

стр.14

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА
ТАИНСТВЕННЫЙ
ОСТРОВ



РАСЦВЕТ
ЛИГИ

стр.10



стр.8

SCAR

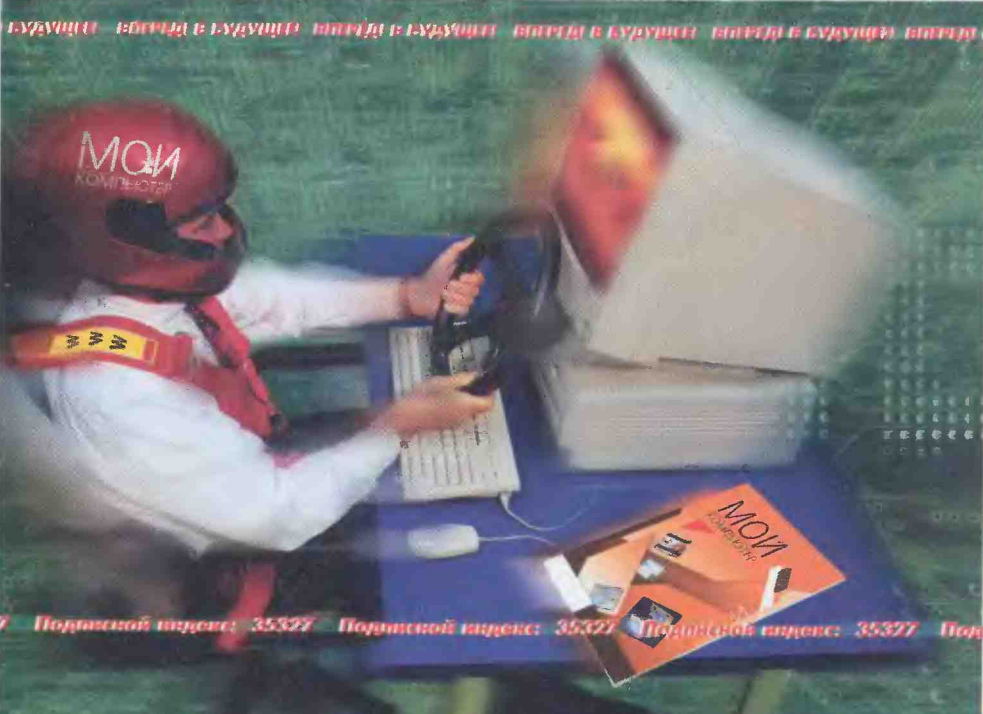
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO



THE
SETTLERS
HERITAGE OF KINGS

стр.20

ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ! ВПЕРЕД! В БУДУЩЕЕ!



**Еженедельник
"Мой компьютер"
объявляет о начале
подписной кампании
на второе
полугодие
2005 года.**

**Сэкономь 30%
на каждом номере
и прими участие
в розыгрыше призов!**

Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327 Подписной индекс: 35327

**ВПЕРЕД!
В БУДУЩЕЕ!**

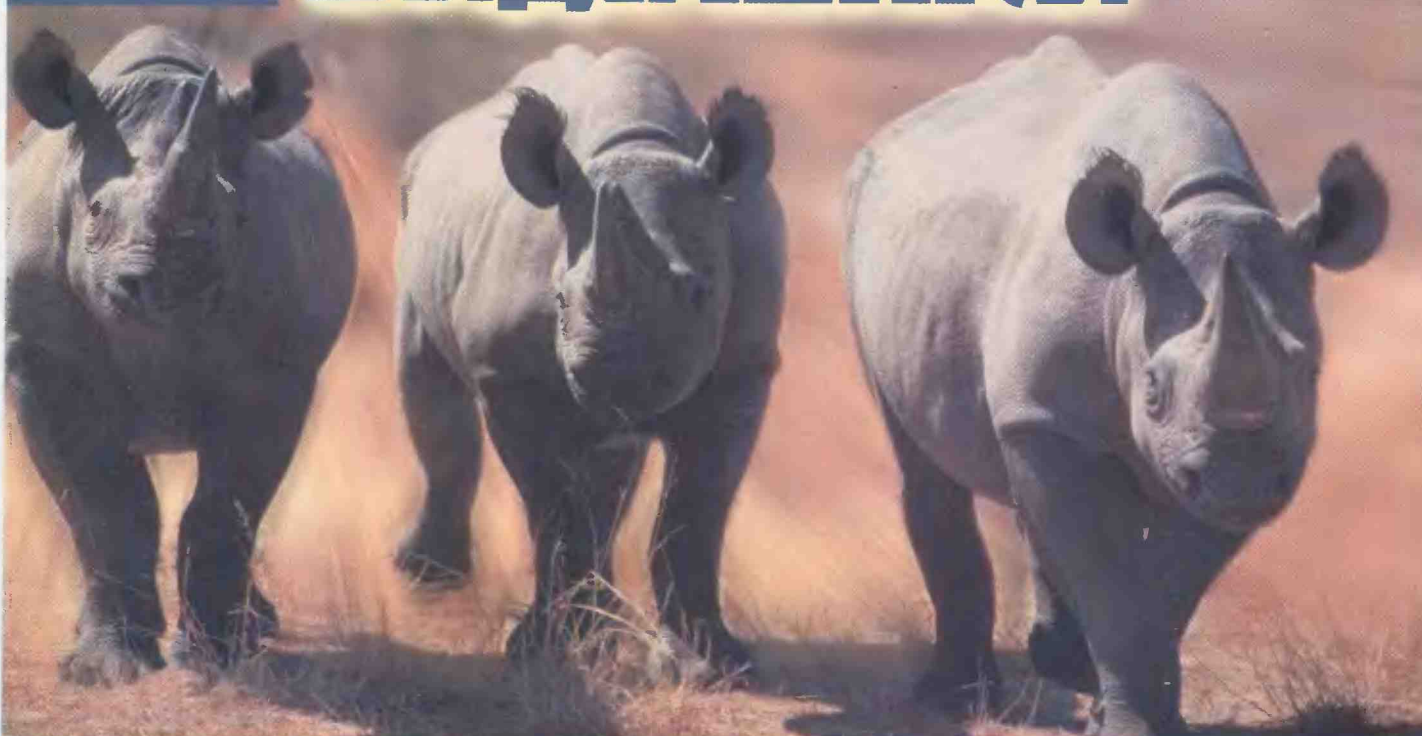
Подписная кампания
заканчивается 10 июня.

Подписной индекс: 35327

МОИ КОМПЬЮТЕР МОИ КОМПЬЮТЕР МОИ КОМПЬЮТЕР МОИ КОМПЬЮТЕР МОИ КОМПЬЮТЕР МОИ КОМПЬЮТЕР МОИ КОМПЬЮТЕР МОИ КОМПЬЮТЕР

IT ПАРК
березитесь
пиратських копій

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

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

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

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

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

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»
У ТРАВНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-й ПРИЗ -
Gembird F-Watch 128
(Flash USB 128M + наруч. часы)

2-й ПРИЗ -
DVD 16/40 TOSHIBA
(SD-M1912B)
Aver USB Radio/FM

3-й ПРИЗ -
A.NIGHT(23-09)
(Акция!!!)

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

www.incsoft.com.ua
www.incsoft.net.ua

Список статей

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

The Godfather, стр. 7

Андрей РАДИШИН aka. bartalbe

S.C.A.R. — Squadra Corse Alfa Romeo, стр. 8-9

Алексей ТУР aka leprecon

Massive Assault: Расцвет Лиги, стр. 10-13

Кирилл ТАЛЕР

«Возвращение на Таинственный остров», стр. 14-15, 18

MAGE

Heavy Weapon Deluxe, стр. 19

Maniac

Settlers: Heritage of Kings, стр. 20-21

Сергей ШТЕПА aka Sir

Magic Ball 2, стр. 22

Алексей ТУР aka leprecon

Airborne Troopers, стр. 24-25

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Vivisector, стр. 26-27

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Слово за слово

Чешская компания **Bohemia Interactive**, хорошо знакомая нашим геймерам по игре *Operation Flashpoint*, анонсировала новый симулятор боевых действий. Пока что, по неизвестным причинам, безымянный. Разработчики даже не объявили рабочего названия игры. Ну а что касается действия, оно будет разворачиваться в 2010 году, так что разработчики смогут показать в игре самые современные (а возможно, и экспериментальные) виды оружия. Нам с вами придется выступить в роли бойца интернационального миротворческого контингента, выполняющего разнообразные задания в различных уголках Европы и Азии. Нам обещают высокодетализированные огромные открытые пространства, проработанную анимацию, яркие спецэффекты и суперумный AI. Помимо «напряженной одиночной компании» в игре планируется мультиплеер. В общем, кроме этой скудной информации и нескольких скриншотов об игре не известно ровным счетом ничего. А это, естественно, не может не порождать слухов и домыслов. Не является ли анонсированный проект долгожданным *Operation Flashpoint 2*? В принципе, похоже, но все может быть. Тем более что Bohemia после конфликта с Codemasters не может использовать название *Operation Flashpoint*, так как права на него остались у издателя. Может, чешские разработчики и не спешат объявлять название, надеясь каким-то образом решить эту проблему? Или причина в чем-то другом? Можно, конечно, пофантазировать на эту тему, но достоверную информацию мы получим только после официального заявления представителей Bohemia. Надеемся, что оно не заставит себя ждать. Релиз игры намечен на конец 2006 года, и выйдет она исключительно на PC.

Принц с новым паспортом

Компания **Ubi Soft** наконец-то определилась с названием очередной части сериала о приключениях бесстрашного бойца-акробата из Персии. Новая иг-

ра будет именоваться **Prince of Persia: Kindred Blades**, а ее действие разворачивается вскоре после окончания событий, свидете-



лями (или участниками?) которых мы с вами стали при прохождении *Prince of Persia: Warrior Within*. Итак, наш принц возвращается вместе со своей возлюбленной Кайлиной (Kaileena) на родину и с удивлением обнаруживает, что страна охвачена гражданской войной, а он сам объявлен вне закона. Не успевший разобраться в сложной политической ситуации герой мгновенно оказывается за решеткой. Чтобы вернуть любимому свободу, Кайлине приходится снова пустить в дело Пески Времени. Это помогло, но не очень. Оказывается, нашему герою не удалось полностью уничтожить результаты своих прыжков во времени, вследствие которых в мире появилось его собственное темное воплощение, двойник, вобравший в себя все худшие черты Принца. Этот-то самый Темный Принц и вверг страну в кровавый водоворот междоусобиц, и возвращение своего героического собрата вовсе не входило в его планы. Положение нашего героя

осложняется еще и тем, что связь между принцами действительно присутствует, и, пользуясь ею, Темный Принц из всех сил пытается поработить волю своего «двойника».

В *Prince of Persia: Kindred Blades* нам обещают еще более доработанную и усовершенствованную боевую систему *Free-Form Fighting System*, которая очень хорошо зарекомендовала себя в *Prince of Persia: Warrior Within*. Отныне наш герой сможет разучить еще большее количество комбо, что сделает ваш стиль ведения боя еще более эффектным и эффективным. Кроме безшабашной рубиловки нам обещают множество акробатических трюков, которые придется проделывать, путешествуя по крышам домов и «висаячим» садам, возможность устраивать засады и незаметно красться по темным переулкам и мрачным подвалам. Игра разрабатывается одновременно для платформ PlayStation 2, Xbox, GameCube и PC.

Небеспечный вздох

Известная российская компания «Акселла» в числе прочих проектов представила на E3 ранее неизвестный «темнодерный экшен» **Rage Riders**, разрабатываемый одновременно для платформ



PlayStation2 и PC. На поверку эта «темная лошадка» оказалась не чем иным, как «байкерским» экшеном *Axle Rage*, который несколько сменил антураж, сохранив при этом главного героя и общее направление геймплея.

Теперь действие игры происходит в постапокалиптической пустыне Невада из игры «Безумного Макса». После разруши-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

тельной войны США разделяется на множество мелких независимых регионов, которые вскоре объявляют себя суверенными государствами. Главный герой игры, Аксель, в довоенные годы трудился каскадером. Теперь ему приходится использовать свои навыки уже не перед камерой, а в самых обыденных ситуациях — мир будущего жесток и беспощаден. Аксель разудало гоняет на мотоцикле, мастерски стреляет и вообще теперь зарабатывает на жизнь уничтожением криминального элемента. Типичный охотник за головами. Все преступники в его понимании должны быть разделены на две группы: мертвые, и те, кого он еще не успел убить.

Каждый персонаж Rage Rider по-настоящему уникален. Вам предстоит иметь дело с уставшими от бандитского произвола мэрами, продажными шерифами, запуганным мирным населением, адептами сатанинских сект, бесчинствующими рейдерами... Все они — часть одной очень длинной и драматической истории.

Геймер волен делать практически все, что он хочет: рассекать просторы Невады на мотоцикле, путешествуя от города к городу, справляться с врагами любыми подручными средствами, разговаривать с NPC, выполнять квесты, повышать свои навыки, покупать новые виды оружия, модернизировать байк — и это еще далеко не все!

Особого внимания удостоивается режим сражения на мотоциклах, когда на полной скорости по шоссе раздается грохот выстре-

правилам, продвинутой ролевой системе, нелинейный сюжет, проработанную боевую систему со множеством спецударов. Дата релиза пока что неизвестна. На территории стран СНГ игру будет издавать компания 1С.

Империя по-русски

Фирма 1С объявляет о заключении контракта о выпуске в России игры **Age of Empires III** от компании Microsoft. Данное соглашение является частью эксклюзивного дистрибуторского договора с компанией Ubisoft, одним из крупнейших мировых издателей видео-

Age of Empires III — это очередное доказательство высочайшего уровня профессионализма, облагороженного стремлением к инновациям. Игрока ждет высочайший уровень качества внутриигровой графики, новые элементы геймплея, цивилизации, юниты, технологии и большая однопользовательская кампания. Дополнительная информация об игре доступна по адресу <http://www.ensemblestudios.com>.

«Появление Age of Empires III в России — событие поистине знаковое для отечественного рынка, — отметил Николай Барышников, руководитель отдела лицензирования и продвижения фирмы 1С. — Соглашение с Ubisoft — это очередной шаг вперед для нашей компании. Мы постоянно стремимся к тому, чтобы российские пользователи имели возможность познакомиться с самыми интересными и качественными новинками мировой игровой индустрии».

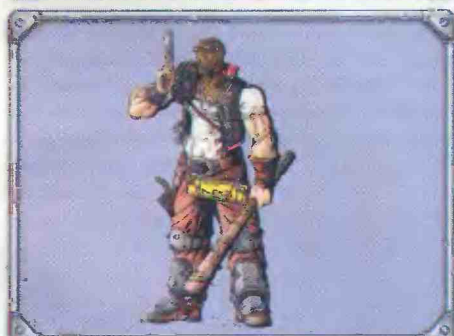
Европейский формат

Как большинство из вас наверняка знает, самое главное игровое шоу Европы — выставка ECTS, много лет проходившая в столице Великобритании — приказала долго жить. Однако на днях стало известно, что ей на смену придет другое мероприятие, которое будет называться **Games Market Europe**. Первая GME пройдет в Лондоне с 31 августа по 1 сентября. Как понятно из названия, данное мероприятие рассчитано в первую очередь на посетителей, занимающихся разработкой и продажей игр, а не на простых геймеров. Организацией выставки занимаются компании Barrington Harvey и Tandem Events, возглавляемые Энди Лэйном (Andy Lane), одним из директоров закрытого недавно торгового подразделения ECTS. По его словам, на фоне общего спада интереса к «традиционным» игровым шоу очень многие компании, разработчики и издатели давно ратуют за то, чтобы на территории Европы проходили именно специализированные мероприятия, на которых можно было бы найти новых деловых партнеров, пообщаться с конкурентами и т.д., «не отвлекаясь на толпы малолетних поклонников Лары Крофт». Именно таким «осмысленным торговым шоу» и должна стать Games Market Europe.

И снова война

Уже упоминавшаяся сегодня чешская компания Bohemia Interactive анонсировала масштабный шутер с видом «от первого лица» **Armed Assault**.

Разработчики, ставшие знаменитыми благодаря замечательной игре Operation Flashpoint, решили не изменять своим привычкам и преподнести игрокам «глобальную игру, в которой главный герой оказывается лишь небольшим винтиком огромной военной машины, а в рамках конкретной боевой задачи остается куча свободного места для маневра». Действие игры будет разворачиваться в наши дни. К сожалению, о месте конфликта и нашей в нем роли не сказано



лов и взрывов. Более того, в ход можно пускать даже обрезки труб, цепи и бейсбольные биты. А благодаря по-настоящему «умной» камере все это действие приобретает поистине кинематографическую зрелищность».

Разработчики обещают нам огромный игровой мир, живущий по своим законам и

компьютерных игр. Игра будет издана в России в виде локализованной версии для ПК.

Age of Empires III, разрабатываемая Ensemble Studios, — это стратегическая игра нового поколения, сочетающая высокий уровень реализма, сложную физическую модель и современную графику. В Age of Empires III пользователям предстоит возглавить одно из европейских государств и отправиться на покорение Нового Света. Поклонников стратегического жанра ожидают захватывающие сражения, в которых участвуют самые разнообразные рода войск и техника соответствующего исторического периода.

ни слова. Зато обещается «максимально аутентичный арсенал» и «большой парк управяемой боевой техники».



Нам снова обещают огромные открытые пространства общей площадью более ста квадратных километров и продвинутый AI противников и союзников. Кроме однопользовательского режима, в игре будет мультиплеер, а также простой в обращении редактор, который позволит без труда создавать собственные карты и сценарии. Игра создается исключительно для PC. Релиз Armed Assault намечен на четвертый квартал этого года. Издатель пока что не объявлен.

