — быстро, четко и слаженно.

Оружие клоунов

Умение владеть любым оружием, когда-либо произведшимся в далекой-далекой галактике, изначально заложено во всяком убивающем себя клоуне. И не зря! Ибо стрелять, как вы уже могли догадаться, нам придется много и метко. По сути, нам, клоунам, грех жаловаться на арсенал. Нельзя сказать, что Республика разбаловала своих верных командос многообразием средств уничтожения противника, но все, что попадется в наши заг-

Разработчик: Midway Games
Издатель: ZOO Digital Publishing
Жанр: TPS
Системные требования:
✓ минимальные: P 3/Athlon 800 MГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

In a violent world, where deception's free Things I can't control, taking over me

Мы сдались. Враг напал слишком внезапно. Когда мы поняли, что происходит, повсюду уже раздавались взрывы, а улицы были усыпаны искореженными кусками металла и трупами. Но мы все равно сопротивлялись, не зная, что это бесполезно. На их стороне были все козыри — внезапность, численное преимущество; они знали о нас все, а мы даже не знали, кто они. И, наконец, последний туз, который враг прятал в рукаве: их бойцы не чувствовали боли, они шли вперед словно зомби и... мы сдались — небольшая кучка людей, все, кто остался...

...Запомните этот день — день, когда вы попали в «Движение» (Movement). С этого дня вы должны знать и помнить только об одном, о «Движении». Сила — это «Движение». Мотивство — это «Движение». Власть — это «Движение». Ваша жизнь — это «Движение». Теперь вы рекруты, если «Движение» прикажет служить — вы будете служить, если «Движение» скажет умереть — вы умрете... Добро пожаловать в «Движение». Я — Генерал.

Охранник неосторожно повернулся ко мне боком и продемонстрировал кобур с пистолетом. Решив, что лучшего случая не подвернется, я выхватила у него оружие и всадила в него две пули. Такое наглое нападение могло увенчаться успехом, и мой товарищ уже потянулся за валяющимся на полу автоматом, как вдруг что-то подняло нас обоих в воздух. Перед нами стоял человек в военной форме и... кажется, я его где-то видел — знакомые черты лица и эта ухмылка... Мне нужно вспомнить... резкая боль пронизывает мозг...

Генерал переводил дуло пистолета с одного рекрута на другого, словно не мог решить, кого убить первым. «Служить или умереть?» — несколько секунд размышлений закончились выстрелом. «А этого», — произнес генерал, указывая на оставшегося в живых рекрута, — в камеру».

То, что держало нас в воздухе, с силой ударило меня об пол, перед глазами все поплыло. Меня куда-то тащили, я почти потерял сознание, но появился этот голос. «Ник, ты наконец-то здесь». Я пытался понять, откуда он. Но что за черт... этот голос звучал только в моей голове.

Did they try to take my identity? So what the hell have they done to me?

На консолях Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy появились еще в начале лета. Не знаю, как к игре отнеслись игроки, но критикана она явно пришлась по душе. Я, конечно, могу сейчас перечислить все награды и хвалебные фразы, но не буду. Вспомню только надписи на коробке с игрой: «Награда за лучшую игровую механику 2004 от Gamespot». Весьма неплохо,

правда? И вот спустя семь месяцев одна из наиболее интересных игр прошедшего года добралась до ПК. Вот только с издателем у разработчиков не сложилось. Точнее, сложилось, и даже с двумя — только «Новый Диск», как и обещал, выпустил игру в указанный срок, а вот ZOO Digital Publishing с выпуском задержался, и на Западе игра до сих пор не поступила в продажу.

Но хватит вступлений, пора хвалить игру, а поругать мы всегда успеем. Начнем, пожалуй, как всегда с сюжета. Действие разворачивается в недалеком будущем. Элитному пси-агенту Никку Скрайеру стирают память, чтобы он мог внедриться в террористическую организацию «Движение». И вот когда Ник пребывает в уверенности, что он просто один из солдат антитеррористического отряда, его захватывает это самое «Движение». Дальше действие разворачивается, как в хорошем фильме. Двойные агенты, предательства, старые друзья, переметнувшиеся на сторону врага. Планы по захвату мира, тайные организации, правительственные секреты. Пси-способности и, конечно, память, которую надо восстановить, попутно спасая мир и самого себя. Хотя звучит это все банально, скучать вам не придется. Сюжет интересный и захватывающий: открывая что-то новое, он рождает еще больше загадок и недосказанностей.

I will take your thoughts away And I'll ignite your fear today

Началу игра вам покажется стандартным TPS'ом, ничем не отличающимся от соседей по жанру, в котором присутствие стелса уже стало традицией, на что одним лишь своим присутствием намекает первое оружие — пистолет с гуашителем. При этом на пропорциональное количество стелса больше всего влияет выбранная вами сложность игры, т.е. чем выше сложность, тем больше стелса и тем меньше места в ваших карманах. Действительно стандарт — побегали, постреляли, попинали противников, позаморачивались с открыванием дверей... Вроде бы нет ничего особо нового и интересного. Но только я захотел отнести игру к серой массе, как у нашего протеже случился приступ... и он вместе с нами погрузился в воспоминания. Уж я не знаю, что побуждает сценаристов снова и снова использовать сюжетный ход с потерей памяти. Возможно, они хотят нам показать, что герой крут не только в охваченный игрой отрезок времени, он и раньше был сорви-головой. А может они, надеясь на удачные продажи, хотят после кучи дополнений сделать привел, над сюжетом которого пока не задумывались, но решили перестраховаться... Ладно, не будем упрекать сценаристов за некоторую штампованность сюжета, ведь с каждой волной воспоминаний и с каждой вновьприобретенной способностью героя играть



становится намного интереснее. Воспоминания — это ничто иное, как обычные тренировки, они появляются по ходу игры и даны нам разработчиками для изучения новых пси-способностей.

Первая из этих способностей — *Telekinesis*, в действии она немного напоминает халфлайфовскую пушку-хваталку и позволяет нам силой мысли перемещать небольшие предметы. При этом ее можно использовать как в мирных целях — например, для игры в «тетрис» (складировать ящики и бочки) с целью преодоления высоких, ранее недоступных препятствий, и для притягивания аптечек и патронов, до которых вы не можете дотянуться, так и в военных. Телекинез позволяет нам швырять в противников все те же ящички, вазы, осколки стен и коробок, бочки и баллоны со взрывоопасными веществами. Да чего уж скрывать, придется даже церковным колоколом поорудовать. К тому же можно бросать противников в их товарищей, бить их об стены и скидывать в пропасти, отбрасывать обратно гранаты, которые постоянно швыряют в вас вражеские солдаты. А можно просто поднять одного из них, перенести поближе к себе и расстрелять в подвешенном состоянии. С помощью этой способности можно и самому полетать — достаточно залезть на ящик, который вы собираетесь поднять. Благодаря телекинезу я впервые в жизни полюбил уровни с узкими коридорами. Так приятно схватить противника и бить об стены, а на них еще и кровавые следы остаются. Но это, конечно, на любителя ☺



Затем наш герой вспоминает способность под названием *Remote Viewing*. Она отделяет от тела нашего героя его разум, и позволяет ему свободные прогулки. Также важная способность, особенно на высоких уровнях сложности. Она дает возможность незаметно обследовать территорию, тут главное — хорошо спрячь свое тело. Жаль только, что далеко в этом состоянии не уйдешь, да и управление при такой прогулке оставляет желать лучшего. Честно говоря, я не понимаю, почему астральное тело движется быстрее и почему это нельзя проходить через стены и закрытые двери. Но поскольку я ничего не смыслю в астральной магии, то не буду называть эту особенность недостатком.

Mind Control (управление разумом) тоже очень нужная способность. Например, если вы увидели издали группу противников, то сразу же прячьтесь за чем-нибудь и наводите прицел на одного из врагов. После нажатия нужной клавиши управление переключается на выбранную вами личность, при этом окружающие не догадываются о подмене. Затем можно открыть нужную дверь или просто поблизить противников, а потом и самому прыгнуть в пропасть или выстрелить в рядом стоящую бочку.

Pyrokinesis напоминает фэйербол. Это единственная способность, применение которой непосредственно и мгновенно наносит урон. Хороша против бронированных противников, на которых не действуют другие способности.

Aura View — при запуске этой способности экран преобразуется, и мы можем увидеть то, что раньше не могли, будь то призраки или код от одного из компьютеров, написанных невидимыми чернилами, или трещина в стене, на месте которой можно легко пробить дыру (на последних уровнях на стенах выпадают очень интересные надписи).

При действовании всех вышеописанных способностей расходуется запас пси-энергии (аналог маны), который можно пополнить с помощью флакончиков со странной голубоватой субстанцией, обильно разбросанных по всем уровням. Но если запас энергии закончился и флаконов больше нет, тогда спасает только последняя пси-способность под названием *Mind Drain*. С ее помощью мы можем высасывать эту ценную энергию из мозга вражеских солдат. Если вам удастся незамеченным прокрасться к противнику и вблизи задействовать эту способность, тогда синяя полоска пополнится быстрее всего. Но если не выйдет, не расстраивайтесь, ведь энергию можно пополнять — хоть и не так продуктивно — с помощью трупов. Конечно, если вы им не отстрелили голову (да-да, игра не боится показать оторванные конечности и обилие крови). На этой веселой ноте и заканчивается перечень пси-способностей нашего персонажа.

This life for me changes every day I will stand up tall, I won't be betrayed

Вспоминать было трудно, но необходимо. Но еще труднее было доверять. Как можно довериться кому-то, если ты не можешь понять, кто такой ты сам. Каждая попытка понять погрузила в глубины своего собственного мозга, бедрила воспоминания, которые отзывались всплесками боли. Через некоторое время боль утихла и уходила, оставляя на своем месте небольшие фрагменты. Они, словно кусочки мозаики, складывались в картины, лица, чувства, впечатления. Иногда медленно, словно сопротивляясь, в мозгу всплывали лишь звуки и обрывки фраз, а иногда — целые события или разговоры. И главное, я становился сильнее. С каждым фрагментом, с каждым всплеском боли и чувствовал, как прибывает сила. Чувствовал, как она течет по моим жилам, чувствовал, как могу разгибаться без оружия, убивать, опустив руки, всплески инерции гасить все на своем пути. Уничтожать разумом. Сначала это пугало, но сила не казалась чужой. Пользоваться ей было необычно, но я очень быстро научился... нет, даже не научился, а освоился, словно мне вернули часть меня самого. Учился контролировать. Вспоминал, как управлять. Вспоминал то, чему меня учили на Майнгейте много лет назад...

И узнавала цели «Движения», но больше меня поражали не цели, а методы. Если твой друг попал в «Движение», забудь о нем. Отныне он тебя не узнает, ведь он больше не человек, он «Мясная Кулка» (*Meat Puppet*). Кулки бывают разные, одних делают из пленных солдат за несколько секунд промыванием мозгов, других тренируют и оснащают последней броней и оружием. Но смысл от этого не меняется — все они полностью подчинены «Движению» и никогда больше не будут людьми.

