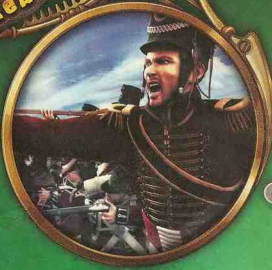


стр.10

IMPERIAL
GLORY



PSYCHOTOXIC

стр.14

стр.8

EX MACHINA

• НУБИРУ • стр.17

посланник богов

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского 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 «Факта»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

✓ ул. Жилинская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»
Львов
✓ Кiosки «Тригиресса»
✓ 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 «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осеня»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ 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.podsta.kiev.ua, www.blitz-pods.com.ua, www.kas.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresse.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У СЕРПНИ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ -
Super Power
VT525 P Vesta Series
(акция!!!!)гар. 12 міс.

2-й ПРИЗ -
HP 51641 (HP 8) color**
HP DeskJet 820cxi

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

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

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

Список статей

Сергей ГАВРЮЧЕНКО&Артём ЧЕМИРИС

Chaos League: Sudden Death, стр. 7

Стас ГЕРАСИМЕНКО aka Trapper

Ex Machina, стр. 8-9

Георгий САНДУЛ aka Жюри

Imperial Glory, стр. 10-13

Вирджин КЕМПЕР

Psychotoxic, стр. 14-16

Мохнорыл Талер, Кирилл Талер

«Нибиру. Послание богов», стр. 17-19

Александр ТКАЧИВСКИЙ

Elite Warriors: Vietnam, стр. 20-21

Andrey СТУДЕНИКИН&Александр МОЖАЕВ

Star Wars Galaxies. Episode III, стр. 22-23

VILSENT

Playing Life, стр. 24-25

Том/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 26-28

Александр ГУСЛЕНКО ala Samodelkin

Мягкая работа с железом 2, стр. 29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Новые подробности грядущего хита

Компания **Bethesda Softworks** продолжает подогревать интерес геймеров к своему грядущему проекту, четвертой части одного из самых популярных ролевых сериалов **The Elder Scrolls — The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Наверно, не много найдется людей, кото-



рые после всех обещаний разработчиков сомневаются в том, что **Oblivion** повторит путь своих предшественников — **Aren** и **Daggerfall** и **Morrowind**, то есть станет абсолютным хитом. Но, похоже, Bethesda этого мало.

Она с завидной регулярностью выдает небольшие кусочки разных «вкусностей», которые будут поджидать нас в игре. Вот и в недавнем интервью, которое разработчики дали сайту **Total Video Games** (<http://www.totalvideogames.com>), появилась новая порция подробностей. Итак, количество умений в **Oblivion** будет меньше, чем в его предшественнике. Теперь их осталось всего двадцать одно, по семь в каждой группе. Сделано это, чтобы избавиться от малоэффективных и редко используемых скилов — что вполне логично. Лошади, как и NPC, будут отличаться не только внешним видом, но и своими характеристиками. Причем использовать лошадей будет не только герой, но и NPC. Они, кстати, при

случае могут попытаться увести вашего жеребца, так что придется держать ухо востро. Большие изменения внесены в стрельбу из лука. На высоких уровнях персонаж



сможет совершать снайперские выстрелы, используя функцию **zoom**. Кроме того, появится загадочная возможность **stealth-выстрела**, о которой, к сожалению, не известно ничего — за исключением того, что она будет обладать собственной анимацией. В мире **Oblivion** помимо прочих неприятностей появятся злобные некроманты, собирающие целые армии нежити. Ну, а любителям внедрения в игры модных ныне технологий, наверно, будет интересно узнать, что в **TES IV** будет внедрена лицензия анимация с отображением эмоций плоской синхронизация движений губ с произносимым текстом.

Вот и все на сегодня, но не сомневайтесь, что в ближайшем будущем Bethesda подросит нам еще кусок информации. Ну, а с полным текстом интервью можно ознакомиться, обратившись по адресу http://www.totalvideogames.com/pages/articles/index.php?article_id=8066.

Эпоха Конана

А на горизонте глобальных многопользовательских ролевых игр, похоже, загорается новая звезда. Компания **Funcom**, создатель знаменитой **Anarchy OnLine**, поделилась некоторыми подробностями, касающимися своего нового проекта — **Age of Conan: Hybrid Adventure**. Действие игры, как нетрудно догадаться из названия, перенесет нас в Гипербореюскую эпоху, созданную

фантазией одного из основателей жанра фэнтези — писателя **Роберта Говарда**. Но, как это обычно бывает в компьютерных играх, связь с первоисточником не будет слишком сильной — хотя поклонники рассказов о Конане найдут много знакомых имен и названий. Главным отличием **Age of Conan** от большинства MMORPG будет то, что игра будет начинаться... как обычная офлайновая RPG. Первые двадцать уровней вашему герою придется исследовать мир в одиночку, сражаясь толь-



ко с компьютерными оппонентами. По замыслу разработчиков, это даст игроку возможность освоиться в виртуальном мире и проникнуться глубиной сюжетной линии, которая будет играть довольно важную роль при дальнейшем прохождении, что опять-таки типично для онлайн-овых RPG. Всего планируется ввести четыре сюжетных ветки, прохождение каждой из которых займет порядка пятнадцати часов игрового времени. Ну, а потом — добро пожаловать в онлайн, где можно будет

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

продолжить приключения в компании друзей. Как и в прочих MMORPG, в «Веке Конана» можно будет создавать кланы, участвовать в глобальных сражениях, и т.д., и т.п. Игровой мир будет состоять из более чем тридцати локаций, находящихся на территории трех держав, переживших в игру прямоком из книг Говарда — Cimmeria, Aquilonia и Stygia, и каждая из них будет населена уникальными монстрами и NPC.

Изначально игрок сможет выбирать один из четырех базовых классов и сделать своего персонажа магом, воином, вором или священником. С ростом уровня у вас появятся возможности развивать героя в том или ином направлении, выбирая подкласс, специализацию, профессию и т.д. На момент релиза максимальным уровнем персонажа будет восьмидесятый.

Но самое интересное, как обычно, оставил напоследок. Одной из основных фишек Age of Conan является использование движка Real Combat, при помощи которого будут указываться направления ударов с целью отсечения головы или конечностей. Разработчики не без основания считают, что подобная возможность придется по вкусу многочисленным поклонникам «расчлененки» в играх, стонущих на форумах об изысканной политкорректности девелоперов.

Монстры в Age of Conan не будут просто ходячей экспой, как в большинстве MMORPG. Программисты Funcom грозятся наделить их особо злобным и агрессивным AI, который будет заставлять мобов не только нападать на одиноких путников, но и сбиваться на огромные стаи и атаковать города и замки игроков.

Релиз Age of Conan: Hyborian Adventure намечен на 2006 год. Более точной даты пока нет. Если вы заинтересовались этим, без сомнения, интереснейшим проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.ageofconan.com>).

Имя Главного Злодея

Как большинство из вас, конечно, помнит, режиссер Уве Болл, большой любитель снимать фильмы по мотивам известных компьютерных игр, в данный момент занят перенесением на большой экран нехитрого сюжета одного из популярнейших представителей жанра hack-n-slash — *Dungeon Siege*, разработанного студией Gas Powered Games. Как уже сообщалось ранее, в фильме примет участие много актеров, засветившихся в довольно громких фильмах последних лет. Среди них будут Мэттью Лиллард (Matthew Lillard, маньяк-киноман из «Крика»), Джон Рис-Дэвис (John Rhys-Davies, гном Гимли из джексоновской трилогии «Властелин колец»), Кристианна Локен (Kristanna Loken, «железная» леди из «Терминатора 3»), а также продюсер, режиссер и заслуженный актер Берт Рейнольдс (Burt Reynolds).

Ну, а главную роль сыграет Джейсон Стэтхэм (Jason Statham), хорошо знакомый нам по таким фильмам, как «Большой Куш», «Карты, деньги, два ствола», «Костолом», «Перевозчик» и др. Неизвестным оставалось только имя актера, который сыграет главного злодея — Галлиана (Gallian), лидера злобной расы Vei'kesh. И вот недавно стало известно, что на роль Самого Плохого Парня выбран Рэй Лиотта (Ray Liotta), снявшийся в таких фильмах, как «Наркобарон» (Narc) и «Славные парни» (Goodfellas), а также озвучивший Томми Верчетти (Tommy Vercetti), главного героя игры GTA: Vice City.

Фильм должен выйти на большие экраны уже в следующем году. Очень хочется верить, что он будет лучше предыдущих работ этого режиссера, которые, мягко говоря, особым качеством не отличались.

Приключения продолжаются

Ну, а пока воротилы киносектора экранизируют первую часть *Dungeon Siege*, разработчики отправили на золото долгожданного сиквела.

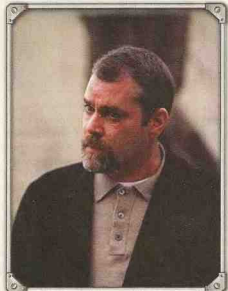
Как большинство из вас наверняка помнит, действие игры будет разворачиваться в уже знакомом нам фэнтезийном мире Aagana, раздираемом на части затянувшейся до неприличия гражданской войной, развязанной злобным магом по имени Valdis,



мечтающем, как и положено всякому уважающему себя злодею, о власти над миром. Ну, а мы, как обычно, окажемся в самом центре заварушки, в которой не так то легко будет определить, кто добрый, а кто злой. Более того, главный герой игры служит наемником именно у злого правителя, но со временем признает свои ошиб-

Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВНЫХ
Компьютер, комплектующих
та периферии
Проматех
МОДЕРНИЗАЦІЯ
вул. Виборська, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

ки и вступает в неравный бой. Вообще, все в один голос говорит, что сюжет *Dungeon Siege 2*, как для hack-n-slash, будет до-



вольно закрученным и интересным. Игра не превратится в тупое избивание монстров и охоту за артефактными штормками. Большое внимание уделено квестам и вариантам их выполнения, хотя большинство заданий, как обычно, будет в стиле «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что» и «убей их всех — и тех, кто встретится по дороге, тоже». Но зато сиквел одного из самых популярных Diablo-клонов может похвастаться замечательной графикой и яркими спецэффектами, что немаловажно для подобной игры. Кроме этого разработчики обещают значительно улучшенный интеллект союзников и противников, массу новых возможностей и, естественно, огромное количество врагов и средств их уничтожения.

