

Мой Компьютер
Игровой

27

189

4

2005

Июль

Еженедельник

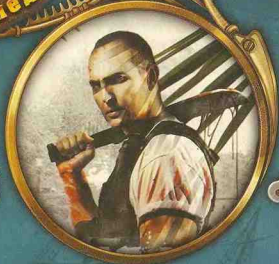
стр.10

XENUS ТОЧКА
КИПЕНИЯ

AGE
of
EMPIRES стр.8
III

стр.20
ObsCure

PARKAN
стр.14



Подписной индекс 22307

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



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

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

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

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



бережіться
підписки

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

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

✓ ул. Жилинская, 87/30

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

✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

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

Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6,88 грн, 3 месяца — 20,39 грн, 6 месяцев — 40,18 грн, 9 месяцев — 59,77 грн, 12 месяцев — 79,86 грн.

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛІПНІ 2005



1-й ПРИЗ -
MVVR-100(w/k-ра/MP3/
PC CAM/+video)
цифровий фотоапарат Mustec

2-й ПРИЗИ -
Canon BC-06 or BJC-250/
1000(photo)HP 51641 (HP 8**)
color HP DeskJet 820csi

3-й ПРИЗ -
А.НОМЕ(19-24,вих.9-24)

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

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

Список статей

Aliens exist

Metronome, стр. 7

Андрей РАДИШИН (Бартабл)

Age Of Empires III, стр. 8-9

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Xenus, стр. 10-13

The Reloader

Parkan II, стр. 14-15, 18-19

Вирджин КЕМПЕР

Obscure, стр. 20-22

Евгений КОНОНКО aka Вольный Стрелок

Revenge of the Rednecks country justice, стр. 23

The Lord Reloader

«Львиное сердце», стр. 24-25

Алан КАРМИН

Рольевые Игры. Часть пятая, стр. 26-27

Андрей БАТМАНОВ

Поющая прелесть, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

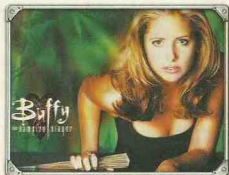
8 ☐

9 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Алисомания

Страсти по произведению Чарльза Лютвида Доджсона, известного маленьким девочкам в качестве доброго дяденьки Кэрролла, видимо, как хорошее вино. Чем больше времени прошло с момента написания сказки для маленькой проказницы Алисы, существовавшей реально, тем большим успехом пользуются ее похождения в Стране Чудес. Игра главного «алисомана»



American'a McGee, несмотря на невысокий коммерческий успех, стала настолько знаковой, что кинокомпания Universal Pictures в 2003 году решила создать фильм по мотивам игры по мотивам сказки. Сюжет не да-

леко ушел от нестандартной трактовки Американа: повзрослевшая Алиса возвращается в Страну Чудес, которую она посещала еще ребенком. И на месте немного сдвинувшихся, но вполне положительных Чеширского Кота, Бованщика, Иностранной Мыши, Белого Кролика находит, мягко говоря, пепелище, руины и множество карт-моштров.

Но, в отличие от большинства ужастиков, монстры — не есть мутировавшие Кролик и Чеширец, а некие эксперименты Черновой Королевы. А вот настоящие друзья повзрослевшей Алисы очень нуждаются в помощи. Героине, кстати, придется спасти не только их, но и собственный рассудок, повредившийся, видимо, от такой волевой трактовки Кэрролла.

Примечательно, что на роль взрослой Алисы сначала планировалась Милая Йовович. Но затем акценты американского кастинга остановились на кандидатуре... Сары Мишель Геллар, которая, как известно и вампира на ходу остановит, и кол ему в плечо забьет.

Дата премьеры не объявлена. Возможно, по той причине, что Геллар «забронирована» еще в одном фильме — комедии The Girls' Guide to Hunting and Fishing. И пока не работает в ней, параллельные съемки начинать не хочет. А Сара Мишель пока еще и в комедии сниматься не начала... Значит, ждать нам экранизации нетленки МакГин, как минимум, года два, если не три.

Что ж, фанаты оригинальной игры могут эти несколько лет провести с пользой. Например, в размышлениях — насколько хватит актерского таланта Сары Мишель, чтобы «вытянуть» такой харизматичный образ, как Алиса. И сумеет ли Геллар за эти несколько лет его (талант) где-то найти. Хотя, в парочке фильмов «истребительница вампиров» выглядела очень даже пристойно.

Тем временем, на обратной стороне Земли, а точнее — в России, ушла «на золото» проект, посвященный совсем другой Алисе, — детскую не Кэрролла, но Кира Бу-



чева. Речь об Алисе Селезневой и приключении «Приключения Алисы» от «Акедма» и Step Creative Group.

Начало сюжета практически один в один повторяет начало мультфильма «Тайна Третьей Планеты» — по завершении второго класса (не мага или файтера, а просто второй класс средней московской школы будущего), Алиса за примерное поведение и сданные на «от-

лично» экзамены получает путевку в далекую-далекую галактику. То есть, летит вместе с отцом на поиски редких животных для зоопарка. Если просмотреть анонс, то «игра перенесет нас в увлекательный фантастический мир, населенный ушанами, головастами и другими забавными существами. Обещаны более 30-и игровых экранов, 6 аркадных вставок, 15 анимированных и скриптовых роликов в паузах между уровнями, разнообразный и необычный геймплей, удобное, адаптированное для детей управление» и т.д., и т.п.

А теперь смотрим на скриншоты — игра жесткое 2D, графика не без фантазии, но привативная, цвета простые, но красивые, активных предметов будет, видимо, мало, а аркады особенной нестандартностью блистать не собираются. Насколько это будет интересно детям — посмотрим. А вот взрослые, видимо, обойдут игру стороной. Даже несмотря на глубокое уважение к Игорю Можейко, в миру известного, как Кир Булычев.

Но вернемся к Кэрролу и его Алисе. Дебютанты из киевской AeroHills, представляющие авантюру «Алиса: Следуй за Белым Кроликом!» приступили к озвучке своего проекта. Как удалось узнать из проверенных источников, кастинг на «роль» Алисы уже практически завершен — и сейчас идут тестовые пробы нескольких актрис. Предпочтение будет отдано девушке/девочке, наиболее соответствующей характеристике Алисы. Даже если она не имеет статуса профессиональной актрисы. В свете довольно топорных ли-



цензионных (да и оригинальных) русскоязычных озвучек данная позиция внушает и оптимизм и беспокойство одновременно.

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших 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».

Напомню, что выход игры запланирован на первое полугодие 2006 года.

Фильмания

Пришло время вернуться к экранизации компьютерных игр. Благо, они сейчас, что те грибы после дождя или репа на огороде — так и прут.

После вышеупомянутой «Алисы в Стране Кошмаров», в ближайшем будущем нас ожидает еще и фильм по популярной файтинговой серии **Dead or Alive**. На данный момент съемки проходят в Китае, под чутким руководством и рукоприкладством Кори Юэна. Помогает Юэну в рукоприкладстве Джереми Болт, известный многим по работе над обеими частями Resident Evil. В роли главной героини — Девои Аоки («Город Грехов»), в роли безжалостного ниндзя — Кейи Косуги (Godzilla: Final Wars), один из четырех (!) сценаристов сего, несомненно философского и авторского кино, — Гранц Херман, приложивший руку и отсутствие таланта к такому шедевр, как «Муравьи в штанах». Еще один сценарист вызывает большее уважение, т.к. работал над фильмом «Красотка». Бюджет Dead or Alive — 30 млн. долларов, что по сегодняшним меркам — совсем немного для блокбастера.

Ну и что, что мало? Хороший файтинг каши не просит, и при хорошем раскладе может окупиться в десятки раз.

А бывают и вовсе интересные вещи: игра «склеивается» из кусков криминальных боевиков, выходит, сначала приобретает статус хита, затем обрывает культистство — и вот уже по данной игре снимается фильм. Обратная связь, адрена комета!

Догадаться, о какой игре сейчас идет речь — и о каком фильме мы вскоре услышим? Правильно, о **Max Payne!**

Чтобы не растекаться мыслями по древу, скажу, что сюжет киношного «Гейна» далеко от оригинальной игры не уйдет — то же мцендие и расшатанные нервы. По крайней мере, в начале. А о дальнейших сюжетных перипетиях создатели будущего киносапсена умалчивают.

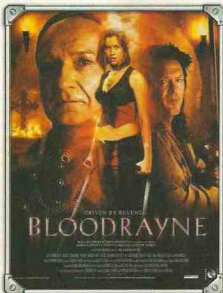
Кстати, что они, эти создатели?

Во-первых, монстр 20th Century Fox и продюсер Скотт Фей, который признался, что заболел лаской перенести похождение Макса на пленку еще в 1998 году, когда впервые увидел игру на выставке Е3.

А тем временем, премьера невероятно сексапильного **BloodRayne** состоится 17 ноября сего года и, что характерно, в России. Странно, очаровательная вампириша не совсем похожа на собиравший образ русской женщины.

А теперь обратите внимание на постер приближающего блокбастера. На рисунке (картине, коллаже — нужное подчеркнуть!) мы видим грозного вида женщину. Волосы у женщины цвета очень темной меди (а не ярко-рыжие, как в оригинале) и как-то слышном по-бытовому спутаны. В руках женщины сидит два меча восточной конструк-

ции. Немного о формах героини: наличествует довольно округлый пузик, бесспорно, очень эротичный, но, как-то не вписывающийся в изначальное издевательство Рейн...



В общем и целом, если обе Лары Крофт, что компьютерная, что киношная — одинаково популярны, то киношная BloodRayne придется очень непростой, ибо на первый взгляд, своей виртуальной героине она проигрывает с крупным счетом.

И еще раз об озвучке. На этот раз — о «ниваловской». О напумевшем «первом российском блокбастере голливудского размаха» — «Ночной Дозор». Точнее, об одноименной игре по мотивам... А если игра — одноименная, почему бы и актерам не сыграть со своими виртуальными алтер эго? То есть, почему бы их не озвучить?

На данный момент активное участие в озвучке собственных героев принимают: Владимир Меньшов aka Гесер, Галина Тонина aka Ольга-сова, Виктор Вержбицкий aka Зауулон, Анна Сяю aka Тигренок. И даже лучшая из худших российской эстрады — Жанна Фриске (экс-«Блестящие») дала свое небрежное согласие на озвучку.

Насчет aka Антон Городецкий и aka Светлана Вие Категорий пока ничего не известно. Ака Игнат в лице Гоши Куценко, вероятно, обиделся на то, что его не пустили в Голливуд и положила на «Ночной Дозор» большую бригадную волюну. В чем-то он, конечно, прав...

Напомню, что действие проекта «Ночной Дозор» будет происходить на московских улицах при посильной поддержке движка Silent Storm, без которого, как известно, редкий «ниваловский» проект долетит до середины рейтинга.

Онлайномания

Прежде всего, безусловные лидеры сегодняшнего онлайна — разработчики WoW — объявили о разработке аддона к своему детищу. Blizzard да-

же подтвердил давно уже муссируемые слухи о данном аддоне. Правда, на этом все бо-лее-менее вразумительная информация о World of Warcraft Expansion Pack (скорее всего,



данное название — рабочее) заканчивается. Остается только надеяться, что оперативность онлайн-отдела Blizzard и на этот раз не подкачает.

Зато в основной игре алдейт следует за алдейтом: уже подготовлены: две полноразмерных локации, продвинутая система PvP, более 200 новых квестов, 600 новых предметов, 200 новых монстров, а также бесчисленное количество классовых умений, улучшений пользовательского интерфейса и многое, многое другое.

WoW на сегодняшний день — действительно флагман онлайн-движения, и потягаться с ним по количеству алдейтов на квадратный сантиметр может разве что российский TimeZero, но это уже совершенно другая история.

А на улице Anarchy Online смех, шампанское и козинаки! FanCom празднует четвертую годовщину своего детища. И есть, что



праздновать! АО, с неплохой на то время графикой, но совершенно невероятным сюжетом, неожиданно ворвалась в зарождающуюся вселенную MMORPG и отхватила от только что испеченного пирога довольно большой и жирный кусок. Секрет Anarchy Online во многом зиждился на необычности мира — если мне не изменяет память, это была первая известная НЕфэнтезийная онлайн-игра, которая разительно отличалась от «Легенды» и Everquest.

Тем не менее, странно слышать, что и на фоне сегодняшних онлайн-монстров АО цветет и пахнет: за последний год число подписчиков увеличилось на 400 000 чел. (!) —

правда, перепись «живых» игроков гораздо менее внушительна — 40 000.

Зато праздник будет проходить с размахом — на планете Rubi-Ka ожидаются костюмированные балы, PvP-турниры и множественные призы от таких компаний, как Alienware, ATI, Creative, Logitech, Microsoft, Gamespot, IGN и самой Funcom.

Остается только пожелать успехов АО в их нелегком деле празднования. Главное, что-



бы голова не болела... под утро... 2006 года... Когда количество онлайн-проектов начнет, мягко говоря, зашкаливать.

А вот она, очередная ласточка зашкаливания! Из далеких, покрытых тольпанями низин, выплывают злоеущие голландцы из *Khaon Games*, и как начали анонсировать новый фэнтезийный MMORPG *The Chronicles of Spellborn*!..

Чем может удивить игрока онлайн-новая фэнтезия? Ну, хотя бы тем, что «двигает лами» и всем остальным будет модифицированный движок: Unreal 2 — Unreal Engine 2.5.

Чем еще можно? Графикой и геймплеем? Судя по скриншотам, с первым пока посложнее, ибо на официальном сайте наличествуют только концепт-арты, и при всей их симпатичности делать какие-либо выводы пока рано.

С геймплеем чуть более понятно. Но только чуть. Первое (и, вероятно, последнее), что может удивить на данный момент — это название. Действие игры происходит в мире *Enclave of the Five Sacrifices*. Во! Как! И ни словом меньше. Мир пребывает в состоянии локальной катастрофы (что неудивительно — с таким-то именем!) и некогда невыблемая целостность его теперь нарушена и мир «А Ля Не Вывговоришь И Посе Второй Чекушки» представляет собой разрозненные маленькие (и не очень) королевства. Зато воздух мира «Язык Поломаешь На Первом Слове» искрится от магии, позволяющей пользоваться кароческой силе. Кроме того, разработчики обещают, что процесс «созревания» персонажа (читай — пудильной прокачки в начале игры будет из геймплея изъят) и различные чудеса начнутся чуть ли не с нулевого зведла. А также — достаточная степень свободы: от выбора облика своего виртуального альтера эго (лицо, телосложение, косички-татуировки) до социальной сферы: групповое «расследование» квестов,

участие в клановых войнах за территорию, политическая деятельность и т.д. С первыми концептами мира «МакЛауд Состарился Пока Прочитай» и его историй можно ознакомиться на официальном сайте проекта <http://www.thechroniclesofspellborn.com>.

А *Matrix Online* под шумок, созданный другими проектами, весело увольняет своих сотрудников. Напомним, после того, как в игре убили Морфеуса, а права на проект мягко перешли от *Monolith* к *Sony Online*, в датском королевстве стало совсем хреновато — получать пособия по безработице ушло около 80-ти сотрудников из 200. Правда, практически сразу 25 человек были возвращены самой... Sony.

А аналитики из *PricewaterhouseCoopers* смотрят на все это онлайнное безобразие и подсчитывают... Оказываются, количество «онлайндиков» только в США к 2009 году достигнет 28,5 млн. человек (чуть было не написали — долларов) против 4,8 млн. на сегодняшний день.

А вот теперь о долларах: прибылей империи Онлайн составит в 2009 г. составит \$3,9 млрд. (если чистой, то не поверю!) против \$647 млн. на сегодняшний день.

И просто маньячество...



аппетитов рая.

А мы продолжаем наш репортаж о противостоянии актеров и игровых компаний. Помните две первые новости. Как хорошо все разрешилось — казалось тогда: актерам повысили зарплату и они успокоились, болеющие. Фигушки!

Один из двух мятенных профсоюзов — SAG, вабунтовался, и расторг предварительный договор. AFTRA наоборот, не стала становиться рогами к гейм-индустрии и не поддержала Screen Actors Guild.

Напомним, весь сыр-бор разгорелся вокруг дополнительных отчислений, которые актеры требовали в случае продажи проекта тиражом более 400 000 копий.

Что ж, обеим сторонам хочется пожелать мудрости в принятии решений — и пожелать поскорее договориться. Мы же затаиравемся попкорном, пивом — и сидим в ожидании очередной серии.

Маньячество два.

Очередная волна протестов против компьютерных игр.

Для начала из огромного списка глупых смертей вынырнули два сообщения: в Корее молодая пара слишком увлеклась некоей игрой в интернет-кафе, а вернувшись — застала свою маленькую дочку... мертвой. Не убереди, не догадали. Винаваты компьютерные игры.

Россия. 12-летний геймер, после безвизанного сидения в инет-клубе потерял сознания, и хотя был госпитализирован, умер, не приходя в него. Компьютерные игры расстрелять и повесить!

Далее подусталили ученые — опять досталось злостному GTA: San Andreas. Посадили за компы подопытных геймеров, и установили, что мозг оных в момент игрового «махача» работает, как при актах реальной агрессии. Через некоторое время мозг привыкает к ней — и в рбале человек, скорее всего, выберет силовой вариант.

Вот, значит, как. Жили-жили 50 000 лет люди, как в раю, никого не убивали, делились хлебом с ближними, не распяли Христа, не сожгли Александрийскую библиотеку, не устраивали геноцид целых народов, не вели столетние войны. И тут пришли компьютерные игры — и разрушили человеческую психику!