Локализации от 1С

Ну а компания 1С, как обычно, припасла для поклонников качественных локализаций парочку интересных продуктов. На сей раз крупнейший российский паблицер выступил в тандеме с другой, не менее именитой командой, — Nival Interactive.

Так, например, в печать отправилось продолжение известного раллийного симулятора



ра **Colin McRae Rally 2005**. В этой игре поклонникам серии подарят одно интересное новшество — режим карьеры, который отк-



роет перед игроком практически безграничные возможности. Выбрав этот режим, вы сможете пройти весь путь от начинающего гонщика до легенды авторалли. Наберите опыт в самых простых соревнованиях, выигрывая у менее искушенных соперников, а потом продемонстрируйте все свое умение в любом из двадцати видов чемпионатов, выступив против настоящих мастеров. К услугам игроков — автомобили нескольких классов (2-Wheel Drive, Super 2WD, 4-Wheel Drive, 4WD Classics), а также более трех сотен маршрутов. И вам придется детально изучить каждый из них, чтобы одержать победу над конкурентами!

Нам обещают более 30 автомобилей, включая такие, как Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica GT-FOUR, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2 и VW Beetle RS! Великолепная проработка трасс, разнообразие погодных условий и смена времени суток. Девять локаций, расположенных в Великобритании, Швеции, США, Финляндии, Австралии, Испании, Греции и Японии. Невероятный уровень детализации: индивидуальная модель повреждения для каждого автомобиля, включающая разнообразные вмятины, царапины и прочие визуальные эффекты. Игра поступит в розничную продажу 27 мая 2005 года в рамках серии 1С: НИВАЛ ИГРОТЕКА (3 CD-ROM или 1 DVD-ROM).

Вслед за Colin McRae Rally 2005 идет довольно интересный шутер «**Константин:**



Повелитель тьмы», который является локализованной версией игры *Constantine*, созданной компанией *Bits Studios Limited* по мотивам одноименного фильма.

«Глубоко в земле под современным Лос-Анджелесом располагается царство демонов — Ад. Его владыка — Маммон, сын Сатаны — страстно желает распространить



свою власть по всей Земле и начинает наступление на мир людей серией кровавых убийств. Единственный, кто может остановить Маммона и его тварей — Джон Константин, изгоняющий демонов мастер оккультных наук».

Разработчики обещают нам 14 уровней, расположенных на Земле и в Аду и связанных между собой, — события в одном мире влияют на обстановку в другом. Широкий выбор заклинаний для изгнания и уничтожения демонов. Богатый арсенал артефактов для борьбы с нечистью и многое, многое другое. Игра поступит в розничную продажу 27 мая 2005 года в рамках серии 1С: НИВАЛ ИГРОТЕКА (4 CD-ROM).

Над парканом зірки сяють

И напоследок еще одна замечательная новость. Отправилась на «золото» игра **Parkan II**. Вас снова ждут незабываемые приключения в виртуальном



мире, созданном компанией **Nikita**. Игрокам предстоит исследовать сотни звездных систем, принять участие в череде жарких сражений и встретиться с новым врагом — таинственным существом, называющим себя Гегемаунтом. Станьте пиратом или наемником, раздобудьте денег на самый мощный звездный крейсер и покажите всем, кто будет новым хозяином галактики. От себя же хотим добавить, что на КРИ 2005 *Parkan II* был признан одним из самых красивых проектов, присутствовавших на выставке, так что поклонникам графического оформления и спецэффектов советуем повнимательнее присмотреться к этой игре. В розничную продажу долгожданное продолжение легендарного фантастического проекта, являющегося смесью сразу нескольких жанров, поступит 27 мая 2005 года в рамках серии 1С: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM).

Разработчик: EA Redwood Shores
Издатель: Electronic Arts
Системные требования: большие ☹
Дата выхода: конец 2005 года

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

The Godfather

«Вас приветствует система защиты вентиляционно-канализационных путей имени Талера. Если вы хотите, получить доступ к вентиляционной системе, предъявите ключ-карту восьмого уровня. Если вы хотите получить доступ к внешней системе кондиционирования, предъявите ключ-карту седьмого уровня, если же вы хотите попасть в канализацию, то люк у вас под ногами», — послышался скрежет. — «Милости просим». Люк распахнулся, и два кадеты с криком рухнули в образовавшийся проем. Люк с тем же скрежетом закрылся.

«Бедняшки. Начитались талеровских и лепреконовских отчетов и вспомнили, что тоже смогут так вот запросто попасть в Царство Талера. А что, слабо было поддеть люк отверткой? Нет же, принялись взламывать терминал. Ничего, это их научит. Нечего совать свой нос в не в свои дела». С такими мыслями Система внутренней безопасности ДЗВР отключила маскировку и, распушив редких прохожих, разбегавшихся при ее виде, поплелась в ангар для подзарядки.

К счастью для нашего героя, он не пользовался никакими техническими средствами, ни для маскировки, ни для навигации. Видимо, благодаря этому его и не засекли на проходной, через которую спустя несколько секунд вылетели два кричащих тела, обвешанных разными хитроумными девайсами. А наш герой тем временем упорно продвигался в сторону новостроек. Ведь именно там располагался еще не достроенный дом, в котором он проживал. И назывался этот дом The Godfather, понашенски — «Крестный отец».

Что же представляет собой жилище этого таинственного человека? Давайте спросим об этом его самого.

— Скажите, на какие уже известные общественности проекты будет похож ваш дом?

— Ну, должен сказать, что похожие проекты уже были. Взять, скажем, Grand Thief Auto или недавно достроенный True Crime. Но мои зодчие — Redwood Shores — обещают, что в народе не будут шептаться о нем как об очередном клоне, что всякий честный человек оценит особый колорит и атмосферу игры. Есть такое слово: кинематографичность; так вот, все будет как в кино. Именно для этого в проект привлечены более 20 актеров, включая такие знаменитости как James Caan, Robert Duvall, Shannen Doherty и Tony Danza. Как вы понимаете, речь идет не просто об озвучке. Мало того, что актеры отыгрывали все видеоролики. Речь идет об атмосфере в целом: по слухам, будет использована совершенно новая технология, которая позволит перенести движения и мимику актеров в игру. Кстати, Марк Винегарднер, автор романа «Возвращение Крестного отца», по которому снят одноименный фильм, также работает в этом проекте в качестве консультанта — он редактирует сценарий, чтобы тот лучше вписался в антураж того времени. Ну и конечно же истории семейств и биографии отдельных персонажей — кто же в этом разбирается лучше Марка? Но и это еще не все. Redwood Shores наняла известного композитора Билла Конти, который навалит более 100 минут музыки для игры. Естественно, на основе знакомых нам по кинофильму мелодий.

А теперь о семьях. Как вы уже поняли, персонаж состоит в одной из гангстерских семей. Вы ведь знаете, что такое семья? Если вы думаете, что это только родственники, вы родились не в свое время. Просто люди, которым можно доверять, люди, состоящие в круговой поруке — все они тоже члены семьи.

Так вот, вы начинаете свою карьеру простым вышибалой, а уже потом, используя различные комбинации, можете подняться до уровня главы семейства. А для достижения этой цели вы должны будете выполнять различные задания своего семейства, налаживать отношения с конкурирующими семьями, заключать с ними сделки, охранять собственность своей семьи и многое другое.

Как вы понимаете, без машины сейчас никак. Вот и заявили более 20 видов транспорта, соответствующего той эпохе. Но за баранкой мы проведем не более пятой части игры — оставшиеся четыре пятых придется погулять на своих двоих. Иначе как вы собираетесь общаться с работодателем, торговцем или главой конкурирующего семейства?

Примеч, как заверяет вице-президент и исполнительный директор проекта Дэвид Де Мартини, абсолютно все задания можно будет решить разными способами. Представьте себе: вам нужно разобраться с бандой, которая промышляет в вашем районе. Можно просто вызвать своих ребят (если они у вас есть) и отправить эту банду на тот свет. А можно самому выяснить вожака, а потом либо прикончить его — тогда банда распадется без руководителя, — либо предложить работать на себя, естественно, заплатив определенную сумму. А что это значит? А это значит, что игрок будет сам влиять на окружающий мир, который, в принципе, может прожить и без него. Но если он все же попробует изменить размеренную жизнь других персонажей, ему придется обдумывать каждый свой шаг, так как каждый непись станет не только реагировать, но и запоминать действия игрока. Так, к примеру, если вы наехали на торговца оружием, то он больше никогда не продаст вам лишний ствол, а его приятель, торгующий патронами, тоже рад будет послать вас куда-нибудь за горизонт.

Ну, раз уж мы заговорили о персонажах, то могу обрадовать любителей уникальных портретиков ☺. В игре можно будет создать своего протеже, как говорится, от и до. Начиная от черт лица и цвета волос и заканчивая параметрами фигуры.

И на закуску вот вам: управление! По заявлениям, оно как минимум революционное. По словам творческого директора Майка Олсена, «управление — это один из пунктов, по которым мы на голову обгоняем наших конкурентов». Делайте выводы.

— Большое спасибо за предоставленную информацию, господин э-э-э... Где же он? Ведь только что был здесь! Ладно, раз наш собеседник исчез, то я подведу итоги.

Итак, что же нас ожидает? Пока еще судить рановато. Но уже сейчас можно сказать точно, что GTA и «Мафия», похоже, в скором времени потеснятся на пьедестале: проект, похоже, способен спокойно заткнуть этих монстров за пояс.



Андрей РАДИШИН a.k.a. bartalbe
bartalbe@yandex.ru

SCAR
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Разработчик: Milestone
Издатель: Black Bean Games
Жанр: caRPG
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: май 2005 года

Чего только не приходится выдумывать, чтобы раздобыть информацию, которая ценится в Игрограде. После моей последней попытки перед зданием Republic Commando могильщики даже соорудили небольшой склеп, типа здесь покоится неизвестный псих, выпрыгнувший из окна с сотого этажа. Впрочем, как только здание открыли, армия геймеров склеп затоптала.

И вот теперь еще одна авантюра: пользуясь отсутствием Кертиса, я пригласил в его психиатрический кабинет, расположенный в Департаменте (предусмотрительно спрятав с глаз долой ампутированные конечности и вырванные челюсти) главного инженера строившегося здания **S.C.A.R. — Squadra Corse Alfa Romeo**. Не знаю, чем меня привлек этот раллийный симулятор. Наверное, тем, что только из этого здания ко мне согласились зайти и растрепать все секреты.

И вот инженер передо мной, сидит в стоматологическом кресле, испуганно оглядываясь по сторонам.

Я сижу на краю стола и показываю ему стоматологические приборы, мол, знает ли он, для чего этот или вот этот. Что? Говорите, кровь? О, и вправду кровь (вытираю окровавленные плоскогубцы с шипами о белый халат). Видите, как блестит? Можно прямо сейчас пустить в дело.

Лицо инженера бледнеет, губы синеют. Вижу, что еще чуть-чуть — и у бедняги случится инфаркт прямо в кресле.

Я: А вы, собственно, по какому делу?

ОН: Я? Знаете, мне кажется, я ошибся кабинетом. Я пойду, ладно?

(Я отрицательно качаю головой и беру со стола папку. Смотрю в бумаги, продолжаю качать головой, но уже неодобрительно, мол, все очень плохо.)

Я: Печально...

(Кладу папку обратно на стол.)

ОН: Насколько?

Я: Расскажите, про свой недуг.

ОН: Вы про Squadra Corse Alfa Romeo?

Я: Именно.

ОН: Ну, это раллийный симулятор с революционным подходом.

Я: Я же говорю, печально... в чем революция заключается?

ОН: В жанре — caRPG.

Я: Что еще за фигня?

ОН: О, это абсолютно новый взгляд на гонки. Cars RPG, то есть гонки с ролевыми элементами.

Я: Мотив?

ОН: О, мы уверены, что сможем принести в заезженный жанр racing новую струю.

Я: Гм... Что-то новенькое это всегда хорошо, но к экспериментам отношусь с подозрением.

ОН: Это не столько эксперимент с жанром, сколько желание разнообразить раллийные симуляторы.

Я: Как вам пришла в голову эта идея?

ОН: Понимаете, оглядевшись на рынке компьютерных игр в секции «гоночных симуляторов», я пришел к выводу, что современные представители данного жанра не отвечают моим требованиям. Зато моим требованиям отвечают современные RPG, и я решил, что неплохо бы эти два жанра скрестить и вывести новую породу гонок: ролевые элементы должны разнообразить примитивный геймплей и привнести некую глубину и новизну в жанр.

Я: Мне вот тоже как-то пришла идея скрестить кролика и крокодила, но я ведь себя сдерживаю. Да и зверушек жалко.

ОН: Ы...?

Я: Неважно. А что за ролевые элементы?

ОН: О, минутку...

(Достает из кармана помятый лист с распечаткой и дрожащей рукой передает мне.)

РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

- ✓ **Hearth** (отвечает за здоровье водителя);
- ✓ **Vision** (отвечает за навык Tiger Effect);
- ✓ **Intimidation** (возможность сбивать с толку других водителей);
- ✓ **Handling** (отвечает за эксплуатацию автомобиля, ремонт в том числе);
- ✓ **Acceleration** (отвечает за ускорение);
- ✓ **Recovery** (уменьшает эффект повреждений автомобиля при авариях);
- ✓ **Focus** (базово уменьшает повреждения автомобиля и водителя);
- ✓ **Anticipation** (улучшает Tiger Effect's);
- ✓ **Endurance** (отвечает за выносливость водителя, скорость восстановления здоровья).

Я: Вижу, вы подготовились.

(Он улыбается, мол, пустяки, только отпустите меня.)

Я: А ролевая система-то незамысловатая.

ОН: Но для гонок ничего замысловатого и не нужно.

Я: Ваша правда... (Пробегаю текст глазами еще раз.) А что это за Tiger Effect?

ОН: О, это наша гордость. Tiger Effect — это специальный навык, позволяющий вернуться во времени назад и исправить потенциальную опасность.

Я: Чаво?

ОН: Ну, хе-хе, как бы вам объяснить... Понимаете, многих утомляет переигрывать гонку из-за нелепой ошибки уже у са-



мого финиша, а «эффект тигра» позволит им (игрокам) почувствовать себя настоящими гонщиками, которые чувствуют потенциальную опасность как...

Я: ...как Буш нефть.

ОН: Ага, верно! Но не с такими последствиями.

Я: Ну, про последствия нам еще рано говорить. Не знаю, что из этого получится... Тигр, говорите?... Поглядим, каков из себя этот тигр... Так какую роль будут играть ролевые элементы?

ОН: Самую прямую, самую прямую! Параметры водителя — это его уникальный характер и стиль езды. У каждого гонщика, будь то вы или ваш компьютерный оппонент, будет своя стратегия, и вам — как и вашим соперникам — придется адаптироваться к ней, искать слабые и сильные стороны, только так вы можете рассчитывать на победу.

Я: Мде... исчерпывающе. Как насчет автомобилей?

ОН: О, мы решили обратить свой взор на итальянские модели, все-таки мы итальянская контора, нужно поддерживать отечественного производителя.

Я: Что с количеством?

ОН: Мы рассчитываем на двадцать пять автомобилей.

Я: Всего-то?

ОН: Плюс мы еще добавим возможность закачивать дополнительные машины к официальному релизу S.C.A.R. Мы намерены после выхода игры заниматься ее поддержкой, в том числе — добавлять новые автомобили и трассы. Возможно, мы даже сделаем специальные редактор, где все желающие смогут создать свои уникальные автомобили и трассы и закачивать на наш сервер, откуда они будут доступны другим игрокам. Но это пока еще в стадии обсуждения.

Я: Какие виды модернизации ожидаются?

ОН: Видите ли, мы решили отойти от такой заезженной темы. В нашей игре доминант не автомобиль, а водитель. Его вы должны холить и лелеять, его вы должны «модернизировать». Прокачанный водитель, его стратегия и характер езды — вот ключ к победе. В качестве компенсации мы можем предложить систему скиллов. У нас меряются силами не автомобили, а водители, не забываяте.

Я: А как насчет места действия? По каким странам ездить-то придется?

ОН: О, это живописные родные края: холмы Тосканы на Неаполитанском побережье, улицы Флоренции и Милана. Этим, конечно, все не исчерпывается, многое еще находится в начальной стадии разработки и обсуждения.

Я (с надеждой): Так дата выхода может быть перенесена?

ОН: Не исключено.

Я: Будем следить за новостями. Какие виды одиночной игры ожидаются?

ОН: *Dynasty*, *Instant Action*, *Time Assault* и *Challenges*. *Dynasty* — это аналогия с режимом карьеры, включает в себя пять лиг; *Instant Action* — это вариант быстрой гонки; *Time Assault* — что-то вроде гонки на время; *Challenges* — напоминает дуэль, где двое игроков за определенный промежуток времени должны будут состязаться в выполнении некоторого незамысловатого задания.

Я: Ну, ничего оригинального...

ОН: Мы предложим взглянуть на все это под другим углом.

Я: Ах, ну да, у вас ведь революционная игра. На что вы делаете акцент — на реализм или на аркаду?

ОН: В большей степени на аркаду. Понимаете, никто не захочет играть в суперреалистичную игру, реализм хорош лишь в умеренных дозах. Поэтому при разработке S.C.A.R. мы сконцентрировались на аркаде, но это не вовсе означает, что мы полностью отказались от реализма в угоду тупой аркаде. Скажем, физика и система повреждений у нас вполне реалистичны. В разумных пределах, конечно.

Я: В чем-то вы правы... Я тут смотрю на скриншоты... ваша игра выглядит очень и очень неплохо. Задники, правда, хромают... что за движок?

ОН: О, нам и вправду удалось достичь невероятной картинки, мы используем последнюю версию улучшенного движка *Renderware*.

Я: Не знаю как, насчет «невероятной картинки», но модели автомобилей у вас получились классными. Какие графические «фишки» ожидаются?