Правда, в руках Генерала оказалось еще более страшное оружие, чем отряды зомби. Это были псионники. Разные люди, с разными целями и разными судьбами. Родило их одно — сила. Она выделяла их в толпе и давила на них культирой. Например, Баррет был одним из агентов Майнгейта, жажда власти и денег застали его глаз, тем самым освободив его больше силы. Он владел телекинезом до такой степени, что мог без труда подбросить поезд. Ему хотелось править миром, и Генерал пообещал, что так и случится. А Николаас? Мы работали плечом к плечу, мы были лучшими агентами Майнгейта, мы были друзьями... Он мог заглянуть по ту сторону, но видеть то, что недоступно нам. Но каждый раз он задерживался там все дольше и дольше, а после закрытия проекта присоединился к Генералу. Вскоре тело Николааса стало саморазрушаться, жизнь в нем поддерживалась только благодаря современным технологиям, сила пыталась вырваться из него. Он ненавидел проект, винил руководство и правительство во всем, в чем только можно. «Мангешт использовал нас, как подопыт-

ных крыс, рождал полчища нежизнеспособных пси-мутантов, а потом изучал их, забирался внутрь их мозгов. А когда интерес к проекту пропал, просто выкинул своих детей, как надоевшие игрушки». Можете, и так. Можете, Николай говорить правду. Если бы я востроил его с самого начала, то, наверное, поверил бы, но не сейчас. Слишком поздно, я слишком много вспомнил. Да, проект использовал нас, брал и менял в нас все, что считал нужным, но разве мы сопротивлялись? Мы не были такими, как все. Пси-способности есть у каждого человека, но у некоторых они выражены ярче, и если их развивать, то результаты могут быть поистине впечатляющими. Возможно, даже не зная об этом, мы хотели освободить свою силу, дать волю своему разуму. Но не каждый может контролировать мощь, которая заложена в нем природой. Страх или отчаяние сильного психоника может разрушить город. Мей Лу, одна из агентов «Движения», создавая иллюзии и погружаясь в воспоминания других людей, постепенно запуталась и потеряла грань между реальностью и фантазией. Грань, перед которой оказывался каждый из нас, но ее нельзя увидеть, ее замечаешь, только переступив...

**If you play with fire, I'll control the flame
I'll do anything to make you believe**

Не одними пси-способностями жив наш герой. Он умеет приседать и прижиматься к стенам, а еще он неплохо стреляет из разнообразного оружия (при этом не столько разнообразного, сколько стреляет ☺). Вообще разработчики из «Мидвей» решили брать нас не количеством, а качеством, так что не стоит удивляться малому числу способностей и видов оружия. Ведь не это главное — вспомнить хотя бы Splinter Cell, там вообще два «ствола» было, что не помешало игре завоевать геймерскую симпатию. Итак, мы можем носить с собой всего две единицы оружия — пистолет и одно ружье из тяжелого арсенала. Последних всего четыре штуки: Assault Rifle, Shotgun, Machine Gun, Sniper Rifle. Прискорбно то, что у противника арсенал несколько шире, чем у нас: они могут использовать гранаты и ракетницы, а мы — нет.

Помашать руками — это в любых обстоятельствах благородное дело... благородное, но небезопасное. Да, в «Пси-Опсе» есть такая возможность, но лучше отдать предпочтение другим способам ведения боя, так как на эту часть геймплея разработчики упора не делали, да и никакие комбинации тут не предусмотрены. Пускать в ход кулаки надо только в случае крайней необходимости — например, когда патроны и энергию исчерпаете или же для тихого обезвреживания противников.

Противники, как и оружие, не отличаются разнообразием — парочка разновидностей спецназовцев, бронированные воины, рабы, ученые, призраки. Зато они тоже имеют весьма различные качественные характеристики, такие как правдивый слух и зрение. Видим противника, который стоит у нас на пути воле сигнализации, и вроде бы мимо него пробраться незамеченным не получится. Заходим за угол, беим ногой ящик и прячемся, солдат прибегает на шум, а мы его сзади бах... и на одного противника стало меньше.

Также в игре существуют боссы, обычно встречающиеся в конце уровней. Как правило, они обладают каким-то одним видом пси-способностей, на котором сосредотачивали свои тренировки. И они в этом виде способностей намного сильнее нас, так что для уничтожения этих психоников придется всерьез пошевелить серым веществом и подыскать нужную способность для решения поставленной задачи (зачастую это телекинез). Кроме прочего, все боссы — это очень колоритные персонажи со своими целями и убеждениями, со своей историей.

Как ни странно, в «Пси-Опсе» помимо эшнена присутствуют и загадки, для решения которых приходится обращаться к пси-способностям. Например, для открытия одной из дверей надо за пять секунд нажать две кнопки, находящиеся на очень большом расстоянии — ясное дело, что выполнить такую задачу не под силу даже супермену... зато под силу психонику (прекращаю спойлер). Надо будет поискать

трещины в стенах, коды, написанные невидимыми чернилами, попераставлять пирамидки, пожимать на разные кнопки и т.д.

With my mind

Как всегда, придется упомянуть о графике. По большому счету — обычная консольная графика: местами бедные текстуры, зато сочные спецэффекты и великолепная анимация. Очень достойно. Великолепные пейзажи, напоминающие уровни. Технологические недостатки консолей разработчики компенсировали своим талантом. Множество красивых и великолепно срежиссированных роликов.

Про физику, думаю, говорить не стоит. Если вы до сих пор считаете HL2 идеальным примером использования движка havok, то посмотрите хотя бы сражение с Барретом. Вот как надо использовать физику — на всю катушку! И не забывайте, что Psi Ops вышел задолго до «Халфья».



Если кратко оценить звуковую часть, то все на твердую «пятерку». Отличная озвучка, замечательная музыка. Заглавная песня саундтрека написана и исполнена группой Cold, текст вы можете прочитать в заголовках. Песня уже давно в playlist'е и останется там надолго. А единственным недостатком игры можно считать обилие глюков, но поскольку лично мы они почти не встречались, то и жаловаться особо не на что.

Вывод

Перед нами действительно одна из интереснейших игр прошедшего года. Увлекательный и разнообразный геймплей, легкая подпороченный глаголами, — но разве это так уж важно? Не часто выходят такие игры, и их нельзя пропускать. Бердник прост: играть, не отрываясь, и надеяться на продолжение.

**I will take your thoughts away
And I'll ignite your fear today
Well I can take you far away
With my mind**

Разум — вот настоящая сила. Это власть. Контроль над этой силой открывает потрясающие возможности, он дает способность изменять себя и других, изменить весь мир.

Психоник, словно скульптор, может лепить из мира все, что захочет. В его руках судьбы целых стран и народов, всей планеты. Но разве может это выдержать человек?

Памятя наконец вернулась. Головоломка из миллиона кусочков сложилась в единое целое. Враги открыли свои лица, друзья тоже, все становится на свои места. Генерал остановлен. Цель достигнута? Почти... Туман в сознании рассеялся... Мы должны бежать. Я... я вспомнил все...

SebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net

SONALYSTS
COMBAT SIMULATIONSDANGEROUS
WATERS

Разработчик (респект им): Sonalysts

Издатель: Battlefront.com

Жанр: читай в статье

Системные требования: CPU 550 МГц,
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дашь статью на три полосы!
Вместо эпиграфа (а хот... пусть бу-
дет эпиграф: чем не эпиграф?)

Не, три полосы — наш удел.

Прим. влхх шпатников
Шеф, как бы это ни банально, пишу
вам письмо. Да-да, обычное письмо.
Не удивляйтесь, Шеф.

Я знаю, что вам и так приходило
уже много писем и от агентов, и от кадетов.
Но, Шеф, это письмо — необычное. В нем
содержится секретная информация, прочитать
которую очень и очень сложно. Способы прочте-
ния я предложу вам чуть ниже, если вы их
не знаете. Почему же, спросите вы, я не от-
правил вам письмо по и-мэйлу или не позво-
нил, что намного проще? Вы знаете, Шеф, в
наше жестокое время все очень ненадежно.
Хакеры перехватывают и-мэйлы, а телефон-
ные звонки прослушивает секретная служба
ЦРУ, что означает Целеустремленные Раз-
добыи Украины, а также ГИБДД — Государ-
ственное Бюро Безопасности До-До. Мне-
то, Шеф, ничего, а вы, авось, чем в молодости
и согрешили? Кроме того, на почте у нас
свои люди. Если кто-то из почтовых служа-
щих захочет вскрыть письмо, то... Тут-то мы
его, голубчика, и накроем! От трех до семи
впаять — это уже дело несложное.

Более детальную информацию о проведен-
ной работе читайте в **приложении**.

Для получения тайных сведений читайте со-
ответствующую графу и следуйте инструкциям.

Тайные сведения

Знаете, Шеф, я все-таки перестраховал-
ся. Я написал секретный текст специ-
альной ручкой. Поэтому, чтобы текст
проявился, капните на него йодом.

Шеф, но я перестраховался вдвойне: а вдруг
у вас не окажется йода под рукой? Я просчи-
тал эту возможность, Шеф, и подумал, как не-
лепо это будет выглядеть. Да-да, Шеф, может,
вы думали, что Себастократор какой-то дол-

бак, но это совсем не так! Я написал текст ли-
монным соком. Чтобы он проявился, полейте
его яблочным соком!

«...»
Я решился написать текст и в третий раз,
но чем — не могу сказать. Это особый секрет,
который может привести к инфиркту и прочим
непредвиденным последствиям. Но ни в коем
случае не меняйте текст языком — это не по-
может! Лучше залейте его чаем, и тогда все
проявится.

«...»
Шеф, это очень важные сведения, поэтому
даю вам на всякий случай рецепты:

1) чай: заварка — 1 ложка, сахар — по
вкусу, воды — хоть ведра;

2) яблочный сок: яблоко — много штук;

3) йод: водоросли разные — много штук,
воды — немного; йод, в принципе, можно за-
менить тринитроглюконатом ацетата натрия ди-
оксида (III), но, поверьте, йод сделать проще.

Эти сведения очень важны, так как в них
указывается точное место расположения зако-
панных сокровищ (подчеркнуто) гетьмана По-
луботка на Украине!

Приложения

Дальше, Шеф, следует описание неко-
его проекта под названием **S.C.S. Dan-
gerous Waters** (подчеркнуто). Если
вам не интересно это читать, выкинь-
те письмо в мусорку (зачеркнуто) сожгите
(зачеркнуто) утопите в унитазе (зачеркну-
то)... то просто не читайте, Шеф.

