

Мой Компьютер
Игровой

31-32

193-194

1

2005

АВГУСТ

Еженедельник

стр.10

GUINNESS



DUNGEON LORDS

стр.13

SECOND SIGHT

стр.18

SPORE

стр.8

Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РР «Ай Ти Реклам»
т. 455-4888



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

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



бережіться
грізних когит

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

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

✓ ул. Жилинская, 87/30

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

✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

- Оптовая продажа:
- ✓ ул. Костанди, 100
- Полтава
- ✓ кiosки Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Апота», 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
- ✓ кiosки, бул. Мирный, 5
- ✓ кiosки, ул. Железнодорожная
- Хмельницкий
- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
- Черновцы
- ✓ кiosки «Укрпочта»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У СЕРПЕНІ 2005



**1-й ПРИЗ -
Super Power
VT525 P Vesta Series
(акція!!!!)гар. 12 міс.**

**2-й ПРИЗИ -
HP 51641 (HP 8**) color
HP DeskJet 820csi**

**3-й ПРИЗ -
A.BUSINESS
(09-19,вих.09-24)**

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

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

Список статей

Даррен ГРИНЛИФ & Andrey

Total Overdose, стр. 7

The Reloader

Spore, стр. 8-9

Morte & Shaman.AD

Juiced, стр. 10-12

Davert

Dungeon Lords, стр. 13-15

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

Second Sight, стр. 18-19

Сергей ГАВРЮЧЕНКО & Артем ЧЕМИРИС
Garfield, стр. 20

Сергей ГАВРЮЧЕНКО & Артур ЧЕМИРИС
Carnage, стр. 21-23

Сергей ШТЕПА aka Sir

Phantom of Glory: Revolution, стр. 24-25

Алан КАРМИН

Ролевые Игры. Часть шестая, стр. 26-27

Олег ЯРОВОЙ

Сервис для хвостатого друга, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Золотое сердце

Ну, что ж, вот и дождался поклонники ролевых игр своего часа. В самый разгар лета, когда большинство геймеров, забыв о виртуальной реальности, наслаждается широкими реальными морями и солнцем, компания «Акселла» решила порадовать тех,



кто, по тем или иным причинам, вынужден проводить лето в городе. Итак...

«Компания «Акселла» рада сообщить, что долгожданная RPG **Metalheart: Replicants Rampage** уходит «на золото». Если Вы мечтали попасть в лихую переделку на неизвестной и враждебной планете, то все, что для этого нужно — вставить диск с игрой Metalheart в CD-привод. Закрученный сюжет, огромный игровой мир и так любимый поклонниками жанра киберпанковский стиль не дадут отвлечься ни на минуту. Приключения начинаются с 20 июля, когда игра окажется на магазинных полках...».

Как это ни странно, но разработка столь интересного и оригинального проекта, как Metalheart, почему-то не сопровождалась громкой рекламной кампанией, вследствие чего многие наши читатели могут попросту не знать, о чем, собственно, идет речь, и почему следует отложить пару десятков гривен на покупку этой игры... Если вы, конечно, любите хорошие, качественные RPG. А ведь Metalheart у есть чем похвастаться.

Начнем, пожалуй, с завязки, которая уже сама по себе довольно многообещающая.

«Капитан грузового космического корабля Лантан Сити и его второй пилот — лучший друг и просто красивая женщина Шерис, попадают в сложный переплет. Их корабль терпит крушение, проходя сквозь поток астероидов. Спасательный шаттл с главными героями на борту с трудом «приземляется» на неизвестной планете: Лантан и Шерис встают на путь, полный опасностей, загадок и заговоров. Их главной целью становится выбраться из чуждого и сурового мира, заложниками которого они оказались поневоле. Чтобы покинуть планету, им нужен корабль, который есть только у Империи — могущественной и злой силы, контролирующей Прощиню.

Все расы, населяющие планету, так или иначе трудятся на тактико-технических разработках на благо Империи. Несмотря на имеющуюся денежную систему, главным богатством на планете является все же тактисон. Именно он позволяет обеспечивать энергией многие приборы и



механизмы, но даже не в этом причина его значимости. Главное в том, что он является источником питания для всех имплантантов, за право обладать которыми между населением идет жестокая и бескомпромиссная борьба. Со временем наши герои узнают про некую тайную расу, скрывающуюся в недрах Планеты и готовящую восстание против Империи. Лантан и Шерис ищут ее всеми способами и, конечно же, находят...».

Неизвестная планета, множество различных рас, одна из которых хранит какую-то зловещую тайну, Империя и борющиеся против нее повстанцы, столь любимые многими имплантанты — одного этого набора доста-

точно, чтобы заочно полюбить игру. Но ведь это еще далеко не все! Добавьте сюда еще пошляков бон, по которым так скучают множество геймеров, проклинающих пристрастие Запада к реализму, разнообразные локации, выполненные в классическом киберпанковском стиле, населенные столь милыми сердцу геймера мутантами и киборгами. Не следует так же забывать огромную свободу действий, возможность решать задачи различными способами — от прямого столкновения до подкупа и уговоров. Так же следует упомянуть возможность вербовать себе помощников, способных выполнять различные специализированные задания, а именно: развешивать решетки, ломать двери, открывать секретные замки и пр. Всего в вашу команду сможет входить до шести различных персонажей, которых можно будет менять по ходу игры.

Кстати, Metalheart: Replicants Rampage совсем не требовательна к железу, что, несомненно, придется по душе владельцам слабых машин. Для комфортной игры вам потребуется компьютер следующей конфигурации: процессор: 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, графический 3D-ускоритель класса GeForce 2 MX, 32 Мб видеопамати, CD-привод, DirectX-совместимый звуковой адаптер.

Ну и напоследок, хотелось бы привести еще одну цитату, которая, наверняка, придется по душе фанатам глобальных ролевых игр «старой школы».

«Разработчики не собираются отказываться от того, что при написании игры они частично были подвержены растленному влиянию таких шедевров, как Fallout и Arcanum: Of Steamworks & Magic Obscura. Если вы любите глобальные и вдумчивые RPG с элементами adventure, то Metalheart: Replicants Rampage однозначно придется вам по вкусу».

Ну, что ж, будем надеяться, что так оно и будет. Ждем появления игры на прилавках, благо, случится это уже очень скоро.

Любовь в «Зру Драконов»

У раз уж речь зашла об RPG, то нельзя не упомянуть еще об одном своеобразном проекте — игре **Dragon Age**, разработкой которого занимается самая авторитетная на сегодняшний день студия — компания BioWare. В ее активе

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-бальной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с представленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали 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».

которой такие суперхиты, как *Planescape: Torment*, *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Knights of the Old Republic* и др.



Кстати говоря, именно благодаря тому, что компания была занята разработкой *Dragon Age*, она отказалась от непосредственного создания второй части «Рыцарей Старой Республики», передав игру компании *Obsidian*, но речь сейчас не об этом.

Действие *Dragon Age* развернется в фантазийном мире, целиком и полностью придуманным сценаристами BioWare. Также в игре будет использована ролевая система собственной разработки, что для данной компании, до сих пор вовсю использовавшей правила и сеттинги D&D, несколько необычно.

Но, мастерство, как говорится, не пропасть, и разработчики, как и в старые, добрые времена, серьезно намерены поработать геймеров живым миром и яркими персонажами. Нас ожидает тщательно проработанная фантазийная вселенная, населенная множеством различных рас, в которых будут узнаваться знакомые черты «классических» фантазийных народностей, таких, как эльфы, гномы, орки и пр. Однако най-

дется и множество отличий, так что при генерации персонажа придется потратить некоторое время на изучение его плюсов и минусов. Каждая из рас будет обладать собственной историей, культурой и обычаями, с которыми можно будет ознакомиться по ходу игры.

Совершать подвиги и злодеяния в игровом мире нам придется при помощи группы персонажей, отношения между которыми будут реализованы на уровне *Baldur's Gate 2*. Те, кто играл в эту игру, должны хорошо помнить, что там они не ограничивались дружественными репликами или перебранками. Можно было вполне серьезно закрутить роман с симпатичной спутницей или спутником. Приблизительно тоже самое разработчики планируют реализовать в *Dragon Age*. Но на этот раз они решили пойти еще дальше. В «Эре Драконов» личные отношения сопатейцев не будут прописаны сюжетно. Все зависит только от желания игрока. Если вы будете регулярно общаться с понравившимся вам персонажем, заставляя своего протагониста оказывать ему всеческие знаки внимания и т.д., то роман практически неизбежен. Если же все ваше внимание будет сосредоточено исключительно на выполнении поставленной задачи, то ваши соратники будут молча делать свое дело, не раздражая вас назидательными разговорами. Таким образом, разработчики дают игрокам право самим выбирать линию поведения и характер главного героя, что, безусловно, положительно скажется на отыгрыше и общем впечатлении от игры.

Еще раз хотим напомнить, что издателя у *Dragon Age* еще нет, тем не менее, разработчики твердо уверены, что игра появится на прилавках в этом году. Ждем с нетерпением.

Valve и Electronic Arts — друзья навек

Как недавно стало известно, компания **Valve Software**, разработчик одного из самых известных 3D-action в истории компьютерных игр — серии *Half-Life*, заключила договор с крупнейшим мировым издателем, компанией **Electronic Arts**, которая отныне и будет



продвигать продукты Valve на мировом рынке. Уже заключены договоры на издание *Half-Life 2* для консоли Xbox, *Half-Life 2:*

Game of the Year Edition и *Counter-Strike: Source* для PC. Эти игры должны поступить в продажу уже осенью этого года. Соплавление между Valve и EA стали большой неожиданностью для всего игрового мира. Те, кто следит за событиями индустрии компьютерных игр, должны помнить о том, что отношения Valve с их предыдущим издателем, компанией *Vivendi Universal Games*, закончились в зале суда, из которого разработчики вышли победителями, а Vivendi была вынуждена прекратить распространение *Half-Life*, *Half-Life 2*, *Counter-Strike*, *Counter-Strike: Condition Zero* и *Counter-Strike: Source*, а также отозвать лицензию на эти игры у кибер-кафе, что, конечно же, негативно сказалось на финансовом положении компании. После окончания этого громкого процесса, большинство аналитиков было уверено, что Valve переведет продажу своих продуктов в Сеть и будет распространять их через сервис *Steam*, который считается на сегодняшний день одной из самых передовых систем онлайн-овой дистрибуции в мире. Однако, видимо, новаторские системы распространения пока что не могут конкурировать с крупными паблишерами, что наглядно показал поступок Valve. «EA — признанный лидер в распространении игр для всех платформ», — заявил Гейб Ньюэлл (Gabe Newell), президент Valve. «Используя их передовую структуру и дистрибуторскую сеть, мы вместе создадим уникальное средство для доставки консольных и PC-игр геймерам всего мира».

Кстати говоря, подобный союз выгоден не только разработчику, но и издателю, ко-

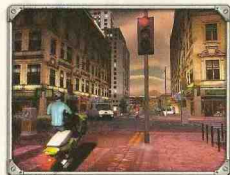


торый в данный момент находится далеко не в лучшем положении. На прошлой неделе **Electronic Arts** официально объявила о задержке даты релиза своего ключевого проекта — гангстерского экшена *The Godfather*, создаваемого по мотивам известного произведения Марио Пьюзо «Крестный отец» и не менее знаменитого одноименного художественного фильма. Реакция общественности на это заявление была довольно бурной. Акции компании мгновенно упали, что вылилось для EA в потерю более ста миллионов долларов.

Распространение игр Valve, конечно, не покрывает такие огромные потери, но компания вполне в состоянии с их помощью поднять котировку своих акций. Все же лучше, чем ничего.

Автоакробатика

Нидерландская компания *leamb-games*, знакомая поклонникам автосимуляторов по игре *Taxi 3: eXtreme Rush*, анонсировала новую аркадную гоночку под названием *Scouter War3z*. Как не трудно догадаться из названия, нам предлагают принять участие в гонках на скутерах, которые проводятся на улицах неко-

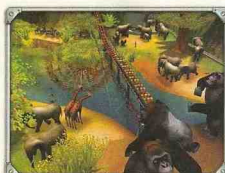
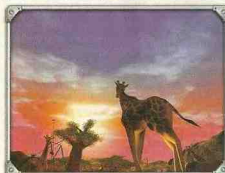


го виртуального города. Разработчики обещают предоставить игрокам возможность выполнять головокружательные, смертельно опасные трюки, именуемые *ragdoll*-акробатикой. Причем, ваши виртуальные соперники также будут владеть всеми приемами, которые сможет освоить игрок. До сих пор наиболее качественную реализацию подобных идей мы могли наблюдать в игре *Flatout*. Удастся ли голландским разработчикам взять поставленную этим проектом планку — покажет время. Дата выхода *Scouter War3z* пока что неизвестна. Следите за новостями.

Добро пожаловать в зверинец

Не успела компания *Atari* отправить на прилавки магазинов аддон к третьей части популярнейшей менеджмент-стратегии *RollerCoaster Tycoon*, который, как вы, наверняка, помните, носит название *RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!*, как разработчик игры, британская компания *Frontier Developments*, взявшая за разработку нового дополнения. Если предыдущий аддон предлагал вам стать владельцем парка водных аттракционов, то новая разработка, которая, кстати говоря, называется *RollerCoaster Tycoon 3: Wild!*, предложит виртуальным магнатам попытаться «раскрутить» собственный зверинец. Что бы привлечь по-

сетителей в свой парк, придется немало потрудиться: строить удобные вольеры, прово-



дить сафари и даже устраивать целые шоу с участием диких животных. Понятное дело, чем более оригинальный аттракцион вы предложите своим клиентам, тем большей популярностью будет пользоваться ваше предприятие. Однако, для того, чтобы сделать что-то действительно яркое и необычное, вам понадобятся помощь множества специалистов, которые, естественно, потребуют немалой оплаты своих услуг. Разработчики обещают, что дикие животные в игре будут представлять вполне реальную угрозу для посетителей парка, а это значит, что придется тратиться на опытных дрессировщиков и хорошо вооруженную охрану. Во всем же остальном *RollerCoaster Tycoon 3: Wild!* окажется типичным представителем своего жанра. Релиз игры намечен на осень этого года.

«Звезды» покидают Midway

Недavno стало известно, что стены офиса компании *Midway Games* покинули два известных гейм-дизайнера Джозуа Сойер (Josh Sawyer) и Джон Ромеро (John Romero), вместе работавшие над разработкой проекта *Gauntlet: Seven Sorrows*, который должен был появиться в продаже осенью этого года. Правление

Midway заявило, что уход ведущих геймдизайнеров никак не скажется на сроках вы-



хода игры. Причина ухода Сойлера и Ромеро не разглашается. Известно только, что Джозуа Сойер намерен присоединиться к своим бывшим коллегам из бывшей *Black Isle Studio*, ныне работающим в компании *Obsidian Entertainment*, и заняться разработкой *Neverwinter Nights 2*. Куда намерен направиться скандально известный создатель *Daikatana*, пока что неизвестно. Следите за новостями.

Зов судьбы

Компания *Turbine Entertainment Software* объявила о выходе второго дополнения к своей глобальной многопользовательской RPG *Asheron's Call*, которое носит название *Throne of Destiny*. Этот аддон подарит игрокам одну новую расу, около десятка новых локаций, уйму свежих квестов и несколько типов монстров. Кроме этого, *Throne of Destiny* может похвастаться переработанным графическим движком и улучшенным игровым интерфейсом. Но самым главным козырем аддона является то, что отныне максимальный уровень персонажей в игре увеличится более чем вдвое и достигнет цифры 275. Есть где развернуться.

WCG-новости.

Мы в телевизоре ☺

А мы начале предлагаем вашему вниманию расписание **WCG 2005** для Симферополя. Смотрите таблицу.

Чемпионат будет проходить с 6 по 7 августа!

А каждую среду в 7.50 на Новом канале можно наблюдать трансляции чемпионатов WCG 2005. Вот вам небольшая телепрограмма.

Как прошли отборочные игры в других городах, смотрите в следующие дни:

- ✓ Львов — 3 августа;
- ✓ Симферополь — 10 августа;
- ✓ Одесса — 17 августа.

Игра	начало подтверждения онлайн-овой регистрации	окончание подтверждения онлайн-овой регистрации	составление турнирной сетки	начало турнира
Counter-Strike 5x5	9:00	10:00	10:10	10:15
Warcraft III	9:00	10:00	10:10	10:15
Starcraft	12:00	13:00	13:10	13:15
FIFA 2005	9:00	10:00	10:10	10:15
Need For Speed	12:00	13:00	13:10	13:15

Разработчик: Deadline Games & SCi Games

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: TPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео

Даррен ГРИНЛИФ & Andrey

TOTAL OVERDOSE

Слава популярнейшей серии *Grand Theft Auto* до сих пор будоражит умы разработчиков. А с выходом *GTA: San Andreas* падших на создание чего-то подобного только прибавилось. SCi Games также не смогла удержаться от того, чтобы склепать свой собственный клон *GTA*, и вот в скором времени на рынке должна будет появиться игра, обещающая утратить всем нос. Проект под названием *Total Overdose* был представлен на именной выставке E3, где произвел на посетителей неизгладимое впечатление. Давайте теперь проанализируем, чем же эта игра сможет удивить рядового геймера.