Двое заигрались в инет-кафе — их ребенок умер. А если бы эти двое засиделись на репетиции оркестра «Виртуозы Москвы»? А если бы заработались в мастерской, делая скульптурные композиции? Что те перь! Классическая музыка ведет к смерти и депрессии, а изобразительное творчество способствует детской смертности!

Парень засиделся в инет-клубе — и скончался. А если бы он засиделся в подвале с пакетом на голове? Или засиделся бы в совершенно цивильном ночном клубе, радостно пользуясь наркотиком, благо — ни для кого не секрет, что в подавляющем большинстве ночных клубов этого добра валяется! А если бы он сидел не 12 часов, а 6, но в средней школе, на уроках, одобренных Министерством образования, и ему стало бы плохо там!

Ученые установили, что мозг человека слишком «честно» реагирует на виртуальное насилие и привыкает к нему. Простите на секундочку, а проходя кур молодого дебила в нашей великокопной империи, человек не причуется к насилию! А бесконечно просматривая шпиритребно-конвейерное голливудское кино, в котором оторванные руки, ноги, головы считаются вершиной кинематического — там не причуется!

Знаете, на прошлых выходных я был на фестивале авторской песни «Лесная Фисеста». Замечательная была атмосфера, рокеры и панки спокойно ужинали с одновозными туристами, распеваящими «Изгиб гитары желтой...». Но. В последний день в лагере умер мужчина. бывший спелеолог 60-ти лет. Инфаркт.

А давайте теперь запретим фестивали! Давайте запретим спорт, потому что он травматичен. Давайте запретим театры, которые ломают актерам психику, и картинные галереи, которые могут вызвать сдвиги психики. Давайте запретим детсады, потому что в них дети приобретают замечательное чувство стыдности... и запретим больницы, потому что врачи не всегда спасают тяжелобольных.

И в финале — давайте запретим человека, потому что он, в каком бы Эдеме не жил, все равно ухитрится пасть, деградировать — и в результате умереть!

Но сначала мы запретим компьютерные игры.

С Вами был Кирилл Талер, спасибо за внимание.

Разработчик: Team Tarsier (<http://www.tarsier.se>)

Жанр: action/adventure

Дата выхода: оригинальная информация отсутствует

Aliens exist

The City of METRONOME.

Общезвестно: в среднем за месяц выпускается примерно 15 действительно стоящих внимания игр. Не секрет и то, что половина из этих игр привлекает внимание геймеров только супермощной графической составляющей, а остальные проекты обещают либо интереснейший сюжет, либо же какую-то оригинальную фику. Не скроем и тот факт, что есть еще одна категория геймов. Они соединяют в себе качественную графику, потрясающий сюжет и другие достоинства настоящей игры. Настоящего хита. Итак, нас в очередной раз хотят удивить...

Начало

Не так давно в центре внимания игровой общественности оказалась шведская компания разработчиков **Team Tarsier**, ребята из которой анонсировали свой дебютный проект — адвенчуру **Metronome**. Привлекателен проект, прежде всего, новаторскими идеями. «Эта игра следующего поколения, где ваше главное оружие — звук», — подтверждают мои слова шведы. И действительно — вся гейма будет основана на различного рода звуках. Хочешь напугать или ударить врага? Громко кричи! А вот если, например, хочешь попросить у кого-то помощи, постарайся говорить так, чтобы собеседник увидел в тебе харизматичного человека и действительно захотел оказать тебе помощь. Само собой разумеется, что надо заранее позаботиться о покупке микрофона, иначе никакого толку от ваших криков перед монитором не будет.

Над музыкальным оформлением к игре работает безызвестная в кругах геймеров музыкальная компания **Deffmute**. Кстати, в списке клиентов Deffmute числятся такие «монстры», как **Nvidia**, **Rockstars**, **Eidos**, **Sony Music**, **Capcom** и многие другие. Ознакомьтесь с примерами творчества этой группы можно на их официальном сайте: <http://www.deffmute.com/>.

Самая же игра основывается на движке от **Artificial Studios** — **Reality Engine**. С пол-

робным описанием возможностей этого движка можно ознакомиться на сайте **Artificial Studios** (<http://www.artificialstudios.com/>). Графика, судя по скриншотам, впечатляющая: поражающие кинематографические эффекты, качественные текстуры, психоделическое освещение — и все это в рамках большого гротескно-индустриального города Метронома.

Тем не менее, у игры до сих пор нет издателя (несвая на успешную демонстрацию игровых возможностей на популярной выставке **E3**, официальный информации о публикации и о дате выхода игры пока что нет).

Сюжет

События игры, как уже успели заметить некоторые читатели, переносят нас в город Метроном (от названия которого, собственно, и произошло наименование игры), где нам предстоит узнать тайну некоей Корпорации, манипулирующей разумом личностей ю из других миров детей. Детвора же используется в качестве рабочей силы для создания машины, генерирующей новые идеи. Но не все так просто — к работе ребята приступают с изытой душой, которая впоследствии послужит для оживления основных врагов главного героя — Скаутов. К слову, эти обезумевшие дети в игре называются Метрономами. «Кроме Скаутов и Метрономов», — рассказывает один из разработчиков — господин **Бергман**, — игровой мир будут населять другие расы и организации: моды, прихвосты, бизнесмены, переключатели телефонов, дилеры табака, водопроводчики (странный разброс, однако). — **Прым, автора**). Они все разные, но имеют одну общую черту — много работают. Тяжело работают».

Раскрывать же секреты Корпорации предстоит нам от лица мальчика-сироты **Тина**, о котором заботится трубачист **Чим**. Всю жизнь мальчишка мечтает трудиться на поезде и, как оказалось, не напрасно, ведь начало игры повествует о первом дне работы **Тина** кондуктором на одном из маршрутов.

Также разработчики в одном из интервью проинформировали нас о другом ключевом персонаже — девушке **Нью** (с такими короткими именами им в Китае жить надо!). Она любознательная и довольно-таки агрессивная барышня, ненавидящая бизнесменов. К сожалению, больше информации о **Нью** в открытых источниках нет.

Мнения



можно смело утверждать, что издать «Метроному» осталось недолго, ведь после майской выставки **E3** популярнейшие геймерские СМИ буквально переполнены лестными отзывами о проекте. Вот, к примеру, мнение коллеги из одного авторитетного зарубежного сайта: «В дебрях выставки мы обнаружили настоящий драгоценный камень, коим несомненно можно назвать проект от ребят из **Team Tarsier** — **The City of Metronome**. Эта игра непохожа на остальные геймы. Она неповторима».

Интересные факты

- ✓ На всех доступных для скачивания скриншотах действие происходит ночью.
- ✓ Многие источники утверждают, что релиз игры намечен на 20 марта следующего года. Официального подтверждения или опровержения этой информации нет.
- ✓ Разработчики обмолвились, что при разработке **Metronome** черпают вдохновение из детских книг и азиатских фильмов ужасов.

Выводы

Что же, пора начинать тренировки голосовых связок уже сегодня, чтобы голоса хватило не только на час-два игры. Не забываем также предупредить соседей и семью о временных неудобствах в связи с прохождением игры, где управление персонажем осуществляется с помощью звуков. А можно и не предупреждать и после каждого сеанса игры подслушивать их догадки о том, что же все-таки происходит в вашей комнате!



Андрей РАДИШИН (Барталби) bartalbe@yandex.ru

AGE of EMPIRES III

Разработчик: Ensemble Studios
Издатель: Microsoft
Жанр: RTS
Дата выхода: ноябрь 2005 года

В квартале стратегий нынче праздник. Одна из самых известных, уважаемых и любимых стратегий реального времени *Age Of Empires*, последняя часть которой, вторая по счету, вышла еще шесть лет назад, уже в этом году обзаведется продолжением.

Тут бы самое время трубить в фанфары, подбрасывать в воздух голливудные уборы и выкрикивать одобрителные возгласы — поклонники этим сейчас и заняты, — но мы легких путей не ищем и восторга всеобщего не разделяем. Я, вероятно, наклану на себя гнев геймерский, сказав, что новость о реинициации некогда популярного, а ныне ставшего настоящей игровой классикой франчайза лично у меня вовсе не вызывает оптимизма, один лишь скептицизм.

Сможет ли *Age Of Empires 3* повторить успех своих предшественников? Сможет ли она, подобно предыдущим частям, стать эталоном, на который затем будут равняться другие разработчики? В конце концов, уже столько времени прошло, и геймеры в большинстве своем за это время повидали немало толковых стратегий, ни в чем не уступающих *Age Of Empires 2* (а то и превосходящих ее).

Возможно, я паникую, но, кажется, нет особого смысла (кроме, пожалуй, финансового) реиницировать старую серию. Одно дело, скажем, когда после очень большого перерыва вышла не менее звездная «Цивилизация 3», но она — самостоятельный жанр и ничего подобного на рынке ни до, ни после нее не было (и до сих пор нет, так что игровая общность, со мной во главе, с замораживанием сердца ждет четвертую часть); а вот третьей «Эпохе Империй» придется еще бороться с другими, не менее достойными (но менее звездными) стратегиями за место под солнцем — и не факт, что из этой схватки она выйдет победителем. А ведь надо еще не разочаровать фанатов, сохранить, так сказать, дух предыдущих серий...

Так что, как видите сами, сомнения мои родились не на пустом месте. Разработчики, конечно, обещают горы золотые, а нам в ответ остается только прищуриться и, подражая Станиславскому, прохрипеть: «Ни хрена не верю, падали ты буржуазное».

Впрочем, последнее слово останется за вами, уважаемые читатели. Верить или не верить — ваше право, моя же обязанность заключается в том, чтобы донести до широких масс информацию, чем я сейчас с превеликим удовольствием и займусь.

Итак, *Age Of Empires 3* будет охватывать период с 1492 по 1850 годы; т.е. начинается там, где закончилась «Эпоха Королей», и продолжается вплоть до индустриального периода. Концепция третьей части, как сообщают разработчики, определялась после долгих раздумий

и вариантов, но уж определившись, оказался на редкость непоколебимой — сейчас она кажется само собой разумеющейся или, скорее, само собой напрашивающейся. В стратегиях, посвященных колонизации Нового Света, недостатка не было, вспомнить хотя бы «Завоевание Америки», но лично у меня перед глазами стоит прекрасная, хоть и старенькая, «Колонизация» от *Microsoft*, создатель легендарной «Цивилизации», — за ней я провел ничуть не меньше времени, чем за «Цивой», а удовольствия получил несравнимо больше (кстати, «Колонизация» вспоминается не зря, параллели с «Эпохой Империй 3» прослеживаются — о чем ниже).

Начинать наше приключение будет не прямо на неизвестном континенте, а в Европе, откуда, предварительно уладив все дела, мы и поплывем навстречу судьбе. (По сведениям из других источников, все как раз наоборот, игра будет начинаться с прибытия колонистов на неизвестный континент... Так что на этот счет ясности пока нет.)

Кстати, несмотря на заметное расстояние во времени (не в начале, так в середине и в конце) между третьей и второй частью, вытекающая отсюда замена холодного оружия на огнестрельное хоть и произойдет, но не настолько категорично, как могли бы опасаться истинные поклонники, этакие «старые псы», для которых все новое — страшнейшее зло. Более того, как уверяют разработчики, начало колонизации Нового Света настолько же напоминает все ту же прекрасную «Эпоху Империй 2», только значительно похорошевшую и в новом антураже. И даже на поздних этапах развития пороха не вытеснит старый добрый клинок, ибо в те времена огнестрельное оружие не могло похвастаться особой скорострельностью, дальностью и мощностью. Зато силу и мощь воплощала конница, вооруженная мечами, — смерть, оседавшая ветер. Ладно, литературный стиль мой неуклюж, но мысль, надеюсь, вы поняли. Но вот что парадоксально: заявляя, что пороха не будет играть решающей роли в битвах, разработчики тут же не без гордости сообщают, какая важная роль отныне отведена артиллерии. Если раньше она использовалась преимущественно для осады, то теперь большое разнообразие тяжелого вооружения станет настоящей чумой для всех прямоходящих («люблю запах напалма по утрам»).

Но не нужно думать, что все это — каприз разработчиков. В quinto веки они намерены строго придерживаться исторической достоверности везде, где это возможно, — и техника боя занимает здесь не последнее место. Но в то же время *Ensemble Studios* не настолько глупа, чтобы не понимать — исключительная достоверность не слишком соблазнительна для геймеров 10-12 лет, а значит, нужен компромисс. По сравнению с предыдущими частями «Эпоха Империй 3» изменится, но не настолько, чтобы потерять присущую серии аркадность (что не так уж и плохо, в конечном итоге).



Теперь перейдем к чему-то более практическому — к кампаниям, например. Вернее, к кампании, ибо она одна и повествует о поселенце Моргане Блэке (Morgan Black), которому вместе с семьей предстоит бороться за выживание на не очень дружелюбном континенте. В кампании ожидается двадцать четыре сценария, разделенных на три действия. В первом мы будем помогать атакам сопротивляться испанским конкистадорам (надо полагать, без особого успеха), во второй — то ли помогать французам против британцев (а мы, если кто забыл, в конечном итоге воюем с Британией за независимость), то ли только провоцировать их, ну а в третьей — каким-то образом помогать Саймону Боливару в его революционных начинаниях.

Как известно, ни одна колонизация Нового Света не может обойтись без коренных его жителей — индейцев. Присутствовать они будут в качестве нейтральной стороны, но в игре принимать самое что ни на есть активное участие. Будучи изначально нейтральными, отдельные племена отличаются более дружелюбным или более агрессивным к вам отношением, но на тропу войны встанут только в ответ на ваши провокационные действия. Хотя, если вспомнить «Колонизацию», стоит учесть, что спровоцировать вы их можете не намеренно.

Война с индейцами, а вернее, разграбление их городов, неплохо поднимает ваше благосостояние. Но дипломатические отношения могут принести не меньше пользы — возможность открывать уникальные технологии и новые торговые пути, вербовать коренных американцев к себе в армию. Кроме того, если ваши отношения с индейцами почти что братские, вы даже можете создать ситуацию, когда они нападут на неприятного вам соседа, что никогда не помешает.

Ко всему прочему, индейцев можно будет нанимать к себе на службу, хотя, вероятно, такая возможность будет не у всех.

Идем дальше. Оставив в покое туземцев и перейдем к завоевателям. Игровых наций ожидается не менее восьми, из известных: Испания, Британия, Франция, Португалия, Голландия, Германия. Какник-то кардинальных отличий между нациями ожидать не приходится, но несколько уникальных юнитов и другие не слишком серьезные отличия присутствовать, конечно же, будут. Французам легче налаживать дружественные отношения с коренными американцами; испанцам — воювать; португальцам — колонизировать, шпионить; британцы сильны в экономике; голландцы — в торговле; немцы (кроме шуток!) — в плодородии («что за народ эти немцы»).

Что игра и «Колонизацию», может еще раз пробежать глазами краткую характеристику наций и ностальгически улыбнуться. Параллели на этом не заканчиваются — будучи концептуально отличной от предыдущих серий, Age Of Empires 3 предлагает новую (для данного сериала) фишку, называемую Home City. Для всех «колонистов» это главный повод улыбнуться, потому что «Домашний Город» — это нечто иное, как Европейская Столица. Конечно, возможностей у нее теперь не в пример больше, но главная идея осталась прежней: связующее звено между Новым Миром и Старым. У каждой из наций будет свой собственный Home City, отличный от конкурентов. Мы сможем его улучшать, увеличивая его возможности. А в самой Столице — продавать, нанимать, покупать, исследовать новые технологии и прочее.

Перейдем теперь, наконец, к толку, из-за чего весь сыр-бор. Самое-самое привлекательное в «Эпохе Империй 3» вовсе не то, что она — продолжение известной стратегии. Есть нечто другое, из-за чего стоит трубить в фанфары, подкидывать в воздух головные уборы и выкрикивать одобрителные возгласы. Хотя об этом и не принято говорить в начале статьи, тем более — превью.

Эта графика.

О, да. Сказать, что она хороша, значит — нагло соврать. Она — революционна. В какой еще RTS вы видели такую картинку? Такую детализацию? Говорят, что Ensemble Studios приблизилась к фотографической точности, но я скажу по-другому — это лучше фотографии! (Фотография упомянута не только восторга ради: в Age Of Empires 3 применена «фотографическая» технология Tone Mapping, позволяющая «на лету» балансировать темные оттенки с яркими.)

А как здесь вода! Для нас писали отдельные физическая модель... Движимые морским течением деревянные обломки, красноречиво свидетельствующие о недавних морских сражениях, в конечном итоге прибиваются к берегу вместе с пеной и водорослями, а морская гадь, отражающая солнечные блики, снова становится зеркально чистой...

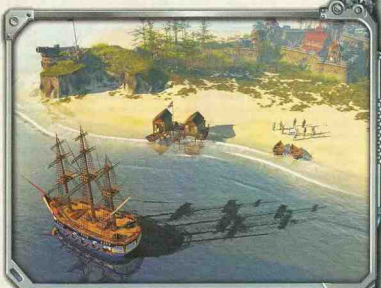
И если вы не знаете, как сможете дожить до даты выхода, то закрывайте глаза и представляйте эту графику в диванке; и распылитесь в блаженной улыбке.

Не забыли разработчики и про физику, которая вкупе с графикой растопила даже мой ледяной скоттизм. Для начала — эффект «третичной куклы» отныне применен и к юнитам. Представьте кучку юнитов, в которых попал артиллерийский снаряд: по-



ловина отлетела к скалам и отприкопелась (!), другая — отлетела в шедерную водичку и, подвиг кучу брызг, ушла под воду (а от подвигавшей волны недолго было покачнулся фрегат). На десерт — деревья подвигаются физической модели. Скажем, артиллерийский снаряд попал не в юнитов, а в дерево, которое от удара воспламенилось и повалилось на них...