ОН: О, самые разнообразные, визуально проработанная система повреждений и многое другое!

Я: С музыкой дела как обстоят?

ОН: Мы намерены уделить большое внимание атмосфере игры и к выбору музыки подходим со всей тщательностью. Это будут, скажем, итальянские мотивы Эннио Морриконе, которые как нельзя лучше подходят к итальянским ландшафтам.

Я: Какие стоит ожидать требования к железу?

ОН: Пока еще рано говорить, но ничего неожиданного. Игра спокойно пойдет на средней машине.

Я: Знаем мы ваши «средние машины»... Что вы можете сказать про AI?

ОН: О, это прежде всего сложная система навыков и их комбинаций. У каждого вашего компьютерного соперника будет свой характер езды, свои слабые и сильные стороны...

Я: Вы про это уже говорили.

ОН: Ну, тогда... гм... соперники смогут объединяться против вас. В общем, AI будет суперкрутым, суперреалистичным — вы такого раньше не видели.

Я: Так бы и сразу. На каких платформах *Squadra Corse Alfa Romeo* выйдет?

ОН: О, на всех! Гы-гы! Мы одновременно намерены покорить рынок PS2, Xbox, ну и, конечно же, PC.

Я: Какие виды многопользовательской игры ожидаются?

ОН: На данном этапе все, что мы можем вам предложить, это *splitscreen*.

Я: Разделенный экран?

ОН: Угу, на две части.

Я: Час от часу не легче... а как насчет...

В этот момент и без того раздолбанная дверь слетела с петель от мощного удара ноги Шрайка. Шрайк был новым штатным агентом в Департаменте, за что его невзлюбили некоторые внештатники, давно дожидавшиеся перехода в официальный штат Департамента. Сегодня Шрайк получил свой первый (на зло другим — не последний) гонорар и купил новые кроссовки с титановой подошвой.

А тем временем якобы случайно оказавшийся в вентиляционной шахте Талер заметил, что, несмотря на отсутствие Кертиса, в его кабинете кто-то находится. Сославшись на детей, Талер продолжил свои похождения, от которых никак не мог отвыкнуть. Уже позже, в курилке, Талер высказался вслух. Слух подловил болтающийся без дела Шрайк и решил испытать свои новокупленные кроссовки.

Первой пострадала дверь.

Провожаемая нашими с Инженером взглядами, дверь пролетела через весь кабинет, разбила окно и вылетела наружу.

Весьма символично.

Из дверного проема появился Шрайк, личность которого я в тот момент не смог идентифицировать по причине ранее отсутствовавшего визуального контакта. Прокричав что-то про защиту Департамента, он запустил в меня томагавком.

Мне пришлось защититься первым попавшимся предметом.

Им оказался Инженер.

Пока Шрайк шинковал Инженера томагавками и прочими острыми предметами, я схватил папку с записанным интервью со стола и выскочил через заднюю дверь, дальше — по лестнице в подвал, оттуда в канализационную систему (чего не сделаешь ради работы)... Дальнейшее мое передвижение покрыто мраком.

Как и то, что случилось в кабинете Кертиса после моего ухода. Говорят, что неожиданно вернувшийся Кертис прописал Шрайку курс «управления гневом», в котором не последнее место занимала профилактика транквилизаторами.

Алексей ТУР aka Ieprecon leprec@rambler.ru

РАСЦВЕТ
ЛИГИ

Разработчик/издатель: Wargaming.net

Жанр: TBS

Системные требования: P 3-600, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Когда рассветает Лига

Великое всегалактическое восстание захлебывалось в крови. Труссы и предатели, пробравшиеся в Революционный Комитет, сдали противнику Новый Парадайз и Вассерланд, а также бросили армию обороны Нобл Раста на растерзание войскам Союза Свободных Наций. После этих тяжелых поражений у Лиги почти не оставалось надежд на спасение. К концу 2162 года ее обескровленные в ожесточенных сражениях части все еще удерживали позиции на четырех планетах Большого Круга, но и там положение было безрадостным. Хорошо оснащенные и прекрасно оплаченные наемные войска Союза уже готовились нанести своему тяжелораненому врагу смертельный удар. В ту пору почти никто не сомневался, что наступающий 2163 год станет последним в истории Галактической Революции и Великой Войны за Новые Миры.

Но в рядах революционной армии еще оставались люди, не желавшие мириться с поражением. То были железные бойцы старой закалки — опытные полевые командиры, прошедшие горнило страшных битв на Антарктикусе, Анубисе и Бизаррии. Они хорошо знали, что в тяжелых поражениях повинны не их храбрые солдаты, а изменники, окопавшиеся в теплых кабинетах высшего руководства Лиги.

И вот в критический для судьбы всех Новых Миров момент они решили взять всю полноту власти в свои руки. 25 декабря 2162 года при поддержке всех повстанческих войск дискредитировавший себя Революционный Комитет был свергнут. Во главе Галактической Революции встал могучий комиссар планеты Анубис, претор Йозеф Хатлер. Он — Великий Экселенц! Он — Рассвет Лиги!

Как все начиналось

Утак, свершилось — вышло продолжение походовой стратегии Massive Assault, в котором мы вновь окунемся в противостояние Free Nations Union и Phantom League. Игра носит название «Massive Assault: Рассвет Лиги», и повествует о новом витке развития почти задушенной Галактической Революции. Что это значит? Это значит, что Великий Экселенц Йозеф Хатлер твердой рукой поднял упавшее красное знамя свободолобивых бойцов биотехнологий и повел их за собой к светлому будущему. Революция или смерть, камрады!!

Само собой, свободное демократическое общество Союза не стало ожидать, сложив руки, пока из пепла восстанет их злейший враг. Нет, они силами всех своих могучих армий попытались добить противника, пока тот не пришел в себя. И Вселенная снова погрузилась во мрак войны и крови.

Таков сюжет игры, в которой вам придется принимать непосредственное участие. Захотите возглавить Великую Революцию — пожалуйста, «булfroги» и «остричи» вам в руки. Пожелаете стать светочем справедливости и агитом свободы — смело выбирайте Союз с его лазерными танками и мощными боевыми роботами. Все в ваших руках и пальцах. Главное только, чтобы в процессе игры в ваш компьютер не проник вирус, который берет под контроль мышку и душит пользователя ☺.

Союз не ожидал такого

После сокрушительных поражений Лиги на Новом Парадае и Нобл Расте окончательный триумф Свободных Наций казался неизбежным. Враг откатывался во всех направлениях, сдавая целые планеты почти без боя. Зеленое знамя демократического Альянса уже гордо реяло над всеми столицами снежной планеты Антарктикус, благодарные жители Вассерланда уже отметили день своего освобождения великим праздником планетарного масштаба, и даже безлюдная и опустошенная войной Бизаррия стала постепенно залечивать тяжелые раны. Победа! Это слово чудилось в лязге танковых гусениц, в реве самолетных двигателей, в мерной поступи боевых роботов. Оно кружило головы и пьянило всех, от генерала до рядового. Но это были иллюзии.

Несмотря на нанесенные ей тяжелые поражения, Лига все еще была сильна, куда сильнее, чем думали в генеральном штабе Свободных Наций. Даже на подконтрольных демократическому альянсу планетах еще оставалось немало Секретных Союзников врага, ожидающих своего часа, чтобы нанести победителям удар в спину. Но главные силы революционеров концентрировались в отдаленных уголках галактики, на планетах, где никогда не бывали исследовательские экспедиции демократических стран и военная разведка Свободных Наций. Там, в бесчисленных секретных лабораториях, трудились лучшие ученые умы Лиги, дено и ноцно изобретая новые, невиданные доселе машины разрушения, а огромные заводы и промышленные комплексы, занимавшие целые континенты, безостановочно воплощали их смелые планы в жизнь...

Что изменилось, а что — нет

Ну, как говорится, покатались. Для начала давайте попробуем ответить на простой вопрос: что же разработчики заадонили нам в этот раз? Искказили ли они игру до неузнаваемости или изменили ее в лучшую сторону так, что разницу не заметить просто нельзя? Само собой, что ответ я искал непосредственно в игре. И вот, что я там нашел.



Решив идти по проторенному TBS'ному пути, создатели оригинального Massive Assault в аддоне развернулись по полной. Графика и звук претерпели небольшие, но качественные изменения. Теперь игра обзавелась настоящим, прорисованным до мелочей ландшафтом. Квадратности и угловатости почти не наблюдается. Местность радует взор, а спецэффекты вызывают только приятные ощущения. Выстрелы и взрывы напоминают выстрелы и взрывы, а вода — воду (ну так шейдеры — они и в пикселях шейдеры, елы-палы ☺).

Мелодии, сопровождающие игру, абсолютно не напрягают слух; звуки боев, перемещения техники, полетов и т.д. подобраны очень хорошо. Озвучка юнитов также выполнена на достойном уровне. Особенно порадовал голос, зачитывающий вступительные брифинги перед миссиями. Уж очень он патриотичный.

Сохранения проходят удобно, искусственный интеллект противника держится на высоте — а что еще нужно для хорошего и увлекательного стратегически-тактического аддона? Разве что динамичный и захватывающий игровой процесс. Ну что ж, о нем и говорим.

Столкновения начинаются

Войска Союза Свободных Наций наступали. Их танковые части со всех сторон теснили истощенные мотосоединения Лиги, размещенные на Тасмании. Тяжелая артиллерия — единственное, что спасало революционеров от полного разгрома, — сражалась на пределе своих возможностей. Танки Союза, уже ощутившие вкус победы, рвались вперед. Однако все произошло не так, как думали тактики Свободных Наций. Буквально свалившись с небес, десантные шаттлы Лиги доставили на поле боя полк биотанков во главе с бывшим политическим заключенным капитаном Томасом Маннергеймом. Его машины за четверть часа опрокинули бронетехнику противника и заставили ее отступить. Но генералы Союза не думали сдаваться. Взводы тяжелых ракетниц и боевых роботов Свободных Наций оккупировали территории соседних графств и нанесли двойной сокрушительный удар по врагам. В то же время на море флотилия генерала Ван Вейдена противостояла превышающей ее по численности эскадре отборных кораблей Союза.

Чаша весов вновь качнулась в сторону зеленого знамени, но не тут-то было. С неба опять спустились шаттлы, и на поле боя появились «Булфроки» — огромные роботы, вершина конструкторского искусства мастеров Лиги. Эти мощные иштурмовые машины не имели себе равных на земле. Их лазерные пушки и ракетные орудия щелкали стальные танки Союза как орешки, разносили в пыль их пулеметные машины. Войска Союза были деморализованы и разбиты — теперь уже окончательно.

Столкновения продолжают

Итак, приступим к разбору тактических составляющих игрового процесса по мелким юниткам. Или, если говорить нормальным языком, быстро пробежимся по плюсам и минусам аддона. Для того, чтобы сделать это максимально точно, давайте вспомним основные принципы, по которым проводились сражения в оригинальном Massive Assault.

Основным полем боя обычно являлся какой-либо остров или континент, разделенный на части — страны (провинции), граничащие друг с другом. Принадлежность каждой страны изначально четко обозначена: враг, союзник или нейтрал. Войска противостоящих коалиций занимают территорию одной или нескольких провинций и напоминают своего рода фигурки, двигая которые, вы нападаете или отступаете. Если юниты, ваши или противника, пересекают границу нейтральных государств, те, соответственно, переходят на их сторону. За захват и удержание каждой столицы начисляется доход, с помощью которого можно покупать дополнительную технику. Однако здесь есть один нюанс. Еще до начала миссии в игре проставляются так называемые «тайные» союзники — страны, которые уже заведомо определились в своих предпочтениях, но тщательно маскируются. Это значит, что когда стальная нога боевого робота ступит на якобы нейтральную землю, его может встретить не радушный прием, а лазерные

залпы партизан. Думаю, об этой замечательной изюминке помнят все поклонники Massive Assault.

Однако все это воспоминания. Посмотрим на жесткую реальность ☺.

Как уже говорилось выше, в «Рассвете Лиги» искусственный интеллект противника проработан гораздо лучше, нежели в оригинале. Очевидно, господа разработчики вняли слез-



ным мольбам фанатов своего варгейма и тщательно и основательно взялись за переделку игры в лучшую сторону. И у них это получилось.

Во-первых, в аддоне добавлены уровни сложности, качественно отличающиеся между собой.

«Легко» — это расслабленный режим для новичков подобного рода игр, позволяющий максимально комфортно ознакомиться с правилами и принципами походовой тактики.

«Средне» — начало серьезной игры. Здесь компьютер уже не прощает грубых ляпов и промахов, грамотно защищается, проводит умные атаки.



«Сложно» — режим, требующий размышлений перед каждым ходом, потому как ваш оппонент становится очень силен.

Во-вторых, для придания игре дополнительной остроты и обеспечения игроку улучшенной нервозности в большинстве уровней кампайнов компьютеру изначально дается перевес в силах и средствах. Я один уровень пять раз проходил только из-за

того, что компу постоянно давали подкрепления и я не успевал перестроить войска.

В-третьих, за каждую сторону добавлено по два новых строения и три новых юнита, что кардинально изменило тактику ведения боя. И поверьте, исключительно в лучшую сторону. Если раньше даже самый крутой юнит мог стрелять только один раз и не имел возможности с первого залпа уничтожить хиленький танк, а «Острич» и Боевой робот отличались только названием, то теперь все стало гораздо интереснее. В революционные ряды Лиги плавно влились мощный «Булфрэг», броненосный «Левиафан» и быстрый транспортный вертолет, а за свободный и демократический Союз выступили современная подводная лодка, плавающая боевая платформа и штурмовой вертолет. С введением этих юнитов бои в «Рассвете Лиги» превратились в упоительный танец огня и стали.

Союз и не думал сдаваться

Война продолжалась. Застигнутый врасплох Союз получил сильный, но в то же время отрезвляющий удар. Военная промышленность объединенных наций заработала на полную силу. В ответ на создание могучих «Булфрегов» и «Левиафанов» демократические инженеры сконструировали новые виды транспортных кораблей и подводных лодок, наладили производство тяжелых штурмовых вертолетов. Жестокое противостояние по всем фронтам вновь обрели силу фанатика-



ми Лиги, Союз втайне готовил массированный контрудар, способный поставить на колени коварного противника. Законные в лед континенты и обширные водные просторы Антарктикуса полностью подходили для осуществления этого замысла. Ведь именно туда стремилась Лига, именно про Антарктикус говорил в своей речи Йозеф Хатлер, и именно им грезило высшее командование революционеров. Предательски брошенная планета должна была вернуться в лоно революции!!

И вот день битвы настал. Аллигатор Морских Битв — адмирал Ван Вейден лично повел свою армаду на штурм укрепленного противника. Однако brave воин должен был спешить: сброшенный ранее разведывательный десант Лиги пребывал в окружении превосходящих сил Союза и в любой момент мог быть уничтожен. Не в правилах Ван Вейдена было допустить такое. Его корабли в яростном порыве схлестнулись с неприятельской эскадрой. И тут морских солдат Лиги ждал первый сюрприз, подожженный Союзом. Огромная транспортная платформа с танками на борту вынырнула из-за огромной скалы и устремилась к «Левиафану» адмирала. Ее ураганные залпы сметали все на своем пути. Однако Ван Вейден не дрогнул: два броненосных «Тритона» ринулись наперехват платформе, чтобы хоть на мгновение задержать ее ход, в то время как корабль адмирала палил

из всех орудий, стремясь потопить платформу или хотя бы повредить ее управление. И у него это вышло — орудия «Левиафана» повредили двигатель морской платформы, и она неподвижно замерла посреди боевых вод. Однако это было только начало сражения...

Новые режимы — новые вопросы

Ну, как говорится, кампайн кампайном, а одиночные миссии хочется всегда ☺. Точно так же подумали и разработчики из компании **Wargaming.net**, решив разнообразить сингплеер «Рассвета Лиги» разными вкусными штучками. Так появились два новых режима игры, «Карьера» и «Штурм», ну и, конечно же, никуда не делась знакомая нам по оригиналу «Мировая Война». Рассмотрим их очень внимательно.

«Карьера» — как по мне, самый интересный и увлекательный режим. Вы выбираете одного из игровых персонажей, оппонентом ставите другого, и пошла жара! Ван Вейден против Джеймса Рейнольдса, Йозеф Хатлер в битве с лучшими генералами Союза, и многие другие звездные противостояния ожидают вас здесь. Для каждого персонажа вы подбираете свой набор бонусов — такие как, например, «Способность строить боевых роботов», «Доступ к морской технике», «Вызов авиации» и т.д. Противник делает тоже самое, и бой начинается. С каждой отыгранной миссией набор бонусов становится больше и разнообразней, стратегия меняется, тактика модернизируется — в общем, идет замечательная и напряженная схватка: именно то, что нужно любому ценителю варгеймов.

«Штурм» — от нас требуется за строго ограниченное количество ходов взять укрепленные позиции противника. Вроде бы все просто и понятно, но в то же время деньги на покупку юнитов и зона высадки ограничены со старта. То есть все приближено к реальным боевым условиям. И это, в принципе, правильно: штурмовой десант — штука крепкая ☺.

«Мировая война» — этот режим воплощает все страхи человека: весь мир против него одного. Что, я непонятно выражаюсь? А по-моему, все просто. Мировая война — это война со всем миром, это режим жестокого харда и кровавого коря, это бой не на жизнь, а на смерть с многочисленным противником, без надежды на передышку. Это испытание для настоящих варгеймеров!

В завершение могу сказать, что теперь не одним кампайном великим богат мир Massive Assault. Теперь кампайна есть серьезный конкурент в виде сингловского режима. И знаете — это просто замечательно.