Сюжет игры крутится вокруг некоего Рамиро Круза. Американское управление по борьбе с наркотиками вытаскивает его из тюрьмы и предлагает работу, от которой нет возможности отказаться. Он должен заменить своего брата, работающего под прикрытием в штабе известного наркобарона Папы Муэрте. Но у Рамира есть и личные мотивы — он хочет найти и покарать убийц своего отца.

События развернутся в горячей Мексике, в очередном Нью-Мексико, а это значит, что нас ждет убийный экшен а-ля фильмы Родригеса. А если сюда добавить элементы «Серьезного Сэма» и «Безумного Макса», то получится неповторимый коктейль под названием *Total Overdose*.

Итак, чем же мы займемся в мексиканских пустынях? Разработчики обещают 20 сюжетных миссий и около 30 второстепенных (которые еще нужно найти) — по их словам, около 30 часов игры. Все это время мы будем крушить врагов, гонять на красивых авто, выполнять умопомрачительные трюки и обустраивать с горячими мексиканскими девушками.

Также в игре присутствует множество кинематографических сцен, знаменитый режим *bullet time* и различные комбинации ударов. Принцип управления противников немного иной, чем мы привыкли: в левом нижнем углу экрана расположен счетчик, значение которого возрастает, когда вы убиваете противника за некий промежуток времени. Чем больше врагов отправится отдыхать за меньшее время, тем больше бонусов мы получим. Главные ролевики — супергерои.

Суперджиганга (суперрежимы) — это вообще ранее невиданная фишка. Пока что известно три, но скорее всего в игре их будет намного больше. Итак, первый из них — это некий *Tornado*, при использовании которого игрок подпрыгивает и вращается в воздухе, стреляя одновременно двумя пушками в случайных направлениях (независимо в тесных коридорах и маленьких комнатах). Второй режим — так называемый *Golden Gun*. При его использовании игрок получает пушку умопомрачительной мощности, убивающей с одного выстрела. Правда, есть одно «но» — на все про все дается всего 4 патрона ☹. И наконец, самая интересная фишка, напрямую связанная с фильмами «Десператос» и «Музыкант». Помните, у Антонио Бандераса в чехле от гитары хранилось оружие? Так вот, последний режим называется *El Mariachi* ☹. У главного героя в двух огромных чехлах от гитар находятся тяжелые пулеметы. Хотя скорость движения и сильно уменьшается, зато он способен наносить сумасшедшие повреждения противнику. Вот выбор настоящих мексиканцев ☹. Но и это еще не все. В игре присутствует также перемотка времени назад а-ля *Prince of Persia*, а это значит, что так просто себя убить мы не дадим ☹.

Еще есть такая фишка, как возможность красть шапки у врагов. Зачем она нужна, не вполне понятно — либо просто ради потехи, либо все-таки для маскировки. Кстати, есть еще такая штука, как «испаряющиеся тэжи». Например, перед тем как завалить врага, вы сбиваете у него головной убор. Тогда после его смерти возникает надпись «Hat-steal!» или «Burnination!», если вы его решили сжечь. Также в полную силу эксплуатируются различные эффекты а-ля «Матрица».

Графика, судя по скриншотам, неплоха, возможно, даже лучше того же *GTA: San Andreas*. Персонажи больше похожи на людей, линии плавные, сглаженные. На руке есть пальцы — это уже не целая поверхность. Небо в игре красивой не блещет, окружающая местность — типичная Мексика. Кактусы, пески, скелеты буйволов и т.д. Порадовало то, что остаются следы от выстрелов, в *GTA* этого не было.

Арсенал Рамиро довольно большой — начиная от мачете и заканчивая ракет-лаунчером (и главное, будет присутствовать местная экзотика — пистол ☹).

Естественно, куда же без машины? Вот и разработчики так думают. Средства передвижения предостаточно (около 30% миссий мы проведем за рулем): байки, тракторы, джипы и т.д. Кстати, есть режим, который применяется только при использовании авто. Какой? Увидите сами, ведь надо хоть чем-то заинтересовать ☹. Скажу только, что называется он *Burnito Boost*.

Что касается музыки, то она представлена в игре исполнителями латиноамериканской альтернативной сцены (hip-hop). Так, например, основную тему записали группы *Molotov* и *Control Machele*.

Кстати, разработчики не скрывают, что идею игрушки им навевала популярнейшая серия *GTA*. Привлекает внимание и тот факт, что компания *Take-Two Interactive*, в чьих руках находятся права на издание серии *GTA*, принялась активно помогать SCi Games, выделив довольно существенную сумму на разработку *Total Overdose*. При этом руководство *Take-Two Interactive* не рассматривает игру как «свой» проект, что делает ситуацию еще более запутанной. Предварительный релиз игры намечен на лето, причем *Total Overdose* выйдет на платформах Xbox, PlayStation 2 и PC.

В игре, естественно, есть место и юмору. Или стебу. Как иначе можно объяснить то, что Рам может чихать... м-м-м... «кохонес» ☹.

Вывод

Скорее всего, нас ожидает довольно неплохая игрушка, по крайней мере в это хочется верить. Ждем...



The Reloader rpz4u@pisem.net

SPORE

Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Жанр: God sim
Дата выхода: 2006 год
Платформа: PC exclusive (!!!)

А ч-ерт, слишком пафосное вступление получается в любом случае. На ум лезет только фраза: «Мечтали ли вы когда-нибудь стать богом?» Слишком просто. Уподоблюсь классике: «Будет ли в Spore пиво?» Или что-то в этом роде. Нет, ну серьезно, как? Впрочем, лучше потом вернуться к этому вопросу. А про «Спору» надо рассказать как можно больше, ведь это проект, не побоюсь сказать, вселенского масштаба, и что-то не договорить о нем — все равно как мир недоделать. Значит, начнем.

Н е знаю как вы, а я давно мечтал... Нет, не стать богом. Я мечтал воссоединить все игры Уилла Райта. Так, чтобы всегда можно было управлять и глобальными вещами, как в SimEarth, и локальными, как в SimCity, SimHospital и, наконец, в The Sims. Но я вовремя успокаивал себя тем, что такой объем работы не под силу даже тысяче профессиональных разработчиков.

Но нет. Жизнь, как обычно, меня обманывает. На этот раз я, правда, на нее не обижаюсь. Уилл Райт признался, что он лично с огромной гордостью профессионалов работает над первым в мире Massive Single Player Game под названием Spore. Для многих из вас, дорогие читатели, это уже далеко не новость, особенно благодаря стараниям наших спецоворов, которые, облачаясь в виртуальное тело, в рабочее время тихонько снуют по знаменитым выставкам.

Пожалуй, многие знакомы с основной идеей игры: эволюция от одноклеточного существа до галактических цивилизаций, управляемых венцами этой эволюции. Но вот как разработчики этого добьются? Будет ли нелепность? Можно ли создать свою уникальную расу, чтобы похвастаться ею перед всеми? На все эти вопросы ответил Уилл Райт лично во время демонстрации игры на E3.

Представление этой мегангры состоялось не в главных залах выставочного центра, на глазах у многочисленных посетителей, а в закрытом, засекреченном и охраняемом бункере. Куда имели доступ только избранные и потенциальные божества. Вот там и снизошел на нас Откровение. Там Он рассказывал о том, как Он создавал. Вот как это происходило.

Всех журналистов усадили в мягкие кресла и пообещали приятного просмотра. Под аплодисменты вышел Уилл и начал представлять свою «Спору».

Сперва перед игроками предстал первичный одноклеточный организм с единственной возможностью — питаться. Вокруг этой клетки тоже было полно организмов — тех, которыми можно питаться, и тех, которые не против поакомиться тобой. Право на получение очередного апгрейда в виде дополнительной мембраны (защита) или атакующих ножек игрок завоевывает своей ловкостью, уворачиваясь от хищных клеток и поглощая свои жертвы, тем самым эволюционируя в более высшее существо. К со-

жалению, большинство игроков так и останутся на одноклеточном уровне (сарказм).

Уже на одноклеточном уровне вы уже сможете решать, как может выглядеть ваше существо. В смысле, от выбора, что вырастить — ножку или мембрану, может зависеть количество рук или цвет кожи на существе через миллионы лет.

За каждую убитую вражескую клетку вы, по всем законам РПГ, будете получать экспириенс. Куда его потратить, зависит будет лишь от вас.

Мистер Райт после нескольких минут игры получил левел-ап и решил вырастить жало у своей клетки. В смысле, от атаковать большее количество организмов. Кстати, прощу заметить, именно это жало и сыграет свою роль чуть позже.

Как только существо Уилла получило несколько левел-апов, камера отдалась, и нашему взору представилась небольшая лужичка. Кстати, вот одна из множества фишек: с каждой кардинальной ступенью эволюции камера будет все дальше и дальше отдаляться, открывая новый угол обзора игроку. Например, сначала капля, потом лужа, потом небольшая поляна, потом большое поле, позже равнина, континент, планета(!), Солнечная система (!!), галактика(!!!). Вот так вот, а вы говорите: размах малый.

Уилл Райт решает дать своему чаду твердые конечности и легкие вместо жабр, что делает его сразу же сухопутным. Это не значит, кстати, что нельзя продолжить играть за водолавающее животное.

Все это время персонаж Уилла вынужден был пожирать своих соседей. Выведа же свою тварь на сушу, мистер Райт решил выжить, как будет питаться животное: будет ли оно травоядным, хищным или всеядным. Какая пища выбирается, той же и придется кормить, так что следует сперва оглядеться по сторонам. Также, мистер Райт заметил, что в зависимости от этого движок игры сам вычисляет скелетную структуру животного и манеру его передвижения.

Пока его животное развивалось, Уилл Райт решил показать местную флору и фауну, открыв первую Страшную Тайну. Она заключается в том, что если у игрока будет доступ в Интернет, то он может постоянно синхронизировать свою игру с главным сервером. Это означает, что миллионы таких же игроков смогут



жить в одном мире и, создавая свою расу, общаться и воевать с другими представителями живых организмов. Но Уилл сразу предупредил, что если игрок уничтожит вашу расу, то с вами ничего не случится. Возможно, ваш город отступит к тому же месту, возможно, на другой планете.

А пока Райт разгадывал охват этой масштабной и, без преувеличения, гениальной системе, настало время переходить к племенному образу жизни. То есть находить себе парку и размножаться. Хорошо, что в начале эволюции не надо дарить цветы и конфеты — достаточно громко крикнуть.

После того как был сделан переход к племенному строю, вы автоматически теряете возможность управлять каждым существом по отдельности, теперь только целым стадом. И тут Создатель обратил внимание на очень важный показатель для расы. Показатель, от которого будет зависеть внешний вид и мощь вида. Интеллект. Его развитие и использование затрагивает очень много факторов игры.

Теперь же, когда произошел эволюционный переход, нам стали доступны первые инструменты для постройки. Это костер, хижина, простейшие орудия труда. Незнаестно, правда, будет ли реализована полноценная добыча ресурсов в полной версии, но в этой демке Уилл без всяких проблем ставил хижинки и стены, дабы отгородиться от внешнего мира. Ибо в этот момент этот самый внешний мир начинает очень интересоваться вами, как и ваши существа — миром.

Пора выходить на охоту и чем-то питаться. Помните, Уилл добавил плавающей клетке небольшое жало? Так вот, именно из-за него у теперешних ваших подопечных хвост острый и имеет возможность что-то захватывать. В данном случае — копыце.

Теперь, когда под нашим контролем целый город, эволюция пойдет намного быстрее. Через небольшой отрезок времени Уилл уже устанавливал в городе фабрики по производству пищи, одежды, стройматериалов, а также уже более высокие дома. Между прочим, как и внешний вид ваших существ, так и внешний вид ваших зданий полностью зависит от вас.

Кстати, интересная система скиллов была представлена на выставке. Нет, вроде бы все нормально, обыкновенная прокачка необходимых умений и характеристик. Но прокачивая одно существо, вы прокачиваете целую цивилизацию. Ого, мощная фраза — может, на коробке с игрой печатают? Впрочем, pardon, отвлекся. Все дело в том, что прокаченные скиллы остаются в ДНК существ и передаются из поколения в поколение.

Итак, Райт уже более-менее развил свою цивилизацию, и его уже заинтересовали соседи. Нужно срочно разрабатывать новые виды боевой техники и защитных сооружений. Да, уже есть танки, авиация, турели. А начиналось все, блин, с амёбы! Вот так вот.

Во время демонстрации на Уилла напал сосед по арене, двинув на него что-то вроде танков, но Райт успел изобрести какое-то приспособление, и выпущенные танками снаряды возвращались назад. Так что бой был выигран.

Но прогресс не стоит на месте, и Уилл уже конструирует свое первое НЛО. Да, самое настоящее разведывательное НЛО. И как только оно создается, камера отодвигается настолько, что игрок может обозреть всю планету полностью. Смысла в том, что НЛО — первый космический юнит. Теперь перед вами открываются широкие возможности, как, например, похищение вражеских существ с целью их исследования и повышения технического совершенства расы. Или же, например, взять одно из своих существ и высадить на новой планете, дабы посмотреть, приживется оно или нет. Во время демонстрации существо просто умерло из-за того, что на планете не было атмосферы.

И это еще не предел! Существует несколько путей создания атмосферы (вот теперь начинаешь чувствовать себя богом). Первый — вулканический: Уилл просто нажимает на пипочку и тыкает курсором в поверхность каменной планеты. Там, где он ткнул, возникает вулкан и наполняет атмосферу углекислым газом, примерно так, как это было с нашей планетой, с научной точки зрения.

Второй — уникальное приспособление для создания планет, по принципу «песочницы»: указываете место, выбираете настройки, устанавливаете расу — и готово! Но это неинтересно. Третий метод — поселить расу на планету без атмосферы при помощи шаров, в которых те будут жить, — это самый «дешевый» метод, но он ограничивает перспективы развития.

Позже Уилл Райт сказал, что есть возможности торговли и политического взаимодействия с другими планетами на галактическом уровне.

Под самый конец представления Уилл Райт сконструировал огромный корабль и повел свою расу к новой Земле Обетованной. В совершенно другую галактику. На пути он встретил планету с другой высокоразвитой расой и предложил им выйти на контакт при помощи световых сигналов. Разумная раса на это ничего не ответила, только открыла огонь по пришельцам. Уилл, недолго думая, просто взял и уничтожил их планету.

На этом презентация игры Spore была завершена. Люди в шоке от увиденного начали расходиться по домам, ибо после этого на выставке смотреть было не на что.

Из всех технических сторон игры сейчас можно сказать лишь о графике. Она очень красива и приятна на глаз, но без прищипки Maxis муляжистости. А если учесть структуру движка, который поддерживает игру, то разработчикам просто стоит отвести земной поклон.



Учитывая глобальность проекта. С каждым левел-апом — или, если угодно, ступенью эволюции — нас будет ждать совершенно новая игра. Такое воплотить в жизнь невероятно трудно. Если бы я эти заявления прочитал раньше, то лишь скептически улыбнулся бы, но я видел это своими глазами, это существует, остается лишь дожидаться, когда это чудо станет доступно всем.

Итак, что же нас ждет? Микс всех симов? Кто-то говорит, что нас ждет Игра Года. Мне же кажется, что это будет игра десятилетия, если не века. Еще одно внушает доверия — игра разрабатывается эксклюзивно для ПК. Это означает, что игра делается не для наполнения кармана, а для души. Для кармана есть «Симсы». А Spore — для более возвышенного.

Могут поспорить, выход игры вызовет бурю отрицательных возгласов со стороны всевозможных религиозных обществ, мол, пропаганда атеизма, богоуходство и прочая. Далее последуют запреты на продажу, что только подогреет интерес. Ну а тот, кто захочет найти эту игру, обязательно ее найдет.

Интересует меня только один вопрос: будет ли Spore 2? Ведь свисла ли привлекла при таком тотальном размахе просто логически быть не может. Хотя, стоит вспомнить ситуацию с Civilization.

Итак, ждем.

Morte & Shaman AD

Juiced

You can stop me

Зрение сосредоточено на светофоре, на котором вот-вот появится зеленый огонек. Момент, решающий многое, выигрывают доли секунды, такие необходимые для победы. Секунда ожидания превращается в час, кажется, что время остановилось. Но все обрывается, старт только вспыхнуть зеленому огоньку. Еще раньше, чем успеваешь скомандовать сознание, нога, подчиняясь рефлексам, вдвигает педаль в пол. Шум моторов и трещащих о мокрый асфальт покрышек пробуждает спящий город от спокойного сна, и начинается самое главное — гонка. Вот он, момент истины — мира больше нет, он сливается в размытую массу и уносится прочь, остается только одно — скорость. Она решает все, она выбирает одного, и он становится первым; тот, кто чувствует скорость, становится чемпионом, ему подвластно все. Пешеходу никогда этого не понять, это больше, чем цифры, которые мелькают на спидометре. Она в твоём сознании, она дает возможность понять, что такое жизнь. Она в твоих руках, скорость может сделать тебя первым или последним, поднять тебя на пьедестал победителя или выкинуть на свалку. Ты заслужил уважение лучших или будешь тащиться за последними. Это хуже наркотиков и алкоголя — они могут уничтожить твой мозг, обессилить твоё тело, она же закладывает твою душу; попробовав раз, ты никогда не остановишься. Так решишься ты потягаться с скоростью? Хватит ли сил? Сможешь ли ты?