Отныне, благодаря динамически разрушаемым строениям, физической модели деревьев и скал, прямому взаимодействию ландшафта и «кукольной» модели юнитов, любая стычка, малая или боль-



шая, любое нападение на вражеский город будут оригинальными по своей анимации и исполнению.

Слишком сказочно, чтобы быть правдой? И скорая дата выхода смущает? Ну, Ensemble Studios свою хорошую репутацию не на пустом месте заработала, да и работа над Age Of Empires 3 была начата не в начале года, а сразу же после Age Of Mythology. Значит, шансы есть?

Том/Доc/КЕРТИС, Александр GLUKK

XENUS ТОЧКА
КИПЕНИЯ

Точка кипения



еия зовут Майерс. Сол Майерс. И я дошел до точки кипения. Как сказал американский поэт и философ Ральф Вальдо Эмерсон, у каждого своя точка кипения. Так вот, я до своей уже дошел. Вечера... Нет. Расскажу все по порядку. Пока я еще способен говорить членораздельно.

Итак, в возрасте восемнадцати лет я женился и уже на третий день семейной жизни понял, что армия — мое призвание. Я люблю армию! Там никто не говорит тебе: «Майерс, постирай носки!» или «Майерс, выгулай собаку!» Интересно, моя половина вообще знает, как меня зовут? А-а-а, неважно. Теперь уже неважно. В Иностранном Легионе я быстро понял главную солдатскую заповедь: держаться подальше от начальства и поближе к кухне. Но вот незадача, готовить я сроду не умел. Равно как и стрелять, драться, бегать, поднимать тяжести... Единственное, чему я научился в учебке — это отдавать честь и водить автомобиль. В течение пятнадцати лет я крутил баранку в странах третьего мира. Куда только не забрасывала меня судьба! Африка, Индонезия... Эх, вот это жизнь! Единственное, что омрачало существование — это редкие письма моей благоверной: «Майерс, почему ты не высылаешь мне деньги?» или «Майерс, говори, в Зимбабве можно купить по дешевке сапожки из крокодиловой кожи. Намек понял?» И все же ностальгия иногда брала свое, и я время от времени отправлялся в отпуск, в родные края. В один из таких отпусков я неожиданно узнал, что моей дочери уже три года. Тот факт, что перед этим я пять лет не был дома, сначала несколько насторожило меня, но как только я взглянул на девушку, сразу понял — мое! Маленькая, шустрая, смущенная... Именно из-за нее я подал рапорт на перевод в часть, дислоцирующуюся на территории Франции, и смог быть дома каждую неделю. Что это были за деньки! Уже через два месяца мою дочьку

знал весь город. Я брал ее с собой всюду. В бары, стриптиз-клубы, в загородные посёлки. А что? Пускай ребенок развивается. Глядя на ее счастливое личико и маленькие ручонки, тянувшиеся к бокалу с пивом, я забывал о том, что ждет меня дома. «Майерс, постирай пеленки!» или «Майерс, почему новое платье Лизы залеплено красным вином?» Красное вино, между прочим, полезно. Сейчас я думаю, что если бы не Лиза, то до точки кипения я дошел бы лет десять назад. Время шло, моя девочка росла и становилась все больше и больше похожей на меня — залихватски хлестала виски из горлышка, после чего с легкостью вписывалась в поворот на скорости 180 км/час. Коронный трюк Майерсов! Только не подумайте, что моя дочь росла эдакой уличной босячкой! Уже в возрасте десяти лет она начала писать статьи в женские журналы, а после выхода ее статьи «Основающее использование теории семейных отношений как фактор анализа прогрессивного развития общества» моя девочка стала настоящей звездой городского масштаба. Я так гордился своей дочуркой, что как-то пропустил тот момент, когда она начала интересоваться лицами латиноской национальности. Впрочем, возможно, и здесь сыграли роль мои гены. В те времена, когда наш батальон квартировал в одном городишке в Пуэрто-Рико... Впрочем, ладно, это к делу не относится. Так вот, эти цеголки так и вились вокруг Лизы, забывая ей голову рассказами о своей прекрасной родине, где в лесах много было личек обезьян. Девочка с детства была неравнодушна к животным. Я не верю, что, отправляясь в Колумбию, она хоть что-нибудь знала о геральдике и наркомании. Ну, а тот белый порошок, который полиция обнаружила у нее в сумочке на дискотеке три года назад, ей, конечно же, подбросили. И значок с изображением команданте Че Гевары, который она носила, вовсе не может служить подтверждением того, что у Лизы были коммунистические настроения... Вслух! Хотите? Почему я вообще тут перед вами расписалось?

Пусть моя дочь коммунистка и наркоманка! Пусть она три года была любовницей крупнейшего наркобарона Южной Америки! Пусть Это — моя дочь, и не вам ее судить!!!

С чего все начиналось?

А началось все несколько лет назад, когда киевская компания **Deep Shadows** анонсировала один из самых амбициозных украинских проектов со странным названием **Xenus**. То, что обещали разработчики, настолько походило на «игру мечтателя», что просто дух захватывало. Огромный мир, причем цельный, не поделенный на локации. Несколько враждующих группировок, к которым при желании можно присоединиться, и каждая из них преследует свои цели. Огромное количество NPC. Реалистичное оружие. Транспортные средства от автомобиля до вертолета, которые помогут преодолевать многочисленные километры смертельно опасных колумбийских джунглей. Загадки древних цивилизаций Южной Америки. Что еще нужно для полного счастья? Причем, заметьте, обещала это все не молодая, никому не известная команда, а разработчики легендарного «Венома», который, на наш взгляд, до сих пор остается одним из самых ярких и интересных тактических шутеров. Как можно было не поверить таким людям? И мы верили. И ждали. А разработчики все подготавливали и подготавливали наш интерес, выкладывая в Сеть новые скриншоты, демонстрирующие необычайно эффектные картинки, и, что еще более важно, новую информацию об игре. Так вскоре стало известно, что нас ожидает не банальный 3D-шутер, а action/RPG, в котором мы сможем прокатывать нашего героя именно так, как того хочется нам, обществу со многочисленными NPC и выполнять один и те же квесты различными способами. Добавьте сюда еще и AI, основанный на виртуальном слухе и зрении ботов, который прекрасно зарекомендовал себя в «Веноме». Правда, несколько ностальгично желание разработчиков сделать врагов значительно слабее,



чем в предыдущей игре, но и здесь их можно было понять: ведь многие отказались играть в «Веном» именно из-за его сложности. Время шло. Игра появлялась на выставках, в частности, на нашем «Игрограде», неизменно привлекала к стенду Deep Shadows толпы народу, которые самолюбиво реализовали в дему или стояли за спиной играющего с горящими глазами, ожидая своей очереди. Все ждали чуда. И вот — свершилось. Претерпев незначительные изменения в названии и завязке — изначально наш герой должен был спасти свою сестру-журналистку, бесследно пропавшую в Колумбии, но с легкой руки западного издателя Xenus'a, компании Atari, сестра превратилась сначала в жену, а потом в дочь — игра появилась на прилавках.

Ну, что ж, давайте посмотрим, насколько удачно разработчики смогли реализовать свои смелые идеи.

Точка закипания

Помнится, чуть меньше года назад, когда в наши ручки попался Doom 3, мы были несколько расстроены невозможностью поиграть в него на высоких настройках и потребовали срочного и тотального апгрейда. Дабы не писать что-то типа «графика в игре, возможно, хорошая, но увидеть этого мы не смогли ☹». Естественно, спустя год конфигурацию наших машин топовой считать нельзя. Средняя конфигурация. Судите сами, Атлон 2.8, 1 Гб оперативной и Radeon 9800 Pro. Но до сих пор никаких проблем с играми мы не испытывали, все не просто шло, а прямо-таки летало. И долеталось.

Привыкнув поставив все настройки на максимум, мы запустили «Ксенус», полюбовались на вступительный ролик, впечатлились гримасой, которую скорчил главный герой и... попали в пошаговую стратегию. Можете себе представить, к примеру, каково играть в League 2, сидя на модеме, при условии, что к этому модему подключено еще пять машин, хозяева которых пытаются выкачать терабайты XXX-картинок и фильмов с западных сайтов? Пришлось нам срочно покупать губозакатывательную установку и ковыряться в настройках, добиваясь приемлемого баланса между качеством изображения и количеством fps.

Вот он, прогресс, вот она, гонка технологий! Doom 3 идет отлично, HL 2 великолепно, FarCry вообще летает, а «Ксенус» нос воротит и требует очередного апгрейда. Это что же разработчики там такого намутили? Мегаграфику, наверное, — думали мы.

Нет, увы, мега графики в игре вы не увидите. Ее нет. Тот же FarCry, кстати, смотрелся покрасивше. Впрочем, называя графику некачественной или страшно устаревшей мы тоже не возьмемся. Графика нормальная — люди похожи на людей (особенно если смотреть через оптический прицел), машины — на машины, джунгли... Джунгли похожи на джунгли, как мы их себе представляем.

Так отчего же такие тормоза? — удивитесь вы. А, видимо, из-за огромного мира, не разделенного на локации, — ответим мы. И это будет правда. Точнее, ее часть. Вторая часть правды закопана в глубинах неоптимизированного кода игры, плохо относящегося к видеокартам АТХ и материалам на числителях VIA. Да и вообще, к видео там весьма плохо относятся к любому железу, считая его недостойным и неоптимизированным.

Ну да ладно, тормоза — дело такое. Выключаем траву. Полностью. Вырубаем музыку. Ставим своп на 3 гига — и вперед, можно играть и получать удовольствие. Во всяком случае, на нашей конфигурации это вполне возможно, а что касается ваших компьютеров — ответ мы дать не сможем. Одно скажем: «Ксенус» очень требователен к оперативке, и ее желательно иметь не меньше гига, а лучше — больше, в противном случае вы рискуете дойти до точки кипения значительно раньше, чем главный герой решит свои проблемы.

Здравствуйте, я ваша тетя

Скажите, вы бывали когда-нибудь в Колумбии? О, эта Колумбия, страна наркобаронов, бандитов, герилья и родина доня Педро. Как, вы ничего не слышали о доне Педро? Милейший человек, между прочим. И крайне полезный — он, что Рамблер, знает все и обо всем, правда, за информацию требует немало денег. Платный сервис, понимаешь.

Вот и дочурка моя связалась с этим самым дном. Связалась, взяла у него интервью... да, это теперь так называется... и пропала. Сов-

сем пропала, словно сквозь землю провалилась. Только и успела позвонить мне и крикнуть: «Папа, спасай!»

Ну, я и помчался спасать, а как иначе. И, честное слово, впервые пожалел, что все эти годы машину водил, а не стрелял по сепаратистам, потому что, оказалось, только водить я и умею. А так — просто паразитируя какой-то, слепой на оба глаза, кривой на обе руки и корявый на... всю голову. Впрочем, ростом и голосом матушка-природа меня не обделила, так что, завившись к мерзкому хмырю — редактору газетки, в которой подрабатывала моя дочка, — я быстренько вытравил из него всю необходимую информацию. Увидев мой кулак, этот слезняк моментально ответил мне на три вопроса, волнующих колумбийскую демократию: кто виноват, что делать и где можно выпить.

А дальше — дальше, как водится, я пошел в ближайший бар, чтобы пораскиснуть мозгами.

Хорошая страна Колумбия — просто находка для частного предпринимателя, все так и порывают найти тебе работенку и отдать за это деньги. Партизаны, наркобароны, федералы, бандиты, даже ЦРУ шники — всем нужен Майерс, славный парень. Честно говоря, я почувствовал себя девушкой, стоящей на панели, — таким спросом я еще в своей жизни не пользовался. И, главное, никто не тре-



бует помыть посуду, сходить в магазин или выгулять собаку. Ну, а то, что большинство заданий связаны с перестрелками и риском для жизни, дело такое. Тому, кто был женат, вражеские пули уже не страшны — они убивают быстро, а язык жечь медленно, но не менее верно. Я стыдно признаюсь, на какое-то время даже о дочке забыл: успела, такая веселая жизнь пошла — тех убей, этих ограбь, то угони, там подлови... Эльдорато какое-то. Машины, огнестрельное, как перчаток меньше. Дома у меня что? «Запорожцы» не первой свежести — не машина, а телега прямо. Половину дороги ты на ней, половину — она на тебе. А тут, надеюсь тачка, вышел на автобана, дождался поравнявшейся машины — водителю пулю в пехоту. И что я раньше в Колумбию не подлазил? Или в Гондурас, там тоже, говорят, неплохо кормят.

Ну ладно, на чем мы остановились? Как я работал на... Да, честно говоря, на всех поработал, даже на мексиканцев местных... пардон, индейцев. Индейцы — натуральный Ку-Клукс-Клан, между прочим, совсем на чистоте расы поверутили. Это, думаю, от того, что на плантациях с коноплией работают и самого теплыи хлещут, закусывая пейотлами. От такого у любого шарика с роликми перепугаются, и путь воина с прочими Кастанеданами мерещиться начнет. Но, с другой стороны, нельзя осуждать их за то, что они, бедолаги, забавная улитка. Наши соплеменники действительно довели потомков древнего гордого народа до совершенно скотского состояния. А кто же восстановит справедливость, как не я — великая белая надежда краснокожих братьев? Только не подумайте, что, приехав в эту страну чудес, я забыла о моей мамочке Лизе. Ни в коем случае. Просто развитый капитализм уже

опутал своими шутальцами колумбийские джунгли. Каждый, кто владел хотя бы малой долей информации о моей дочери, норовил содрать с меня мегатонны песо за каждое слово. А как зарабатывать на жизнь тому, кто всю свою жизнь провел в Иностран-

мы, как всякие добропорядочные манчкины, бросились проверять его карманы. Бросились яростно, самозабвенно и не глядя по сторонам. Вот тут-то и появилась бабушка, божий орудничек, которая, не торопясь, достала из сумочки «лимонку» и бросила ее нам под ноги. Вот она, суровая колумбийская реальность.

Да, что ни говори, а бесшабашный воздух свободы, гуляющий по просторам «Ксепуса», способен вскружить голову и более уравновешенным людям, чем агенты ДЗВР. Делай, что хочешь. Стреляй. Убивай. Угоняй машины. Но только не удивляйся потом, если на тебя ополчится весь город. Свобода! Ну, а если хочешь, чтобы с тобой общались по-человечески, то и вежи себя соответственно. То есть плати. Каждый шаг продвижения по сюжету будет стоить вам десятки тысяч песо. Добыть их можно только одним способом — выполняя опасные задания представителей различных группировок. Всего их в игре шесть: официальные власти, партизаны, наркомафия, уголовники, индейцы и агенты ЦРУ. Давайте присмотримся к ним поближе.

Партизаны и официалы, пожалуй, две самые крупные группировки в игре. Каждая из них курирует крупный город, способна предоставить медицинское обслуживание (у партизан первая помощь оказывается бесплатно: «Доктор! Я пострадал за дело революции!») — «Ложитесь на стол, товарищ, сейчас мы вам поможем!», снабдить оружием (здесь благотворительности не наблюдается) и предоставить множество полезной информации, которая поможет вам в поисках. Вот только не следует забывать, что начав помогать, к примеру, партизанам, вы обязательно испортите отношения с официальными властями. И наоборот. Так что следует заранее определиться с приоритетами. Наркомафия спокойно прокручивает свои темные делишки под сенью джунглей. Официалы по мере сил пытаются остановить наркобаронов на месте, но у них это плохо получается. «Кокановые короли» очень хорошо оплачивают услуги наемников, но, работая на них, будет очень тяжело не посориться с официалами. Так что если вы собираетесь получать информацию, к примеру, у шефа полиции, не стоит одновременно начинать работать на наркомафию. Банды уголовников невелики, а их задания просты и незатейливы: ограбить, захватить заложника, убить «стукача». Главное преимущество бандитов в том, что все задания придется выполнять лишь в черте города, близ рядом с ним, что дает возможность заработать крупную сумму в рекордно короткие сроки. Индейцы — самые веселые ребята в игре. Сначала их задания тоже просты и незатейливы — разделиться с ягуаром-убийцей, спасти членов племени, угнанных наркоторговцами на кокаиновые плантации, отнять у лейтенанта-коллекционера копье вождя племени и т.д. Но наступит момент, когда вам придется познакомиться с ярким расистом, обладающим совершенно непризнанным именем, вследствие чего Сид нарекает его Ухо. Вот здесь-то и начнется веселье. Ухо одержим идеей очистить континент от белых. Придется много убивать, взрывать, уничтожать и, естественно, портить отношения со всеми подряд. Правда, нужно признать, что платит Ухо неплохо, а под конец нашего кровавого знакомства порадует довольно ценным подарком. Агенты ЦРУ из всех сил стараются держать марку, требуя тихого проникновения в штабы партизанских отрядов, незаметной кражи документов и т.д. и т.п. Впрочем, это вам не помешает по старинке вынести всю базу и доставить работодателю требуемое. Более того, в процессе игры сложилось такое впечатление, что убийство всех и вся является не только самым простым, но и единственно возможным вариантом выполнения заданий. Так что не забывайте себе голову разлагаловываниями о пользе конспирации. Выбирайте оружие по душе, напичкайте рюкзак патронами — и в бой! Ведь несмотря на RPG-составляющую, основным вашим занятием в «Ксепусе» будет уничтожение техники и живой силы противника.