Реальная игра на виртуальном поле

Компания In2Games в данный момент занята разработкой крайне необычного проекта под названием *Real World Golf*. Как легко можно догадаться, это симулятор гольфа — но очень необычный симулятор. Его основным отличием от других подобных игр является созданный разработчиками игровой контроллер *Gameltrak*, позволяющий системе «видеть» движения игрока посредством специальных перчаток, соединенных с базой на полу, и синхронизировать их с движениями персонажа на экране мо-

нителя. То есть вам предложат, стоя перед экраном, выполнять движения, которые используются при реальной игре в гольф, а ваш протез в виртуальном мире будет полностью их повторять. В игре намечается пять разнообразных площадок



для одиночной игры и мультиплеер, поддерживающий до четырех игроков одновременно. Real World Golf должен появиться в продаже в конце осени этого года, а сам Gametrak уже вовсю продается на территории Европы и Северной Америки.

Нужно отметить, что Real World Golf — далеко не первый проект, в котором разработчики пытаются заставить игрока совершать более активные движения, нежели нажатие клавиш и дерганье «мышки». В дан-

ный момент находится в разработке файтинг Dark Wind, к которому прилагаются специальные перчатки — их нужно будет надеть



и, размахивая руками перед монитором, попытаться послать в нокаут виртуального противника. Нельзя также не вспомнить разработку московской компании Gaijin Interactive, произведшей настоящий фурор на КРИ 2003. Игра представляет собой «симулятор дракона», причем крылья летящей огненной рептилии полностью копируют движения рук стоящего перед монитором игрока.

Приобретут ли игры подобного рода популярность или нет — покажет время. Однако тот факт, что знакомые друг с другом разработчики делают практически однотипные продукты, наталкивает на мысли.

Может, мы присутствуем при рождении нового жанра? Или вообще стоим в начале перерождения компьютерных игр? Впрочем, чего гадать? Поживем — увидим.

Близится час X

Н и для кого не секрет, с каким напряжением разработчики PC-игр ожидают появления на рынке консолей нового поколения — Xbox 360, PlayStation 3 и Nintendo Revolution. Рассказы о сверхвозможностях этих приставок давно уже будоражат умы как столпов игровой индустрии, так и простых геймеров. И вот, похоже, скоро уже прилетит первая ласточка. На одном из сайтов сети Microsoft появилась информация о том, что Xbox 360 появится в продаже четвертого ноября этого года. И хотя сама Microsoft никак не прокомментировала это заявление, многие склоняются к тому, что это правда. В ноябре в Соединенных Штатах отмечается один из крупнейших государственных праздников — День Благодарения, с которого начинается большой «сезон подарков», заканчивающийся Новым годом и Рождеством. Отличное время для того, чтобы выкинуть на рынок долгожданную новинку. Ну, а если Xbox 360 поступит в продажу, то скоро подтянутся и ее конкуренты. Ждем-с...

ІТ ПАРК
беріть ся
прагматично

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Разработчик: Cyanide Studio
Издатель: «Аксел»
Жанр: sport/strategy
Дата выхода: где-то в 2005 году

Сергей ГАВРИУЧЕНКО aka Kirov &
Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

CHAOS LEAGUE

Sudden Death

А мы и господа, леди и джентльмены, а также просто злодеи и хулиганы — внимание всем! «Лига Хаоса» объявляет новый сезон! Сезон 2005 года! Не успели мы залечить травмы прошлого и оплакать родных и близких, павших на поле брани в предыдущем чемпионате, как из Cyanide Studio снова звучит призыв достать нашу припавшую пылью амуницию и пополнить магическое дыхание, изучить новые удары и заклинания. Все на матч, на поле боя! Ибо ждать часа Х осталось совсем недолго, ведь господа из Cyanide Studio истово уверяют нас в том, что аддон к великолепной «Лиге Хаоса» под красноречивым названием «Внезапная Смерть» должен появиться, по крайней мере, на американских прилавках, не позже, чем 15 июля. А чтобы томительное ожидание сего, без всяких сомнений, знаменательного момента не свело слабонервных фанатов с ума, сдобольные разработчики решили поделиться с общественностью некоторыми деталями касательно своей грядущей игры. Какими? Смотрите ниже.

Как это ни прискорбно, но, несмотря на то, что выход **Sudden Death** вот-вот должен состояться, информации о грядущем аддоне далеко не так много, как хотелось бы. Пусть список грядущих нововведений и исправлений и был выложен на официальном сайте, добавить парочку пояснительных комментариев к нему разработчики явно поленились, подстегнув тем самым неукротимую фантазию ожидающих игру геймеров. Итак, к чему же нам все-таки готовиться?

Прежде всего, наверное, стоит упомянуть о том, что и без того немалый список команд ака расползется еще тремя экземплярами и в итоге вплотную приблизится к символическому числу 13. Новички в составе «Лиги Хаоса» (*The Gnomes, The Cigales и The Damned*) совсем не собираются пасты задних и своим приходом пополнят элиту игры 40-ка новыми спортсменами. Также им в подспорье (или наоборот, во вред) обещаны 19 дополнительных героев и новый тип игрока — почему-то забытый в оригинальной «Лиге Хаоса» капитан. Впрочем, все эти мелочи меркнут по сравнению с главным, на мой взгляд, нововведением, — теперь (о, да!) гадкий рефери перестанет быть единственной неприкосновенной персоной на игровом поле. Что скрывается за этими словами, думаю, понятно даже самому непонятливому гоблину. Уж теперь-то подлый старикашка-судья точно не уйдет от волны народного гнева, и после получения очередной ватки из рук противника или удаления вашего игрока с поля сможет на себе испытать, что чувствует среднестатистический любитель хаоса, пребывая в роли беговой дорожки для команды соперника.

Впрочем, на этом все нововведения далеко не заканчиваются и фантазия разработчиков не иссякает. Не менее значительно, чем все вышеперечисленное, и обещанное девелоперами закономерное *улучшение режима отображения матча*. Повторы, следящая за отдельными игроками и выхватывающая самые эффективные моменты камера, а также прочие радующие взор настоящего фаната кровавого спорта мелочи теперь станут привычными и почитателями «Лиги Хаоса». Более приятному восприятию происходящего должны поспособствовать и добавленные в игру стадионы, а также проведенный разработчиками косметический ремонт и улучшение старых арен. Впрочем, гораздо на выдумки девелоперы из Cyanide Studio этим не ограничиваются и обещают нам еще «новую систему комментариев и оптимизированный интерфейс». Что скрывается за этими словами, не известно, но, надеюсь, ничего плохого, ведь кардинальное изменение замечательного стиля комментариев к матчу, так радовавших нас в оригинальной «Лиге Хаоса», может совершенно не понравиться фанатам.

Впрочем, сейчас не время расстраиваться, ведь самое интересное я приобрел напоследок. Поклонники размеренных спортивных менеджеров имеют все поводы для радости, ведь после выхода «Внезапной Смерти» об урезанных по самым корням и скучных до невозможности алаементах менеджмента можно будет со спокойной душой забыть. Похоже, что теперь давить пробегавших по экрану зеленых тараканов будет некому, ведь в грядущей «Внезапной Смерти» в перерывах между матчами найдется занятие, более подобающее геймеру. Спонсорские контракты, игроки-звезды, алчущие за свою игру немалых гонимых и многие другие приятные моменты — все это гарантируется щедрыми на обещания разработчиками в их новой игре. Ну, и чтобы, как всегда, красиво завершить длинный ряд своих обещаний, цинанидов, следуя негласной традиции девелоперов всего мира, сулит нам великолепный ИИ, графику и, естественно, мелкие улучшения и исправления всего ранее в «Лиге Хаоса» виденного.

На самом деле все вышеперечисленное составляет далеко не полный перечень всех нововведений, ожидающих нас в грядущем аддоне. Есть еще множество мелочей, не упомянутых мною, вроде добавленных новых заклинаний и навыков, улучшенного погодного режима и т.д., и т.п. Тем не менее, об основных дополнениях я, вроде, поведаль, и, перечитав свою статью, могу с уверенностью сказать: если разработчики сдержат все, или хотя бы большинство своих обещаний, нас ожидает, как минимум, отличная игра. А как максимум... не берусь, конечно, судить, но кажется, разработчики решили исправить все свои немногочисленные ошибки и, не томя нас ожиданием сивела, сделать «Лигу Хаоса» настоящим шедевром прямо сейчас. Ждем? А как же!



Стас ГЕРАСИМЕНКО aka Trapper



Разработчик: Targem
Издатель: «Бука»
Жанр: action/RPG
Системные требования: P 4-2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, звуковая карта, совместимая с DirectX, 8x CD-ROM, DirectX 9.0c
Дата выхода: 4 квартал 2005 г.

Одиноким странник идет по городу... Нет, не так. Бравый солдат топает через джунгли... Также не нравится. Огромный тяжеловооруженный грузовик мчится через прерии и руины забытой цивилизации. Цивилизации людей, которая 223 года назад была беспощадно уничтожена. Великий Катаклизм унес с собой жизни большей части населения планеты, превратив целые города в огромные братские могилы. И хотя обстоятельства этого события, равно как и его причины, окутаны непроглядной завесой тайны, все-таки нашлись немногие, кому удалось спастись. Они — надежда и основа будущего Земли. Повсеместно возникают новые города и селения, соединенные километрами дорог. Дороги эти, в большинстве своем, находятся под контролем кровожадных и алчных разбойников, ищущих наживу. Именно поэтому самой опасной профессией нового мира стала работа водителя-дальнобойщика...

Если просчитать все соотношения между скоростями течения времени, а также временной сдвиг, происходящий при проходе через пространственно-какие-то-там порталы, то где-то в это же время я вышел из кадетского корпуса ДЗВР. Лето в Игрограде — это время урожая пшеницы на полях сражений «Наполеоновских войн» и, казалось бы, бесконечные отпуски игростроительных компаний. И в это время, когда где-то в подвалах GSC идет подготовка проекта S.T.A.L.K.E.R., а фанаты, живя мечтой о море, непрерывно следят за новостями строительства новой верфи под названием «Корсары Э», я совершенно случайно обратил внимание на довольно большое и уже почти готовое здание на перекрестке кварталов Action и RPG. Здание это, больше всего напоминающее автопарк в стиле постапокалипсиса, сразу же привлекло мое внимание.

Уже через пару часов я выпросил у преподавателя кадетского корпуса ордер на осмотр здания. Это — мое последнее задание в качестве кадета. Окончательный тест. Завершив подготовку, я наконец-то осуществляю свою мечту и смогу получить работу в Департаменте Защиты Виртуальной Реальности...

* * *

Все началось с небольшой группы людей и большого запаса энтузиазма. Когда общая фантазия и мысли перегруппировались в довольно целостную идею игры, группа решила официально зарегистрировать свою компанию под названием

Targem. Долгое время кропотливой работы в далеком 2003 году породило фантазийную игру в жанре RTS/RPG «Магия войны: Тень повелителя». Затем вышел аддон «Знамена тьмы», который уже в данный момент обретает популярность среди любителей этого жанра. Но мы поговорим о новом, недавно анонсированном детище этой компании в совершенно другом стиле.

