

16

178

18

2005

Апрель

Еженедельник

стр.8



THE HOUSE
OF
THE DEAD™

стр.20

DRIVER™

стр.12

Алеша и Тугарин
Иппович Змей стр.16

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РР «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)
(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

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



бережіться
підписки

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

- Винница
 - ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
 - ✓ утол Кожубинского и Ленинградской
- Днепропетровск
 - ✓ Киоски «СВ-почта»
- Донецк
 - ✓ Киоски «Союзпечать»
 - ✓ Магазины «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 «Букава»
 - ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
 - ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
 - ✓ ст. м. «Лесная», останочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30
- Кировоград
 - ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
- Крым
 - ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
- Луганск
 - ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
- Львов
 - ✓ Киоски «Торгпресса»
 - ✓ Киоски «Интерпресса»
- Мариуполь
 - ✓ Киоски «Союзпечать»
- Николаев
 - ✓ Торговые лотки:
 - ✓ ул. Советская
 - ✓ Супермаркет «Сельпо»
 - ✓ ул. Колосовская, возле клуба «Мужество»
 - ✓ рынок на ул. Дзержинского
 - ✓ рынок «Северный»
 - ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
 - ✓ киоски «Одессагортпрессы»

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

- ✎ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость изданий: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн., 9 месяцев — 59.77 грн., 12 месяцев — 79.86 грн.
- ✎ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.pochta.kiev.ua, www.blitz-post.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.dopressa.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 дiб в інтернеті
(акція)

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

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

Список статей

- SunnyBoy feat. Raven
- D&D ONLINE, стр. 7
- Андрей РАДИШИН aka bartalbe
- Deadlands, стр. 8-9
- Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
- КРИ 2005, стр. 10-11
- Morte&Shaman.AD
- DRIV3R, стр. 12-14
- Raven
- Battle Strike: The Road to Berlin, стр. 15
- Мохнорыл ТАЛЕР
- «Алеша Попович и Тугарин Змей», стр. 16-17
- Игорь «Thorn» ШАПОВАЛОВ
- Midnight Outlaw, стр. 18-19
- Morte&Shaman.AD
- The House of the Dead III, стр. 20-21
- Виктор КОВАЛЬ aka Dorian
- «Третья сторона», стр. 22-24
- SebastoKrator III
- «Меридиан '93», стр. 25-27
- Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
- С грызунами и не только, стр. 28
- Иван МАЛАМЕН aka tushk@n
- Аккумулируем энергию, стр. 29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуешь в конкурсе

Время великих!

Аддон к *Half-Life 2* уже не за горами. По крайней мере, не за теми горами, которые воздвигли ребята из Valve, стараясь пресечь поток информации, на которой висел гриф «секретно». И вот, гриф спал, и мы наконец-то имеем возможность заглянуть в мир Гордона Фримана, злых дядь и подлых пришельцев.

Первое, что мы видим, заглянув, — это название аддона, пока еще рабочее, но уже *Aftermath*. То есть, *Half-Life 2: Aftermath*.

Согласно слухам, курсировавшим вокруг проекта вправо-влево, развитие сюжетной линии должно было обозначаться глазами второстепенных персонажей. Но слухи, они на то и слухи, чтобы не оправдываться...

Встречаем совершенно новые приключения Гордона Фримана и Аликс! Причем, последней будет уделено гораздо больше внимания, нежели в первой-второй части. По крайней мере, теперь она будет не только мешать, но и помогать.

Давно бы уже, кстати, пора Гордону и Аликс почувствовать хоть тень влечения друг к другу, а то от воздержания и коньки можно отбросить вместе с шотганом...

От женщин и их расширенных возможностей перейдем непосредственно к сюжету. Цитадель повреждена, City 17 видоизменено, что дальше? А дальше — слова одного из разработчиков: «Наша философия подразумевает новое использование уже известных персонажей — так, Мравиньиные львы сначала проявились как ваши противники — станут друзьями. City 17 был одним, станет другим...»

Понятно что-нибудь? Мне вот ни чуточки не понятно, но чертовски интересно!

А вот желающим знать вещи более функциональные — сплошные разочарования, Valve не говорит ни о новых монстрах, ни о новом оружии, ни о каких-либо графических дополнениях, ни о количестве новых локаций, ни о том, будут ли они вообще...

До ЕЗ, подозреваю, новой информации ждать бесполезно...

Одно хорошо — «Халфа» жива. В отличие от «Дюка», который фарева.

Крофт... Крофт?!
Крофт!!!

Троекратное «гип-гип» и пятикратное «ура!». Несмотря на все усилия засекреченных *Eidos*, *Лара Крофт* выходит из тени — пал еще один бастион о неразглашении информации! А на руинах его сидят ребята из *Crystal Dynamics* (в послужном списке — ар-



кады *Soul Reaper* и *Pandemonium*) и тяжко вздыхают — полтора года они разрабатывали *Lara Croft Tomb Raider: Legend* в стражайшем секрете, выкупили права на серию у *Core Design*, изучали архивы, связанные с прежними играми серии, прошли все проекты, относящиеся к данному бренду, внимательно перечитали практические все рецензии, прислушивались к несмелым голосочкам геймеров — в общем, старались учесть все просчеты предыдущих частей и оглушить игровой мир успехом новой серии... И на тебе — нет больше грифа секретности!

А громче всех вздыхает руководитель проекта *Тоби Гард*, отец оригинальной *Tomb*

Raider, открывший после выхода в свет вышеуказанного хита собственную студию *Confounding Factor*. Обанкротившись, Тоби Гард вернулся блудным сыном в альма-матер «кросфостроения» и затаялся там серой мышкой... И на тебе — теперь журналисты понабегут, диктофонов по всем углам понаставят!

А геймеры вздыхают еще громче — бастион-то разрушен, а вот информации, ради которой он и ломали, оказалось крайне мало. А бы даже сказал, практически нет информации.

Ну, общий стиль и атмосфера, само собой, сохранятся! Ну, полигонов в Лариске моделирует щедрой рукой подобавляют, и станет она совсем уже живой, а потрясающей лицевой анимацией и такими же соблазнительными формами! Ну, прибавится спецпредметов в Ларискин арсенал — «кошка», бинокль, разрывные гранаты, коммуникатор, фонарик и кое-что еще... Ну, будет игра разрабатываться на все три стороны, то есть для PC, PS2 и X-box! Ну, управление изменится и станет более удобным!..

Но хочется же большего!

А большее будет, когда сей номер журнала попадет непосредственно к вам в руки. Будет оно вот здесь: <http://www.tomb-raider.com>. Если, конечно, свято верить таким малоорганизованным людям как разработчики. Обещают, что уже 12 апреля.

Проверим?

Не время для
файберболов...

Говорит и показывает Эйфелева башня! Парижская контора *Kylotona Entertainment* приступила к легке экшен-приключенческой *RPG Invasion: Recovering Land*. Правда, «приступила» — это громко сказано, ибо сам проект пока что находится в стадии предпродакшена.

«Килотонны», знакомые нам по альтернативно-историческому экшену *Iron Storm* и экшену же, но онлайнному — *Bet on Soldier*, новым своим творением приоткроют перед нами загадочную душу молодого рыцаря, который вместо того, чтобы гасить по Земле и совершать подвиги в честь прекрасных дам, решает отобрать силой одно королевство... Собственное королевство,

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, поставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с 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 ИГРОВОЙ», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

кстати, которое у него до этого вероломно отняли.

Прежде всего — никакой магии, категорически заявляют горячие французские разработчики. То есть драконы, гоблины и фэйерболы отправлены в бессрочный отпуск — подрабатывать в какой-нибудь другой игре.

Зато большой упор будет сделан на коммуникативный фактор, который будет выражаться в скимлах. Чтобы добиться доверия людей и преуспеть в формировании собственной армии, главному герою придется не только много сражаться, но и, в частности, уметь подобающе приодеться для каждой конкретной «деловой» беседы с нужным персонажем.

Дата релиза данной ролевки пока неизвестна, наверное, и самим разработчикам, зато когда уже появится, то сразу на двух платформах — PC и Xbox.

...А время для авантур

По крайней мере для одной авантуры наступила пора выходить из девелоперских подпольи и активно анисриваться, а для другой — выбирать себе имя.

Контора **Kheops**, печально известная жутким *Crystal Key-II* и частично реабилитировавшаяся после выхода «*Euphem III*», наконец-то придумала название для своей исторической авантуры — **ECHO: Secrets of the Lost Cavern**. Что до идеи игры, то она прелюбопытнейшая — в 40-х годах прошлого века была обнаружена пещера, разросшаяся наскальными надписями, как старейший язык — татуировками. Но главное — даже не сотни метров «татуированной» пещеры, а качество, с которым были выполнены наскальные рисунки. По мотивам этой пещеры и создается игра.

Думаете, сюжет опять будет вертеться вокруг некоего молодого археолога, который затем отправится в прошлое, найдет артефакт, уберет бобра и спасет дерево? На этот раз разработчики отказались от мистических исторических штампов, и нас ждет действительно нечто увлекательное, но действие будет происходить в Каменном Веке.

Чем это нам грозит? А тем, что играть придется за кромапьюнца!

По задумке Kheops, древние художники были что священные коровы и приравнивались к шаманам. Поэтому нет ничего удивительного в том, что молодой охотник захотел научиться тайнам наскальной живописи у старого мастера Кхема. Герою придется восстанавливать фрагменты рисунков, решать с их помощью другие головоломки, использовать самостоятельно изготовленные инструменты и даже охотиться. И все это будет происходить в исторически достоверном окружении (благодаря ученому-консультанту, которого пригласили разработчики).

Ждать недолго — игра должна увидеть свет в июне.

В это же время некая студия **AeroHills** из некоего города Киева анисировала трех-

мерную авантуру «**Аиаса: Следуй за белым крокодилом!**» (английское название *Alisa: The Game*). Чтобы заново не пересказывать сюжет бессмертного творения Льюиса Кэрролла, просто перечислю интересное, что обещают разработчики.

Во-первых, игра будет канонической, то есть — вольных трактовок в духе МакГи мы не увидим.

Во-вторых, стоит ожидать превеликое множество активных предметов, с которыми можно будет взаимодействовать. Причем, ответов в духе большинства квестов «мне это не нужно» или «я не буду это делать» можно не ждать, диалоги, как и монологи, обещают быть развернутыми, подробными и в стилистике Л. Кэрролла. К известным героям (Чеширский Кот, Болванщик, Мартовский Заяц и др.) добавятся новые, не менее экстравагантные персонажи.

Самое собой, головоломки в «Аиасе» будут хватать, плюс мини-игры. Но упор в них будет делаться не на математические вычисления, а на психологизм и нестандартное мышление.

Если прибавить к этому сам мир Страны Чудес, который по дефолту «без криши», у земляков-киевлян должно получиться нечто увлекательное и необычное. По крайней мере, на фоне убогих русскоязычных 2D-квестов «Аиаса: Следуй за белым крокодилом!» уже сейчас, в начальной стадии, смотрится по-королевски.

И хотя игра позиционируется от 7-ми до 15-ти лет, философская и суровая направленность Карроловского творчества может значительно расширить целевую аудиторию за счет более взрослых геймеров. По крайней мере, эскизы и скетчи вселяют такую уверенность. Предполагаемая дата выхода — IV квартал 2005 года.

Еще один любопытный факт. После вышеозначенного анонса редакцией МИКа можно назвать самой девелоперской среди всех игровых редакций. Посудите сами, из четырех штатников двое работают над проектом *Beltion: Beyond ritual*, а третий уже покинул в Страну Чудес и ниже с ней. Осталось прописать в девелоперскую контору последнего «бесхозного» штатника — и можно смело подавать заявку в книгу рекордов Гиннеса.

Клинтон против GTA!

Осознав Хиллари Клинтон, жена экс-президента США, выступила с резкой критикой в адрес... компьютерных игр. В частности, объектом нападок послужил злосчастливый **GTA**. Клинтон заявила, что подобные игры будят в детях низшие инстинкты и приводят к моральному падению вышеуказанных детей. Также Хиллари обвинила компьютерные игры в том, что они отравляют будущих маленьких граждан Соединенных Штатов от реальности, заставляя верить в выдуманные миры, где можно убить полицейского, например, и это будет круто.

И смех, и грех.

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

Надцатый R.I.P.

На этот раз закрывает **VIS Entertainment**, создавшая популярную аркаду *State of Emergency*. Для 96 сотрудников работа над второй частью игры закончилась на половине, как и само их пребывание в **VIS Entertainment**. Ждем следующих РИПов...



Может, кто еще помнит анекдот начала 80-х годов?

«А чего это вы только первую полосу газеты «Правда» читаете?»
«А я только некрологи читаю!»

Sony, out of my mind!

С первого взгляда информация, имеющая к играм очень посредственное отношение. С первого взгляда...

Итак, многострадальный «Бурт» (см. выше) борется за среднестатистического геймера величиной и проработанностью мира, сложностью экономической и политической систем, разнообразием оружия. А **Sony** в это время покупает патент на определенную технологию, которая позволяет... цитирую: «С помощью ультразвуковых импульсов передавать сенсорную информацию (запахи, вкусы, тактильные ощущения, звуки и даже зрительные образы) на кору головного мозга, минуя естественные пути. Для этого импульсы, несущий определенную информацию, нацеливаются на участок головы. Однако создатель подобной технологии — **Томас Дюсон**, инженер компании **Sony** — не ставит перед собой цель улучшить жизнь современных играманьяков. Его устремления были более гуманными — с помощью своего изобретения он хотел помочь людям, лишенным зрения или слуха».

Вот такая вот прелюбопытнейшая информация появилась на сайте **DTF**. Время первоапрельских розыгрышей вроде бы прошло...

Впрочем, если учесть, что проект пока не достиг даже экспериментальной стадии,

подобные устройства появятся не скоро, очень не скоро.

Но видимо, рано или поздно появятся. И тогда попасть обратно в Реальный Мир смогут только редкие экземпляры, вроде Нео. Впрочем, мы к тому времени или вымрем, подобно динозаврам, или успеем подогреться и приобрести иммунитет к подобным беспроводным заманчивым штуковинам.

А пока что «Янки гоу хом» меняем на «Sony, out of my mind!»

Рано нам пока... недоросли мы до таких технологий...

Корпорациям — нет! Урбанизациям — нет!

Отхватив огромную часть рынка в сфере популярной и рок музыки, шведы повернули свои блондинистые головы в сторону игровой индустрии.

Team Tarsier, контора, соответственно, шведская, начала работу над авантюрой (хочется верить, что не над кблством) **Metronome**.

инственная Корпорация, владеющая абсолютной монополией на все! (А это как?)

Главный герой, даже не скромный кондуктор, а помощник кондуктора одного из пассажирских фляров (пневмопоезда, гравикара, чешуйчатокрыла — нужное подчеркнуть!) однажды встречает девушку-зайца... Увы, игра называется не «Девушка-Зайца», и повествовать она будет не о юной мутантке, которую воспитала дружная семья кроликов, и даже не о суперменше, которая быстро бегает, барабанит лапками и на зину меняет серую кожанку на белую. Ибо «зайца» в мире Метронома равнозначно слову «божик», «отверженный» или «приговоренный». Потому что у граждан есть единый документ «1000 в одном» — и кредитка, и проездная, и свидетельство о рождении, а вот у девушки такого нет...

Что делать?

Скромный помощник конструктора поступает совсем не так, как поступил бы любой нормальный человек, беспокоящийся о своей жизни и жизни своих близких! Он поступает даже не так, как поступил бы я...

Короче, парень не сдает Девушку-Зайца «куда надо», а вовсю проникается ее бедой — и вместе они пробуют проникнуть в секреты Корпорации, которая, само собой, очень злобная, хочет тотальной аннигиляции и пива по дешевке.



Одна из главных изюминок игры (кроме Девушки-Зайца) — «звуковое оружие». С помощью определенного набора звуков можно заставить своего противника рыдать от горя или надорвать животик от счастья... То есть, на какое-то время лишит возможности сопротивления. Авантюра с элементами экшена! Неужели я дожил!

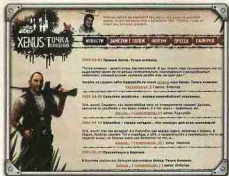
Скачать ролик можно отсюда: <http://www.tarsier.se/metronome/movies.htm>; ждать чего-то большего, чем ролик, можно на выставке Е3, болеть и переживать за Помощника Кондуктора и Девушку-Зайца можно в любое время суток...

Но, скажу вам по секрету, они обязательно победят Корпорацию. И не надо спрашивать меня, как это у них получится. Просто я уверен, что у шведов Добро всегда побеждает Зло.

Со времен Полтавской Битвы, по крайней мере, осечек не было...

Весна, сайты зеленеют

Первый росточек пробился вот тут: <http://www.akella.com/k3/> — это «Косары III». А вот и некий «Xenus: Точка кипения», порадовавший очень



пристойным сайтом <http://www.xenus.ru/>. А могло быть иначе?

Назад в будущее!

Уважаемые читатели, почитатели, желнотонистники и просто авторы. В тот момент, когда вы будете читать эти строки, фестиваль-ярмарка «Играград — 2005» совместно с ассамблеей фантастов «Портал—2005» приспичит занавес, утихнут последние аплодисменты, и хмурые, уставшие рабочие сцены из издательства «Мой Компьютер» начнут выкручивать софиты, убирать пустые бутылки, стараясь не смотреть на опустевшие стенды...

Но сейчас, когда пишется данная заметка, я еще ничего толком не знаю, зато вы знаете уже все... Но мне же тоже хочется! И тогда я заглядываю на несколько дней вперед, в недалекое будущее...

И вижу себя, и вижу миллиоталовцев, и ажиотаж и улыбки, вижу многочисленные конкурсы и разработчиков, не ожидавших такого аншлага, вижу гордость за себя и за свой труд, вижу гордость за то, что у нас такие замечательные разработчики и такие отменные фантасты.

И главное — у нас незаменяемые и единственные читатели, которые пришли на Праздник Весны, Фантазии, Новых Технологий, Больших Надежд.

И тогда я говорю вам: «Спасибо! Удалось! Мы, все вместе это сделали! Играград ПОЛУЧИЛСЯ! А сейчас мне пора в прошлое... назад...»

И оказавшись в редакции, в понедельник 11 апреля. Все еще впереди, но уже спокоен, я был, я видел. Все было хорошо...

До встречи в вашем прошлом и в моем будущем, ребята! С уважением, подносчик снарядов начальнику Новостного Отдела, вентиляционный призрак отгуда Гамлета и просто небритый Мохнорыл, Кирилл Талер.



В двух словах о сюжете. С Земли плавное перелетает в мир Метронома (шю это, где это?!), довольно урбанизированный мир, потому что правит там некая та-

Разработчик/издатель: Turbine Ent.
Жанр: MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
Системные требования не объявлены
Дата выхода: ноябрь 2003

SunnyBoy feat. Raven

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

В наше время «массивные» онлайн-проекты стали обычным делом. Все больше и больше подобных игр выходят в мир, и миллионы людей играют в такие вещи сутками напролет. Был бы таких гигантов, как Lineage Ai 2 и World of Warcraft, не остался незамеченным, и они обрели колоссальное количество фанатов. В ближайшее время, разработчики планируют отправить «на золото» очень ожидаемые проекты, а именно небезызвестные Matrix Online и Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth Online. Также для многих читателей не секрет, что фирма Turbine под теплым и уютным крылышком Atari занимается разработкой MMORPG, одно название которой навеивает приятные волнения многим RPшникам, — это **Dungeons & Dragons Online**. Ее выход намечен на ноябрь этого года, и почти весь мир ждет эту игру, основанную на очень популярной ролевой системе AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*).