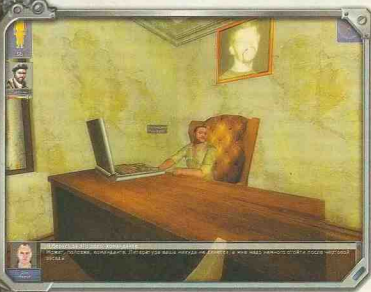
В общем же, игра построена таким образом, что вам в любом случае придется иметь дело со всеми вышеперечисленными группировками. Нужно просто разбираться в ситуации и постараться сделать так, чтобы временная работа не мешала основному заданию. Ведь вы прибыли в Колумбию не уменьшить количество местного населения, аискать свою дочь. Впрочем, безвыходных ситуаций не бывает. Если вам нужно найти человека в городе партизан, а вы только что полностью уничтожили отряд идеальных последователей Че Гевары, то это всего означает лишь то, что найти нужного вам



ном Легионе? Правильно. Воевать. Нужно признать, что, пометавшись немного по стране, я значительно приподнял свои навыки владения различными видами оружия, от ножа до базуки. Это оказалось не так уж и сложно. И чего раньше не попробовал? Была же возможность!

Суровая колумбийская реальность

Вот с чем — с чем, а с передачей безумной колумбийской атмосферы разработчики справились отлично. Нет, возможно, на самом деле эта страна ни капли не похожа на то, что мы увидели в «Ксепусе», но... какая разница! Нам предоставили мир, в котором все называют тебя «ринго», каждый божок держит в кармане «кольт», а бабушки на базарах продают фрукты и гранаты. Кстати, к вопросу о бабушках. Материализовавшись в ярое и опытным путем определяя, что жителя не



очень-то реагируют на пистолет в наших руках, мы, следуя неистребимому инстинкту спасителя виртуальных миров, быстро атаковали ближайшего прохожего, крепкого мужика с открыто бандитской физиономией. Прохожий, как и положено такому NPC, получившему пулю в голову, грохнулся на асфальт, а

персонажа будет труднее, но вовсе не невозможно. Ну, если уж действительно запускаться, то всегда можно обратиться к дону Педру. Этот парень знает абсолютно все, как уже говорилось выше.

Точка выкипания

Многие обозреватели, да и геймеры сравнивают «Ксенус» с GTA, но мы, пожалуй, сравним его с игрой, которая нам ближе, — с «Морровиндом». А что, огромный мир есть? Есть. Разные фракции есть? Есть. Возможность плюнуть на сюжет и заняться исследованием мира есть? Есть. Ролевая система есть? Есть. Причем, как и в «Море», ваши навыки растут по мере использования. Постоянно таскаете с собой пистолет и, чуть что, палите в лоб врагам? Отлично, прокачиваете владение пистолетом. Предпочитаете разбираться с противником при помощи автоматического оружия? Пожалуйста, качается. Обшариваете каждый карман каждого трупа, заглядываете во все шкафчики, а потом продаете награбленное торговцам? Качается торговля. Таскаете на себе неподъемное количество снаряжения? Вырастет сила и т.д. Надоело ездить на машине, решили освоить катер, самолет или вертолет? Нет ничего проще — есть учитель, который вас обучит сему искусству, вот только прежде чем он станет вас обучать, вам придется прочесть... самоучитель. Где его взять? Не беспокойтесь, получите. В свое время.

В общем, проде все хорошо и даже отлично, только часов через двадцать начинают закрадываться в голову непрошенные мысли. А зачем такой большой мир? Зачем столько группировок? Зачем столько лагерей? Вообще, к чему вся эта гигантатомия, если наполнение... наполнение на игру в два раза меньше.

Знаете, какую самую страшную ошибку вы можете допустить, играя в «Ксенус»? Забыть на сюжет и начать выполнять различные миссии, прокачивая своего персонажа, а заработанные деньги тратить на текилу, наркотики и покупку нового оружия и апгрейдов к нему.

Даем совет — сразу и бесплатно. Забейте на оружие. Практически все, что вам потребуется, вы сможете либо найти, либо получить, выполняя миссии. Игру вообще можно пройти, пользуясь одним пистолетом. Точнее, не одним — оружие имеет тенденцию изнашиваться, после чего начинает давать осечки. Много осечек. Так что, придется его менять время от времени. Почему менять? Да потому, что чинить оружие в Колумбии так и не научились. Что нужно покупать — так это бензин для машины и патроны. Это да. Остальное — бронезиелы, лекарства и гранаты — вы и так будете постоянно находить. Ну и еще, пожалуй, стоит прикупить апгрейды для оружия — лишние патроны в магазине или увеличение дальности стрельбы еще никому не мешало. Жаль, поставить на оружие оптику или глушитель нельзя. Впрочем, зачем вам глушитель? В игре есть бесшумные патроны и даже — не падаете! — бесшумные гранаты!

Только они вам не помогут. Боты, практически начисто лишенные интеллекта, заменяют вас после первого выстрела, даже если вы находитесь в доме, а они на улице. Единственный метод не привлечь их назойливого внимания — убить врага выстрелом в голову. Впрочем, кому нужна эта бесшумность? Наш герой, несмотря на то, что в начале игры все его характеристики на нуле, вполне может в одиночку справиться с практически любым количеством врагов. А зачем тогда, спросите вы, нужно развивать всякие умения, типа владения оружием? А фиг его знает, ответим мы. Создается впечатление, что ролевую систему к игре прикрутили только чтобы в графе «жанр» указать — экшен/RPG, а так — нужна она, как рыбе противояз.

Тут вы можете поинтересоваться, почему мы настоятельно рекомендуем сразу заниматься движением по сюжетной линии, а на исследование мира забыть. Объясняем: как уже сказано выше, для продвижения по сюжету вам потребуются деньги. Много-много денег. И, чтобы их заработать, вам придется выполнять квесты различных группировок. По-любому придется. Но, понимаем в чем дело, квесты эти несколько однообразны. Более того, вам по многу раз придется тащиться на одну и ту же базу, чтобы уничтожить врагов, потом — чтобы найти секретный пакет, потом — чтобы убить начальника базы, которого вы уже убивали раз пять ☹, потом еще зачем-то. В начале это еще ничего, все рядом, но чем боль-

ше вы будете играть, тем дальше вам придется ездить. Каково — десять минут на машине до точки А, там пять минут на уничтожение всего живого, потом десять минут обратно. Вечно! Дальше нелегко. Правда, спасибо разработчикам, они ввели в игру такую ценную вещь, как такси. За некоторую сумму денег вы можете добраться из города в точку, расположенную недалеко от места, куда вам нужно. В этой точке экспроприируем машину, едем, выполняем задачу и... десять минут едем обратно. Увы, но вызывать такси по мобиле в Колумбии нельзя. А жаль, честное слово, жаль, ибо уже к середине игры эти поездки по однообразным лесам, полям, дорогам и туннелям начинают порядком доставать.

В общем, если вы сразу начнете двигаться по сюжету, то, вероятно, пройдете игру раньше, чем у вас возникнет желание подарить ее врагу. Более того, возможно, вы решите пройти ее еще раз, хотя верится в это с трудом. И дело тут не только и не столько в расстояниях, сколько в однообразии и скудности



обстановки. Исследовать в игре нечего. Нет тут комплектов одежды, как в «Море», артефактных мечей и кристаллов. Нет тут и разнообразия в стане врагов. Все очень похоже, все бедно и невыразительно. Видел один лагерь — видел их все, вот отличный девиз для игры. Честно говоря, даже трупы через некоторое время обсыхают, надоедает, тем более, что цены в лавках — колумбийские. Купить автомат? Восемьсот песо, пожалуйста. Продать такой же? Сорок песо. Да, так капитал не накопишь ☹.

А ведь старались люди, мир большой делали. Сделали. Но оживить его, сделать интересным не смогли. А жаль.

Вывод

Не у того, теперь главное? Пожалуй. Игра вышла сырая и, между прочим, набитая багами. Перед тем, как сесть играть, настоятельно рекомендуем зайти на <http://www.xenus.ru/files.php> и скачать патчи. На момент написания статьи их вышло два, причем один из них весит... 72 Мб. Правда, лихое?

Не знаем, кто виноват, но игра вышла недоделанной — не оптимизированной код и куча багов удовольствия не доставляют. Ей бы еще пологидна и... Но она уже вышла, а значит, судить будем по тому, что видим.

А видим... огромные амбиции, отличные возможности — и посредственное исполнение. Первые часы двадцать играть интересно, а дальше становится скучновато. Впрочем, двадцать часов — это немало, но стоит ли это того, чтобы покупать четыре диска? Не скажем. Мы не пожалели, что играли, честно, все-таки проект поражает масштабом, но... Можно было сделать и лучше. А так — не более чем очередной экшен с элементами RPG. Не лучший представитель жанра, но и не худший. А если сравнивать с экшенами, разработанными в СНГ, то, пожалуй, уступает он только «Вену».

The Reloader rpg4u@pisem.net

PARKAN

Sad But True

Существует общепринятое правило: если описываешь продолжение какой-либо игры, то обязательно напиши что-то о проработке. Этим правилом очень часто пользуются молодые авторы, которые еще толком не знают, о чем и как писать. Конечно, что может быть лучше и легче, чем написать полстатьи о том, что уже всем хорошо известно, и полстатьи сплошного бреда о свежевышедшем сиквеле, после игры в которой, у автора не возникло ни идеи, ни концепции обзора?

А что бывает, когда выходит сиквел, но в предыдущие части автор не смог поиграть? На то много причин — недоступность игры или юный возраст писателя. Что же он делает? Есть два выхода. Первый — автор достает всеми забытую игру, проходит, тратит силы и время. Второй — ищет уже сформированную другими авторами информацию о предыдущих частях, читает и вставляет в свою статью. Но возникает вопрос — зачем?

Неужели люди, открывшие страницу с обзором свежевышедшей игры, горят желанием узнать о родоначальнике? К чему он им? Они побегут его доставать? Очень сомневался. Людям интересна информация собственно о сиквеле или приквеле — словом, о новой игре. И плевать, что она относится к той игре так-то, а к той так-то. Найдется кучка эстетов, которые пройдут эту игру, потом достанут предыдущие части и пройдут их, дабы закрепить и понять сюжетную линию, персонажей, событий. Но таких, боюсь, будет очень мало.

К чему я все это? Ну, во-первых, пора ломать стереотипы. А во-вторых, это такая глобальная отмазка с моей стороны. Все дело в том, что об игре *Parkan*, вышедшей около восьми лет тому назад, я не имею не малейшего понятия. А так как сегодня пойдет речь о продолжении этой игры, *Parkan II*, то я обязан был хоть что-то узнать о предыдущей части. Но не узнал. Я считаю это ненужным. К чему предаваться воспоминаниям, которые сохранились у очень немногих? Да простят меня ветераны.

Faded to Black

Все начинается с идеи. Захват страны, написание песни, создание игры. В основе всего лежит одна-единственная идея. Она может быть бредовой, а может быть успешной. Может быть призывной, а может — и неудачной. Но она есть всегда.

«Но как это относится к теме сегодняшнего разговора?» — спросит зоркий читатель. Очень даже правильно относится, отвечу я вам.

Идеи в играх с самого начала были основными двигателями. Стоит вспомнить «Тетрис», «Арканоид», «The Sims». Кто в здравом уме смог придумать такие игры? А ведь были люди.

Разработчик: Nikita

Издатель: 1C

Жанр: Space Sim / FPS

Системные требования:

✓ минимальные: 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, Radeon 9500+, Pixel Shaders 1.1

✓ рекомендуемые: 2.5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, Radeon 9500+, Pixel Shaders 2.0

Идея «Паркана» — скрещивание двух жанров. Все просто — берем космический симулятор aka *X2: The Thread* и добавляем столько же ведер шутера aka *DOOM3*. Нет, ну я понимаю, можно скрестить action и adventure, пиво и водку, ну, на крайний случай, утюг и дятла. Но что такое жанры! Впрочем, давайте посмотрим, что же у разработчиков получилось.

Seek & Destroy

Как обычно, начнем детальный обзор игры с сюжета. Или истории. Впрочем, какая разница? От себя скажу только одно: сюжет в «Паркане» — интересная, но очень тяжело усваиваемая штука. Поэтому, дабы не травмировать хрупкую психику читателей, я буду рассказывать историю в более понятном виде. Но «понятно» не всегда означает «просто», не так ли?

Давным-давно в далекой-далекой галактике бушевали... кто? Нет, не рейнджеры, а звездные войны! Бушевали они из-за Сети. Нет, не той Сети, что Интернет, и даже не той, что высоковолновая. А из-за межзвездной транспортной Сети, которая соединяет тысячи планетарных систем.

Воевали два извечных противника — миры Зеленого Кольца и Торговая Лига. Миры Зеленого Кольца — это благочестивые воины, добрые и открытые душой люди, которые мечтают о вечном мире в галактике и даже не подозревают, что сами нечаянно делают гадости Торговой Лиге. Последнее — это отъявленные пираты, киборги, убийцы и маньяки, которых хлебом (хлебом?) не корми, дай вырезать парочку галактик.

И вот, как я уже сказал, Торговая Лига долго терпит всякие гадости со стороны Звездного Кольца, но наконец их терпение лопается. И, конечно же, миры Звездного Кольца сразу падают лапками вверх и говорят, что они жертвы, и что Торговая Лига — убийцы. А нечего было трогать!

Торговая Лига решит захватить транспортную Сеть. Но как же так, ведь Звездное Кольцо провозгласило меморандум о том, что «Сеть является общечеловеческим достоянием и не может находиться под контролем исключительно старых миров»? Тем самым объявив свою диктатуру, ведь Сеть — «общечеловеческое достояние», а люди есть только в Звездном Кольце. Впрочем, Торговая Лига плевать хотела на всякие меморандумы, когда имеется очень мощный космический флот.

В общем, шла в космосе нормальная цивилизованная жизнь. К тому кого-то душит, кто-то кому-то яду подсыпает. Бьют по голове, снимают деньги с трупа, оживляют и идут пропивать добытые деньги вместе. Ну, или что-то в этом роде.



Впрочем, разработчики и не отрицают, что списывали историю космоса с истории Земли времен начала XX века. А точнее, под-гоготовки ко второй мировой войне.

Но, дорогие читатели, вы можете представить, что бывает, когда мощное оружие оказывается в руках идиота или ребенка. Оно наносит двойные разрушения. Так же произошло и в космосе. Звездное Кольцо решило ударить чем-то мегамоющим по планетам, за-хваченным Торговой Лигой. А те, в свою очередь, решили запустить в Сеть свои генераторы материи. Пострадали, как оно и бывает, сразу оба идиота. В определенный день Звездное Кольцо ударило по системе Лентис (запомните это название!), а Торговая Лига пу-стила свою заразу на волю. Началась настоящая война, а Сеть бы-ла полностью обезображена и все торговые маршруты исказились, что привело к большому перебою в торговле и страшному удару по финансовой системе тех миров.

Это все присказка, а сказка еще страшнее. Как обычно, в разгар самого Ада появляется мы. Дабы, как говорится, «найти, кто виноват, и наказать того пополаю». Мы на корабле «Паркан» попадаем в систему Лентис (я говорю, стоит запомнить!), где уже вовсю бушуют всякие аномалии. Почти как «Сталкер» с ихней Зоной. Цель на-ша — поиск пропавшего в этом секторе корабля Wanderer.

Ну вот, корабль попадает в этот самый закрытый сектор — и что же он там обнаруживает? Свирепствующие кланы цивилизованных дроидов, странные существа, разноморбанные аномалии и т.д. Глав-ный герой с удовольствием уничтожает врагов, раскрывает подлые планы Торговой Лиги, убивает главаря и уже готовится возвращать-ся домой. Но не тут-то было. «Паркан» уничтожают, бортовые компьютеры форматируются и для пущей убедительности тоже уни-чтожаются, главного героя выбрасывают в свободное блуждание по бескрайним просторам космоса.

Вот здесь заканчивается присказка, ибо это был сюжет первой части «Паркана». А вот что нас ожидает во второй.

Нас — главного героя, то бишь — подбирает патрульный корабль и представляет высшему командованию. У нас, из всех доказательств вероломства Лиги и событий в системе Лентис, есть только воспоми-нания главного героя, да записи в компьютере скафандра. Ясно, что никто не хочет верить человеку, который пробыл в космосе один до-статочно долгое время. Поэтому все, что главный герой знал, наглухо засекретили, а потом забыли, а его самого отправляют в академию лекции читать. Но поскольку речь сегодня идет не о симуляторе лек-тора, а о космическом сите, то, как вы поняли, еще не все потеряно.

Из сектора Лентис (что, уже достало название?) начали посту-пать какие-то странные сигналы. Но это было еще так себе, на них никто вообще не обращал внимания, пока они не достигли устра-шающего уровня. В тоже время появилась странная «пульсация» Сети, вследствие чего корабль, совершавшие межпланетные прыж-ки, возвращались с тяжелыми повреждениями, а иногда вообще не возвращались. Доигрался, короче, с экспериментами. Зона, рас-стущая изо дня в день, представляла страшную угрозу.

Надо было устранить эту угрозу, но как? Да просто залететь в систему Лентис, найти источник и уничтожить его. Все, вроде бы, легко. Только есть одна маленькая проблема: в Зону ни влететь нельзя, ни вылететь из нее. Любое соприкосновение с границами Зоны влечет неизбежную смерть.

Тут сценаристы сами себе положили грабли, которые надо обяза-тельно аккуратно обойти. А как? Человечество в считанные дни стро-ит машину времени, находит главного героя первой части и предлагает ему вернуться ровно на семнадцать лет назад, дабы пройти всю сюжет-ную линию первого «Паркана», но с одним дополнительным задани-ем — развясать и уничтожить причину возникновения аномалии. Дей-ствительно дерзкий ход! Не в каждой игре можно такое увидеть, да.

Скажут, значит, главного героя в кресло, пристегивают и жела-ют приятного пути, предварительно сказав, что три «счастливишки», испытывавшие машину времени до него, благополучно превратились в отбывшие. На что главный герой флегматично отвечает, что ему глубоко без разницы, что с ним произойдет, ведь жить котлетой намного веселее, нежели учить этих олухов в академии.