I'm don't need for speed

Вполне обычное вступление к игре подобного рода. При желании его можно применить и к другой статье (не факт, что оно было написано именно для этой игры ☺) об уличных гонках. Потому что уже несколько лет в таких играх мы видим одно и то же. И мы просто привыкли, точнее, нас приучили к гонкам по ночному городу, «заряженным» машинам, записи азота и т.д. Уверен, что все согласится, если скажу, что самый большой вклад в развитие стрит-рейсинга как поджанра автосимуляторов сделала *Need for Speed: Underground*. А вот с тем, что единственным нововведением этой серии был новый уровень тонинга автомобилей, а все остальные элементы спонсированы у других игр, согласится уже далеко не все. Уже чувствую, как фанаты начинают собирать камни, чтобы указать мне на мои ошибки. Ведь нельзя же безнаказанно попрекать короля жанра! Лучший из лучших все-таки — факт. Быть лучшим, если у тебя нет конкурентов, несложно. Главное — выбрасывать на рынок с каждым разом что-нибудь попоуще и поярче, а там, глядишь, и в народных избранники выйдешь.

Разработчик: Juice Games

Издатель: THQ Inc.

Жанр: Racing

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.8 ГГц, 512 Мб

ОЗУ, 128 Мб видео

Но глядя на это безобразие, ребята из Juice Games решили, что пора бы отучать игроков от устоявшихся стереотипов. Пора отучить от того, что уличные гонки проходят только ночью, от того, что раз аркада, значит все просто и тупо, от того, что Golf отличается от Nissan'a лишь тем, что второй ездит быстрее. Да и вообще пора освежить застоявшийся жанр. К счастью, Juice Games, в отличие от Namko, не считает нововведением, например, присутствие девушек, которые уменьшают количество одежды на теле пропорционально вашим победам. Ну в самом деле, мы же не дети, чтобы нас кормить полуодетыми смазливыми тетками... Мы на них и по телевизору посмотреть мажем ☺.

Race against time

Сказать, что новый аркадный антимисм *Juiced* добирался до экранов наших мониторов долго и тяжело — все равно что промолчать. Около года назад камрад Nik в своем превью познакомил читателя МИКА с этой игрой, тогда до ее выхода оставались буквально считанные недели. И вот, все любители скорости и запаха паленой резины, затаив дыхание и скрепя пальцы, ждали выхода гонки, которая покусалась на престол *NFS Underground*. Но опасения нашего автора, к сожалению, оправдались, и компания Acclaim, которая на тот момент являлась издателем игры, обанкротилась.

Правда, недолго игра валялась бесхозной — буквально сразу проектом заинтересовалась *Take-Two Interactive*. Да и другие гиганты тоже ждали не прочь прибрать дело к рукам. В конечном счете, оставив за бортом своих конкурентов (среди которых, кроме вышеупомянутого *Take-Two*, была и *Electronic Arts*, видимо, слишком долго рассуждавшая над тем, является ли *Juiced* конкурентом ее игровой серии, вследствие чего опоздала на торги), права на издание симулятора получила компания THQ. Целый год игроков кормили скриптами, выпустили аж три демо-версии, и наконец игра увидела свет. Теперь у нас появилась возможность оценить старания разработчиков и посмотреть, как реализовали они свои задумки.

Say Aah

Как уже повелось в подобных играх, *Juiced* встречает игрока убеждениями никогда не повторять увиденное в реальной жизни, настоятельно рекомендует соблюдать Правила дорожного движения. А после симпатичного вступительного ролика предлагает создать собственный профиль, а именно: придумать имя для себя и своей команды, выбрать логотип и мобильный телефон. Не стоит удивляться — в игре мобильником вы будете пользоваться часто, да и реклама реальных моделей телефонов — разработчиков копеечка, а игрокам вроде и не мешает. Но не стоит сразу же запускать гонки и бросаться в неравный бой с противником — неравный потому, что



наши компьютерные оппоненты знают, как управлять машиной, а вы еще нет. Настоятельно вам рекомендуем для начала открыть файл **JuicedConfig.exe** — даже если вы принципиально не хотите менять управление, предоставленное разработчиками, сделать это нужно, хотя бы затем чтобы узнать, куда посажены самые необходимые кнопки. Итак, одиночная игра представлена тремя режимами: *Career*, *Arcade* и *Custom Race*. Самый интересный из них, безусловно, является Карьера, именно здесь разработчики припасли все свои вкусы для игроков. Но перед тем как отправиться покорять улицы Angel City, стоит обратить внимание и на оставшиеся два режима, а вкусы оставить на потом.

Arcade представляет собой 11 гоночных серий, по пять гонок в каждой. Сначала доступна только первая серия — для новичков. Для открытия следующей требуется занять первое место в трех из пяти гонок. Последняя гонка в каждой серии становится доступной, если успешно закончены первые четыре. Автомобили выбирать здесь нельзя, для каждой гонки дается определенная, уже «заряженная» машина. Каждая серия имеет свои отличительные особенности. Например, гонки проходят только ночью, или в заездах принимают участие только американские/японские машины и т.д. Режим аркады отлично подходит как для ознакомления с трассами, так и для освоения управления, а тренировки в Juiced'e игроку необходимы, поверьте мне на слово.

В Custom Race можно выбрать машину, с помощью клавиши Page-Down производиться апгрейдинг, соответственно, стрелками вверх/вниз менять раскраску. Автомобили поделены на восемь классов, которые будут открываться по мере прохождения игры. Также выбираем один из четырех видов гонок, районы, где они будут происходить, маршрут, время суток, погодные условия, количество противников и т.д.

В бой идут одни стариканы

С агеет. Не отходя от традиций, но в самом начале, только на один заезд, одалживаю навороченную тачку, чтобы мы смогли сделать свою первую поездку максимально комфортнее. После этого мы оказываемся в магазине со скромной суммой в размере 40000 ушных эскинов (шлюк/минус то, что мы выиграли/проиграли в первом заезде), где и совершим свою первую покупку. На первых порах выбор невелик — в магазине доступны лишь несколько вариантов трех машин: *Honda CRX*, *VW New Beetle*, *Peugeot 206*. Но не стоит беспокоиться из-за количества железных коней — новые модели будут открываться со временем, по прохождению определенного числа заездов выбор ощутимо расширится, и в ассортименте продаваемых машин появятся еще полсотни экземпляров. Присутствуют модели известных фирм *Mazda*, *Mitsubishi*, *Nissan*, *Subaru*, *Toyota*, *VW*, *General Motors*, *Daimler Chrysler Corporation*, *Fiat*, *Ford*, *Holden*, *Peugeot*, *Renault*. Согласитесь, список довольно внушительный, особенно учитывая, что модели все лицензированные. К слову, в гараж могут въехать все машины, причем даже в нескольких экземплярах.

Тут же не отходя от кассы можно просмотреть некоторые характеристики выбранной нами кары: к ним относятся: класс (от 8 до 1); количество лошадиных сил; привод: FWD, RWD, 4WD — соответственно: переднеприводная, заднеприводная, полноприводная; состояние — битая/небитая, новая/ночная.

После покупки вашего первого автомобиля вы сразу же отправляетесь в гараж, где обнаруживаете кучу апгрейдов, как внешних, так и внутренних... которые поначалу нельзя установить. Рассмотрим для начала детали, которые тем или иным образом влияют на мощность, управляемость, максимальную скорость и «тормозность». К одним относятся: система индукции, подвеска, выхлопная система, тормоза, покрышки, турбосистема, нитроускоритель. Также можно регулировать высоту подвески и количество лошадиных сил (предел зависит только от машины). Каждая деталь имеет три уровня улучшения, которые открываются пропорционально количеству побед в заездах, плюс специальные детали, получаемые только за победу в специальных гонках. Все эти детали, как и машины, лицензированы и имеют множество типов с разнообразными техническими характеристиками и ценами. И теперь самое главное: те апгрейды, которыми мы вознамерились оснастить определенную тачку, нельзя устанавливать на другие машины. Придется по новой проходить гонки... Вот они, проблемы realisma.

Но на этом перечень отличий Juiced от NFS и других стрит-рейсинговых игр не заканчивается. Ведь для того чтобы принять участие

в одном из любых соревнований в Juiced, нужно строго соответствовать определенному классу. Класс зависит от мощности. Например, машина, относящаяся к самому плохому классу под номером восемь, должна иметь количество лошадок 0-199, к седьмому, соответственно — 200-299, к шестому — 300-399 и т.д. Эту закономерность нарушают только первоклассные гонки: чтобы на них попасть, нужно 800-1200 лошадок. Вот из-за этих-то ограничений после



получения нового апгрейда стоит хорошенько призадуматься — нужного ли ставить его или нет. Например, у вас изначально было 195 лошадок, ваша машина относилась к восьмому классу и очень даже неплохо смотрелась на фоне других автомобилей этой категории. Вы на нее ставите какую-то деталь, которая даст минимальный прирост мощности и поднимет количество лошадок до 215. Да, после этого ваш железный конь перейдет в другую категорию, но он уже будет смотреться как маленький пони по сравнению с другими скакунами, имеющими каких-нибудь 290. Так что копите ваши апгрейды, все равно они от вас нигде ни денутся.

Перечень компонентов, влияющих на внешний вид машин, довольно стандартен: бампера, диски, спойлера, деколы, неоны



и т.д. Конечно же, этих внешних деталей не было, но дотянуть их количество и качество до уровня NFS, увы, не удалось. Хорошо, что разработчики из Juice Games компенсировали этот недостаток отличной системой покраски машин, и в отличие от обзоров мы можем использовать эту возможность в самом начале игры.

Дринь! Брям! Уи-и-и!

Все состязания, которые проходят в нашем городке, показаны на календаре, при этом вам не обязательно проходить все гонки подряд. Выбирайте, что вам больше по душе. Большинство типов заездов стандартны, потому их можно особо не расписывать, просто перечислить: *sprint*, *point-to-point*, *circuit*, *showoff*. Тут есть и необычные задания, например, про-



ехать круг за определенное время или пройти трассу таким образом, чтобы стрелка спидометра не опускалась ниже 80 км/ч. Также есть возможность попробовать свои силы в командных заездах 2x2 и 3x3. Чтобы участвовать в них, нам нужно обзавестись виртуальными водителями, которые будут набиваться к нам в команду по мере повышения ее репутации (по максимуму можно набрать трех человек), и, конечно же, занять несколько машин одного класса для своих подопечных. Но чтобы хоть что-то выигрывать со своей командой, надо почаще садиться за руль своих подопечных, так как с каждой новой гонкой их навыки вождения повышаются. Во время соревнования им можно дать только две команды, в зависимости от ситуации: сбавить скорость или набрать. А когда вы



раскачаете до пристойного уровня одного из водителей, вы его сможете посылать на одиночные заезды вместо себя.

За победы в одних гонках вам будут начислять деньги, на которые мы можем покупать все больше машин, относящихся к разным классам, чтобы иметь возможность участвовать в любых гонках. Но

если вам этого мало, можете побиться об заклад с одним из гошников на крупную сумму. За победы в некоторых гоках нам будут предоставлять прототипные детали, с которыми мы сможем участвовать в супергонках (нужно как минимум четыре прототипа).

Деньги в *Juiced* — это не самое главное; придется неслабо потрудиться, чтобы повысить репутацию всех восьми гошников, при этом для каждого из них ваша репутация считается отдельно и по определенному принципу. С повышением оной у вас будут появляться все новые и новые возможности. Сначала вас эти самые гошники будут приглашать в качестве зрителя на свои соревнования. Затем вы сможете в них участвовать, а уже потом будут вам названивать на мобильный, чтобы договориться о заезде, выигршем в котором будет их или ваш автомобиль (можно выиграть прокачанную по максимуму машину). А когда репутация завалит за тысячу, вы сможете, выиграв гонку у одного из соперников, устраивать свои собственные соревнования как на своей территории, так и на территории проигравших вам оппонентов.

Furious

Графическое оформление оставляет исключительно положительные впечатления. Конечно, ничего сверхъестественного, но модели машин прорисованы просто отлично, окружающая местность выполнена немного хуже, но выглядит все очень приятно. Сам город тоже выполнен неплохо (красивая архитектура, движущиеся объекты, придающие трассам больше жизни). Хотя спайртовые зрители немного раздражают, но со временем к ним привыкаешь и перестаешь обращать внимание на этот недостаток (особенно после включения размытия ©). Хорошо реализованы разные эффекты — дождь, например, оставляет красивые потеки на экране. Также в игре используется motion blur. Если сравнивать графику *Juiced* с *NFS*, то отдать кому-то из них безусловное предпочтение нельзя — где-то чуть лучше, где-то чуть хуже. Но заметим, что в *Juiced* не боялись устроить гонки в любое время суток (утром, днем, вечером и ночью), а *Underground* стыдливо прячет свои недостатки за непроглядной тьмой и слепящими огнями.

О звуке också сказать нечего. Он есть и никаких нареканий не вызывает: зрители кричат, дождь барабанит по крыше, машины рычат, как им и положено. А вот музыка заслуживает самых лестных комплиментов. Саундтрек не просто идеально подходит к игре, он становится ее неотъемлемой частью. Более 25-ти треков можно прослушать не только во время игры, но и в меню, зайдя в *Hacker's audio*. Среди исполнителей — такие известные фигуры, как *Paul Oakenfold* и *Kasabian*.

Вывод

Перед нами действительно интересная и увлекательная игра. Множество новых идей достойно реализованы, хотя и не все. К примеру, повреждения кардинально влияют как на внешний вид, так и на поведение вашего кара: может поломаться неон, разбиться фара, вытечь нитро, в завершение всего машину начнет заносить в сторону. Но все же обещанных отлетающих дверей, крышек капотов и разбитых стекол мы не увидели... а хотелось бы.

Некоторые другие мелкие недостатки терпят на фоне яркого и захватывающего игрового процесса. На форумах я часто слышал заявления: «Да в это невозможно играть!», «Здесь ездить нормально нельзя!» и т.д. Проверьте мне, ездить в этой игре можно и выигрывать тоже можно. Ведь если гонки аркадные, то никто не говорит, что будет легко. Это вам, господа, не поповский «Андрейграунд», где можно пересечь с MX5 на Mustang и спокойно доехать до финиша. Тут вы по-настоящему ощутите разницу между переднеприводными и заднеприводными машинами. Здесь придется привыкать, учиться и тренироваться. Вы будете возносить эту игру до небес, фиширован первым, и через пять минут проклянуть, проиграв свою лучшую машину. Но адреналина будет достаточно, как в первом случае, так и во втором.

Этим летом к стартовой черте симуляторов стрит-рейсинга подехала еще одна машина. И она может спокойно остановиться рядом с чемпионом, не чувствуя себя младшим братом, очередным клоном или заведомо проигравшим. Она может спокойно рассчитывать на победу. Этим летом у *NFS* появился стоящий «сочный» соперник.

Разработчик: Heuristic Park

Издатель: DreamCatcher

Жанр: фэнтезийный RPG от третьего лица

Системные требования:

✓ минимальные: 1.0 ГГц, 384 Мб ОЗУ, 64 Мб

видео, HDD 1.6 Гб;

✓ рекомендуемые: 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

Davert

DUNGEON LORDS

I love reading all the DW Bradley interviews. It's great fantasy. Взято с официального форума DreamCatcher

Лицедейство

Орошенное свежей кровью, лезвие меча сияло темно-алыми переливами в полумете исполнинской пещеры. Оно вздымалось и падало, на мгновение сливаясь с плотью, высасывая из нее остатки жизни и оставляя ее на попечение старухи с косой. Еще один взмах, и танцующие на стене тени, как будто исполняя свое последнее па, безжизненно склонились к земле. Пали все, кроме одной. На мрачной исполнинской каменной кладке, в углубленном свете факела, теперь видна могучая фигура неизвестного рыцаря: его закованная в плем мудрейшая голова, прошившая не одну подобную стену, его дождевые руки и харизматический кулак, сжимающий своего стального помощника. Рыцарь уже хотел спрятать меч в ножны и продолжить свой нелегкий путь, как вдруг мимолетная вспышка света наполнила пещеру дивной синеваой дымкой. Конденсируя потоки эндоплазмы, дымка начала приобретать некоторый телесный облик. Вскоре у нее появились руки, образовалась голова, на которой открылась пара радостных голубых глаз. А только что сформировавшийся беззащитный рот открылся и произнес:

— Приветствую тебя, о доблестный благородный странник, во вселенной Лордов Подземелий.

— Гыр?! — нахлестала доблестный благородный странник.

— Я — дух RPG! — добавила дух RPG, завывая своим писклявым метафизическим голоском.

— Шо? — не унимался странник.

— Это я, дух... Ну дух, типа. Дух RPG. RPG — это ролевые игры. И я их дух. Понял?

— А чо ты здесь делаешь?

— Я здесь витаю, — молвила дух.

— Чего-чего? — не унимался странник.