Итак, действие развернется в фэнтезийном мире Eberron, где мы начнем игру очередным «хлюпником», которому предстоит сражаться, выполнять миссии, искать сокровища и т.д. Короче говоря, вам нужно будет отыгрывать выбранного вами персонажа, а из простого сельского «ламера» вы можете вырасти в «гроу мира».

Информации о возможности создания чара пока мало. Известно лишь, что в финальной версии игры мы сможем выбрать один из девяти доступных классов. Пока разработчики скрывают пять классов, но четыре из них были успешно представлены. Все стандартно и по заезженному сюжету: **Fighter** (Боец, следует девизу «сила есть, ума не надо»), **Rogue** (Мошеник, в данном случае римейк вора), **Cleric** (Священник — человек, использующий святую магию Беры) и **Sorcerer** (Волшебник — стандартный персонаж всех ролевых игр; думаю, что объяснений не нужно). Также каждый игрок сможет смешивать классы, создавая собственный уникальный класс, наиболее подходящий для отыгрыша выбранной роли — то есть вариант Воина-Мага, который успешно взаменяет замки и использует карманное воровство, никто не отменял.

Как всегда, обещают множество квестов, которые вам будут выдавать NPC. Некоторые задания сведутся к исследованию определенной местности или одного подземелья. Но если вы в самом начале игры дали миссию «исследовать темницу Dungeon Level 135 + Main Hall of Great Evil», то, безусловно, вы бы «скакали ласты» сразу после встречи с местной сороконожкой ☹. Поэтому некоторые подземелья будут генериться специально «заочными» под вашу команду: вам подберут монстров специально по уровню. Геймплей же, по утверждению разработчиков, больше будет направлен на командное исследование локаций, нежели на одиночное скитание. В связи с этим для одной группы будут выдаваться специальные темницы, так что огромного количества игроков на одной локация не ждите.

Также будет введена интересная фишка «воздержания» опыта и ценных вещей, вроде Доспеха Некроманта/Меча Ангела +6 УР/сапог мега-скорости/шлема глупого Пингвина ☹. Это оригинальное новшество разработчиков скажется на сложности прохождения миссий. Смысл состоит в том, что мы не получим «экспу» или дорогие вещи, пока полностью не выполним квест (например, по зачистке замка). Так что не будет никакого смысла в том, чтобы идти до середины подземелья и убить часть врагов, не дойдя до «самого крутого босса». Именно благодаря этой фишке становится целесообразной полная зачистка подземелья. И, на случай, если игрок случайно диссоектнется, не убив всех монстров, добрые разрабы ввели систему чекпойнтов, с которых можно будет продолжить свой путь.

Интересной и динамичной обещает быть и система боев. Чтобы в этих боях не проигрывать, надо уметь правильно раскатать персонажа, правильно раскидав скиллы и некие Heroic Feats (мои знания английского со словарем ☹ подсказывают мне, что это переводится как «Героические подвиги»). (Плохо подсказывают. Feat — это еще и «мастерство, ловкость, искусство», что гораздо больше подходит здесь по смыслу. — Прим. лит. ред.) См. <http://www.rambler.ru/dict/enru/00/9e/93.shtml> — спец. способности, которые получает герой при повышении уровня. Пример такой вот способности — уклонение (dodge), прокачав которое, герой получает не только пассивную способность уклоняться от атак, но и возможность совершить артистический кувырок в сторону с помощью клавиатуры.

Врагов обещают разных и много. Причем у каждого монстра будут свои сильные и слабые стороны. Пример: стоит воин, перед ним минотавр. Будущее мясо совершает рывок в сторону чара, тот отклоняется, а бык врезается в стену — и вот он оглушен, после чего его можно легко добить (интересно, а если не увернуться? Минотавр задемпит героя в стене ☹?).

Глядя на скриншоты, можно сказать, что графика просто отличная. Тут вам и динамическое освещение, и тени в реальном времени. Персонажи прорисованы очень детально, текстуры красивые и реалистичные. Я не видел графику World of Warcraft а или же Lineage'a, поэтому графику сравнивать не могу. Тем более, что «Подземелья и Драконы» еще не вышли. Но, глядя на скрин одного и скрин другого (что сильно отличается от того, если видеть эти две игры «в живую»), должен признать, что «Варик» выглядит круче.

Вывод

Выводить нечего: нужно ждать релиза, а после садиться и играть. Главное — запастись Интернетом. Или деньгами... на компьютерный клуб.





Андрей РАДИШИН aka bartalbe
bartalbe@yandex.ru

Разработчик: Headfirst Productions\Pinnacle
Entertainment Group
Издатель: Headfirst Productions
Жанр: TPS/RPG
Дата выхода: III квартал 2005 года

Ну что ж, уставший путник, заходи. Сегодня я хочу поведать тебе одну историю. Да, действительно у меня есть история, а ты лучше присядь, можешь даже налить себе виски, ибо история это долгая, а началось она...

...На дворе стоял 1800-й. А двор этот был самый что ни есть подходящий — Дикий Запад. Время, когда мужчина без ствола огнестрельного и за мужчину не считался, а прав был тот, кто этот ствол огнестрельный быстрее вытянет из своих широких штаны. Ну и, конечно же, нужно было метко стрелять, иначе не было никакого толку от вашего ствола ни вам, ни обществу.

Так вот, в это славное время в этом славном месте жила себе такой же славный малый. Звали его — в лучших традициях Серджио Леоне — попросту Незнакомцем. В смысле, называли его так, а как его нарекли родители, никто не знал. И ясно, что мужчина с таким именем не мог тратить свое время на то, чтобы старушек через дорогу переводить, Впрочем, и необходимости в этом не было. Мало того, наш Незнакомец нашел себе куда более увлекательное занятие, чем, скажем, пасти коров где-то на пастбище. Он просто шатался по миру, отстреливая позорных гавов.

Был он кутяный законник. Фанатично верил в law&order и с помощью своего кольта под названием «мировотворец» убеждал в этом и других. Так и странствовал наш герой эдаким самозванным ликвидатором преступности. А когда преступности уже не осталось на Диком Западе, обратил он свой взор на...

...Seven Sin, то бишь «Семь Грехов» — банда такая. Нет, не рок-банда, а обычные преступники — ну там буйили, имущество портили, женщины тоже портили. Ясно, наш Незнакомец так это оставить не мог. Собрал он, значит, добровольцев и поехал объясняться с бандитами.

Бандиты намека не поняли. И вместо того чтобы встать на путь праведный и с гордостью принять пулю, они привалились отстреливаться. В итоге произошла небольшая война, в которой лежали все, и «Семь Грехов», и наш Незнакомец.

Что? Тут и сказочки конец? Нет-нет, и не мечтай, это только начало. Как скажешь потом сам Незнакомец: «Death, my friend, is only the beginning...» И он, черт возьми, был прав.

Смотрел «Блюберри»? Что, тошниво? Ну, в моей истории почти то же, но заметь — голая правда. Ага, такая вот она бесстыдная.

Со времен геноцида Незнакомца прошло семь лет. Но наш Незнакомец и не думал умирать! Да, ты прав, такое всегда случается. Не знаю, то ли у судьбы такой комор, то ли еще что, но факт остается фактом — Незнакомец выжил.

Что случилось на самом деле, не знает никто, а кто говорит что знает — лжет тебе в лицо. А с враньями мы обращаемся просто: выстрел в лоб — понял, нет? Известно лишь то, что Незнакомцу умер, но вернулся назад с заключенным в своем теле злым духом. Вот такие сказки.

Еще рассказывают, что Незнакомец научился подавлять своего монстра с помощью алмазира, который готовит ему некий Искатель.

Кто такой Искатель? Я бы на твоём месте беспокоился не о том, кто он такой... или кто оно такое, а о том, почему он (или оно) помогает Незнакомцу. И знаешь почему?

Потому что во все времена есть герой. И есть те, кому этот герой должен противостоять. Это называется «баланс».

В нашем случае герой определился. А вот враги... враги как всегда хотят захватить весь мир, повергнуть все в пучину тьмы, овладеть Колдуем Вселенная... ничего оригинального.

Кстати, «Семь Грехов» тоже не погибли. Они подобно Незнакомцу вернулись с того света, и тоже не совсем нормальными. Став демоническими персонажами, они больше не могли работать вместе и разбежались кто куда.

И теперь Незнакомцу нужно их найти и положить их мученьям конец... Что? Поверить не можешь, что тебе предстоит гоняться по всему Дикому Западу за мертвецами? Вот когда мертвецы начнут гоняться за тобой по всему Дикому Западу, вот тогда и запоешь!

А сейчас ну-ка быстро ваял свой кольт «мировотворец» и засунул его в широкую штанину — потому что ты и есть тот самый Незнакомец, а я и есть тот самый Искатель!

* * *

Аттрак Дикого Запада не очень-то популярен среди разработчиков компьютерных игр. Нет, конечно, отдельные индусы были, но особой популярности это не принесло. Куда ни глянь, то фэнтези, то техногенное будущее, то какая-то война. А вот что-бы вестерн... ну, вообще-то вестерн принято считать умирающим жанром. В кинематографе, по крайней мере, он уже приказал долго жить. Да и в гейм-индустрии дела обстоят не лучшим образом.

Но вот я хочу вам представить детище Headfirst Productions — Deadlands, игровая экранизация популярной настольной игры. Вестерн, между прочим. Не столько оригинально, сколько свежо. Не каждый же мелодук справляется с очередной «оригинальностью» разработчиков, а вот свежий аттрак — это всегда приятно.

И вестерн этот не простой, а *шутер от третьего лица* с намеком на хоррор. И все это густо полито ролевыми.

Но если быть до конца честным (с самим собой и с читателями, хотя последние не всегда это приветствуют), то следует сказать, что сей долготой (разработку уже и закрывали, и снова возобновляли, за это время сменился не один издатель) больше тяготеет к обычному шутеру, а ролевые элементы, согласно замыслу разработчиков, должны лишь разнообразить геймплей.

Хотя даже в обычный шутер от третьего лица всегда приятно поиграть, а если он еще и с ролевыми элементами, да в духе вестерна — вообще сказка ☺



Сюжет я вам уже обрисовал. Хотя на некоторые нюансы стоит поглядеть больше света: так, банда «Семь Грехов» заключила союз с некими чужеродными созданиями, называющими себя *Reckoners*, которые хотят захватить/поработить то ли весь мир, то ли только Дикий Запад. А нас — в лице Незнакомца — верну с того света некий злой дух, дабы мы смогли отомстить обычным и задно предостеречь апокалипсиса, а точнее, вернуть этих *Reckoners* туда, где им самое место.

Убедить в своей правоте мы будем не ораторским искусством, а по старинке: пуля в лоб. Кроме холодного оружия обещано несметное множество огнестрельного, всех калибров, всех мастей. Каждый ствол будет иметь свои параметры, свои плюсы и минусы. Оружие можно настраивать под себя и улучшать. Что в этом радует: в отличие от остальных TPS, где вы сражаетесь тем, что подобрали (из-за этого почти все TPS до жути напоминают интерактивный тир), в *Deadlands* вы лупите врага тем, что подходит лично вам, исходя из ваших личных предпочтений и параметров игрового персонажа.

Еще обещаны некие сверхъестественные способности, которые Незнакомец унаследовал от своего «реаниматора». Но как же именно — пока не ясно. Очень вероятно, что без приступов гнева тут не обойдется. И как на мой скромный нюх игрового журналиста, стоит ожидать древо магических спелов.

Еще весьма интересная находка — унаследование умений поверженных противников. Что на деле это из себя представляет, можно только догадываться. Чтобы не ляпнуть лишнего, осторожно выскажу мыслы, основываясь на немногословности разработчиков, что каждый из семи членов банды *Seven Sin* будет обладать какими-то особым темным даром, — убив обладателя, вы завоюете и его даром (такой себе вариант «Горда»). Но за достоверность сего не ручаюсь, хотя вариант более чем подходящий.

Ладно, с арсеналом Незнакомца худо-бедно разобрались, пора перейти...

К тому, что и составляет прелесть любой РПГ — игровому миру. Не совсем приятно бегать туда, куда тебе укажут, да и то по заранее отработанным разработчиками схеме: локация 1-локация 2-локация 3... в *Restricted Area* был такой неприятный опыт, который до сих пор мо-золит память. Но бесстрашные ребята из *Headfirst Productions* обещают нам настоящий живой мир, который можно исследовать долгими часами и... и все. Ни тебе слова про NPC, ни про квесты... Не совсем ясно, что нам такое пытаются толкнуть: РПГ-экшен или экшен с элементами РПГ. Но поглядим, как там дальше будет складываться ситуация — лично мне подходят оба варианта, хотя первый, правда, ближе.

Локации ожидаются самые разнообразные: от мексиканской пустыни с саксами до движущегося поезда, который предстоит штурмовать. Звучит как реклама, я знаю, ибо реклама это и есть.

Да, кстати, про поезда... вернее, про средства передвижения. По-возку нам пока не доверяют, но вот утратить лошадь — пожалуйста. Приятно, что уж тут скрывать. Остается только надеяться на достойную реализацию, ведь реализовать перестрелки на лошадях — дело нелегкое, но ведь как впечатляет!

На этом, в принципе, находки разработчиков иссякают. Нам, понятное дело, многое не договаривают, и можно надеяться, что разработчики нас еще чем-то удивят (например, переносом даты релиза на неопределенный срок), но... неужели вы думаете, что я стану надеяться на что-то хорошее?

Ох, ладно, заговорился я с вами что-то. Итак, снимем старательно развешенную на уши лапшу, положим ее на хирургический стол Кертиса, пока тот отсутствует, и, вооружившись лупой, подведем итоги.

Нас ожидает экшен от третьего лица с ролевыми элементами, основанный на неизвестной нам настольной игре.

Что собой представляет ролевая система — ни слова. Может, разработчики рассчитывают, что все и так знакомы с первоисточником? Смею предположить, что вы, как и я, пребываете в неведении.

Разработчики обещают большой игровой мир, но при этом хранят молчание о NPC и квестах...

Не исключено, что на полноценном уровне не будет ни первого, ни второго. А вот что разработчики обещают, так это... паззлы, которые по замыслу демиургов должны разнообразить «боевой» геймплей. Паззлы, говорите? А-ля *Tomb Raider*, думается? Оставлю это без своих алло-радных комментариев, лучше релиза дождемся.

Дальше — больше. Стоит ли ожидать от проекта, который никак не может ни умереть толком, ни родиться, качественной графики? Те скриншоты, которые попали в мои злобные ручки, были далеко не в лучшем разрешении и далеко не в лучшем состоянии. Вы скажете, что судить по скриншотам о графическом исполнении грядущей игры — глупо? Будете правы, но и проигнорировать их было бы не менее глупым поступком, учитывая еще



и того, что разработчики от этой болезненной темы оградилась даи обетом молчания.

И последняя капля — *Deadlands* разрабатывается для консолей нового (или ушедшего?) поколения: PS2 и X-box. Причем, не просто разрабатывается, а делается акцент именно на консоли, а PC — это только чтобы больше денег зарабатывать.

Но прошу вас, поймите меня правильно, и не нужно обвинять меня в том, что я ругаюсь почем зря. Я не ругаюсь, а считаю своим долгом перед игровым изданием, которое нам поспособствовало дер-



жать в руках, рассмотреть максимально возможные стороны ожидаемой мною игры. Потому что разработчики, анонсируя свое детище, рекламируют его плюсы, не замечая торчащих из всех щелей минусов. Вот я и пытаюсь разглядеть эти минусы — хоть и про плюсы, конечно же, не забываю.

На этой опрострастительной ноте хочу поставить точку и пожелать вам побольше хороших игр и поменьше разочарований.

До новых встреч!

Том/Доc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua, Александр GLUKK

Магический КРИсталл: Игры 2005

Окончание, начало см.: МИК №15 (177)

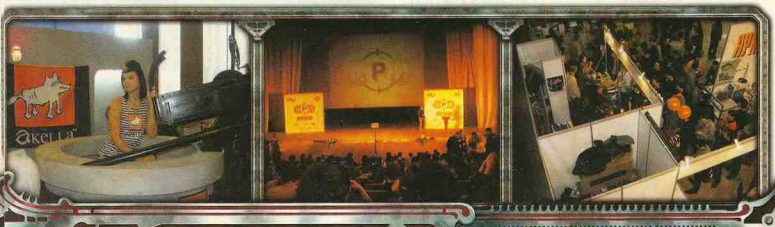
Как мы уже говорили, выставочная часть КРИ в этом году визуально была намного меньше, чем в прошлом, и абсолютно новых проектов было немного. Но это не значит, что посетителям было не на что посмотреть. К примеру, очень хорошее впечатление производит демка игры *You Are Empty*, разрабатываемой киевской компанией *Digital Spray Studios*. Схватка героя с суперпопонариком неизменно привлекала большое количество зрителей. Также порадовала физика игры и интерактивность мира. Похоже, нас действительно ждет хит. Впрочем, кто в этом сомневался? Из новичков наше особое внимание привлёк проект *Destiny*, создаваемый компанией *Destiny Games* (кстати, интервью с разработчиками этой игры вы могли читать в первом номере МИКа за этот год). Не много сейчас встретишь девелоперов, которые занимаются разработкой классической ролевой игры. Однако, оказывается, есть еще энтузиасты. Действие *Destiny* будет разворачиваться в фантазийном мире Альдарии, а герою придется путешествовать не только в пространстве, но и во времени. Поклонники RPG наверняка придется по вкусу проработанная ролевая система, оригинальная магия, разветвленные диалоги и запутанный сюжет. В данный момент все эти вкусности, к сожалению, увидеть не удалось, так как контент игры еще не до конца проработан. Зато графика оставила приятное впечатление. Скажочные замки; мрачные переходы, в темноте которых, кажется, затаились неведомые чудовища; тени, скачущие по стенам просто-таки завораживают, — и буквально через несколько минут уже по-настоящему веришь, что ты находишься на далекой планете, живущей по своим собственным, не ведомым нам законам. Разработчики рассказали нам, что на КРИ они приехали в поисках дальнейшего инвестирования. К сожалению, мы не знаем, достигли ли они своей цели, но искренне надеемся, что это так. Было бы очень жаль, если бы столь успешное начинание закончилось ничем из-за отсутствия финансирования.

Проект «Золотая бутса» выглядит не столь эффектно, как *Destiny*, но кто же требует навороченной графики от футбольного менеджера? Этот жанр ценится отнюдь не за красивую графику, а тот факт, что «Золотая бутса» номинировалась на звание «Лучшего дебюта КРИ» говорит о том, что поклонникам футбольных менеджеров стоит обратить самое пристальное внимание на этот проект. Судите сами. В этой игре, как, впрочем, во всяком менеджере, вам придется взять на себя управление футбольным клубом и привести свою команду к вершинам славы. Причем вы можете выступать как в качестве финансового директора клуба — заниматься техническим оснащением, покупкой или съемом стадионов для тренировок, вести рекламную кампанию и т.д., так и в качестве тренера — составлять расписание тренировок для каждого игрока, назначать замены во время матчей и т.п. Кроме этого в игре присутствует развернутая система трансфера — покупки-продажи игроков, каждый из которых обладает большим набором характеристик,

которые можно будет повышать посредством тренировок. Довольно интересно, что изначально «Золотая бутса» была онлайн-овым проектом, который до сих пор пользуется большой популярностью на территории России (3000 клубов, соответственно, один клуб — один игрок). Именно эта популярность подтолкнула разработчиков заняться разработкой офлайновой игры на ту же тему. Сейчас проект находится на финальной стадии и должен появиться в продаже уже в августе этого года.