И нашего капитана телепортуют. Кто сомневался, что это ока-жется удачное перемещение?

The Thing That Should Not Be



ы перемещаемся вместе с главным героем ровно на сем-надцать лет назад, прямо на борт «Паркана», самого мощного корабля в этом секторе галактики. Дерзкий ход «номер ту»?

Оказывается, что капитану за пользование экспериментальной техникой выдали бесплатный бонус, персональную женщину, кото-рую зашил ему прямо в мозг. Вот облом. Сидит там, понимаешь, и пилит. Убрать ее уже нельзя. Можно застрелить. Только это пла-чевно скажется и на мозге главного героя. А если серьезно, то эта женщина, Айрин, является ничем иным, как переносным тьютори-алом и последующим подсказчиком. Очень полезным, я вам скажу, подсказчиком.

Теперь следует, наверное, разделить темы повествования, так как игра представляет из себя микс двух жанров — шутера и космосима, то есть космических боев и наземных. Начнем, по-жалуй, с космических.



Ну, в космосе мы можем управлять различными кораблями и боевой техникой меньшего размера. Но зачем другие корабли, ко-гда по мощи «Паркану» нет равных? Все очень просто. После тьюри-ала у нас ваш любимый «Паркан» просто берут и угоняют. Дерзкий ход «номер три»? Как они узнали мой «Паркан», я до сих пор по-нять не могу, там же была рота дроидов, готовых насмерть бороться за свой корабль! Ладно, это к лучшему, поскольку если бы нам оста-вили «Паркан», то все проблемы были бы решены за считанные дни.

Надо, наверное, рассказать про корабль и их интерфейсы. Сравни-ка я «Паркан» со свеженьким Nexus. Итак, на каждом корабле есть двигатель, сенсор, генератор защитного поля и орудия. Плюс ге-нератор мощности. Мощности, как и в «Нексе», вечно ни на что не хватает, поэтому каждый раз приходится указывать приоритет е рас-пределения. Вроде бы, здесь все нормально, а где подвох? А подвох в том, что, дабы раздавать приоритеты, да и вообще играть в «Паркан», надо иметь почти нечеловеческую реакцию. Почему? Пауза...

Battery

С ейчас хочется сказать про первый, на мой взгляд, недоста-ток игры. Отсутствие управляемой паузы. Все битвы, осо-бенно космические, происходит с такой скоростью, что про-сто не успеваешь сориентироваться. Особенно если в битве участвуют более пяти кораблей. Плюс битва происходит так, как во Freelancer, то есть вы сами ведете стрельбу по движущимся це-лям, как в тире. Полное отсутствие всяких посторонних предметов в космосе, вроде астероидов, мусора, туманностей, создают ощу-щение, что игрок стоит на одном месте, как в тире, и ведет стрельбу по постоянно снующим туда-сюда целям.

Продолжение на стр. 18





Взрыв of ШОК И ТРЕПЕТ

Гремучий стратегический коктейль из нефти и терроризма



Окончание, начало на стр. 14-15

Такие бои могут быстро надоесть неискушенному шутерами игроку, и он, вместо того, чтобы честно принять бой, будет просто пролетать противника. Кстати, так как «Паркан» — не ролевая игра, и раскочки перса в ней нет, то драться с противниками в космосе стоит только из-за трофеев. В остальных случаях — бой быстро надоедает, и противника пропускают при по-



мощи быстрого двигателя и чьей-то матери. Если в том же «Нексусе» можно было наблюдать красочную битву двух флотилий со стороны, то в «Паркане» не больно-то налюбуешься, когда приходится самому стрелять по всему, что движется.

Ну, если уж начали говорить про подробности интерфейса, то не лишним будет сказать о нем в целом. Сначала о внешнем виде всех кнопочек и панелей. Помните, я говорил, что в «Космических Рейнджерах», да и в том же «Нексусе» был так называемый стиль менюшек. Да-да, те полупрозрачные окошки, лишенные острых углов. Что же мы имеем в «Паркане»? Кнопочки, стилизованные под графику начала девятидесятых, т.е. изображения в ви-



де малописельных картинок. Ну что, тоже неплохо... Если бы только не размеры. Интерфейс отедает непозволительно много игрового экрана, занимая его ненужными частями. Особенно радар в виде сферы, который изображает положение предметов в космосе. Очень эффектно и эффективно, если бы не занимал четверть экрана. Хотя его можно убрать, но тогда придется драться вслепую.

Хочется сказать еще про менюшки и обилие текста в игре. Сначала о тексте. Я называю это синдромом «Неверингтера». Огромное количество текста, абсолютно не озвученного, с большим количеством флуда... пардон, ненужной информации. Просто немного, извиняюсь, задабывает.

Меню же занимают вообще весь экран и не имеют даже намека на прозрачность. Вот, например, менюшка установок приборов на корабль. Небольшое место занимает полосочка со слотами со вставленными в них девайсами. И пол-экрана занимает схема корабля, изображающая, где какой девайс находится. Ну и кому это надо? Враги все равно не выбирают, куда стрелять, а игроку глубоко наплевать, где находится сенсор — главное, чтобы работал.

Ну, вернемся собственно к космосу. Если говорить о поведении игрока в космосе в целом, то его можно охарактеризовать так, путешествие между планетами с возможностью нарваться на пиратов или квестовые судна. И все. Читатель сейчас, наверное, задумается — если по космосу стоит перемещаться только ради того, дабы побывать на планетах, то, наверное, на этих самых планетах есть что-то интересное! Дорогой читатель, как ты ошибаешься...

For Whom The Bell Tolls?

Попая впервые на планету, я... ну, так и быть, скажу — я был в шоке. Да, испытанное всеми Адами, Хоринисами, Тамриэлями и прочими диковинками сознание опять потерялось от увиденного. Как красив заходящий на посадку корабль — и, конечно, как красивы те миры, на которые мне, да и всем играющим, приходилось садиться... Впрочем, о графике мы поговорим потом. Но все это были лишь первые впечатления. «Паркан» берет лишь первыми впечатлениями. За время игры приходилось садиться на сотни планет, и процедура посадки успела набить оскомину. Причем сильно.

Стоит, наверное, рассказать о планетах. Планеты могут принадлежать одному из существующих кланов. Вот все кланы: Хаммер, Даттер, Оберон, Ксенора, Матубо, Астрон. Все они представляют собой дроилов без каких-либо намеков на индивидуальность, между собой они различаются лишь названиями.

У каждой планеты есть показатель ресурсов и заводов, т.е. сколько ресурсов там добывается и на сколько это можно увеличить добычу. То же самое и с заводами. Зачем это все? Чуть позже.

Итак, вы прилетаете на планету, и что же вас ждет? Ну, кроме сюрреалистического пейзажа, там можно еще обнаружить торговую консоль. Вот представьте себе. Абсолютная пустошь кругом, вокруг летают какие-то представители местной фауны, и посреди этой природы стоит одна урбанистическая башня. И так на каждой планете! Кто там рассчитывал на громадные города в будущем, как в «Космических Рейнджерах»? Обломитесь, господа. Ибо нефиг.

На планете может быть еще ваш корабль, может быть парочка других кораблей, ну и всякие дроиды-защитники, путающиеся под ногами. В зависимости от отношения к вам того клана, которому принадлежит эта планета, вам будут разрешены различные услуги с различной стоимостью. Если хорошее отношение, то вы можете заказывать все, что угодно, по дешевке прямо из своего корабля. Если отношение похуже, то будьте любезны протопать до башни посреди планеты, и уже из торговой консоли производить операции.

Планеты можно захватывать и заставлять вырабатывать ресурсы, а, соответственно, и деньги для себя. Так можно поступить абсолютно с каждой планетой, вот только стоит ли оно того? Все планеты принадлежат какому-то из кланов. При захвате планеты отношение, соответственно, становится хуже. Что нужно для захвата планеты? Сесть на это небесное тело, дойти сквозь охрану до консоли, вырезать всех внутри и — только при наличии специального кода — взломать систему управления планетой. Вот и все. Но есть одно «но», которое ломает весь кайф — это именно код, который необходим для взлома. Его можно получить от правительства других кланов. Обычно кланы дают коды только к самым отсталым планетам, что отбивает всякую радость захвата. Можно код еще взломать с помощью отмычки, но только в редких случаях и тоже к отсталым планетам. И еще одно маленькое «но». Небесных тел,

доступных для захвата, много. Процедура захвата — одна. Постоянно повторять один и те же действия для захвата — бесит. А то что бавы абсолютно идентичны — туло.

Ну, если уж вы захватили планету, и у нее есть возможность развития, то будьте любезны слетать на другую планету, купить там определенный девайс для развития, вернуться и применить его.

Еще пару слов о планетарных боях. Во-первых, при любом выходе из вашего судна вы играете от первого лица, т.е. начинаете шутер. У вас есть ракеты и плазматан, чего вполне хватает для отстрела противоборствующих дроидов. Во-вторых, как вы поняли, вырезать всех вы должны сами, но для поддержки можете призывать дроидов и технику. Для охраны планет придется оставлять дроидов.

Damage Inc.

Черт, чуть не забыл про самую главную фицу «Паркана» — то, чего не было в «Нексусе»; то, что добавляет больший интерес к геймплею этой игры. Абордаж. Если вражеский корабль вам кажется слишком сильно защищенным или у вас уже не осталось терпения однообразно драться, то вы можете взять его на абордаж. Вы попадаете на вражеский корабль во всем своем обмундировании и повторяется процесс выношения врагов, подобный планетарным боям, с той только разницей, что места для битвы меньше.

Здесь стоит сказать пару слов об интеллекте врагов. Как я уже говорил, «Паркан» — игра «первого впечатления». Действительно круто, когда дроид при виде тебя, стреляя, отступает в другую комнату, где уже пять таких же дроидов. Круто. Но, когда ты заходишь в эту комнату, дроиды, стоящие за спиной у других, начинают палить ракетами в спины собрате. Из-за чего, не истратив ни одного патрона, можно очистить корабль. Особенно здорово, когда враг за стеной, «почувствовал» главного героя, выстреливает ракетой. В стену. И умирает.

В планетарных битвах чуть полегче, там боты не скованы коридорами.

...And Justice For All?

А теперь по мелочам.

Юмор. Его нет. Возможно, это только мое субъективное мнение, но в таких играх, как «Паркан», отсутствие юмора — медленная и неизбежная смерть от скуки. Во вступительном ролике есть небольшие зачатки юмора во время монолога главного героя, перед тем, как его послали в свободное плавание по космосу. Но не более. Особенно жутко смотрятся взаимодействия Айрина и главного героя. Вообще никакого взаимодействия, кроме туториала. Я думаю, это самая большая ошибка авторов — не добавив в игру немного юмора и капельку флирта. Возможно, со мной кто-то не согласится, ну и не надо: Попробуйте — почувствуете, как без этого скучно.

Реклама. Что, не ожидали увидеть здесь такой темы? А она есть. Разработчики «Паркана» с рекламой, не побоюсь сказать, переборщили. Сашком. Я понимаю, когда рекламу можно увидеть в какой-то панели на корабле или услышать в диалоге, это ладно. Но когда она непосредственно затрагивает игровой процесс — это уже противно наглости. При взаимодействии с правительством можно получить в панели информации отдельную тему о рекламодателе. Ну, и самое кошмарное, это то, что кубик с логотипом рекламодателя летает в кабине управления кораблем и в комнате управления консолью планеты. То есть она повсюду, так что пропустить ее прос- то невозможно. Огромный анреспект за такое.

The Four Horsemen

Почему такая заголовок? Ну так, звук, музыка, графика и вывод. И Конеч.

Звук. Хороший звук. Громкий. Трехмерный. В вакууме. Ага. На планетах, как и полагает, все, что стреляет, издает стреляющий звук, а все, что умирает, — соответственно, умирающий.

Музыка. Единственное, что может скрасить пребывание в космосе, и вообще в «Паркане». Музыка великолепна, честное сло-

во. И ее много, она не приедается. Стиль — классика, когда спокойнo, и подобие рока, когда боевая ситуация. Отдельное слово хочется сказать разработчикам и группе «Би-2». Последняя продала лицензию на свою песню, дабы ту разместили в главном меню. Но вот какой казус получается. Меню настолько скромно и невелико, что больше тридцати секунд в нем пребывать просто скучно, а песня «Би-2» играет около четырех минут. Яркие фанаты лезут в папку с игрой и слушают саундтрек, остальные спокойно пропускают.

И, наконец, хочется сказать про любимое. Про графику. Графика «Паркана» — это что-то уникальное. Пожалуй, начну с планетарных битв, перейду на устройство кораблей и закончу космосом. ОК?



Писать про красоту планет — благодарное дело. Это просто надо видеть. Сейчас надо уткнувшись носами в экраны и печально вздыхать, если наша видеокарта не поддерживает шейдеры. Это ж надо такое наворотить с простым эффектом Gloom — попросту, эффектом свечения. Все прямо светится и радует глаз красками. Бюсы, некоторые эстетсы будут смотреть на эту прелесть вплоть до расслоения сетчатки глаза. Битвы тоже выглядят красиво.

Вот за устройство баз на планетах поотбивал бы разработчикам руки. Блин, ну они абсолютно идентичны! Графика, не побоюсь сказать, если не превосходит, то как минимум на уровне с «Думом».

Третье. Но любоваться на один и не же коридоры — бесит. Это ходить по кораблям — одно удовольствие. Тут тебе и грузовой отсек с грузом, и машинное отделение с двигателем, и даже каюты с голограммами елочек. Прелесть. А чего стоит корабль, потерявший крушение! Эх...

А вот графика космоса ничего выдающегося из себя не представляет. Вот так. В «Нексусе» было лучше.

The God That Failed

В главке прочли? Смысл понятен? «Паркан 2» ждали многие. Ждали и получили. Фанаты пройдут и останутся довольны. Вот только стоит ли конец той нестерпимой скуки и однообразности?

Многие издания дали более высокие оценки. Возможно, оттого, что они попались на эффект «первого впечатления». Обзоратель не должен иметь субъективного мнения, а если имеет, то должен засунуть его себе как можно глубже в... подоснажен на время написания статьи. Чего я и стремился добиться. Я изложил почти все факты без приукрашивания, выбор за вами.

Стоит ли прекрасной сюжет и графика долгого и нудного чтения текстов, однообразного захвата планет, неинтересных космических битв? Выбор за вами...

...And Nothing Else Matters.

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

ObsCure

Разработчик: Hydravision Entertainment
 Издатель: Ubj Soft
 Издатель на территории Украины: IC
 Жанр: horror/survival
 Системные требования:
 ✓ минимальные: P 3-1.0 МГц, 256 Мб ОЗУ,
 32 Мб видео;
 ✓ рекомендуемые: P 4-1.5 МГц, 512 Мб
 ОЗУ, 128 Мб видео

Все-таки порой мне кажется, что фанатично ждать выхода какой-то игры — себе дороже. Ведь ждешь, надеешься, собираешь инфу, а тут бац — и выходит что-то на тему «я упала с самосвала, тормозила чем попало». А ведь обидно, когда вместо шутера получишь адвенчуру, вместо симулятора — аркадную гоночку, а вместо хоррора — тир с загадками. В итоге действительно стоящим проектом оказывается тот, о котором узнаешь совершенно случайно, у которого не было слишком громкой рекламы.

С проектом **ObsCure** я познакомилась действительно случайно. Просмотрев инфу, я поняла, что проект меня очень заинтересовал. Кроме того, я смог вспомнить кучу популярных фильмов — но не вспомнил ни одной игры, где главными героями были простые подопытные из какой-нибудь школы.

Мимо такой игры я, естественно, не мог пройти, поэтому стал ждать ее выхода. И вот наконец-то дождался...

Стрешная, страшная сказочка

На мало кому известном континенте под названием Америка жила была мальчишка... хотя, точнее сказать, уже не мальчишка, а юноша по имени Кени. Учился он в старой школе Лимфорт. Особой тяги к знаниям он не испытывал, зато был самым лучшим баскетболистом школьной команды. Учителя его недолюбливали, но зато среди сверстников он, естественно, пользовался большой популярностью. Жизнь могла бы быть очень скучной, если бы одной темной ночкой он не решил остаться в школе, чтобы немного поиграть в баскетбол (да уж, странное у американцев привычки — играть в баскетбол ночью, в одиночестве). Во время игры Кени вдруг услышал, что раздевалке завопили его мобильный телефон...

* * *

Вот тут и началось непосредственное знакомство с игрой. Побегав немного по спортзалу и достаточно быстро освоившись с привычным для игр подобного жанра управлением, я резко и весело направился в раздевалку искать свой мобильник. Первое, что я понял, зайдя в раздевалку, — это то, что игра будет действительно страшной. Нет, я не увидел никаких монстров или размазанных кишок на полу, просто сама комната сделана в жутко подавляющем стиле. Настолько подавляющем, что мысли на тему «сейчас я умиру» наоборот отказываются покидать голову.

Дальше еще эффективнее. Пока Кени болтает по сотовому со своей девушкой, пытаясь убедить ее в том, что он не забыл про свидание и скоро будет на месте, какая-то непонятная личность позиционирует его любимым рюкзаком.

Ну что ж, делать нечего, пойдем искать любимую вещь. Тут начинается стандартная программа обучения для учеников, школа ко-

торых построена на развалинах старого дома. По мере ее прохождения мне пришлось забираться в подвал, где меня научили, как можно скомбинировать пистолет, фонарик и скотч.