— Ну, это духовно присутствую. То есть я здесь, вроде как, есть. Ну это, я принес сюда из глубокой древности истинный дух классических ролевых игр. И грандиозные эпические битвы, и увлекательные запутанные задания, и огромные многоуровневые подземелья, и живых харизматических персонажей...

— Если ты столько всего нес, что же ты тогда такой маленький, синенький, шупленький, и тебя здесь еле видно?

— Ну... Э... Не донес, самую малость. Растерял чуток по дороге. Так что не серчай, благородный странник, а отправляйся в путь, ибо ждут тебя приключения невиданные, слава неслыханная и экспа немимитируемая.

— Экспа, говоришь... А твою тушку, думаю, на полмиллиона потянет, — сказал воин, заманивая мечем.

— Стой, стой! — крикнул дух. — Не делай этого, ведь без меня не останется того, что является истинной сущностью всех ролевых игр!

— Неправда, без тебя у меня будет экспа, которая и есть эта сущность!

— Кто тебе такое сказал? — удивился дух.

— Ну, э... Кореш мой. Файтер из «Диабло».

— Не слушай его, о благородный странник, и познаешь настоящий фэнтезийный мир RPG. Следуй по моим стопам, и ты увидишь то, чего никогда не увидит ни файтер из «Диаблы», ни карлик из Blade Of Darkness. То, что сможет увидеть только тот, кто видит меч, и кто хочет меч познавать (вот только не опешай!). Открой свою душу навстречу старым и новым течениям ролевого жанра. Следуй за мной.

Историческая справка

С первыми анонсами **Dungeon Lords** у геймеров появилась надежда, что эта игра станет в некотором роде реанимацией жанра классической RPG. Конечно, ведь разработкой игры занимается сам Дэвид Бредли, создатель серии **Wizardry** и **Wizards&Warriors**. Значит, не кончилась жизнь с распадом **SciTech**, подаривших нам удивительную вселенную **Wizardry**. Может, новые графические технологии вдохнут новую жизнь в жанр, переживающий не лучшие времена. Действительно, зачем строить огромные миры, насаждать огромным количеством разных чудий, прописывать диалоги для NPC, продумывать длинный запутанный сюжет, полный интриг и загадок. Намного проще поставить игрока на прямые рельсы, подкидывать в топку магическое топливо под названием «экспа», и вы заметите, как геймер начнет развивать необычайную скорость, сравнимую со скоростью железнодорожного состава «Киев-Донецк», пожирая на пути все новые запасы денег, экспы, получая все новые и новые средства добытия этой экспы. И хотя в классических RPG битва была одной из обязательных составляющих, но принцип ее ведения не основывался на количестве кликов, а скорее — на умении правильно установить тактику битвы и вовремя использовать необходимые приемы. Но схема пошаговой битвы, кажется, устарела. Как бы не кричали фанаты «Фоллаута», как бы не визжали фанаты **Wizardry** и **Might&Magic**, разработчики констатируют: «Пошаговая битва — вчерашний день». Значит, нужно привести в битву реального времени те составляющие, которые могли бы ее сделать такой же захватывающей, как пошаговые бои. Наверное, подобными мыслями руководствовался Дэвид Бредли, добавляя в свое новое творение элементы файтинга. Каким на вкус оказался такой коктейль? Очень даже неплохим. Но, как губит людей не



пиво, а вода, так и эту игру загубило (не полностью, конечно) ее исполнение. Но давайте по порядку.

Галерея путей

Игра начинается с генерации персонажа. И он у нас один. Потому что это фэйтлинг. А герой в фэйтlinge должен быть только один. Он может принадлежать к одной из следующих рас: человек, эльф, карлик, ургот, вилван, заур и тралл. Довольно приличный список, учитывая, что большинство названных здесь рас не силится нам раньше и в страшных снах. Преимущество и недостатки вышеназванных рас довольно подробно описаны в руководстве пользователя, а потому я не буду здесь рассказывать о ихероподобном зауре и сравнивать его с импом траллом. Указав расу и назвав персонажа, нам предстоит выбрать его класс. Классов вначале четыре: адепт, боец, маг и вор. Три последних класса весьма стандартны, а вот адепт, как можно догадаться, является некой золотой серединой между фэйтлером и магом. По ходу игры вступая в *гильдии* и выполняя их задания, вы можете получить новый ранг, всего вы можете получить пять различных классов, каждый из которых принесет вам дополнительные навыки или бонусы к развитию уже существующих. Опыт в игре добывается обычным путем, и может распределяться на развитие навыков и характеристик персонажа.



При получении левел-апа персонаж приобретает еще дополнительный опыт. Все 6 характеристик персонажа, а именно: сила, интеллект, ловкость, скорость, живучесть и слава, формируют производные характеристики, такие, как: *ед. жизни, точность, урон, скорость, защита и харизма*. Навыки персонажей разделены по следующим категориям: оружейные, защитные, общие, магические, воровские и дьявольские, последние даются по достижении продвинутых классов. Схема их развития вполне обычная: накапливаем экспу и повышаем навык, но есть некоторые нюансы. Нет разделения оружейных/защитных навыков по типу оружия/брони. То есть, вы можете в равной степени владеть мечом и топором, лишь бы только они принадлежали к одному типу. Оружие, как и броня, разделены по степени тяжести: *легкое, среднее и тяжелое*. При этом вы не можете качать тяжелое оружие, не прокачивая среднего и легкого, эти навыки должны развиваться параллельно. Для использования магических свойств оружия необходим специальный навык, который присутствует у классов, близких к магам. Кстати, замечу, что даже не обладая нужным навыком, вы можете использовать тот или иной предмет, но при этом на все ваши действия накладывається некоторый штраф, а потому следите за его показателем, чтобы он был как можно ближе к нулю, ибо, сковывая действия персонажа, он может превратить сильного рыцаря в безобидного молокооса.

Кроме легких, средних и тяжелых видов вооружения в игре присутствуют *металлическое оружие и лук*. После выбора класса, расы и распределения очков опыта, вам предстоит выбрать свой *герб*: небольшой бонус к вашим текущим характеристикам, по ходу игры, выполняя задания, таких бонусов можно приобрести 10 штук.

Вот такая кратко ролевая система: не слишком громоздкая, весьма практичная и удобная, особенно для игры этого жанра. Вот к чему, а к ней придется почти что невозможно. Ну, если не считать того, что некоторые навыки в ней просто не работают...

Астральные сферы



Магическая система игры тоже весьма оригинальна. Всего существует 4 сферы магии: *Arcane, Celestial, Rune* и *Nether*. Каждая со своей спецификой. Заклинания школы *Arcane Magic* содержатся в книгах: чем больше у вас книг одного заклинания, тем больше вы можете его использовать. В игре отсутствует такое понятие, как мана, а потому, растратив все силы для одного конкретного заклинания, вам придется дожидаться его восстановления, а тем временем использовать другое. Магия Аркана наступательная и содержит в себе фэйрбол, магические ракеты и прочие заклинания, которые вызывают крайне полезны при битве с сильными монстрами. Небесная магия, или *Celestial*, сконцентрирована на лечащих и охранительных заклинаниях. Принцип хранения и восстановления заклинаний схож с *Arcane*, но магия хранится в кристаллах. Вот действительно интересна руническая магия. Для каждого руниного заклинания требуется наличие некоторого набора рунических камней силы. Магия рун сосредоточена на увеличении характеристик персонажа. *Nether magic* — сродни алхимии, достав рецепт того или иного заклинания, его можно растиражировать, смешав его ингредиенты. По ходу игры этих ингредиентов у вас накопится огромное количество, ибо они остаются от каждого монстра. Для личностей, не любящих проскидывать, изучая книги, существует удобная система свитков, которая будет полезна фэйтлерам. Одним из самых полезных свитков является *Воскрешение* (входит в Небесную школу магии). Вы знаете, что после вашей смерти игра не заканчивается? Достаточно нажать кнопку «R», и вы снова на ногах, но у вас всего треть здоровья, отнят один атрибут и исчез весь текущий опыт. А вот с *Воскрешением* количество побочных эффектов снижается только до прожарки опыта. Так что тратьте все опыт и не бойтесь попасть в самую гущу сражений, вы — бессмертны!

Мордобейство или action

Первое, что поражает в игре, это *графика*. Она чертовски красива. Но засматриваться на красоту ночного леса просто не успеваешь, ибо на тебя тут же валит толпа облаченных в черные плащи воров. Здесь уже начинаешь засматриваться на то, какие пируэты и выпадки выделяешь ваш персонаж. При нажатии правой кнопки, он выставляет щит, и, отразив удар, по воле левой кнопки он производит замахи и бьет своего противника. С развитием навыков он получает новые и новые комбинации, которые превращают обычного бойца в профессионального акробата. Он кувыркается, делает сальто, его меч при замахе описывает полный круг, поражая всех увеличенным уронem. Но пока он этого всего не умеет, отбив первую партию нападающих, он идет к городу, ворота которого отказываются открывать охрана. Любопытные гоблины решают помочь главному герою и показать путь через канализацию, где и будет явлена истинная сущность игры «*Лорды Подземелий*». Да, здесь есть все, чего требует душа ролевика от настоящей данжи. И длинный запутанный лабиринт, и несметные количества монстров, которые натапо появляются на твоём пути, даже в тех местах, которые ты только что зачистил. Пройдя все подземелье, которое составляет три уровня, впечатления от игры получаешь самые яркие: «Да, это Визардри!», «Вот это рубилово!» Одно это подземелье стоит того, чтобы пройти игру, но, закончив с ним, мы попадаем на поверхность, в славный город Фаргров. Здесь присутствует некая апокалиптическая атмосфера, которая наблюдалась

и в поселениях. «Визардри 8». Жителей мало, большинство из них не хотят с вами говорить и шахрают в сторону. Говорят с вами только стражники, торговцы, владельцы лавок и ключевые персонажи. По городу разгуливает местная гопота, которая, в отличие от визардревских «местных пацанов» даже не пугает. Но по сравнению с другими городами видно, что Фаргор все-таки столица. Поражает, например, великий город эльффов Аридейл, где обитает аж девять, несомненно, великих эльффов. Диалоги с персонажами отличаются схематичностью и ограниченностью в задавании вопросов. Одним словом, убого. Но в принципе, ничего особенно пугающего и отталкивающего в этом факте нет. Но что действительно действует угнетающее, это наземные локации. Они стелятся вдоль дороги, а сойдя с нее на метров двадцать — упрешься носом в скалу. Вдоль дороги появляются монстры. В основном это такие слабые существа, битва которыми не доставляет ни какого удовольствия или материальной выгоды: жуки-паучки, летучие мышки, змеи, эльффы всякие и т.п. Очень-очень редко встречаются тролли и драконы. Вот с ними уже можно и повоевать, но в основном пробежка по наземным локациям, учитывая то, что они очень и очень длинные (нет, не большие, а именно длинные), навевает лишь чувство скуки, напоминая «Морровинд». При этом пейзажи весьма однообразные, и сойдя с дороги, можно было бы легко заблудиться, если бы не мини-карта. Игра протекает скучно и незамысловато, пока не попадешь к следующему подземелью или не встретишься на поверхности с монстром твоего уровня, что случается не так и часто. После сотой-двухсотой битвы два комбо-удара, четыре комбо-движения немного надоедают, и на красоту анимации просто не обращаешь внимания.

Глюки, глюки, глюки, глюки!

А кроме этого перечня недостатков, в игре несметное количество багов. О чем думали разработчики, когда выпускали на рынок явно сырой продукт?! В игре отсутствуют некоторые локации, не работают некоторые навыки и заклинания. Хорош реал! Разработчики устали за патч, затем второй, но глюков не стало намного меньше. Игроки возмущены: их сделали бесплатными бета-тестерами и требуют исправить этот, этот и этот баг. Разработчики усердно работают над патчами, который исправляет совершенно другой, абсолютно другой и не совсем тот, что хотели игроки, баги. Уже выпущен патч 1.3, добавляющий в игру автокарту, исправляющий некоторые заклинания, и разработчики сидят над патчем 1.4, но конца этой работе явно не видно. На официальном форуме, кажется, каждый зарегистрированный пользователь считает должным кинуть камень в сторону Дэвида Бредли и пожаловаться на зря потраченные деньги и испорченное настроение. Один из таких глюков случился у меня, и он значительно усложнил прохождение игры. На слабых машинах: меньше 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео игра идет нормально, но имеет склонность вылетать в ключевых местах. Так что если ваш компьютер не отвечает заявленным официальным требованиям, игру проходите вы сможете, но для некоторых эпизодов потребует перенос сейва на машину посильнее. Вряд ли эту ошибку Дэвид Бредли исправит, и хотя я ее вывесил на официальном форуме, кроме нее там же висит о-о-очень длинный список... Так что работы ветерану игровой индустрии еще хватит на пол-игры.

Выводы

Игра смирновата. Увы. Это сильно облегченная версия Wizardry. Увы. Это сильно упрощенная версия Blade Of Darkness. Увы, но что поделаешь. Зато игра затянута. Ну и что, что в игре упрощенные диалоги, едва живой мир и слишком аркадные бои? Играть все равно хочется. Попасть в еще одно подземелье, убить еще одного тролля. И если бы многоуважаемый Дэвид Бредли не торопился с ее выпуском, а успел хотя бы вдохнуть жизнь в этот мир, мы были бы ему за это несказанно благодарны. Но мир мертв. Битвы интересные, красивые, а мир все равно мертв. Огромные удивительные лабиринты подземелий

и однообразие и пустота наземных локаций. Трудно объединить все эти противоречивые впечатления и сказать все-таки заключительное слово. Но я попытаюсь. Что бы не говорили скептики, как бы не критиковали игру геймеры, встретившиеся с глюками, испытать Dungeon Lords на своей шкуре все-та-



ки стоит. Ибо игра действительно содержит в себе ту крупицу Wizardry, по которой сейчас так вздыхают фанаты этой серии. В игре очень красивые и увлекательные бои, и любители файтинга останутся не в обиде. Но... Но ведь все это могло бы быть намного лучше, если бы разработчики, как минимум, довели до ума все те начинания, что они ввели в игру. Вот на этой не совсем оптимистической ноте я заканчиваю свой обзор. И несмотря на кажущуюся простоту игры, за бортом этой статьи осталось много интересных элементов, но я постараюсь их восполнить в следующей статье. А на прощание два совета: заходите за Dungeon Lords, только не забудьте поставить



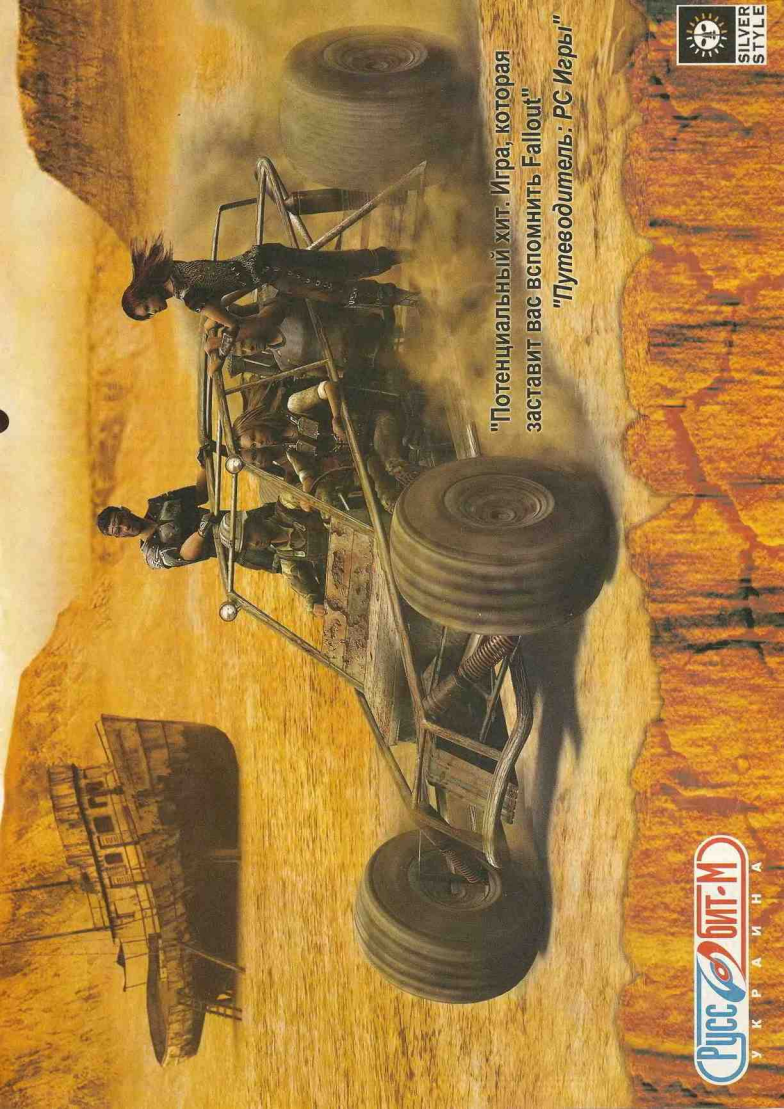
себе последний патч. Напомню, на данный момент последний является патч 1.3.