Источником вдохновения для новой игры, по словам разработчиков, послужили такие хиты, как «Эмита», «Вангеры», «Дальнобойщики» и Fallout. Ex Machina разрабатывается уже более полутора лет и обещает быть одним из самых сногшибательных проектов мирового уровня. В чисто мужской компании девелоперов зародилась идея создать что-то в жанре автомобильных экшен/РПГ, довольно нестандартном для русскоязычной публики. Очень долго не могли подобрать название для игры, и только к осени 2004 года из нескольких вариантов выбрали название Ex Machina, что является частью греческого выражения «Deus ex machina» (дословно «Бог из машины»), театрального термина, означающего разрешение конфликта каким-либо мистическим образом. Европейское название проекта — Hard Truck: Apocalyptic Wars.

Action-составляющая игры — основная ее часть, т. е. большую часть времени игрок будет проводить в сражениях, доказывая тем самым свои способности в управлении автомобилем и тактико-стратегические умения. Вы можете вести снайперский огонь издалека или же быть стрелком коротких и средних дистанций.

Элементы РПГ заключаются в необходимости прокачки и апгрейда своего грузовика. Также игрок сможет вступать в различные группировки и выполнять всевозможные внесюжетные квесты. В общем, отыграть геймерам обеспечен.

О сюжете известно немного. Еще не слишком заезженная, в отличие от второй мировой, но и не новая тема постапокалиптического будущего нынче как раз входит в моду. Если не считать основной концепции важности грузоперевозок, разработчики не особо распространяются о переплетениях сюжета. Известно только, что во время игрового процесса очень часто случаются моменты, когда игроку будет дан выбор, который напрямую повлияет на сюжет. Т. е., соответственно, следует ожидать несколько вариантов прохождения. Нам обещают 30 часов игрового времени — и это только на одну сюжетную линию!

Торговая система «Экс Машины» разрабатывалась на основе системы космического симулятора Elite — грузовик используется как транспорт для перевозок и как боевая единица.

Как уже было сказано, апгрейд грузовика — основа РПГ-составляющей игры. На растеряние или, лучше сказать, на переработку любителям «гаражного искусства» предоставляется 5 типов грузовиков. Эти машины способны нести на себе до пяти орудий убойства разных типов и калибров. Некоторые из пушек можно купить в магазинах, а некоторые (особо мощные экземпляры) — только найти в тайниках, разбросанных по игровому миру. Замена кабины и/или кузова добавляет машине защищенности, а новые колеса — скорости. Также важна необходимость заправляться, ведь



если бензин (или другой вид топлива) внезапно закончится, то существует опасность навеки остаться запертым в грузовике посреди дикого, полного ловушек и опасностей мира.

Враги в игре будут использовать довольно большое количество техники: от легковушек до танков. Жаль, но о летательных аппаратах не было сказано ни слова ☹. Для выполнения некоторых заданий игрок сам сможет сесть за руль некоторых необычных транспортных средств. Противники будут применять несколько видов простеньких стратегических уловок, делать засады и ставить ловушки, расстреливая вас издалека. Из уничтоженной машины выпадет та пушка, которую она против вас использовала, так что о недостатке арсенала грустить не придется.

Кроме вражеских организаций, в мире «Экс Машин» также будет множество дружественных группировок и отдельных NPC. Чтобы не обременять любителей экшена мегабайтами текста, диалоги в игре будут проходить быстро и понятно, а не размашисто, как в SW: KotOR'e. Но игрокам-исследователям предоставляется возможность узнать больше о мире, находя книги или разговаривая с некоторыми НПС.

В игре обещают реалистичную модель повреждения автомобилей. Помытый корпус, выбитые стекла, пробитые шины и дырки от пуль — все это можно будет увидеть на своих мониторах. Ремонт повреждений осуществляется в деревнях и городах, также как и заправка.

А теперь поговорим о мультиплеере. Из-за сверхпрогрессивной и гипермолекулярной путаницы пространственно-материальных континуумов и перекварковывания когепчжайстх шупшанчиков его не будет ☹.

Графический движок игры «Эх, машина» разрабатывался Таргемовцами с нуля. Движок поддерживает вершинные шейдеры 2.0, environment-mapping, bump-mapping, отражения, тени, позволяет создавать зрелищные эффекты. Посмотрите на скриншоты и вы убедитесь в правоте этих заверений. А если и скриншоты для вас не показатель (помните «Крида-2»), то видеоролик — вечный вам друг и товарищ ☺. Вот его ссылка (30 Mb): http://targetm.ru/movie/Ex_Machina_trailer_rus.avi. Выглядит он поистине красиво. Единственное, что может огорчить потенциальных игроков — это немалые системные требования. Разработчики сообщают: чтобы игра летала «на ура», нужно не меньше 512 Mb оперативки и 2 Ггз процессора. Так что деньги в руки — и вперед за новым оборудованием!

Грядет время, когда основной мерой хорошей игры станет отнюдь не графика, но физический движок. Физика в этой игре полностью отвечает понятию «автомобильный action», и даже превосходит его. Например, в трейлере есть момент, когда грузовик, проезжая по невысокой стене, разламывает ее своим весом на кирпичики. Можно сказать и о множестве других разрушаемых объектов на картах, таких как деревья, заборы, столбы, бочки и т.д. А машины в игре ведут себя соответственно их реальным прототипам в живом мире.

Хотя саундтрек к игре уже готов, на сайте разработчиков во всю идет конкурс бонусных треков для игры. Кому интересно, за дополнительной информацией можете обратиться на официальный сайт игры: http://www.nival.com/exmachina_ru.

Корреспонденты, которым понасталилось уже поиграть в рабочую версию Ex Machina, отмечают ее схожесть с незабываемыми «Вангерами». Разработчики же совершенно не отрицают возможности такого сравнения, и даже подтверждают его. Ведь все они (команда девелоперов) являются яркими фанатами этой замечательной игры и внесли ее элементы в свой новый проект. Но, по их словам, «наша игра проще, она не такая сложная и глубокая».

Вместо вывода (а зачем он нужен ☹?)

А теперь спешу обрадовать тех, кто, дочитав эту статью до конца, начал обливаться слюной от ожидания. Самая радостная новость в том, что за всю полуторогодовую историю разработки этой игры ее сроки еще ни разу не переносили. В отличие от «Сталкера», работа над «Экс Машинной» была заранее четко спланирована. Игра уже почти готова, вот-вот начнется бета-тестирование, и уже осенью этого года двухдискочные коробки с игрой будут ждать всех желающих на прилавках магазинов. Ждать осталось немного!

Я вышел из автопарка. В лицо светило летнее солнце, напоминало о надобности надеть черные очки, а рабочие-строители по ту сторону двери облеглочно вздыхали и хвалили друг друга за отлично сделанную работу. Я же почти без приключений (не считая киберсбаки какого-то смысла, решившей вдруг, что я решил отграбить его дом), добрался до кадетского корпуса. В здании ощущалась какая-то напряженность, и я немного удивился,



перехватив странноватый взгляд вахтерши, задержавшийся на мне дольше обычного.

В холме никого не было. Поднявшись по лестнице, я пошел к кабинету учителя. Единственный кадет, которого я встретил по дороге, без видимых на то причин решил обойти меня ускоренным шагом, при этом постоянно косясь в мою сторону. Я дотронулся до ручки кабинета, без удовольствия отметив, что она какая-то липкая.

Войдя, я тут же вступил в большую красную лужу на полу. «Ух ладио, — подумал я. — В Игрограде всякое бывает».



Мягкое кресло препода за столом было повернуто ко мне спинкой, на подлокотниках уверенно лежали руки сидящего.

— Товарищ учитель, — произнес я, немного помедлив. — Я принес отчет.

Кресло повернулось.

— Теперь я — твой учитель! — сказал Кертис...

Георгий САНДУЛ aka Жорик

IMPERIAL GLORY

Ось де браття, наша слава...
Т.Г. Шевченко

* * *

В одном из самых объемных и интересных игровых жанров, которые активно развиваются в настоящее время, а именно — в жанре стратегий, выделяют отдельный подвид — глобальные стратегии, а среди них — те, которые базируются на том или ином периоде человеческой истории. Даже играя в самую навороченную RTS-ку, вы не почувствуете тот вкус абсолютной власти, который может подарить вам глобальная стратегия, охватывающая, как понятие из названия, если не всю, то достаточно солидную часть земного шара. Здесь вам не позволят ставить перед собой мелкие цели, вроде захвата поселка, или уничтожения немногочисленной группы неприятеля. Здесь есть только одна цель — мировое господство.

Давайте же осуществим небольшой экскурс в историю и вспомним игры, которые дарили нам безграничную власть, а также возможность попутного перекармливания исторического прошлого большинства народов мира. Когда речь заходит о подобных играх, сразу же вспоминается творение компании Kellin Beck and Bits of Magic — *Centurion: Defender of Rome*, которому посчастливилось родиться на заре компьютерной эры — это было летом 1990 года. Эта игра, в которой игроку давалась власть над достаточно слабой на старте Римской империей, а также ставилась единственная цель — установление контроля над миром любым путем, стала своеобразным эталоном и путеводной звездой для последующих разработок в данном жанре. Здесь было все знакомое нам: привычная походовая система, огромная карта, охватывающая просторы Европы и Северной Африки, которая, в свою очередь, была разделена на множество регионов, здесь была продуманная система контроля провинций — вам всегда приходилось думать о благополучии и моральном состоянии своих граждан, ну и конечно же, уже в 90-м году в этой игре была реализована система сражений в реальном времени, которые отлично дополнили походовую составляющую игры. Да, были времена...

Далее последовало огромное количество подобных игр, которые, по сути дела, были лишь блеклыми клонами. Но вот — свершилось! Ровно через десять лет — летом 2000-го добрые парни из фирмы Creative Assembly подарили нам игру, которая стала еще одним шагом глобальных стратегий на пути к совершенству. Это была игра *Shogun: Total War*. Геймеры как в сладкой патоке застряли в этой игре на долгие месяцы: их манило все — дух феодальной Японии, хорошая по тем временам графика, а главное — возможность завоевать все существующие

Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Локализатор на территории Украины: «Новый Диск»
Жанр: Turn-Based-Strategy/Real-Time-Strategy
Системные требования:
✓ минимальные: CPU 1,1 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видеопамти, HDD 1,5 Гб;
✓ рекомендуемые: CPU 2,2 МГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

на карте просторы. Уже через год в семье *Total War* ов появилось пополнение — *Medieval*, игра, переносящая нас в период унаследованных принципов и прекрасных злодеев, во время крестовых походов и тотальной антисанитарии — в средние века. Как и предполагалось, новоявленный смог сбросить своего папашу Shogun в Тартар. Игра была во всем лучше своего предшественника, абсолютно во всех смыслах. Ну и, наконец, финальным аккордом от Creative Assembly стал вышедший осенью 2004-го шедевр, стратегический мастодонт *Rome: Total War*, опять совершивший отпущенный, отнесен на второй план своего «средневекового» предшественника. «Рим», как и *Centurion: Defender of Rome*, переносил нас во времена «священной древности» — эпоху античности. Духом игры прониклись даже люди, равнодушные к стратегиям в целом и к глобальным стратегиям в частности. Три этих игры по праву считаются лучшими творениями в жанре стратегий «глобального масштаба» с элементами RTS (элементы эти, как вы понимаете, проявляются в битвах в реальном времени).