Итак, «С.Д.С. Опасные Воды» (дослов-
ный перевод, Шеф) — это симулятор. Чего
именно — сказать сложно. Тут тебе и подвод-
ные лодки, и военные корабли, и самолеты, и
вертолеты. На коробке с игрой пишут: «Симу-
лятор военно-морской техники». Видов этой
техники десять штук, среди них китайские, рус-
ские и американские модели — названия при-
водить не буду, не думаю, что они вам что-то
скажут. Вашему вниманию предлагаются две
компании с самыми что ни на есть разными

миссионными заданиями — конвой там, най-
ти и уничтожить и прочее; еще десяток-второй
заданий, созданных разработчиками; также мож-
но поиграть в «быструю игру» — я вас, Шеф,
считаю нормальным человеком, и поэтому объ-
яснить, что такое «быстрая миссия», не буду.
Кроме того, к игре прилагается мощный редак-
тор, который позволяет создавать задания на
любой вкус; в чем-в чем, а вот в его мощнос-
ти можете быть уверены на все 100%. Боль-
шинство миссий все-таки подразумевает ис-
пользование кораблей/подлодок, но никак не
авиамоделей. А перед загрузкой задания мож-
но покопаться в настройках — выбрать ору-
жие, виды снарядов и прочее (что детально
описано там же, на месте).

Управление веревными вам железзяками про-
исходит в основном в двух режимах: на гло-
бальной карте и в реальтйме, где пред вами
предстает ваш прорисованный красавец во всей
своей... во всем своем виде от третьего лица.
Ho! Не думайте, Шеф, что «С.Д.С. Опасные
Воды» — такой себе аркадный симулятор, ка-
ких много: знай себе, положи руку на знако-
мое WASD, пали по врагам из орудий. Нет,
Шеф, здесь все намного сложнее. Я могу с
твердой уверенностью заявить, что данная игра
— симулятор нового поколения. По край-
ней мере, аналогов я пока не видел (и не уви-
жу в ближайшее время — даю гарантию). На
глобальной карте (равно как и в реальтйме)
прокадывание курса производится разными
командами — например, «руль на пять граду-
сов влево», «руль полностью влево» и други-
ми. Скорости все, связанное со стрельбой; при-
ем радиосообщений, словом, ВСЕ делается с
помощью команд, а их, признаюсь, немало (нес-
колько десятков).

Прилагаю, Шеф, к письму сигнал, послан-
ный радистом (наши хакеры перехватили его —
видите, не все хакеры плохие, плохие — толь-
ко «не наши», но не мне вам рассказывать,
Шеф). А, мне тут говорят, что это послание,
спрятанное в бутылку, было выловлено рыба-
ками; сигнал — это из другой оперы.



Мама! Надеюсь, к тебе попадет это послание. Вот я и оказался на подводной лодке — это была моя мечта с детства, ты знаешь. Но, мам, тут же столько всего! Управление ракетами, снарядами, курс, радар, радиосигналы — и еще штук шесть или семь мне неизвестных! Представь себе, мама, сколько здесь всяких кнопочек. Глаза разбегаются, и даже не знаешь, что нажать. Некоторые... Нет, не буду, мама, тебе врать... Да почти все названия были для меня в новинку. Признаюсь, мама, это очень продвинутая подлодка. Надеюсь, я выживу. Сейчас мы засели на радаре вражеский корабль. Да перебу-дет со мной Бог! Передавай привет Лоське. Целую.

Хочу сказать, Шеф, все написанное выше — чистойшей правды. Действительно можно переключаться (не только в подлодке, а также в бой-кораблях и летательных аппаратах) между разными окнами, каж-дое из которых открывает уйму возможностей настройки. Господи, Шеф, нигде такого разнообразия не встречалось! Даже мельчайшие детали учте-ны... Я, Шеф, признаюсь честно, во всем этом полностью не разоб-раюсь — простите уж грешного. Причины этого недоразумения я по-ясню ниже.

Кроме одиночных режимов, в игре есть сетевая игра, протестировать которую у меня, Шеф, к сожалению, не было времени и возможности. Но, по отзывам, она негложет и открывает перед игроком новые горизон-ты и перспективы ведения боевых действий на водных просторах.

Шеф, еще я поразились одной вещи: в игре есть полноценная энцик-лопедия по боевым машинам — сотни средств разрушения из десятков разных стран описаны подробно, с приложенными фотографией и 3D-моделью, выполненной к движке игры. Только лишь за это стоит про-иннуться уважением к разработчикам — энциклопедия действительно стала им многих усилий и времени.

Касательно графического оформления, Шеф, могу сказать, что оно на уровне. Равно как и звуковое. Но если часто говорить, что графика не главное — то ЗАДЕСЯ оно точно на одном из последних мест. Ведь с имеющимися возможностями по управлению кораблем на графику не-чего советовать. Между прочим, Шеф, система настройки оной выпол-нена удобно — слева указывается количество FPS, и со сменой на-строек оно тоже соответственно меняется, так что каждый может подстро-ить графику «под себя», одновременно ориентируясь на FPS и наблю-дая, как будет выглядеть картинка. Справа как раз расположено окош-ко с уменьшенным изображением игрового мира и корабля. Нехитро-то как, и одновременно удобно — все они смогли просчитать, эти раз-работчики!

Музыка отсутствует напрочь — но это же САМЫЙ РЕАЛИС-ТИЧНЫЙ симулятор военно-морских сил, это, Шеф, надеюсь, вам уже стало известно?

Теперь же, Шеф, излагаю свои объяснения по поводу того, почему я не смог разобраться во всех тонкостях игры. Если вы сейчас стоите, Шеф, лучше присядьте, а если сидите — прилягте. Привяжите свою нижнюю челюсть к остальному черепу, ибо вас ждет ШОК. 500. Пять-сот. 5×100. 50×10. Ничего не говорит пока, правда? ПЯТЬ СОТЕН СТРАНИЦ. ЧЕРТ ВОЗЬМИ, РУКОВОДСТВА (МАНУАЛА) В ЭЛЕКТРОННОМ ФОРМАТЕ! Прозвоняйте, Шеф. Придите в себя и посмотрите на эти цифры еще раз: пятьсот. 500. Да это же на-стоящий роман! К сожалению, на английском языке. И понять-то, в принципе, можно было бы, но ведь термины разные и текст очень близ-кий к техническому. Тут, Шеф, надо бы поставить тринадцать груст-ных смайлов, но, Шеф, никак. Это же официальное письмо.

Так что подведу итог: эта игра, S.C.S. Dangerous Waters, по-моему, уникальна. Такого симулятора давненько не выходило (если он выходил вообще). Многие, к сожалению (среди них и я, Шеф), не смогут по-лучить удовольствия из-за сложностей в освоении, нетерпения и нех-ватки времени. Многие — из-за несовершенного (среди них и я, Шеф) знания английского языка, которое необходимо, чтобы понять те пять сотен страниц мануала. Хотя... Может, игру и локализует кто-нибудь из наших издателей, но, знаете ли, Шеф... «Потеряй надежду, всяк сюда входящий»... Кто возьмется за такое? Вот и я говорю, что ник-то. Конечно, своих фанов игра найдет. Я могу даже сказать так: иг-ра — хит. Но хит, к несчастью, для слишком узкого круга потреби-телей, которые смогут ее понять. Я не смог, Шеф, простите. Пусть я не выдержал испытания. Мне все равно. Печально, что таких игр выхо-дит мало в наше время, подверженное «золотой лихорадке». Печально, что таких действительно качественных игр...

Вы можете спросить, Шеф, почему я не расписал вам игру поде-тальной, раз она такая уникальная и хитовая, как я тут расписуюсь. Я отвечу, только ответьте и вы, Шеф, на несколько вопросов: что зна-чит капля по сравнению с морем? Что значит плюс-минус одна стра-ница, если нужно питьсок с миском, чтобы расписать все нюансы «Опасных вод»? Тем более, рекомендовать игру всем я не буду. Не стоит. Хотя и один диск. Хотя и... Тот, кто в этом разби-



рается, тот уже все понял. И пошел за диском. А остальным, Шеф, будет лучше взять что-нибудь полегче. Поаркадий. Нет-нет, я вовсе не хочу доказать свое превосходство или что-то в этом роде — мол, «я понял, а вы все просто нитяножны». Нет. Я же сам писал, что не во всем разобрались. Просто эта игра — не для масс. А жаль.

Снимаю шляпу перед разработчиками. Таких осталось мало. И по-этому жаль еще больше.

Все, Шеф, надеюсь, вы смогли расшифровать секретную инфор-мацию. На этой оптимистической (зачеркнуто) ...нет, да какая же она оптимистическая? В общем, Шеф, желаю вам удачи, но еще большие удачи желаю парням из **Sonartists**.



P.S. В чем-то парадоксален — и в этом он весь, Себастьян Кра-тор! Если же вы бросились искать йод, яблоки или чай и зашли всем этим данный номер — ах, не зьяя же быть таким доверчивым!

Так что бегом за новым журналом!

P.P.S. Шеф, провокация удалась! Подсчитывайте еще пять тысяч тиража! Наплыв покупателей coming soon.

Kirov

NANOSAUR II HATCHLING

Разработчик: Ideas From the Deep
Издатель: Pangea Software
Жанр: arcade
Системные требования: CPU 900 МГц,
128 Мб ОЗУ, 220 Мб свободного места на
диске, 16 Мб видео, DirectX 8

О том, что жанр аркады — это загнивающая и тупиковая ветвь игровой эволюции, слышали, наверное, все. А вот о том, почему это так, знают, пожалуй, лишь немногие избранные. И если вы не принадлежите к их числу, прочтите нижеследующий опус, дабы обогатить свои познания и понять наконец, что игры, подобные *Nanosaur 2*, как раз и позанят доброе имя аркады.

Что нанозавру хорошо, то человеку смерть...

На дворе стояла теплая весна 4122 года.... хотя вполне возможно, что это было лето или зима. Впрочем, особой роли в моем рассказе этот факт не играет. Как это ни печально, человечество до обещанного светлого будущего и бесплатной раздачи материальных благ каждому по потребностям так и не дожило, и в 42-м веке от Р.Х. уступило место венца эволюции уже имеющим опыт в этом деле динозаврам. Откуда динозавры? Из лесу, вестимо, то есть, простите, из пробирки. Достигнув к 42-му столетию небывалого научного потенциала, люди так и не смогли найти своим знаниям лучшего применения, чем оживление древних пресмыкающихся. На этом роль, отведенная в этой игре человечеству, благополучно завершилась, и последний *Homo sapiens* пал жертвой страшной эпидемии. Ну а динозавры, с легкой руки добрых человеческих ученых обретшие разум и приставку «нано» перед именем, не долго думая, построили на обломках царства человека свою собственную цивилизацию.

И жить бы им после этого долго и счастливо, если бы не близкородственное скрещивание ака инбридинг, ведущий к оскудению генофонда и прочим подобным гадостям. А все из-за того, что поголовье нанозавров оказалось слишком маленьким для полноценного воспроизводства себе подобных и, чтобы хоть как-то справиться с этой проблемой, беднягам пришлось отправить в глубокое прошлое секретного агента, в непосредственные обязанности которого входила насильственная конфискация яиц древних динозавров с целью обогащения генофонда.