P.S. Кстати, в игре есть сетевая режим. Но он еще недоделаннее, чем все остальное. Вы можете проходить игру с напарником по сети, но пройти так и не сможете, ибо в одном сюжетном квесте содержится глюк, который преградит вам путь к дальнейшему прохождению. Ждем патчей!

THE LAST POSLEDНИЕ ДНИ МИРА

Конец света наступил.
Имярь продолжается.





"Потенциальный хит. Игра, которая
заставит вас вспомнить Fallout"

"Путеводитель: PC Игры"

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

SECOND
SIGHT

Разработчик: Free Radical Design

Издатель: Codemasters

Жанр: Action/Stealth

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео

— Джон, как ты догадался, что этот сарай сейчас рванет?
— Черт подери, детка, я третий раз переживаю эту миссию, из-за кривого управления и ненормальной камеры не могу тебя спасти, ты постоянно взлетаешь на вздох вместе с этим сараем.

Парфразированный диалог из игры

Елки-папки. [Цензура]. Березки-молчалки. [Цензура]. Ну, слов просто не хватает. [Цензура]. Как там поговаривал герой «Бриллиантовой руки»: *Шерт побейер!* [Цензура]. Ах, вы не знаете, в чем дело, почему я так ругаюсь? Спешу вас скорее просветить, пока не поздно.

Дело было вечером, делать было нечего. Попал мне на глаза, купленный мною на днях диск с игрой **Second Sight**. Ждал я эту игру. Нет, не сказать, что ждал очень сильно, но все же ждал. Очень уж заманчиво звучали обещания о красивой графике, захватывающем сюжете, а особенно обещания о том, что главгерой наделен не просто оружием, но и паранормальными способностями, каковые коренным образом будут влиять на прохождения миссий. И не просто миссий, типа добеги дотудова и убей всех, кого встретишь, а стелс-миссий, прохождение которых, благодаря психическим способностям героя, окажется делом захватывающим, необычным, особым. Обычная стелс-миссия — это ограниченный набор хореографических элементов: прокрадись, тихонько сверни шею, перетащи труп в темный угол. А теперь представьте, как преобразится миссия, если герой обладает паранормальными способностями? Я лично такого еще не встречал. В общем, заинтересовало меня не на шутку...

Итак, пациента в студию. Сейчас мы его по частям. Начнем-с, пожалуй, с графики, физики и прочими прелестями, доступными взору.

Говорят, есть удачные порты. Есть, но не в данном случае. Здесь пациент болен смертельно и неизлечимо. Графика уровня 2000-2002 годов. А сейчас уже 2005 на дворе! Делаем выводы. Модели героев просто ужасны. Боже, эти ребята из Free Radical Design знают, что такое полигоны??? Слопшоны коридоры, комнаты в темно-зеленых, серых тонах. Мебели крайне мало, несколько столов, ящиков на уровень. Серо, блекло, монотонно. Единственное, что радует, так это частая смена пейзажей — то мы бегаем по белому снегу в Сибири, то по мрачным коридорам больницы, лечебниц, канализаций. Но смотреть на это тяжело. Разве что если валидол и валерьянка рядом...

Физика? Десяток ящиков и коробок на уровень, которые можно подхватить и передвинуть. Но что за траектории! Предметы передвигаются по собственным законам. Ньютон превращива-

ется в гробу ☹. И не раз ☹. Спецэффекты блеклые и невзрачные. Даже эффекты, возникающие при использовании паранормальных способностей, выглядят не очень. Продолжать? Думаю, достаточно. Впрочем, к середине игры привыкаешь. Как в поговорке — стерпится-слюбится. Привыкаешь и к манекенам, и к унылым пейзажам. Вот только атмосферы никакой.

Так, что там у нас? А, перейдем плавно к самому герою, ИМХО герой в играх такого жанра очень важен (вспоминаем Макса Пейна, Хезер). Наш подопечный вздох и носит гордое имя Джон и фамилию Ватик, но совсем не является личностью! Зря ему имя дали! Минюка лица ужасает, вообще на лицо смотреть противно! «Тихому Холму» такие монстры противопоставлены, страшны уж очень. Итог: герой совсем не соответствует образу главного героя! Таких ребят убивать надо, а не играть за них. (Опять вспоминаю Макса, тяжелый вздох...) Хотя в целом от героя отталкивает именно графика. И нежелание программистов-модделеров его оживить! Плохо, ребята, нельзя так!

Гм, а вот в руках и ногами у пациента, я имею в виду — с камерой, с управлением... тоже не все в порядке! Нет, камера здесь выбирает не самый красивый ракурс (с такой-то графикой!), а самый неудачный! Рядом крадется враг, и вы, забившись в угол, хотите осмотреться? Фигтам — индейское обещание! Любуемся лицом Ватика на фоне стены. Камеру не поверните. Нет, программисты снизошли к нам и дали возможность взглянуть на мир от первого лица. Иногда помогает. Когда двигаться не надо! Ибо не можем, не положено двигаться от первого лица!

Управление — не лучше камеры! Вам надо выстрелить? Нажимаем правую клавишу мышки, появляется прицел. Причем, он полуавтоматический. Это значит, что на цель он наводится с поправкой на пару метров. А навести его точно на цель крайне件жело. А в запале битвы часто не видно, куда все же попал прицел. И в какую сторону его передвигнуть, непонятно.

А переключение в режиме обаяния — отдельный разговор! В этом режиме Джон поворачивается лицом к ближайшему врагу. А то, что вам надо бы в другую сторону посмотреть, ему на это наплевать. И приходится бочком, бочком, по касательной. Гибкости никакой ☹. Гадость!

Итог. Не знаю как графика, но именно камера и управление портят всю игру. На что рассчитывали разработчики, непонятно. Уж явно не на признание и не на любовь геймеров.

Обещанные способности — телекинез, обаяние, протекция, пси-атака, лечение. Малохато, если честно. Телекинемом двигаем предметы, улучшив его, можем мучить людей на расстоя-



нии. В куклы в детстве не играли? Есть возможность восполнить потерю ☹. Наблюдать за блуждающими куклами-врагами интересно (садиستское удовольствие ☹)! Обаяние — аналог невидимости, но что интересно, в процессе игры этим навыком мы можем успокаивать неуравновешенную девушку. Логично видеть? Невидимость+успокоительное=обаяние! Я — нет ☹! Так, дальше по списку пси-атака — можем убивать густком энергией. Оружие проигрывает скоростности. Но в улушенном варианте мы выбдываем не один густок энергии, а целую сферу, расходящуюся волной вокруг героя. Радиус большой, пользы, соответственно, больше. Лечение, оно и в Африке лечение — задерживаться на нем не буду. С помощью проекции можем создать двойника-привидение. Люди его не видят, но камеры фиксируют. Через элементарные преграды пробраться не можем, только через лазерные лучи. Улушенной проекцией можем подчинить врага.

Если честно, то игру можно пройти и без использования этих способностей, ну разве что придется переключить пару рычагов на расстоянии. Но уютжить врагов с помощью парapsихологии довольно весело.

Оружие в игре тоже удивляет. По два вида каждого типа: советское и американское. Выглядят ужасно. Пистолет, например, размером с две головы. Убойный, наверно ☹. Типов оружия — стандартный набор: пистолеты, автоматы, дробовики, снайперская винтовка. Снайперка стала изюминкой игры. У нее есть и существенный плюс, и существенный минус. Плюс — удобное использование, благодаря приближению. Хотя малехо непривычное. Но винтовка дает фору любому оружию. Минус в том, что при приближении изъязыны графики видны в полной красе!

Итого: я так и не поняла, что нужно в игре — парapsихологические возможности героя или оружие. Но получасом так, что при использовании оружия необходимость в парapsихологии отпадает, используя же парapsихологию, об оружии можно забыть! Все настолько универсальное. Создается впечатление, что в игре много идей, но ни одна не получила хорошей реализации.

Особого слова заслуживает AI. Не сам AI, а его отсутствие. А еще называется стелс ☹. Пример: коридор метров 20 длиной. В конце стоит охранник. Освещение нормальное. Мы смело заходим в коридор, проходим его напополам, враг нас не замечает, притом что смотрит прямо на нас! Когда мы подходим вплотную, нас все же сонзволот замечет, но толку никакого. Стрелять враги не умеют. Можно перекосить их дожины две, не напрыгаясь. Как в тире. Непонятно, как это можно обозвать стелс-миссией? Или еще пример. Миссия — пробраться в здание. Перед фасадом патрулируют охранники, человек (манекенов ☹) десять. Ходят туда-сюда, смотрят налево-направо. Не дают нам незаметно пробраться. Только зачем? Убить их всех не составляет большого труда. Зачем, спрашивается, это подобие стелса? Будь у врагов хоть чуточку мозгов, игра стала бы гораздо трудней и интересней.

Все задания, которые приходится нам решать, связаны с переклочением рычагов, открытием решеток и т.д. Скучно очень. Фантазия у разработчиков, как у ракушки. Нет, один раз дали мне задание — отнести посылку! Гы, интересное задание. Единственное, уникальное. Я его выполнил с особым, садистским удовольствием ☹.

Единственное, что может удержать перед монитором, так это сюжет. Нет, конечно, «Тихий Холм» он не переплюнет (да и не хоррор это), да и «Макс Пейн» обидеть себя не даст. Но в целом сюжет хорош. Прошлое и будущее переплетены и тесно связаны. Начинаем играть в больнице, амнезия полная. По ходу игры Ватик начинает вспоминать, что с ним произошло. Воспоминания мы отыгрываем. Например, Джон вспоминает, как заявлялась вся история, — его, как ученого присоединили к отряду диверсантов. Проходим обучение в лагере, осваиваемся с оружием, преодолеваем полосы препятствий. Потом опять больница. Бегаем, воюем, накатываем воспоминания. Вперед, т.е. назад в прошлое, месяцев так на шесть. Отряд диверсантов вместе с Ватиком уже в Сибири. Воюем с русскими, спикающими на чистом английском ☹. На движке игры сделано много роликов,

проясняющих суть дела. Следить за сюжетом интересно, по ходу обнаруживается ряд неожиданных поворотов. За сюжет можно смело ставить четверку с плюсом. Но как говаривал мой знакомый, зачем в игре жанра action вставляют сюжет, все равно за ним никто не следит. Спорно, но все же — если хотите от этой игры отхватить хоть капелечку удовольствия, придется за сюжетом следить!!!

Еще в плюсы игры можно записать ее динамичность — приходится все время бегать, стрелять, ковылять. И то динамичность эта на любителя. Думать много в игре не надо. Как по мне, в рамках жанра были бы уместны логические загадки. Но увы, дерганные рычажки к данному типу задач не относятся.

Нехорошим словом приходится журить разработчиков за систему сейвов. Нет, будь здесь чекпоинты, еще ладно, но так намудрили, что и сказать страшно, и написать боязно! Это ж придумать такое надо! Сохраняться мы не можем, совсем! По уровням есть несколько контрольных точек, при летальном исходе мы на них возвращаемся. Находится они довольно часто, так что, надев отброшенные концы, вам не придется добираться два часа до того места, где вы спloховали. Но если вы в середине уровня устали и вышли из игры, не ждите, что,



загрузившись, вы начнете играть с того же места (с контрольной точки). Играть вы будете с начала уровня. Поэтому правило: не хочется терзать свои нервы и глаза — дойди до конца уровня, тогда и выходи.

Музыка в игре ненавязчивая, она и не мешает, и не играет особой роль. Просто фон где-то на задворках. Со звуками вышло довольно слабоавтом. Оружие стреляет ненатурально, наиграно. Звуки шагов, голосов сливаются в единый фон и прячутся за музыку. И на том спасибо!

Вывод, как ни крути, напрашивается прискорбный. Нежелание разработчиков вложить в игру чуть больше любви, денег, стараний — хоронит игру. А ведь мог бы получиться хороший середнячок. Задумки-то хоть и не новые, но еще не заезженные. Был шанс. Упустили. К сожалению, попытки заработать больше денег, вложив минимум стараний, выходят боком. Кривое управление, слабая графика, непослушная камера. Сюжет игры не спасет мертвого.

Если вы любите экшенов, и вам сейчас нечего делать, то игру пройти можно. Если терпения хватит. Благо, ближе к середине ко многим недостаткам привыкаешь, а сюжет хоть немного, но затягивает. Не тратьте деньги и покупайте игру не совету. Подожмите, пока купит друг (сосед, знакомый) и возьмите поиграть. Удовольствия вам не обещаю — так, только время убить.

Не может этого быть! Вся техника у русских!

НЕ РУССКАЯ!

Не перефразированная реплика из игры

С. ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov &
А. ЧЕМИРИС aka R@ak

* * *

Похоже, что для многих недобросовестных разработчиков создание дебильных полудетских аркад по фильмам давно превратилось в еще один способ быстрого заколачивания бабок. Объемы денежных вложений, направленные на разработку таких игр, оказываются настолько малы, что даже один человек, купивший подобный продукт, с лихвой компенсирует все затраты на его производство. Стоит ли говорить, что качество созданных по такому методу поделок не просто оставляет желать лучшего, но вызывает страстное желание пойти самостоятельно разбираться с разработчиками или же громить ближайший магазин, где подобные «шедевры» были обнаружены в продаже. Все вышесказанное как нельзя более относится к игре *Garfield*, сотворенной даже не фантазией, а скорее, горячим бредом ребят из печально известной конторы *Code Monkeys*, уже давным-давно набивших руку на создании подобного отстоя.

* * *

После непродолжительной установки игра встречает нас кошмарным видом роликком, уже дающим нам возможность оценить местную графику, гениальность сценариста и талант актеров, работавших над озвучкой. О том, где нанимают подобных талантов, говорить, думаю, не стоит, ближайшая к вам темная подворотня всегда полна желающих за бутылку горячительного выполнить любую работу. А потому, коли уж решитесь играть в *Garfield*, звук лучше отключить. Невразумительный имбецильный голосок коша-переростка даже самых оптимистически настроенных геймеров тут же вгоняет в беспросветную тоску и депрессию, а вдохновенные вопли его хозяина заставляют не на шутку встревожиться насчет психического здоровья бедняги.

Впрочем, даже многократный просмотр вступительного видео не в силах подготовить вас к встрече с местной графикой живяну. Вы устали от постоянной ругани в адрес *RenderWare*? Данная игра станет отличным доводом в пользу того, что многочисленные гейм-журналисты не имели никакого повода ранее критиковать этот движок. Просто они еще не видели «*Гарфилда*». Теперь любой разработчик, создавший игру на *RenderWare*, имеет полное право отсылать недоброжелателей ее графикой к нашему пациенту. Кошмарные модели, низкачественные текстуры и полнейшее отсутствие динамического освещения навсегда отобьют охоту критиковать что-либо иное. А уловатая голова главного героя, судя по всему, выпяченая лобзиком из ракетной установки, снятой с *Mil-17*, станет пос-

Разработчики: Code Monkeys
Издатель: «Руссобит-М»/Hip-Interactive
Жанр: hotpot
Системные требования: компьютер, клавиатура, пиво, тяга к мазохизму

ледней каплей в чаше вашего терпения. Впрочем, нет, для самых терпеливых разработчики припасли еще и местное управление. Забудьте о мыше, геймпаде, джойстике и всех остальных имеющихся у вас устройствах ввода, кроме стандартной клавиатуры. Они вам не понадобятся. Намного полезнее в данном случае пол-литровая бутылка валерьянки, которая является, по сути, единственной вещью, способной скрасить прохождение «*Гарфилда*».

* * *

Хозяин уехал, а клоуны остались — примерно так можно охарактеризовать сюжет этой игры. Оставшийся без присмотра тупоугольный песик Одди устроил в доме хаос, и не менее тупоугольный *Гарфилд*, дабы не оказаться на диете, обещанной в таком случае хозяином, вынужден привести все в порядок. Как? Элементарно, заплечный мини-пылесос размером с мою любимую кофейную чашку способен вместили в себя все, включая огромную микроволновку, непонятно как задриннутую тощим Одди на верхнюю полку в кухне. Весь игровой процесс, по сути, и заключается в хаотической беготне по всему дому в попытке при помощи одного пылесоса переставить все предметы в правильный порядок до приезда хозяина. Увлекательно, аж жуть. Ваши воистину детские терзания скрашивает лишь наблюдение за тем, как перекормленный *Гарфилд* добывается по лестнице. О, это зрелище, достойное избранных. У меня в доме живут два кота, но я почему-то никогда не видел, чтобы они передвигались подобным образом. Короче, описывать анимацию бесполезно, это надо видеть. А шутки замомгальным голосом срашиваемые *Гарфилдом* во время его похождения, были бы как нельзя кстати на похоронах. Например, на похоронах разработчиков этого убожества. Чего ждать осталось, судя по всему, не так уж и долго, ибо издатель *Garfield* а — *Hip-Interactive*, уже успел отдать к этому моменту концы в воду. Ну и вечная ему память. Остается только полить цветочки на могилке самого *Garfield* а и оплакать безвременно скончавшегося. Увы, пациент умер, не успев родиться.