Так вот, к чему же я веду. Была также когда-то серия игр *Commandos*... Нет, не подумайте, я не стану сейчас искать сходства между *Total War*ами и *Commandos*ами. В принципе, даже если бы хотел — не вышло бы. Но у серии игр, рассказывающих историю деятельности разведчиков в период второй мировой и плеяды стратегических монстров есть одно связующее звено. А именно: разработчики «Коммандосов», компания *Pyro Studios*, сегодня представляет игру, которой вполне по силам занять битый бархатом трон. Ну что ж, не будем медлить и посмотрим, что из этого вышло: приветствуйте детиче испанских гейм-йекеров — **Imperial Glory**.

Имперская слава

Начать рассказ о сегодняшней игре хочется с пары слов об историческом периоде, который был взят за основу для игры — это период с 1789 (начало Великой французской революции) по 1830 (окончательная стабилизация сил в Европе) год. Это время некоторые люди называют «Наполеоновские войны». Игр на эту тематику было достаточно, взять хотя бы недавних «Казакос 2». Но наша игра особенная, об этом — читайте ниже.

Сразу же после запуска игра встречает нас стильной менюшкой со следующими пунктами для выбора: кампания, историческая битва, быстрая битва, обучение, сетевая игра, ну и конечно же — опции. Начнем мы по традиции с них: нам дают возможность изменения практически всех внутривыровых параметров. Особенно хочется похвалить владельцев слабых видеокарт — игра поддерживает разрешение экрана на от 640х480 до 1600х1200. Кстати, если у вас видеокарта GeForce 2 MX 400, которая на коробочке с игрой прописана как «несовместимая», — не пугайтесь, смело покупайте игру и наслаждайтесь. Прове-



рено на личном опыте. Также вы можете настроить качество анимации, теней и т.п. При наличии хорошей звуковой системы вы можете настроить реалистичный звук, благодаря которому топот копыт и крики умирающих вы будете слышать как наяву.

Обучение ничем гениальным не выделяется (кроме лично Александра I в качестве учителя) и состоит из нескольких несложных миссий, ориентированных в первую очередь на опытных игроков. Если вы принадлежите к таковым, то посетить этот пункт меню вам настоятельно рекомендуется.

Далее хочется обратиться к *Кампаниям*. Сразу после запуска соответствующего пункта меню вам на выбор предоставляется игра с победой «по очкам» и с «полной» победой, сутью которой будет, конечно же, подчинение своей власти всего живого и неживого на просторах Старого Света. Это несколько напоминает все ту же серию Total War, в которой были точно такое разделение кампаний на две ветки с точно такими параметрами победы. В первом варианте вы будете играть в уже названный выше период с 1789 по 1830 год, во втором случае вы будете продолжать игру до тех пор, пока на карте не останется лишь один «всемирный». Важной деталью является то, что временным эквивалентом одного хода здесь является один месяц, а не год, как в Total War. Достаточно гибко сделана регулируемая система сложности — здесь есть традиционные 3 уровня: легкий, средний и высокий.

В игре присутствует более 20 различных *наций*, но поиграть нам дадут лишь за 5 из них — за самые сильные и влиятельные империи конца XVIII — начала XIX столетий. Вы сможете почувствовать себя правителем *Франции, Великобритании, Пруссии, Австрии и Российской империи*. В начале игры расы не уравновешены по всем параметрам (которых, к слову, четыре вида: *экономический, военный, морской и научный потенциалы*), например: жители Британских островов имеют наибольшие бонусы в экономике, науке и морской силе, Россия, Франция и Австрия имеют больше преимуществ в военном деле, Пруссия же особых примет вовсе не имеет.

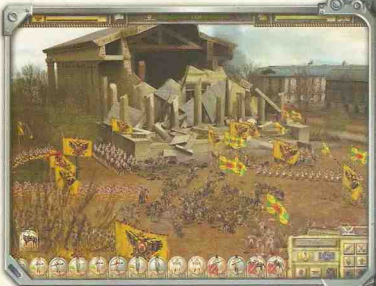
На старте вы получаете традиционную принадлежащую вашему государству территорию со столицей, место которой на глобальной карте обозначено государственным гербом вашей страны. Именно в столице будут строиться главные стратегические здания вашей империи, а также рекрутироваться новые воинские отряды. Но на что, по старинке, тогда же обращают внимание геймеры? Правильно, на *систему ресурсов* и способы их добычи, ибо политический перевес гарантируется экономическим преимуществом. Ресурсы в игре четыре вида: *деньги* (куда ж без них!), *сырье*, *еда* и *человеческие резервы*. Так что для строительства какого-либо здания или найма отряда придется отдать не только N-ую сумму денег, но и соответствующий ресурс. Добавляются в государственную копилку ресурсы автоматически, добываясь на подконтрольных вам территориях (далее можно будет делить ампейды, чтобы вы увеличили темпы добычи того или иного ресурса, — например, сталелитейных заводов, лесопилок и т.д.). Также сразу же хочется рассказать и о *древе технологий*: оно здесь несколько напоминает научную систему из «Цивилизации» — сразу после начала игры вам предлагают сделать выбор и отправить ученых на исследование интересующего улучшения. *Улучшения*, кстати, делятся на четыре класса: *политические, военные, экономические и ресурсные* — надеюсь, нужды объяснять, за что отвечает каждый из классов, не надо. Для постройки даже самого простого здания, вроде казармы или конюшни, вам потребуется сначала провести соответствующее научное открытие. Также и для открытия новых дипломатических или хозяйственных возможностей вам придется провести политическое или экономическое исследование, соответственно. *Древо технологий* делится на «три этапа» — сначала доступен лишь первый, после исследования всех нужных нововведений становятся доступными второй и третий периоды. Кстати, интересный факт: чтобы перейти с первого этапа на второй, вам придется реформировать *форму правления* в вашей державе и выбрать, что вам ближе — *демократия* или *автократия*. В зависимости от вашего выбора вам будут доступны совершенно разные ампейды второго уровня. Ну а при переходе на третий уровень вам придется переключить и *политический режим* в вашей стране, выбрав из *республики, диктатуры, абсолютной монархии* и *монархии конституционной*. И опять же, от вашего выбора будет зависеть то, какие характерные ампейды вы получите на третьем уровне. Суммируя, хочется сказать, что Imperial Glory имеет очень интересную и проработанную систему научных ампейдов.

Далее хотелось бы поговорить о собственно руководстве страной. Как вы уже поняли, основным нашим занятием будет зодчество, а также найм военной силы. *Здания* в игре, как и ампейды, можно условно разделить на несколько видов: военные, ресурсодобывающие, дающие некие политические бонусы и т.д., и т.п. Еще хочется сказать о том, что основные здания, построенные в вашем регионе, тотчас же начинают отображаться на глобальной карте, и ваш



враг, подойдя к столице, будет точно знать, каким потенциалом обладает ваш ключевой регион. Сразу хочется заметить, что если вы углубитесь в постройку только одного типа зданий, например, военных, пренебрегая остальными, — это будет чревато неприятностями: в Imperial Glory нужно постепенно и равномерно развивать все отрасли, а не бросать с ходу все силы на приоритетную.

Интересной является и система различных *заданий*, которые выдаются вам по мере исследования древа технологий. Обстоит дело следующим образом: компьютер сообщает что-то типа: «Пойди туда, не знаю куда, найди то, не знаю, что...» и т.д. Это чем-то смахивает на сенатские квесты из все того же Rome 4. Выполнив данное задание, вы получаете некие бонусы, так что если вам придет-



ся столкнуться с таким квестом (а придется в любом случае) — не пренебрегайте его выполнением.

Теперь хочется немного рассказать о разных *нациях* подробнее. Во-первых, заслуживает внимания тот факт, что каждая нация possui уникальные и практически по всем статьям отличается от своих

соперников. Во-вторых, сразу после начала игры вы замечаете, что в верхней части экрана располагалась некая шкала, которая отображает ваши внешнеполитические приоритеты, — слева указаны страны, с которыми у вас отношения, мягко говоря, не дружеские; справа же будут подписываться названия наиболее дружественных вам государств, которые впоследствии могут стать вашими союзниками, или же вступить с вами в коалицию про-



тив иной державы (про дипломатические тонкости — читай ниже). Выше было указано, что вы можете играть лишь за пять из более чем двух десятков народностей, но мне кажется, что все-таки не будет лишним указать и те страны, которые могут впоследствии стать вашими врагами/союзниками, это: Испания, Османская империя, Польша, Молдавия, Пьемонт, Тунис, Марокко, Египет, Саксония, Бавария, Ганновер, Триполитания, Ломбардия, Королевство обеих Сицилий, Швейцария ака Гельвеция и Папская Земля. Согласитесь — недурно.

А теперь, как я и обещал выше — рассказ о **дипломатии** в «Имперской Славе». Мы имеем девять возможных внешнеполитических действий, а именно: объявление войны, мирное соглашение,



оборонительный союз, право на проход войск, военная помощь (данная функция напоминает возможность формировать экспедиционные корпуса из Hearts of Iron 2), продажа (!) армий другой стране, создание коалиции против одной из держав, улучшение отношений с каким-либо государством (путем взятки, конечно же), ну и напоследок —

док — брак членов королевских семей. После открытия экрана дипломатии вы можете предложить любое из предложенных действий странам, место расположения которых вам известно (карта, как никак, в «тумане войны»). Государство может и не принять ваших условий, но почти всегда может помочь значительная сумма денег. И тут игра максимально приближена к реальности ☺.

Ну а теперь, когда мы разобрали основные премудрости стратегического режима, можем перейти к самой сладкой части Imperial Glory — к тактическим сражениям в реальном времени...

На войне как на войне...