Именно этим благим делом нам и приходилось заниматься в первой части игры, но, как ни прискорбно, наши усилы пошли

насмарку. Группа злобных нанозавров-повстанцев бессовестно выкрала с таким трудом добытые яйца и спрячала их на одной безымянной планете, планируя вырастить из яиц безжалостных воинов-маньяков и с их помощью захватить власть на Земле. Ну, а нам в ответ на это безобразие придется, естественно, безжалостно уничтожать повстанцев и собственными усилиями возвращать украденные яйца в добрые руки, то бишь лапы почти законных владельцев. Тут сюжет *Nanosaur 2* заканчивается и начинается собственно игра.

Казнить нельзя, но нужно...

На этот раз в наши чуткие, хотя и мозолистые от мыши с клавиатурой руки попадает небольшой птеродактиль, в стандартной комплектации оборудованный джетпаком заводской сборки и вооруженный самыми современными средствами для уничтожения себе подобных. Главная цель, как уже писалось выше, — вернуть все украденные яйца и больно надавать по лбу вору. И вот, проникнувшись благородной целью и путивскую крокодиальную слезу по бедным нанозаврам, геймер бросается в самую гущу боя, попутно собирая яйца и через открытые в небе порталы отправляя их своим товарищам. Казалось бы, просто. Но злые авторы игры, разработчики из *Ideas From the Deep*, вошли в преступный сговор с повстанцами и решили максимально осложнить геймеру жизнь путем подсовывания будущему спасителю мира свины за свиней.

Успешно пройдя первую локацию, вы попадаете на вторую, и... все ваши наивные надежды по поводу этой игры быстро улетучиваются. Первый большой облом — это оружие. Пролетая на бреющем полете над чужими равнинами, внимательный боец может заметить одною лежачие на земле зеленые фишки. Это боеприпасы. Их, естественно, следует подобрать и обращать против врагов. Ну-ну, подбираем, смотрим... Кошмар! То, что в игре всего пять видов оружия — это победы, а вот то, что понастоящему эффективных среди них только два — это уже беда. Требуя расстрела разработчиков этого убожества с последующим четвертованием! Самонаводящиеся ракеты и какое-то подобие бластера, стреляющее красными зарядами, — это хотя бы убойно и просто в использовании. А вот все остальное... Какне-



то зеленатые гантели, гордо именующиеся Fragment Grenades, ни убойностью, ни особой точностью, увы, не отличаются. Чтобы с их помощью завалять самого захудалого динозаврика, придется немало потопить и истратить большую часть весьма ограниченного боезапаса. Бомбы в игре — это вообще досадное недоразумение. Я так и не смог найти им применения. «Мочить» бомбами мелких и вертких динозавров чрезвычайно неудобно, так как сложно прицелиться, а идея пролететь над условно грозной пушкой и с высоты забросить ее бомбами может прийти в голову, наверное, только оголодевшему камикадзе.

Под стать оружию и враги. Противники в игре навевают столько же воспоминания о киндер-сюрпризе. Ни количеством, ни разнообразием противники удивить нас не в силах, а потому стараются потрясти игрока полнейшим отсутствием ИИ. Боты по карте передвигаются строго в случайном порядке, а при виде нас не спешат проявить агрессию. А на кой черт здесь огромные бронтозавры, не выкаазывающие интереса к вашей скромной персоне, может сразу догадаться, наверное, только человек, хорошо знакомый с теорией вероятности. Лишь поиграв некоторое время, я все-таки понял, что, оказывается, если вы совершенно случайно пролетите слишком близко к бронтозавру, он может больно боднуть вас головой. Впрочем, с тем же успехом он может не обратить на вас внимания... Вероятность, блин.

Если вы привыкли, что аркада — это куча врагов и ноль размышлений, милости просим сюда, здесь вас быстро отучат от стереотипного мышления. А заодно навсегда отобьют желание играть в игры подобного рода. Во-первых, в Nanosaur 2 врагов динозавры и пушки давно уничтожены, унылый ландшафт лишен всяких признаков жизни, а вы все продолжаете летать кругами и ломать голову, куда же извращенный разум разработчиков мог запрятать последнее яйцо динозавра? Я не понимаю, это аркада или что? Подобные геймплейные решения под корень рубят все гипотетическое удовольствие, которое можно было бы получить от игры, и вызывают непреодолимое желание, захватив с собой что-то уместное, пойти поучить разработчиков, как надо делать аркады. Слава богу, нам хотя бы не приходится искать зеленый ключ от коричневой двери. Двери без труда открываются при помощи специальных пультов, находящихся в радиусе километра от них. Зато дурацкое пристрастие тамошних диносов прятать яйца в таких местах, куда не каждая зубная щетка достанет, может здорово потрепать вам и без того расшатанные нервы. Причем во время поисков стоит помнить, что земля и нанозавр — понятия, увы, не совместимые. В пылу боя, когда враги так и норовят откусить вашему подопечному что-нибудь жизненно важное, бывае очень грустно наблюдать смерть птерозавра, из-за вашей же нерасторопности прорывшего брюхом глубокую траншею в гумусе. Ну, а на второе место по надоедливости может смело претендовать местная растительность. Она, несмотря на убогий внешний вид, способна наносить вашему подопечному нехилые увечья, которые под силу не каждой стационарной пушке. Пролетая через жиденькие веточки дистрофического кустика, растущего на склоне ближайшего графически убогого холма, вы можете запросто лишиться половины хитов. Ну, а на столкновение со стволом дерева нанозавр реагирует всегда одинаково — взрывается и разлетается по окрестным просторам множеством однообразных темно-красных звезд.

Впрочем, все эти мелочи блекнут перед главным недостатком Nanosaur 2. Вы можете не поверить, но факт остается фактом — количество локаций в игре строго ограничено числом 3! Причем разработчики вместо того, чтобы всецели постараться скрыть сей позорный факт, гордо заявляют о нем прямо в Readme.txt! Такая честность заслуживает уважения, но вот сами локация не стоят доброго слова. Учитывая их мизерное количество, логично предполагать, что это будет компенсировано большими размерами уровней. Ничего подобного! Вообще, единственной причиной, почему игра не проходит за 2 часа, — это старая добрая аркадная традиция сохранения только между миссиями.

О графике страшного замолвите слово

Ну, на самом деле не такая уж она и страшная. А учитывая скромный размер игры (110 (!) Мб), можно назвать ее визуальное оформление вполне терпимым. Но после всего, что преподнес мне Nanosaur 2, я этого не скажу. Вредный я! Могу бы сказать пару матерных, но и этого делать не стану. Скажу лучше о редком однообразии оформления локаций. Пара мо-



делек деревьев, кошмарная водичка и прочие прелести в том же роде сводят на нет все достоинства местной графики.

Но что это я все о плохом, да о плохом? Неужели в этой игре нет ничего, что заслуживало бы доброго слова? Как ни странно, есть. Мультиплеер. Я думаю, никто не удивится, что в продукте такого уровня отсутствует сетевая игра. Зато возможность терять Nanosaur 2 вдвоем за одним компьютером в полной мере компенсирует сей сомнительно-скорбный факт. Особо распыляться насчет мультиплеерного режима не буду, скажу только, что он мне понравился на-



ного больше, чем убогий сингл. Несколько режимов игры, среди которых гонка птеродактилей над пересеченной врагами местностью, обыкновенный десмат и даже своеобразный СТГ, где в роли флагов выступают яйца, — все это на фоне убогого сингла выглядит вполне нормально. Подобрер после знакомства с мультиплеером, звук и музыкальное сопровождение я тоже отнесу к плюсам. А вот игру как таковую лучше отнести в мусорное ведро, там ей самое место.

Системные требования: 266 МГц, 2 Мб видео, 16 Мб ОЗУ, модем, Internet Explorer минимум пятой версии
Собственно игра: www.aocha.ru

— Добрый день. Дайте мне воон ту карточку на десять ночей. Да, я вчера приходил. Не ваше дело, уважаемый, куда я дел карточку. Подарил! Други!.. Спасибо.



Спустя еще какое-то время наш герой, избегая в подземд, успе-
вает услышать фразу одной из бабелек, что сидят на лавочке:
— Марушко! А я жби казала, шо де наркАман. По ному ж
видно. У него ж очі красні. Гад такой, набось кАлоЦца бжить...

* * *

Теперь перейдем к особо колоритным нововведениям и обнов-
ленным старым фичам.

Когда я пробрал пару дней в «Арене», до меня начали до-
ходить слухи про лес. Говорили, что там есть сотки и вещи,
но выбраться оттуда нелегко, ибо разбойники поджидают повсюду,
да и сам лес так огромен и загадочен, что заблудиться в нем мо-
жет даже опытный лесник.

Сразу пойти туда не вышло, поскольку для входа в пущу нуж-
но выложить кровных 5 соток. Если учесть, что сунуться в лес го-
лым решится лишь самоубийца, можно прийти к выводу, что поход
будет иметь смысл начиная где-то слева с четвертого.

«Где ж там деньги и шмотки?» — спросите вы. И пользуетесь из
уст моих отведен подобно песне, что в лесу спрятаны сундуки с ден-
гами и вещами, но чтобы их найти, вам понадобятся смелость, тер-
пение и немножечко удачи. А и верно, если хотите что-то найти,
не пользуйтесь логикой. Выбрали направление — и вперед. Если
что — меняем курс и дальше. Как я уже отметил главное — это
терпение и беспринципная жадность до соток.

Ходит в пущу лесную обычно группами, крайне редко — в оди-
ночку. Чем больше человек, тем больше шансов вернуться из леса
цельным. С другой стороны, если учесть, что при групповом походе
деньги и вещи делятся поровну между участниками, стоит при-
задуматься. Лично мне кажется, что оптимум — это четыре. Вчет-
вером и не страшно, и денег достаточно.

Собираюсь пойти в лес, запомните несколько железных правил.
Первое — когда начинается непосредственно поход, стоит за-
крыть остальные окна Интернета, поскольку, случайно отвлечшись,
вы поведете все команду (ход проходит с таймаутом). Второе —
в лес следует идти только когда восстановлен весь запас здоровья.
Третье — желательно не иметь травм и надеть все вещи, кото-
рые у вас есть. Четвертое — держаться тропинки, ибо без нее
выхода из леса вам не видать, как и свои соток. А если уж по-
терялись — не паниковать, а двигаться в одном направлении, ку-
да-нибудь, глядящи, да выведет.

В моей практике было много таких походов. Бывало, за полча-
са уплаченное за вход возвращалось в десятикратном размере, бы-
вало — и четырех часов не хватало для того, чтобы заработать хо-
тя бы десять соток. Повторю, все зависит от вашей жизненной ин-
туиции и удачи.

Но где-то ведь мы такое уже видели! Точно! Идея леса благо-
получно слизана со «Смутных Времен». Только там это называлось
«Лабиринт». А он, в свою очередь, был слизан с «Вшишниками с
«БК», которое, в свою очередь... и т.д. Только вот пара отличий
есть: в лабиринт «СВ» был открыт проход только несколько раз в
сутки и там надо было убить страшного монстра-стражника, не вы-
лаживая при этом за проход ни копейки.

Итак, что же дальше?