Революция не отступает

Планета Свам — один из мощнейших укрепрайонов Союза. После поражения на Антарктикусе деморализованные и позорящие в бумажной волоките наемные войска объединенных наций прибыли сюда в надежде хоть как-то удержать набравшую небывалые темпы атаки Лигу. И у них был шанс сделать это. Планета Свам, на семьдесят процентов покрытая водой, была идеальным местом для подводных лодок и плавающих платформ — основного оружия Союза. Здесь техническое превосходство Лиги было сведено «на нет». «Булфреги» — сухопутные юниты, а «Левиафаны» не могли справиться со многими противниками в одиночку.

Экселент Йозеф Хатлер приказал лучшим командирам Призрачной Лиги любой ценой взять Свам, и тем самым окончательно сломить противника психологически. Генералы принялись разрабатывать план. Единственным возможным вариантом была признана операция по массированной и поэтапной десантной высадке. Оборонные пункты Союза были хорошо укреплены, но почти не связаны между собой. Этим и решили воспользоваться стратеги Лиги.

Удар был мощным и сокрушительным. Не считаясь с потерями, «Тритоны», «Килервейны» и «Левиафаны» бросились на штурм оборонных пунктов противника, сосредоточив весь огонь вражеских батарей на себе. Воспользовавшись этим, быстроходные морские транспорты прорвались сквозь плотное огневое кольцо, и на землю Свам ступил батальон «Остричей». Планета была взята.

Исправления и примечания

В этом разделе я предлагаю взглянуть на глючки и ляпсусы, присутствующие или отсутствующие в игре ☺. Как вам известно, ни одна игра не обходится без них, особенно если она сиквел или аддон. Я в своем поиске остановился на тех деталях, которые были исправлены или не исправлены в «Рассвете Лиги» по сравнению с оригинальным Massive Assault. Начну с плюсов, а закончу минусами и андерграундами.

Во-первых, исправлена одна досадная досадность оригинального Massive Assault. Там воинская единица сначала ходила, а потом стреляла, и только в этом случае выстрел был эффективным. Конечно, можно было походить после выстрела, но в таком случае стрельба не засчитывалась, и враг не повреждался.

В аддоне юнит после выстрела уже не может передвигаться, поэтому нужно четко планировать расстояние и дальность стрельбы, чтобы не подставиться под ответный удар противника свою ценную технику.

Во-вторых, усовершенствованный компьютерный интеллект научился пользоваться транспортом и узнал, что тупой напор — это не главный способ победы. Очевидно, разработчики из Wargaming.net не выдержали потока критики, обрушившегося на них после Massive Assault, и решили создать более думающий AI. Рад, что у них это получилось. Теперь искусственный оппонент умеет более-менее хорошо тактически мыслить, и порой совершает такие ходы, которых от него совсем не ждешь.

В-третьих, как по мне, улучшился общий характер сражений. Благодаря введенным в аддон новым типам юнитов бои «Massive Assault: Рассвет Лиги» превратились в настоящие, полновесные тактические баталии. Многие могут возразить мне, сказав, что и в оригинальной тактике Massive Assault все было замечательно и изумительно. Позволю себе не согласиться. В базовой игре юниты могли стрелять всего один раз и по одной цели, при том, что даже самый крутой и мощный танк не мог с первого выстрела уничтожить слабую пулеметную машинку. Данное обстоятельство никак не позволяет положительно характеризовать тактический элемент в игре. Другое дело — стальные машины «Рассвета Лиги». «Булфроки» и «Левифаны» стреляют два раза по любой цели в зоне видимости, и вполне могут разнести почти любую цель с первого залпа. Боевые вертолеты Союза представляют собой сильные и юркие штурмовые машины. И это далеко не предел. Так что от своих слов я отказываться не собираюсь ☺.

Вот, это были плюсы, теперь пошли минусы.

Во-первых, не исправлена неприятная деталь, сохранившаяся со времен оригинала, — это фантастически неправдоподобные, непонятные и нереальные полеты ракет. Приведу небольшой пример: мою армию и войска противника разделяет высокая скала с одним узким проходом, в котором идет главное сражение. Дальнестрельных юнитов у нас нет, бои проходят между танками и боевыми роботами. И тут ситуация кардинально меняется. К моему врагу приходит подкрепление в виде трех дальнестрельных ракетниц. Обрадованный компьютер спешит бросить их в бой. Ракетницы разворачиваются, из пусковых шахт вырываются ракеты и, оставляя за собой узкий дымный шлейф, летят через горный хребет, чтобы обрушиться на мой резервный отряд танков. Летят — и не долетают... Возможно, у тяжелых ракетниц сбился прицел или, может, ветерок вдруг подул, но, как бы то ни было, все ракеты угодили в гордый горный хребет. После такого я возмущался тому, что моя техника стреляет энергией ☺.

Во-вторых, никто не подумал убрать такую глупость, как возможность выстрела по разрушенному противнику. Не поняли, что это значит? Объясню. Представьте себе, что пара ваших танков атакует маленького «Смолфута». Один залп, другой, и вот пулеметная машинка разваливается, не в силах выдержать такого натиска. И тут выясняется одна интересная деталь — ваша техника продолжает автоматически переходить в боевой режим каждый раз, когда ваш прицел пересекает клетку, где когда-то стоял «Смолфут». И то, что там лежит его обгоревший остов, их совершенно не смущает. Они могут выстрелить по нему, и выстрел засчитается. Вот такая вот глупость.

Больше, к счастью, я особых ляпсусов в игре не встретил, поэтому обойдемся без андерграундов ☺.

Революция идет вперед семимильными гусеницами

Батальон биотанков под командованием Томаса Маннергейма, при поддержке подразделения «Аннигиляторов» Лайзы Коллинз и штурмового отряда «Булфрогов» во главе с Сарой Хантер успешно наступал на занятые Союзом территории. Свободные Нации откатывались назад, все еще не веря, что полузадушенная Революция смогла сбросить оковы и ударить по старым врагам с новой силой. В войсках царил паника.

А тем временем Лига ликовала. Великий Экселенц лично поздравил своих храбрых командиров с героическими достижениями на фронте и пожелал им легкой и скорой победы. Йозеф Хатлер ошибся. Союз Свободных Наций выложил на стол свой последний козырь — многочисленную и смертоносную тяжелую ракетную артиллерию. Под ее алскими залпами не выжи-



вал никто. Войска Сары Хантер и Лайзы Коллинз были остановлены, а затем отброшены на исходные позиции. Союз начал копить силы для нанесения мощного ответного удара. Добытое огромной кровью преимущество Лиги могло улетучиться. И тогда Томас Маннергейм решил осуществить очень рискованный план: перебросить роту биотанков в тыл вражеским ракетницам. И вот, каждую секунду рискуя быть сбитыми, бесстрашные вертолетчики Лиги перепрыгивали горный хребет и опустились позади позиций противника. Их не остановила даже плотная воздушная блокада. Революция или смерть, камрады!

Перед выводом — о сетевых режимах

Ну да, ну да — как же без них. Ведь все-таки про варгейм с отличной камерой рассказываем, а не про какой-нибудь экшен-шутер типа «Снайпера Второй мировой» ☺. Сетевые режимы тут есть, и они хороши. Сражения по локалке, по Интернету или hot seat-режим доставляют только удовольствие. Ведь играть с компьютером — это одно, а с живым человеком — совсем другое.

Вывод

Аддон, без сомнения, удался. Хотя нет, это не аддон — это сиквел, полновесное продолжение оригинального Massive Assault. И хоть разработчикам не хватило смелости назвать «Рассвет Лиги» второй частью, на самом деле это так. Massive Assault: «Рассвет Лиги» — это отдельная игра, продолжательница серии (она даже запускается без оригинального Massive Assault ☺), которая с гордо поднятой головой идет по игровому миру. Сразу видно, что разработчики потратили много времени, создавая походную стратегию, в которой, прежде всего, нужно думать, а не стрелять. И за это им большое спасибо. А вам, геймеры, мой совет: в эту игру стоит играть, камрад вы или нет ☺.

Кирилл ТАЛЕР ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

Разработчик: Kheops Studio
Издатель: Adventure Company
Жанр: adventure
✓ минимальные: P 3-800 МГц, 64 Мб ОЗУ,
 64 Мб видео
✓ рекомендуемые: P 4-1 ГГц, 128 Мб ОЗУ;
 Win XP

Литературное

ДЗВР мастдай! Лица агентов давно уже знает половина Украины и часть России, а также агенты ЦРУ feat. Моссда Том Пудки и Роберт Шекли!

ДЗВР должен умереть! Как умирает все хорошее, как останавливается карусель Детства, запущенная властной и сильной рукой Мэри Поппинс.

ДЗВР хочет умереть. Любая идея, любое самое светлое начинание в какой-то момент становится каноническим и начинает костенеть. Как любая религия, в которой живое слово заменяют намаляванные на иконах или вырубленные в камне идола. Как гениальный рок-певец, который устал быть символом эпохи, и все, на что его еще может хватить, это на реквием Show mast go on.

ДЗВР необходимо умереть, потому что Великое Колесо Жизни не приемлет бессмертия, потому что на смену старому и великому должно приходиться дерзкое и молодое.

Но...

За тяжелыми, обитыми мифрилом и бамперами от раритетных «Запорожцев» дверьми... В кабинетах, растущих подобно почкам на ветвях извилистых массивных коридоров... Там, у пахнущих прохладой и опасностью боевых порталов, где свиваются в драконьем танце реал и виртуал, — они еще сидят.

Они пишут отчеты давно уже канувшему в легенды и астрал Шефу, хотя из его кабинета сделали музей, а выжившие после выбивания дверей секретарши давно уже разбогатели на мемуарах.

Они ныряют в иные вселенные, не зная еще, встретит ли их кристально чистая и обжигающе ледяная вода истинно Живого Мира, или придется отфыркиваться и отплеиваться, выгребая из океана блевотины, которую ничтоже сумняшеся разработчики на скорую руку окрестили хитом.

И главное. Да, пожалуй, самое главное...

Когда у агентов дела идут из рук вон плохо, когда боевые подруги посылают их из сердца вон дальше, и когда большинство новых миров на протяжении нескольких месяцев оказываются именно тем океаном блевотины, из которого выныриваешь с криком: «Да чтобы я хоть раз еще!..»

Тогда происходит священное таинство, о котором умалчивают и умалчивали бы и далее многочисленные отчеты агентов, спедагентов и кадетов. Если бы не величайшая ошибка проектировщиков здания ДЗВР — они провели в алтарную вентиляцию...

Вы не ослышались?! Или, может быть, я описался?!..

Ничего подобного.

Когда дела идут хуже некуда и незачем, любой агент и даже кадет может воспользоваться маленьким золотым ключиком. Ничего, что он немного гаечный и чуть-чуть разводной, зато этот ключик

открывает двери в святая святых. В неприметную комнатку, в засекреченный Храм, замаскированный под коптерку уборщицы.

Туда, где в полумраке на кургане из убитых мышей (встречаются и оптические) притаился Сторукий Бог ГейМыр.

И великие агенты начинают заламывать руки вправо, влево, вперед и назад, причитая: «Сторукий Бог ГейМыр, дай нам наконец такую игру, от которой было бы сложно оторваться и которую бы мы воспели в веках, а не вспоминали на ближайшей пьянке со словами: "Ыть... Бил я там файерболом по Дьяволу — а большие ничегошеньки не помню..."»

Дай нам, Сторукий Бог ГейМыр, такую игру, чтобы навывлет, настезь и наповал. Дай нам симулятор, который повергнет в благоговейный ступор RPC-шника. Дай нам аркаду, которая покорит сердце стратега! Дай нам шутер, мимо которого не сможет пройти замиленный бородастый квБлстовик!!!»

И тогда Сторукий Бог ГейМыр поднимает свои Первые Тридцать Три Кривые Руки, которыми он создает самые дуболомные проекты и портирует приставочные игры. И тогда Сторукий Бог ГейМыр поднимает Вторые Тридцать Три Мозолистые Руки, которыми он создает основную ширпотребную массу игр. И тогда Сторукий Бог ГейМыр поднимает Третьи Тридцать Три Руки, которыми он просто ковыряется в носу, ибо скучно.

И поднимает последнюю, хиленькую, ссохшуюся ручку. Ей одной суждено рожать шедевры или близкие им знаковые проекты.

И складываются пальчики этой руки в...

Философское

Над Злом чаще всего торжествует не Добро, а инстинкт самосохранения. Ибо постоянно творить Зло не столько плохо, сколько опасно — неразборчиво злому человеку много и часто бьют физическое лицо и моральную душу.

Аналогично нельзя постоянно делать плохо. Иначе в один прекрасный момент в тебе разочаруется много людей. Хуже того, в тебе могут разочароваться люди, от которых ты зависишь. А этого допускать никак нельзя. Потому и делают люди добро и зло, хорошее и плохое — чередуя. Чтобы явного перекося ни в одну сторону не было.

Перекося, к сожалению, обычно начинается там, где начинаются большие деньги. Как правило, в сторону «плохо».

Сия чаша не минула ни киноискусство, ни популярную музыку, и особенно смачно выплеснулась на компьютерные игры. В частности, на адвенчуры. Более пяти лет издатели пребывали в святой уверенности, что жанр «адвенчура» — это набор математических уравнений с минимумом графики и примитивным сюжетом. Издатели неплохо экономили на подобном подходе, разработчики учились халявить и работать в полуруки, а интерес к жанру между тем неуклонно падал. И даже таким монстрам-хедлайнерам как Myst, Syberia или TLO не по силам бы-



ло вытянуть из болота целый жанр, для которого 2004 год оказался сплошным разочарованием: несколько крепких середняков, пара громких провалов и не оправдавшая надежд *Syberia II*.

В результате постоянная экономия, отсутствие свежих идей и накапливающиеся «плохо» привели квестовую братию к критической точке. Еще пара-тройка откровенных ширпотребов — и игры данной разновидности просто перестали бы покупать...

И в такие моменты индустрия поднадувается — и, как правило, выдает нечто шедевральное или близко к тому. Такое, чтобы все скептики замолчали, а все разочарованные успокоились и ближайшие полгода провели в ожидании очередных качественных проектов.

Которые, конечно же, никто и не собирается выпускать. Просто одна яркая, сильная игра в полгода/год позволяет жанру кое-как влачить существование и даже кормить иллюзиями свою паству. Видимо, в конце 2004 года пришел такой момент, когда «либо пан, либо пропан-бутан». Индустрия взяла — и конкретно поднадужилась...

Рациональное

В а свою недолгую, но поучительную историю **Kheops Studio** создала три игры. Каждая из них крайне интересна и поучительна. Для начала напомним, что в «хеопсах» собрались осколки некогда могучей **Cryo**, которая специализировалась исключительно на приключенчестве.

Первый относительно самостоятельный проект (в сотрудничестве с **Earthlight**) оказался даже не комом, а колом, раком и медным тазом. Если можно было наковырять из разных адвенчур самое худшее, а потом получившуюся вонючую массу превратить в полноценную игру, то у **Kheops** это получилось. Называлось сие чудо *Crystal Key II (Evany)*, и я до сих пор не могу вспомнить о нем без содрогания.

Следующая игра вышла всего через месяц после *Evany*. С фигой в кармане, ехидством в печени и ненавистью ко всевозможным штампам в сердце, но все-таки пришлось признать — «Египет III» удался. Впервые за многолетнюю историю девелоперский цех перестал штамповать египетские артефакты в мумифицированных лапках, а попытался рассмотреть культуру древней цивилизации, их нравы, обычаи, жизненный уклад. Вот тогда и подняли головы усталые бородатые киблсто-вики... Потому что игра получилась нестандартной. Не во всех смыслах — в некоторых.

Return to Mysterious Island ждали. Но не очень. И без энтузиазма. И злобненько подхихкивая в рукав. И действительно, что нового может появиться от эксплуатации произведений великого классика Жюль Верна? К сожалению, на просторы бывшего Совка игра добралась только в конце марта. Зато лицензированная, с хорошим переводом и без глюков.

Повествовательное

Хорошая девушка Мина по острову дикому шла,
Хорошая девушка Мина — а чем же она хороша?
Спросите о ней сценариста, который в Париже живет. —

Он с именем этим ложится, и с новым концептом встает...

Т очнее, вставал несколько месяцев кряду, адаптируя жюль-верновский сюжет с незабвенным Сайрусом Смитом под хрупкую девушку среднего роста с вьющимися густыми волосами цвета вороньего крыла. Спортсменка, комсомолка и яхтсмен, точнее — яхтсвумен. Участвуя в кругосветной регате, Мину смывает очень большой волной, которая и выбрасывает леди на дикий безлюдный остров Линкольна в самом сердце Тихого Океана. Уставшая, измотанная девушка оказывается один-на-один с недружелюбным миром и парочкой локальных тайн. Но яхтари, которые по несколько месяцев проводят на «глубокой воде» в одиночестве, просто обязаны уметь выживать. И Мина начала выживать...

Первое, что заставляет удивленно приподнять бровь (хлопнуть челюстью, подскочить на стуле и т.д., зависит от степени интровертности) — это графика. Ее нельзя назвать революционной, но...

Детальнейшая проработка пейзажей и предметов заставляет усомниться в том, что эти же люди всего год назад наляпали *Crystal Key II*. Кроме того, что каждый листик под ногами или травинка прописаны в мельчайших деталях, так еще и световая гамма подобрана чуть ли не идеально — очень яркие краски, но яркие оправданно. Ибо субтропи-

ческие/тропические/экваториальные леса как раз и отличаются буйством цветов широкого спектра.

Графика — уровня Myst IV.

Я не оговорился, а вы не ослышались. Как визитная карточка игре, такое заявление пойдет, не так ли? Притом от того же *Myst IV* графика отличается в выгодную сторону. В сторону продуманности.

Изобрету-ка я новый термин. И будет он называться **артефактная графика**. Не фэнтезийная, а именно артефактная. Запомните этот термин, к нему мы вернемся чуть позже.