На стенде компании *Diskus Games* можно было посмотреть на разрабатываемый в Киеве компанией *Electronic Paradise* проект *WhereWolf*, о котором мы тоже писали в МИКе, и на украинский ответ знаменитому «Кримкомленду» — игру *Kill Deal* от компании *Crazy House*. Кстати сказать, воспользовавшись случаем, мы, как обычно, захватили прерывающую версию «Убойного Дела», и сейчас воюю в него режиссером, готовясь к написанию отчета. Повеселила нас игра от компании *GameOver-Games* — «Храбрые Ёжики: Ползучие Тени», чем-то напоминавшая незабвенную «Руну». Правда, в несколько ином антураже. В общем, перечислять все, что мы видели, довольно долго, ибо только на Ярмарке Проектов было представлено около двадцати компаний — согласитесь, немало.

Как уже говорились, кроме сравнительно небольших и молодых компаний-разработчиков на КРИ выставались и серьезные мэтры. И, как ни странно, первый большой стенд, на который мы попали, был стенд компании *Nival Interactive*. Странно это потому, что стояла она вовсе не первым, но вы же знаете нашу любовь к «Нивалам». Любим мы вовсе не в переносном смысле, нам действительно нравится практически все, что данная компания разрабатывает — за исключением стратегий, да и то, нам они не нравятся только потому, что мы вообще не любим игр этого жанра. Не наше это. На стенде, кроме второго «Блукрипа», демонстрировалось два проекта — «Ночной Дозор» и проект, в котором *Nival* выступает в качестве продюсерской компании, — «Серп и Молот». Оба проекта разрабатываются на базе движка *Silent Storm*, и оба заслуживают самого пристального внимания. Впрочем, об этих проектах написать мы еще успеем, благо интервью имеется. А уж если речь зашла о «Нивале», то хочется отметить, что, пожалуй, самым ярким событием КРИ 2005 (если не считать *Nival Party*) был анонс и закрытый показ еще одного безусловного сверххитового проекта — *Heroes of Might & Magic 5*. Да-да, то, на что мы только надеялись, свершилось — теперь мы знаем, что игра точно разрабатывается и что ее судьба находится в руках «Нивала». К слову сказать, со всех, кто смог попасть на закрытую презентацию взяли подписку о неразглашении, т.е. до 18 мая, даты, когда игру анонсируют на Е3, о том, что мы видели, рассказывать вам мы не сможем. Скажем только одно: ждать игру безусловно стоит, а наше уважение к компании возросло просто многократно. Это круто. Прочтите официальный пресс-релиз и полюбуйтесь на первые скриншоты можно тут — <http://www.nival.com/ru/press/2005/2558/>.



Рядом со стендом «Нивала» разработчики из «Акеллы» демонстрировали свой проект «Морской охотник», поражающий посетителей графикой, а чуть дальше компания «Никита» крутила на плазменном экране необычайно эффектный *Parkap II*. Вообще, следует заметить, что графика многих игр, представленных на КРИ, уже сегодня практически ничем не уступает западным проектам. И, что особенно радует, наши украинские разработчики в этом не уступают своим российским коллегам. Помимо уже упоминавшейся здесь *You Are Empty*, очень красиво смотрится проект киевской компании *DioSoft* «Пираты Южных Морей». На стенде ведущей украинской компании *GSC Game World* проводилась помпезная презентация вторых «*Казаков*», а вот ожидаемый армией фанатов «*Сталкер*» был представлен более чем скромно. Судя по всему, разработчики решили несколько притупить неадекватные страсти, разгоревшиеся вокруг их проекта.

Но эффективнее всего выглядели стенды издателей. Компания «Новый Диск» привезла на КРИ целых восемь разнообразнейших проектов, среди которых нам больше всего понравился фантастический шутер «*Проект «Метатрон»*». Его создатели явно не разделяют мнение тех, кто считает, что сюжет в 3D-шутерах — дело десятое, и приготовили для нас запутанную, мы бы даже сказали, детективную историю о зловещем наследии потопившей цивилизации, заговоре спецслужб и дерзких хакерах, вечно сущих нос не в свое дело. Графика игры также выглядит весьма достойно, а из фишек была отмечена возможность стрелять одновременно из двух различных видов оружия. В демке герой прекрасно расправился с противниками, держа в одной руке пистолет, а в другой пистолет-пулемет, отдаленно напоминающий УЗИ.

Но самый большой стенд, конечно же, принадлежал компании *1C*. Пять плазменных панелей, поднятые высоко над землей, без остановок крутили ролики и демки различных игр. Там-то мы и увидели необычайно похорошевший проект наших знакомых из николаевской компании *DVS* — «*Восхождение на Трон*». Всегда приятно, когда разработчики оправдывают твои ожидания. Впервые увидев эту игру на КРИ 2003, мы сразу же вывалились в нее, и нам очень приятно наблюдать за тем, как проект из года в год становится все лучше и красивее. В общем, любителям пошаговых стратегий будет чем заняться в ожидании пятых «Героев». Ну, а пока мы бродили по выставке, конференция незаметно подошла к концу, и пришло время узнать, кто же в этом году станет лауреатом премии «*KPI Awards*».

Вели церемонии награждения Геннадий Бачинский и Сергей Стилавин с радио «Максимум», разбавляя мероприятие шуточками, временами весьма скандального характера. С одной стороны, некоторые их шутки были, что называется, «не в каску», и некоторые из победителей на них не на шутку обиделись. С другой стороны, были и удачные находки — один из призов вручал человек, так и не выучивший «великий и могучий», и ведущие как могли постеснялись, переводя его слова (нормальный переводчик по непонятной причине отсутствовал), особенно нам понравилась фраза — «Простите меня за то, что я американец» ©. Нет, шутки — это хорошо, мы их сами любим, но превращать довольно серьезное и ожидаемое мероприятие в клоунаду, ИМХО, не стоит.

Ну да ладно, поскольку номинаций и призеров, как обычно, было много, то подадим список без своих комментариев.

✓ **Лучшая игра КРИ 2005** — *Heroes of Might & Magic 5* (Nival Interactive). Ближайшие претенденты: «В тылу врага 2» (Best Way, 1C), «*Корсары 3*» («Акелла», 1C).

✓ **Лучшая игра для PC** — *Parkap 2* (NIKITA, 1C). Ближайшие претенденты: «*Альфа: Антигитерор*» («МиСТ ледз — юг», «Руссо-бейт-М») (GFI), «*Адреналин-Шоу*» (Gajin Entertainment).

✓ **Лучшая компания-разработчик КРИ 2005** — Nival Interactive. Ближайшие претенденты: «Акелла», Creat Studio.

✓ **Лучшая компания-издатель КРИ 2005** — 1C. Ближайшие претенденты: «Акелла», «Бука».

✓ **Лучшая компания-локализатор КРИ 2005** — «Акелла». Ближайшие претенденты: «Бука», NIKITA.

✓ **Приз от издателя КРИ 2005** — «Космические Рейнджеры 2: Доминаторы» (Elemental Games, 1C).

✓ **Приз от прессы КРИ 2005** — «Новый Диск».

✓ **Лучшая зарубежная игра КРИ 2005** — *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Gearbox, «Бука»). Ближайшие претенденты: «Перпигу-Персин: Схватка с сульбой» (UbiSoft, «Акелла»), *Playboy: The Mansion* (Cyberlore Studios, «Бука»).

✓ **Лучшая игра для игровых консолей КРИ 2005** — *American Chopper* (Creat Studio). Ближайшие претенденты: *Swashbucklers: Legacy of Drake* («Акелла»).

✓ **Лучшая игра для портативных платформ КРИ 2005** — «*Sfera Mobile*» (NIKITA). Ближайшие претенденты: *DeathDrive* (Gajin Entertainment), *Fight Hard 2* (G5 Software).

✓ **Лучший дебют КРИ 2005** — «*Сталинград*» (DTF Games, 1C). Ближайшие претенденты: «*Магия Крови*» (Skyfallen Entertainment, 1C), «*Мор. Утопия*» (Ice-Pick Lodge, «Бука»).

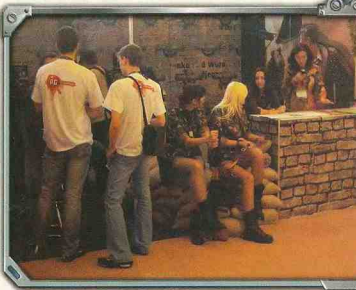
✓ **Лучшая игра без издателя КРИ 2005** — «*Храбрые гномы: Крадущие тени*» (GameOver-Games). Ближайшие претенденты: «*Золотая Бутса*» (Nekki), «*неBbTb*» (AlterLab).

✓ **Самый нестандартный проект КРИ 2005** — «*Мор. Утопия*» (Ice-Pick Lodge, Бука). Ближайшие претенденты: «*Скажени Падюки*» (Absolutist), *You Are Empty* (Digital Spray Studios, 1C).

✓ **Лучший игровой дизайн КРИ 2005** — «*В тылу врага 2*» (Best Way, 1C). Ближайшие претенденты: «*Корсары 3*» («Акелла», 1C), «*Космические рейнджеры 2*» (Elemental Games, 1C).

✓ **Лучшая игровая графика КРИ 2005** — «*Морской охотник*» («Акелла», 1C). Ближайшие претенденты: «*В тылу врага 2*» (Best Way, 1C), *You Are Empty* (Digital Spray Studios, 1C).

✓ **Лучшая технология КРИ 2005** — «*Морской охотник*» («Акелла», 1C). Ближайшие претенденты: «*В тылу врага 2*» (Best Way, 1C), *You Are Empty* (Digital Spray Studios, 1C).



✓ **Лучшее звуковое оформление КРИ 2005** — «*Корсары 3*» («Акелла», 1C). Ближайшие претенденты: «*Одиссея капитана Блада*» («Акелла»), «*Сталинград*» (DTF Games, 1C).

Ну вот, собственно, и все. Поскольку в жюри мы не входили, то от комментариев воздержимся ©, но скажем, что по большинству пунктов мы согласны, а некоторые вызывают наше сомнение. Но, как говорят, с судьями не спорят, а наша задача не судить, а освещать.

КРИ 2005 закончилась, и нам остается только поблагодарить компанию DTF за великолепную организацию мероприятия. Все действительно было отлично — единственное, что смущает, так это то, что в гостинице «Космос» все-таки уже малоовато места для подобного мероприятия. Особенно если учесть, что в один из дней туда пускали всех желающих — к стендам было просто не протиснуться. Тут, скорее всего, надо все-таки принять жесткое решение, что же это — выставка или закрытая конференция для разработчиков, куда пускают только участников. Или искать помещение побольше. Впрочем, искать новое помещение стоит в любом случае, ведь часть компаний не смогла представить свой проект на Ярмарке такого масштаба, что уже не было свободных стендов.

Но, как бы то ни было, огромное спасибо организаторам и, естественно, участникам. Надеемся, что КРИ 2006 станет еще более масштабным и знаковым мероприятием.

DRIVER 3R

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

Разработчик: Reflections Interactive

Издатель: Atari

Локализация: IC

Жанр: TP3/гонки

Системные требования:

✓ минимальные: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2.5 ГГц,
768 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Hello old friend

Сиквелы, привеллы, дополнения, римейки. Как ими уже закормили разработчики игроков! Посмотрите на прошедший год. Ну чем не год продолжений? А как начинается этот? Точно так же.

Ни одной свежей идеи. Почему, несмотря ни на что, игроки ждут и надеются, что к ним в гости снова заглянет старый знакомый? Возможно, сначала его и не узнаешь, или узнаешь, но не сразу. Но это ведь все тот же старый добрый друг. Почему? Все ведь знают, что в 95 случаях из 100 продолжение будет хуже оригинала, а если повезет, будет просто на уровне — или вообще другим, чтобы до бесконечности спорить потом, где нам было лучше: в новом или старом. Недовольные всегда ведь найдутся. Чтобы онидать от игры чего-то особенного, надо быть фанатичным оптимистом, упрямо игнорировать все факты и просто надеяться. Закрывать глаза, уши и бубнить себе под нос, убеждая: «Это будет суперигра, это будет такая игра, которую я ждал, такую игру просто невозможно испортить. Я в это верю».

Конечно, доверится знакомым разработчикам намного проще, чем выискивать на сотен анонсов что-то стоящее внимания — да и какой же девелопер в анонсе признается, что делает посредственную игру? А ждать ведь что-то надо, тогда и разочарования легче прохлещет. Мол, эта игра, может, и плоха, но вот та будет намного лучше. Как говорится, ждем-с.

* * *

Была прекрасная погода, на небе ни тучки, только солнце благостно сияло, радуясь одиночеству. А у меня наконец-то появилась возможность на полной скорости проехаться в роскошном кабриолете. И за этот мизерный отрезок времени я уже успел полюбить эту машину, хотя в мощности она и уступала некоторым железным коням, с которыми я имел дело в прошлом. Но ветер, ласкающий волосы, отчетливо слышимый шум двигателя, настоящее чувство скорости, комфорт — лучше ничего не придумать, чтобы просто расслабиться. И мне вдруг страшно захотелось вернуться домой, я представил себя, купающегося в своем бассейне, пьющего коктейли, и одна за другой ко мне подходили девчонки...

Не могу понять, почему именно в этот момент, когда так близка развязка, когда совсем близок поезд, в одном из вагонов которого сидит тот, ради кого я проделал столь долгий и кровавый путь. Мне захотелось послать к чертям все и вся, нажать на тормоз и сбросить все на других полицейских... Не знаю, почему я этого не сделал. Теперь у меня нет другого выбора — поезд начал останавливаться. И теперь в живых останется только один, и нет никаких гарантий, что в этот раз повезет именно мне.

Крепче за шоферку держись...

Вот и дождался. Добрался до персоналок третьей «Драйвер», он же «Водила». Добирался долго и упорно, постоянно спотыкаясь и падая (может, лучше бы он и не вставал). Сначала игру вообще не собирались выпускать на PC, как и вторую часть. Но все-таки одумались и решили выпустить немного позже, а «позже» непроизвольно из нескольких месяцев растянулось на полгода. Хотя после того как игра, мягко говоря, не совсем удачно стартовала на консолях, в ее ПК-реализме можно было и засомневаться. Конечно, об успешности игры можно и поспорить — ведь несмотря на то, что большинство игровых ресурсов и изданий оценили игру довольно низко (про случай с купленными обзором тоже стоит вспомнить), продажи, по заявлению Atari, достигли трех миллионов копий, что совсем не мало. На некоторое время Driver вообще пропал из новостных блоков, но вдруг издатель объявил точную дату выхода и скриншотами новыми «порадовал», которые отличались от ранних далеко не в лучшую сторону. Но за полгода игру можно подхихтовать, подкаришь, учесть жалобы игроков. Здравомыслящий читатель, конечно, только ехидно улыбается, потому как уверен в том, что заниматься этим никто не будет. Но надежда, как известно, умирает последней, особенно если уже надурался на верой и любовью.

Все, игра установлена, остается только запустить и погрузиться в красочный мир киношных гонок, захватывающих приключений, почувствовать бешеный драйв и закипающий адреналин (его вы точно почувствуете, особенно когда на уши потечет, но об этом позже), в общем, все то, что нам обещали. Но перед этим можно немного понаостальживать, найти на полочке коробочку с простой надписью Driver, без всяких шрифтовых выкрутасов. Стереть пыль — «You are the wheelman», «от создателей Destruction Derby 1&2», — улыбнуться, глядя на системные требования. Да, такое под XP уже и не заработает. Ну что ж, все-таки пора погрузиться. Погружаемся. Как бы не захлебнуться.

* * *

Вот и еду теперь в карете скорой помощи, хватая образы мелькающих зданий, всматриваясь в лица прохожих. Слушаю звук sireны, которую мне никогда не разрешал включать напарник. Вроде бы все хорошо... Только в этот раз именно я оказался на больничном ложе, и теперь понежню начинаю понимать всех тех людей, которых я успел отправить в мир иной.

И зачем это я постоянно пытаюсь кому-то что-то доказывать, зачем всегда лезу на рожон? Как вспомню, каких дров я наломал, аж страшно становится. Я настолько вжился в образ преступника,



что уже ничем от них не отличаюсь. Я так же, как и они, нарушал закон, убивал людей, разрушал все что попадало под руку. Из-за этого я и повздорил со своим начальством, и я еще гораздо отделился. Если бы они узнали обо всем том, что я успел натворить, меня можно было бы неоднократно приговорить к смертной казни. Да и вообще, работа под прикрытием — на редкость неблагоприятное занятие. Если вас разоблачат преступником, то выговор начальства или даже увольнение с работы, на которой вы проработали всю свою сознательную жизнь, покажется милой безделкой.

И чего мне не сиделось в этом участке, почему я не хотел просиживать дни напролет за бумажной работой? Потому что скучно? Да, скучно, зато безопасно, хотя статистически у меня было примерно столько же шансов оказаться в таком неприятном положении из-за какого-то пьяного водителя, или из-за гамбургеров и прочих «макдональдсов», вызывающих ожирение, — типичный рацион «сидячих» сотрудников нашего участка. Я ведь за последние несколько лет вообще не отдыхал. Все откладывал на потом. Да любой другой на моем месте, отправившись во Францию или Стамбул, первым же делом осмотрел бы все культурные достопримечательности, потом пошел на пляж или похлебал бы минеральной водички в санатории. Но нет же, у меня на первом месте работа... Я решил вспомнить что-нибудь приятное, но вместо этого все мое тело пронизала страшная волна боли. Правда, через мгновение мне полегало, боль оставила меня так же внезапно, как и поглотила, зато я и начал терять сознание. Все вокруг превратилось в мутную картинку неведомого абстракциониста, которая с каждой секундой становилась все мрачнее. Последнее, что я успел увидеть, это шприц, воткнутый в мою руку...

Be good. Be bad. Be Tanner

Сюжет не меняли еще с первой части. В шкуре необычайно крутого полицейского из Майами по имени Таннер нам предстоит внедриться под кожу опасной криминальной группировки, которая промышляет угоном дорогих авто с последующей их продажей другой не менее опасной и не менее криминальной группировке. До сих пор не пойму, на кой им сдался человек с улицы, который просто пришел и сказал: «Вам нужен водитель — я водитель». Но ладно, спишем это на счет необычайного обаяния нашего протеже. Правда, я этого обаяния не заметил — уж больно пофигистическое и угрюмое лицо у Таннера. Улыбаться-то ему нельзя, должность не позволяет. Единственный персонаж, который вызывает симпатию, — главный злодей Джерико. Он даже как-то раз за игру пошутил — но впрочем, все тот же образ молчаливого маньяка. Остальные персонажи ничем не примечательны — если их убрать, игра ощутимо не изменится. Домести сюжет до игрока создатели пытаются с помощью отличных роликов. Видео очень много, и сделано оно превосходно. Эти отбивки не дают игроку захлебнуться в сплошном потоке драйва и заставляют играть дальше. А если вы прерываете прохождение игры, то при следующем запуске нам, кроме нужного ролика, показывают содержание всех предыдущих — очень удобная возможность, если вы играете редко и не успеваете забыть о происходящем (а у кого хорошая память, тот может спокойно их пропустить). Наверно, эта одна из самых сильных сторон игры — вот куда разработчики особенно вложились.