Начиная разбор **сражений**, сразу хочется отметить, что в Imperial Glory сражаться вам придется и на суше и... на воде! О морских сражениях — чуть ниже, а сейчас рассказ пойдет о происходящем на полях и пустошах Европы. Во-первых, если вы играете в кампанию, для руководства армией вам понадобится **офицер**, которого можно нанять в Военной академии. Филка в том, что все офицеры в игре — реальные исторические личности. Например, начиная играть за Французов, вы получите в свое распоряжение Наполеона, Мюрата и Сульта, а позднее сможете нанять Ланна, Нея и т.д. Причем каждый из офицеров по мере совершенствования своих навыков в бою становится более опытным и переходит на следующий уровень. Всего в игре четыре уровня: *капитан* (начальный уровень), *полковник*, *генерал*, ну и *фельдмаршал*. Офицеры — одно из важнейших звеньев в армейской цепи игры Imperial Glory, так что берегите их как зеницу ока!

Каждая из представленных в игре наций имеет как и своих уникальных, так и «стандартных» **юнитов**. К числу стандартных единиц, которые у каждой страны именуются по-разному, относятся: *пехота*: ополченцы (кроме Британии — она, вероятно, брезгает подобного рода войсками), *линейная пехота*, *легкая пехота*, *стрелки-снайперы* и *гренадеры*; *кавалерия*: *драгуны*, *гусары* и *кирасиры* (у арабских стран также в наличии имеются *наездники на верблюдах*); *артиллерия*: *гаубицы*, *конные гаубицы*, *конная артиллерия*, *6-фунтовые* и *12-фунтовые пушки*. В числе уникальных юнитов каждая раса имеет по одному пехотному (например, «черная гвардия» у Британцев) и кавалерийскому (казак у России и т.д.), а чиперы с Британских островов располагают еще и уникальной артиллерийской установкой — «ракетницей Конгрева».

Но вот и началась бой... Сразу хочу высказать свое впечатление по поводу адешиных сражений — это просто фантастика! Того разлода для своего полководческого таланта вы не найдете даже в великих Total War'ax! Здесь вы найдете все прелести боевых действий в разных климатических и погодных условиях (карта-то не маленькая — место для битвы найдется). Перед началом боя вам предоставит возможность расставить ваши войска на выгодные вам тактические позиции. Здесь все по старинке: артиллерия на холме, резервный кавалерийский полк в лесу... а впрочем — вам выбирать. Баланс между различными родами войск четко просматривается с первых минут игры — здесь у вас не получится одной кавалерийской атакой опрокинуть плотный строй из сотни варваров с топорами, как это было в «Риме». Здесь ни один из родов войск не имеет существенного преимущества. Но вам придется комбинировать действия пехоты, конницы и орудий для достижения максимального эффекта. Хотя самым «универсальным» родом войск все же можно назвать пехоту — она может сражаться как и в ближнем, так и в дальнем бою, а также, как ни крути, является основной ударной силой вашей армии. Кавалерия же наилучшим образом подходит для фланговых атак на пехоту, либо наскоков на вражеские орудия, которые не выдерживают натиска ваших гусар/уланов/кирасиров. «Бог войны», как называл когда-то артиллерию один из наших многочисленных вождей, тоже действует эффективно лишь во взаимодействии с другими родами войск — вам придется постоянно прикрывать свои орудийные расчеты пехотой, ибо один наскок кавалерии может в миг нивелировать ваше оружейное превосходство. Также у каждого юнита имеется шкала *усталости* — следите за тем, чтобы она не падала слишком быстро, ибо доподлинно известно, что уставшие солдаты — малоэффективная сила. Драйв и эмоции от адешиных сражений сложно передать — это нужно видеть и чувствовать.

Сражения в игре доступны в трех игровых режимах — в *кампании*, *быстрых битвах* и *исторических сражениях*. Если с кампанией

все более-менее ясно (просто вводите свои войска на территорию неприятеля, на которой имеются вражеские войска, и сражения уже не миновать), то, например, в *быстрой битве* вы должны сперва выбрать регион, в котором состоится сие кровопролитное действо, а также выбрать, будете вы атаковать либо обороняться. Если вы отождествляете себя с атакующими силами, то вам также понадобится выбрать условия победы: захват замка, расположенного на подверженной нападению территории, либо «полная победа» — игра по принципу: «Гленных не брать!» Исторических сражений в игре не так уж и много — это битва при Саламанке, Фриланское сражение, знаменитая битва у Пирамид, после которой Наполеон перестал быть лишь «героем Тулона», а стал еще и «героем Египта», битва при Аустерлице — еще один победоносный бой Бонапарта, на этот раз против русских и австрийцев, которые были наголову разбиты близ богемского городка, ну и конечно — сражение при Ватерлоо, в котором объединенные европейские войска нанесли поражение французскому императору, великому «маленькому капризу», и подвели черту под периодом его славы. Исторических битв в игре не много, но они соответствуют реальному историческому раскладу сил и играть в них действительно увлекательно. Всего в любом сухопутном сражении может брать участие до восемнадцати юнитов с каждой стороны.

Также мною были упомянуты морские сражения в реальном времени — теперь то, о чем мы так долго мечтали, свершилось! Как вы помните, ни в *Medieval*, ни в *Rome* по фамилии Total War эта фишка не была реализована. Тут же все обстоит иначе: когда в море встречаются две неприятельские эскадры, то они в полном составе переходят на тактическую морскую карту. В сражении могут принимать участие до шести кораблей с каждой стороны. Это, конечно, не Граффальгар, но все равно выглядит это действо внушительно. Кораблей в игре три вида: *шлюп, фрегат и линкор*. При командовании флотами немалово вспомнить акеловских «Корсаров» — посудите сами: та же система деджда парусов, корпуса и команды, те же три вида боеприпасов — ядра, картечь и кингпепи. Давняя специальная пулюзном, можно переносить орудия с одного борта на другой, тем самым эффективнее концентрируя огонь на той или иной цели. Кстати, зона поражения корабельных орудий вших судов будет подсвечиваться зеленым, вражеских — красным. Движение корабля осуществляется путем нажатия правой кнопки вашего верного гризуна и указания направления движения. В морских сражениях *Imperial Glory* все просто, как, впрочем, и все гениальное, но несмотря на некоторую аркадность, морские битвы вносят в игровой процесс разнообразие и позволяют иногда по часу увлеченно выдумывать хитрые маневры, и то дело чувствуешь себя адмиралом Нельсоном, Горацио Хорнблэу или Джеком «Счастливым» Обри.

Продолжая тему сражений, хочется сказать, что сражаться можно не только против виртуального противника, но и против вполне даже натурального, ведь игра поддерживает многопользовательский режим через локальную сеть, а также посредством глобальной паутины. Целителям борьбы с противниками, IQ которых превышает тот же показатель компьютерных врагов, а также просто людям, искушенным в тактических баталиях, настоятельно рекомендуется опробовать мультиплеер.

Местные красоты

Наша сегодняшняя игра разрабатывалась на своем собственном трехмерном движке компании Pyro Studios. В сражениях все бойцы противоборствующих армий выглядят живо, ведут себя как настоящие солдаты, имеют аутентичную форму, оружие, но смотрятся они все-таки немного уловато. Хотя к этому быстро привыкаешь и перестаешь замечать. Ландшафты здесь сделаны на пристойном уровне, во всяком случае, лесистая или гористая местность смотрится куда более впечатляюще, чем даже в *Rome: Total War*. Также хочется отметить прекрасную работу дизайнеров над глобальной картой — выглядят она просто потрясающе, а также над стильным и атмосферным интерфейсом и множеством приятных мелочей, которые придают игре шарм.

Залпы орудий, выстрелы из мушкетов, цокот копыт, ровный чеканный стук сапог — все эти звуковые эффекты сделаны просто на слух. Но вот музыка в игре могла быть и получше — примерно через полчаса игры она начинает несколько утомлять, вызывая желание ее отключить.

Ну что, какись, со всем разобрались, пора закрутиться.

Вывод

Ну, теперь, по логике вещей, должен следовать вердикт. Что он, собственно и делает: *Imperial Glory* — отличная игра, лучшая стратегия летнего сезона. Эта игра — прекрасное развлечение для любителей глобальных стратегий в стиле серии *Total War*. Но не надо ошибочно полагать, что *Imperial Glory* — это всего лишь ба-



нальный клон, эдакий *Rome: Total War* в эпоху Наполеона, нет — это самостоятельная игра, которая, все-таки, в некоторых случаях не чурается эксплуатировать наработки своих предшественников. Но если это идет только на пользу, то почему бы и не воспользоваться творческими решениями, которые уже заслужили себе успех, попутно их усовершенствовать и доработать?

Возможно, кто-то из авторитетных критиков и скажет, что в игре мало свежих идей, что она не дотягивает до нового сло-



ва в жанре и так далее, но ему можно возразить, приводя аргумент, суть которого заключается в том, что если вы ценитель ка-чественных глобальных стратегий и просто хороших игр, то, начав играть в *Imperial Glory*, вы надолго покинете реальный мир ради того, чтобы перенестись на поля сражений двухсотлетней давности.

Да, что-то я тут совсем с вами заговорился, чуть не проглядел атаку казаков на правом фланге:

Кирасиры! Сабль к бою! Vive la France!

Вирджин КЕМПЕР

Psychotoxic

Жанр: FPS

Первое, Манык начал стареть. Да нет, не то чтобы он как-то изменился. Все тот же высокий, голубоглазый с длинными пепельно-белыми волосами, которые он постоянно собирает в хвост. Имидж тоже остался прежним, все те же строгие дорогие костюмы светлых тонов, на ногах дорогие кожаные туфли. Даже машину он не сменил, вот нравится ему старая «Волга». Поговаривают, кстати, что когда-то на этой «Волге» ездила сама Алла Пугачева, у которой он, собственно, ее и купил. Даже густую бороду, и то не сбрил. Одним словом, светлый. Вот только самосознание не то. Огромнейший рокизак с парашютом, бронезиометом и запасом продуктов на неделю для солдатской роты теперь мирно покоемся на полке, ибо свина уже не та. Теперь Манык носит маленький интеллигентный портфельчик, в котором нет ничего, кроме любимой книги, двух бутыл- лок пива и магазинных салатиков. Такие его часто замечали болтаю- щим с самим собой. Манык отказывался тем, что у него просто мо- бильный телефон с наушниками, но ему, естественно, никто не верил, ибо все знали, что Манык ненавидит мобильную связь с тех самых пор, когда группа кадетов сырнула у него из шкафчика мобильных на и протяжении недели звонила в интимную телефонную службу за счет штаба ДЗВР. Ну и напоследок — он стал закрывать за собой дверь своего кабинета, хотя раньше этого не делал никогда. Естественно, ка- деты так просто это не оставили, и каждое утро Манык обнаруживал следы валама. В конце концов, это ему надоело, и он решил обставить свой кабинет всеческими ловушками. Как раз под конец расставонии всеческих неприятных сюрпризов к Маныку в кабинет, как всегда, без стука и приглашения, завалился старший кадет Кемпер. Как всегда, с железным спокойствием он прошагал до Кемпера и сел на стул нап- ротив Маныка. Недолго думая, чиркнул зажаткой и раскурил каа- ян, который всегда стоял на его столе.