Но достижении 6-7 уровня вам явно перестанет хватать денег,
которые выдаются за опыт, и резко начнет хотеться больше-
го. Тут вам как раз и придется выбрать профессию. Какие же
в таком воинственном государстве могут быть профессии? Са-
мые что ни на есть обычные, но тем или иным образом связанные с
войной. Среди старых: наемник, лекарь, уличный торговец, лавоч-
ник, уличный мендла, банкир, организатор турнира. Для того, что-
бы приступить к работе, вам нужна будет лицензия. Ее, как и все
хорошее, нужно купить. Стоимость лицензии наемника, лекаря, улич-
ного торговца и уличного мендлы — 200 соток. Банкира и хозяина
лавки — 500 соток. Организатора турнира — от 1500 соток. Как
вы уже, наверное, догадались, принцип тут прост: чем больше пла-
тишь сначала за лицензию, тем больше потом зарабатываешь. Чем
больше у тебя уровень, тем более уважаемым представителем своей
профессии ты являешься. Как результат, в игре очень много наемни-
ков, торговцев и так далее; поменьше — лавочников и банкиров; сов-

сем мало организаторов турниров. Конечно же, начать придется с
низкопрофессийной работы.

Вот с профессионами абсолютно непонятно, кто у кого и где сли-
зал, но, по-моему, эту тему так слязнили с тех же «Смутных
Времен».

Как неотъемлемый атрибут в «Арене» выступает склонность.
Что-то подобное есть почти во всех аналогичных проектах. Здесь
склонностей четыре: жизни, смерти, нейтральной и хаотической.
С жизнью и смертью все понятно: инь и янь, добро и зло... А вот
с нейтральной и хаотической... Тут все запутаннее будет. У них
вроде бы одно нейтральное начало, но нейтраы «сдвинуты» в
сторону добра, а хаотики — в сторону зла.

Кстати, о бонусах: если у вас склонность жизни, то при удач-
ной блокировке ударов у вас восстанавливается здоровье. Ес-
ли у вас склонность смерти, то ваша жизнь восстанавлива-



ется при удачных ударах. Нейтральная усиливает защиту. Ха-
отическая увеличивает удар.

Наряду с выбором склонности и профессии мы, начиная с пято-
го уровня, имеем возможность выбрать путь. Вот, сам себя поди-
равляю, если вам угодно: класс бойца. Их немного, всего три, зато
все приятны и просты. Стандарт: воин-рыцарь, рейнджер-лучник и
маг-файерболметатель.

Если вы решили стать магом, и у вас есть на руках 200 со-
ток плюс, естественно, пятый левел за плечами, немедленно отпра-
вляйтесь в школу магии. Там за свои сотки вы сможете приобре-
сти магическую книжку, в которую потом можно покупать spells,
тем самым их учувывая. Когда вы станете магом, у вас ак-
тивизируется шкала «мана».

Рыцарскому делу можно научиться в доме бойцов. Стоит это
опять же 200 соток и дает вам определенные умения боя.

С лучниками все аналогично, только обучение проводится в шко-
ле рейнджеров.

«Портирование» данной РС-шногой идеи в браузерную
РПШку стало достаточно весомым фактом для того, чтобы при-
влечь в «Арену» множество геймеров.

Из новых апгрейдов самым значительным может стать переме-
щение между городами.

Всего в «Арене» два города. «Fel» — скажете вы, разболован-
ный двенадцатью «БК»шными. А я все-таки скажу, невзирая на
свою глубочайшую любовь к помпучному «БК» — их тут вполне
хватает, поскольку, в отличие от «комбатса», где нынче города фак-
тически не отличаются, тут это два разных измерения и ездить ту-
да-обратно придется довольно часто.

Ездить же можно на поездах или отправляться прямым ходом
через телепорт. Поезд едет долго, телепорт доставляет мгновенно.
Билет на поезд стоит около 5 соток, а телепорт около 50. В
общем, решайте сами, чем путешествовать. Только помните: на

вокзале самые недорогие билеты расходятся через минуту после того, как появляются в кассах.

Часть третья. Или Советы бывалого

— Дайте мне анимител, Ни не дадите. Что значит «что вы имеете в виду, молодой человек»?! А то я имею в виду, чтоб вы карточку поскорее доставали и давали мне. Спасибо! (Убегая.) Я потом заплачу!

* * *

Итак, если вы уж решили играть и даже зарегистрировались, поспеи дать вам несколько советов.

Пока у нас нет хотя бы дешевой лицензии — а денег с апов всегда катастрофически не хватает, — придется сводить концы с концами и подрабатывать на подсобных работах. Тут все очень схоже с «Территорией» и тамошней системой.

Для начала решите, что вам больше по душе — рубка деревьев в лесу, добыча руды в шахте или ловля рыбы в море. Потом купите лицензию за 50 соток и инструмент за 100. У этого инструмента будет выносливость 100, то есть вы сможете сделать свое грязное дело не менее ста раз. Процесс работы занимает 45 минут. В результате вы получаете некоторую заготовку, за которую можно вынуть 2 сотки. Соответственно, вы возвращаете стоимость инструмента в двукратном размере.



Впрочем, если вдуматься, то на этом этапе несущественно, что выбрать.

Далее можно купить лицензию столяра, металлурга и так далее — чтобы обрабатывать товары, которые указаны выше.

Вот тут уже выбор играет роль, то есть, перед тем, как решиться купить какую-то лицензию, нужно понять, какой товар в ближайшее время не будет дефицитным, и какой товар в данный момент выгоднее всего достать.

В принципе, если получить подобную лицензию, ее можно потом так и оставить, не меняя на основные. Дело ваше.

Как я уже заметил, очень эта фишка на «Терру» смахивает. При чем полностью. Идентично.

И когда вы наконец-то раскачаетесь до достаточно высокого уровня (читай, девятого), можно будет начинать потихоньку доставать из игры рбальную «капусту».

Делается это следующим образом.

Для начала вы должны купить за реал 5000 соток единовременно. То есть, по нашим украинским меркам, выложить пять штук деревняных. Потом сообщить администратору о своей покупке. Он сразу смекает, что к чему, и перешел вам на счет 5500 соток — это означает, что вы «наварили» нехитрую сумму пять сотен. Только вот... Как-то сделано все хитроумно, по-западному: вроде бы и зарабатываешь, а вроде бы... Поди продай 5500 соток. Вот-вот.

ИМХО, на это уйдет как минимум месяц — с желанием-то наших людей вкладывать реальные в игру...

Часть четвертая. Финальная, или Время собирать камни

— Помните меня? Я у вас карточку... одолжил. Вот. Я вам денюг принес. Просто очень надо было... Вы ведь не обижаетесь? Зачем вы руляте в руку табуретку и так мало на меня смотрите?! Аааа!!! (Убегает.)

Как известно, все — и хорошее, и плохое — когда-нибудь заканчивается.

Но иногда игра заканчивается не постепенно, а спонтанно. Когда у вас крадут чара. Так что, на будущее: сайты, которые обещают все на шару и просят ввести логин и пароль вашего чара — ничто иное, как полная лажа. Вводите лог и пас и делаете чару «пока-пока» ручкой. Вот и думайте.

Мойл.ру

Знаете ли вы, детки, по чему судят о раскрученности онлайн проекта и его крутизне? Ага! По рейтингу mail.ru. И что я могу сказать — сейчас из игр данной категории по-прежнему лидирует www.combats.ru, за ним идет непосредственно www.apeha.ru, потом — «Территория» (www.territory.ru) и, конечно же, «Смутные Времена» (www.darkagesworld.com). К чему это вам? А к тому, чтоб вы увидели, как раскручены три проекта, в которых рулят те, кто вкладывает реал, и то, что действительно интересная и аматорская игра, где все добиваются всего только благодаря своим умениям, стоит на последнем месте из-за чисто технической недоработанности.

Выводы

Зная склонность некоторых читателей читать только выводы, хочу подвести итог для тех, кто не читал всю статью.

Итак, «Арена» — это браузерная РПГ с элементами стратегии. В ней введена инновационная система ведения боя, в которой игрок может перемещаться по полю и либо ломать врагу руки-ноги, либо отстреливать, держа дистанцию, либо лупить файерболлами. Главное преимущество таких боев — расовые особенности уступают мест слаженным действиям группы. Команда из сплошных файтеров-великанов не займется сбалансированную группу, где всех по чуть-чуть.

Элементы стратегии проявляются в торговле, работе, лесничество.

Интересный момент — это выбор класса игрока, среди которых рейнджер, воин и маг.

В игре есть пять рас: люди, эльфы, гномы, орки. Каждая — со своими плюсами и минусами. Выбор расы сильно влияет на всю последующую игру.

По общему, достижение определенных успехов в игре объединяются в кланы.

Как и во многих других играх, вы имеете возможность выбирать склонность. Всего их четыре — светлая, темная, законная, хаотичная.

Иногда проводятся клановые турниры, на которых разыгрываются специальные вещи и сотки. Игрок, не вступивший в клан, не поймет всего кайфа сотрудничества команды. Лично для меня это стало главным аспектом.

Неожиданный конец выводов

Глядя на графические преимущества «Арены», можно просто рубить направо, налево и наслаждаться интерфейсом. Но потом повторяется история нынешнего «БК», где за все нужно платить реалом. А не платишь — оказываешься последним. В принципе, сначала может показаться, что игра — как бы так помалочку выразиться... Редкое ОНО. Но это не так.

В принципе, если рассмотреть проблему глубже, то разве разработчики могут каждый день работать на игру, не получая за это ни копейки? Вот и я думаю, что не могут.

На Западе вообще бесплатных онлайн-проектов практически нет. Вспомнить тот же WoW, Lineage II...

И, как вывод, могу сказать: играйте, камрады! Хотя бы попробуйте.

Спасибо.

Издательский дом "Мой компьютер" представляет: Фантастическая Компьютерная Неделя

Генеральный спонсор

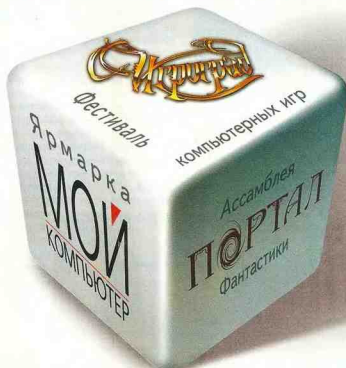


При поддержке



14-17 апреля 2005 года.

ТПП Украины (г.Киев, ул. Большая Житомирская, 33)



www.interportal.info

Фестиваль компьютерных игр "ИГРОГРАД"

Презентация игры «Казак-2»!
Чемпионат по С.Т.А.Л.К.Е.Р.!
Игры от MULTITRADE и 1С.

Генеральный спонсор



ЯРМАРКА

"МОЙ КОМПЬЮТЕР"

500 ПРИЗОВ

для покупателей ПК,
комплектующих и CD.

ЛУЧШИЕ ЦЕНЫ в Киеве!