Концепция игры тоже не изменилась — просто к автомобильной части добавили пешая. Теперь она, правда, еще больше напоминает небезызвестную GTA, но это только на первый взгляд. Если присмотреться ближе, то понимаешь, что это абсолютно разные игры. «Драйвер» даже в какой-то степени ближе к «Мэфи», чем к «Великому автогонщику». Не стоит ждать от игры что-то похожее на GTA, иначе вас будет ждать жестокое разочарование. Да и вообще, эти разработчики предоставляли нам возможность выходить из машины, лучше бы они оставили концепцию первого драйвера без изменений — «пеший» компонент геймплея не то что не дотягивает до аналогичных решений в упомянутых играх, а даже вызывает раздражение. Максимум, на что способны противники, — тупо прибегать на строго определенное место и вести оттуда прицельную огонь (только в очень редких случаях они могут поменять позицию ☹). Вы, в свою очередь, вынуждены проделывать то же самое, иногда приседая и куваяркая. Но если думаете, что врагов

с нулевым интеллектом легко одолеть, то вы глубоко ошибаетесь. Разработчики любезно наделили их очень хорошей меткостью и нашли для них на карте такие позиции, стреляя с которых, они обязательно в вас попадут. Арсенал оружия довольно стандартен. Нам дадут пострелять из дробовика, пистолета, УЗИ, автомата и гранатомета и т.д. Также стоит упомянуть о возможности стрелять непосредственно из машины — это удачи тогда тогда, когда с вами в машине находится напарник, который, собственно, и будет стрелять под вашим руководством. Но сделано это тоже очень криво — куда бы вы ни стреляли (будь-то колеса, бензобак или сам водитель), машина противника все равно будет ехать с прежней скоростью. Хорошо, что использовать эту возможность в обязательном порядке придется только в одной-двух миссиях.

Gitme danger

О тдельно хочется поговорить о миссиях, которых в игре 25 штук, место действия — Майами, Ницца, Стамбул. Большинство заданий задуманы очень интересно, заметны их сходство с голливудскими боевиками. Как вам, например, миссия, в которой по городу едет грузовик, а игроку нужно, пока он не достиг конца своего маршрута, угнать три машины и на ходу загнать в прицеп. Или погоня на мотоцикле за катером, который движется вдоль берега. А миссия, в которой нельзя снижать скорость ниже 80 км/ч, иначе машина взорвется, — точно слезана с фильма. Но к сожалению, даже самую интересную идею можно испортить кривым исполне-



нием и неудобным управлением. В той же погоне за катером противник прегарждает вам дорогу, пытается остановить вас любым способом — точнее, так должно было быть по задумке создателей. Но стоит отъехать в сторону, и открывается завораживающая картина: враги, словно клоны, бегут к тому месту, где вы, по мнению разработчиков, должны проехать, стреляют в пустоту и больше напоминают уменьшенных на прогулке чем бандитов. Или попробуете с таким управлением загнать автомобиль в прицеп грузовика, который едет с бешеной скоростью (как для такой машины) и сметает все на своем пути — для него, в отличие от вас, не существует вообще никаких законов физики. Даже в обычной погоне веревка линейности затянута на шею у игрока с такой силой, что стоит только немного отклониться от предложенного разработчиками графика, и все приходится начинать сначала. Ни о каких вольностях в стиле GTA и мечтать не приходится. Если по сценарию нельзя догнать противника, то будь вы хоть Шумахером или воровато-мелким стрелком, остановить его вам не удастся. Но это все цветочки, ягодицы Reflections Interactive приберегла на эфе. Конечно, если вы проходите все миссии наскоком, и каким-то чудом вам удается с первого-второго раза делать все так, как задумал режиссер, то многих ляпов просто не заме-

тишь. Но стоит где-то застопориться, и несусветица вылезает на поверхность. Но если вы почти дошли до конца, то там вас ждет настоящее испытание, а именно пред- и непредпоследняя миссия. Когда я гнался за Калитой, я думал, что если не поспею, то точно начну закидаться, так адреналин хлестал. Езда за грузовиком с взрывающимися бочками тоже хороша (небольшой совет: попробуйте расстрелять первую бочку, а дальше просто уперитесь в грузовик сзади и стреляйте — вылетающие бочки, по идее, не будут причинять вам вреда).

Свет мой зеркальце, скажи

Когда после отличных роликов и весьма симпатичного меню загружается сама игра, невольно удивляешься. Уж слишком большой контраст. Сначала кажется, что игра просто идет с минимальными настройками и потому так неприглядна. Но заглянув в опции, понимаешь как все запущено. Если честно, я просто не понимаю, зачем это Nvidia натывкала свои эмблемы в игру ведь, где только можно. Неужели на «Драйвере» гигант собрался рекламировать то-



повые модели своих карт? Так не на чем ведь, дорогое железяку никак не спасает, перемен к лучшему никаких. Разработчики посетили места, в которых придется бывать, сделали множество снимков местности, по которым потом были созданы города в игре. И действительно, Ницца и Стамбул выглядят весьма симпатично, иногда даже отвлекаясь от езды, чтобы полюбоваться этими узкими улочками. Очень понравилась архитектура городов, хоть здесь старания девелоперов не пропали даром. Также удалась реализация поврежденных автомобилей (которых всего в игре 70 штук+мотоциклы и катера), равно как и модели самих машин. Правда, взрываются они непостижимым простому смертному образом — просто распадаются на части. Пассажиры при этом так и остаются на своих местах, хотя и не поддают признаков жизни. Смотрится странновато, конечно. Еще почему-то не остается следов от пуга, а на бонусном ролике они четко видны. И как это назвать? Кошмарного вида деревья еще можно стерпеть (главное — не заезжать в кусты, а то можно потеряться), но дождь повергает в растерянность — как будто с неба из лейки кто-то нефть выливает. Выглядит удручающе и даже психоделично ☹.

Не все, конечно, так плохо, но можно было графику и получить сделать. А еще лучше просто оптимизировать движок и убирать глюки. При всей своей неприглядности «Драйвер» умудряется тормозить на совсем не слабых машинах, и это при графике трехлетней давности (может, руки у разработчиков золотые, но растут не из того места). Поэтому в целях борьбы с лагами отключаем тени, уменьшаем дальность прорисовки и в случае критической ситуации отключаем звук. В настройках именно отключа-

ем, а не уменьшаем громкость. Очень, знаете, помогает пройти особо сложные места. А вот с выпаданием текстур и прочими графическими багами можно попытаться бороться с помощью патчей, коих на данный момент уже два.

Аяя... Аяя... Аяя-Аяя...

Нельзя упускать из виду и прочие недостатки, как всегда, вызванные консольной натурой нашего пациента. Это все те же сейвы, которые осуществляются только между миссиями. Это и управление, которое даже при использовании джойстика кажется неудобным. Кстати, вы будете неприятно удивлены, когда отыщете клавишу управления машиной (управление менять, менять, однозначно). Это и чрезвычайная сложность игры, вызванная кривостью не наших рук, а рук разработчиков (интересно, они сами пытались в нее играть?). Из-за чего у меня возникло подозрение, что Reflections Interactive параллельно с играми разрабатывает препараты для лечения нервов ☹.

Пациент скорее мертв, чем жив

Пришел в себя я только в больнице. Меня быстро катили в непонятном направлении несколько санитаров, громко переговаривавшихся между собой. Я отчаянно пытался покрутить головой, но ничего не вышло, что-то мешало. Из-за этого мне приходилось смотреть на мелькающие лампы, расположенные на потоке, от чего меня начало подташнивать. Непонятно для чего на мою шею нацепили здоровенный ошейник, я вроде бы в живот ранен был. Может, они чего-то там напутали...

Вселяю надежду то, что на лифте мы поехали на этаж выше, а не ниже, а также то, что меня всю дорогу катили вперед головой. О последнем, правда, я еще успел пожалеть, так как у этих врачей была дурная привычка распахивать двери катаलों...

Очулся я от странного пищания — врач как раз в это время отдавал друг другу указания и нагало рылись в моих внутренних нах. И тут прозвучала какая-то цифра, и один из врачей нагнулся над мной, держа в руках какие-то пластины... И тут я понял, что хотят со мной сделать — но было уже поздно что-либо предпринимать...

Музыка в игре неплохая, но из-за малой длины треков было просто начинать надоедать. А вот в роликах музыка просто великопальна, да и персонажи озвучили известные актеры, в том числе Майкл Мадсен, Мишель Родригес и Микки Рурк.

Я мстю, и мстя моя страшна

Кстати, Reflections наконец-то сделали явный реверанс в сторону Rockstar North. Помните, в GTA3 была миссия, в которой требовалось под прикрытием убить копа по имени Таннер — Two-Faced Tanper. В режиме Take a ride нужно найти и убить скрытого персонажа Томи Вермишели, который на вид удивительно схож с героем Vice City. К тому же, чтобы подчеркнуть, что Таннер умеет плавать, а Томми нет, на персонажа надутые труты.

Конец... Приехали

По большому счету, если не учитывать возможность выйти из машины и все то, что отсюда следует, нам предложили пережить старого «Драйвера», и это неплохо. Так как это была одна из первых игр, в которой обычные гонки, будучи организованы сюжетом, превратились в по-настоящему увлекательное приключение. Но нельзя не учитывать и то, что после выхода первого «Водила» прошло очень много времени, и геймерской публике уже довелось опробовать проекты, в которых эта идея была поднята на новый качественный уровень. И до этих проектов наш сегодняшний пациент явно не дотягивает. Несмотря на «картинность» Take a ride и беспомощность остальных режимов, Undercover можно пройти. Один раз, и даже получить от этого удовольствие.

Не знаю, что делали девелоперы все то время, что было отведено на разработку, но создается впечатление, что игру выпустили в спешке.

Поиграть в нового «Водилу» еще можно, но покупать — ни в коем случае.

Разработчик/издатель: City Interactive
Жанр: аркадный FPS/воздушный шутер
Системные требования:
✓ минимальные: P3 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: 2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео, 680 Мб на жестком диске

Raven

BATTLESTRIKE THE ROAD TO BERLIN

Вступление

2.04.2005 г. — в мои руки попала коробочка с экипом на тему второй мировой войны с названием **Battle Strike: The Road to Berlin**. После надоевших «Медалей за Отвагу» и Call of Duty я надеялся увидеть что-нибудь стоящее, за чем можно будет убит пару вечеров. Я промахнулся... Установив и увидев эту игру, я понял все: очередная халтура разработчиков, чтобы срубить как можно больше денег.

Запуск: Первые и последние впечатления

Сюжета как такого не существует, несмотря на то, что гейма происходит во времена Великой Отечественной войны. Это называется «фантазия разработчиков»: все миссии выдуманы и ни о какой исторической достоверности происходящего говорить не стоит. В каждом задании есть своя предистория и, если так можно выразиться, брифинг. В нем мы сможем узнать, в какой ситуации мы оказались и что от нас требуется.

На коробочке с игрой в графе «жанр» написано FPS (и если мне не изменит моя геймерская память, это значит First Person Shooter), поэтому сразу после запуска моя рука потянулась к клавишам **W**, **A**, **S**, **D** — якобы для того, чтобы перемещаться. Но в первой миссии такой возможности мне не дали: мой двойник сидел за пулеметом бомбардировщика, и приходилось долго и упорно отстреливать всех противников. И каково же было мое разочарование, когда я узнал, что почти вся игра построена в «реальном» виде (просто стоишь на месте, стреляя из того, что дали, или же тебя везут и ты стреляешь в движении), а изредка нам дают возможность отпустить себя в шкуру пилота самолета. Все управление в игре полностью привязано к нашему «грызуну», так что клавиатуру можно спокойно оставить в сторону.

Всего в игре 16 заданий, которые можно пройти примерно за два часа (я говорю на полном серьезе). Разнообразие целей в миссиях просто «поражает»: «сбей все самолеты из пулемета», «расстреляй все танки из гаубицы», «пробейся к мосту, убивая врагов», «сними всех неприятелей из снайперки» и т.д. Хотите чего-то нового? Дудки. По сравнению с этим «88 зомби» и «22 слона» из «Апокалиптической Недели» Postal'a покажутся просто сверхоригинальным подходом творцов.

Выбор стационарного оружия невелик, но, тем не менее, терпим. Судите сами: зенитки, пулеметы легкие и тяжелые, гаубицы и башни танков. Причем прицел в каждом оружии разный, так что придется адаптироваться специально под каждую технику и, поверьте, стрельба из гаубицы и танка — одна большая разница.

Немного повеселили миссии на самолетах, которыми нам дадут поручить... при помощи мышки ☺. Естественно, ни о каких законах физики говорить не стоит, самолет у нас — вершина технического прогресса: огромная маневренность позволяет развернуться на 180 градусов за одну секунду без потери скорости и при полном отсутствии какой-либо опасности. Должен признать, что в этой аркаде управлять мышкой довольно удобно, т.к. это не симулятор вроде ИЛа, где нужно большое умение даже для вала. После нескольких минут быстрого полета и упорного отстрела противников мне стало не по себе, и я решил покончить жизнь самоубийством (в игре ☺). Моему разочарованию не было предела, когда я узнал, что до земли вообще нельзя долететь: проклятая картинка упорно от меня убегала, сколько бы я ни приближался. После такого открытия я решил врезаться в союзный бомбардировщик и... пролетел сквозь него. Короче говоря, умереть в таких миссиях почти невозможно, а чтобы вас сбили, нужно очень потрудиться.

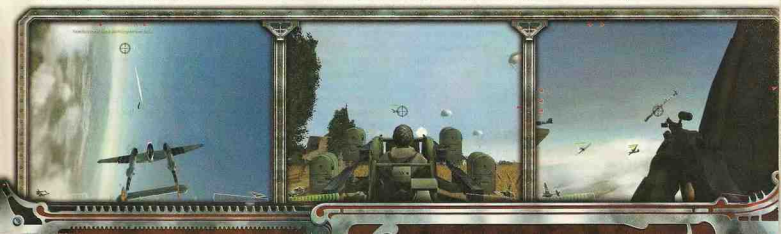
Искусственного интеллекта не существует в принципе: танки едут к заданной точке, стреляя по вам, а доехав, они просто останавливаются, тем самым превращаясь в примитивную цель. Самолеты же летают по заданным «чекпоинтам». Управление нареканий не вызывает, наоборот, все легко и просто: можно откинуться на стуле, держа одну руку на мыши.

А вот графика в игре оставила двойное ощущение. С одной стороны, довольно-таки красивые ландшафты и модели самолетов. Также хорошо смотрятся тучи и деревья. Спецэффекты вроде взрывов снарядов на земле выглядят приятно. С другой стороны, мы имеем возможность увидеть просто отвратительные модели солдат и некоторой техники. Как было упомянуто выше, в миссиях на самолетах земля представляет собой картинку, которая абсолютно не двигается. Где-то я вычитал, что в игре используется собственную систему физики Tokamak, якобы для повышения реалистичности. Странно, потому что даже задатков физики я не заметил: ключцы, что возносятся в воздух после взрыва танка, замирают в воздухе (привет, «Матрица» ☺) и пропадают. Мистика, однако.

Game Over

Игра — сплошной тренажер для запястья. Оно вам надо? Покупать? Точно — нет! Играть? Не советую. Но если вам по душе такие примитивные игрушки с самым простым управлением, то пожалуйста. А вдруг понравится?

P.S. Да, должен сказать, что игра довольно-таки требовательная, несмотря на среднюю графику. Наземные миссии, где много травы и деревьев, «кушают» много ресурсов.



Мохнорыл ТАЛЕР и убитая муза

Алеша Попович и Тугарин Змей



Разработчик: PIPE Studio
Издатель: IC
Жанр: русскоязычный квест
Требования, просто требования: 500 МГц,
64 Мб ОЗУ, DirectX, 16 бит/пиксел, 1.7 Гб
на диске

* * *

В некотором царстве, тридесетом государстве,

Уже не на Древней Земле, но еще не в Кремле,

Ехала телега из города Ростова, везла графа Толстого,

Четыре якорных каната, иного Игната,
Бочку патиссонов квашенных, да двух халай Натاشинных —

Безухова Гьера — и еще какого-то иностранного кавалера.

Подсочила телега на кочке, да и разлетелась на кусочки:

Толстой улетел в кусты, к остальным Толстым.

Иной Игнат ухватился за якорный канат

Да и полетел на Луну искать себе дом да красивую жену.

А с ним и два Наташинных кавалера в лаптях 45-го размера.

Остался на дороге бочка квашенных патиссонов...

Проходила мимо футболист Бессонов,

Пилу бочку ногой, она и раскололась...

Шел по дороге бобер по клычке Альмодовар, увидал рассыпанный товар.

Наелся патиссонов от делать нечего — и вдруг заговорил по-человечьему...

Сел на поваленный вяз — и начал баять долгий сказ,

О городах дальних, о встречах прощальных, о бедности и богатстве,

О вере и святотатстве, о рыцарях в броне и еретиках в огне,

О подвигах и предательствах — и о прочих сказочных обстоятельствах.

И среди всех историй услышала я одну,

Про наш край родимый — любимый, хоть и немудрый,

Про Алешу, попова сына и Тугарина-исползна,

Что сошлись в неравном бою у черта на рогах и у земли на краю...

— — —

Вот же ж зараза-стервь... Опять дальше не сочиняется... Я же вам zelo не Нестор какой — тот какими только лечебными травами не баловался, чтобы лептос свою домучить. А тут вот ушло вдохновение — и все, пиши пропало... Точнее, пиши прозой. А какая же это была тогда, к могилянским монахам, если прозой?

И где мои годы молодые?... Тогда была на за один солнечный обход складывалась — и лепо так! А сейчас? Ни мыслей в голове, ни умностей на бумаге, ни травы лечебной в кармане...

Придется, видимо, прозой далее... Ну и ладно!

Тихо, тихо... кажется, она идет... не сплунуть бы...

Муза!

* * *

А умеете, ребятушки-козлятушки, и дальше будет сказ былинный, витиеватый да старинный?

Да не тут-то было — меняю перо на шило и мыло, на длинный рубль, да на пиво поутру.

А вам вырастеть, мечтами смеяться, от сказок отвыкать, да себя на карьеру обрекать.

Ведь вы, козлятушки, огрубеете, обложитесь делами.

Станете, пардон, уже взрослыми козла... ммм... м-де...

Вырастаете в зубных докторов да дилеров, а некоторые проагрейдятся до киллеров.

Будете в офисах красуны уплатять, и на поганском бизнес-языке 읍латять:

Про бартер, лизинг и целевую аудиторию,

Так что кукиш вам заморский, а не в стихах историю!

— — —

Фу... Со стихами, кажется, покончено. Перейдем к нормальной летописи прозе.

Году 1985 от Рождества Христова на престол СССР вошел царь Горбачев, отменил крепостное право и начал перестройку. За неимением шельм весь мир напился он разроушился до основания, а затем и самого царя Горбачева свергли с престола, и разроушилась великая империя СССР, и разлетелась на гетьманство Украину, господарство Молдавию, мракосею Луканенко и другие княжества, герцогства да графства.

А чем всегда примечателен развал Империи? Упадком ремесел и культуры.

Я не буду затрагивать ремесла разнообразные, да и культуру не всю зацепим. Обратимся к одному только кинотоворчеству да мультвоинию. Тот золотой скарб кино- и мультфонда, что хранился в сокровищнице СССР, был разграблен на рекламные ролики и видеоклипы, а новых сокровищ, что кинематографии, что мультипликации — днем с огнем не сыщешь.

Шло время. Пока заоканское королевство США завоевывало сердца, умы и то, что пониже пояса, своим ширпотребом, кинематра бывших братских республик бежали по лизинг разбойникам в поисках денег на новый фильм/мульт. О мегаблокбастерах речь тогда и не шла — абы что снять, и тому рады.

И только через десять лет проклянулись первые несмелые ростки в новой империи Российской: первым блокбастером стал «Сибирский цирюльник». Казалось — и последним... Честной люд с ту пору плотно сидел на скоромощных сериалах — про тяжелую жизнь чуждадных педросов и наших малют скураторов в малиновых пиджаках.