Резюме

Сказать, что «*Гарфилд*» — это полнейший отстой, язык просто не поворачивается, это даже не отстой, это что-то похуже. Остается только теряться в догадках, на какую аудиторию рассчитана эта игра. Если ребенок, встретится с подобным «произведением искусства», он рискует навсегда лишиться желания садиться за компьютер. А взрослых геймеров «*Гарфилд*» сможет привлечь разве что в качестве страшной сказки на ночь. Если вас не испугал «*Сайлент Хилла*», а на фильмах ужасов вы всевали от скуки, то после знакомства с «*Гарфилдом*» занятие и бессонные ночи вам гарантированы.



Разработчик: Carnage.ru
Хэштег: браузерный фантинг
Адрес: <http://t.carnage.ru>

С. Гаврюченко aka Kirov & А. Чемирис aka R@ak

САРНАКЕ

Из одного телефонного разговора:

— Алло!
— Здравствуйте, это ДЗВР? Вы вообще за кого меня держите? Я что, самый лысый? Почему меня всегда считают крайним? НЕТ, я определенно этого не понимаю!!! Почему я всегда должен делать самую худшую работу? Почему я всегда должен подбирать, так сказать, обеды Кертиса, Маньяка, Морта и Шамана? Все мне это надоело! Хочу писать о всяком отстое, в который никто никогда играть не станет, кроме меня. Все, с сегодняшнего дня пишу только о хитах! Что там у нас уже вышло на сегодняшний день? «Ксенус», «ГТАСА», «Психанутс»? Значит так, пишу о них, и точка... и мне пофиг, что подумаете вы — я решил, я сделал!..

— Что?! Как это уже написали об этих играх, и они давно в печати? Я, наверное, чего-то не понял!!!! Вы надо мной издеваетесь? Хотите, я тоже человек! И что мне теперь делать? Писать об аддоне к «Смерти Мертвах Мертевецов 34»? Ну уж нет! Не дожидаться. Я так просто не сдаюсь! Все вы доигрались, я иду в монастырь, подальше от вас! Нет, не так. Я иду писать об браузерных играх!!!! — и озлобленный кадет ДЗВР ушел в неизвестном направлении.

— Ну и иди куда подальше! — сказал сантехник ДЗВР и положил трубку.

???

Загадочным и необъяснимым на первый взгляд феномен популярности так называемых браузерных RPG, сумевших за последние несколько лет стать неотъемлемой частью развлекательного сектора Интернета и, соответственно, частью жизни самих Интернет-серферов, не слышал, наверное, только глухой. Даже совершенно далекие от компьютерного мира люди наверняка не раз, проходя мимо какого-нибудь провинциального Интернет-кафе, становились свидетелями таинственных разговоров нескольких выпешдших покурить подростков о покупке шита +3 к силе и 45 антивуорота или о том, что у кого-то из них украли какого-то «чара». И наверняка задумывались потом, а к чему собственно это все?

В то же время большинство остальных имеющего доступ к Интернету населения мыслями о всякой ерунде, вроде упомянутого выше «феномена», свои головы не перегружает. Они заняты важным делом. Они играют. Играют долго и всерьез, наплевав на различные несущественные мелочи вроде личной жизни, работы, учебы и т.д. Причем некоторые доигрываются до такой степени, что идеи отдать в захребетные руки админов весьма солидное количество самых настоящих баксов в обмен на какую-то виртуальную привилегию или артефакт перестает казаться им такой уж бредовой. А масса домашних

геймеров, не обремененных излишней Интернет-зависимостью в ответ на такие извращения своих подвешших хотя бы на тот же «БК» собравшись лишь недоуменно пожимают плечами и крутят пальцем у виска, определенно намекая на психическую несостоятельность подобных индивидуумов. И, естественно, не забывая при этом презрительно добавлять к своим красноречивым жестам нечто вроде: «Чтобы я играл когда-нибудь в это убожество? Да никогда!» Стоя за спинами своих поглощенных «БК»-подобными играми товарищей, они никак не могут понять, что примитивная и скучная на первый взгляд схема «четыре блока — четыре удара» не только не уступает по увлекательности самым известным хитам геймерского мира, но и действует сродни наркотик, затягивая в свои сети любого, кто имел неосторожность хотя бы пару минут отдать знакомству с ней.

Знали ли сами создатели «БК», что ждет их игру в будущем и к чему, в конечном итоге, приведут их труды по созданию общедоступного развлекательного Интернет-проекта? Если честно, не знаю. Хотя представить переписи админов «БК» в роли таких себе злых гениев домашнего разлива, проводящих хитроумные расчеты и оценивающие потребности Интернет-публики в развлечениях, чтобы создать затем игру, которая овладеет помыслами тысяч и принесет многие тысячи прибылей, можно. При определенной доле фантазии и развитом воображении, конечно. Тем не менее, сама причина популярности браузерных RPG так и продолжает оставаться для большинства необъяснимой загадкой, ответ на которую каждый выбирает по своему вкусу. И заключается ли вся причина в банальном отсутствии у большей части населения стран бывшего СССР нормальной Интернет-связи и, соответственно, доступа к таким популярным на западе MMORPG или же все дело в гениальности самой концепции браузерных игр — не понятно. Приводить аргументы в пользу первого варианта, по крайней мере, бессмысленно, ибо о том, что самым популярным способом выхода в Интернет для наших соотечественников все также остается старый, но уже не очень добрый dial-up, не понаслышке знают многие. В то же время поклонников различных «БК»-подобных игр хватает и в западных странах, с их совершенно иными проблемами, реалиями и, конечно же, Интернет-связью. Но в чем же тогда дело? Возможно, что... Впрочем, хватит. Оставим на этот раз изучение и глубокий анализ феномена браузерных RPG кому-нибудь другому, кто осмыслит все нам, увы, не дано, а принадлежность данной статьи к виду рецензий накладывает на объем различных отступлений от темы и пространств размышлений ни о чем определенные ограничения. А на повестке дня у нас сегодня, как обычно, очередной «БК»-клон под названием **Carnage**... вот только такой ли уж это клон?

Из одной телеграммы:

Все тчкч Я на месте тчкч Как вы уже догадались зпт я нахожусь в районе браузерных RPG тчкч Район зпт я вам скажу зпт не из



приятных эпт возле каждого здания стоят его владельцы и просят подаяния на всякие там арты эпт личные образы и способности тчк Ничтожное ариэлиэ эпт должен я вам сказать тчк Посмотрел сегодня здание БК тчк Здание эпт доложу вам эпт неслыханное тчк Только на каждом шагу нужно давать денег различным роботам-автоматам тчк Как раз напротив здания БК сейчас идет сооружение нового здания — Сгаппе тчк Которое по архитектурным формам уж очень напоминает БК тчк Это наверное и будет моя первая жертва тчк Иде-то там запишите эпт что именно я пишу о Сгаппе эпт а не кто-нибудь другой вроде Лермонтова с Пушкиным тчк Идите скорый отчет тчк Удачи тчк

— А я-то думал, во, что мне бутерброд завернуть, — сказал уборщик ДЗВР и воспользовался попавшей к нему в руки телеграммой.

!!!

Даже при всем желании, сказать, что браузерных RPG развелось за последнее время очень много и даже еще больше, мы, конечно, не можем. Если вспомнить хотя бы на минуту о том, сколько существует в природе различных не-онлайн игр, можно быстро потерять всякое желание сетовать на обвал браузерных развлечений, заваливших нас с головой. Тем не менее, тот факт, что подобных гейм стало уже явно более чем достаточно, понятен даже противотанковому ежу. И дело не в том, что потребность в браузерных RPG была полностью удовлетворена плодотворными разработчиками, а в том, что никакой такой потребности в однообразных «БК»-клонах, которыми нас, в основном, и кормят, на самом деле и не было. По крайней мере, точно не было в те времена, когда админы «БК» могли сопротивляться соблазну плюнуть на совесть и опустить-

еком, прикладывая все усилия, чтобы сделать его популярным и востребованным. Да и мог ли разумный человек поступить на их месте иначе? Ведь если задуматься на минуту в ситуацию, сложившуюся сейчас с браузерными RPG, можно легко понять, что все это детское деление на «клонов» и «не клонов» весьма условно и расплывчато. Ибо, как это ни прискорбно, но в данный момент одна браузерная гейма отличается от другой лишь настолько, насколько позволяет сама основа подобных игр — боевая система, полностью изменить которую не решился пока еще никто. Не решились на это или, что более вероятно, попросту не захотели этого делать и создатели Сгаппе.

Из одного письма:

Вот!!! Берите пример с этого здания! Здесь все отлично организовано, и нет никакой дискриминации. И чтобы сюда попасть, не нужно талантами носить пиво по различным кабинетам и месяцами проходить курсы чистописания. Здесь нужно всего-то ничего, а именно — пройти регистрацию. Во время мне мне предлагали распределить какие-то параметры по моим навыкам, которых у меня, к моему удивлению, оказалось четыре, а именно: сила, ловкость, инстинкт и жизнеспособность. Также сказали, что со временем у меня появится еще один навык — интеллект. Также наказали отправляться и зарабатывать какой-то опыт и поднимать какие-то уровни, но я, конечно, этого делать не стану...

После регистрации у меня в руках оказался паспорт гражданина Сгаппе. Все, больше никогда не пойду к Вам. Я решил, что остаюсь здесь навсегда, и буду писать новости и сочинять легенды. И может, когда-нибудь здесь мне выдадут личный кабинет и несколько подчиненных, к которым я не буду относиться так, как Вы относитесь ко мне. И не просите меня, чтобы я вернулся. Не умоляйте и не предлагайте увеличить гонорары в 10 раз, и даже предложить их. Решение окончательное и обжалованию не подлежит!

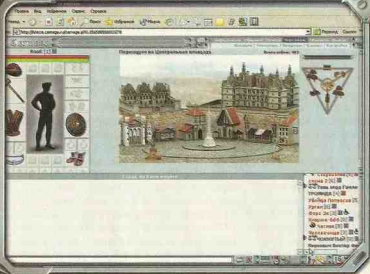
З.Ы. Ну разве что возьмете меня в качестве нового шифра ДЗВР и назовете в мою честь одну из улиц Игровара, только тогда я, может быть, подумаю о возвращении к Вам.

«И зачем я опять ходил в этот МакДональдс? — подумал подальше ДЗВР и помчался с письмом в туалет.

% % %

Впрочем, не стоит путаться, некоторые изменения в плане проведения сражений в Сгаппе все-таки появились, правда, не в качестве модификации стандартной боевой системы, а скорее, в качестве логичного ее дополнения. В отличие от других подобных игр, в Сгаппе в придачу к привычному выбору удара/блэка имеется также и возможность выбирать стили атаки, коих представлено в игре всего два. Атакующий и защитный. Их воздействие на само сражение вполне предсказуемо и логично: выбрав атакующую манеру нападения, мы получаем большую вероятность нанести врагу значительный урон, но и сами скорее сломаем в таком случае крит или просто очень неплохой удар в ответ. Естественно, при выборе защитного стиля, как нетрудно догадаться, все происходит с точностью до наоборот. Подобное дополнение, кроме того, что внесло в игровой процесс определенную долю разнообразия, в некоторой степени еще и способствовало дальнейшей дифференциации негласных игровых классов. Потому как знакомое по «БК», да и многим другим подобным играм, разделение игроков на, грубо говоря, «танков», «ловкачей» и «критеров» не только нигде из Сгаппе не делось, но и получило здесь лишь свое дальнейшее развитие. Теперь виды бойцов различаются не только по амуниции и статам, как это было ранее, но и, что разумно, — по тактике ведения боя, а точнее, по использованию вышеописанных стилей атаки.

Говоря о нововведениях, имеющихся в Сгаппе никоим образом нельзя умолчать и о новой появившейся в игре характеристике, именуемой выносливостью. Выносливость представляла зеленую полоску, расположенную прямо под индикатором ваших хитов, что должно было хорошо видно на скриншотах. Величина нового параметра определялась напрямую силой и влиял прежде всего на способность наших персонажа вести затяжной поединок и не получать при этом никаких штрафов. По ходу боя уровень выносливости уменьшался, а растрачив большую ее часть, вы начнете сталкиваться с различными неприятными последствиями, как-то невозможность нанести критичес-



ся до бессовестного и незатейливого выкалывания денег из потребителей своей игры. Но, увы, продлился этот период весьма недолго. К счастью, в тот же самый момент, когда разработчики «БК» смекнули, что их детище вполне может принести своим создателям весьма неплохие прибыли, другие светлые головы осознали, что сейчас БК-игрокам как никогда ранее понадобится достойная альтернатива их любимому развлечению. И альтернатива появилась. Да хотя бы и в лице рассматриваемой нами игры. Достойная или нет, решать, конечно, вам, но помнить на ваше решение я все-таки попытаюсь.

Для начала подумайте, могли ли задолго «БК»-игроки, возмужавшие собственноручно создать нечто подобное своей любимой игре, пойти на отступление от священных канонов браузерных RPG, обозначенных, естественно, еще самой «БК»? Ответ, думаю, ясен и так. А потому появившееся в 2004 году на Интернет-просторах их детище Сгаппе или, в переводе с дикого английского, «Месиво» (кровавое, естественно) было тут же заклеимено как очередной «БК»-клон без права на помилование. Вот только сами разработчики очень переживать по этому поводу не стали и продолжили работу над своим про-

кий удар, вернуться от удара противника и т.п.. Нечто подобное есть в «Смутных Временах», но тамошня «выносимость» называется «усталостью», и не уменьшается, а наоборот, увеличивается.

В то же время все остальные нововведения, имеющиеся в Sarnage, носят скорее косметический характер, и их единственной целью остается придание игре более завершенного вида и избавление ее от некоторых недоработок и недоработок своей прародительницы — «БК». Да, так или иначе, но признавать придется: Sarnage — это «БК»-клон, на какой факт скрывать не стали даже сами его разработчики. Впрочем, лично я бы не опес это к таким уж страшным недостаткам. Подтверждением чему служит количество самих игроков Sarnage, которое, поверьте, значительно больше, чем на некоторых других «оригинальных», но от того не более известных и популярных играх. Парадокс? Нет.

Для того, чтобы понять, почему Sarnage, при всем своем сходстве с «БК», остается интересной и популярной геймой, нужно прежде всего определить его позиционирование среди подобных проектов. Признание Sarnage вполне определено — стать новым убежищем для игроков, покинувших по разным причинам старый добрый «Бойцовский Клуб». Такое мое заключение вполне обосновано. В то время пока одни разработчики делают акцент на несхожести своей игры с «БК» или же на введении в нее чего-нибудь нового, создатели Sarnage подобным путем, сделав свой проект максимально приближенным к «Бойцовскому Клубу» и в то же время лишенным главного его недостатка — необходимости платить реальные деньги за возможность нормально играть. Да, кроме упомянутого выше недостатка, в Sarnage имеется почти все то, что есть в «БК», возможно, в несколько ином виде и под другим названием, но, тем не менее, пришедшему сюда «БКшнику» не придется долго оговариваться с нововведениями и разбираться, что к чему. А достаточно высокий уровень самого исполнения игры избавляет Sarnage от навешивания на него позорного ярлычка «клон отстойный», вручаемого не столько за вторичность идеи, сколько за кривизну ее реализации.

Отрывок из письма №2:

Вот, решил вам написать еще одно письмо на полпути в ДЗВР! Да, я к вам возвращаюсь! Причина моего ухода из Sarnage заключается в невероятной жестокости его жителей, для которых единственным стимулом в жизни есть бой, а для такого пацифиста, как я, — это, конечно же, неприемлемо. Так что освобождайте кабинет, ибо, надеюсь, теперь, после такого длительного моего отсутствия, Вы научились, наконец, ценить и уважать каждого кадеты. И еще. Я слышал, что скоро выходит аддон к «Халфур», так вот, если Вы не хотите, чтобы я опять вас бросил один на один с суровой реальностью жизни и пошел по миру, то отчет о нем буду писать я.

Эх, кончились нормальные сигареты — придется самокруточку делать, что б е... — подумал почтальон ДЗВР и снова нашел рациональное применение полученному письму.

Альнейшая судьба Sarnage, можно было бы сказать, почти определена. Можно было бы, если бы не живой пример разработчиков «БК», не сумевших в свое время устоять перед соблазнами быстрого обогащения. Тем не менее, хочется верить, что в Sarnage сия история не повторится. Ведь лишившись главного отличия от «БК» — полной бесплатности, Sarnage лишится и всей своей привлекательности — ну зачем мне платить деньги здесь, если можно это с большим успехом сделать и в «БК»? Впрочем, на данный момент никаких оснований для подобных мрачных размышлений нет. Сейчас планом ходом проводится расширение игры — вслед за появившимся недавно вторым городом в Sarnage вскоре должны прийти и такие привычные по «БК» лабиринты и темницы. И если разработчики будут и дальше действовать в том же духе, но при этом постараются не сильно думать о том, что игра подобного рода может принести непопулярную прибыль, то... Возможно, вскоре мы увидим продукт, который сможет заявить о себе на уровне той же «Арены», а там, гляди, и до «Смутных Времен» недалеко...

Диалог из реальной жизни ДЗВР:

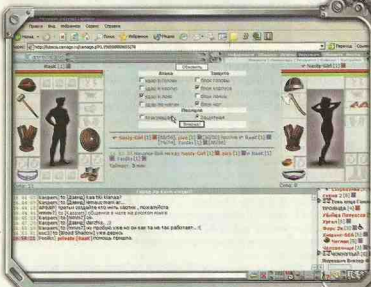
— Ну, вот я вернулся! Вы в мой, наверное, сильно соскучились, и поэтому я несколько расширил список своих требований, — здесь моя заранее подготовленная речь была прервана.