Ассамблея Фантастики "ПОРТАЛ"

Впервые в Киеве
РОБЕРТ ШЕКЛИ,
АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ.
Кинофантастику НОН-СТОП
представляет

Первый
информационный
партнер



Медиа-партнеры:



шоу-партнер



Baz.Shadowknife@list.ru



Празднование трехлетия

18.03.05 в баре «Овация» состоялось празднование трехлетия лучшего развлекательного проекта Рунета «**Бойцовский Клуб**» (www.combatbats.ru). Организаторами выступили два клуба — *Cossacks of Hell* и *BOR*. Благодаря их инициативе празднование прошло и в Киеве, спонсорами выступили компании «Цейт», Softkey, «Лаборатория Касперского». Данное событие отмечалось более чем в 25-ти городах СНГ, а также на территории Израиля, Финляндии, Испании...

В баре собралось 62 представителя 16-ти разных кланов, а именно: *Cossacks of Hell*, *ABC*, *SteelD*, *Mercenaries*, *Templars*, *FOR*, *Hooligans*, *BOR*, *BlackCompany*, *EFamily*, *Brigada*, *TeutonicOrder*, *PathToNowhere*, *HIM*, *TheLegacy*, *Паладинский Орден*, *Серый...*

Праздник начинался в 19.00, но мне удалось проникнуть в помещение заранее и задать парочку вопросов организаторам.

МИК: Добрый вечер. Можно пару слов о нововведениях в игре?

Shandr (Cossacks of Hell): Дело в том, что администрация игры радуется нас нововведениями чуть ли не ежедневно.

МИК: Косметическое улучшение и оптимизация... А как насчет чего-то глобального?

Shandr (Cossacks of Hell): Глобальные изменения уже давно. Как пример — введение в игру Лабиринта. Он разнообразит игру квестами, которых в ней еще нет.

МИК: Квесты, кроме денег, будут приносить и опыт? Игра начнет выдавать из файтинга в некую смесь экшен-игры, RPG и квеста?

Shandr (Cossacks of Hell): Да. Переговоры по этому поводу идут уже очень давно, вопрос постоянно обсуждается, порой просят квестовые наемники от администрации — но пока это только наемники. Неизвестно, когда они будут реализованы.

МИК: Что вам нравится в «БК»?

Shandr (Cossacks of Hell): Игра хороша тем, что многие вообще забывают про основную идею «Бойцовского Клуба» — ну, там, драться, убивать людей, — а начинают просто жить в этом мире. Зарабатывать деньги, решать жизненные вопросы... То есть заходят в игру ради получения совершенно другого удовольствия.

МИК: Хорошо, а вы не думали осуществить такое нововведение, как перевод денег «БК» в конвертируемые валюты?

Shandr (Cossacks of Hell): Нет, только наоборот. К тому же это запрещено правилами...

МИК: В этом году «БК» получил награду как лучший проект Рунета...

Shandr (Cossacks of Hell): В прошедшем году «БК» стал вторым, первое место заняла, кажется, «Масяня», и многим людям было очень обидно. Все дело в особенностях Интернет-голосования. Но точно я не знаю, поэтому воздержусь от комментариев.

...Тем временем народа становилось все больше. Сразу бросалась в глаза клановая структура сообщества «БК» — люди занимали столы, группируясь по кланам (на каждом бейджик с ником). Еще было заметно, кто регулярно общается в реале, а кто видит друг друга в первый раз. Вечер начался с поздравления и награждения членов Клуба за особые заслуги перед игрой. Сегодня никто не уйдет без подарка! В зале витала атмосфера доброты и дружбы. Девизом вечера стала фраза одного из награжденных: «Лучше играть, чем воевать».

После официальной части настала пора конкурсов. Отмечу два, которые мне особенно понравились.

1. Конкурс на скорость одевания исторического костюма. Два претендента, парень и девушка, должны как можно скорее надеть костюмы соответственно воина и дворянки. Классный конкурс! А ко второму туру люди совсем осмелели и пошли активнее, тогда ведущие внесли некоторое разнообразие — парню предложили надеть женский, а девушке мужской костюм. Это было весело...

2. Баллады на балаалайке. Тут мы узнали, что «БК»шники — не только отчаянные сетевые рубахи, но поэты и романтики. Согласно заданию конкурса нужно было сыграть на балаалайке и спеть для дамы сердца. Вот только у 4-х претендентов оказалось всего одна дама сердца. В качестве особого условия в тексте обязательно должны были присутствовать 4 слова, названных ведущим. «Ромео с балаалайкой» — это потрясающе! И очень интересно было, какие рифмы автор баллады выдал на обязательные слова...

Ближе к концу вечера мне удалось пообщаться с членом Ордена Паладинов АНТ/ХР/ИСТом. Орден — один из самых первых кланов, который очень тесно работает с администрацией игры, при этом выполняет функции внутренней службы безопасности. Что именно это значит — читайте дальше...

МИК: Добрый вечер. Можно коротко о нововведениях в игре?

АНТ/ХР/ИСТ (Орден Паладинов): В скором времени в игре появится новый набор доспехов для персонажей 9-го уровня. Будет также новый квестовый момент (лабиринт и пустыня), а еще — разделение «БК» на три сферы влияния (Светлые, Темные, Нейтралы), увеличение количества комплектов для сбора и одевания.

МИК: Пустыня?

АНТ/ХР/ИСТ (Орден Паладинов): Территория, где игроки смогут встретить монстра, найти или потерять вещь — квестовая зона, как и лабиринт. Также задумано создание мастерских, в которых высокоуровневые персонажи смогут производить доспехи и оружие...

МИК: Черный рынок и генераторы ударов — можно их использовать или запрещено?

АНТ/ХР/ИСТ (Орден Паладинов): Генераторы ударов разрешены и размещаются на сайтах кланов, так как популярность кланов зависит от посещаемости их страничек. Тут идет информационная конкуренция

между кланами, ведь кланы, которые входят в «топ-40», получают специальные плашки и бонусы от администрации в виде редкого и кланового оружия и доспехов. У нас в Ордене существует 4 отдела, которые борются с читерством, прокачкой, продажей персонажей и игровых денег не через дилеров, ведут контроль за рейтингом сайтов. При обнаружении нарушений мы отправляем предупреждение на аккаунт пользователя и уведомляем администрацию. Также проводится политика привлечения новых пользователей через минимизацию требований к машине и количеству графики: мы хотим, чтобы все играли с нами и у нас!

...Вечер подходит к концу — а, может, к очередному перекурку. Я ухожу с мыслью, что бар будет работать, пока последний сетевой рубаха не уйдет домой, чтобы дома опять погрузиться в виртуальный мир «БК».



Разработчик: Lesta Studio

Издатель: «Бука»

Жанр: стратегия/симулятор

Системные требования: согласно интервью —
P 4-2 ГГц, Radeon 9600 или GeForce 3700,
512 Мб ОЗУ

PACIFIC STORM

Сергей ШТЕПА aka Sir red_imp@list.ru

Питерская игровая студия **Lesta** начала свое существование довольно давно. Еще в далеком, если не ошибаюсь, 2003 году она создала глобальную стратегию «Антанта». Визуальное исполнение игры было достаточно неплохим, музыка — вполне аутентичной, геймплей отличался немалым разнообразием, да и вообще — в игре был масштаб, была эпичность. Но уровень продаж «Антанты», к сожалению, оказался низким, да и оценки, на которые расцедились толстые таблонды, были не самыми высокими. На то было две причины. Во-первых, по сути игра напоминала знаменитых «Казарков» и «Завоевание Америки», и массы решили не изменять своим пристрастиям и продолжать оттачивать навыки в любимых играх. Во-вторых, некоторое волнение среди игроков вызвал, скажем так, не слишком удачный баланс, но этот недостаток частенько встречается у молодых игроделов. Имея все задатки для хита, «Антанта», к сожалению, оказалась не слишком успешной.

Но помня, что все еще впереди, **Lesta** продолжила начатый путь и взялась за творение новой, еще более глобальной стратегии, к которой примешала интересный элемент в виде возможности управления боевой техникой, тем самым создав почву для симулятора. Итак, «**Стальные монстры**». Что сулит нам эта игра? Сможет ли **Lesta** оправдать надежды и, учитывая былой опыт, создать шедевральный стратегическо-симуляторный продукт? Вопрос спорный. Для того, чтобы его прояснить, **МИК** решил взять интервью у питерской студии «**Lesta**» и разузнать, что же готовится в недрах этой компании.

Сергей Штепа aka Sir и «**Мой Игровой Компьютер**» (далее — **МИК**): Для начала попрошу вас представиться. Скажите, как вас зовут и какую должность вы занимаете в студии «**Lesta**»?

Сергей Титаренко (далее — С.Т.): Привет. Я — Сергей Титаренко, руководитель проекта «**Стальные монстры**».

МИК: О них и будем говорить. Идея «**Стальных монстров**» действительно интересна и очень необычна. Чего стоит хотя бы игра — смесь стратегии, тактики и симулятора мне встречается впервые. Скажите, что подтолкнуло вас к созданию столь своеобразной игры?

С.Т.: Ну, хотелось сделать что-то действительно оригинальное. Мы считаем, что современный геймер настолько искушен играми, что ему интересны творения постмодернистского плана, vaguely играющие с жанрами и смешивающие их в неповторимый коктейль. Нам интересно было сделать игру, которая не укладывается в общепринятые нормы и поначалу озадачивает человека, собравшегося в нее поиграть. Но потом, когда игрок поймет, какую степень свободы разработчики предоставили ему в проекте, он, несомненно, будет этим очарован: он может играть

в стратегию почти планетарного масштаба, при этом имея возможность «вслиться» в каждый отдельно взятый юнит.

МИК: Скажите, в какой жанр будет больший уклон — в стратегию или симулятор?

С.Т.: Трудно ответить. Наверное, правильнее будет сказать о монструозной реализации всех составляющих. В принципе, каждый из уровней самодосточен, и можно вполне автономно играть в любой из них, если вы пасуете перед тотальным включением во все уровни. Лично мне по реализации все уровни симпатичны. Тому я нахожу подтверждение в словах сторонних наблюдателей: те, кто увидел проект воочию, говорят, что наш симуляторный режим заткнет за пояс многие именитые творения данного жанра по красоте картинки и реализованным фишкам. Хотя сейчас мы сами стремимся к тому, чтобы все эти уровни обрамляли «тактику». Насколько я знаю, подобных военно-морских трехмерных тактических игр еще не было. То, что мы делаем, не имеет аналогий и представляется мне действительно интересным.

МИК: Насчет временной эпохи — почему выбрана именно вторая мировая и последующие годы?

С.Т.: Этот сеттинг мы изучаем очень давно: студия «**Lesta**» известна также своим подразделением, занимающимся видео- и визуальными эффектами для кино, и изначально мы разрабатывали концепт документального фильма по второй мировой войне, который так до сих пор и не реализован в силу многих обстоятельств. Поскольку тема нами была досконально проработана, мы решили, что безрасудно было бы оставить накопленные знания. К тому же, к моменту начала работы над «**Стальными монстрами**» мы только закончили разработку игры «**Антанта**», и наша команда программистов и гейм-дизайнеров думала над подходящей темой для нового проекта.