Только в ответ на появление неоднозначного «Ночного Дозора» лизие люди и крестные отцы городов русских начали вынимать из штанов, банков и должников больше денюги и вкладывать их в киноиндустрию. Ибо поверили в то, что эта самая индустрия может принести не только призы на Берлинском или Каннском фестивалях, но и золотые червонцы в больших количествах.

Не зарекавело и за анимационными проектами — и в начале 2005 года от того же Рождества Христова на экраны кинотеатров вышел первый за последнее десятилетие анимационный блокбастер «Алеша Попович и Тугарин Змей».

А у любого блокбастера, как и у храброго богатыря, должны быть свои верные спутники-прихлебатели: плакаты, сувенирная продукция, майки с Алешинской, сивоничные конкеты («Попович», сосучка на палочке из кулуса «Тугарин» и т.д. И, конечно же, самый верный оруженосец и дружинник, зачастую приносящий прибыль большую, нежели сам блокбастер, — сопровождающая компьютерная игра!

Жанр? Русскоязычный квест!
3D! Ага, цза! Скажите спасибо, что не 1b1...

Интересно... Стоп... муза-муза-цщп-цщп-цщп... Тсссс... Не спугните...

* * *

В стороне русской, куда не долетел мейтеорит Тунгусский.

Во стальном граде Ростове жил Алеша, сын поповский, на всем готове.

Кулачище имел столбовый, всегда к драке готовый,

Робел перед славиной Любовый, был пока не обласкан славою,

Но жизнь что река, мало что глубока, — бистра вода несет туда,

Где горе да беда. А где беда, там и герой, а где герой, там и пир горой!

Но буду сказывать по порядку — набежало на Ростов войско поганское.

Ворота городские, само собой, всмятку. Выходит к народу самый главный басурман,

Родом то ли из могокан, то ли из татарей,

По имени Змей, по фамилии Тутарин.

Да и клент к городской стене — то ли черную метку,

То ли в летопись внештатную заметку.

То ли приглашение к честному пиру, то ли к лютой войне.

А что ввязь с басурмана, у которого в штанах ни одного кармана,

Во рту только зуб гнилой, да норов злой...

Вот так выпала ростовчанам честь — басурманские каракули прочесть,

И решить, как выходить из положения по поводу внезапного наглобложения...



уза оцепня ушла... ну и шут с ней! На каждую музу вдохновения не напасешься.

Ну да это все вы и сами знаете, если видели мультбастер. Для тех же, кто во время проката «Алеша Поповича» по кинотеатрам сидел в танке и дул в дуло, выдувая мыльные пузыри, сообщая: во времена давние, уже не языческие, но еще не польско-литовские, на славный город Ростов попер Тутарин Змей со своим поганским войском, наложив на ростовчан дань великую. И начал тогда Алеша Попович со своим стареньким устатым нинем Тихоном думать, как басурманов перехитрить — и золото не отдавать, и поганцев угородить.

Придумали. Затаскали золото в пещеру, а как степняки зашли, закрывали вход огромным камнем.

Одного не учли — у пещер, кроме входов, бывают и выходы. И тогда они называются тоннелями. Через такой вот тоннель и ушел Тутарин Змей со своим войском и чужим золотом.

И второго не учли. Относительно крутые камни стоят неустойчиво и могут катиться по наклонной плоскости, а большие крутые камни при этом ржут дома, домишки, сараи и городские стены.

Ну, вы уже поняли, ребутяшки-козлятушки, что своим генеральным планом Алеша Попович и золото прохлопал, и весь Ростов ухлопал. И чтобы не быть посаженным честным людом на кол (за дело, кстати!), отправился в поход на Тутарина, чтобы золото вернуть.

* * *

Если вы, козлятушки, ждете, что 2D-сопровождающий квест повернет в шок «Сайбернио» и «Мист», то поздравляю — пока вы в том же самом танке и до сих пор дуете в дуло.

Мы имеем стандартный квест с локсами, совершенно не анимированными задниками, с довольно альбомными, но примитивными аркадными мини-играми и головоломками, не решить которые — значит не просто сидеть в танке и дуть в дуло, а быть самым дулом этого танка.

Вместо полноценного вступительного ролика игра разбавляется фрагментами оригинального мультфильма, но как-то неожиданно бедновато выглядят эти вставки.

Начало «Алеша» даже неожиданно радует — в первой локации можно насчитать не менее пяти персонажей, в т.ч. «звезд» мультэкрана — бабу Любаву и саму девушку, горюющую по поводу пропажи серезек.

Впрочем, сразу после нескольких нехитрых действий (найти, отдать, побить, залезть, слезть) в Ростов прискакивают тугаре, после чего большое скопление персонажей можно увидеть разве что во фрагментах мультфильма. Ибо начинается Основной Сюжет.

Чем сюжет игровой отличается от мультипликационного? Во-первых, он более упрощен. Тут, кому не выпала честь сидеть в танках, наверняка помнят и вторую неудачную попытку Алеша со товарищи, когда после долгого путешествия по тоннелю отважные герои оказались у того же входа, который неделей раньше заваливали, в паре шагов от родимого Ростова. Попутешествовали, называется... После этого Алеша рассорился с Любавой, а конь Юлий рассо-

рился со всеми, и спасатели золота разошлись чиста по-сказочно-му: направо, налево и не разбирая дороги...

Ничего подобного в игре нет. Повороты сюжета нет тоже, ибо трупы, как известно, не возвращаются. Собственно, в первой половине квеста мы ищем добрых советчиков, вторая же половина — поиск амуниции для Алеша (конь — Юлий, меч — просто меч) и головное сражение со злодеем Тутариным.

* * *

Где ужами скрытными, где мангасты ненасытными, где с боем, где тихо,

Но допала Алеша да Тихон до тутаринского стана, где все войско пьяно,

Где идолица по углям да кумыс по столам — и золото в шатре, и стража на дворе.

Прокрался бы Попович в шатер, кабы был хитер, Да кабы извили в голове было побое, чем диве...



уза окончательно обессилела, залопала в темный угол, откуда ее и класхой не выбьешь... Больно надо!

Опять же, для настоящих танкистов — мультфильм, после неудачной попытки похитить золото из вражеского стана, продолжается еще минут двадцать: и спасение Любавушки там будет, и финальный тройной баттл между Тутарином, Алешей и двумя левыми братками-вышибалами, и вызволение золота теперь уже из лапок киевского князя.

А вот игра заканчивается прямо в лагере тугарей-поганцев. Заканчивается аркадным боем, в котором защита/блок — залог победы.

Мягконог подводи итог... под монастырь. Под тот самый монастырь, у которого сгруппированы возвращенное золото Алеша Попович, старик Тихон, бабушка Любаву, конь Юлий и осел Мойша...

Графика в игре, само собой, скромная и скуповатая, но цвета яркие, некоторые шутки даже напоминают юмор, а головоломки кажутся простыми — видимо, потому что неожиданно... логичны. Пара трюков даже понравилась и осторожно доставила удовольствие. Не будь я таким ламером, обязательно бы уже перевел ее в формате .ogg в более удобоваримый.

Теперь о знаковых разочарованиях.

Как вы думаете, что еще кроме Тихона фигурирует в качестве спутника Алеша? Правильно, никто! И зовут его — никак! Есть, конечно, конь Юлий, типичный «американский» прототип авантюриста, очень коряво смотрящийся в русской сказке, но он только комментирует локацию перед появлением в них главных героев.

А где Любавушка, бабушка? Только в первой локации... И в мультфрагментах.

А ГДЕ ЖЕ ОСЕЛ МОЙША?! По мнению практически всех моих знакомых — лучший и самый обязательный персонаж мультфильма.

См. ролики между локациями, может, чего и увидите... Фанатам «Алеша Поповича» и детям до 14 лет будет интересно... почти. Остальным — см. финальный хрип музы.

* * *

Говорил бобер, говорил, про то, что Тутарин натворил;

Да про то, что Алеша сберег, да про храбрость, про удаля,

Да про пивной дарек в Краматорске-городе — и прочей чепухи с три короля.

Приходила детвора, жестоко била по зубам бобра

По кличке Альмодовар,

Чобу свой нос в патиссоны не совала, не училася человеческому говору

И не рассказывала всякую муру...

Ушел бобер-микрорхост, ушла детвора курить под мост,

Лежат патиссоны волшебные, числом — шесть,

Хочешь съесть?

Не хочешь?

И правильно — нафиг надо!

(Музу умерла.)

Игорь «Thorn» ШАПОВАЛОВ

MIDNIGHT
OUTLAW
5 hours to sun up

Разработчик/издатель: Valusoft

Жанр: street racing

Системные требования: P 4-1.5 ГГц, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Пять лет назад на PC игр в жанре street racing было катастрофически мало, да и те по сути являлись неудачными портами с консолей. Больше года назад вышел первый NFS в стиле уличных гонок — *Underground*, который сразу же поднял планку качества и завоевал всеобщее признание геймеров. Сейчас разработчики взялись за дело в надежде стать лучшим в этом стиле, особенно после сомнительного успеха *NFS Underground 2*. Каждый старался наделить свой продукт чем-то особенным — современной графикой, нововведениями в игровом процессе, девушками ☺, но все черпали свои идеи из одного источника и не внесли в жанр ничего нового. Никому не удалось обойти творение EA. Электроники настолько разнообразили свой продукт, что от количества апгрейдов, трасс и машин сиквел трепещет по швам. В нем всегда и почти все оказывалось лучше, так что прочие игры не выдерживали прямого сравнения с ним. Но и в славном NFSU2 не все было гладко — несложный для прохождения и чрезмерно аркадный, он быстро надоел фанатам жанра, которые продолжали играть только из-за отсутствия должной замены. Именно этот недостаток позволил надеяться на успех ребятам из Valusoft, которые разрабатывали *Midnight Outlaw: Six Hours To Sun Up* как для консолей, так и для PC.

Приключение

Если главное меню не вызывает ровным счетом никаких чувств, то забавшись поглубже, можно заметить бережную работу создателей. Выбрав режим, приключение и подобрав себе верного спутника на всю игру (в смысле, машину), переходим к тюнингу. Тюнинг делится на три разные части, которые помогут сделать из хиленького авто короля дорог, если вы, конечно, не потеретесь в обилии предлагаемых настроек. Первая часть, самая бедная, предлагает купить систему NOS и заправить ее (после гонки не требуется пополнять ваши запасы веселящего газа, требуется только его наличие). Вторая обеспечивает вашу машину визуальными красотами. Напечатать на авто можно почти все то же, что и в остальных играх жанра street racing, только вот разнообразие оных красок хромает на обе ноги. Три-четыре набора — довольно мало для хорошей игры. Тут же вам предлагают выбрать наклейки на двери, окна и крышу, только придется исходить из дизайнов, разработанных заранее. Настроить цвет или количество наклеек не дадут, как ни старайся. Обидно ☹. Но радует, что все они доступны с самого начала приключения.

Раскраска позволяет изменить вашего любимца до неузнаваемости — можно покрасить около десяти частей и заставить ма-

шину сиять всеми цветами радуги. Увидев такое, ваши соперники наверняка потеряют всякую ориентацию на дороге и надолго покинут гонку ☺.

Третья часть отвечает за самое любимое дело геймеров — разгон. По количеству деталей, которые можно улучшить, игра обходит своих конкурентов. Более того, все, что вам удастся поставить в машину, покажут на ее раме. Если недостаточно и этого, то при покупке запчасти пишут, что это такое, зачем оно надо и что будет с автомобилем после его установки. На графике производительности показан эффект, который оказывает деталь на мощность, ускорение и вес подопытного. Вы разогнали машину до предела? Вас сносит на каждом повороте? После первой неровности вы показываете такие трюки, которые и во FlatOut не под силу? Тогда вас ждет *Холодовая*, где вашего «зверя» научат послушанию клавиатуре (в такой игре о мыши не может быть и речи) и позволят улучшить сцепление с дорогой.

Чтобы открыть новые возможности тюнинга, придется зарабатывать очки *slams* путем исполнения трюков или просто побеждать. Вот вкратце и весь тюнинг, без которого играть в *Midnight Outlaw* невозможно.

Вначале я упомянул о выборе авто, но не сказал о самом автопарке. Исправляюсь. Разработчики не стали покупать лицензию на использование в игре раскрученных марок автомобилей, поэтому забудьте о Mazda, Toyota, Mitsubishi, встречайте: Hatchback Si, Pickup 150, Sport 322 Si и т.д. Хотя машины и вымышленные, но обладают вполне реальными характеристиками, неслабо влияющими на игровой процесс. Вдобавок ко всему есть вариант переименовать название вашего средства передвижения. Очень прикольно развезать по городу на разбитом Pickup'e красного цвета с названием Ferrari — или просто дать машине свое имя.

С чувством полного удовлетворения за внешний вид и механику, поставленную своими руками, смело идём дальше и окунаемся с головой в историю о парне, которому предстоит пройти более пятидесяти трасс на пути к успеху и славе, ведь ее всегда не хватает. Вам предстоит окунуться в мир, где скорость управляет жидкий азот и асфальт горит под колесами. Вся ваша жизнь — это адреналин, скорость и бесконечные гонки от заката до рассвета. В дороге вам встретится немало трудностей, будут как взлеты, так и падения, но нам не впервой преодолевать невзгоды. Свободная езда для исполнения трюков пригодится позже, мы выбираем сюжетную кампанию. НА СТАРТ!



Процесс

Смотрим небольшую трехмерную киношку на движке игры, со вполне красивыми персонажами и главным героем, повествуя о том, что герой идет украденную машину и для расследования ему нужны колеса (это был весь сюжет)...

Вот машина на старте, камера во всех ракурсах пролетает вокруг и можно заметить вместо финишной черты столб огня, освещающий ночную, но далеко не пустую дорогу. Дружный рев моторов сопровождается лишь светом фар проезжающего мимо автомобиля, и на экране мгновенно высвечивается «ГО».

Есть шанс, что в первый раз вы задержитесь на старте, и не потому, что все вышеописанное выглядит чересчур красиво (к сожалению, оно и не выглядит), и не из-за проблем с управлением. Просто вначале нет отсчета времени, гонка начинается практически сразу после загрузки. На первом задании, свыкаясь с управлением, я открыл один из немногих, но явно самых больших плюсов игры — модель повреждений (шаг в сторону реализма). Хотя повреждения не влияют на степень управляемости машины, зато визуально они реализованы довольно тщательно: вмятина появляется в месте удара и именно от нее идет дальнейшая деформация. Только на больших скоростях есть шанс потерять капот или достигнуть максимальной предусмотренной деформации пострадавшей части. В целом модель повреждений напоминает FlatOut, разве что разбить всю машину не дадут, а деформировать — с радостью. Если уж я начал сравнивать, то стоит сказать о поведении авто на дороге, которое тоже недалеко ушло от вышеупомянутой игры, — при какой-либо смене дороги (асфальт/земля) или съезжании с бордюров машину заносит, и в половине случаев вы оказываетесь один на один с заносом, потеряв преимущество в скорости (еще один шаг к реализму). Но сама физика довольно аркадная.

После прохождения трассы машина автоматически починилась, и на обычном круговом заезде открылись остальные плюсы и минусы Midnight Outlaw. Для гонок любых типов характерна скорость, а для street racing — большая скорость, и после использования нитроускорителя на продвинутых трассах можно потерять лидерство на долгий срок, вплоть до финиша. Поразмыслив над проблемой, ValveSoft довольно просто ее решила: когда экран принимает нормальные очертания, игра на короткий срок замедляется, позволяя сориентироваться и правильно продолжить гонку. Мне это не помогло, к концу гонки я пришел третьим и... прошел задание. Часто ли вы в NFS Underground не могли пройти трассу номер n, отчего хотелось забросить игру и никогда не возвращаться? Так вот, в Midnight Outlaw вовсе не обязательно все время выигрывать. Если в задании написано «состязайся с соперником», то именно это от вас и требуется, главное в такой миссии — доехать до конца (продолжая двигаться к реализму). За проигрыш в гонке вам не дадут очков славы и дополнительных финансов, но деньги за выполнение задания вы получите в любом случае. Конечно, вам нужно бегать и выигрывать, но в основном такие задания направлены на пополнение автопарка. Эти маленькие приятности явно скомпенсируют вам изрядное количество нервных клеток, которые, как известно, не восстанавливаются. Попотить их попытаются две другие вещи, мешающие стритрейсеру выполнять задания и увеличивающие сложность игры.

Если кто-то подумал о дураках и дорогах, то он не прав. В Midnight Outlaw их заменили фанерные столбы/деревья и лимузины. Столбы бережно, с завидной тщательностью расставлены разработчиками по узким тротуарам. Малейшая ошибка — и камера, смакуя каждый момент, показывает, как машина въезжает в столб, как на ней появляются красивые вмятины и как ее скорость падает до нуля. После игра разрешает продолжить прерванный путь... до следующего столба, конечно ☹. Лимузины обладают неприятной особенностью появляться на перекрестках или резко поворачивать, занимая собой почти всю дорогу и преграждая путь. Если такое «бrevue» легко посреди дороги, то 70% из 100, что соперник или ваша машина не пропустит его, и игра продемонстрирует все способности физического движка.

Сохраниться вам позволит только после выполнения этапа, состоящего из двух-трех трасс со своими заданиями. Задания состоят

в основном из спринта и кольцевой гонки, но присутствуют и другие режимы.

Перед тем, как сделать окончательные выводы, стоит упомянуть еще о некоторых подробностях геймплея, которые облегчают прохождение трасс.

Хоть на дороге можно увидеть синие стрелки, указывающие направление, но, в отличие от других игр, где стрелки играют роль ограничителей, здесь они исчезают и можно запросто поехать совершенно не туда. Если при этом делать все правильно, можно изрядно срезать путь — но чаще дорога заканчивается тупиком.

Соперники с умом используют физику поведения автомобиля и норовят спихнуть вас и друг друга в тупиковую дорогу, создавая порой немалые пробки. Не рассчитывайте также, что они будут ждать вас после каждого неудачного поворота, если,



конечно, не поубивают друг друга. В общем, настроены они довольно агрессивно.

Надеемся, теперь играть в Midnight Outlaw будет просто даже новичку.

Привлекательные звуки музыки

Графика игры очень близка к NFS Underground. Sonax научила свое творение отражать ночной город от полированной поверхности машин, отбрасывая вполне реальные тени, рисовать привлекательные здания и автомобили, зажигать злополучные столбы. Motion blur во время использования NOS'a тоже на высоте. Но игре не хватает всевозможных эффектов, какие в изобилии наблюдались в Underground 2, более качественных текстур окружения и большого количества полигонов в модели машин. В целом графическое исполнение смело держит игру на привлекательном для геймера уровне.

Звук не вызывает особых нареканий, а музыка, хоть и не претендует на оригинальность и не может похвастаться разнообразием, отлично справляется со своим заданием — развлекать во время гонки.

Итог

В итоге Midnight Outlaw на фоне своих конкурентов стоит твердо, пусть даже на одной ноге.

От хорошей игры, которую можно советовать всем и каждому, ее отделяет не лучшее графическое исполнение, вымышленные автомобили, коротенький саундтрек, скудный набор внешнего тюнинга. К большому сожалению, потенциал игры не реализован, и уровень, куда ее можно определить, это лишь «выше среднего». Посоветовать ее можно истинным фанатам жанра или в качестве замены Underground y.

Спасибо за внимание.

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

THE HOUSE OF THE DEAD

Воскресенье. 1:30. Сплин.