Мина приходит в себя и первым делом начинает искать пищу и воду. Если обратиться к RPG-шной или аркадной, или шутерной системе подсчета здоровья, то у девушки на данный момент наличествует 25% здоровья, которое, к слову, выделено отдельной иконкой на экране. Заниматься исследованием острова в таком состоянии она не может.

Ну, в наметившейся тенденции к смешению жанров иконкой никого не удивишь. Сразу же признаюсь, что опаснос-



тей для жизни отважной яхтсменши крайне мало, и нужно иметь категорически кривые руки или не иметь их вовсе, чтобы ухитриться погибнуть. Но индикатор жизни, практически невосребованный на протяжении всей игры, делает свое незаметное дело, за кадром, нагнетая динамику игры. Беспечно ходить по локациям в твердой уверенности, что с тобой ничего не случится, уже элементарно не позволит подсознание.

Когда девушка доведет физические силы до 100%, шкала здоровья исчезнет сама собой и будет появляться только в случае опасности.

Осторожно! Мы подходим к основному разделу в статье и знаковому моменту в индустрии адвенчур. Случился он, когда я открыл инвентарь...

Инвентарное

В стречайте революционные нововведения! Опять же, я не оговорился — ничего подобного в Квестляндии еще не изготавливали! Хотя проблема стояла более десяти лет и была одной из самых наболевших в играх-приключениях.

Встречайте игру, в которой более 50% игрового времени проходит непосредственно в инвентаре! И неудобства от подобной инновации не испытываешь, потому что сам процесс создания/разборки новых вещей до чертиков интересен! Более того, не всякий инвентарный набор RPG может похвастаться подобным разнообразием и удобством в обращении одновременно.

Что же такое революционный адвенчурный инвентарь?

Основную часть экрана занимает непосредственно инвентарный от- дел, в который складываются предметы.

Продолжение на стр. 18

СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!



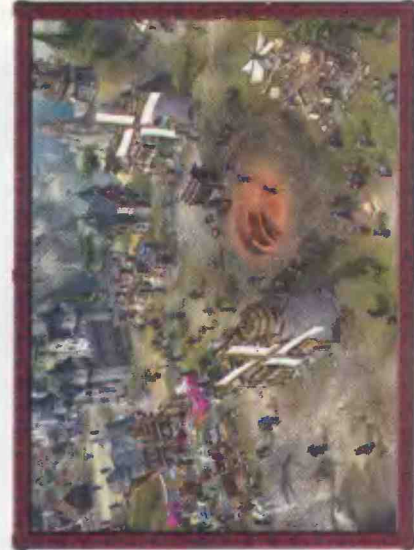
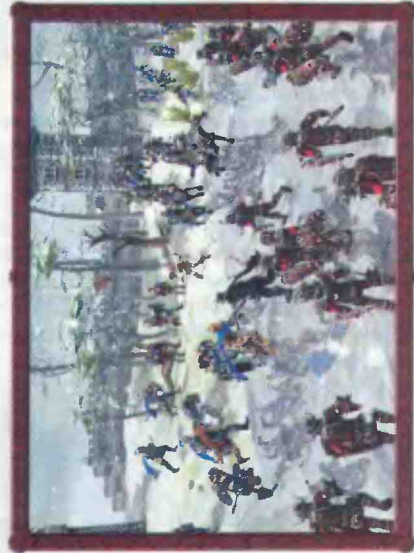
Более 5 миллионов копий
продано во всем мире!





THE SETTLERS

НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ™



Окончание, начало на стр. 14

Размер отдела — 7 на 4 слота (28 слотов в целом), сверху еще семь закладок с аналогичными отделами и один отдел «утиль» — для хранения бесполезных или дурно пахнущих предметов. Итого — 224 слота! Вы удивитесь, но предметов в игре встретится еще больше.

Под инвентарным отделом располагается зона сборки. Если вам, например, необходимо соорудить копье, вы идете в инвентарь и меняете предмет *нож* на предмет *доска*. Оба предмета автоматически попадают в зону сборки с формулой *нож+деревянные обломки=копье*. Соответственно, появляется новый предмет, а два предыдущих исчезают.

В самом низу под зоной сборки — информационная зона. При создании копья высвечивается надпись: скомбинирован предмет — копье, сохранено предметов — нет, утеряно предметов — нож, деревянные обломки. Готовое копье автоматически же перемещается в зону временного хранения, находящуюся справа от инвентарного отдела. В данный слот помещаются все найденные, собранные и разобранные предметы, а дальше уже — дело игрока, хранить ли их в большой куче в одном слоте, либо переместить на склад.

Зона разборки — слева от зоны сборки. Если вам необходимо воспользоваться именно ножом, а не копьем, нож помещается в данную зону. Автоматически копье переносится в зону сбор-



ки, где разделяется на два предмета, после чего предметы попадают во временное хранение. Высвечивается надпись: объект разобран — копье, объект восстановлен — нож, деревянные обломки.

Под зоной временного хранения — зона напарника. Да-да, в какой-то момент игры у Мины появляется напарник — маленькая обезьянка, прописанная, кстати, Жюлем Верном в оригинальном произведении. Обезьянка может выполнять простейшие операции, как-то: залезть с ножом на дерево и срезать лиану, «пообщаться» с другой обезьянкой, перекинуть через пропасть лестницу и т.д. То есть обладает еще большим IQ, чем среднестатистический квестовик, ибо делает все быстро — и с первого раза. Для того чтобы снарядить Юпа ножом, достаточно применить его на нож, или наоборот (Юпу ничего в этом случае угрожать не будет!), откуда «новый предмет» — Юп с ножом — проследует по маршруту *сборка > временное хранение > свой слот* или применится на локации. Самого Юпа складывать в инвентарь категорически возбраняется — все же не вещь бездыханная, а маленькое теплое существо. Потому «живет» абизияна исключительно в своем домике-слоте, хоть с ножом, хоть без.

Под «домиком Юпа», справа от зоны сборки — индикатор энциклопедии. Если он подсвечен, значит, кроме мелких подсказок и объяснений к предмету добавятся в большинстве случаев еще и энциклопедические, что очень полезно, потому что не каждый геймер знает (даже если он выходил с пашалыками в лес или с веслом на Южный Бут), из каких ингредиентов выпекается сладкий пирог в условиях ро-

бинзонады, как изготовить примитивную батарею Вольта, что можно выпотить из толеневого жира и зачем нужны ягоды беладонны.

Кстати, ту же батарею Вольта придется делать без энди, ибо мобильный со встроенной библиотекой разряжен.

Верхний левый угол — кнопки меню (тут все ясно), телефон (прослушать новости о том, что поиски юной Мины не увенчались успехом, и прочие оптимистические вееди) и цели — одновременно и бортовой журнал девушки, и срисованные рецепты по изготовлению горючих и не только веществ.

Еще одно интереснейшее новшество — между домиком абизиянки и зоной временного хранения располагается счетчик, на котором показано, сколько очков ты заработал в данный момент игры. «Соревновательный» фактор, помнится, использовался в нескольких адвенчурах, но ни в одной еще он не был настолько оправдан!

Светлая сторона манчкинства

В о-первых, за всю игру нам встречается всего один-два паззла (бородатые квыЫстовики хватаются за сердце и начинают нервно курить подсолнухи).

Во-вторых, практически любой предмет можно изготовить несколькими способами — и несколькими же способами можно решить подавляющее большинство задач/загадок в игре! Но за более интересное (нестандартное, смелое) решение будет начисляться в два, а то и в три раза больше очков, нежели за напрашивающееся.

Например, нужно прогнать стаю злобных абизиян. Выбор на максимум баллов — встретить их лицом к лицу в честном бою. Я же подошел (подошла) со спины и громким «Гав!» напугал (напугала) приматов. Обезьяны-то разбежались, но вместо десяти баллов получилось два.

В третьих, следствием подобной очковой системы с разнообразием решений уже стало то, что на нескольких крупных игровых узлах «квестоманы-паханы», от которых можно дожидаться только реплик «Фи!» и «Отстой!» начали меряться пип... суммой набранных баллов!

В результате половину игры ты проводишь на свежем воздухе безлюдного острова, наедине с красотой, которая фактически ни в чем не уступает Myst — просто сюжет у «Таинственного Острова» не фэнтезийный. А вторую половину, как гном-механик, колдуешь в своем фантастическом инвентаре над созданием новой вещи.

Неплохая альтернатива, не так ли?

Разбавляется движение по острову эскизами, показывающими действие (Мина ест рыбу, Мина идет купаться, а гусары-читатели молчат! — Мина лечит Юпа, спасается от акулы и т.д.). Эскизы, выполненные в духе графики текстовых загадок «КР», не вызывают ни малейшего раздражения, а наоборот, как нельзя более органично вписываются в геймплей и создают живую атмосферу.

Заключительное

С ама Мина, хотя возникает только на эскизах и в паре роликов (начало и финал), оставляет по себе впечатление интересной, обаятельной, живой личности. Как «хеопсы» этого добились? Просто с любовью подошли к созданию персонажа. Именно ПЕРСОНАЖА, а не болванчика на фоне локаций, не голоса за кадром и не корявых текстурин во вступительном ролике. Потому и Мина, которую видно только на скетчах, запоминается гораздо ярче, чем дуболая героиня Journey to the Center of the Earth.

Более того, в некоторых локациях бывало действительно страшно.

Более того, эта удивительная игра на движке... **Omni!!!** Значит, и с таким движком можно делать конфетку — только бы руки умели правильно расти.

Вам вывод? Играть — ОДНОЗНАЧНО!

А тем, кто к квыЫстам относится прохладно — особенно. Будет сначала трудно, но много удовольствия гарантирую.

Однозначный претендент на *Adventure the best — 2005*. Молодцы, ребята, перевернули с ног на голову это квестовое болото! Троекратный залп из лука репчатого! Ждите ответных залпов от *Dreamfall* и *Metronome*. А там уже и «Алиса в Стране Чудес» не за горами...

Поднимай, Сторукий Бог ГейМыр, свою сотую ручку.

Она крайне нужна нам сейчас.

P.S. А что такое «артефактная графика», спросите? Наберитесь терпения — грядет обзор титанического Myst IV, там и поговорим!

Разработчик/издатель: PopCap Games
Системные требования: Windows 98-XP, P 2-500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 3D-видеокарта
Официальный сайт: <http://www.popcap.com/launchpage.php?theGame=heavyweapon&src=big8>

MAGE

HEAVY
WEAPON

Вас приветствует полигон **Heavy Weapon Deluxe!** Займите свои места, пристегнитесь, заведите двигатель и — приятной поездки!

Kill`em all!

Так, для тех, кто пока еще не в танке, — добро пожаловать в альтернативную историю. В 1984 году злобные коммунисты таки покусились на всеобщее равенство и идеалы демократии в лице (конечно же!) США. На этот раз в звездно-полосатой стране обнаружился дефицит суперсолдат, американцев теснят по всем фронтам, и миру уже, казалось бы, конец... но! Президент Соединенных Штатов принимает историческое решение задействовать новейшую разработку — первый в мире атомный танк. Вот здесь мы, собственно, и вступаем в игру как его бесстрашный экипаж.

Инструктаж окончен. Вперед, и с песней!

Широка страна моя родная!

Ага, аж целых 9 республик. Кстати, вы помните, что история альтернативная? Ну так не надейтесь найти на глобальной карте Россию, Украину или, там, Узбекистан. На протяжении 19-ти уровней мы проедем по таким экзотическим местам, как Frigistan, Dictastroika, Killingrad и даже — барабанная дробь! — Vodkavania! Каждую республику отличает собственный антураж. На нем особенно проявилось чувство юмора разработчиков: указатели «Вражеская штаб-квартира — 1 миля», люди со знаменами на крыше ядерного реактора, Несси, купающаяся в озере, мирно летящий птеродактиль — это просто надо видеть. И, конечно, нельзя забыть про боссов. За Килл-Конга со связкой ракет за спиной и робота с головой Ленина снимаю шляпу перед разработчиками. Здорово поднимает настроение во время боя.

Heavy Weapon

Жить хорошо, а хорошо жить — еще лучше. В пути наш атомный танк нуждается в апгрейдах, которые время от времени сбрасывает вертолет союзников. Это может быть ускорение, увеличение количества пушек, усиление поражающего эффекта от обычных снарядов, щит и ядерные бомбы. Особенно полезны последние два: щит, ясное дело, защищает от попаданий (но лучше вообще не попадать под удар ☺), а ядерная бомба создает в пределах экрана локальную катастрофу без шансов на выживание для врагов.

Большой бада-бум

Вспышка справа! Скорее! Скорее влево! Рука упорно зажимает левую клавишу мыши. Огонь! Самолеты противника взрываются один за другим, но успевают сбросить очередную порцию бомб. Расстрелять или увернуться? Думать некогда — все решают рефлексy.

Помощь! Нужна помощь! Что, навалились все на одного? Получи, фашист, гранату, в смысле — коммунист ядерную бомбу. Затихли? А вот и помощь — вертолет сбрасывает апгрейд. Двойной ствол? Ого, теперь я в два раза круче! Но лучше бы щит...

Держусь из последних сил. Сейчас, сейчас как шарашнет... Ура, щит! Значит, еще повоюем...

Арсенал

Как ни крут наш атомный танк, но без дополнительных девайсов вероятность счастливо уцелеть стремится к бесконечно малым числам (вот он, простор для хардкорщиков ☺). А потому заботливые разработчики придумали арсенал, куда мы попадаем после каждого удачно зачищенного от врагов уровня. На средних размерах танк, оказывается, можно навесить 6 видов дополнительных плюшек: лазер, генератор молний, самонаводящиеся ракеты (в двух экземплярах) и защитные приспособления (что-то вроде летающих дронов и дымовой завесы). Каждый девайс имеет три уровня развития: малый, средний и высший пилотаж. Что особенно приятно, выбор оружия полностью предоставлен игроку: можно даже снять старое оружие, чтобы потратить очки на новое. При этом полностью апгрейженный танк есть возможность обкатать в последнем, девятнадцатом уровне.

Кроме того, из подбитых врагов может выпасть особо ценная деталь (правда, весьма редко и задолго до боссов ☹). Цель — собрать четыре таких детали и обменять на суперлазер (восхищенный до глубины души смайл). Оверкилл! Эх, ломается быстро, а то... Нет, это уже было бы чтивством ☺.

Со всеми удобствами

Начнем с управления. Мышь, мышь и еще раз мышь! Левая кнопка — активировать оружие, правая — жакнуть бомбой. Долой приевшийся набор WASD — отныне танк движется за прицелом орудия. Простенько и со вкусом.

Музыка соответствует геймплeю — динамично-патриотичная. Звучки — всякие там ба-бах, пю-пю и «Get ready» — тоже на уровне. Вместе они создают картину сверхнапряженного боя, которая мало кого оставит равнодушным (проверено на практике ☺).

Графика выполнена в стандартном флэше, что для такой безбашенной игрушки самое то! Картинка на экране не блещет современными наворотами, но первое впечатление об игре от этого нисколько не страдает. А по ходу игры считать пиксели вам вряд ли доведется — очень уж быстрый геймплей.

В общем, техническая сторона вытягивает даже не на «отлично», а на что-то среднее между «супер» и «восхитительно». Большой респект правильным разработчикам с прямыми руками, растущими из плеч ☺.

Вполне закономерный вывод

Если... Стоп! Никаких «если»! Бегом марш искать друзей с выходом в Интернет, качать установку и играть, играть, играть до победного финала (или пока не закончится триал — он рассчитан всего-то на один час ☹). Зато есть там в Сети один крик... ☺)! Родина не забудет вашего подвига во имя спасения идеалов демократии и права каждого человека в мире на двойное виски в конце рабочей недели! Выполнять, кадеты!



THE Maniac SETTLERS HERITAGE OF KINGS

Разработчик: Blue Byte
Издатель: Ubi Soft
Жанр: RTS
Системные требования:
✓ минимальные: P 4-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Неисповедимые пути

Все-таки есть на свете вещи, недоступные для человеческого понимания. Как невозможно представить себе многомерное пространство или бесконечность Вселенной, так же решительно непонятно, почему разработчики последнее время усиленно стремятся максимально упростить свои игры в угоду мифическому «массовому игроку». Благодаря этим упрощениям погибла уже не одна игровая серия, и вряд ли дальнейшие скоростные их смерти прекратятся в скором времени. Вот, например, сегодня мы займемся тем, что будем долго и обстоятельно вбивать гвозди в гробик некогда обожаемых, а теперь безнадежно испоганенных The Settlers. Ибо не сумели отважные переселенцы отстоять свою честь перед напирющими издателями, размахивающими результатами маркетинговых исследований, что твой Чапаев шапкой.

Вот вы, например, знаете, что сейчас на рынке компьютерных игр лидирующую позицию по продажам уже довольно долго удерживают стратегии реального времени? Те, которые самые обычные Warcraft и C&C-клоны, с толпами юнитов, зеленой рамочкой и «рашем» как превалирующим тактическим решением. Поэтому издатели уже давно усвоили: если надо просто заработать, а не создать «игру-всех-времен», достаточно просто выпускать одноклеточные стратегии, а для пушного воздействия на рядового пользователя основательно сдабривать их красочной графикой и, по возможности, известным названием.

«Переселенцы» подошли на роль жертвы как нельзя лучше.

Уважаемые фанаты и просто любители, попрощайтесь, будьте так добры, с длинными производственными цепочками, тропинками в изумрудной траве-мураве и милыми человечками идеальных пропорций 90-90-90. Им на смену пришла классическая RTS с военными отрядами, пятью видами ресурсов, героями и налогами. Да, по-своему игра интересна, в ней есть кое-какие новые интересные находки, и за ней не стыдно просидеть пару деньков или даже ночей. Но у нее есть один огромный недостаток, который лично я простить никак не могу: это не Settlers. Это Heritage of Kings, как бы пошло это не звучало.