Поскольку основной замысел нашей новой игры заключался в создании военно-морской стратегии с элементами симулятора, идея творения по второй мировой на Тихом океане органично легла на подготовленную почву. Труды и старания нашего видеотдела не прошли даром: высокотехнологизированные 3D-модели кораблей и самолетов (посмотрите на скриншоты — вам все станет ясно. — *Прим. Sir*), сделанные на этапе подготовки документального фильма, вошли в интроигры (www.steelmonsters.com/video.htm). Трудно представить себе более подходящий исторический фон для идеи «**Стальных монстров**» по масштабности военно-морских сражений, стратегической войне за важные регионы и ресурсы Тихого океана и по тактике ведения войны, которая сформировала современное представление о роли морской авиации.

МИК: Теперь о сути геймплея. Скажите, чем мы будем заниматься во время игрового процесса?



С.Т.: Хороший вопрос. Поскольку игра многоуровневая, на разных ее уровнях мы будем выполнять разноплановые задачи. В режиме кампании после запуска новой игры на экране появляется стратегическая карта, и в вашем распоряжении оказываются силы США или Японии по состоянию на 1 января 1940 г. Ваша задача в этот период — подготовиться к войне.



Ситуация складывается таким образом, что если вы играете на стороне США, то Япония обязательно нападет на вас, но произойдет это не 7 декабря 1941 года, и не обязательно в Перл-Харборе. Можно напасть и самому, но тогда мораль ваших войск будет снижена. А если вы играете за Японию, то окажетесь в отставке, ежели не нападете на США до 31 декабря 1941 года. В период подготовки к войне между Японией и США вы занимаетесь производством нужных вам юнитов, их организацией в виде морских флотов и



авиационных дивизий, мобилизацией и тренировкой моряков, летчиков, инженеров и солдат. Для успешного ведения войны также необходимо развивать военные технологии. Для этого предназначены специальные экраны «метрополия» в интерфейсе стратегической карты. При желании можно не только заказать производство тех или иных кораблей и самолетов, но и самому выбрать «начинку» и вооружение с помощью редактора юнитов.

По мере готовности вы начинаете военные действия. Для этого собранные в группу войска выводятся со своих баз и появляются в виде «фишек» на стратегической карте. Их можно выделить и направить в интересующий вас регион. Для удобства контроля течения игрового времени можно изменять (вспоминая Evil Genius, начинаю понимать, зачем это все-таки нужно. — Прим. Sir). Чтобы сорвать перевозки противника, нужно использовать собственные войска: подводные лодки, флоты или дивизии надводных кораблей, палубную и наземную авиацию.

Но вот наступает момент, когда вы сталкиваетесь с войсками противника. Вы можете лично управлять войсками в сражении или поручить ведение боя компьютеру. В этом случае бой размырывается в «фоновом» режиме, в котором все расчеты происходят автоматически. Разумеется, AI учитывает количество и качество юнитов обеих сторон, а также подготовку и моральный дух воинов, и вместе с тем влияние персонажей на войска. Агрессивность Хелси, стратегический гений Ямамото, недостатки Мак-Артура, осторожность и консерватизм Нагумо — все это может повлиять на исход сражения. Течение и результат боя вы сможете проконтролировать в специальном окошке, всплывающем по клику мыши на фишке боя.

Если вы хотите принять непосредственное участие в бою или вмешаться в его течение, сделать это будет довольно просто. Когда на стратегической карте встречаются две группировки войск противников, вы имеете возможность выбирать — принять участие в бою самостоятельно или дать приказание искусственному интеллекту взять командование на себя. В первом случае вы попадаете на тактический уровень, где подробно воспроизведена часть земной поверхности размером около 50х50 километров. Вы будете руководить боем, выделяя отдельные юниты или целые их формации (что гораздо удобнее и эффективнее) и указывая им задачу. AI, в свою очередь, будет имитировать реальные подразделения, построенные по иерархическому принципу, а также вести себя очень «человечно»: допускать ошибки, колебаться при принятии решения, героизмовать и т.д., в зависимости от персонажей-командиров.

Если вы хотите не только руководить боем, но и принять в нем участие, то можно «вселиться» в самолет, то есть перейти в режим симулятора. Вы можете оказаться на месте пилота истребителя или перехватчика, бомбардировщика или его воздушного стрелка, торпедоносца или ударного самолета. Вы будете управлять легендарными истребителями «зеро» и «хорсар», бомбардировщиками «бетти» и «суперфортерес». Ваши действия могут создать перелом в развитии боя и привести к победе или поражению.

МИК: Для прямого управления летающими средствами, как я понимаю, желательно овладеть джойстиком?

С.Т.: Вовсе нет — самолеты в «Монстр» прекрасно управляются с помощью мыши и клавиатуры в отличие от многих других симуляторов.

МИК: А теперь о тонкостях. Как будут захватываться области, каким образом игрок будет развивать базы, какие преимущества сулят развитые сооружения в определенной местности, каким будет влияние ландшафта и насколько большой простор ждет любителей тактики?

С.Т.: Стратегическая карта поделена на регионы. Те из них, где есть суша, характеризуются запасами полезных ископаемых и денежным доходом. Кроме того, они стратегически важны не только своими ресурсами. В них же можно построить или совершенствовать военную базу, которая является средоточием средств обороны, а также выполняет роль места базирования флота, авиации и ремонтной базы. На военной базе можно построить большое количество различных сооружений: порт, аэродром, радары, зенитные и береговые орудия и т.п. Воздвигнутые сооружения напрямую влияют на игровой процесс: построенные противовоздушные комплексы и береговая артиллерия начинают стрелять по противнику, если он окажется поблизости. Построенные аэродромы позволяют разместить на них авиацию. Захват зоны на стратегическом уровне осуществляется через отправку войск в нужный регион и выбор опции «захват зоны» в контекстном меню. Если в выбранном вами регионе на базе есть противник, то нужно захватить базу, выследив десант.

МИК: Сколько видов техники будет в Pacific Storm?

С.Т.: На тактическом уровне вы увидите грандиозную картину баталий громадных масс кораблей и самолетов, когда в бою принимает участие до 200 самолетов и до 40 кораблей самых разных типов. В игре детальным образом воспроизведены 36 видов самолетов и 24 вида кораблей обеих враждующих сторон, а также большое количество серийного и экспериментального вооружения: крылатые и баллистические ракеты, управляемые бомбы и торпеды. Наземная техника (танки, джипы и т.п.) тоже присутствует, но в качестве антуража. Довольно эффективно работают береговая артиллерия и зенитные расчеты.

МИК: Про урвни сложности. Сколько их будет, чем они отличаются между собой, на какой игровой уровень рассчитаны, и т.д.?

С.Т.: В стратегическом режиме сложность исторической кампании будет определяться количеством предоставленных в начале игры ресурсов и войск, а также расстановкой войск на стратегической карте: сложный уровень — реалистичная расстановка с тактическим преимуществом американцев по количеству контролируемых зон и военным преимуществом японцев, упрощенный режим — «альтернативная» расстановка войск, где сторонам предоставлена возможность захватить нейтральные зоны и игроку дается больше времени для обучения и подготовки к войне. На уровне симулятора всего будет 3 сбалансированных уровня сложности. В основном балансировка будет производиться по количеству вооружения ваших юнитов, а также количеству и уровню интеллекта/активности вражеских юнитов, точности орудий и зенитного огня и т.п.

МИК: Какие новшества AI вы планируете внедрить в «Стальные монстры»? И вообще, искусственный интеллект планирует-ся сильными?

С.Т.: Да, мы как раз сейчас сконцентрированы на нем, чтобы сделать тактический геймплей действительно интересным, историчным. Вот краткий список того, над чем мы сейчас работаем: возможность создания авиагрупп, групповое поведение самолетов и красивые полеты группами, посадка на воду тех, кто может на нее садиться, маневры уклонения кораблей, прикрытие одного юнита другим, правильное эшелонирование самолетов в зависимости от типов, использование самолетов по их прямому назначению (пикировщики пикируют, торпедоносцы на малой высоте пускают торпеды, бомбардировщики заходят не с бортов, а стараются атаковать с носа или кормы для того, чтобы покрыть большую площадь), камуфляж распределяется по приоритетным для атаки целям. (Согласитесь, проработка впечатляет. — Прим. Sir.)

МИК: Игра, согласно официальному пресс-релизу, рассчитана на лиц от 16 лет. Скажите, чем вызвано такое ограничение?

С.Т.: На самом деле, это не совсем так. Крепких выражений военно-морских и авиационных солдат мы в игре не используем, хотя при записи американского и японского диалога такие слова были. «В кадре» также не будет явных убийств людей — можно лишь «тубить» технику, ну разве что еще посмотреть, как сброшенная вами ядерная бомба разрушает город. То есть, насилие в игре сугубо виртуальное. При этом мы понимаем, что основная аудитория военно-исторических, авиа- и морских симуляторов — лица старше 16 лет. Хотя, в конце концов, возрастной рейтинг будет определять каждый издателей игры на своих территориях.

МИК: Давайте поговорим о визуальном исполнении игры. На каком движке базируются «Стальные монстры» и каковы его возможности? Что он способен продемонстрировать искусственным игрокам? Насколько серьезными будут системные требования, в конце концов?

С.Т.: Для ускорения разработки игры мы взяли за основу бесплатный движок OGRE с лицензией LGPL. Однако по ходу разработки мы его так сильно модифицировали и оптимизировали, что сейчас он сам на себя не похож. Благодаря оптимизации, системные требования понемногу уменьшаются, но можно сразу сказать, что скромными они не будут (хоть за чистосердечное признание можно сказать «спасибо». — Прим. Sir). В игре применяются вертексные и пиксельные шейдеры, отображаются высокополигональные юниты, на спецэффекты мы тоже

не скупимся — все это требует хорошего железа для нормальной работы. Системные требования игры будут в районе P4 2 ГГц, Radeon 9600 или GeForce 5600 и выше, минимум 512 Мб оперативной памяти.

МИК: Планируется ли в игре музыка, и если да, то какая? Кто ее исполнит?

С.Т.: Да, музыки довольно много. Большая ее часть написана «штатными» музыкантами студии Даниилом Ворошиловым. Музыка сбалансирована по надиам: есть стилизованная японская и американская военная музыка разных жанров и настроений.

И напоследок...

МИК: Будет ли выпущена демо-версия игры? И как будет проходить бета-тест?

С.Т.: Да, демо-версия будет выпущена. Сроки выхода и формат бета-тестирования сейчас обсуждаются с издателем.



МИК: На сколько дисках будет размещена игра? Кто ее издает?

С.Т.: Наш российский издатель — компания «Бука». Игра, несомненно, выйдет на 2-х дисках, поскольку в запечатанном дистрибутиве она сейчас занимает около гигабайта.

МИК: А дон планируются?

С.Т.: Да. По крайней мере, туда должен войти минимально необходимый режим.

МИК: И когда же, наконец, произойдет самое важное событие — выход игры?

С.Т.: Думаю, во второй половине 2005 года. Окончательная дата релиза будет обнародована издателем проекта.