Ну, вот и выходные... опять пропали безвозвратно. Опять целый день ничего не делаю, тупо валяюсь на диване и смотрю телевизор. Я отдыхал от прошедшей «рабочей» недели... а может, просто фильмы хорошие целый день крутили... или я заболел... млин, опять я придумываю оправдания своей всепоглощающей лени. Когда я уже научусь заставлять себя? Я, конечно, понимаю, что лень — это двигатель прогресса, но не до такой же степени... Так, все, надо подниматься, НАДО. Запустил инсталл, пошел на кухню, чтобы заварить кофе, и понял, что его хватит максимум на две чашки, а поскольку ночь предстоит длинная, надо что-то придумать... О, идея, сейчас возьму и позвоню всем соседям, а когда они выйдут из своих квартир, скажу: «И вам тоже звонили, от сволочи, кто ж это по ночам так шутит, стрелять таких надо». А потом спросят невзначай: «А у вас случайно лишней баночки кофе не найдется?» Нет, не катит, не быть мне великим комбинатором. Если раскроется мой коварный план, то кофе я смогу употребить разве что в виде клизмы. В больнице.

Высыпав себе оставшийся раствор в чашку с кипятком, вышел на балкон и подкурил сигарету... На глаза сразу же попалась свешившаяся витрина небольшого ларька. Ага, вот где я возьму кофе! В кармане нарыл действительно большую кучу мелочи. Пересчитывая, расстроился — 1 грн. 23 коп. М-да, за такие деньги я смогу разве что чупа-чупс кушать... Но идти в такую даль из-за мелочи, абсолютно ничем не похожей на тонизирующий напиток, мне совсем не хотелось. Вот она какая, повышенная стипендия (ты мне еще поиздевайся!) — Прим. Morte). Ладно, надо играть, НАДО... О, кто-то по чату стучится. Ой, таинственная незнакомка. Она еще не знает, что такое Интернет-домогательства. Сейчас быстро почтаюсь и буду играть...

Разработчик: WOW Entertainment

Издатель: SEGA Europe

Жанр: 3D шут

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео (видеокарты серии MX не поддерживаются);

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

* * *

Воскресенье. 2:47. Хандра. Разговор силы воли (далее СВ) с чувством лени (далее ЧЛ... нет, лучше ЛЧ) при участии внутреннего голоса владельца всех этих составляющих (ВГ).

СВ: Подымайся, ну же, выбрось сигарету и играй. Надо.
ЛЧ: Да зачем тебе эта возня, она полный отстой. О, у тебя на винте давно валяется фильм «В отрыв», ты же его хотел посмотреть четвертый раз.

СВ: Не слушай эту тварь, хватит уже бесцельно тратить время, давай же, подымайся, да и вообще фильмы такого рода тебя морально разлагают.

ВГ медленно привстает и занимает сидячую позу на диване, тушит сигарету в чашке недопитого кофе, протирает глаза, но, по-видимому, еще не готов полностью подняться. ЛЧ чувствует, что ВГ потихоньку принимает вражескую позицию, и начинает контратаку.

ЛЧ: Ну скажи, зачем она тебе нужна, что ты там не видел? Что молчишь? Не знаешь. А я знаю — это фигня, она не стоит твоего внимания. Давай, ложись спать, утро вечера мудренее, сон — это залог здоровья...

СВ (перебивает): Я бы на твоём месте даже не заикался насчет здоровья. А кто в прошлую пятницу напоролся в хлам и приставал к прохожим с вопросом «как пройти в библиотеку», и это в три часа ночи... А ты вспомни, где мы проснулись?!

ЛЧ: Ну ладно, был грешок, но ведь и повод был... (Видит, что ВГ почти заснул и начинает напирать...) ..Да ты посмотри, это ж портированная игра, к тому же тироброшенная, в ней, может, и сэйвов вовсе нет — тем более, что она в жанре «хоррор». Я знаю, что ты любишь этот жанр, но после «Резидентов» и «Сайлент Хиллов» тебе уже вряд ли сможет что-то напугать. Ты что, монстров не видел? Сюжет там неплохой? Ну и что, подумаешь. Это же позаная приставочная игра, которая при портировании по-лобому прибрела кроме плохой графики еще кучу глюков и плохую музыку с никаким таймплес. Да ты глянь, в этой игре даже бегать не надо. Тебя разработчики посадили в инвалидную коляску и начали катать мимо разных тям монстров на фоне мрачных пейзажей, а ты только стрелять дозволено. Эта игра не для тебя, она не позволит развиваться твоему мозгу. По крайней мере, головному.

ЛЧ еще не успело осознать своей ошибки, а внутренний голос, машинально среагировав на слово «приставка», сразу прыгнул за компьютер в предвкушении «странного» удовольствия.



<На этом месте могло быть ваше вступление>

Н о раз никто свое вступление не предлагает, придется всунуть свое. Так, выбираем из любимого набора «написи статьи» стандартное ностальгически-плаксивое вступление.

Вобщем то коробочки с играми вроде **House of the Dead III** я стараюсь обходить десятой дорогой. Ну, в крайнем случае подержать несколько секунд в руках и быстрее вернуть продавцу, вежливо поблагодарить его и... отправиться восвояси, пока в голову не забралась бредовая мысль приобрести сие чудо. Ну посудите сами: игра, о которой ничего не слышала, страшноватые скриншоты, цифра «три» в названии... а в то, что пишут на обратной стороне коробки, могут верить только дети из младших классов или люди, которые покупают диск с играми в первый раз. Ну ладно, во второй (это если вдруг первая игра оказалась стоящей). Так бы я, наверное, и не обратил внимания на эту игру, если бы не ее жанр.

Когда-то давно на месте сегодняшних супермаркетов вроде «Сильпо», «Эко» и «Фуршетта» были универсамы, и очень часто в этом (хотя где как) этаже таких магазинов кроме буфета, в котором продавалось мороженое, обязательно в форме шариков... (Длинный приступ ностальгии...) с сиропом, стояли игровые автоматы. И кроме всяких файтингов там были игры, которые представляли собой этакий электронный тир... (Особо длинный приступ ностальгии...) А позже наверняка многие из вас на своих приставках неоднократно стреляли из пластикового пистолета по уточкам или тарелочкам. В общем, игровых автоматов уже почти не осталось, а тут — возможность поиграть на компьютере в этот самый электронный тир. Да и корни этой игры растут прямо из тех стареньких автоматов. Ради интереса можно попробовать, вдруг понравится.

* * *

В оскресение. 5:12. Приступ депрессии.

На фоне мрачной темноты выделялись только одиночные светящиеся окна домов и мерцающие фонари. Всеположающая тишина, которая, казалось бы, охватывала все без исключения улицы и закоулки, нарушили лишь торопящиеся домой заведомо ночных заведений — своими вялыми разговорами и тихим топотом. А торопились они не зря. Хотя уже и началась весна, по-прежнему было холодно, о чем напоминали верхушки деревьев, раскачиваемые порывами холодного ветра. Поскольку шарилась атмосфера отдыха и тоски, давала. Если хорошо прислушаться, можно было различить хрип собак, хомлячков, бобров и других уличных животных.

И только в одной небольшой квартирке атмосфера стояла рабочая... Лень лежала в углу, связанная по рукам и ногам скотчем, со скопанным носком во рту (да, такого даже лютую врату не пожелалось). Пыталась высосать воздух, она дергалась и мямлила что-то невнятное, но на нее никто не обращал внимания. Сила воли сидела на диване рядом с недавно проснувшейся совестью. Они с интересом наблюдали за своим хозяином, который как раз проходил последнего босса. И периодически заходились хохотом, когда хозяин попиал гремящую смесь из яблочного сока и остатков кофе, на поверхности которой, до сих пор не замеченная, плавала затуманенная сигарета.

<Здесь идет собственная расказка об игре>

А вот и стандартное тело статьи. Кратенько осматрив основные составляющие игры, допишем то, о чем забыли в вступлении, и, конечно, вспомним, как портят эстетическому геймеру жизнь консоли (о том, что порт с консоли — это скорее милостыня, и на ней много денег не заработаешь, мы вспоминать не будем).

С серией House of the Dead на своем компьютере я столкнулся впервые — хотя две части этой игры уже были успешно портмированы с консолей на ПК. Наш сегодняшний гость, как, впрочем, и его предшественники на приставках нового поколения появился довольно давно, аж в 2002 году, а вот до пиншинок добрался с истинной эстонской скоростью. Но, как говорится, лучше поздно, чем никогда... хотя для некоторых игр лучше никогда.

Игровой процесс не менялся с самой первой части. Это тир. Глядя на окружающий мир глазами главного героя — пардон, героини — мы отстреливаем полчища врагов и продвигаемся дальше. Управлять движениями нашего протеза игрок не может. Все управление сводится к вождению мышкой по экрану и к двум кнопкам. Левая кнопка мыши отвечает за стрельбу, а правая — за перезарядку. Как только экран очищен от разнообразной живности (точнее, мертвоты ☹), игрок идет дальше, чтобы зачистить следующий участок. Весь арсенал оружия в игре представлен аж одним экземплярком, а именно — дробовиком. Вот где количество перешло в качество: огромная скорострельность и быстрая перезарядка не оставляют врагам никаких шансов, хоть они и пытаются задрать вас числам или неожиданно выскочить прямо перед вашим носом.

Разнообразие врагов радует, да и выглядят они очень симпатично, начиная с обычных зомби и заканчивая мертвым десантом на пару с огромными толстакми и пиячками. Ну, и про симпатичных парней с бензопилами забывать не стоит. Противники не просто пытаются дотянуться до вас своими шаловливыми ручками и забрать драгоценную жизнь, они могут бросить в вас какой-нибудь объект, наличие которого в вашем теле несовместимо с жизнью. Кроме обычных врагов, в **HoD3** есть боссы. От всех остальных они отличаются очень большой живучестью и наличием слабого места. У других вражин, конечно, тоже есть слабые места — точнее, они представляют собой сплошное слабое место, а вот у главарей слабое место только одно, и стрелять надо именно туда, притом долго и нудно.

Как ни странно, в игре даже есть сюжет (подается посредством роликов на движке), который перекидается с прошлыми частями. В роли очень крутой девушки по имени Лиза нам придется спасать ее отца. А потом с новым союзником уничтожить самого плохого парня, который, оказывается, решил нагадить людям из очень благих целей, а именно, чтобы спасти от перенаселения. Но наша героиня в такие глобальные проблемы выныкать не собирается, поэтому с невероятной крутым видом, даже круче, чем у Брюса Виллиса в «Крепком Орешке», продолжает уничтожать все подряд.

Нам дают выбрать, какой дорогой добираться до конца уровня, а еще — в каком порядке уровни проходить.

Графическая игра выглядит весьма симпатично. Неплохие модели врагов, в которых после попаданий остаются красивые отверстия ☹. Крови и отстреленных частей тел разработчики тоже не пожалели. Разрешение от 640×480 и до 1280×1024, возможность включать сглаживание. Еще можно выставить количество fps, но не ставьте его значение выше 30, а то получите эстонский вариант игры. В настройках можно задать уровень сложности, количество жизней и продолжений, которые можно потратить в двух игровых режимах.

Ну что же, остался самый главный вопрос: как в это играется? А играется очень даже неплохо, весело и красочно. Но загвоздка в том, что максимальная продолжительность игры составляет около полутора. Не очень много, правда?

Кстати не пытайтесь сохраниться во время игры, не выйдет. Сэив только после прохождения.

* * *

С уббота. Неделю спустя. 11:24. Сплин.

СВ: Подымайся, ну же, выбрось сигарету и вставай. На до отчет писать... НАДО...

<Вывод>

Здесь должно быть субъективное мнение авторов — для тех, кто все еще не решил, стоит ли на нее дать его внимания, а самое главное — тратьте ли на нее деньги? Некоторые просто предпочитают читать один вывод — это быстро и эффективно (но не надо потом жаловаться на авторов).

Игра вышла весьма интересной. Отлично подойдет для небольшого отдыха после трудного дня. Можно вместе с другом убить немного времени, ожидая чего-то. Но тратьте деньги ради получения игры все-таки не стоит.

З.Ы. Здесь могли быть благодарности...

Виктор КОВАЛЬ aka Dorian

3sider

А знаете ли вы, куда попадают умные маги и тупые файте-ры после того как, невзирая на включенный «god mode», энциклупедические мифрильские доспехи и защитные ауры, стрела/клинок искусственного (а иногда и реального) АИ сбивает их достойную и полную героизма жизнь? Никогда не догадаетесь. Они попадают на третью сторону. В мир, находящийся между геймерским адом и геймерским раем. Именно здесь им и предоставляется еще одна возможность показать все, на что они способны, и доказать, что им еще рано паковать клавиатуры и джойстики.

Intro: большая вода

И для кого не секрет, что в игровом мире существуют два основных взаимоисключающих класса — умные маги и тупые файте-ры. Стоит им только встретиться в чистом поле, они тут же давая друг друга взаимоисключать, применяя что кому больше по праву. Не стали отходить от этого устоявшегося обычая и создатели (каковых, к слову будет сказано, всего два человека) онлайн-проекта «Третья сторона» (www.3sider.com). Они создали мир, в который попадают после своей смерти воины двух несовместимых миров — того, где господствует технология, и того, где все вопросы решаются исключительно магическим способом. Поэтому выбрать можно будет только между магами, называемыми тут «магганами», и файте-рами, которые носят гордый титул «техн». И никаких мультиклассов. На первый взгляд, довольно-таки непривычная ситуация получается — забыты эльфы, гномы и орки, коими пестрит чуть не всякая онлайн-гейма. Полное отсутствие двуручников, луков, стреляющих самонаводящихся стрелами с ядерной боеголовкой, замков и средневежной романтики. И это во времена, когда каждый третий онлайн-геймер — эльф, каждый второй — злобный орк, а каждый, кто спасет от Gluk'а — рыжий гном ☺. Зато в «Третьей стороне» есть особая изюминка, выделяющая этот проект на фоне всех остальных. И даке

Жанр: в будущем — помноженная онлайн РПГ, сейчас онлайн фэйттинг с элементами РПГ
Системные требования: наличие Интернета
Сайт: <http://www.3sider.com>

не одна изюминка, а целая засушенная кисть винограда. Но об этом немного позже (кому невтерпех — может сразу переходить к 3-ей части), иначе кроме либретатора статьи никто не прочтает.

The beginning: Сухая статистика

Итак, сразу после попадания на главную страницу сайта, нажатия на волшебную кнопку «регистрация» и разрешения почти непреодолимого шекспировского вопроса — быть магом и не быть файте-ром или наоборот — нам предоставляется возможность выбрать феис нашего алтера эго ☺. При этом к каждому феису прилагаются кое-какие отличия в базовых характеристиках. Думаю, это можно расценить как тонкий намек на то, что в будущем, возможно, в пределах рас появятся различные подклассы или специальности. Но пока ничем таким не пахнет, так что сразу отбросим мечты и приступим к более близкому рассмотрению тех типов, за которых нам предлагают поиграть. В лагере магенов прочно окопались Yellow mag, White female mag, Master of fire и Golden lady. Выбрав Yellow mag'a, мы получаем адакий магический танк с повышенным количеством ХП, сравнительно неплохим, как для мага, показателем силы, устойчивостью к чарам и урезанным интеллектом. White female mag, отдаленно напоминающая кролика, славится пониженным ХП, странной физиономией, а также обостренной скоростью, ловкостью и интеллектом. Master of fire, который с огнем ладит не лучше, чем я с балетом, прочно закрепился на позиции магического середнячка. А Golden lady является достойным представителем хилых высокоскоростных созданий с заоблачными амбициями, первое попадание в которых путем сложных математических вычислений присваивает переменной ХП значение 0 и означает неминуемый и всеми любимым нами «гейм овер».

Ознакомившись с магической стороной конфликта, самое время обратить свой взгляд на сторону высокотехнологичных созданий, где можно увидеть, что честь защищать территорию техов выпала сержанту Семенову, личности с кодовым названием Tech female 01 и еще двум бравым бойцам с идентификаторами Propic tech female и Arctic ranger. Разумеется, самым близким и родным нам человеком является сержант Семенов, хотя бы потому, что его имя написано на русском языке ☺. Кроме того, именно он является главным героем предрытий мира «Третьей стороны», с которой можно ознакомиться непосредственно на сайте (очень рекомендую почитать, достаточно интересный подход к написанию intro). Ну а в самой игре в лице Семенова мы встретим меткого пуленепробиваемого человека, интеллект для которого является просто лишней строкой в графе «статус». Особо засекреченная личность Tech female 01 славится в первую оче-



редь отсутствием имени, а во вторую — повышенным интеллектом, равному которому нет даже в стройных рядах магенов. Наверное, она впоследствии организует новую расу техномагов ©. Propic tech теле можно смело отнести к техническим середнякам, а Arctic ranger'a — к начавшим космическим существам, у которых ручной тормоз включен на всю жизнь.

Как видим, выбор достаточно неплох: есть персонажи и в расчете на любителя побегать, попутаться и решить все с помощью одного меткого выстрела в лоб, а есть и набор для танкистов, которые привыкли все вопросы решать только с помощью РПГ-5, BFG-2000 или рейгана.

Успешно справившись с задачей выбора своего личного онлайн-представителя в мире «Третьей стороны», можно переходить к самому любимому для любого РППшника делу — распределению статов. В качестве бонуса нам сразу набрасывают 5 баллов, которые можно, нужно и, я бы даже сказал, жизненно необходимо немедленно распределить на начальную прокачку персонажа. Всего нам предлагают потратить драгоценные статпоинты на поднятие следующих характеристик: *скорость* (определяет длительность вашего хода, по-другому можно назвать time units), *ловкость* (влияет на время зарядки оружия, рукопашные бои), *здоровье* (догадаетесь сами, на что влияет этот параметр), *живучесть* (пока этот параметр в игре не включен), *сила* (определяет, сколько шмота можно взять с собой в бой без уменьшения скорости передвижения), *меткость*, *пси-сила* (влияет на использование магического оружия), *интеллект* (определяет количество опыта, получаемого героем после битвы), *устойчивость к магическому оружию* и *устойчивость к огнестрельному оружию*. В результате имеем 10 параметров, что, по моему скромному мнению, довольно неплохо, особенно если, что немалое РПП могут похвастаться таким разнообразием характеристик.

Последним штрихом к оформлению портрета персонажа будет закупка боевого арсенала в магазине на сумму, любезно предоставляемую нам в самом начале игры. Магенов в этом плане обделили, предоставив всего 5 девайсов в образе магических посохов для уничтожения ближнего своего. Что же касается техов, то у них с оружием все в полном порядке, о чем свидетельствует наличие 15-ти стволов.

Купив оружие, будет совсем не лишним приобрести к нему боеприпасы, тем самым облегчив себе добычу фрагов. Вот здесь магенам предоставлен куда более широкий выбор. Ударной силой их арсенала являются природные стихии, а также самая любимая всеми игроками возможность отравления противника. Техи же продолжают полагаться на силу пороха и свинца. Правда, некоторая комбинация стволов/патронов может отозваться хохотом и весельем в стане противника — вместо проклятий и предсмертных криков, — но это все ИМХО ©. Возможно, кому-то нравится бегать за противником с пушкой, способной нанести 15 демерджей, и монотонно, садистски постреливать ему в спину. При этом можно лод хизикать и прятаться в кусты всякий раз, когда враг оборачивается в твою сторону.

Вот теперь наш герой полностью готов к тому, ради чего, собственно говоря, мы и волеились в мир «Третьей стороны» — к раздаче волшебных пиндюлей налево и направо. Поэтому, затарившись медичками и свободным временем, немедленно переходим к прочтению следующего пункта обзора.