— Слушай, я тут подумал, что в последнее время ты меня постоянно отправляешь на какие-то отстойные задания. Может, хоть раз подкинешь что-нибудь более или менее толковое?

Маньяк, как ни странно, промолчал. Такое бывает не часто.

— Эй, ты меня хоть слышишь?

— П-п-п-п-сих...

— Не, ну я знаю, что я псих, все мы здесь психи, и...

— Да не ты псих, — Маньяка, наконец, попустило. — А проект так называется: «Псих...»

— Э, нет, сразу говорю, что на подобные приколы я не куплюсь. Знаю я тебя. Небось, какой-то симулятор врача дурдома или несчастного пациента, который от этого же воака и сбежал, и вообще...

— Да дай мне договорить, в конце концов!!! Во-первых, проект называется «**Психотоксин**», и находится он в квартале шутеров, неподалеку от старой постройки *Constantine*.

— И чем он хорош?

— Ну, типа очередной зажигательный шутер с небольшим добавлением мистики.

— О, дай угадаю, главный герой — крутой накачанный чувак по имени Билл или еще что-то геройское. Злобный демон похищает его девушку, и он решает идти спасать ее из рук подлой твари...

— Нет, ну когда-нибудь ты научишься не перебивать???!!!

— Только тогда, когда ты научишься говорить «пожалуйста». Ладно, так в шкуру какого супервоина мне придется влезть на этот раз?

— Ну, во-первых, не воителя, а в воительницы, да и вообще, она какого отношения к войне не имеет, она просто ангел.

— А другого ничего нету? А то при очередной смене пола мне приходится заново привыкать к новому центру тяжести.

— Не хочешь — не бери. Вон, тут куча агентов хочет за нее взяться. Так что либо бейся за дело, либо я его передам Моорте и Шаману.

— Ладно-ладно, чего ты вскипел, как старый чайник. Возьму я твоё дело.

С этими словами Кемпер взял папку с нужными бумагами и пошел к выходу.

— Эй, погоди, скажи, а как ты умудряешься?

— Отчет будет через пару дней, — как всегда, перебил Кемпер и пошел, хлопнув за собой дверью.

— Нет, ну ладно, накаволяли Ранда, висющаяся над дверью, на него не упала, — Маньяк часто думал вслух. — Ну ладно, лазерами не сожгло посреди комнаты, — начал рассказывать по комнате. — Ну ладно, электричеством в кресле не убило. Но как, Ранд его побири, он открыл дверь, которому я закончил на восемь разных замков??!!

Но, увы, на этот вопрос ему ответа уже дать не мог никто.

**Совсем немислимо —
Все шире задница,
Грудь выросла,
А мне нравится**

Как многие из нас, наверное, помня, в этой игре им предстоит открывать эзическую роль, а именно, роль некой **Эдины Пророцши** (то ли фамилия, то ли кличка). Это девушка с феноменальным телеописанием выгляда честь жить в Соединенных Штатах Америки 2020 года. Скажете, что в это время америкосы переживали не самые лучшие времена, что не скажете ничего. Люди просто посходили с ума, в стране гражданская война, на улицах беспорядки, конфликт против перераста в массовый махач. Сама Эдинка не участвовала ни в каких сражениях или конфликтах. Ролка была в одном из ночных клубов и жила в зоне удовольствия. Пока в один прекрасный



день к ней не поступали в дверь люди, которые представились агентами ФБР. Вот тут все и началось. Придя в Контору, Энджи понимает, что не все так просто в ее жизни. Оказывается, о ее необычных странностях, которые она считала тайнами, знает не только она. Помимо этого главный начальник ФБР рассказал ей обо всем, что творится в городе. Во всех бедах виноват «четвертый всадник», да не простой всадник, а «четвертый всадник Апокалипсиса». Для тех, кто не знает, о чем идет речь, я сделаю небольшое отступление и поясню все одной простой строчкой из Книги: «Когда четыре всадника: Смерть, Чума, Война и Дьявол снизойдут на землю, — настанет Апокалипсис». Разработчики, видимо, не читали этого, ибо четвертый всадник у них почему-то «Смерть», впрочем, сути игры это не меняет. Начальник ФБР говорит, что вы — единственный человек на планете, способный остановить все это поскольку вы — Ангел. Конечно же, вы попытаетесь обо всем его расспросить. Разговор только начинал становиться интересным, как появился какой-то странный фанатик и с криками «во имя...!!!» выстрелил в нашего спешеспешенного шефа и, конечно же, убил его. Вы, в свою очередь убили его и попытались спасти раненого начальника. Попытка, к сожалению, не удалась, шеф умер, не успев вам ничего рассказать, кроме как то, что «их много и они везде», и о том, что «только Макс можно довериться». Вот, собственно, и все, с этого момента в дело вступаем мы.

Вас слишком много, а мы одни

После первых нескольких минут игры я понял, что, когда шеф говорил, что они повсюду, то именно это и имел в виду. Ибо за всю игру мирных персонажей я встретил аж шесть штук. И то только от них никакого. А так крутом и веде сплошные враги, причем в таких количествах, что порой удивляешься, не занимают ли сектанты клонирование? Какие сектанты? Да самые обыкновенные. Люди как люди, просто фанатично верящие в то, что жить станет лучше, если «четвертый всадник» выйдет на свободу и покажет всю свою мощь. Конечно же, жизнь людей их не волнует. Вот ихний лидер Айрон Кроули — это уже более интересный фрукт. Этакий претендент на номинацию «лучший злодей года». Черный глаз, шипы и злодейская трость. Сам весь страшный, глаза красные, говорят устрашающе и громко хохочет после каждой второй строчки. Вообще просто отвратительный злодей @. Как я уже написал выше, секты он себе сколотил немаленькую. В его команде есть все — и полиция, и спецназ, и ФБР, и просто хулиганы с улицы. Вот с ними нам и предстоит сражаться, пробивая нелегкий путь к логову врага. Хотя называть его особо нелегким неправильно, он просто длинный. Разработчики, видимо, решили заинтересовать нас количеством, а не качеством. Потому для воплощения своих замыслов они порасставляли по уровням кучу врагов, уровень интеллекта которых явно упал в минус. Единственное, чего им добавили с лязгом, так это реакции. Как правило, каждый второй враг успевал хотя бы раз в меня выстрелить, как бы быстро я не двигался. Еще у врагов есть привычка выбегать из-за угла прямо перед вашим носом. При этом они начинают откровенно тупить и тормозить, давая тем самым возможность отправить их к праотцам. Никаких особо стратегических замашек здесь нет, хотя, видимо, намечались, так как иногда враги пытаются кувыркаться в непонятные стороны а-ля «Ксенус» и прятаться за бочки с горючей смесью.

По поводу интеллектуальной части игры сказать тоже ничего не могу. Ее просто нету. Все квесты сводится к банальному нахождению код-карточек и нажиманию на всяческого рода рычаги-кнопки. Один единственный уровень с элементом stealth абсолютно не улучшает ситуацию, так как проходит минут за двадцать.

Войдет пушистый сон...

Н о временами игра все же преподносит приятные сюрпризы. Например, вам нужно найти пароль к закодированной двери. Его знает только охранник, но тут почему-то спит и не может проснуться. Недолго думая, мы используем одну из своих спецспособностей и проникаем в мозг этого товарища. Оказавшись внутри, мы понимаем, что не все так просто. Во-первых, сна охранника не совсем стандартные, а во-вторых, к их нестандартности приложил руку все тот же Айрон Кроули. Да он сам вас любезно об этом предупреждает: сна — не всегда просто сна, иногда можно и не проснуться, так что

вам придется самостоятельно все делать. В итоге у нас получается сразу двойная работа: найти код и выбраться в реальный мир.

Вслед за первым «сонным» вставным эпизодом последовали другие. В них мне очень даже понравилось, и под конец игры стало очень жалко, что таких уровней немного. Что-то, а мир снов у



разработчиков получился на славу. Некоторые из них серьезные, некоторые — не очень, но все они интересны, по крайней мере, мне очень понравились. Чего стоит сон одного доктора — специалиста по древним легендам о нечисти, или мушкетерский сон мэра города. Причем в каждом — свое особое задание. Так, например, в первом случае доктора вас пытаются казнить и нужно побегать по всему уровню, убивая нечисть и уничтожая все старинные часы, дабы остановить время. Во втором же нужно ходить под проливной бомбардировкой морковками и нажимать на разные кнопки, с каждым нажатием на кролика-мэра будет падать что-то очень тяжелое и, в конце концов, он не устоит и свалится с горки (чего нам и надо). Дру-



гие сны тоже очень оригинальны и интересны, но рассказывать обо всех я не хочу, даже несмотря на то, что их не очень много. Кстати, сражение с финальным боссом тоже происходит в мире сновидений.

Враги в сновидениях, естественно, тоже весьма разные. Порой это обычные зомбики и здоровенные пауки, иногда какие-то инопланетные с привидениями, а порой так вообще непонятные миру создания а-ля корова в каске с четырехствольным пулеметом вместо вымени или стран-

ные маньяки со здоровенными скальпелями, которых невозможно убить. По сравнению с врагами из реального мира, эти, конечно же, смотрятся более оригинально и красиво.

Вот так вот и проходит игра — из одного мира другой, потом снова обратно и до самого конца последнего 30 урочия.

В нашем арсенале много всякого оружия...

Поскольку мира два (реальный и нереальный), то и все оружие можно поделить на те же две категории. Первая — это обычное, земное, так сказать, оружие — всевозможные пистолеты, автоматы, винтовки и пулеметы.

Револьвер — самое первое огнестрельное оружие. Точное, но не дальноточное.

Пистолет с глушителем — не думайте, что если вы стреляете из оружия с глушителем, то вас не услышат, тут это только для понту. В принципе, то же самое, что и револьвер, только патронов 12 и скорострельность побольше.

Два узи с глушителем — скорострельно, незаконно и круто. В начале незаменимое оружие.

Дробовик — как по мне, бесполезное оружие. С тем количеством врагов, которое тут есть, уделять внимание каждому сапшом догдо.

Автомат с глушителем — что-то типа MP-5 SD. Повнимю не работающего глушителя оснащен легкой оптикой. Единственное оружие с прицелом.

Автомат с подствольником — местный вариант M-16. Самый лучший ствол в игре. Дальноточный, точный, скорострельный. Плюс еще и гранатами швыряться можно.



Шестиствольный пулемет — жутко скорострельная, жутко мощная и жутко косоглазая вещь. Практически бесполезна.