МИК: Ну что ж, мне остается лишь пожелать вам удачи в деле творения игры и создания идеального баланса... Всего наилучшего!

С.Т.: Спасибо за интерес к нашей игре!

* * *

Небольшое послесловие от интервьюера. Изначально скептически настроенный по отношению к игре, я, тем не менее, буду ее ждать. Ответы на мои вопросы показали, что в «Лесте» трудятся профессионалы, способные сделать качественный продукт. Сами задумки, конечно же, вполне интересные и, надеюсь, реализация не подкачает. Конечно, путь, избранный Лесте, сложен и тернист, но если они постараются — я уверен, мы получим настоящий шедевр. Правда, некоторый уклон в серьезную историческую часть может отбить желание опробовать новинку на вкус у молодой части аудитории, но, полагаю руку на сердце, скажу: если игра будет хорошей, на нее посмотрят все. Что ж, дата релиза намечена на 2005 год, и у нас еще есть время, чтобы подготовиться к долгим стратегическим будням.

Дмитрий ТАРАНДИН

Галопом по компам 4

Окончание, начало см.: МИК № 10 (172), 11 (173), 13 (175)

Продолжаем ковырять реестр

5. **IOPageLockLimit** (находится в **HKLM\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management**, но может там и не быть ☹) — сомнительная функция, если вы, конечно, не желаете сотворить сервер из своей машины. Опция ускорит выполнение операций ввода/вывода при большом количестве передаваемых файлов или при иных подобных нагрузках. Функция не даст ощутимого эффекта, если на вашем компьютере установлено менее 128 Мб памяти. Если памяти больше, то вы получите увеличение производительности при установке параметра в значение от 8 до 16 Мб. По умолчанию системой выставляется 512 Кб. Вам следует указать параметр в байтах, поэтому дважды умножьте требуемое число мегабайт на 1024. Протестируйте несколько настроек и выберите наилучшую из них.

6. Следующая опция разрешает Windows XP выгружать неиспользуемые библиотеки, тем самым освобождая память. Если наблюдается нестабильная работа системы при включении этой опции, отключите ее. Для работы опции нужен строковый параметр **AlwaysUnloadDLL**, значения: 1 — выгружать библиотеки, 0 — не выгружать. Создавать этот новый строковый параметр нужно здесь — **HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer** (рис. 1).

7. Оптимизация файловой системы **NTFS**. При открытии директории с большим количеством файлов в системе **NTFS** происходит обновление метки последнего доступа к файлам, что делается слишком долго, однако эту функцию можно отключить. Для этого в реестре по адресу **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem** создаем ключ типа **DWORD** под названием **NtfsDisableLastAccessUpdate** и устанавливаем его значение в 1.

8. Теперь отведем достаточно места для главной файловой таблицы (для **NTFS**). Добавьте в системный реестр ключ **NtfsSftZoneReservation** типа **REG_DWORD** в раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem**. Когда вы это сделаете, система зарезервирует место на диске для главной таблицы размещения файлов. Для чего это нужно? Для того, чтобы взять под контроль процесс роста этой таблицы. Если на ваших разделах **NTFS** мало файлов, то они большого размера, то наилучшим значением созданного параметра будет 1 (по умолчанию). Обычно оптимальным значением является 2 или 3. А 4 (максимальное значение) следует использовать только в том случае, если у вас на диске

действительно огромное количество файлов. Тем не менее, со значениями больше 2 следует экспериментировать осторожно, так как при этом система может отхватить для таблицы размещения файлов немалый кусок дискового пространства.

Пора подать закуску

У на закуску еще несколько способов оптимизации при помощи реестра:

9. Отключение встроенного дебагера **DrWatson** не только позволит быстрее закрывать подвисшие приложения, но также ускорит запуск программ и освободит несколько мегабайт оперативной памяти. Сделать «отключку» можно, установив ключ **Auto** по адресу **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\AeDebug** равным 0 (рис. 2).

После такой настройки, если возникнут какие-либо сбои в работе приложения, то система предложит либо закрыть его, либо передать отладчику для отладки. Если выбрать второе, то запустится **DrWatson** и создаст лог-файл. Если вы уверены, что такая возможность вам ни к чему, то можете вообще удалить папку **AeDebug** из реестра.

10. Ограничение объема папки **DLLCache**. Помните, мы очищали папку **DLLCache**? Все бы хорошо, но проблема в том, что по умолчанию система устанавливает ее размер 400 Мб. Ограничить размер этой папки легко, установив ограничение для ключа **SFCQuota** по адресу реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon** (рис. 3), тем самым определив максимальный размер кэша системных файлов в 0 Мб. Размер этой папки можно выставить равным любому желаемому значению (размер указывается в байтах).

(А теперь положенное **IMXO** ☹. Начнем с опций, рассмотренных автором еще в прошлом номере.

Указание размера **SecondLevelDataCache** «вручную» если и было полезно для весьма старых систем (лично я не проверял, не знаю ☹), в которых использовалась система «прямого отображения» содержимого кэша в основной памяти, то для современных ПК (начиная с **Pentium II**) права этого параметра — пустое занятие. Разве что из спортивного интереса ☹.

Приоритеты запросов на прерывание (**IRQ**) лучше руками не трогать ☹. Ясно, откуда автор черпал сведения — некоторые люди рекомендуют увеличить приоритет доступа к **CMOS BIOS**. Это якобы «увеличит производительность системной платы» (!?). Это очень смахивает на неправду ☹, особенно с учетом того, что данные **CMOS BIOS** современными операционными системами





в процессе работы не используются (BIOS распределяет ресурсы только на этапе начальной инициализации системных устройств). А посему не морочьте себе голову.

Активация режима работы, вызываемого опцией **DisablePagingExecutive** чревата тем, что операционная система откажется переходить в ждущий и спящий режимы. Нехорошо это.

Установка **LargeSystemCache** будет приводить к дополнительным задержкам при загрузке/завершении локально выполняемых программ. Тоже неприятно, однако.

IOPageLockLimit определяет максимальное количество информации, сохраняемого из страниц памяти на жесткий диск за «один заход». В принципе, можно экспериментировать. Однако нужно помнить, что ключ этот должен быть типа **DWORD**, и значения в нем задаются в шестнадцатеричной (!) системе.

Выгрузка вместе с приложением и используемых им библиотек (благодаря активации ключа **AlwaysUnloadDLL**) может быть полезной, если компьютер от всего этого дела не заглючит 😊.

Использовать `NtfsDisableLastAccessUpdate` вообще-то можно (при наличии у вас NTFS-файловой системы), однако по параметру `NtfsMftZoneReservation` лучше не трогать. Никан не пойму, что это за умник ☺ нашел его «оптимальное» значение в 2 или 3. Ведь обычные настоящие ПК в роли крупных файлов-серверов пока вроде бы не выступают.

Теперь о том, что в текущем номере.

А вот отключение дебаггера **DrWatson** вполне уместно. И, как сказал бы Холмс, это же элементарно ☺...

А если вы вдобавок счастливый обладатель маленького жесткого диска, то и ограничить **DLLcache** можно.

ИМХО закончилось 😊).

Подметаем реестр

Часто возникает ситуация, когда юзер в течение некоторого времени наблюдает, как все сильнее и сильнее тормозит его компьютер. И в один «прекрасный день» он решительно сносит систему.

Но проходит некоторое время, и вновь установленная операционная система начинает тормозить опять. Так может продолжаться подолгу, если не знать, что во всем виноват реестр. точнее, конечно, виноват тот самый нерадивый озер, который не знает, что реестр необходимо чистить от мусора, как и винчестер. Мы помним, что в реестр записывается любое изменение в программном обеспечении ПК, а также результаты «жизнедеятельности» программ и т.п.

Нужно знать, что далеко не все программы при удалении очищают после себя записи в реестре. Поэтому нужно делать это за них.

Для таких процедур существует большое количество программ очистки реестра (*Reg Cleaner, Reg Works, Reg Organiser...*). Все они удаляют битые ключи, мертвые ссылки на уже не существующие файлы и программы (рис. 4). И хотя эти специализированные программы, не стоит забывать об осторожности и сох-

ранять рабочую копию реестра (мало ли что чистильщик посчитает ненужным на вашем компьютере).

Все лучше, и лучше, и лучше...

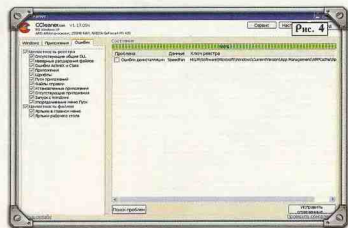
Программистами со стороны, да и из самого «Майкрософт» написано просто огромное количество программ-тикеров. Что это такое и как оно работает, можно прочитать в статье Марины и Сергея Бондаренко «Оптимизация», МК № 3 (330) за 2005 г., где рассмотрены некоторые из таких программ. В большинстве своем тикеры представляют собой программы, в которые интегрированы функции работы с реестром (некоторые из них мы рассмотрим выше) и со скрытыми возможностями Windows. Но не зря говорят: «Слишком хорошо — тоже не хорошо!» Это я к тому, что при работе с такими программами не стоит увлекаться и устанавливать их по принципу «чем больше — тем лучше». При работе одновременно нескольких тикеров между ними может возникнуть конфликт, и система станет работать нестабильно.

Ну и завершающим этапом в оптимизации работы компьютера с программой является... настройка самих программ. Каждый уважающий себя разработчик в доводок к своему продукту предоставляет справочную информацию, где кроме описания самой программы указано, как ее правильно настроить для решения поставленных задач. Если такового справочного материала вы не нашли, не забывайте, что Интернет не без добрых людей ☺

Если же вы используете компьютер как окно в параллельные миры... Это я об играх. Не секрет, что именно они составляют нас периодически аггредит компьютер. Тут хочется отметить, что помимо стандартных настроек типа «Гамма», «Качество текстур», «Параметры сглаживания» и т.п., существует возможность (далеко не во всех, к сожалению, играх) настраивать параметры на уровне движка программы. То есть, помимо того, что со временем фирмы-производители выпускают патчи к своим творениям, можно и самому настроить параметры игры конкретно под свою конфигурацию. Яркий пример подобного описан в статье Saint Daemona «Дума о Doom» в МК № 35 (310) за 2003 г. Мне, например, ничуть не менее интересно было поиграть с настройками в кониге Doom, чем в саму игру ☺.

Что касается других игр, то их существует просто огромное количество, и написаны они на совершенно разных движках. Приходится набирать в поисковике **Tweak ***** (***) — очередной шедевр) и искать, искать...

Естественно, в рамках этой статьи невозможно охватить весь спектр настроек и способов оптимизации системы. Да и, чего греха таить, автор очень многого просто не знает. Здесь были приведены самые действенные и безопасные из известных мне приемов оптимизации системы. Естественно, хотелось бы получить как можно больше информации на эту тему. Отсюда моя вам просьба: пишите на *мыло* свои замечания, пожелания и, главное, описания методов, которыми вы сами пользуетесь.



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

Керсары III



Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на бордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаз буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 Акелла. Всі права захищені

1C
ФІРМА - 1C
АКЕЛЛА