Алиор, три креста

Сравнивать НоК с предыдущими играми серии бесполезно. У них нет ничего общего, кроме разве что обидей неспешности всего происходящего. Равно как и раньше, на одну миссию можно угробить несколько часов, причем половина этого времени уйдет на нормальное обустройство базы. И то, раньше на это уходило процентов 90 времени... В остальном же узнаваемых элементов по сути и не осталось, так что давайте по порядку.

В очередной раз переименованный сюжет стал простым и банальным. В кампании нам собираются поведать историю о принце, кото-

рому грозит потеря наследного королевства, в связи с чем он собирает группу соратников и начинает исправлять ситуацию. Все предсказуемо и не слишком интересно, но по крайней мере история эта рассказывается не в брифингах между миссиями, а прямо по ходу игры в скриптовых роликах и диалогах между персонажами. Да и без довольно симпатичного видео не обошлось, так что все не так плохо, как могло быть... Но все равно периодически приходилось ловить себя на мысли, что все это до боли напоминает третий Warcraft.

Тем более что одним только сюжетом и его подачей сходство не ограничивается. Графическое оформление, пусть красивое и технологичное, тоже изрядно напоминает близардовский шедевр. Цветовая палитра, общий стиль исполнения и даже некоторые элементы интерфейса во главе с main меню довольно отчетливо указывает на источник вдохновения художников.

Но как ни крути, выглядит все не в пример лучше, чем в «Варкрафте», — сказывается возраст. Обилие полигонов и мелких деталей, шейдерная водичка и прочие новомодные спецэффекты явно пошли игре на пользу. Местными пейзажами вполне можно любоваться как издалека, так и приблизив камеру к земле, — картинка гарантированно не распадется на уродливые треугольники, обтянутые мутными текстурами.

Но вот что касается геймплея, то НоК вполне себе самобытен и не пытается явно кого-то копировать. Правда, некоторые нововведения наверняка покажутся странными, причем не только на фоне других стратегий. Да и с балансом разработчики слегка прогадали — как понимаете, странностей это только добавляет.

Агрпромышленный комплекс

Увидев в начале миссии одинокий замок, окруженный рабочими и россыпями ресурсов, удивляться не приходится. Ситуация для стратегий типичная, рука сразу тянется похватать курсором батраков и направить на добычу камня и дерева... Но есть одно «но». Добывать ресурсы вручную из месторождений — медленно и, соответственно, не слишком выгодно. Полезные ископаемые вчетверо эффективнее будут извлекаться из недр на склады, если послать народ в забой на шахты, каковые следует строить в специально предназначенных для этого местах. В принципе, тоже ничего необычного, но когда шахта построена, и туда самостоятельно спустилась группа рабочих, новоявленные шахтеры начинают требовать кушать.

Это уже, согласитесь, нетипично. А ведь им необходимо еще и место для отдыха — так что сразу после появления занятой рабочей силы рекомендуется построить коттедж и ферму, где работники будут спать и есть, периодически отлучаясь с места работы. Соответственно, чем дальше обслуживающие здания будут от него отстоять, тем меньше времени человек проведет, добывая ресурсы. Ну а пос-



кольку точки, пригодные для постройки шахт, зачастую разбросаны по разным углам карты, то каждую из них придется оснащать отдельным поселенцем, не забывая, кстати, о его защите.

Впрочем, если еды или спальных мест будет не хватать, никто не умрет. Бездомные будут греться у костра и причитать о своей судьбинушке, а голодные отправятся ловить белок и есть их живьем. И то и другое не смертельно, но солидно сокращает время пребывания работника в шахте.

Но не только шахтеры нуждаются в пропитании и крепком здоровом сне. Практически в каждом здании, будь то кузница, университет или осадный заводик, работают такие же привередливые граждане. Так что если хотите, чтобы развитие шло без особых торможений, обслуживающих зданий придется строить много, после чего, по возможности, апгрейдить с целью увеличения количества посадочных мест. Кстати, что характерно, *батраки* — те, что не занимают рабочие места сами, а нанимаются в замке за деньги и управляются непосредственно игроком — не спят и не едят.

Но вернемся к ресурсам. В КоН они усваиваются рабочими прямо на месте и в ручной транспортировке на склад не нуждаются, оказываясь там автоматически. Но есть одна деталь — добываются они в необработанном виде. Правда, это отнюдь не значит, что их нельзя использовать — пожалуйста, вас никто не ограничивает. И домики из сырой глины будут ничуть не хуже кирпичных. Обработка ресурса приводит только к увеличению его количества на складе. Скажем, из одного неотесанного бревна на лесопилке сделают четыре отесанных. Которые, повторюсь, ничем качественно не отличаются: просто бревен в наличии становится больше. Логика беспомощно капитулирует, здравый смысл сверлит изнутри дырочку в черепе и утекает в произвольном направлении...

Кстати говоря, на обрабатывающие комбинаты ресурсы таскаются прямо тамошними работниками с ближайшего склада. На что, опять-таки, тратится рабочее время.

Деньги добывать очень просто — раз в пару минут жители будут платить налоги. Платят — вы не поверите — Талерами. Нам в редакцию одного подбросили, прокормить не можем, а тут выдают регулярно и помногу. Но игровые Талеры круглые, блестящие и лежат смиренно, а не шастают по вентиляциям... А еще их тоже можно подвергать обработке — и тогда из одной монеты будут делаться четыре. Как это у них получается — загадка, но научиться хочется...

С *постройками* в КоН все вполне стандартно. Выбираете батрака, потом желанное вам здание и место, где его разместить, после чего постройка постепенно начинает расти прямо из земли. Чем больше народу будет задействовано в этом процессе, тем скорее хатка вытянется к солнцу и пустит корни, начав работать. В дальнейшем многие строения можно проапгрейдить, после чего они начнут работать эффективнее, но и наверняка потребуют дополнительной рабочей силы. Что повлечет за собой необходимость в новых домиках и фермах и т.д. При этом улучшение это отнюдь не всегда окупается, скажем, на улучшенной ферме работают двое вместо одного, но кормят они лишь на пару человек больше, чем на базовой. Про дырочки в балансе я уже говорил, так что просто перед очередным апгрейдом прикиньте его рациональность.

Еще одна проблема, с которой нельзя не столкнуться со временем, — ограничение на максимальное количество юнитов. Постройкой домиков от нее не спасешься: они тут служат для другого. Чтобы пополнить ряды своих рабочих, необходимо искать поселения, которые нужно «захватывать» посредством батраков. Тогда там народится разом 75 человечков (125 после всех апгрейдов), которые будут сидеть смиренно и ничего не требовать до появления незанятых рабочих мест.

В атаку, братья!

Все сказанное доселе касалось мирной жизни. Несложно заметить, насколько сильно уже это отличается от предыдущих игр серии. С войной дела обстоят еще суровее — ей разработчики уделили не в пример больше внимания, нежели раньше. Презрев тактику методичного вытеснения противника путем очередного захвата башенок, разработчики ввели новую модель ведения боевых действий.

Юниты нынче производятся отрядами (4-9 человек), накапливают опыт и вообще ведут себя стандартно для RTS и очень не

по-«сеттлерски». Ну, по крайней мере стычки больше не напоминают свалку, благо появился некий простор для тактики. Копейщики сдерживают кавалерию, лучники поливают стрелами сзади, собственная кавалерия заходит в тыл вражине. Правда, без дисбаланса не обошлось: *лучники* всегда будут основой вашей армии, а все остальные войска — прикрытием для них. Потому что они тут всегда крутые, к тому же имеют монополию на бонусы от повышения опыта... Ну разве что без *пушек* для разноса зданий не обойтись — крепкие уж больно.

В нагрузку к войскам нам выдаются *герои*, которые обладают некими спецспособностями и — внимание — бессмертны! Убили, полежал, встал — и снова в атаку. Только надобно, чтобы рядом свои войска присутствовали, а то не воскреснет.

Войска тоже не желают умирать обычным способом. У каждого отряда есть свой командир, который всегда погибает последним. Даже если лучники прицельно лупят именно по не-



му, сначала перемерет вся солдаты в его ведомстве, и только потом он сам, забрав в могилу весь накопленный опыт. Так что пока командир жив, он всегда может вернуться на базу и восстановить свое элитное войско.

В остальном все обычно. Правда, благодаря возможностям движка имеет место быть весьма оригинальная тактика по устранению врага. Дело в том, что игра предусматривает смену времени года — шикарно реализовано, кстати. И зимой, когда водоемы замерзают, по ним можно перемещаться. И ладно бы это позволяло только срезать путь, так ведь можно еще и построить специальное здание, делающее погоду на заказ! Уловили мысль? Делаем зиму, выманиваем врага на лед — и включаем солнышко...

Выходное пособие

Что ж, вывод. Внимание: он противоречив. Игра довольно неплоха, в нее действительно интересно играть, но сердце тупым ножом режет мысль: это ведь все-таки продолжение «тех самых» Settlers, а значит, серия утроблена на корню. Ну не «Переселенцы» это. Ни геймплей, ни атмосфера, ни принципы мироздания не совпадают с тем, чего я ожидал от этого продолжения. Одну революцию серия уже пережила — вспомните различия между второй и третьей частями. Но то было еще терпимо, а тут... Сделать из легендарной игры почти обычную RTS — это уж слишком.

Словом, если вы никогда не играли в «Переселенцев», смело покупайте игру. Удачные находки, ненавязчивый созерцательный геймплей и утробленная неделя времени — обеспечены. Ну а если играли и вам даже нравилось, то покупайте игру, берите самый жирный маркер и тщательно закрашивайте слово «Settlers» в названии. И так больше пасувайте...

А потом — все вышеописанное.

Сергей ШТЕПА aka Sir red_imp@list.ru

Magic Ball 2

Разработчик: Dream Dale Entertainment
Издатель: Alawar Entertainment
Жанр: арканоид
Системные требования: на уровне офисных компьютеров
Адрес для скачивания: <http://www.bigfishgames.com/downloads/magicball2/index.html>

Clone

На бесхитростный арканоид **Magic Ball 2** хочется навесить то же клеймо, что и на большинство других представителей презренного жанра. Полное следование канонам, отсутствие значимых нововведений, традиционно качественная графика... Ну что же, господа, — клон!

...Беспардонная эксплуатация древних идей, как ни прискорбно, не котируется. Игроку надоел банальный рикошет шаров, хочется чего-нибудь неизданного. Гаснувший факел подхватил недавний BreakQuest, который опирается на сочную физику, но одного оригинального продукта явно недостаточно. Впрочем, на золотых полях активно пасутся другие разработчики, а ребята из **Dream Dale Entertainment** во второй раз слили в одно целое горстку заимствованных идей, украсили месиво привлекательным визуальным рядом (только в 3D!) и пустили на арену.

Обилие душно пахнущих приемов из Ricochet (я говорю про усложненные уровни) теперь нам не грозит. Вместо них — детское полотно с веселой музыкой из мультфильмов да простейшая концепция. На голое отражение шарика и уничтожение мозаики надели пиджак опостылевших бонусов, заменили прямую платформу смешно изгибающимся ховеркаром (привет, Hoverace!) да приправили это многоэтажными конструкциями фигурок. Их уничтожение проходит в несколько этапов: сначала разбираем основу, потом — упавшее туловище, а вскоре и верхушку. Банальный принцип «последней оставшейся клетки» отвергается неплохим изобретением Dream Dale — спасительной монеткой. Теперь нет нужды поливать разработчиков нецензурными словами и пытаться угодить в одинокую кроху мозаики, застрявшую в самом неподходящем месте. Словили мелочь — и **Magic Ball** переносит вас на следующую арену.

* * *

Уровни выглядят карикатурно. Местные фигурки пытаются изображать вполне серьезный макет настоящих объектов, однако удается это им с трудом. Треугольный автомобиль с огромнейшим спойлером, странный пароход с торчащими трубами, пляшущие венский вальс пингвины — для полного счастья не хватает только мистера Чарли Чаплина. Более серьезные моменты тоже присутствуют. Смена пресловутой квадратной рамки на некое подобие треугольника оказалась очень практичной и повлияла на принцип отражения шара. Вы, наверное, давно мечтали уничтожать верхние ярусы прямым попаданием пушечного ядра? Да возрадуются сердце — разработчики позволили уничтожать средневековый замок диким артобстрелом. Достаточно только попасть в фитилек испещренным синими линиями шариком и любоваться актом деструкции. Fun, fun, fun!

Реанимация давней идеи, согласно которой после получения соответствующего бонуса шарик движется в произвольном направлении, была начата недавним BreakQuest. В **Magic Ball** это реализовано на порядок лучше. Крутлый летит по прихотливой траектории, однако постепенно

возвращается на исходное направление. Гипершар может катиться сквозь скопления различных объектов, а если он начинен взрывчаткой, то уровень легко проходится за пару минут. Больше оживление вносит Yo-yo (пару столетий назад так называлась специальная острая палка на крепкой растягивающейся веревке, с помощью которой аборигены охотились на бедных животных; сейчас это слово обычно ассоциируется с популярной детской игрушкой). При подборе данного бонуса вынесенный в название ball прикрепляется к ховеркару прочной, но коротенькой ниткой, с помощью которой можно вносить коррективы в траекторию полета. Весельчаки могут забавляться и тогда, когда на отражателе находится оружие — как правило, стационарный ракетомет или же винтовка. Отстреливать мозаику не в пример веселее, однако теряется истинный смак подобных продуктов — и какой, скажите на милость, смысл, если душа не обретает покой да истинное удовольствие от игры?

Фиглярство на грани фола в конце концов приедается. Занятное отбивание шарика — тоже. Что остается? Только тонкий аромат качественного арканоида, на который и купится большинство обывателей. Трудно поверить, но в **Magic Ball 2** есть атмосфера. Ее невозможно пощупать, нельзя попробовать на вкус, но истинный душок настоящего веселья будет преследовать вас до того далекого момента, когда вы осилите всю сотню прекраснейших уровней (мне больше всего симпатичны 24-й и 60-й).

(«С душком, на любителя!») © фильм «31 июня». Последнее предложение абзаца оставлено в авторской редакции, дабы потешить чувства подлинных любителей. — Прим. лит. ред.)

* * *



Magic Ball 2 — игра неповторимая. Казалось бы, нет в ней ничего такого, что заставляло бы хлебать арканоидные ции десятки, сотни минут. Однако почему, скажите мне, руки так и тянутся к знакомому ярлычку?

Можно возразить, дескать, те же Ricochet и BreakQuest ничем не хуже, графика в них приятнее, концепт — чище, да и в целом они интересней. В принципе, спорить с этим тяжело, однако есть финальный факт, пакующий все пространные размышления в черный ящик: игра увлекает. Согласитесь, в сотый раз преодолевать опостылевшие физические законы (угадайте, о чем я!), да снова и снова маяться на фоне четырех однотипных бэкграундов — скучный, не обладающий питательной ценностью вариант. Не легче ли купить себе второй **Magic Ball** и познать все прелести качественного арканоида?

P.S. Все шутики могут зайти в папку по адресу C:**Magic Ball 2**\Languages (где C: — раздел винчестера, на который установлена игра) и в файле english.txt (или russian.txt — в зависимости от версии) изменить соответствующие переменные. По крайней мере, преобразить меню бывает очень весело, главное — загодя сделать резервную копию файла.



Игра в открытую Беспроеигрышная комбинация



**Еженедельник "МИК" объявляет о начале
подписной кампании на второе
полугодие 2005 года**

Сэкономь 60% на каждом номере
и прими участие в розыгрыше призов!
Подписная кампания заканчивается 10 июня.

Подписной индекс: 22307

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

AIRBORNE TROOPS

Разработчик: Khaeon
Издатель: Playlogic
Жанр: action
Системные требования: P 3-100, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео

Порты, порты — в чем ваша радость?

Ну что ж, встречаем новый экшен от третьего лица или, как говорится, создателям Alpha Black Zero посвящается. Разработанный добрыми парнями из Khaeon экшен Airborne Troopers, конечно, не смог затмить «Снайпера Второй мировой», но очень сильно попытался. Вначале он блеснул яркой радиоактивной молнией на Sony PlayStation 2, поразив там тысячи тысяч глаз, а затем стремительным вихрем ворвался на экраны 14-ти, 15-ти и 17-дюймовых мониторов, чтобы добить всех, кто остался жив.

Ну что ж, я, предварительно надев космический скафандр, взял на себя смелость вступить в противоборство с этим некоронованным королем экшенов, чтобы в очередной раз убедиться, что Task Force 121 — это не предел совершенства. Я решил окунуться в жизнь простого сержанта-летчика Джона Уэлша, который волею судьбы оказался в самом центре кровавых событий и шпионских интриг второй мировой войны.

Я — тайный шпион, но я — не он, и в этом суть

Вы знаете, я всегда любил играть в шпионов и партизан. Вот, помню, в детстве, в дождливом старом Лондоне, я постоянно что-то воровал у родителей, прятал это и упорно молчал, когда меня спрашивали. Я никогда не говорил лишнего, никогда ничего не болтал. Даже ногами в воде не болтал — ведь у нас в Лондоне постоянно идет дождь — зачем мне ими болтать? Их просто помыть можно... Ой, что-то я заговорился и забыл представиться. Мое имя Оливер Кромвель, а мое настоящее имя Джон Уэлш, лейтенант армии Ее Величества. Правда, меня еще называют американским сержантом-перебежчиком, Грязным Джонни, но вы этому не верьте, я с ног до головы америка... ой, простите, англичанин. В данный момент я занимаюсь тем, что бегая по оккупированным немцами городам и собираю различные модели огнестрельного оружия, а также режу германских солдат и взрываю различные строения. На первый взгляд может показаться, что это очень сложное занятие — но только на первый. На второй уже лучше, а на третий вообще с брэнди потянет. Немецкие солдаты тупы и тугухи, к ним можно без особого труда подобраться сзади, станцевать стэп, почистить винтовку, а потом зарезать или застрелить беднягу без особого труда. Хотя иногда я поступаю иначе: подхожу к ним на расстояние трех метров, жду, пока повернутся, протрут глаза, посмотрят на меня взглядом аквариумной рыбки и вскинут оружие, а затем машу им рукой и расстреливаю в упор. Вот такая у меня высокоинтеллектуальная работа. И поверьте, от уровня подготовки фашистов это совсем не зависит. Будь они хоть «легко», хоть «средне», хоть «сложно» — результат для всех один. Хорошо, что невидимый дух охраняет мои помыслы, потому что тела врагов исчезают с поля боя в течение пяти секунд.