Плюс полицейская дубинка и шокер, но это оружие всегда при нас. Ко второй группе относится то оружие, которое мы сможем подобрать только во снах.

Здесь список не меньше.

Плазма непонятно что — какой-то кусок чего-то металлического с оторванными проводами. Стреляет плазменными комками, которые при касании к земле разрываются на мелкие осколки.

Снайперская винтовка — ну тут, я думаю, комментарии излишни.

Отметет — бросковая штука. Вреда мало, встречается редко.

Капкан — пускаем его, и он скачет, пока всех не перегрызет ☹.

Я не знаю, как это называется — в общем, помните, я упоминал корову с пулеметом вместо вымени? В общем, его можно оторвать и пользоваться в свое удовольствие.

Из стандартного здесь нож и старинный шестизарядный пистолет, который, кстати, лучше всего перечисленного оружия ☹. Я им пользовался практически постоянно.

Всего для оружия у вас есть пять слотов. В двух из них стандартное оружие, его вы выбросить не можете. В остальные вы вправе взять что угодно и в любой момент заменить.

Еще стоит уделить внимание нашим типам «суперспособностям». Собственно говоря, ничего суперкрутого. Просто периодические нам будут встречаться всякие бонусы в виде лечения, щита, невидимости и замедления времени. Носить с собой вы сможете только один, так что выбирайте получше, что вам нужно, а что нет.

Полигональные сны

Графическое исполнение достаточно устарело. Выбиди та игра в начале 2004 года, может, оценка была бы повыше. А так все достаточно бедненько. Обычные уровни достаточно однообразные.

На открытых пространствах это менее заметно, а вот в помещениях, конечно, все жутко одинаково. Такое ощущение, что разработчики большие фанаты принципов Советского Союза: строить все одинаково и ровно. Даже коридоры, и те постоянно сложены в одинаковые кучи. Враги тоже все на одно лицо, и похожи на ходячие трупы с пистолетами, а после смерти скальпелями в дуплераджающие позы. Хорошо хоть, трупы очень быстро окисляются и исчезают, оставляя за собой только клубы черного дыма.

В снах даже обстоит получше. Разработчики игры удедями им больше внимание. Тут и уровни поразнообразнее, и монстры покрасивее будут. Да и оригинальность врагов тоже на высоте. Особенно понравился сон самой Энджи. Непонятно только одно, если сны — это фишка игры, почему их тогда так мало, а основное время игрок проводит в уныло-однообразном реале?..

Звуковое сопровождение делится так же, как и графика. В обычном мире оно стандартное и однообразное, в нереальном — наоборот, более интересное и красиво.

Мне сказали — пойдй, там клево...

Как всегда, Маньяк сидел и ел свои любимые салатини, неспеша записывая их пивом и просматривая новые отчеты. Ловушки он давно уже снял, ибо после того, как поставленная на над дверью наковальня упала на Глюка, Маньяк понял, что в ловушках он отнюдь не мастер.

Мысли его прервал очередной визит. Естественно, не стучась и не прос разрешения войти, вохлился Кемпер со здоровенной папкой в руке.

— В общем, все написал, фотографии для архива сдал, отчет подпикал, размер стандартный: 14 миллионов символов без пробела. Вот только не знаю, какой штамп все-таки ставить. Тут думай сам, «Играбельно» или «Не играбельно». Как по мне, так ничего, но платить за это денги я бы не советовал. Воспринимать игру серьезно тоже, хотя и стесной она тоже не является. Так, типичный середнячок.

— Ладо, я разберусь. Слушай, а как ты умудришься открывать двери моего кабинета. Тут же двери одни из лучших в Игрограде. Стекло даже BFG не пробивает. А замок вскрыть даже у Thief не получилось.

— Ну, понимаешь, когда я был маленьким, мне сказали, что я какой-то особенный. Что у меня есть внутренняя сила. С возрастом я, конечно, научился ею пользоваться, и с помощью ее я открываю любую дверь.

— Че, серьезно? Слушай, а меня научишь?

— Ивинни, это только для избранных, в тебе нет этой силы. Так, ладо, я, в общем, пойдю, если будет еще что, свисти.

Кемпер неспешно встал и направился к выходу. Маньяк хотел было приступить к трапезе, но тут что-то громко звякнуло. Маньяк оглянулся и увидел на полу связку ключей, которые очень смахивали на те, что он давал своей секретарше в прошлом году и которые пропали вместе с ней без вести.

— А это не?..

— Ой, спасибо что сказал, а то как же я домой-то без ключей попаду, да и мотоцикл без них тоже не заведу, — с этими словами Кемпер поспешно забрал ключи и быстро удалился.

— Хм... может, действительно ошибся и... СТОП!!! Кемпер, ты же живешь в гостинице, а свой мотоцикл разбил два месяца назад!!! — попытаться крикнуть вдогонку Маньяк, но Кемпера уже и след простыл.

Разработчик: Unknown Identity и Future Games

Издатель: The Adventure Company

Локализатор: «Новый Диск»

Жанр: адвентюра

✓ Минимальные требования: Р 3-800, 128

Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ Оптимальные требования: Р 4-1.4, 256 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео

Мохноры Талер, Кирилл Талер

НИБИРУ

ПОСЛАНИК БОГОВ

Антилюбовная лирика с фетишизмом и пчёлами

Кто сказал, что Микпорта пошла?

Кто сказал, что Микпорта — пьяница?

Она, может, свой стиль нашла!

Не читай — если стиль не нравится!..

В. Маякиаковский

Прощальная записка

ои дорогие читатели!

(Ага, такие дорогие, что просто пухну от зарплаты!) когда вы откажетесь читать эти строки, я буду в Отпущном созерцать южное небо, пить сладкое вино и наслаждаться покоем.

(...в Бобруйске, членистоголе!)

А если быть более точным, на момент выхода номера 33 я даже успею вернуться и снова ощутить ваше тепло и поддержку (Ага, это хорошего бывает пара недель, а плохое — вечно!)

Надеюсь, вы также с пользой проведёте время отпусков и каникул и подыщите к прочтению данной статьи в хорошем расположении духа. (Потому что эта статья вам его здорово подпортит!)

Хочу пожелать вам много здоровья, приключений, солнца и красивых девушек.

(Карельские болота, полуметровые комары, намочная гречка, Микпорта...)

С глубоким уважением к девушкам и высоким почтением к юношам...

(Ы-ы-ы-ы-ы!)

Надолго ваш, Кирилл Талер.

Шо, уехал милко? А теперь с вами Мохноры! Кстати, в скобках была я. И в кавычках тоже я, и в тагах тоже я. Я везде!

За отсутствием нашего общего знакомого, писать «отпускную» статью буду я. Тем более, данная статья посвящена обзору игры от моих налюбимейших разработчиков из **Unknown Identity**, сотворивших такое чудо-юдо природы, как **Black Mirror**! И сейчас мы будем встречать их новый — совместно с **Future Games** — шедевр, по которому иссохлась и истосковалась армия бородастых блблблбл по обе стороны Северного Ледовитого океана.

А около недели не мог придумать, как же описать «вторую серию», если «первая» — стала одной из самых моих эмоциональных и злых статей за всё время гейм-журствования. Не повторять же слово в слово возмущённые вопли, перемежая их цитатами-похвалами других уважаемых изданий?

Эврика! Когда-то на ум, вернее, на потенциальное место его квартирования мне пришла мысль сравнить компьютерную игру с девушкой. Было это, кажется, в **Mistmare**, но как-то вскользь — и одной строчкой...

А сейчас лето, в голове один... нет, не один... девушки поделили голову с зелёными тараканами, заключили перемирие и провели демаркационную линию. В общем, мне пришла идея: а что, если попробовать подробно изучить схожесть девушки с компьютерной игрой? А почему бы и нет?

Встреча

Пошёл я, значит, знакомиться с одной барышней. Очень мне советовали: мол, и внешность — пальчики оближешь, и нестандартное мышление, и добрая, и хозяйюшка, и умная, что твой Билл Гейтс... Ну, я долго не думал, бесплатно я никогда долго не думаю. Взял цветы, лигр пива, пачку «**Saint George**», кусок колбасы и шоколадку, надел новые кроссовки, причёсался, ну...

Подохожу к компу — ну, думаю, как заинтересую я сейчас эту девушку в свой DVD-райтер!.. Сорри... то есть, подохожу к её двери, жму на звонок, думаю, ну сейчас как встану перед ней голубоглазый блондином!.. Слышу — кто-то за дверью копошится... Ну, я в глазок — дай, думаю, подгляжу перед знакомством, какова из себя...

Ой, хороша! Ни в сказке сказать, ни пером написать! Бактраунд — глаз не оторвать! А локализована-то как — просто пробу негде ставить после локализации! И в таком модном DVD-шном прикиде, не что «Версаче», конечно, но от «Нового Диска» — тоже неплохо. И на абу у неё крупными буквами написано: «НИБИРУ». Ну, нибирёшь, — и не на до, думаю. Я пока тоже не даю особо... Все-таки первое свидание...

Инсталл прошёл нормально. Я ей говорю:

— Ну, дверь наконец открыешь-то? Цветы завилу.

А она мне:

— «Целуйте конец» для начала свидания.

Ну, я «щёкнул» конец, человек-то я не особо гордый, тем более — девушка просит. Да и полезно это иногда. Дверь не открывается.

— Эрро! — говорит девушка за дверью. — Спустишь в парадное и набери двадцатипятизначный код. А то мой дядяка Старфорс без этого никого не пускает.

— Слушай, говорю, а твоей сеструхи чокнутой по кличке «Чёрное Зеркало» сейчас дома нет? А то больно не хочется её видеть...

— И зря! Она у нас — гордость семьи! А будешь хамить хозяйкам — вообще не пушту, понял?

Вадюхнул, пошёл набирать код. С третьего раза получилось.

— Ы-ы-ы-ы! — отвечает дядяка Старфорс. — А не боишься, что посередине разговора с моей племянкой я тебя из квартиры выкину? Я так часто делаю!



— В дверь, надеюсь?
— Надейся! Обычно я кидаю в окна! В какое Windows попадешь — то и твои! Ы-ы-ы-ы!
— Не боюсь, — говорю, — не маленький. Кидали уже, знаю.
— Ну, заходи тогда, — решает дядька Старфорс. — И перед тем, как закончить разговор со мной, «Щёлкните конец»!
Вдыхаю. А что делать?..
— Щёлкнул? А это шутка была! Ы-ы-ы-ы-ы!
Дверь на этаже открылась...