FIGHT!!!: На грани оффтопа

Звучный вопрос: «Кого Мачить?» в данной игре разрешается довольно просто. Прямо на титульной странице сайта висит глобальная карта с интерактивной границей между двумя противоборствующими сторонами. Чтобы исключить тотальные бои по типу «хилый перс 47 уровня против могучего и непобедимого нуба ©», разработчики разделили границу на несколько точек. Каждой точке соответствует некоторый лимит развития персонажа: на первой точке карты могут сражаться персонажи с 1 по 4 уровень на второй — с 4 по 7 и т.д. Ну а если среди игроков все-таки найдутся любители острых ощущений, то специально для них на карте создали точки, где битвы между игроками проходят без ограничений по уровню. Также присутствуют и коллективные сражения. Чтобы подать заявку на поединки, достаточно тыкнуть мышкой в приглянувшуюся точку на границе и ждать ответа противника.

Сами бои выполнены во флеше, что не может не радовать после порядком поднадоевших статичных картинок игр системы «Территория», «Арена», «Бойцовский клуб», «Смутные времена» и т.д.

Но перед тем как перейти к непосредственному описанию боев, позволю себе немного вернуться к истокам игротворения, или, выражаясь нормальным языком, немного поофтопить, тем более что поофтопить есть про что ©.

Кому из геймеров названия X-com и Fallout ни о чем не говорят? Я думаю, таких просто нет. Сколько времени мы с другом провели перед экраном, разрывая сектоидов на части, сколько



раз мы бомбили с ним Марс на безымянном Avenger'e. Защита собственных баз и атака вражеских, штурм домов и беганье по карте последним спецгентом, у которого осталась последняя обойма, — все это вызывало такую активность с нашей стороны, что будильник автоматически приравнивался к самой бесполезной вещи в квартире ©. Да и вообще, X-com принадлежала к тем немногим играм, которые я прошел на самом высоком уровне сложности и получил от этого удовольствие. А великий Fallout, который затягивал игрока в свой мир как в трясину? Сколько народу, причислив себя к жителям убежища номер 13, пропало по пустыне в надежде найти водичку чип! Разумеется, концепции и миры таких великих игр не могли быть просто так забыты и выброшены в форточку.

И вот, зайдя в режим боя первый раз и подождав пару десятков секунд, пока загрузится боевой интерфейс, я увидел... Впрочем, лучше будет рассказать о том, что увидел бы сторонний наблюдатель: это было падение со стула с криком восторга. Мне да-

же недосуг было искать под столом свою отвалившуюся челюсть. На мониторе появилась маленькая локация с древесной растительностью (очень, кстати, хорошо нарисованной), среди которой находилась мой магн. Чтобы получить его себе представить, вспомните Ethereal'ов и серии X-com. Такие развеселые дядьки в плащах, которые так и норовили взять под mind control всех бойцов отряда. Они расстреливались мной лично с особой ненавистью из blaster launcher'a ☹. Полюбовавшись на отличную прорисовку своего героя, я взглянула на интерфейсную панель, где увидел такие близкие моему сердцу кнопки: *прицельный выстрел*, *быстрый выстрел* и *выстрел очередью* (мой любимый X-com ☺), что вызвало дополнительную бурю позитивных эмоций. Кроме того, карта и персонаж прорисованы в объеме, чего я лично от такого типа игры совсем не ожидала. До этого наиболее «объемными» мне казались изометрические сражения на «Арене», да и то ведь — пока дожидешься их зачки... А здесь все гораздо проще, красивее и быстрее в плане загрузки. В общем — первые впечатления от игры самые позитивные.

Зарядив магический дробоч и покрутившись на месте, я направила на поиски своего оппонента, ибо стоять в гордом одиночестве, даже на такой красивой локаци, — не фонтан и не дело. Сразу скажу, что бои и передвижение проходят в пошаговом режиме, как в X-com или Fallout, при этом ге-



рой что-то бунбит себе под нос. Причем, на каждое действие, будь то зарядка оружия, применение медицины, выстрел или осмотр местности, тратится определенное количество единиц действия. Когда их число становится равным нулю, можно смело передавать ход противнику. Но вернемся к моему бою ☹. Через пару ходов я увидела того, с кем мне предстояло выяснить отношения. Тех мне сразу напомнил X-com'овца в power suite, но особо полюбоваться на его доспехи я не успела, так как получила очередь прямо в лоб. На этом позитивные эмоции закончились: оказывается, после смерти героя из всего его шмотья остается только изображение аватары. Кроме того, в случае проигрыша забирается некоторое количество опыта. Следовательно, опыт в магазин, опять тратить деньги и снова воевать. А воевать нужно ради добычи двух основных РПШных ресурсов: экспы, благодаря которой можно поднимать моральное и духовное развитие персонажа методом прокачки статов, и денег, которые идут на массовую закупку оружия, медицины и патронов.

Пока что техи и магены сражаются только из-за территории. Если в каком-либо локальном поединке победа тех, то граница автоматически смещается вглубь позиций магенов, что немедленно отображается в процентах — счетчик в правом верхнем углу сайта и на глобальной карте. И наоборот. Впрочем, землю у врага можно отвоевать не только файерболлами или гранатами, есть еще один способ расширить свои владения. Для этого подается заявка на поединок и

ждем. Если в течение ближайших 15 минут вся противостоящая нам армия будет занята расписанием пива и распеванием песен, то нашему персонажу автоматически присуждается победа с последующим увеличением жизненного пространства для его расы.

Вот так выглядит на данный момент игровой процесс «Третьей стороны». Но у такого начала должно быть достойное продолжение в будущем. И именно этому продолжению посвящен следующий пункт обзора ☹.

Perspective: Размышления на тему

А теперь все держимся за свои болты и гайки! Бои — это только одна маленькая часть огромной вселенной, которую нам обещают вскоре подарить разработчики проекта «Третья сторона».

Никто не застрахован от того, что в ближайшем будущем мы увидим мир в стиле Fallout'a, наполненный толпами игроков, гонящихся на машинах, выполняющих квесты и строящих мегаполисы.

В перспективе проекта — создание игровой реальности с городами, которые станут центрами торговли и культурного развития. Причем, игроки смогут не только строить отдельные заведения внутри города, но и становиться полноправными владельцами поселений. Постройка оборонительных сооружений, магазинов, осад городов, исследования — все это появится в полной версии игры.

Магены научатся командовать и станут больше похожи на настоящих повелителей стихий (наконец-то управляет свой титул Master of fire ☹). Они смогут проклинать противника, ослеплять, осематить, вводить в панику, а возможно, даже перейдут от своих X-com'овских предшественников технологию mind control'a. В свою очередь техам выдают отравленные пули и ослепляющие гранаты.

Не забыты и потомственные квестовики. Разработчики обещают создать в полной версии проекта целый набор квестов, причем возможность их выполнения нередко будет зависеть от характеристики персонажа. Другими словами, если у героя значение силы меньше 25, то квест по поднятию кирпича ему выполнить не удастся и он останется без великого артефакта «Кулада прораба» ☹. Будут ли глобальные квесты, то есть квесты, коренным образом влияющие на развитие всего мира, — об этом создатели упорно молчат.

Все передвижения по миру, по словам разработчиков, осуществляются аналогично Fallout'u, что не может не порадовать поклонников этой игры. Особенно интересно тогда будет взглянуть на реализацию случайных встреч на глобальной карте мира. Длительность перехода между пунктами назначения будет зависеть от личных характеристик героя, поэтому появится дополнительный стимул для прокачки необходимого стага.

Думаю, всего этого уже достаточно для того, чтобы всей душой желать выхода полноценной вселенной «Третьей стороны».

Conclusions: Великая судьба

Несмотря на то, что пока игра проходит тестирование и из всего множества идей пока реализованы только бои между игроками, этот проект, несомненно, заслуживает внимания. Хотя бы потому, что он идейно наследует две моих любимые игрушки ☹.

Флеш-анимация, добротная прорисовка передвижений персонажа и локаций, пошаровые трехмерные бои, различные характеристики героев — все это ярко выделяет «Третью сторону» на фоне других онлайн-проектов. Конечно, немного огорчает, что разработчики планируют сделать некоторые сервисы платными: например, продажу особых вещей, аватар, специальных аккаунтов. Но опять-таки, по их словам, особых изменений в игровой процесс это не внесет — любую вещь можно будет не только купить за «реал», но «выбить» из игры.

Лююков мною лично в этой игре замечено не было. Правда, один раз мой магн продемонстрировал умение смотреть сквозь стену, но особой пользы от этого не было, — умения стрелять сквозь эту стену он не продемонстрировал ☹.

А в общем довольно красивая игра с весьма заманчивыми перспективами.

Поэтому пожелаем разработчикам удачи в развитии этого проекта и будем ждать рождения нового мира на просторах виртуальной реальности. Возможно, в его лице мы наконец обретем тот самый Fallout online, о котором когда-то шептались болшевики.

Разработчик: SebastoKrator III & Lex (Алексей Кузнецов)

Издатель: Издательский Дом «Мой Компьютер», Мой Компьютер Игровой

Жанр: интервью

Системные требования: грамотность

Дата выхода: см. на обложке в правом верхнем углу

Если неприятность может произойти, она случается. Если дела идут плохо, значит, вскоре они пойдут еще хуже. А если все хорошо, значит, вы чего-то не заметили.

Законы Мэрфи

Мэрфи был оптимистом!

Комментарий Каллатана к законам Мэрфи

* * *

Идея сделать интервью таким несколько оригинальным образом (же тут оригинального. — Прим. другого «эпо» автора; по крайней мере, смайлов вместо имен еще никто не придумал вставить, о как! — Прим. первого «эпо» автора; может и было, а ты просто не видел. — Прим. другого «эпо»; вполне возможно. — Прим. первого «эпо»; хватить базарить. — Прим. «я» автора) пришла ко мне... даже не помню когда, ну да неважно (вообще статьи такого плана уже проскакивали в МИКе, но то были статьи, а это интервью).

— Это я, интервьюер. Вообще-то я больше реалист, но роль оптимиста была забыта интервьюируемым, поэтому мне ничего не остается, как согласиться.

— А это ответчик, так сказать. **Алексей Кузнецов**. Он же ведущий художник и дизайнер (тоже ведущий) старшей украинской компании по разработке компьютерных игр, что носит гордое название «**Меридиан 93**».

— Ну, типа, адрасьте, мистер ©. Хотя все идет из рук вон плохо, и вообще я не знаю, что я делаю у вас за чайком, хочу спросить — кому пришло в голову создать «Меридиан 93»?

— Ну и вам всего хорошего! Привет! Как компания творческих людей эта группа возникла еще задолго до создания «Меридиан 93». В то время лидером группы был Григорий Подгорный, консультантом — Петр Кузнецов. С 1997 года состав группы практически полностью обновился, т.е. этой затее мы с коллегами начали заниматься именно с 97 года. А главным консультантом и по сей день остается Петр Кузнецов.

— Ага, ясно. Советский Союз распался (иронический до боли смех — я же пессимист) и творческие личности вырвались на свободу осуществлять планы, планы, планы! Шел год 93-й, отсюда и «93» в названии. Но что значит «Меридиан»? Маленькое Единственно-Разумное и Доброе и Активное Название (М.Е.Р.И.Д.И.А.Н.)? (Здесь должен по идее стоять улыбающийся смайл, но, во-первых, я настроен неоптимистично, а, во-вторых, он уже символизирует допрашиваемого, простите, опрашиваемого.)

— Вы почти угадали! Но все-таки почти, а значит — не считается. Название компании унаследовала от другой фирмы, до того време-

SebastoKrator III sebastokrator@ukr.net

Meridian
93

ни не связанной с разработкой игр, но взявшей ряд уже упоминавшихся творческих личностей под свое крыло. А символ, заключенный в название может обозначать бесконечные амбиции, описывающие весь земной шар или... ничего, суть в содержании.

— Вот мы читаем чуть выше: ...«Петр Кузнецов». Потом смотрим на вашу фамилию — и тоже Кузнецов! Простите за нескромный вопрос, но это объясняется простым совпадением или как?..

— Без комментариев.

— У-у-у-у-у, я так и знал. У-у-у-у...

— Шучу. Петр — это мой отец.

— А чем же, позволяете узнать, вы занимались ДО появления «Меридиана» как структурной единицы украинской гейм-индустрии?

— До того как начали работать? Учились работать, учились рисовать, учились программировать (заветам Ленина верны — учиться, учиться, учиться! — Прим. ©; скорее заветам народа: век живи — век учи! — Прим. ©) и делать игры, играли и снова переделывали.

— Обратите же внимание на вашу игрографию (от «библиографии» со товарищи). Первая игра — «**Битвы Адмиралов**», что есть ничто иное, как... Гм, информации-то как раз и не очень много... (Пут должно быть торжество пессимистического настроения — если вы его не заметили, значит, его вывел редактор.) Быть может, вы расскажете нашим читателям, что да к чему?

— А чего б и не рассказать? Это пошаговая стратегия морских баталий. Как и эта игра, то время, пожалуй, представлено растровой графикой.

— ...«морских баталий» — имеется в виду что-то наподобие «игрушечного морского боя», небольших стычек или мега-битв?

— Имеются в виду «бои эскадр кораблей». Имитировались сражения групп больших линейных судов эпохи Возрождения.

— И как, по-вашему, дебют удался?

— Думаю — да. Эта игра обрела достаточно аудиторией, чтобы послужить почвой для развития команды. Хотя основная часть группы, работавшая над «Битвами», к сожалению, продолжила свою профессиональную деятельность за рубежом.

— Эй, так же нечестно! Грустные факты представляю тут я! Итак, мне стало известно, что основная часть группы, работавшая над «Битвами», к сожалению, продолжила свою профессиональную деятельность за рубежом... Но как же так случилось?



☹ Ну...

☹ (перебивая): Вы сейчас хотели сказать, что это был сложный момент скорее для компании, нежели для вас лично, так как вы начали работу в «Меридиан93» несколько позже. Это сложное время. Вероятно, тогда представителем зарубежной индустрии было легко «соблазнить» отечественный ум... Да? Вы это хотели сказать?

☹ Ого! Чудеса дедушки!

☹ Ну дык... Позвольте представиться — Сэр Артур Коңайль-Хоаме.

☹ Ну, и после этой игры нас заметила Koch Media, с которой мы сотрудничаем и по сей день.

☹ А вторая ваша игра — **Rooster's Revenge** — повествует о тяжелых буднях некой птицы/цыпленка/мутанта/пришельца/фиг-знает-чего в, если я правильно понял, космосе?

☹ Rooster's Revenge, по сути, небольшая стрелка с кучей различных уровней, где главный герой действительно облетает планеты, будучи всеми, кем угодно.

☹ Кем угодно... ну, так вряд ли могло быть.

☹ Да, не могло. Вы меня раскусили. Это была болотная курица — популярный немецкий персонаж. Этот персонаж был выбран в качестве защитника целей в шутере. Вообще, данная игра позиционировалась как совсем небольшая, но после первой издателя потребовал еще и еще — таким образом, пришлось создать целый ряд различных тем.



☹ Потом был нестандартный проект про принца, который только и делал, что...

☹ ...Гил пиво. И, как его реальный европейский прототип, изливала накопившееся содержимое мочевого пузыря в места, плохо охраняемые полицией...

☹ Реальный европейский прототип???

☹ Сюжетом для игры послужила реальная скандальная история с принцем. Нашей задачей было создать веселую, расслабляющую игру. В Британии, кстати, игра получила распространение еще до какого-либо издательства. (Вероятно, и там пираты в то время не дремали.)

☹ А вы делали там какие-нибудь намеки?

☹ Конечно же, никаких намеков кроме названия и поведения главного персонажа игра не содержала. Но в ней воссоздавались полностью все скандальные события, связанные с поведением принца-прототипа. В результате наш издатель получил приглашение в суд... А у принцев отличные адвокаты.

☹ Хо-хо, предвещую крах «Меридиана»!

☹ Э-э нет, не дожидется. Все закончилось ничей. Игрой занялся другой издатель, исключив небольшую регион для продаж.

☹ После этого вы резко переключились на создание пазлов. Это были обычные пазлы или с изюминкой?

☹ В общем-то, обыкновенные пазлы. С необыкновенным подходом к интерфейсу.

☹ 1999-й останется в нашей памяти (уже), как год выхода **Painter** — но неизвестно, что оно и кто оно.

☹ Painter — совсем небольшая игра, сделанная специально для малышей, осваивающих компьютер. Ее легко сравнить с раскраской... с призами и бонусами.

☹ А дальше — серьезный проект, **Hot Rod**. Воистину вы меняетесь со дня на день.

☹ Мы работали над разными проектами параллельно, поэтому может создаться впечатление, что сразу за одним проектом идет другой, иного характера. Hot Rod — это плод долгой разработки, включивший в себя гонки по любым ландшафтам с неограниченным рельефом. Я считаю, в этой игре нам удалось реализовать очень хорошую физику, при этом машины движутся по реальным законам и принципам, учитывается многое — их мощность и тип покрышек, различное поведение машины на асфальте, песке или снегу. Но, честно говоря, нам хотелось сделать много большее, включить интересную сюжетную часть со сложным развитием карьеры.

☹ Что же помешало вам это осуществить?

☹ На тот момент нам не хватало опыта. Конечно, сейчас мы делаем замечательные игры (смайлы), но, тем не менее, к игре нашей мечты мы пока только в пути.

☹ Ну, мы (геймеры) вроде тоже... в пути. Так-с, что там, что там? Две лайтгановские игры... **Baller Party** и **Duck Hunt**.

☹ Да, мы вдоволь настрелялись из лайтганов. А если серьезно, то при всей простоте сюжета в эти игры был вложен невероятный кропотливый труд. Следует видеть их оформление.

☹ Потом — игра про короля **Bse Bomber**.

☹ Говорят, локализуя данную игру, «Акелла» здорово повеселилась. По словам работников этой компании, тема Бешеных Королей, которых нужно отлавливать вертолетом, зацепила весь их коллектив.

☹ **Выборы 2002** — ваша следующая игра. Какая там была цель... и так далее?

☹ Это были выборы в Германии 2002 года. В начале игры мы выбираем, какого из кандидатов будем отстаивать, и закидываем представителей штаба оппонента смешными предметами. Забавно было то, что на Интернет-сервере по hot scores можно было судить о том, кто же у них победит.

☹ И как, предположения оправдались?

☹ Да, «отстаивать Шредера» выбрали чаще.

☹ Вот мы и добрались до «Каркассонов» (**Carcassonne**). Замечательная игра! Сам сейчас играю с большим удовольствием и готовую по ней материю. Затягивает, аки воронка. Воронка какого-нибудь торнадо. А кстати, вы заметили, что всяким ураганам и т.д. дают только женские имена? Слышала ли кто-нибудь из вашей компании про Каркассонов до этого? Вообще? Хотя краем уха?

☹ Впервые о «Каркассонах» мы узнали от «Кох Медиа».

☹ Хм... А как это случилось? И пришел к вам представитель «Кох Медиа» и изрек: «Создайте нам игру такую-то и такую-то»?

☹ Маркетинговый отдел «Кох Медиа» предложил нам сделать компьютерную версию игры, так как у настольной версии просто огромная аудитория. Основной целью было воссоздать настоящий оригинал и при этом дать игрокам возможность играть по Интернету.

Между прочим, автору настольной версии идея создать ее пришла в голову, когда он побывал в замке Каркассон. В истории там много сражался за замок, что у различных его частей порой были одновременно разные хозяева. Вид замка на плане представляет собой сложное нагромождение крепостных стен. Когда играешь в игру, города приобретают подобный вид.

Освоив правила игры, практически все в нашем коллективе стали ее ярыми поклонниками. И в результате играли в эту игру вместе с многими тысячами немцев в онлайн.

☹ А с нашими?

☹ Честно говоря, ко времени издания в СНГ нам пришлось унять свой игровой пыл. Работа прежде всего.

☹ Ну вы хоть заняли что-то?