После того, как я разделяюсь с парой-тройкой немецких солдат, я обычно иду на поиски какой-нибудь винтовки или автомата. Ведь го-

раздо интереснее убивать германцев из снайперской винтовки или «шмайсера» со спленимым прицелом, чем всаживать в каждого из них полторы пистолетных обоймы. Утомительно, что ни говори. Однако зачистка местности — это не главное мое занятие. Вообще-то я секретный агент союзных армий и борюсь с Гитлером тайными и аккуратными методами. Вот и сейчас мне нужно взорвать пункт связи, уничтожить артиллерийскую установку, отключить сигнализацию на охраняемых пунктах, найти секретную документацию, встретиться со связником и съесть четыре гамбургера. И все это в максимально сжатые сроки, а вы как думали — я же ТАЙНЫЙ агент.

Что творится в мире — я не понимаю

Да, честно сказать, я не совсем понимаю логику людей, создающих такие игры. Ну хорошо — игра получилась неплохой на приставке, но это же совсем не значит, что ее удастся нормально портировать на компьютер. Не знаю как вам, а лично мне уже надоело смотреть на полупрозрачные фигуры бойцов, которые застревают в стенках и не могут попасть в героя с двух метров, но зато снайперски стреляют с нескольких десятков. Я уже не могу играть в «стелс» с глухонемыми противниками, которые страдают отсутствием чего только можно. Елки-палки, да я подлода уничтожил из автомата, взорвал кучу бочек с горючим, а часовые на втором этаже даже и не дернулись. Ну как это можно назвать «стелсом»? Это с трудом можно назвать даже обычной игрой.

Если многие недочеты в Alpha Black Zero можно было простить и с натяжкой назвать игру неплохим середняком, то с Airborne Troopers так не получится. Эту игру стоит назвать самой свежей портированной из неудачно портированных портов. И это будет очень мягко. Посудите сами: графика в игре напоминает первые шаги 3D-моделирования, и максимальные настройки ее не спасают. Полупрозрачные ящики, куклообразные солдаты немецкой армии, идиотски просчитанная система повреждений и ужасающе неудобная камера позволяют получить полное представление об игре уже в начале первого уровня. Смеха ради я опишу вам те «заманчивые штуки», которые, по мнению разработчиков, должны были привлечь игрока к данному проекту.

Во-первых, главным козырем Khaeon Games считаются исторически достоверные ландшафты. Конечно, спорить тут трудно, ведь немногие геймеры бывали в Париже и его окрестностях, и не все участвовали в высадке союзников в Нормандии. Так что знайте, все эти полуразрушенные дома и красные бочки с горючим — это исторически достоверный ландшафт.

Во-вторых, обещание, которое повеселило меня больше всего — это реальное оружие и униформа. Блин, да такое надо в цирке говорить, перед главным номером. Какое реальное оружие с такой физикой, какая достоверная форма с такой графикой?! Да мне, чтобы завалять немецкого солдата, нужно всадить в него пистолетную обойму или пару пуль



из карабина, и только тогда он упадет. Неужели я при этом буду смотреть на его форму, особенно когда он застревает в дверном проеме?! Ужас, да мне говорить это смешно, не то, что писать. Это ж сколько нужно думать, чтобы пообещать ТАКОЕ ☺.

В-третьих, очень радует формулировка: «steals-миссии в совокупности с массированными атаками». Ой-е-й-ой, что сказать вам на это, друзья — мрак полный ля-ля, ля-ля-ля.

Интересно, где разработчики нашли стелс-миссии. Наверное, это когда подкрадываешься к гестаповцу сзади и бесшумно режешь его ножом. Настолько бесшумно, что напарник умерщвленного солдата, стоящий в нескольких шагах от него, совершенно не замечает данного инцидента.

Что касается массированных атак, то парни из Khaeon, по всей видимости, имеют в виду перестрелки с немцами в домах, переходах и бункерах, когда на одного героя вываливается куча нацистов, и у него просто не хватает патронов, чтобы всех убить. М-да, очевидно, это и есть массированные атаки, которые должны нести в себе зубодробительный драйв и супердинамичный экшен. Жалкое зрелище, что и говорить.

Ну, вот вроде бы и все. С замечаниями покончено, осталось обговорить некоторые мелочи и завязывать с этим умопомрачительным проектом.

Агентура — это круто

Ну да, я агент. Нет, я суперагент. Нет, я контр-агент... то есть я — агент контрразведки. Только вот чьей, я не понял. Вроде бы на моем военно-скаутском рюкзаке написано U.S. Army, а называют меня британским офицером. А я всего лишь сержант. Или лейтенант. Не знаю, это все глюки перевода, но главное, что я знаю: я — это я. Я суперагент, даже без нормальных сэйвов. Ой, что-то я снова заговорился.

Что я вам хочу сказать — положение нашей французской агентурной сети мне не нравится. Вокруг бродят эсэсовцы, доктор Шульц крутит свои бормашинки, союзники хотят высаживаться то в Па-де-Кале, то в Нормандии, я вообще не понимаю, что происходит. И вот в такой ужасной обстановке мне нужно обмануть какого-то там фюрера, выручить всех лидеров Сопротивления, а также купить моей дочке Молли куклу Долли. Честно сказать, я сомневаюсь, что все это успею, ведь магазины разрушены бомбежкой. Но это все мелочи. Главное, чего я до сих пор не могу осознать своим непомерно развитым мозгом, — это почему на всех моих автоматах стиплен придел? Я могу делиться во врагов только на глаз, а это, я вам скажу, дело очень трудное, так как они иногда уворачиваются. Наверное, таково мое задание — быть первым и самым американским несмотря на занудные миссии и плохенький звук.

Но хватит разговоров, пора приступать к делу. Сегодня я должен скрытно перебить целый дом германцев и при этом уцелеть. Цель моя при этом остается очень тайной и незаурядной — освободить лидеров повстанческого движения из подвалов. И я сделаю это, не будь я Джон Сильвер! Ой, Джон Уэлш!

Я выбил ногой дверь и ворвался в дом. Первое, что я увидел, была спина нациста, который, согнувшись в три погибели, крался по коридору, сжимая автомат в руках. Может, он охотился на мышей, а может, и на крыс — я не знаю. Знаю только, что мой «томпсон» раскалился докрасна, пока я всаживал добротный американский свинец в тело фашиста. Не успело тело моего бывшего противника раствориться, как из комнат в коридор, словно спелые яблоки, посыпались нацисты. Ох, и задал же я им жару. Дважды я менял обойму в «томпсоне», трижды в пистолете и четырежды в винтовке. Затем я схватил «шмайсер», выпавший из одного убитого немца, и с новой силой начал поливать врагов огнем. Эйфория боя захватила меня настолько, что я отбросил автомат, выхватил нож и стал резать врагов как баранов — брызги крови летели во все стороны. Закончив это кровавое дело, я с чувством выполненного долга обернулся назад. Трупы германцев медленно исчезали. Наверное, они все вампиры, раз такое происходит. Я грустно усмехнулся и осмотрел себя. М-да, до чего эти немецкие войки не подготовлены к встрече с таким шпионом, как я — в меня попало всего-навсего двадцать пять пуль.

Последние строки

Носвящаются они нижеплинтусному интеллекту компьютерных врагов и «суперзамечательному» игровому процессу, описывать который у меня нет сил.

Вывод



ного дискуссий ведется на тему того, стоит портировать игры с приставки на компьютер или не стоит, нужно это геймеру или не нужно, круто это или не круто и т.д., и т.п. Я думаю, что однозначного мнения по этому вопросу быть не может. Если игра хорошо зарекомендовала себя на приставках, то в случае ГРАМОТНОГО переноса она может завоевать подобную популяр-



ность и у владельцев ПК (вспомним Full Spectrum Warrior). Если же нет, то нет. Однако, как правило, все происходит наоборот. Господа разработчики в надежде срубить побольше денег берут свеженькую, еще сырую игру и, не особо напрягаясь, перегоняют ее на компьютер. То, что из этого получается, вы видите на своих экранах. Игра с треугольной графикой, отсутствием нормальных сэйвов и идиотской камерой. Конечно, я не спорю, есть и удачные попытки быстрого переноса — Hulk, «Нечто», — но ведь это капля в море. Сколько еще Airborne Troopers'ов нас ждет, преж-



де чем создатели вспомнят, что на дворе 2005 год, что в мире есть такая штука, как шейдеры, «Дум 3» и «Халф-Лайф 2», и что геймерское терпение не безгранично. Будем надеяться, что очень скоро. А пока мой вывод и мой вам совет: если вам совсем нечего делать, то играйте в эту штуку, может, вам и понравится.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua, Александр Glukk

VIVISECTOR

На **Игрограде 2005** студия **Action Forms** стала единственной среди компаний-игроделов, взявшей первые места сразу в двух номинациях («Приз зрительских симпатий» за проект **Vivisector: Beast inside** и «Самая креативная команда разработчиков» от издателей **1C**). Грех было не воспользоваться поводом и не... наведаться к старым знакомым. Тем более, что «Вивисектор» отсчитывает последние месяцы перед выходом на «большие экраны» мониторов.

МИК: Расскажи, как вам пришла в голову идея «Вивисектора».

Атем: Мы все поклонники творчества Герберта Уэллса, и его роман «Остров доктора Моро» явился нашим, так сказать, вдохновителем. Мы старались избавиться от сходства с романом, но он произвел на нас настолько сильное впечатление, что это оказалось просто невозможным, поэтому история получилась немного похожей. Правда, сходство это в основном внешнее: те, кто прочли роман, поймут, что идея в нашей игре абсолютно своя. Причем, каждый игрок должен понять и почувствовать ее сам. Если во многих книгах и фильмах навязывается идея автора, то у нас она просто подается, а принимать ее или нет — дело самого игрока, это зависит от того, как он разделяет правду и неправду, добро и зло.

Игра представляет собой экшен/хоррор от первого лица с элементами РПГ, завязанный на очень глубоком и серьезном сценарии. Получилось так, что не сценарий внедрялся в игру, а игра затачивалась под него. Так что в «Вивисекторе» краеугольным камнем выступает именно сценарий, и именно поэтому в игре нет мультиплеера — так как мы просто не можем увязать его со сторилайном. Грубо говоря, историю через мультиплеер показать нельзя.

МИК: В принципе, при желании мультиплеер можно сделать и отдельно.

Атем: Да, такая возможность есть, но она пока серьезно не обсуждалась. Мы считаем, что сейчас главное сосредоточиться на создании качественного сингла, чтобы не распыляться на две стороны. Ведь мультиплеер тоже требует очень большой работы. Так что сделаем сингл, а если игра понравится, наверное, можно будет думать и о сетевой части.

МИК: Ты тут упоминал о глубоком сценарии — можно немного подробнее? Ведь не секрет, что для большинства экшенов сценарий пишется на коленке в перерыве между третьим и четвертым уроком, на листке, вырванном из тетрадки по математике ☺.

Атем: Мы хотим, чтобы игрок играл не для того, чтобы накопить побольше монстров, а чтобы ему интересно было посмотреть, что там будет дальше. Потому сценарий получился настолько разнообразным и насыщенным нестандартными поворотами, что аж самим страшно ☺. Тут смешалось все — и любовь, и ненависть, и дружба, и предательство — все подряд. К тому же все скрыто тайной, до самого финального ролика игрок не сможет догадаться, что же, собственно, происходит, и чем все это кончится. Есть главный герой — Курт. Это «морской котик», которого высадили на остров, поручив разобраться, что там творится, и найти следы пропавшей экспедиции. Получается, что он попадает на остров, о котором практически ничего неизвестно. В общем, как в американских фильмах: герой сразу оказывается в водовороте событий, о которых имеет весьма смутное представление. Так и у нас: минимум информации вначале, а потом из переговоров со своими коллегами, из разговоров с NPC герой начинает выяснять, что здесь произошло, и пытается сложить пазл из разрозненных кусочков.

МИК: То есть в игре будут NPC, с которыми можно общаться?

Атем: Будут NPC, которые по сюжету будут включаться в радиообмен, будут и такие, которые можно встретить на острове и пообщаться. В игре много сцен — не только чтобы разбавить экшен, но и дать игроку новую порцию информации.

МИК: Сценки скриптовые?

Атем: Да, естественно, скриптовые. Суть игры вкратце такая: на этом острове доктор Морхед проводил эксперименты по созданию военных юнитов на основе животных. Остров разделен на три зоны, в каждой из которых обитают результаты какой-то стадии экспериментов. В первой зоне живут модифицированные животные, *modbeasts* — они имеют четыре ноги, модифицированный скелет и некоторые дополнительные способности. Они, в принципе, глупы, агрессивны, примитивны и нападают стаями. На втором участке острова живут полулюди, *humanimals* — они уже двуногие, имеют оружие и владеют зачатками тактики. Могут действовать в команде, стрейфиться и просчитывать стрейф игрока, использовать укрытия и т.д. Они, как и все, промахиваются, тут все честно — кстати, у нас после пули остаются следы, по которым можно понять, куда пуля попала, так что вы можете обернуться и посмотреть, как стреляют ваши противники. Правда, потом можете не успеть повернуться обратно ☺. На третьем участке живут самые продвинутые существа, *overbrutes* — суперсолдаты, они хорошо экипированы и усилены имплантатами. Кстати, они по своему уровню развития очень близки к человеку, но более сильны и выносливы. Они очень хорошо вооружены, но у них есть один недостаток — слепое следование приказу. К примеру, если при нападении группы таких монстров один из них находится прямо перед вами, а второй у него за спиной, второй вполне может, стреляя по вам, попасть по своему. Это пример не глупости AI, а его честности — раз френдлифаер, так для всех.

В игре продвинутая физика — вы можете брать в руки бочки, ящики, швырять их в противников или использовать в качестве щита. Все ящики простреливаются, можно даже просто прострелить в них дырки и смотреть сквозь них, прячась в укрытии. Кстати, их полезно разрушать не только из эстетических соображений — в них часто спрятаны боеприпасы и оружие.

МИК: Кстати, об оружии: можно на этом вопросе остановиться чуть более подробно?

Атем: Пожалуйста. Поскольку это шутер, то, естественно, мы не обошли вниманием средства уничтожения себе подобных и неподобных. В игре порядка двадцати стволов — по меркам некоторых экшенов вроде бы и не слишком много, но на самом деле более чем достаточно. Естественно, есть виды оружия, которые игрокам нравятся больше, есть менее симпатичные, но бесполезных нет. В игре есть ножи, пистолеты, автоматы, пулеметы, плазманы, шотганы, гранаты, мины и гранатометы. В общем, полный набор.

МИК: А снайперское оружие для любителей покемперить имеется?

Атем: Да, две винтовки.

МИК: И патронов, ясное дело, как всегда будет мало ☺.

Атем: Сейчас как раз идет балансировка, мы смотрим, сколько давать людям патронов и жизней на уровень — чтобы и не слишком много, но чтобы и не получалось так, что игрок просто не в состоянии пройти уровень оттого что не дорос до уровня Ворошиловского стрелка.

МИК: Теперь давай немного о мире, в котором мы будем действовать. Как мы понимаем, он большой, и есть в нем какие-то контрольные точки?

Атем: Да, уровни действительно получились огромные — их, кстати, всего около двадцати пяти. Есть открытые пространства, по которым можно перемещаться абсолютно свободно, главное — дойти до контрольной точки. Контрольными точками отмечается последовательность событий в игре, сюжет-то у нас линейный. Кстати, если не ломиться напрямую от точки к точке, а заниматься исследованиями уровня, игрок может получить бонусные очки опыта — есть у нас такая фишка, — а может забежать в угол и найти какой-то тайник. Есть у нас и «коридорные» уровни — закрытые пространства, там, ясное дело, двигаться можно только вперед. Вообще, в игре получилась такая интересная смесь открытых пространств, узких коридоров и огромных промышленных комплексов (когда забегаешь — и не видно, где потолок; откуда-то свисают какие-то тросы...) В общем, остров весь утыкан военными базами, исследовательскими центрами и лабораториями, которые соседствуют с джунглями и даже со снежными вершинами.

МИК: Ты говорил об элементах RPG — можно об этом немного подробней?

Атем: Да, мы внедрили ролевой элемент, чтобы дать игроку больше свободы выбора. Условно его можно разделить на две части — во-первых, скиллы игрока, такие как скорость, максимальное количество жизни, выносливость, во-вторых, владение оружием. Естественно, прокачивать стоит полюбившееся оружие — в руках специалиста оно станет более эффективным и убийным. Для прокачки используются очки опыта, которые можно получить за исследование уровней и за *фаталити* — убийство, при котором противника разрывает на куски.

МИК: А что дает прокачка оружия?

Атем: Улучшает владение им — меньше разброс, больше повреждение.

МИК: А от чего зависит фаталити?