Далее я нашел секретный ход и спустился в лабораторию. Монстры, что удивительно, не спешили появляться. Немного побродив, я натолкнулся на какого-то обкуренного студента. На его примере мне было показано, как отдавать обкуренные команды. В свою очередь студент быстро предложил наплеватель на рюкзаки и убежать из этого богом забытого места. Как ни странно, я ему поверил с первого раза и, покрепче сжав рукоятку пистолета, пошел назад. Не успел я и двух шагов сделать, как изов всех дыр на меня поперли враги. Оценив их количество и количество патронов в пистолете, я понял, что сражаться и героически погибать мне не хочется, так что пришлось убежать к ближайшему выходу. Но, увы, как это всегда бывает, дверь заблокирована здоровенной металлической клеткой. Пока мой и без того нагруженный интеллект понимал, что клетку нужно бы отодвинуть, меня и моего напарника слопали монстры.

Но табличка Game Over не появилась. Игра и не подумала заканчиваться — наоборот, она только начиналась...

Четверо в школе, не считая Кени

К моему дикому удивлению, Кени оказался не главным героем. Да и вообще, назвать кого-то главным героем в этой игре сложно, ибо их здесь пять. С самого начала вам доступна только три персонажа, но по мере прохождения мы сможем встретить еще двух наших знакомых. И так, знакомимся.

✓ **Джон Картер** — молодой, талантливый школьный журналист. Умеет быстро собирать нужную информацию для репортажа, поэтому всегда замечает то, порой не могут заметить другие. В этом и заключается его способность. Во время игры вы сможете спросить его: «Мол, не забыли ли мы ничего в этой комнате?» Если вы что-то не подумали или не открыли, то Джон всегда вам об этом скажет.

✓ **Шенон Метьюс** — сестра Кени. Одна из лучших учениц в школе, ее знания смогут помочь вам в проведении некоторых довольно сложных операций. Также на вопросы типа «как использовать» сможет ответить только она. Еще Шенон прошла курсы первой помощи, поэтому в ее присутствии эффект от аптечек увеличивается на 25 процентов.

✓ **Эшли Томсон** — та самая девушка, на свидание с которой Кени так и не явился. Эта персона как раз подходит под описание девушки школьного баскетболиста. Помимо учебы занимает одну из высших мест на курсах самообороны, что, как оказалось, в нашей ситуации просто необходимо. Этот персонаж — спец по оружию. Используя различные биты или куски арматуры, Эшли может бить силь-



нее других, делая правильный замах. Способность использовать огнестрельное оружие носит немного странноватый характер. По идее, этот персонаж должен был иметь возможность стрелять сразу с двух рук, но, видимо, разработчики поленились добавлять нестандартную функцию в игру, поэтому при использовании навыка Эшли просто делает двойной выстрел.

✓ **Степи Джонс** — местный школьный хакер, которого вы найдете через небольшой прожектур времени. Прославился он своими частыми пропусками занятий и подделкой школьных оценок. Один из лучших друзей Кени. Как ни странно, но с его помощью я не валама ни одного компьютера — по той простой причине, что их не было. Однако оказалось, что Стен умеет взламывать не только электронные, но и самые обыкновенные замки. Без этого персонажа вы не сможете открыть некоторые двери (в основном — двери комнат с боеприпасами). Дверей таких, в принципе, достаточно много, но некоторые можно открыть только с помощью Сте-на. Кой-какие «простые замки» сможет взломать любой персонаж, но потратить при этом гораздо больше времени.

✓ **Пятый персонаж** ☹ — кто это — я не скажу, иначе вам будет не так интересно играть. Скажу только, что он доступен во второй половине игры и умеет очень быстро бегать. Вот эта способность мне не понадобилась совсем, хотя, возможно, если уровень сложности выше «нормала», она может и пригодиться.

Конечно же, управлять целой каторгой американских подростков нам не дадут. Это просто неудобно, да и по отношению к врагам не красиво ☹. Так что с собой вы можете взять только одного напарника. Если он вам надоест, то вы можете вернуться на точку общего сбора и сменить его на другого персонажа. Смерть одного из персонажей абсолютно не означает, что игра окончена. Игра закончится только в том случае, если вы потеряете всех персонажей. Так что вы волены не переживать игру из за чьей-то гибели и пройти ее до конца с оставшейся группой. Конечно, от этого немного изменится финальная заставка — но, в принципе, все останется как прежде.

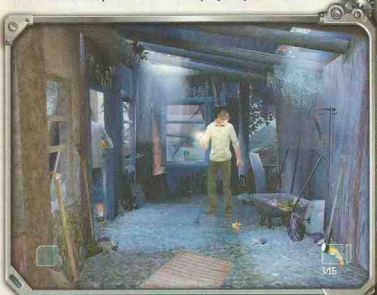
Как видите, все перечисленные герои имеют непосредственное отношение к Кени, а значит, как вы уже могли догадаться, собрались в школе, чтобы найти его. Но со временем они понимают, что не все так просто, как кажется на первый взгляд. Во-первых, оказывается, что юный баскетболист — не единственный, кто пропал за всю историю школы. Во-вторых, по непонятным причинам в школе по ночам остаются некоторые преподаватели. Зачем? А это уже ваша обязанность узнать, что на самом деле творится в старом школьном здании.

Стрелять или решать? Вот в чем вопрос?

Первое, что мне понравилось, так это отсутствие у разработчиков стремления создать что-либо суперклассное и навороченное, такое, чего еще не было нигде. Я, конечно, понимаю, что новое всегда лучше, чем хорошо забытое старое, но чаще всего попытки создать что-нибудь абсолютно оригинальное заканчиваются чем-то провальным. Здесь же используется самый что ни на есть классический вариант. У нас есть определенная территория, по которой мы волены ходить, как захотим. Некоторые двери, конечно же, до поры до времени закрыты, иначе было бы совсем неинтересно играть. Одним словом, Обсбте по принципу игры очень смахивает на *Resident Evil* и «*Псих Холм*». Также не может не радовать и то, что хотя бы первая половина игры проходит при ясном свете солнца. Все-таки порой надоедает, что все ужасное в мире происходит в жуткую и темную ночь с молниями и полной луной.

Сам игровой процесс, как я уже говорил, очень смахивает на «Сайлент». Ходим по локациям, разгадываем загадки, собираем непонятные предметы, находим подсказки, которые делают на непонятных предметах понятные. Причем загадкам и головоломкам здесь уделено больше внимания, нежели обыкновенным перестрелкам. Это вам не *Cold Fear*, где вы направо и налево косили тупых монстров. Здесь перестрелки выглядят менее героически, ибо разбрасываться направо и налево ценными боеприпасами вам не дадут, да и монстры будут посланные вас, некоторым из них вполне хватит одного удара, чтобы отправить вас в небытие. Кто сказал «скучно»? Что, врагов мало? А в какие боги и вы играли? В «Дум 3»? А, ну тогда вам нет смысла

да дальше читать эту статью. В этой игре вам придется пользоваться головным мозгом, а не спинным. Кстати, о мозгах. Хотя загадки не слишком замысловаты, с некоторыми из них нам все же придется повозиться и пошевелить извилинами. Конечно, без небольшой дури не обошлось, и парочка квестов не по совсем нормальным способом решения все-таки присутствует. Так, нап-



пример, вскрытие небольшого сейфа происходит в чисто славянском стиле. Мы просто выбрасываем его в дымоход на втором этаже и бежим ловить на первом ☹. В таком же стиле решается и загадка с цепью на дверях. У нас есть дверь, закрытая на цепь, и есть небольшой бочонок концентрированной кислоты неподалеку. И, естественно, нам необходимо... Кто сказал, поискать лом или кувалду? Это только в американских ужастиках в шкафике для нижнего белья герои находят всякие слесарно-садовые инструменты вплоть до бензопилы. Тут все гораздо банальнее — нужно цепь облить кислотой ☹. Но не все так просто. Гениальная по жизни девушка Шеннон скажет, что тащить весь бочонок нет смысла, так что придется искать емкость поменьше, куда можно было бы на-



лить кислоты. Ничего подходящего, кроме классического пластикового стаканчика, я не нашел, так что пришлось пробовать. Ух ты, вот это стаканчик! Целых тридцать секунд в нем можно держать кислоту, после чего он испаряется вместе с содержимым. Вот на протяжении этого небольшого срока времени мы несемся со стаканом в руке аки Данко с сердцем, дабы успеть облить клапачную цепь.

Вот, собственно, и все квесты, требующие немного большего количества фантазии. Назвать их лапами тяжело, я бы сказал, что это что типа безумства разработчиков — в хорошем смысле этого слова. Остальные головоломки вполне решаемы простым логическим путем.

Школьный арсенал

Второе, за что я полюбил игру и парней из **Hydravision Entertainment**, так это за нормальный человеческий и почти логичный арсенал. Все-таки, Лимфор — это школа, а не секретная военная база. И наличие там гранатомета или стационарной зенитной установки было бы немного неуместным. Поэтому разработчики свели число разновидностей оружия к минимуму. С самого начала мы вообще будем бегать с бейсбольной битой или куском арматуры. Далее вы сможете найти несколько видов пистолетов, от старого и ржавого пистолета охранника до мощного револьвера. Также по мере прохождения вам будут попадаться и ружья. Лично я смог найти всего три их образца: два помповых ружья и одну двустволку. Еще за всю игру я обнаружила аж четыре гранаты, только не осколочные, а световые (враги наши боятся сильного света, он их убивает), ну и под самый-самый финиш в одной из замаскированных комнат нашел небольшой промышленный лазер. Нужен он, в принципе, лишь для финального сражения с финальным боссом.



Дабы не усложнять нас подсчетом разных боеприпасов, разработчики просто-напросто сделали их всего два вида — для пистолета и для дробовиков (для лазера патронов нет). Вот, собственно, и все, что можно сказать об оружии. И я даже слышать не хочу о том, что в игре мало стволов. Это же ужасник, а не шутер, ведь правильно? А как я уже писал раньше, бояться с пулеметом в руках я не умею.

Еще стоило бы упомянуть о таком полезном в темноте предмете, как фонарик. В «Обсуре» у этого предмета целых два назначения. Во-первых, он освещает нам путь, ибо без света ходить страшно. А во-вторых, при активации этого «суперрежима подсветки» он становится гораздо ярче и при наведении на врага ослабляет его. Одним словом, «ночной дозор, всем выйти из сумрака». Вот фонариков здесь полным-полно. За время игры я нашел штук шесть. Как оказалось, фонарики тоже не одинаковые и делаются на три вида: тусклый, качественный и мощный. Разница между ними заключается во времени непрерывного использования этой самой «суперподсветки». Дабы не переключаться постоянно с оружия на фонарик, разработчики ввели возможность прикручивать его скотчем (его, кстати, тоже придется поискать) к стволу. Вот здесь с технической точки зрения разработчики немного лажанулись. Ну как, скажите мне, будет стрелять пистолет и ружье, если к его затвору скотчем в нес-

колько обхватов примотан фонарик? Я уже не говорю про перезарядку. Вроде и проблема мелкая, а все равно обидно.

Ужасы школьного городка

Графика в игре очень даже ничего. И даже легкая квадратность абсолютно не портит общую картинку. Модели персонажей на достаточно высоком уровне. Двигаются они плавно и правдоподобно. Особенно мне понравились монстры, которые, в отличие от того же *Cold Fear* а, действительно страшные. Модели оружия тоже ничего, по крайней мере они похожи на оригинальные модели, а не на серые непонятные хлопающие палки. Спецэффектов, правда, мало, но те, что есть, выполнены на должном уровне. Особое внимание, конечно же, хочется уделить качеству прорисовки локаций. Здесь я в очередной раз склоняю голову перед разработчиками. Ни разу за всю игру меня не отпустило чувство страха. И это несмотря на тот факт, что первая часть игры происходит в светлое время суток. Вроде и не темно, потроха и оторванные головы тоже не вылетают, кровь встречается не часто, а все равно страшно. Такое ощущение, что во время игры на твою психику кто-то сильно давит — и не перестает давить до тех пор, пока последний монстр не испустит дух. Ко всем графическим красотам добавьте еще замечательную озвучку и музыкальное сопровождение. Сразу видно, что композиторы не зря получают зарплату. Музыка настолько подходит к общей атмосфере, что выключить ее — значит потерять половину впечатлений от игры. Камера — это отдельный разговор. В кои-то веке камера выдает нам не самые красивые, а самые удобные ракурсы, и проиграть бой из-за неудобной камеры почти невозможно.

Небольшой «советник»

Ет, я не намерен писать здесь о том, как проходить те или иные загадки. Я просто постараюсь дать некоторые советы, которые существенно облегчат вам задание.

✓ **Совет первый:** начинать играть советуется сразу на «нормале», ибо на легком уровне игра становится более аркадной и неинтересной. Конечно, очень забавно наблюдать, как двое подростков беспощадно дубасят бейсбольными битками здорового монстра, дабы тот не удрал, но все-таки со временем надоедает. Плюс после прохождения игры на нормале вы получите возможность при повторном прохождении найти один новый пистолет и новую дубину. Также сможете посмотреть на ваших героев в новом модном прикиде.

✓ **Совет второй:** рекомендую пройти игру второй раз в «особом режиме» на харде. Это откроет вам кучу всяких бонусных видео роликов и артворков.

✓ **Совет третий:** в команде лучше всегда держать Джона, его навыки нахождения предметов сильно облегчат вам задачу. Если же вы принципиально не хотите играть за него, то лучше всего будет повысить яркость мониторов, так как предметы очень часто находятся в самых темных местах.

✓ **Совет четвертый:** главное в игре — удачно сохраниться. Порой вы будете находить диски, с помощью которых сможете записаться в любой точке игры. Таких дисков вы сможете найти штук 25 за всю игру. Сохраняться лучше на общем месте сбора, где вы можете поменять себе персонажа.

✓ **Совет пятый:** в начале игры старайтесь экономить патроны и аптечки (особенно на харде), в конце они вам пригодятся.

✓ **Совет шестой:** финальное сражение лучше всего проходить одному, ибо ваш напарник вам будет только мешать.

Там, где начало, там и конец

Думаю, рекомендация может быть только одна: играть, играть и еще раз играть. Игра хоть и немного коротковатая, но очень интересная и увлекательная. Если recommendую эту игру, так как издатель из пиратских контор повзвезал к чертям практически все ролики. Без них эффект от игры гораздо ниже. Так что ждите официальной локализации.

Разработчик/издатель: 3 Roman's
Жанр: FPS
Системные требования: P 3-1000 МГц,
256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Евгений КОНОНКО aka Вольный Стрелок

Revenge of the Rednecks!

Воспоминания о 95-ом

Безусловно, все бывающие геймеры не раз играли в такую игру, как *Redneck Rampage*. Лично я ее очень любил из-за безбашенности и колорита. Сюжет был основан на инциденте в деревне, в результате которого все ваши соседи превратились в мутантов, а все домашние сельские животные — в кровожадных монстров. Естественно, вам приходилось их уничтожать.

Redneck Rampage вышла в 1995 году, имея на то время очень даже неплохую графику и не очень заказанную тему для сюжета. Но меня, к примеру, зацепила не графика и не сюжет. Все дело в том, что даже сама местность и ее достопримечательности типа общественного туалета и домика шерифа настолько трогали чувствительную душу геймера, что от компьютера нельзя было оторваться даже ночью. Еще крайне важную роль сыграла компания, перевоспитавшая гейму. Герои постоянно выдвигали фразы типа: «А, козлы!!!» или «Такой маленький, а столько дерьма!»

От подобной душности играющее население сходило с ума и даже в реале болтало только о любимой игре и о лучших способах прохождения того или иного уровня.

Суровая реальность 2005-ого

Первые лучи солнца упали на спящее лицо в клавиатуру тело. Тело оставалось впечатлением безобразности, с первого взгляда было видно, что объект не мылся уже по меньшей мере месяц. Из одежды имелись только трусы в голубой горошек и футболка «Мой Компьютер», надетая задом наперед.

Один из тараканов, лаявших по столу, залез телу в нос, от чего оно проснулось. Приподнял голову, посмотрел в окно и решил: «Пора ехать на Петровку». Встал, вошел в штаны и тапки, глянул в зеркало на лицо с множеством красных квадратиков — последствиями сна на клавиатуре, и поперлся на остановку.

На самом большом киевском книжном рынке не было ничего интересного, уже не «забитого» другими камадами. Тело, в котором уже можно было узнать Вольного Стрелка, молча копалось в дисках. Копалось, копалось... и вдруг нашло диск, от которого я, его разув, сразу вернулся на место.

Это был *Revenge of the Rednecks country justice*. «Ууууууу! Реднек», — сказала я продавцу с дебиальной улыбкой. Продавец понимающе кивнул и сказал: «Угу. 16 гривен плати, дорогой». Я перевернул коробочку другой стороной. Бред, который там пишут, я обычно не читаю, но на этот раз решил. «Жизнь Стива Эрла шла своим чередом — сварливая жена, пиво, наедлившие соседи... Но что то произошло, что очень серьезно... Представьте себе, что в одно не очень прекрасное утро все ваши соседи превратились в зомби, а их домашние животные — в кровожадных монстров-уродцев. Ну как, представили? Что ж, придется вам подняться с дивана, взять в руки оружие и разобраться с ними. В игре нет никаких правил: только вы, арсенал оружия и кровожадные зомби. Перебить их всех и выяснить причину таких странных изменений — вот ваша главная задача. А теперь вперед, они уже стучатся в дверь вашего дома!» От предвкушения у меня начали обильно выделяться слюны и потекли горячей струей под футболку. Я заплятил и полетел домой, ставить.

Прибежал. Вставил диск в CD-ROM. Setup, OK, OK. Все путем. Полторы минуты — готово. Запускаю...