☹ Лично я участвовал в разных турнирах, но занимал максимум второе место. Меня всегда обстаивал коммерческий директор «Кох Медиа».

- ⊗: И вы принялись за вторую часть?
- ⊗: У немцев уже существовали правила для второй части, и делалась игра исключительно для ее поклонников.
- ⊗: Слушайте, такой вопрос: вы занимаетесь вообще хакерством?
- ⊗: С чего это? Нет, мы ничего не хакаем, мы крайне правильно работаем.
- ⊗: Но системы защиты, небось, ломаете?
- ⊗: Свои — ломаем. Но иногда даже ругаем пиратов за их ошибки.
- ⊗: Все сказанное может быть использовано против вас. И что же вы им (пиратам) говорите?
- ⊗: Отсылаем им гневные письма с комментариями, как следует исправлять ошибки. Нам попадаются на местных рынках наши же игры, в результате валомо содержащие ошибки. Это очень портит нам репутацию. И так Украину страной пиратов называют. Больно за отчество.
- ⊗: Ну вот ты сам покупал бы игру за 70 баксов, имея стипендию/зарплату в 300-400 гривен?
- ⊗: У нас ведь лицензионные игры дешевле.
- ⊗: 40-50 гривен — тоже немало.
- ⊗: Да, немало, но потянуть порче имиджа страны не будем.
- ⊗: Уже все испорчено, что можно... А что «Звезданце»?
- ⊗: «Эльгранде» — такой же заказ, в общем-то, наивенный издалека успехом «Каркассон». Также логическая игра, базирующаяся на настолке.
- ⊗: Слушайте, а вы курите?
- ⊗: Быстро у нас темы меняются. Не-а, веду здоровый способ жизни и тренируюсь.
- ⊗: А что же вы хотите? Экспромт!
- ⊗: Предугадывая следующий ваш вопрос, говорю, что потом была игра **Mouse Force**. Инициатор — Олег Кузнецов, начальная модель движка игры — это его домашнее детище, делал по вечерам после работы.
- ⊗: ...
- ⊗: Да, да, это — мой брат. Затем мы все загорелись и стали ломать голову, как шарики и крутящиеся крестики с крутой динамикой можно превратить в прикольную игру. Олег занимается программированием и управлением всего производством. Еще касательно мышей: у нас есть конкурс на лучшее англоязычное и немецкоязычное название для игры с реальным призом — мышкой.
- ⊗: А как вы относитесь к смене власти? (Воистину, тема выборов будет эксплуатироваться вплоть до следующих, ну и сейчас я до сих пор вижу оранжевые ленточки: а «Гринджоли» будут выступать на Евровидении с переделанной песенкой «Разом нас...»)
- ⊗: Положительно, и я верю, что когда-нибудь она эволюционирует в цивилизованную, вместе с нашим обществом.
- ⊗: И последняя ваша игра на данный момент — «Александр» (см. наш материал об игре в МИК №12 (174) от 21 марта 2005 года).
- ⊗: Ну да, некоторое время назад я ломал голову над тактической игрой, «Александром» она стала немного позже.
- ⊗: Так вы — идейный вдохновитель?
- ⊗: Да, в общем-то, идея — моя работа, хотя начинала я ее обдумывать с коллегой.
- ⊗: Вот и закончилась игрография... А как вы вообще там у себя разделяете работу/отдых? Ну, то есть, вы встречаетесь с сотрудниками в выходные, например, или они вам надеются за неделю?
- ⊗: Многие приезжают в офис на выходных.
- ⊗: (перебивая): И работают, работают, работают?
- ⊗: Нет, мы убедительно просим не работать больше необходимо.
- ⊗: Смысл — это неплохое место для досуга. Онлайн-игры... ну, вы понимаете.
- ⊗: А если сроки горят, тоже просите не работать больше необходимо?
- ⊗: Бывают моменты авралов, как это прослеживается во всей игроиндустрии, вот тогда нужно всем быть готовыми. Но эти моменты — исключительны, и каждый из них был покорением Эвереста. Вообще работу строим таким образом, чтоб все можно было сделать за нормальный рабочий день, при этом выбирая, когда удобно работать.
- ⊗: Надо идти к вам работать!
- ⊗: Надо. Тем более что изю всех сих помогает всем приходящим.
- ⊗: А сколько вас уже?
- ⊗: 30 человек.

⊗: А на сайте написано, что 50.

⊗: В офисе работают 30 человек. Кроме них много людей, которые работают дома или выполняют периодическую работу вроде бета-тестирования.

⊗: Вот вы — ведущий художник и дизайнер...

⊗: По сути никто так никого в пределах группы не называет. Каждый выполняет свою работу — может, разидца лишь в том, что «ведущие» ее проектируют и отвечают за исполнение.

⊗: Что за интервью без сложных вопросов? Как вы смотрите на то, что ваши игры сначала издаются где-то далеко-далеко, а только потом приходят на Украину?

⊗: С сожалением. Мы все патриоты, и нам очень больно, что в стране такая тяжелая экономическая ситуация (пока что, судя по всему, уровни продаж на наших рынках на порядок меньше западных).

⊗: Ну, а почему вы не издаете их, скажем, у «Акеллы» или 1С?

⊗: Это далеко не правило. Текущий проект будет издавать 1С. И у нас есть планы сотрудничать более тесно именно с российскими издателями.

⊗: А что, по-вашему, надо молодому человеку, чтобы стать успешным девелопером? (Вы себя ведь таковым считаете, не так ли?)

⊗: Конечно, считаю. А какие у вас предположения?



⊗: Ну... Быть, наверное, самому геймером... Уметь работать в команде... А теперь ваши — вы же все-таки девелопер, не я.

⊗: Я думаю, что нужно действительно очень хотеть делать свои игры. Учить по своим склонностям музыку, графику или программирование. Для художников нужно осваивать пакеты вроде «Макса» и «Майн», а потом связываться с «Меридиан 93», дальше мы во всем поможем (майн) А... еще нужно хотеть стать лучшим.

⊗: Поскольку я играл роль пессимиста, то спрошу, какие минусы в работе разработчика игры?

⊗: Лично у меня мало времени на общение с семьей, которую очень люблю. И, кажется, все разработчики жалуются на это...

⊗: А в какие игры вы предпочитаете играть?

⊗: Предпочитаю жанры РПГ и стратегии с масштабными баталиями, сейчас здорово загорелся онлайнными играми.

⊗: Три мета-игры в вашей жизни.

⊗: Их много больше... Quake, Sims, серия Total War, Vampires («Маскара» которая)... не говоря о титанах вроде Lineage или WoW.

⊗: Ну вот, наша интервью подошло к концу...

⊗: Как «к концу»? Я же еще ничего не пожелал!

⊗: Я не хотел использовать этот «забитый штамп»...

⊗: Короче, желаю всем, чтобы законы Мэрфи не касались вас!

Ну вот...

Happy End.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n www.gamearound.iatp.org.ua

О ГРЫЗУНАХ И НЕ ТОЛЬКО

После скоростной кончины энно-го количества компьютерных грызунов настало время и мне хорошенько задуматься о приобретении чего-то более современного и надежного, чем «бюджетные» мыши. Увы, большинство из нас задумываются о качестве мыши только в критической ситуации ☹. А зря.

Каждый профессиональный геймер в руках держит не шотган или BFG, а в первую очередь «универсальное оружие» — мышь. Как вам, возможно, известно, я и сам — геймер с приличным стажем ☺. А мы, геймеры, точно знаем, как важен хороший манипулятор. Спешу поздравить всех хардкорных геймеров с появлением в Киеве знаменитых мышей Razer серии Diamondback!

Мышь

Для начала давайте познакомимся с оптической мышью Razer Diamondback: RZD-1600s (рис. 1).

Мышь поставляется в красивой коробке, в которой находится сам манипулятор, диск с драйвером и утилиты. Также в качестве бонуса имеется очень стильный чехол из неопрена для транспортировки девайса. Насчет чехла — вовсе не прикол, ибо мышь Razer Diamondback широко используются на международном чемпионате компьютерных игр WCG.

Мышь выполнена из черного пластика, для подсветки поверхности использован классический красный цвет (правда, сами разработчики называют его Flaming Magma-look). На мышке имеется 7 программируе-

мых кнопок и одно колесо. Такая функциональность «грызуна» понравится не только геймерам, но и людям, которые работают с графическими приложениями, текстовыми редакторами и занимаются веб-серфингом. Ведь на каждую из 7 кнопок можно «посадить» выполнение определенной программы или команды.

Оптическая система мышки, как и в предыдущих «грызунах» этой серии, разработана компанией Karna Precision, а следовательно, «оптика» реализована на высочайшем уровне. Судите сами: разрешение КМОП сенсора 30×30 пикселей, скорость обработки снимков — 5.8 мегапикселей/с при частоте 6500 кадров в секунду (!). Разрешение оптического сенсора мышки — 1600 dpi (точек на дюйм). Благодаря небольшому весу (90 грамм) мышкой легко управлять, легче проводится позиционирование девайса. Однако «грызун» получился слишком чувствительным: мышка реагирует на малейшее прикосновение, в то время как более тяжелый девайс имел бы некоторый запас «инерционности» при движении.

Дно корпуса мышки покрыто тремя тефлоновыми слоями, что гарантирует при работе максимальное гладкое скольжение.

Интерфейс подключения мыши — USB, длинный и податливый кабель не будет мешать работать, не возникнет и проблемы нехватки кабеля, если его понадобится протянуть на длинную дистанцию.

Usability

Данная мышь станет незаменимым оружием для любителей шутеров. Благодаря ее экстремальной скорости и высочайшей точности легко добиться в играх преимущества над противниками. Попробуйте объяснить на примере: в динамических шу-

терах, типа CS, постоянно нужно поворачиваться и прицеливаться. Для «стандартной» клубной мышки, как правило, в консоли прописывают низкую чувствительность, ибо обычная мышь портит игру при высоких ее значениях (слишком резким получается поворот). С мышью Razer Diamondback игра стала комфортнее, при этом повороты были довольно быстрыми (но не резкими), потому в играх КПП при отстреле монстров значительно вырос ☺.

На мой взгляд, мышь Razer Diamondback RZD-1600s (рис. 2) по своему качеству вполне соответствует цене (на момент написания статьи — 350 грн.). А что делать? За хороший девайс и платить приходится соответственно.

Крысодоум

Для мышки, естественно, нужно специальное покрытие. Мы привыкли к тому, что таким служит либо стол, либо типичный коврик для мыши. Однако трипичный, пробковый или пластиковый коврики не всегда могут обеспечить комфортную работу и идеальное скольжение устройства. А вы знаете, что коврик может быть не только рабочей площадкой мышки? Хорошие ковры производства Razer, IceMat и Steelpad могут послужить отличным украшением для молдера!

Основу ковра Razer eXactMat (рис. 3) составляет анодированный алюминий со специальной противоотражающей поверхностью. Радует, что коврик, благодаря своему покрытию, имеет защиту от механических повреждений, «стирания», а также тормозит чрезмерное скольжение мышки по поверхности.

Продолжение на стр. 29



Рис. 1



Рис. 4

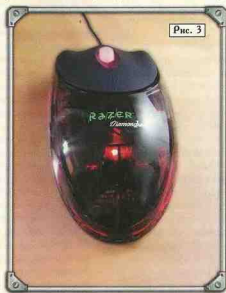


Рис. 2



Рис. 3



Рис. 5

Иван МАЛАМЕН aka tushk@n malamen@ukr.net

Аккумулялируем энергию

Аккумуляторы завоевывают все большую популярность у пользователей. Это объясняется несколькими причинами: доступностью, удобством в работе (в отличие от батареек, аккумуляторы можно перезаряжать), не очень большой ценой. В этой статье я постараюсь описать основные разновидности аккумуляторов, которые используются в различных девайсах: мобильных телефонах, MP3-плеерах, цифровых фотоаппаратах, КПК и т.д.

Аккумуляторы бывают нескольких типов: NiCd, NiMH, Li-ion и Li-Pol. Опишем каждый из этих типов.

Типы аккумуляторов

NiCd — никель-кадмиевый аккумулятор. Старый, проверенный временем ветеран. Раньше (да и сейчас иногда) этот тип аккумуляторов широко использовался для разного рода устройств, в т.ч. мобильных. Его достоинствами являются: возможность работы в широком диапазоне температур, длительный срок службы, низкая цена изготовления. Недостатков тоже хватает: токсичность (содержит кадмий), «эффект памяти» (в процессе эксплуатации рабочее вещество внутри никель-кадмиевых аккумуляторов постепенно меняет свою структуру, уменьшается площадь активной поверхности, результатом является снижение емкости), высокая степень саморазряда, довольно большие размеры и масса. В настоящее время этот тип аккумуляторов уступил место NiMH типу.

NiMH — никель-металлогидридный аккумулятор. Его преимущества: невысокая стоимость и токсичность, «эффект памяти» по сравнению с NiCd аккумуляторами проявляется слабее. Недостатки тоже есть: меньший по сравнению с NiCd элементами срок службы, хуже поддаются восстановлению, в производстве дороже NiCd элементов.

Li-Ion — литий-ионный аккумулятор. Этот тип аккумуляторов стал массовым относительно недавно, и уже ощутимо потеснил NiMH. Основные его преимущества: большая емкость при тех же габаритах что у NiMH, меньшие размеры и вес при одинаковой с NiMH емкости, благодаря отсутствию эффекта памяти этот тип аккумуляторов, в отличие от вышеописанных, не требует периодической полной разрядки. Недостатки: быстрое «старение» (уменьшение емкости) аккумулятора, повы-

шенная чувствительность к условиям высоких и низких температур, относительно более высокая цена. Сейчас Li-Ion аккумуляторы занимают основное место на рынке аккумуляторов для мобильных устройств.

Li-Pol — литий-полимерный аккумулятор. Этот тип тоже начали массово использовать не так давно. При тех же характеристиках, что и у Li-Ion, Li-Pol аккумулятор обладает гораздо меньшей массой и возможностью принимать различнейшие геометрические формы. Стоит чуть дороже, чем Li-Ion.

Какой же из описанных типов аккумулятора выбрать для своего мобильного устройства? Это зависит от ваших предпочтений. Если вы готовы платить за легкость и удобство, то ваш выбор — Li-Ion или Li-Pol. Если вы расчетливый человек и готовы постоянно следить за правильностью обслуживания аккумулятора, то ваш выбор — NiCd или NiMH.

Источники «жизни» аккумуляторов

Теперь поговорим о зарядных устройствах. «Быстрые» зарядные устройства могут заряжать аккумулятор большим током, а «медленные» — маленьким. Не все аккумуляторы можно использовать для быстрой зарядки! Поэтому лучше проконсультироваться с продавцом при покупке или прочитать требуемые характеристики зарядного устройства на самом аккумуляторе. Кстати, аккумуляторы на основе никеля нельзя оставлять в зарядном устройстве после окончания процесса полной зарядки — это приводит к ухудшению харак-

теристик устройства. Хотя литиевые и менее чувствительны в этом плане, но также не рекомендуется оставлять их слишком долго в работающем зарядном устройстве.

Зарядные устройства (ЗУ) бывают 2-х типов — встроенные в какой-либо девайс или внешние. В случае использования «родных» аккумуляторов от какого-либо устройства предпочтительнее использовать встроенное ЗУ, поскольку именно оно рассчитано на заряд конкретных аккумуляторов. Внешние ЗУ рассчитаны на разные типы аккумуляторов, они могут не совсем эффективно производить зарядку. Одно из главных преимуществ внешних ЗУ состоит в том, что некоторые из них позволяют полностью разрядить аккумулятор перед его зарядкой, что является полезным для никелевых аккумуляторов. Для литиевых данное свойство ЗУ не имеет особого значения.

Есть несколько методов для процесса зарядки аккумуляторов. Импульсный метод применяется для уменьшения «эффекта памяти» в никелевых аккумуляторах. Но для аккумуляторов с большим «эффектом памяти» импульсный метод недостаточно, необходим специальный алгоритм разрядки/зарядки.

В заключение хотелось бы привести несколько правил по уходу за аккумуляторами. Хотя бы раз в неделю NiCd и NiMH аккумуляторы нужно полностью разрядить и снова зарядить. Для литиевых это не актуально. Оптимальная окружающая температура при зарядке аккумулятора — 15-25°C. Не рекомендуется заряжать холодный или горячий аккумулятор. Полезно очищать контакты аккумулятора от образовавшихся окислов.

Окончание, начало на стр. 28

При использовании мышки Razer Diamondback на этом коврик я заметил, что его очень удобно играть не только в динамические шутеры, но и в более спокойные RPG или стратегии.

Параметры «крысодрома» Razer eXactMat: 265x330x2,5 мм, он рассчитан на работу с любыми оптико-механическими и оптическими девайсами. На момент написания статьи стоимость составляла примерно 250 грн.

Icemat 2nd Edition — удивительно коврик для мышки (рис. 4), сделанный из твердого матового стекла (1). Мало того, что этот коврик, как пишет производитель, «чертовски крутой», так он еще весьма удобный в

эксплуатации. Твердое и устойчивое покрытие обеспечивает комфортную работу с оптической мышью, ширина поверхности ковра — 250x300 мм. Думаю, он может украсить любое рабочее место. На момент написания статьи коврик тоже стоил примерно 250 грн.

Steelpad QcK+ — самый большой из рассматриваемых ковриков (рис. 5), на нем действительно есть где разгуляться! Материал коврика — каучук, что обеспечит комфортную работу. Такой материал гарантированно не будет скользить или собирать с клавишами. Порвать или протереть его также очень сложно. Размеры рабочей поверхности — 450x400 мм. На момент на-

писания статьи стоимость такого «крысодрома» была около 140 грн.

Вывод, или Зачем это нужно

Да, не дешево. Да, не любим мы раскошеливаться на периферийные устройства, полагаая на извечное «и так сойдет». И только когда дешевые девайсы выходят из строя в самый неподходящий момент, мы вспоминаем, что скуюп платил дважды, дурак — трижды, а лох... Ну, вы помните.

Автор выражает благодарность компании **Eletek** (www.eletek.com.ua) за любезно предоставленные девайсы.

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№16 (178), 18.04.2005.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредитель: ООО «К-Информ»

info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодаватель. Перепечатка

© «Май компьютер», 1999-2004.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Кривоносова, 6

г. Киев, ул. Кучалова, 6
телефон Киев - 1044, 155

Издатель: Михаил Литваков

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Начальник информ отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко

Ответственный секретарь: Александр Пушкарь

Спец. вентиляционных систем: Вадим Народницкий

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Анна Купцова,
Дарья Павлова

Даниил Перцов.
Корректор: Татьяна Ашурова.

Верстка: Дмитрий Васильченко

Художник: Антон Шмарнатюк

Директор по маркетингу и PR: Борис Сялюк

Реклама: Олег Федоров.

Валентина Маркевич-Кравченко.

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева

Роман Бураковский.

Начальник отдела полиграфии:

Дмитрий Москаев

Отдел полиграфии: Алексей Литвиненко

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова

Экспедиционное: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелков

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Вывод: ООО «Мирас», тел.: (044) 247-4

Печать: типография «Новый Друк».

г. Кнень, Магнитогорская 1.

32M. №

~~~~~



# ПОРДЫ ВОЙНЫ

# BATTLECRY III

## WARLORDS



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

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



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

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



## ФАНТАСТИЧНА СТРАТЕГІЯ В РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ З РОЛЕВИМИ ЕЛЕМЕНТАМИ

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



© 2004 3AT «1C». Всі права захищені.

© 2004 Коопатив «ARISE»

© 2004 Nival Interactive. Даний продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.

Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.

«Виробництво в Україні — ДП «Карсасфтор»»