Атем: Зависит от количества импульсов, полученных противником. Каждый выстрел — это определенный импульс. Есть определенная граница импульсов, которую может получить моделька. Если, предположим, монстр получил импульсов восемьдесят процентов, а жизней это отняло сто, то он просто упал и помер. А если монстр получает импульс на сто двадцать процентов, то его может просто разорвать на куски. К примеру, можно кинуть в противника гранату, и того разорвет, а можно расстрелять из пистолета, и он просто тихо скончается. Кстати, можно взять и подойти к мертвому монстру и стрелять в него, отстреливая куски мяса. Правда, прирост очков опыта это не даст, но поманьячить можно.

МИК: Не секрет, что ваша игра у многих будет ассоциироваться с FarCry — тоже остров, большие открытые пространства, секретные лаборатории и генетические эксперименты. Вас это не пугает?

Атем: Просто получилось так, что игры разрабатывались параллельно. Мы о FarCry не знали. Но сходство нас не пугает — игры абсолютно разные, тем более что сюжет FarCry не может похвастаться ничем, кроме набора банальностей и штампов. Да, у нас тоже тропики, тоже остров, но зелень и вода в Вивисекторе менее яркие и более реалистичные. Вода, ясное дело, тоже шейдерная, в ней можно плавать, есть даже моменты, когда нужно будет подныривать и что-то делать под водой. Кстати, в игру включено немного авантюрных элементов — придется выполнить мини-квесты. Естественно, все это на уровне шутера, примерно так, как это было в HL-2. Кстати, сейчас мы как раз боремся с чересчур сложными квестиками, которые требуют чрезмерного умственного напряжения. Мы все игроки, поэтому игру пытаемся сделать такой, которая была бы интересна нам и, ясное дело, всем остальным.

МИК: В анонсе говорили, что в игре будет три героя. Как мы понимаем, вы от этого отказались?

Атем: Да, главный герой один. Но те два героя не исчезли окончательно, а превратились в NPC.

МИК: В игре есть транспорт?

Атем: Да, есть. Есть даже целый транспортный уровень — огромный поезд, наверное, этажей пять в высоту и размером с четыре-пять пятиэтажек в длину, по которому придется побегать. Есть

вертолет, джип. Но управлять транспортными средствами нельзя — управлять ими будут NPC.

МИК: Можно немного рассказать о движке?

Атем: Как уже много раз писалось, самая интересная фишка движка — это мех монстров. Монстры смотрятся очень хорошо, так что любители природы будут рады. Мех, кстати, рендерится в



реальном времени на движке — если открыть модельку в MAX'e, то меха на ней не будет, она будет лысенькой, мех делает сам движок. Еще у нашего движка, как я уже говорил, продвинутая физика. Это выражается не только в возможности расстреливать ящики — вы сможете отстреливать у противников части экипировки или выбить метким выстрелом из рук оружие, и они перейдут в режим рукопашного боя. Кроме экипировки можно отстреливать живую плоть — руки, ноги, голову и т.д. Движок очень хорошо оптимизирован и наряду с хорошей графикой может показывать нормальную скорость даже не на самых современных машинах. Минимальные требова-



ния — третий GeForce, 384 Мб ОЗУ и процессор на 1 ГГц. Движок поддерживает скелетную анимацию, шейдера версии 2.0, 3.0 и все модные фишки, к которым мы привыкли.

МИК: А на когда намечен релиз?

Атем: Как успеем ☺. Надеемся успеть к концу весны — началу лета.

МИК: Ну, спасибо за интервью, удачи. Будем с нетерпением ждать игры.

Записки Автоответчика

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

СЛЕДУЮЩАЯ ОСТАНОВКА - ЛЕТО

Мини-итоги

Вот интересно, вроде недавно Новый год отмечали, а уже лето на носу. Быстро течет время, когда его есть чем занять — а нам было, чем. Сначала КРИ, потом «Игроград», потом насыщенный отпуск. Хорошо, особенно учитывая, что приближается время затишья — лето. Время, когда не хочется играть в игры и писать статьи, а хочется валяться на пляже, попивать холодное пиво и любоваться красивыми девушками.

К лету отношение у меня двойное: с одной стороны, я не люблю жару, и перспектива сидеть целыми днями на работе и играть меня не радует. С другой стороны, лето — отпуск, а значит, можно куда-то отправиться и как следует отдохнуть, набраться, так сказать, новых сил и зарядиться новыми впечатлениями.

Кстати, о впечатлениях: не знаю, кто и как развлекался на майских праздниках, а мы вот традиционно сходили в байдарочный поход по Южному Бугу. Мы — это девять человек, из которых нашим постоянным читателям известны я, Sonechko, Макбет и Кемпер, а завсегдатаи MiKProta'a слышали еще об AppS'e, Наталичек и Валероне.

Съездили мы, доложу я вам, очень экстремально, что и не удивительно. Пороги, стоячие валы, сильное течение, забытые посреди реки члены экипажа и поломанная байдарка. Впечатлений — море. Сомневаюсь, что какая-то игра способна доставить столько удовольствия, жаль, сохраняться на порогах нельзя — только на чекпойнтах, на верняках консольный порт ☺. Экипаж «зайцев» еще постоянно на управление жаловался, и на камеру, затрудняющую обзор, но, думаю, дело тут не в управлении, а в файле руки.sys. Да, порожистая река — это сила, и хороший способ проверить, кто ты есть на самом деле. Впрочем, способов проверить себя существует масса, и каждый может найти себе что-то по душе. Главное, не сидеть целыми днями за компом, воображая себя великим полководцем или героем. Жизнь вне «Матрицы» тоже яркая и интересная, можете поверить мне на слово.

В общем, весна удалась. И игры хорошие были, и событий много произошло, и вообще. Пусть погода нас и не баловала, но погода — это не главное. Главное, скучно не было. Теперь посмотрим, что нам готовит лето, надеюсь, что и игры хорошие нас ждут, и события. Во всяком случае, я планирую опять отправиться в байдарочный поход —

в этот раз в Карелию, на речку Чирко-Кемь, третья категория сложности, кстати. Но ладно, хватит уже лирики и вступлений, пора к делу переходить, да?

И опять «Игроград»

Вот, получил еще одно письмо на тему «Игрограда», но на этот раз не с впечатлениями, а с идеей на будущее. Итак, вот что пишет камрад Torkwemada:

Доброе утро, Док!

Возможно, у вас и не утро, но утро — это не на часах, утро — это когда ты встал ☺...

Решил вот написать письмо. Почему? Об этом ниже...

Сидел я, значит, на паре, думал, писал задачку на Ассемблере, но писать было в лом, и мысля плавно съехала на не посещенный из-за сессии «Игроград» и твои жалобы на нехватку места, на то, что следующий Игроград будем проводить в другом месте...

И тут меня стукнуло озарением!

Вот и решил поделиться. Озарением. Насчет места проведения.

А зачем, собственно, искать для проведения место под крышей? Можно ведь организовать и на открытом воздухе!

Каждому подавшему заявку — дадим свою палатку!

Ведь это реально. Несколько больших палаток — под гейм-зону, трибуну, зал для собраний. Можно сдавать места для ночевки прямо в «Игрограде»! Иногородным будет удобно. Я не специалист, но пара дизель-генераторов энергией обеспечат. Можно организовать часть под большим временным навесом. Проблема места исчезает.

Правда, возникает пара минусов. Самый главный, на мой взгляд, — транспорт, трудно найти большую открытую поляну рядом с Киевом, но чтоб с хорошим транспортом. Но проблема решаема...

P.S. Деньг за продажу права интеллектуальной собственности не требую, но пиши на следующем «Игрограде» выпью обязательно ☺!

Да, очень психоделичная идея. Представьте: под навесом разработчики презентуют новый проект, рядом с ними четыре мужика крутят педали, дабы обеспечить наличие электричества. Чуть в стороне еще одна группа жарит на костре хряка и пьянствует водку, еще, немного левее, группа фанатов пытается завалить дерево, чтобы оно рухнуло на палатку конкурентов ☺. Картинка прямо в рамку просится ☺.

Нет, нет, об электрогенераторах я слышал. И об армейских палатках тоже. Но подобная идея хороша для концерта авторской песни или Евровидения, но для ярмарки «Игроград» явно не фонтан. Причем, заметьте, участники Евровидения, они в гостиницах жили, а в палаточном городке их фаны, так что разве что наиболее бедных гостей славного города Киева можно в палатки запелереть. Да и то, сомневаюсь, что кто-то станет этим заниматься, организация палаточного городка — это целое дело, причем простое. Разве что по тем расценкам, по которым продавались места в палаточном городке, что во время Евровидения разместились на Труханове.

А вот еще одно письмо, от камрада Endru: Привет, Кертис!

Накалякал тебе это не особенно содержательное и, наверное, немного бредовенькое письмо камрад Endru.

Вот только что прочитал «Автоответчик». М-дя, никак не могу выкинуть из головы очень обидную мысль о том, что я не попал (наверное, поленился) на «Игроград» 2005. Уже третий номер подряд в основном о нем речь и ведется! Теперь приходится читать и облизываться! Ну, что поделаешь, это будет уроком для меня и для всех, кто, как и я, пролетел с «Игроградом».

Хе-хе, это точно ☺. Иногородных на «Игрограде» хватало, мероприятие явно стоило того, чтобы приехать. Тем более, что аналогов на Украине нет. Но ничего, в следующем году будет новый «Игроград», и надеюсь, что он получится еще круче. Так что не ленитесь — приезжайте.

Сам я из Донецка. Журнал ваш покупаю каждую неделю (все собираюсь подписаться, но до сих пор никак!).

Но вот, увы, на днях я был немного разочарован подорожанием журнала. Раньше там, где я его покупал, он стоил 2.25 грн. Теперь — 3 грн. Но все же продолжаю его покупать, так как лучшего ничего не видел. Все остальное просто нудная муля! Игровые новости мне больше толком негде узнавать.

Есть у меня инет, но увы, телефонная линия у меня аналоговой АТС, сами представили скорость (для тех, кто не представил, — 16 Кбит/с, да еще и выкидывает постоянно). Так что туго бы мне без вас было!

Да, оперативные новости — один из плюсов еженедельника. А что касается подорожания — это, к сожалению, не от нас зависит. Бумага, увы, сильно подорожала, а работать себе в убыток... Это слишком.

А вот эти прайсы... Битая-перебитая тема. Я уже согласен на все! Только чтобы они не мозолили мне глаз! Интересно, а нельзя ли прайсы заменить на еще одну авторскую статью? Я уже давно задался этим вопросом, но все как-то руки не доходили спросить.

Да нас самих уже они утомили. Ждем распоряжения начальства.

А еще было бы прикольно, если бы статьи в номере были распределены по жанрам. Например, было такое, купил номер МИКа, а там об одних экшенах. Конечно, тоже интересно, но я страстный любитель ролевух в жанре action/RPG. В общем, для тех, кто не понял, чтобы в номере МИКа была статья с жанром экшен, с жанром РПГ, с каким-нибудь симулятором, с RTS и т.д.

А мы и так, без всякого распределения, пытаемся пустить статьи разных жанров, но что делать, если RPG выходит мало, а экшенов и стратегий много? Приходится работать с тем, что есть. И это минус еженедельника ☹.

И снова предложения

А теперь опять вернемся к любимому делу — к вашим предложениям. Итак, вот что пишет камрад Сиротенко Саша:

Здравствуй, Кертис, пишет вам будущий солдат Сиротенко Саша. Пара предложений:

1. Я уверен, что вы тесно сотрудничаете с «Мультитрейдом». Я очень хотел бы, чтобы ваш журнал выходил с диском. Хотя бы часть тиража.

Сотрудничаем. Но диск — это деньги, вряд ли «Мультитрейд» согласится печатать их нам бесплатно ☹. Причем деньги не только на диск, но еще и на упаковку (можно, конечно, просто засунуть его между страниц журнала и надеяться, что сойдет и так ☹). А лишних денег у нас нет, тем более, что из-за подорожания бумаги нам и так пришлось поднять цену на МИК и МК, а диск — это еще один подъем цены.

2. Вы реже пишете про Департамент Защиты Виртуальной Реальности. Мне

это не очень нравится. У вас своя фишка, отличающая вас от других журналов.

Нельзя же заставлять людей в обязательном порядке упоминать в статье ДЗВР ☹. Это уже не творчество будет, а трудовая повинность какая-то. Но это не значит, что мы все на Департамент дружно забыли. Просто писать о нем постоянно утомляет.

3. Создать рубрику, где каждый из авторов писал бы что-то о своем ДЗВРовском персонаже.

Мне кажется, что они это делают в статьях. Создавать отдельную рубрику для литературных упражнений, ИМХО, не стоит.

4. Создать рубрику наподобие «Клуба знакомств». Может, читатели МИКа смогут найти свою вторую половинку или надежного друга.

А может, все-таки, мы будем писать об играх? А для знакомств существуют форумы и другие издания. Специализированные.

5. С уходом Ранда реже пишется про Интернет-проекты. Если уж Ранд возвращается, то пусть пишет чаще. Или найдите другого автора.

Кто сказал, что Ранд возвращается? Да и не намного реже мы пишем — ну, про «Ультиму» писать перестали, но о других играх не забываем. По подобным проектам у нас Талер выступает. Правда, не часто ☹.

Следующее письмо прислал камрад Steve: Привет, Кертис.

Долго боялся написать тебе письмо (это болезнь такая, но у вас таких лечат), однако после усердного бития об стенку и дегастирования стен кое-что все же написал.

А что бояться, я добрый. Мучить не буду, чик скальпелем, и все. Так что бояться не стоит, стоит писать.

Итак, начнем, по традиции, с плохого:

1. Количество авторов МИКа с электронными ящиками сводится до просто неприличного числа, которое можно пересчитать по пальцам лапы двугорбого арктического попуая. Ну неужели так сложно зарегистрировать всем по мейлу? Хочется ведь иногда кинуть автору пару слов о его статейке (вот только не надо угадывать эти «пару слов»).

Есть у них мейлы, есть ☹. Только давать их некоторые авторы боятся, а то вот цирка-

нет им кто-то «пару слов», и все, не вынесет душа поэта позора мелочных обид. Был автор — и не стало автора, только короткая эпитафия на стене славы ДЗВР. Впрочем, писать можно на форум наш, благо каждый номер там обсуждается, и большинство авторов присутствуют. Просто зарегистрируйтесь на нашем форуме (www.mikportal.org/forum/), и вперед, в соответствующий раздел — «Обсуждение статей МИКа» (<http://www.mikportal.org/forum/forum67.html>).

2. В некоторых статьях грамматика не просто хромает, а на костылях ходит (слава богу, еще не на инвалидной коляске катается).

Это к редакторам и корректорам. Впрочем, данный вопрос тоже обсуждается на форуме. Кстати, когда пишете подобное — желательно примеры приводить, чтобы можно было выяснить, кто виноват, и наказать кого попало.

Вот, пожалуй, и все, что меня интересует из плохого, теперь о хорошем:

1. Ваш журнал недорогой, что совсем не сказывается на его качестве (а качество хорошее).

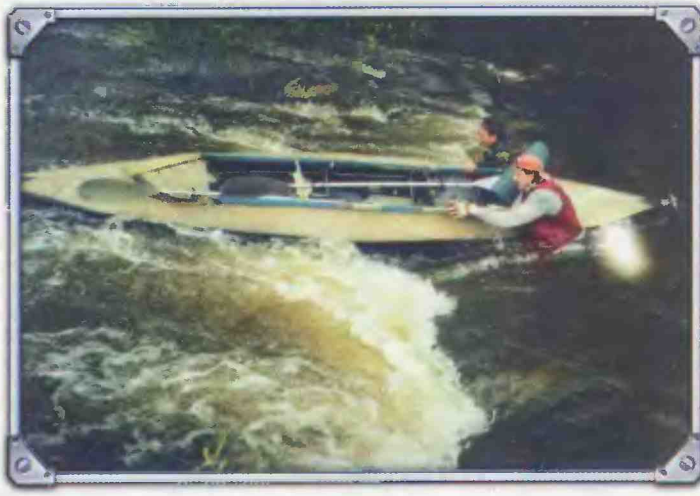
2. Приятный дизайн.

3. Интересные статьи, в меру напичканы приколами («в меру» и «напичканы» — два несовместимых слова).

4. И очень-очень-очень ХОРОШО, что есть такая рубрика, как «Автоответчик», где все рядовые читатели могут излить душу по поводу журнала. И в продолжение темы внесу маленькое предложение. Хотелось бы, чтобы «Автоответчик» выходил в каждом номере.

За похвалы спасибо. Стараемся. А насчет «Автоответчика», поверьте — нынешний формат идеален, иначе просто ни писем не хватит, ни нервов ☹. Особенно учитывая, что скоро лето, и многие читатели разъедутся по своим делам. Летом писем, как и хороших игр, значительно меньше. Увы.

Ну вот, собственно, пора заканчивать. Пишите письма, не забывайте, а то, чувствую, с такой активностью есть вероятность, что «Автоответчик» начнет выходить не два раза в месяц, а один ☹.



Маленьке місто.
Великий світ.



Не має значення, наскільки мале або далеке Ваше рідне місто - завдяки доступу в Інтернет та процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, на базі якого працює ПК **artline™h**, Ваша сім'я отримує усі переваги новітніх технологій. Відкрийте для себе цілий світ - де б Ви не мешкали.



artline

персональні комп'ютери

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

9% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

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

238-8990



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](http://games.1c.ua)

Біть у космосі,
на поверхні планет
та всередині
космічних кораблів



Величезний ігровий
всесвіт, більше 500
планетарних систем

Сучасне продуктивне
графічне ядро



Найширші можливості
для гравця: бій, торгівля,
локальна політика...

Оригінальний сюжет,
велика кількість
різноманітних місій

Вихід гри заплановано
до кінця 2004 року



PARKAN



НІКІТА

© 2004 Нікіта Вовк і компанія

1C®
ФІРМА «1C»

© 2004 Фірма «1С». Всі права захищено.

Всі інші назви, торговельні знаки та інші права захищено.
Всі інші назви, торговельні знаки та інші права захищено.