— Ты где :%№? №+ шлялся? Ты, что, \$%#^@, о себе думаешь? Где отчет о третьем аддоне к «Смерти Мертвых Мертвецов 34»?

— Ну...

— Что ну?

— Дык, я ведь письма слал, телеграммы...



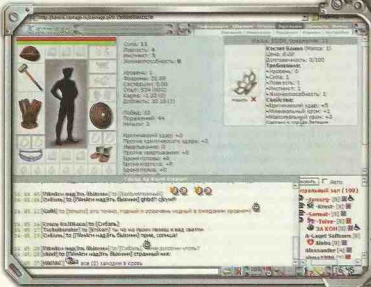
— Какие еще письма?!!!! А ну вон отсюда, и чтобы без отчета я тебя в радиусе 10 км от моего кабинета... нет, лучше, от всего ДЗВР... даже нет, лучше, чтобы я вообще тебя в Игрограде не видел!

Разбешившаяся не на шутку голограмма Ранда несколько успокоилась:

— Все понятно?

— Да — сказал я уныло и пошел вешаться...

3.11. Забудьте лучше об адресе Sarnage, напечатанном в шапке статьи, напечатан я его там явно зря. Если уж решитесь играть в эту игру, то наилучшим решением для вас будет зарегистрироваться по адресу: <http://r.carnage.ru/1000135865>.



Кроме того, что подобное ваше действие принесет мне в карман определенную сумму игровых денег, так и вы не останетесь в накладе, получив и на свой счет дополнительные деньги при регистрации. А если же Sarnage вам понравится настолько, что у вас даже хватит терпения дойти до второго левела, то наша общая прибыль тогда еще больше возрастет. Взаимопомощь, однако ☺



Сергей ШТЕПА aka Sir
allgames.com.ua red_imp@list.ru

AilenWorkshop

Разработчик: Ailen Workshop Studios
Издатель: пока что отсутствует
Жанр: стратегия
Системные требования: не известны

Молодая киевская студия *Ailen Workshop* появилась на небосводе разработчиков меньше года назад, однако даже за этот короткий срок ее проект, ранее называвшийся *Born to Reign* и показанный, кстати, на выставке «Игроград-2005», сумел вызвать немалый интерес у широких геймерских масс. Что же, обо всех особенностях грядущего шедевра (надеюсь, так и будет) вы можете узнать из нашей беседы с сотрудниками Ailen WS.

Sir и журнал «Мой компьютер игровой» (далее — **МИК**):
Приветствую!

Артур Якубов (далее — **А.Я.**), **Дмитрий Дзюба** (далее — **Д.Д.**): Привет!

МИК: Представьтесь, пожалуйста, и назовите свою роль в команде Ailen Workshop Studios.

А.Я.: Я, как и Дима, являюсь одним из руководителей компании. Если говорить о работе над игровыми проектами Ailen Workshop Studios, я занимаюсь гейм-дизайном и, в случае надобности, менеджментом.

Д.Д.: Я разрабатываю искусственный интеллект, а в остальное время занимаюсь организацией и координированием работы команды.

МИК: Итак, о вашем стратегическом проекте. Ранее он назывался *Born to Reign* — что послужило причиной смены названия? Как теперь изменится ваша разработка?

Д.Д.: Смена названия назрела уже давно — старое звучит слишком банально, да и не соответствует сути проекта. Новое название — *Phantom of Glory: Revolution*; оно гораздо ближе по духу к основной идее игры.

МИК: Ваша игра — глобальная стратегия или же простая фэнтезийная RTS?

Д.Д.: И то, и другое. Хотя упор будет сделан все же на стратегическую часть, за счет принципиально нового AI она коренным образом будет отличаться от любых аналогов. В тактическом режиме также будут нововведения, но не настолько глобального масштаба.

А.Я.: В данный момент на рынке специфика игр «глобальная карта+тактический режим» является приоритетной, и будущее именно за проектами такого рода, поэтому выбор пал на эту жанровую категорию.

МИК: Игра цельная, или же присутствуют отдельные миссии?

Д.Д.: Игра полностью цельная, благодаря новому AI стало возможным генерировать сценарий непосредственно в процессе игры, придерживаясь основных идей, но не фиксируя никаких «ключевых точек». Теперь вместо конкретных действий компьютерных игроков в сценарий включены их побуждающие мотивы, а конкретные действия будут зависеть от той политики, которую проводит игрок. Вследствие этого достаточно предусмотреть несколько основных игровых линий, а далее сюжет будет разворачиваться непротиворечиво, опираясь только на те моменты, которые соответствуют поведению игрока. Таким образом, с одной стороны сюжет будет полностью нелинейным, а с другой — интересным и цельным.

МИК: О сюжете. Вы пользуетесь услугами писателей, или канвой вашей игры занимается сценарист?

А.Я.: Нет, зачем нам это? Мы располагаем всем нужным багажом для создания как сценарной, так и любой другой технической базы игры.

МИК: Что же будет превалировать — многочасовые бдения перед стратегической картой или бой?

А.Я.: Это зависит от желания игрока. Скажем, игра на глобальной карте требует тщательного планирования своих действий, дабы не допустить какого-нибудь политического или же стратеги-

ческого промаха. Но если вы за счет тактики можете выиграть практически любую битву, то стратегия отойдет на второй план. В случае крупного сражения с участием до 80 тысяч юнитов бой будет длиться в среднем полтора-два часа, и, разумеется, любители чистой стратегии смогут его просмотреть в ускоренном режиме или вообще пропустить.

Д.Д.: На глобальной карте часть действий можно будет передать советникам, таким образом сосредоточившись на каком-то определенном аспекте игры, но, видимо, мне придется ограничить их способности, иначе большинство игроков будет только то и делать, что нажимать кнопку Auto ☺.

МИК: Расскажите об особенностях стратегической карты. Игрок сможет создавать города и селения, прокладывая между ними сети дорог, обеспечивать оборонный потенциал? Каким образом будут добываться ресурсы? Существует ли разница в скорости передвижения войск по разным типам поверхности?

Д.Д.: Игра начинается не с пустой карты, а с полностью заселенного мира. Поэтому строить новые населенные пункты нецелесообразно, основное внимание с экономической точки зрения будет уделяться путем сообщения, которые можно развивать на протяжении всей игры, а также развитию уже существующих городов. А вот оборонные сооружения в значительной мере придется строить самому, т.к. прогресс не стоит на месте, и существующие технологии постепенно устаревают. Ресурсы добываются достаточно банально — в шахтах, часть из них будет присутствовать в начале игры, часть можно будет построить позже. Разумеется, войска будут двигаться с разной скоростью. Есть еще более важный момент: для существования армии необходима ее тыловая поддержка. Обоз с провинией в принципе не может проехать по болоту или перейти горы через неизвестный перевал, в то время как некоторые типы войск на это способны. Это создает большое пространство как для тактических маневров, так и для стратегического планирования.

МИК: Какие расы будут в игре? Чем они различаются? Будут ли у этих сторон свои герои, вроде орка Тралла или эльфа Кенаруса из WarCraft?

А.Я.: Я не очень люблю играть в «Варкрафт», и перечисленные имена ничего мне не говорят ☹. По поводу рас могу сказать, что их будет огромное количество, порядка 25-ти, и около 15 из них станут активными, доступными игроку. Будет присутствовать как и стандартный набор фэнтезийных «государств», так и выдуманные нами народы. А вот от системы героев мы отказались, в некоторой мере их будут заменять уникальные юниты, обладающие нестандартными способностями. Вообще, рольвая составляющая имеет большое значение только для командного состава, обычные юниты будут эволюционировать достаточно просто (начинающий — опытный — ветеран).

Д.Д.: Расы отличаются как минимум своими историческими интересами, а также сложившейся историей отношений. Например, между историческими врагами война может начаться даже без каких-либо особых причин, а между друзьями ее трудно будет разжечь даже тонкой политической игрой. Кроме того, если вы, играя за какую-либо расу, попытаетесь сделать что-нибудь вопреки ее истории (заключить союз с истинными врагами, или пойти войной на

другей), то велика вероятность государственного переворота (впрочем, произойдет ли он на самом деле, зависит от вашего авторитета и геополитической ситуации).

МИК: Каков лимит населения у каждой расы? Сколько планируется разновидностей войск? Чем они отличаются? Будет ли несколько типов магов для каждой расы, либо же мы сможем призывать элементали?

А.Я.: Магические способности будут заключаться в разном роде заклинаний, которые будут нести эффект скорее защитный, нежели атакующий. То есть, пустить в строение ряды пехоты фэйрбол нельзя, разве что с катапульти или требушета. Мы хотим не превращать поле боя в обычную мясорубку, а все-таки сделать основной акцент на тактику.

Д.Д.: Лимит населения зависит от площади территории и способности добывать еду. Это не константа, а плавающий показатель, который зависит от технологического уровня. Основных видов войск будет немного — несколько разновидностей пехоты, кавалерии, осадных орудий. Но также будут присутствовать наемники и специальные юниты, их сила не слишком велика, но с тактической точки зрения они крайне ценны.

The Battle

МИК: Давайте поговорим о боях. Каким будет размер поля битвы? Ландшафт? Учитываются ли наличие оборонительных сооружений (башен и т.д.) на местности, где происходит баталия?

Д.Д.: Размер поля боя будет примерно 6x6 километров, но это размер «с запасом», вряд ли основная часть действий выйдет за рамки квадрата 2x2 км (по сравнению с большинством стратегий, масштабы очень большие. — *Прим. Sir*). Ландшафт будет двух основных конфигураций: плоский и наклонный, а также четырех видов — поле, песок, лес и вода. Будут также вкрапления камней, одиночных деревьев, старых развалин и т.п. Плюс неровности рельефа — холмы, рвы, обрывы — это будет исполнено в 3D и также учитывается в механике боя. Разумеется, оборо-

нительные сооружения играют очень большую роль, и никаких гаупштейн, вроде выхода гарнизона из укреплений для боя в открытом поле, не будет (если только вам не удастся как-то выманить противника, но это уже дело тактики).

А.Я.: Основным тактическим моментом в баталиях будет так называемая «карта боя». На ней будет масштабированная карта местности со всеми обозначенными ключевыми пунктами: местами, поселками, горными переходами, возвышенностями и т.д. По этой карте мы сможем управлять нашей объединенной армией — задавать направления тем или иным отрядам или же отдавать приказы к действиям, скажем, удержать тот мост, после чего соединиться с корпусом 3 и нанести удар по войскам, находящимся в поселке 2. В таком духе.

МИК: Мы будем командовать отрядами или же отдельными юнитами? Присутствуют ли показатели морали, опыта и т.д.?

Д.Д.: Командовать можно только отрядами, единственное исключение — уникальные юниты, которых лишь несколько штук на все войско. Причем, очень важной составляющей яв-

ляется планирование боя заранее. Перед началом можно расположить свои силы нетривиальным образом и дать им сложные приказы: например, ждать в укрытии, пока вражеский строй не пройдет мимо, нападать с фланга (а вот это уже очень интересно. — *Прим. Sir*). Более того, все управление своими войсками можно оставить компьютеру, и при хорошем начальном расположении он сможет крайне эффективно использовать тактические приемы. Насчет морали: мы решили расширить это понятие, теперь войска будут отказываться выполнять приказы, если вы посылаете их на верную смерть. Но будут и исключения — например, при защите ключевых городов, когда за спинами солдат их жены и дети. В таких случаях возможно увеличение силы войск, вхождение их в состояние берсерков.

МИК: Теперь расскажите о главных козырях вашего проекта. За счет чего он должен превзойти конкурентов?

Д.Д.: Графика, звук, сценарий — все будет на уровне лучших представителей этого жанра, но действительно уникальна система искусственного интеллекта. Именно она сделает игровой мир живым, новым и интересным. Компьютер больше не будет стремиться победить всех во что бы то ни стало — гораздо большее значение уделяется дипломатии и стратегии развития. Кроме того, отсутствие шаблонов поведения сделает действия искусственного интеллекта непредсказуемыми. Можно сказать, что игра перейдет в категорию шахмат — огромное количество вариантов,

отсутствие однозначно выигрышной стратегии; выгодная геополитическая позиция очень часто будет значить куда больше, чем большое войско или запас ресурсов.

Техническая сторона

МИК: Вы используете собственный движок или взятый по лицензии? Каковы его возможности?

А.Я.: Все компоненты игры мы разрабатываем собственноручно, так что и движок является нашим детищем.

Д.Д.: Полный список возможностей явно выходит за пределы данной статьи, да и вряд ли представляет большой интерес. Отмечу только специфичные: поддержка сис-

темы частиц, skyboxes, skyplanes и skydomes, поддержка Billboard'ов для спрайтовой графики, управление прозрачными объектами, поддержка bump mapping. Судя по всему, этих эффектов нам вполне хватит, хотя если обнаружится, что для какого-то дизайнерского решения нужно будет что-то еще, я думаю, мы это сделаем.

МИК: О звуке. Композиции будут эпичными?

А.Я.: Эпическая, с героическим подтекстом и возмущающим ритмом — все это будет неотъемлемой частью звуковой дорожки нашего проекта.

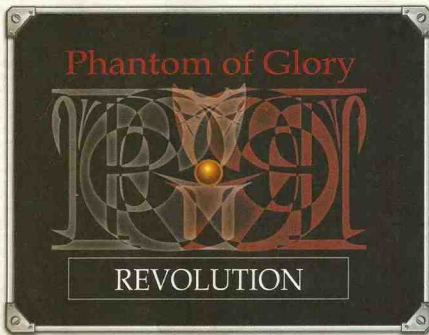
МИК: Будет ли выпущена демо-версия? Ожидается ли открытие бета-тест?

А.Я.: Демо-версия — обязательно. Открытый бета-тест — сомне-

ваясь. **МИК:** И когда же, собственно, ожидается выход вашей игры в свет?

Д.Д.: В первом квартале 2006 года, точнее сказать я пока не беру.

МИК: Спасибо вам за ответы, и удачи во всех начинаниях!



Аллан КАРМИН ak-of-ash@rambler.ru

Ролевые Игры

Часть шестая: Теория Персонажа

Напротив Мастера сидит молодой человек в свитере и джинсах. На столе перед ним лежит листок с нарисованным на нем воином в доспехах; острый меч в руке занесен над головой, на щите — герб дворянского рода. Под рисунком карандашом написаны какие-то слова и цифры.

Игрок и его Персонаж

Подход к созданию персонажа

Персонаж не только олицетворяет собой возможности Игрока в игровом мире — он создает часть игрового настроения. Персонаж — это призма, через которую Игрок воспринимает игровой мир. Игрок не только может использовать возможности персонажа, но и действовать сообразно характеру и способу мышления выдуманной личности.

Персонажи могут быть:

- театральными; это роли, полностью прописанные Мастером. Игроку остается только вникнуть в суть исполняемой роли и постараться прожить жизнь этого персонажа сообразно сюжету игры;

- бумажными; это персонажи, состоящие, в основном, из цифровых характеристик. У такого персонажа нет ярких черт характера, а если и есть, то они позитивны у Игрока. Обычно такими персонажами играют для того, чтобы получить удовольствие от растущих в ходе игры показателей (таких Игроков называют *munchkins*);

- реалистичными; это не четкие роли, как в пьесе, но и не свободная фантазия. Игрок берет за основу некий набросок возможной судьбы некоторого персонажа. Возможно, он даже не знает, что получится в результате генерации, взяв в качестве концепции, скажем, подростка из рабочего квартала Парижа начала XX века. Развитие персонажа происходит под воздействием окружающей среды; мир постепенно затягивает эту личность в себя, и она обретает в нем свое место, становясь частью взаимосвязанной системы. В чем-то создавать такого персонажа просто, так как выбор возможностей всегда будет ограничен, а под завершение генерации еще и может пропсть вовсе;

- образными; это идеи, воплощение которых не всегда логично. Создание такого персонажа обычно начинается с конца: Игрок определяет с тем, кого он хочет играть, и, советуясь с Мастером, «подгоняет» все возможности игрового мира под своего персонажа. Который, кстати, может полу-

читься несколько «киношным» из-за большого количества счастливых случайностей и невозможных совпадений, определивших его состав.

Правила создания персонажа

Цель правил — отразить в игре механику всех действий, которые будет производить Игрок посредством своего персонажа.

В основе правил лежит набор характеристик, и набрать характеристики в правила нужно таким образом, чтобы у Игрока была возможность гладко и красиво выражать свои идеи. Правила создания персонажа должны обеспечить следующее:

1. быстрый и легкий механизм выполнения повседневных вещей; это создает игру, освободит голову Мастера и Игроков для более интересных игровых идей, и при этом не удалит из игры оттенки реализма;

2. возможность решать простые игровые споры между Игроками без участия Мастера. Хорошие Игроки сами следят за выполнением правил, но для этого нужны еще и соответствующие правила;

3. характеристики (параметры) должны достаточно четко отличаться друг от друга, чтобы персонажа можно было прописывать насыщенными линиями; и поставив рядом двух разных персонажей, сказать с уверенностью: у каждого своя роль, не похожая на роль другого.