Какой-то картонный, но ровный и не уловатый человечек двигается по местности, графика очень напоминающая *Might and Magic*. После нам демонстрируют, как зеленые токсичные отходы сливают в реку. Думаю: «Ну ладно, это же Реднек. Тут главное — не графика, а колорит». С сюжетом все стало понятно: «Значит, в реку слили отходы, деревенщики попили из нее и стали монстрами. Сильно». Так-

с, опции, все на максимум, новая игра, пошла загрузка.

Внезапно что-то квадратистое возникло на мониторе. Я услышал непонятные звуки. Это что-то перестало издавать звуки и куда-то исчезло. Оказалось, это вид от первого лица, и это наш герой только что пил пиво. Потом двери трейлера (наш герой был повернут к нему лицом) молниеносно открылись — даже не открылись, а резко сделали открытыми — и появилась типа жена героя. «Мдя», — подумал я и плюнул на пол.

Жена дала что-то вроде задания: пойти куда-то и что-то принести. Начал идти, покрутился-повертелся, помахал кулаками, понял, что графика — еще хуже, чем в оригинале. Физика тоже.

Опыт меня подвела ностальгия с хорошими воспоминаниями... Поиграл я немного, и снова вышел из тела, оставив его один на один с адски ужасной игрой, в которой надо было только ходить по одинаковым местам и одинаковым образом убивать одинаковых монстров.

Через несколько часов игра была телом пройдена и удалена.

Я вернулся и сел писать отчет.

Вывод

Для тех, кто не понял моего стиля изложения, скажу: как бывалый геймер, прошедший *Redneck Rampage*, я ждал от продолжения очень многого. Потому большая часть статьи посвящена воспоминаниям и предвкушениям.

Я просто не хотел себя так конкретно огорчать второй раз за день.

Не пытайтесь в ЭТО играть — такое времяпрепровождение до добра не доведет.

Послесловие

(«Король и Шут» и немного)

Вечерело, солнце опускалось, Продавец лежал на прилавке, Из головы торчал компакт RotRcJ — Нефир продавать такой отстой!



The Lord Reloader reloader@realcoding.net

Львиное Сердце

Унылый геймер, которого достали высокобюджетные подделки западных гейм-девелоперов, приходит в магазин в поисках чего-то необычного. Он в отчаянии. А когда геймер в отчаянии, он способен на самые решительные и глупые поступки. Его взяла блуждает по полкам с красочными дисками, но душа их отвергает. И тогда он замечает совсем неприглядный диск, лежащий в самом углу. Игрок подходит к нему — да, это то, что он ищет уже долгое время. Не глядя на цену, он хватается диска, распахивается и с глазами, полными надежды, бежит домой...

Настольные РПГ, варгеймы и вообще сами настольные игры не особо распространены на просторах нашей необъятной страны. Нет, не спорю, такие шедевры, как *Magic: The Gathering*, *D&D* и *Vampires: The Masquerade* нашли своих игроков, но до уровня той же Японии или США по разнообразию доступных игр нам еще далеко. А что же делать, если в Интернете увидел просто сногшибательную настолку, а купить ее нигде не получается или язык игры не совсем понятен? Как же искать выход из подобной ситуации? Выходов есть много, а вот один из них — купить компьютерную версию.

Все началось с компании **Dartmoor**, которая придумала и разработала концепцию нескольких настольных шедевров. Вот названия только нескольких из них: *Тир и Ефрат*, *Паутина Власти*, *Затерянный город Тикаль*, *Замок Торес*. Все они представляют собой чистые стратегии. Никакой тактики, никакого варгейма, как в *Warhammer*е, только стратегия. В погоне за деньгами Dartmoor Softworks, решила не отставать от сильных мира сего и выжать из своих продуктов еще пол-литра сока. Не долго думая, они выпустили в мир компьютерные ремейки своих игр.

Игра, про которую мы поговорим сегодня, называется **Loewenherz**, или попросту — **Львиное Сердце**. Внимание! К дефицу *Reflexive Entertainment* и *Black Isle Studios* эта игра не имеет никакого отношения. Это компьютерный вариант одноименной настольной стратегии. Но давайте по порядку. Начнем с истории.

Дело было так: английский король Ричард за номером раз (ник — Львиное Сердце), отправился в крестовый поход. Как только монарх покинул границы своего государства, его «верные» вассалы дворвались до власти. Они поняли, что их милостивый царь пошел на верную смерть, и решили сразу откупить его поминки. Пили, ели, ругались нецензурными словами и под конец решили поделить государство нерадивого монарха. Но, как ни странно, никто не захотел делиться поровну, все хотели самый большой кусок пирога. Все тотчас переругались, перестали пить друг с другом, и вообще решили, что каждый сам за себя.

Игрок — это один из пьянствующих вассалов, и ему просто необходимо захватить самый большой кусок земли до прихода короля, иначе — позор, конфискация имущества и гильотина.

Разработчик/издатель: Dartmoor Softworks

Издатель в СНГ: Russobit-M

Жанр: настольная пошаговая стратегия

Системные требования:

✓ минимальные: P 2-400 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 2-450 МГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Итак, перед нами игровое поле, которое представляется из себя средневековую Англию, и по совместительству — полигон для военных действий от двух до четырех игроков. На карте случайным образом раскиданы четыре типа местности: земля, лес, город, шахта. Ровно в середине карты находится столица. В самом начале игроки расставляют свои замки и рыцарей возле них.

Как я уже говорил, задача игрока — приватизировать как можно большую территорию. Каждый захваченный квадрат поля добавляет в актив игрока определенное количество очков. По периметру карты находится шкала очков, похожая на ее собрата из «Монополии», где расположены фишки игроков (каждая под цвет своего игрока), указывающие текущее количество очков.

Почти каждый квадрат игрового поля приносит очки его владельцу. Квадрат с чистой землей — исключение, за его владение игрок не получит ни единого очка. Лес приносит одно очко, а город — три за штуку. Владелец столицы получит пять очков. А за шахты вы будете получать не очки, а дукаты. Дукаты — единственный ресурс, доступный игроку.

Дукаты — это деньги, а они, как известно, правят миром и картами. Одна шахта — один дукат в ход. Шахты бывают четырех видов: золотые, серебряные, медные и алмазные. Если вы овладеваете сразу всеми шахтами одного вида, то вы получаете пять очков. В игре это называется «монополия на шахты». А чтобы у вас от радости не смилось, при потере монополии игрок теряет свои кровные пять очков.

А как захватывать территории? Как я уже говорил, «Львиное Сердце» — не варгейм, поэтому сколотить громадную армию орков и послать на врага у вас вряд ли получится. Здесь нужно думать. Желательно мозгами. А захватывать очень просто — строишь стену вокруг территории и говорим, что она наша ☺. Дальше только расширяем свои владения.

Я говорил, что деньги правят миром? А картами? Я имел в виду не игровое поле, а именно карты. Какая же это настольная стратегия без карты (ну, или хотя бы костей)? Да, весь геймплей полностью зависит от вашей находчивости и, что немаловажно, удачи. Лично я ненавижу, когда хоть что-то зависит от удачи. Может, просто потому, что она мне редко улыбается ☹.

Так вот, игроку доступны карты, разыгрываемые, которые, он тем самым выполняет определенные действия. Например, есть карта рыцаря, разыгрывш которой стоит три дуката. Если игрок использует эту карту, то он потратит три дуката, но сможет поставить в любое место своего рыцаря. Можно эту карту продать, тем самым потеряв ее, но получить дополнительно три дуката. Очень кстати, особенно когда карта не нужна. Или когда хочешь подослать полую карту врагу.

Всего существует пять карт: *рыцарь*, *стена*, *расширение*, *союз*, *перевес*. С рыцарем все и так ясно. Со стеной тем более. Понять смысла карты расширения территории сможет и полный идиот.



С союзом сложнее, он нужен для того, чтобы враг, подобравшись вплотную к вашим стенам, не начал захватывать вашу территорию. Карта перебежчика заставляет дезертировать вражеского солдата в ваше войско. Это пять основных карт, но есть еще куча их комбинаций по разной цене. Это уж как повезет достать из колоды.

Пару слов о торговле картами. Как я сказал, вы можете как разыграть карту, так и продать ее. Только вот разыгравшая карта удаляется навсегда, а проданная уходит на рынок карт. Бывает, у тебя очень не хватает денег и ты вынужден продать хорошую карту, чтобы на следующем ходу разыграть другую. Ты продаешь карту, и в этот момент противник ее покупает и использует против тебя. Гад! Но такова правда жизни ☹.

Игровой процесс напоминает больше всего шахматы, «Цивилизацию» и стратегическую карту Rome: Total War. Но все же именно из-за фактора удачи «Львиное Сердце» кардинально отличается от других игр. Процесс мышления как человека, так и компьютера занимает весьма длительное время. В самые напряженные моменты кажется, что этот гадкий искусственный интеллект специально хочет подслушать совершенно ненужную карту.

Кстати, раз уж заговорили об искусственном интеллекте. На коробке с игрой красиво написано: «Хороший AI обеспечит вам достаточное сопротивление» и «Нет необходимости играть с другим человеком». Да, интеллект в Loewenherz на уровне, причем на довольно высоком. Три уровня сложности обеспечат интерес игры для всех. Тыфу! Что-то я уже заговорила, как PR-менеджер Russobit-M. Если серьезно, то интеллект игры очень далеко от интеллекта того же Chessmaster, он временами открыто тупит. Например, враг постоянно норовит поставить свой замок рядом с замками оппонентов. Но это так, детские шалости по сравнению с одной глупой выходкой, с которой столкнется каждый играющий.

Дело в том, что края игрового поля — это уже готовые стены, и каждый игрок, по обыкновению и в целях экономии, строит города по краям карты. Так же делает и противник, но он еще ставит в центре карты один город. Но когда эти феодалы окружаются стенами, то по краям карты образуются еще стены. И в конечном итоге получается, что центральный город противника получается закрыт вашими стенами, и тем самым обыватель почти всю карту своими владениями. То есть, вы, как игрок, на протяжении получаса обустроили и захватывали территории, и не заметили, как строите стену своему врагу, и как только стена замыкается, у врага остается промальная территория с большим количеством очков. И он выигрывает. Почти всегда. Игрок же начинает выигрывать только раз за двадцатого.

Кстати, а какие условия победы? По идее, время заканчивается тогда, когда приходит король, то есть через некоторое время в колоде заканчиваются карты и игра подходит к концу. Воевать с войском Ричарда Первого нам не дадут. Кампании в этой игре тоже нет никакой. Условием победы также является набор определенного количества баллов. Если два игрока — 50 баллов, если три — 40, если четыре — 30 баллов.

Поискать немного в Интернете, я наткнулся на обзор настольного аналога сегодняшней игры. Прочитав его, я могу с уверенностью (какая-то черта уверенности, ведь сам не играл!) сказать, что компьютерный вариант очень даже отличается от настольного. В настольном были несколько иные типы карт, чуть меньшее игровое поле, только один вид шахт и т.д.

Графика игры довольно приятна. Все трехмерно, красиво и величественно. Фигурки рыцарей и замков смотрятся весьма красиво — правда, они не анимированы и при передвижении просто изменяют свою позицию. Очень красиво сделаны эффекты частиц, то есть взрывы и искры. Веселье приятно выглядит свет, идущий с небес. В общем, графика весьма простенькая и приятная, никаких излишеств. Напрягает только постоянная темнота вокруг.

Музыка присутствует в количестве одного трека — *тепи-шао* длительностью аж в одну минуту и представляет из себя некое фольклорное произведение. В игре же музыки нет вообще, это очень большой минус. Но плейлист из любимого аудиоплеера никак не отменяет, так что музыка в этой игре есть ☺!

Говорить о звуках и большом смысле не вижу, с ними и так все ясно. Все звуки на своем месте и все они весьма правдоподобны, но на фоне тишины (музыки-то нету!) резкий звук фанфар о рас-

ширении феодала может довести до инфаркта — особенно, если играть ночью и не отрегулировать звук. Так что, если нет музыки, то и звук нужно выключать тоже.

Мультиплеера в «Львином Сердце» нет, что существенно. Его отсутствие обрекает игрока на жалкое существование и



постоянную войну с искусственным интеллектом. Я не прошу сетевую игру или, не дай Аллах, интернет-режим. Хочется, чтобы в такой простой игре был простой режим хитсита (Sith'y здесь ни при чем!). После изучения всех алгоритмов игры противника игра становится не такой уж новой, а вот поиграть с другим человеком очень хочется.

Вывод. Эта игра не стоит денег, потраченных на покупку диска. Эта игра — плод жадной жажды денег жадных разработчиков. На нее не обратит внимание человек, выросший на «Варкрафте», «Каунтер-Страйке» и GTA. Эта игра — отстой.



...Отстой, который мне понравился. Я буду запускать ее раз в месяц, дабы отдохнуть от шедеров и новинок игрового рынка. В нее я буду играть чуть чаще, чем в шахматы. Мне она понравилась, понравился ли она вам?

Уильям геймер, которого достали высокобюджетные подделки западных гейм-девелоперов, уже который час смотрит на потемневший монитор. Еще одна игра, из ряда ван-выходящих, заигра на насмерть. Что же дальше? Снова идти в магазин и безразличными глазами смотреть на полки в поисках своей игры?..

Аллах КАРМИН ak-of-ash@rambler.ru

Ролевые Игры

Часть пятая: Сотворение мира

Трудно ли быть богом?
Игры начинаются с сотворения мира. Простой или сложный, он есть всегда. Даже если отличия от реальности едва заметны.

Два пути

Есть два основных подхода к созданию игрового мира: с начала игры и с начала мира.

Первый подход означает, что исходной точкой к созданию мира является та ситуация, тот сюжет и та атмосфера, которые требуется изобразить в игре. Весь мир в этом случае подстраивается под игру; все, что нужно реализовать в игре, объясняется путем создания соответствующих моментов в прошлом игрового мира. Такой подход можно еще назвать *ретроспективным*.

Второй подход означает, что мир создается с нуля. Выдумывается творческая сила — например, Верховный бог и Пантеон божеств, его детей, как в греческих мифах; описывается, как и зачем был создан мир, а дальше идет развитие мира от события к событию, каждый следующий этап связан с предыдущим некими предположениями. Такой подход можно назвать *прогрессивным*.

В чем преимущества и недостатки каждого из подходов? Ретроспективный лучше в том смысле, что в игре нет ничего лишнего: меньше вероятность ситуации, когда Игроки не пойдут в какую-то часть игрового мира, которую Мастер тщательно расписал, взлелеял и продумал. Опять же, при этом подходе игра не отягощена «логичными», но вместе с тем скучными, банальными элементами: например, исходя из ретроспективного подхода, некая организация (членами которой являются персонажи Игроков) должна существовать по факту игры — а, если использовать прогрессивный подход, то она попросту не могла развиваться.

Почему возникают такие несоответствия? Потому что Мастер каждый раз разрабатывает информационную базу в *одном направлении*, то есть, в сторону увеличения ее массы. Независимо от того, в какую сторону по времени игрового мира Мастер движется в своих изысканиях, в реальности он перемещается по времени вперед, и количество информации нарастает. Процесс протекает одинаково — предпосылки разные. Поясню на примере: есть организация Cyber Optics, которая занимается поставками очков для скоростного серфинга в информационные сетях; персонажи работают в этой организации, они сотрудники отдела поставок. Если мы пойдем ретроспективно, то создадим в прошлом все необходимые условия для таких важных элементов игры: устройство организации Cyber Optics, особые характеристики товара этой организации, общественные возможности для образования каждого из персонажей, позволяющие ему работать в этой организации. Возьмем в качестве предпосылки для существования организации научно-техническую революцию, которая случилась 35 лет назад. Если идти прогрессивным путем, то, развивая историю мира от этой самой НТР, мы можем прийти вовсе не к образованию организации Cyber Optics, а к установлению правления теократической хунты, отрицающей технологию вообще. А почему? А просто потому, что в ходе раз-

работки игры встретились захватывающие воображение идеи, а логика развила их в другую сторону.

Наилучшим решением дилеммы я вижу *встречный* подход. Он состоит в чередовании двух описанных подходов.

Начинается все с того, что расписывается игра, какой она видится в момент своего начала: мир, в котором обитают персонажи; проблемы, с которыми им предстоит столкнуться; основные цели, к которым персонажам, возможно, следует стремиться в ходе игры. Затем добавляется несколько обрывков истории, которые, по мнению Мастера, гармонично смотрелись бы в игре, подходили бы к настроению мира в целом. От этих обрывков и от макета игры во все стороны дописываются элементы, подходящие им по смыслу, — так, чтобы в итоге цепочки событий тянулись друг к другу. Если схождение не происходит, то вставляется искусственная связка — на то вы и Мастер, чтобы творить, пренебрегая ходом событий там, где это необходимо. Важно учитывать только одно: связка должна вписываться в общий образ мира. Поясню, продолжая все тот же пример: НТР, происшедшая за 35 лет до описываемых событий, привела к созданию технологии кибернетической оптики, а также к организации теократической партии в правительстве. Теократия изначально не была запланирована в макете игры, но она отлично подходит в качестве противника для персонажей (хотя идея противостояния священников и ученых весьма очевидна), поэтому Мастер вписывает ее в игру. С другой стороны, когда исторически возникает выбор между теократией и кибернетикой, Мастер создает условия для победы кибернетиков. Несмотря на то, что страна, в которой будут происходить события игры, крайне религиозна, обильные рекламы и растущее влияние технократических соседних стран позволили за 30 лет изменить пристрастия населения в сторону кибернетической оптики. Была создана организация, занимающаяся централизованным распространением оборудования, название ей дали Cyber Optics, в нее нанялись на работу наши персонажи. Все, как нужно для настроения игры, — и тут я бы применил несколько неожиданный ход: теократия раскалывается надвое. Одни поддерживают технологию, объявляя ее Божьим промыслом, и перекупают организацию Cyber Optics, а вторые — наоборот, очень ревностно защищают целомулудие средневековья и пропагандируют возвращение старых порядков. В итоге запланированная ситуация создана, история объяснена, проявилось нечто, чего не было видно ни с одного из «начал» решения задачи. Игра готова к ведению и участию в ней. Естественно, это все были общие черты, на которые некий Мастер, такой, как я, нанесла бы еще कुछ разных «атмосферных» мелочей, вплоть до самого модного напуга «Оптик-кода» и маркировки мусорных баков в переуках, мимо которых персонажи возвращаются домой с работы, — если это усилит эффект присутствия в игровом мире.

Строительные элементы мира

Создавая новый игровой мир, вам не обязательно следовать четкому списку, отмечая пройденный путь «галочками». Достаточно просто знать, из чего может состоять мир, знать, насколько важен для игры тот или иной его элемент, — и собирать игру из кусочков, которые для нее подходят больше всего.

1. **Высшие силы.** Сущности, способные значительно повлиять своей волей на игровой мир, его определенную часть или хотя бы небольшой уголок. Их присутствие в игровом мире желательное, хотя бы потому, что кто-то же должен творить чудеса от имени Мастера, когда эти чудеса так необходимы игрокам. В роли высших сил могут выступать: верховный бог, владыка всего сущего, или отец всех прочих богов; боги и божества стихий и проявлений человеческой жизни, такие как бог грома или богиня любви; природные духи, охраняющие лес, поле, старое дерево; легендарные герои, повышающие до ранга бессмертных. Высшей силой также может быть некая своеобразная энергия, именуемая Матгией, Силой или Эфиром, — она отличается от богов отсутствием мышления, если не вообще, то по крайней мере человеческого, зато у нее есть особенности, учитывать которые следует. Высшие силы обычно присутствуют во всем, проливают если не весь мир, то охраняемый ими символ. Это создания, свободные от многих человеческих проблем... да, я знаю, вам уже хочется в них поиграть. Это тоже можно. Называется — «стать мастерским составом ролевой игры».

2. **Законы мира.** Представьте себе наш мир: сколько вещей вам не приходится обдумывать просто потому, что они срабатывают сами? Например, силу тяжести на Земле или скорость света, а также распределение сил на пролете моста, по которому вы идете. И тем не менее, на все это есть свои законы. И в игровом мире их прописать тоже нужно. Обычно их принимают такими же, как в нашем мире, но подумайте, если вы играете по небольшой галактике, то могут ли у всех планет в ней быть одинаковые силы тяжести, равные земной? Чаще всего вся игровая математика и физика сводится к расчету возможностей персонажей и силы поражения оружия, о чем мы поговорим в дальнейшем.

3. **Окружающая среда.** Для начала нужно определить границы игрового мира: вселенная, галактика, система, планета, страна, город, улица, дом или драконий хвост. Причем эти границы не обязательно означают сцену игровых действий, это еще и фон, создающий атмосферу. Например, если действие происходит в одном городе, то хорошо бы показать и ситуацию в стране, хотя бы немного, несколькими штрихами, которые могли бы повлиять на жизнь персонажей. Мир можно расписывать очень подробно, от поверхности до самых внутренних. Начиная с «корней мира» (в особенности, если в игре предполагаются полезные ископаемые). Вы можете прописать таблицу химических элементов, способы перемещения тектонических пластов (что весьма полезно при создании рельефа и прогнозировании землетрясений в той или иной точке мира). Опять же, вы можете ограничиться только созданием рельефа, не вдаваясь в подробности перемещения огромных геологических пластов, — и нарисовать на карте горы и реки там, где вам удобнее. Затем продумайте атмосферу: что пригодно для дыхания живых существ, а что нет; из чего состоит атмосфера, сколько у нее слоев? Опишите растения и животных, с которыми вашим персонажам предстоит встречаться, хотя бы и в зоопарке.

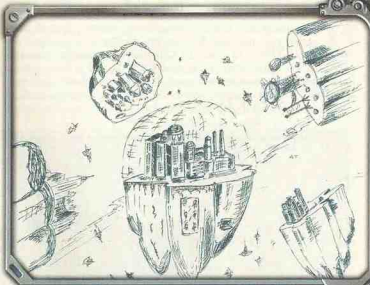
4. **Общества.** Большинство игр на сей день отражают жизнь разумных человекоподобных существ. Это не принципиально для создания игры, но некое общество вам будет необходимо по определению: то, что персонажами могут управлять Игроки, означает, что персонажи хоть немного, но мыслят, и в рамках того, как они мыслят, они обмениваются информацией или делают хоть что-нибудь вместе. Следовательно, хоть какое-то общество у них есть. Таких обществ может быть несколько: в зависимости от игры, это будут племена, города, страны, народы, классы, касты, рыцарские ордена, корпорации — все, что состоит из схожих или совместно функционирующих элементов, будет обществом. А если таких формаций, имеющих больше внутренних связей, чем внешних, будет получаться несколько, значит, и обществ будет несколько. Помните о том, что у общества много уровней — взять хотя бы Землю: есть дикари, а есть цивилизованные люди. У дикарей есть, например, охотники и земледельцы, над которыми главный — вождь. У цивилизованных людей есть, например, рабочий класс, ученые, управляю-

щие, политики, над которыми главный, допустим, президент или король. Также существует разделение общества по обязанностям и по высоте занимаемой позиции, определение моральных и материальных ценностей, законов и обыч-



ев, модных тенденций, законодательная база и экономика. Думаете, это сложно? А теперь представьте, что вам нужно написать историю мира, а значит — повторить все это на каждом этапе развития каждого общества, проверяя взаимовлияние обществ, торговлю, войны, культурный обмен и глобальную политику.

5. **Персонажи** — особо расписывать персонажей при создании мира вам не придется. Все, что требуется от Мастера на этапе создания мира, — это определить, какое место в этом мире занимают персонажи. Насколько они необыч-



ны по сравнению с другими людьми, более или менее развиты? Как общество повлияло на них? Чего они могли в этом обществе достичь из задуманного, что еще у них впереди?

Нюх пятой части

К ак видите, даже самые общие наброски к созданию игры уже оказываются громоздкими и требуют дальнейших пояснений. Если будет возможность сделать цикл более подробным, я расскажу о создании мира, добавив деталей. А пока — следуйте за мной к теории персонажа.

Андрей БАТМАНОВ andrey1@zeos.net

Поющая прелесть

В обществе

Каждый раз, когда я пользовался услугами общественного транспорта, у меня возникало желание заткнуть уши или заглушить звук, доносившийся из колонок в маршрутке, поскольку предпочтения водителей таксобусов ограничены радио «Шансон» и русской попсой. В общем, так и загорелся желанием приобрести себе портативный плеер ☺.

Поиски идеала

Мне практически сразу стало ясно, что такой плеер должен будет поддерживать формат mp3. Обычные аудио-плееры фактически отжили свое, пришла новая эра. С появлением плееров, которые имеют в своем арсенале flash-память или, еще круче, встроенный винчестер, плееры, использующие компакт-диски или кассеты, кажутся намного более громоздкими, а также менее функциональными.

Я остановил свой выбор на mp3-плеере с flash-памятью, который еще можно использовать как переносное устройство для компьютерных файлов. И начался поиск подходящей модели.

Объем памяти плеера я предпочел в 128 мегабайт, хотя есть варианты устройств и с 512 Мб. Проезд из дому до образовательного заведения занимает у меня примерно минут 40-50, так что 128 Мб вполне хватит, подумал я. По возможности также хотелось иметь в плеере встроенный дисплей, диктофон и FM-тюнер. И чтобы при этом еще и цена устройства не кусалась ☺.

Он нашелся!

Что же, после долгих поисков я смог найти искомым экземпляр mp3-плеера. Мое желание сбылось. Я выбрал модель **FMP3-FM (рис. 1)**. Фирма-производитель оказалась не то, чтобы слишком знаменитая — *Cembird*. Впрочем, качество изделий компании неплохое. Кстати, модельный ряд mp3-плееров *Cembird* оказался полон всевозможных модификаций: от самого простого FMR-MP3 до high-end моделей, различия между

которыми не только в объеме памяти, но и в наличии дополнительных функций. Оказалось, между прочим, что в Киеве искомыми плеерами торгует только одна фирма ☺.

Возможности

Начну, пожалуй, с описания возможностей устройства. Порадовало, что в выбранной мной модели есть встроенный USB-выход (рис. 2), чего не скажешь о младшей модели в линейке — FMP3. Поддерживается USB версии 1.1, хотя уже есть и модели с USB 2.0. Кроме обычного для всех подобных плееров формата mp3-плеер поддерживает также формат WMA (Windows Media Audio), который активно продвигается неизвестной компанией Microsoft ☺.

Битрейт для формата mp3 ограничен потоком от 8 до 320 Кбит/с. Встроенный радиоприемник ловит передачи в диапазоне частот 87.5-108 МГц. В память устройства, для облегчения поиска FM-каналов, можно записывать информацию по 20-ти станциям. В плеере осуществляется цифровое управление громкостью, эквалайзер устройства имеет 5 предустановленных режимов: *Джаз, Рок, Классик, Поп, Нормальный*. Диктофон осуществляет запись звука в монорежиме, с битрейтом 32 Кбит/с и частотой дискретизации 8 кГц. Плеер имеет индикатор разряда батареи, что важно для мобильного устройства. Диапазон воспроизводимых плеером звуковых частот 20 Гц-20 кГц.

В комплект поставки, кроме самого плеера, входят также неплохие наушники (рис. 3), кабель-удлинитель для подключения к порту USB, батарейка, руководство пользователя (на английском языке), компакт-диск с драйверами и программным обеспечением. Последний достоин особого внимания, так как он не «обычного» размера на 700-800 Мб (12 см), и не мини-диск на 200 мегабайт, а диск размером с кредитную карточку. Поверьте, очень даже впечатляет ☺.

Я сразу же приобрел зарядное устройство и два аккумулятора для плеера. Почти во всех flash-плеерах используются аккумуляторы типа AAA. И хватает его на день-два, в зависимости от того, как много пользователь слушает музыку. Выхает, одного заряда аккумуляторов и на три дня хватает.

Разобраться в менюшке плеера можно в течение десяти минут методом научного тыка ☺. После подсоединения плеера к USB-порту в *Моем Компьютере* появится новое устройство, которое для операционной системы ничем не отличается от обычной флэш-ки.

Процедура записи музыки в плеер очень легка: просто берем и копируем нужные музыкальные файлы на устройство. Все, теперь его можно смело отключать от ПК. Будьте внимательны, производитель настоятельно не рекомендует форматировать выступающий в роли flash-драйва плеер стандартными средствами Windows. Для форматирования флэш-памяти устройства следует воспользоваться специальной программой, входящей в состав диска из комплекта поставки.

Навигация в плеере осуществляется по таким пунктам: *Music, Record, Voice, FM Radio, Sys Set, Exit*. Первый пункт отвечает собственно за прослушивание музыки. Выбрав его, вы увидите на дисплее номер песни, ее название, так как плеер умеет работать с ID3 Tags, время продолжительности саундтрека, формат файла (mp3 или *шма*), номер папки, в которой находится песня, и,

Рис. 1



конечно же, уровень заряда аккумулятора ☺. Нажав на джойстик, вы попадете в еще одно меню, где можно настроить режим повтора, выбрать предустановленные настройки эквалайзера. Следующим пунктом идет Record, то есть диктофонная запись. Можно выбрать режим записи: *Fine REC* — недолгая запись с хорошим качеством, *Long REC* — долгая запись, *Long VOX* — запись с использованием фильтров.

Следующий пункт меню, Voice, предназначен для проигрывания записанного на диктофон звука.

FM Radio, ясное дело, отвечает за встроенный FM-радиоприемник. Нажав на джойстик, вы сможете выбрать способ поиска станции, сохранить станцию в список.

В разделе Sys Set расположены опции по настройке плеера. Тут вы можете выбрать необходимую директорию, посмотреть информацию о свободной памяти, настроить фильтр для Long VOX, установить таймер для самовыключения плеера, выбрать язык меню и шрифт, выставить контраст дисплея, поменять анимацию при включении, посмотреть версию прошивки. К сожалению, эту самую прошивку нельзя обновить ☹.

Проверим диски

Установочный диск содержит драйвера и набор полезных утилит. С помощью *Format mp3 Player*, как легко догадаться из названия программы, можно отформатировать ваш F-Drive. *Sound Converter* преобразует *.mod файлы в формат *.mp3 или *.wav, так как диктофон использует свой формат данных. *Copy Disk* упростит копирование файлов как на девайс, так и с него. *PC Lock* заблокирует устройство во избежание несанкционированных действий. *Watcher* отслеживает подключение плеера. *F-Drive Back-up* поможет пользователю сделать резервные копии хранимой информации, что защитит от непредвиденной потери данных.

В зависимости от того, как долго вам захочется слушать музыку, я советую для наполнения плеера максимальным количеством музыкальных файлов понижать их битрейт. Ведь независимо от потока данных в 320 или 192 Кбит/с, слушаю музыку в наушниках, разницу в качестве вы все равно не почувствуете.

Можно «набить» плеер музыкой следующим образом. Например, используя битрейт 128 Кбит/с, в плеер можно уместить примерно три альбома любой группы. Второй путь максимально «напичкать» плеер песнями — использовать переменный битрейт. Это когда разные части звуковой композиции кодируются с разными параметрами. Тогда, в зависимости от характеристик файлов, в плеер

помещается пять, а то и шесть музыкальных альбомов, причем с приемлемым качеством.

Для перекодирования файлов я использую *Lame*, а так как он консольный, то еще и фронтенд для него — *Razor-Lame*. Первый можно взять на www.lame.org (там лежат только исходные коды, откомпилированную программу можно без труда найти в сети), второй — на <http://www.dors.de/razorlame/>.

В настройках *Razor-Lame* укажите путь к *Lame*. Ну, как закодировать файл с битрейтом 128 Кбит/с, у вас вопросов возникнуть не должно. Правда, в опциях я порекомендовал бы убрать галочку, что изначальный файл после кодирования надо удалить. А также выбрал бы оптимизацию под качество, а не под скорость кодирования.

Для переменного битрейта я подобрал наилучшее сочетание между качеством и объемом файла. Для начала в опциях выставил основную битрейт в 32 Kbps (не пугайтесь ☺). Далее, как и при 128 Kbps, выбираем оптимизацию под качество. Ну а теперь самое интересное. На вкладке *VBR* ставим галочку на пункте *Enable Variable Bitrate*. В *Maximum VBR Bitrate* выбираем максимально допустимую частоту Kbps. Выбор зависит от разных стилей музыки. Если это что-то «полегче», то сойдет и 80 Kbps, если же что-то «пожестеле», то 80 Kbps будет мало, подберите частоту немного больше. Еще подберите нужное качество можно, используя подпункт *Quality*. 0 — самое лучшее качество, 9 — наихудшее сжатие. Лично я выбираю значение *Quality* 6 или 7. Остальные параметры влияют на размер выходного файла незначительно. Ну что ж, осталось только перекодировать файлы, закатать их на плеер и наслаждаться.

Не совсем музыкальный итог

Новые устройства, использующие flash-память, появляются на свет как грибы после дождя. Вот уже такие плееры стали массовыми, не говоря уже о наручных часах, шариковых ручках и тому подобных вещах с «памятью». Есть даже портативные видеокамеры, размер которых не намного больше, чем у обычных flash-накопителей. Правда, по техническим характеристикам такие камеры очень скромны, но ведь это только начало. А все эти flash-устройства объединяет то, что их можно и даже нужно ☺ использовать как портативное переносное устройство, ведь на них можно закидывать любые типы файлов, то есть использовать как обыкновенные flash-накопители. И при этом не надо беспокоиться о постоянной подзарядке аккумулятора, ведь flash-память не требует энергопотребления при хранении данных.

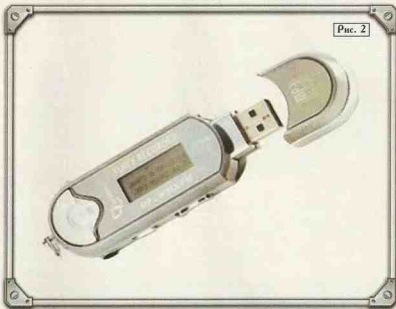


Рис. 2



Рис. 3

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№27 (189). 04.07.2005.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельств серии KB № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка

© «Мой компьютер», 1998-2004.

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

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575
Для писем: 03126, Киев, 126, к/с 570/8

Издатель: Михаил Лёвтинков

Главный редактор: Татьяна Кохаловская.

Начальник информ отдела: Василий Попов

Начальник отдела X: Димитрий Димитров

ответственный секретарь: Александр Пушкин

Инженер, вентиляторных систем: Вадим Насоликин

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Анна Кутапова

Литературные редакторы: Анна Гончарова,
Данила Песков

Корректор: Полина Ахметова

Верстка: Дмитрий Васильев

Художник: Андрей Шмаков

Директор по маркетингу и PR: Борис Сидорин

Реклама: Олс Педагог

Реклама: Олег Федоров,
Валентина Михайловна Козырева

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Никомева

Роман Буряковский.

льник отдела полиграфии: Дмитрий

Отдел полиграфии: Алексей Литвинов

Сбыт: Лариса Остатковская, Елена Назарова

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелков

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Техническая поддержка: ISF «IT-Folk»
 Изготовитель: ООО «Мусон», тел.: (044) 247-4

Пензет: засахи TM "Мондасин"

СОВ "Византизм и ролта "Експрес" (Львівська об-

Видання друкується за підтримки Міністерства освіти і науки України.

тел. (0322) 97.4768

234 №452

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 отримає 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



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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