Все «заполняющие» или «фоновые» параметры персонажа могут в виде цифр в правила не входить и в таблице не отражаться — такие вещи, как привычки, капризы, случайные поступки, то, что бывает раз в жизни, не должны документироваться в правилах рядом с повседневными вещами.

Наиболее распространенные базовые характеристики

Для тех, кто не знает, небольшая справка. Самыми распространенными параметрами персонажа являются: сила, ловкость, выносливость, интеллект,сообразительность, восприятие, обаяние, удача и внешность. Используя эти параметры, можно довольно точно описать персонажа на начальной стадии развития. Обычно, в зависимости от требований игры, используют 4-9 базовых параметров. Хотя никто не мешает, разбивая параметры на подвиды, довести их количество хоть до двадцати. Впрочем, в этом

нет особого смысла, так как, кроме первичных, есть еще и вторичные параметры.

Уровни и классы параметров

По уровню параметры делятся на первичные, вторичные и третичные. По классам — на статические и динамические.

Первичные параметры — это «необработанные», грубые возможности персонажа. Они описывают возможности персонажа в целом: склонность к физическим нагрузкам или, напротив, к умственному труду, либо сочетание того и другого в определенной пропорции.

Вторичные параметры — чаще всего их показатели зависят от первичных. Эти параметры показывают навыки, умения, знания — способности персонажа в определенных областях жизни игрового мира. Например, это верховая езда, полнотелство, знание компьютера — выберите любое название институтской дисциплины, и оно вполне сойдет за вторичный параметр.

Третичные параметры — это производные от параметров первого и второго уровня, возможно, только от одного из них. Я бы отнес к третичным параметрам персонажа, которые постоянно изменяются, убывая и восполняясь. Также это могут быть, скажем, магические силы персонажа, заклинания, психологических сверхвозможности.

Статические параметры — это параметры первого и второго уровня, изменяющиеся медленно или неизменные вовсе. Их можно повысить путем тренировок, либо утратить высоту мастерства в случае несчастья.

Динамические параметры — это такие показатели, как здоровье, бодрость, магическая энергия. Они расходуются и восполняются сравнительно быстро. Они по своей сути таковы, что их постоянно задействуют, преобразовывая в игровые поступки.

Все эти уровни и классы, по моему мнению, помогают взвесить, насколько отличаются по виду своего использования в игре те или иные параметры, определить, что от чего зависит, и каким образом. Естественно, в таблице характеристик должны быть десятки возможных параметров, для того, чтобы классифицировать их. Если планируется простая игра с небольшим выбором игровых действий, достаточно ограничиться выбором нескольких статических и нескольких динамических параметров.

Помните, что в игровую систему стоит включать только те параметры, проверки

удачного или неудачного исхода которых особенно важны для игрового процесса. Конечно, можно вести игру, проверяя, не сплутался ли персонаж на каждом шаге, но это отнимет слишком много времени и сил и утонит в болате нейтральной информации главное игровое действие. Поэтому умение ходить, не сплутаясь, лучше не выделять, как умение в таблице, а считать его присущим всем персонажам в одинаковой мере. Это будет всего лишь пример, а не жесткое руководство к действию.

Основы персонажа

Несмотря на всю важность характеристик, как только цифровая часть будет отштмпана и заучена всеми участниками игры, она отходит на второй план, по сравнению с более живыми особенностями персонажа, его чертами характера, нормами поведения и устремлениями в игровом мире.

Планируя персонажа, вы должны осознавать, что получаете его в некоторые рамки существования: если этот персонаж фэнтези, то он не будет знать устройство компьютера, как это знаете вы, зато он, возможно, силен в магии, в которой вы абсолютно не разбираетесь.

Также помните о правиле «Н/с ОК» или «Не соответствует Основной Концепции игры/персонажа» — право Мастера запретить реализацию тех или иных идей Игрока, которые кажутся этому Игроку забавными, но могут нарушить всю игру в целом. Советоваться с Мастером по поводу персонажа, спрашивать, какие именно Мастер хотел бы видеть в игре, весьма желательно.

В основу действий персонажа можно положить как проблематику, так и Квест.

Проблематика — это, говоря просто, «что, чего персонажу в этой жизни не хватает», чему он хотел бы научиться, чего достичь, что сделать. Проблематика хороша для масштабных многосерийных игр, которые могут длиться годами реального времени.

Квест — некая игровая задача, зачастую поставленная четко, но без видимых путей решения. Квест хорош для игр на один вечер.

Следует различать квест-задание, который персонаж может получить в игре, и Квест. Главное отличие состоит в том, что Квест Игроку дает Мастер, а проблематику на квесты-задания игрок раскладывает сам, либо они составляют ее постепенно в процессе игры.

Например, персонаж, созданный на проблематике, — это рыцарь, жаждущий свершения подвигов. Так как эта жажда не иссякает изо дня в день, и рамки квеста не заданы Мастером, и не видны четко, то мы имеем дело с проблематикой персонажа. В случае же, когда Мастер сообщает Игроку в начале игры: «Твой персонаж — профессор университета, и ему нужно за два часа расписать программу запуска космического корабля» — это Квест, и персонаж, созданный на Квесте. Чаще всего для квестовых персонажей не нужен сбор дополнительных

данных, и подвох в задании чаще всего только один — что оно оказалось не тем, что Мастер сказал.

Техники генерации

Чаше всего можно задействовать одну из этих техник генерации персонажа.

1. Последовательное развитие персонажа от одного важного события в существовании к другому. Это позволяет ответить на множество вопросов типа: «А как ты это получил?» или «А как ты это сделал?», а также развить общие представления о характере персонажа. Генерация ведется из расчета на получение конкретных параметров к началу игры.

2. Ответ на наводящие вопросы. Этот способ знаком по некоторым компьютерным ролевым играм, в частности, TES: Morrowind и V:M — Bloodlines. После прохождения опросного листа Мастер выдает Игроку готового персонажа с правом поправок.

3. Генерация персонажа «под ключ». Раскладка поинтов по своим местам, с небольшим ретроспективным взглядом на его прошлое, чтобы объяснить, как персонаж получил ту или иную способность.

4. Смешанная техника: Игрок развивает персонажа таким образом, чтобы вывести его к требуемой концепции.

Советы по созданию листа вопросов

Разбейте жизнь персонажа на этапы. Это позволит проще сформулировать и ограничить набор вопросов для каждого этапа. Например, представим, что жизненные этапы таковы: детство, юность, взрослая жизнь. Естественно, разделение может происходить как с биологической, так и с социальной точки зрения. Пример социального разделения: школьник, студент, специалист. Можно провести две лестницы параллельно, сравнивая продвижение по каждой: как совпала учеба и работа персонажа с его взрослением? Было ли у него счастливое детство, или приходилось содержать семью, работая на уруновых рудниках?

Также разделите жизнь персонажа на сферы влияния: семья, работа, окружение, внутренний мир. В сочетании с предыдущим разделением у вас должна получиться матрица, где столбцы будут отражать сферы жизни, а ряды — жизненные этапы. Развивая эту матрицу, можно легко проследить изменения в семейных отношениях, обучении и карьерном искусстве — в зависимости от игрового мира. Опять же, старайтесь разделить всю жизнь по как можно более малому количеству сфер: 3-5. Мелочи, которые некуда или очень трудно отнести, желательно удалять из игры вовсе.

И еще одно: отыгрывайте наиболее важные эпизоды из жизни персонажа. Если генерация идет по пути развития, отыгрыш определит исход таких моментов, и сделает игру реалистичнее. В любом случае это полезно для понимания персонажа Игроком. Как

звучал его доклад на защите научной работы? Какие методы применял рыцарь для сражения со своим первым враждебником? В некоторых случаях может оказаться, что этот же враждебник и стал последним — естественно, о том, что данный персонаж не имеет игры, можно забыть. Разве что Мастер перевернет неудачный момент в сторону образования Игрока или в сторону эксперимента. Или просто совершит чудо: глупости, которые проходят во время генерации, обычно заканчиваются гораздо хуже в игре.

Лист вопросов неплохо совмещается с раскладкой поинтов по таблице. Учитывайте и это.

Пример генерации персонажа

Для начала нужно создать «бумажного» персонажа, чтобы прикинуть, кого играть.

Концепция: Нортон Нейман, ксенобиолог (исследовать инопланетную жизнь).

Набросок: навыки выживания, познания в земной биологии, анатомии, медицине, опыт предыдущих экспедиций к другим мирам, а также аналитические способности.

Первичные параметры: высокие на интеллект,сообразительность и ловкость.

Вторичные параметры: набираются из существующих в системе определений соответственно наброску.

Дальше — лист вопросов. Пролог. Кто родители? Уильям и Джессика Нейман, отец — астронавт, мать — биолог.

Детство. Родился в инкубаторе? Да. Воспитывался в официальном питомнике? Да. Родители навещали? Да, часто. Родители составляли программу воспитания? Да. В детстве мечтал стать ксенобиологом? Да. Что изучал для этого? Гуманитарную образовательную программу, журналы звездных экспедиций.

Юность. В какую академию поступил? В Звездную, на факультет ксенобиологии (логично, правда?). Как учился? Почти отлично. С какой темой вышел на диплом? «Марсианская фауна в условиях антропогенной радиации».

После этого могли бы следовать еще несколько этапов, но игра начинается как раз после выпуска нашего героя из Академии.

Поинты по таблице характеристик распределяются параллельно с прохождением листа вопросов: выражаются в цифрах знания, полученные в детстве и в Академии. На самом деле, персонаж, существующий в мире, жестко регулируемом системой, очень легко генерировать — все стандартно: образование, опыт, работа. Самоучки, приключения, авантюристы — генерируются куда сложнее и интереснее.

Итог шестой части

Вот, все ближе к завершению цикла. А сказать-то можно во много раз больше. Что ж, пробуйте то, что сказали. Если что захотите узнать — обращайтесь. До встречи.

Олег ЯРОВОЙ oleg_ator@rambler.ru

Сервис для хвостатого друга

Ветеринар для мыши

Наиболее используемым в современном ПК устройством является манипулятор мышь (рис. 1). Это совершенно справедливое утверждение. Большинство операций и манипуляций в операционной системе, а это работа в различных программах, компьютерные игры, выполняются с помощью простого перемещения курсора. Работа таким способом не только быстра, но и довольно удобна. Практически каждый пользователь для себя это уже усвоил и не представляет комфортную и быструю работу на современном компьютере без простого мышонка (рис. 2) ☺.

Мышки бывают разные: синие, белые, красные...

(Абы не голубые ☺. — Прим. ред.) Какой бы хорошей и дорогой не была наша мышь (рис. 3, 4), или как бережно бы мы с ней (рис. 5) не обращались, от несчастья под названием «заглохила» не застрахован никто. Что делать в таком случае: бежать в ближайший магазин за новым девайсом, или же что-то можно сделать и со старой? Если можно, то что и как? А вот об этом дальше и пойдет речь.

На сегодняшний день существует огромное количество типов манипуляторов

(рис. 6). Но, несмотря на все это безобразие ☹, парк современных мышей в большей части состоит из «хвостатых» представителей данного славного рода. То есть из тех манипуляторов, которые для связи с персональным компьютером используют обычный традиционный провод, а не инфракрасный луч или же радиоканал.

Подаксс проводных мышей состоит, в свою очередь, из двух основных типов: обычных (ставших уже легендой) шариковых (рис. 7) и оптических мышек (рис. 8).

Как это не парадоксально, но большинство поломок и неисправностей мышек случается именно по причине механических дефектов или повреждений, а вовсе не электрических. Значительная часть механических поломок устраняется довольно легко и быстро, без использования каких либо специальных средств ☺.

Шарики и ролики

Что касается чисто шариковых мышек, то одной из распространенных их «болезней» является банальное загрязнение роликов перемещения, отслеживающих передвижения мыши по основным осям. Во время работы резиновый шарик (рис. 9) собирает с поверхности стола или же коврика имеющуюся грязь, которая в последствии довольно плотно налипает на оси роликов внутри

устройства. Внешне эта болезнь проявляется в нежелании курсора мыши перемещаться по одной или же обоим осям вдоль плоскости экрана.

Эту проблему даже тяжело назвать неисправностью. Ее легко можно устранить простой очисткой роликов перемещения. Для этого даже не обязательно полностью разбирать устройство (рис. 10). Достаточно лишь извлечь прорезиненный шарик (рис. 7) и через открывшееся углубление в корпусе мыши почистить ролики.

Часто проблемы возникают с повреждением хвоста — интерфейсного шлейфа мыши. В зависимости от того, какой именно проводок в шлейфе «переломился», внешние признаки неисправности манипулятора могут быть различными. Это может быть, например, отказ курсора перемещаться в одной из плоскостей (или же в обеих сразу), а то и вообще нежелание устройства детектироваться в системе. При этом все механические соединения исправны: разъем провода мыши плотно вставлен в системный блок, а работоспособность манипулятора (рис. 11) отсутствует ☹.



Рис. 1



Рис. 3



Рис. 2



Рис. 4



Рис. 5



Рис. 6



Рис. 7



Рис. 8

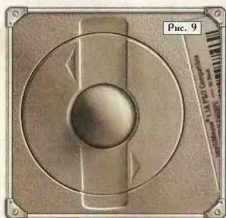


Рис. 9

(Иногда явно «пережатый» или перетертый проводок можно обнаружить у самого корпуса мыши, а то и внутри нее. В таком случае достаточно просто восстановить поврежденный контакт, и все заработает. — Прим. ред.)

Также довольно распространенной проблемой с «хвостатым» другом является залипание клавиш или же, наоборот, нереагирование курсора на нажатую кнопку. В этом случае необходимо заменить пришедшую в негодность кнопку на аналогичную. В качестве «донора» можно использовать какую-либо старую мышь или же, в крайнем случае (как временный вариант), поменять левую и правую кнопки местами. Правой кнопкой вы ведь реже пользуетесь, не так ли?

В моей практике также бывали случаи, что от сильного удара или же падения мыши на пол положение оптопар датчика смещалось, и курсор переставал двигаться, опять-таки в одном из направлений. В этом случае необходимо аккуратно разобрать данное устройство и выставить свето- и фотоэлементы так, чтобы они смотрели друг на друга параллельно.

Сила оптики

Если говорить об оптических мышах, то ситуация с повреждением кабеля здесь аналогична в большинстве случаев. Точно я не знаю, почему так происходит, но мне кажется, что это связано с использованием в устройствах тонкого и низкосортного кабеля для связи с ПК. При повреждении кабеля прослеживаются аналогичные внешние признаки «глюкавости» мыши: курсор или же отказывается перемещаться в одной из плоскостей, или же мышь вообще исчезает из перечня системных устройств.

Что касается возможного загрязнения, то такой вариант практически не актуален для оптических мышей. Данный тип мыши не имеет механических вращающихся частей, которые бы вступали в непосредственный контакт с поверхностью стола или коврика. Пожалеу, единственное, что может произойти с такого типа мышью, так это случайное попадание, например, ворсинки от одежды, в «оптическое окошко» мыши (рис. 12), которое находится в нижней ее части. Это может привести к «сбоям» при перемещении курсора. Если ваша отличная оптическая мышь вдруг «зашаляла», и курсор запрыгал по экрану, обязательно проверьте, нет ли посторонних предметов в «оптическом окошке».

Проблемы с «подулавлившими» кнопками и с изогнутыми оптопарами на колесике скроллинга аналогичны ранее описанным, и устраняются они тем же способом, что и для обычных шариковых мышей.

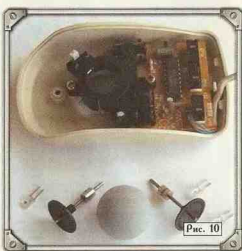


Рис. 10

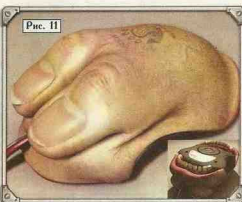


Рис. 11



Рис. 12

И все же...

Наверное, все возможные и наиболее распространенные случаи с поломкой «хвостатого» друга я перечислил. Могу, конечно, возникнуть и иные неприятные ситуации, которые здесь не упоминаются, но я таких не припомню. (Есть еще проблема стершихся или отвалившихся ножек мыши, но как ее решать, я вам не скажу ☺, подумайте сами. — Прим. ред.) Остальные же поломки можно отнести к электрической неисправности, и с их устранением должен уже заниматься человек с определенными знаниями и навыками. А может, в таком случае следует подумать и о приобретении нового устройства, более совершенного, более эlegantного и, может быть, более надежного.

Повреждение шлейфа обычно случается на участке не длиннее 5-10 сантиметров от самой мыши. Именно этот участок наиболее подвержен механическому воздействию во время работы. Так что в этом случае смело можно (если вы, разумеется, уверены в своих действиях) обрезать провод на расстоянии 10 сантиметров от основания мыши и, зачистив его, припаять к соответствующим контактам на плате мыши. Проблем с распайкой проводов на плате возникнуть, в принципе, не должно, так как в кабеле используется цветная маркировка проводов. Достаточно предварительно запомнить правильную распайку и впаять новые проводки соответствующим образом.

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 змієподібними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує статі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

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