Знакомство с квартирой

В ахожу, значит, в коридор. Стоит желанная ко мне бэкграундом и говорит через платочек. Ну, думаю, стесняется поначалу — это хорошо. Осматриваюсь пока — стенки увешаны логотипами разработчиков, издателей и прочей атрибутикой любой нормальной девушки. На всякий случай уточняю самые важные места — save и load.

— Save, — говорит моя красавица, — по коридору налево, воду смыть с помощью педали. Load — рядом, только там воды горячей нет.
— А список авторов... родителей то есть? — спрашиваю.
— А в чулане. Я их обычно запираю, когда гости приходят...
Про настройки спрашивать не стал — и так понятно, что в холодильнике.

— А дядька Старфорс не помешает?
— Не е-е-е. Он между двумя входными дверями стоит. Когда ему скучно становится, тогда, конечно, держись — выпянет, и не заметишь. А вообще он мужик смирный.

Тут я совсем воспрянул духом.
Ну, что, говорю, «Новая игра»? — и недумывая кошуся на спальною. С широкой такой кроватью...

— Ага, новая! — говорит моя вальсиря. — «Щёлкни конец», урод озабоченный! «Новая игра» начинается **на кухне** — пошли воду пить!.. И поворачивается ко мне чие-то, отдалённо напоминающим лицо... Автоматически «щёлкаю конец», и пол мягко уходит из под ног... О!.. Совсем ушёл... И я понимаю, что это и есть «Новая игра»

Чаепитие со спрайтами

С остояние трогги. Могу только кузано осматривать. Двигаться, а тем более смотреть на ЭТО — не получается...

Красивая такая кухня в готическом стиле. Горят ароматические свечи с запахом мистивин, цвета всё больше тёмные, долмечистуюя навевает тревогу, беспокойство и желание сходить в Save...

Но у меня желание сходить в Save появляется только при взгляде на ЭТО...

Помните старшую сестрицу Black Mirror с её спрайтовыми человечками на фоне потрескавшихся баков и крутлых 3D-предметов? Помните, что я говорил, утверждал, доказывал, что в авантюре от третьего лица, качества главного героя (модевал, текстуры, озвучка, анимация, история персонажа, его адекватность в канве геймплея) равняются половине успеха игры?

Так вот...
— Ты, говорю, внешне так свою «Блэк Миррор» напоминаешь — ну просто один спрайфт... то есть одно лицо.

— А шо тут такого? — отвечает раскрасавица. — Нас один папа с мамой делали. Вот шо выросло...

— ...То выросло, — заканчиваю. — Именно среднего рода.
— Ты не хами! — говорит. — Не то дядька Старфорс тебя вмиг за шкири и в окно. А то и сквозь стену. Поломаешь все файерволлы нафиг!

— Ну, нельзя, — упорствую, — игре-девушке так пренебргать собственным главным героем и NPC... то есть, собственной внешностью! Ну, хорошо, с Блэк Мирроршей прокатило — она дама роковая была, хоть её шарм на меня и не действовал. Но ты то... Могла бы хоть на лицо что-то наложить?... Ну, там...

— Могла бы. Нам когда издатели... то есть, папа сказал, что хочешь с мамой разводиться, так я не только на лицо наложила...

— И как, развелись?

— Не, танке маму жалко стало.

— Ясно. Ну а ты-то? Не могла сама марафет навести? Ведь сейчас у тебя морда физиономии такая корявая, что я даже не припомню, у ко-

го из моих знакомых де... Ну, у Gooka, когда о пиксели порезаться можно было, так там крупный план! А ты и на среднем плане — укус Папы Карло... Из его полена выходило гораздо обаятельнее, кстати...

— Так. Бушь мне тут хамить — встреча закончена! Понял? У нас же только первое свидание, между прочим, ты ещё не видел, как я двигаюсь...

— И не надо!!!
— И вообще моей изюминки не знаешь... Так, может, тебя интеллектом давянут немного?!

— Ладно, давай хотя бы чем-нибудь. Ибо, боюсь, кроме отмигнутого бэкграунда у тебя ничего...

— Я обнижу!!!
— Дави, дави... буду давиться...

Кофе и интеллект

В от, смотри! У меня очень развитый и нестандартный сюжет!

— Артефакты есть?
— Я шо, лошадка? Конечно, есть!
— Инпланетяне есть?

— Не, ты гонишь, чувак — как же интеллектуальной игре без инпланетян?!

— Тайны древних цивилизаций будут? Кельты там, египтяне...

— Блин, ну ты пророк... Без порток! Па-а-а! Не угадай, будут! Эти... пчёлки которые...

— Майн?

— Ну да, она самая, которая мёд собирает... Вот её цивилизацию и будем исследовать!

— Мирное ало в наличии?

— По высшему классу, студент! Ы-ы-ы-ы! Фетишизм, не меньше — и его тяжёлое наследствие!

— Может, все-таки, фанизм?

— Сам ты фанизм! Говорю же — фетишизм и его главнокомандование в Третьем Рейхе. Шо, съел? То-то! «Щёлкни конец», молчи в тряпочку — и слушай!..

«Щёлкаю конец». Какое-никакое, а развлечение...

— Короче, учёные рыли тоннель из Чехии в Германию... Или во Францию... или обратно в Чехию — не помню. Горы у них там, по горам ездить неудобно, вот и рыли тоннель для новой магистрали. И в процессе рытья наткнулись на другой тоннель, только постарше. Времен второй мировой войны. Его фетишисты рыли — то ли в Германию в Чехию, то ли под Сталинград, то ли обратно в Германию... В общем, очень мутная история. Фетишисты, они же зря рыть тоннели не будут — только если какая-то крайняя необходимость. Ну, в общем, вызвали видного историка из Парика по фамилии Уайльд... А я шо, знаю, почему он — француз? Эмгитировал из Англии, значит. Написал, значит, на Буквингемском дворец типа: «Тема Королевы не раскрыта!» и свалил. Хрен их поймаешь — этих профессоров... Вот. Ну и профессор начал догадываться, что тоннель этот неспроста. Что фетишисты эти нацистские искали печальные артефакты для мировой победы нацизма. Или решили докопаться до Бога, чтобы спросить, как победить коммунистов...

— Докопаться до Бога — это интересно. Я запомню...

— И профессора тогда начали душить сомнения, по колено ли ему эта задача...

— По плечу...

— Это у тебя, может быть, там плечо — а профессору было по колено, понял! Он же старенький уже! И вызвал профессор к себе в Парик племянника, молодого...

— Самозоя Гордона?

— Нет, Самозоя Скробин! Па-а-а-а, шутка! ...И сказал молодому Мартину Олану, мол, есть такой секретный проект «НИБИРУ», который Третий Рейх реализовывал, но не успел... И если сейчас им не заняться, то, возможно, пострадает Вселенная. А ведь мы ещё не знаем, есть ли на Марсе вода!..

— А почему Третий Рейх не успел?

— Я тебе что, на первом свидании так вся и раскрылась? Думаешь, прямо сейчас спойлингом займёмся! Ладно, «щёлкни конец» и слушай: был бы Первый Рейх, он бы успел. Потому что первый. Ну а Третий — это же сив полный, хуже только Четвёртый!

— Надеюсь, нам это счастье не светит...

— Ещё как светит, если будешь плохо за мной ухаживать. Поэтому Мартин Олан должен испытать множество волнующих приключений, чтобы спасти воду на Марсе от посягательства фе-тишистов!

- Пчёлы, надеюсь, помогут?
- Ты шёл! Там на пчёлах вообще всё завязано!.. Идём танцевать?
- Как-то нехота...
- Ладно, я сама для тебя станцую! Пойду, включу звуковую до-рожку. Она, правда, симфоническая, но есть...

Спалня, фичи и танцы

Смотри, проказник, в моей спалне много забавных активных предметов. Щёлкни...

- Не буду!!!
- Да нет же! Щёлкни на любой предмет — и я подробно о нём расскажу.

- Щёлкаю.
- Это светильник.
- Щёлкаю.
- Это кровать. Она большая.
- Щёлкаю.
- Это наковальня.
- Не понял... Хочется же подробного объяснения, как наковальня тут оказалась! Щёлкаю вторично.
- Это наковальня. Тяжёлая.
- Щёлкаю даьше.
- Это не наковальня, хотя синхрон похожа.

Сам вижу, что это ночной горшок!
Видно, со старшей сестрой Блэк Миррор у моей новой знакомой очень много схожего. Синхрон похожа на ночной горшок, хотя и на-ковальня... М-да...

- Это окно.
- Да хватит уже. Ты хотела показать, как двигаются персонажи, анимацию то есть... Короче — танцуй!
- О, да...

Красотка НИБИРУ начинает танцевать... О-о-о-о-о-о! Послед-ним желанием в утасующем мозгу был «щёлкнуть конец». В беспас-мосте допозадо до Save, долго и мучительно сейчас...

Постепенно прихожу в себя и соображаю, что же мне делать дальше...

Шиворот наыворот

А теперь представьте, что это всё же не девушка, а компьютерная игра. Со всеми теми недостатками, что имелись в Black Mirror: отвратительный герой, жуткие персонажи, ужасная анимация, уныло-гипнотизирующая статика во время диалогов, нелогичность поведения героев и т.д.

Но там, в расхваленном многими, почти всеми Black Mirror'e имелись три достоинства: графика, сюжет и атмосфера. Да-да, именно те вещи, в которые я не успел погрузиться, приписанные вышеуказанным недостаткам. Вероятно, поэтому моя разгром-ная критика «Чёрного Зеркала» так и осталась гласом вопиющего в сортире.

Что ж, при создании «Нибиру» девелоперами из гейм-досто-инства была оставлена только графика. Минусы остались те же, толь-ко к ним добавились ещё и: отсутствие «быстрых» переходов между локациями, невнятный сюжет, переполненный штампами, псе-вдоатмосфера, которая скромно появляется только по прошествии 2/3 игры, головоломия, из которых «вынули» сложность, оставив только картинкам при решении оных, «развернутые» объяснения мно-гочисленных активных предметов... Может, лучше пусть бы во-обще не было активных предметов, чем с такими объяснениями? Поверьте, я и сам отлично знаю, что ступ — это ступ, картина — это картина, а дверной звонок — это именно дверной звонок, а не ступ-сигнал или пентофалевая эмаль-115, чесслово!

И самое главное — звук. Озвучка. Сейчас я буду говорить про ло-кализацию, но, подозреваю, если вторая игра от Unknown Identity пере-водится столь же невнимательно, значит, чешские коллеги подуют нашим локализаторам яркий и заразительный пример.

Теперь о российской локализации. Официально, прошу заметить!

Я не знаю, сколько денег дали актёрам, озвучивавшим игру. Я по-дозреваю, что денег на озвучку не дали вообще. Я подозреваю, актёра-ми при озвучке и не пахло.

Поэтому озвучивали игру, скорее всего: программист, менеджер проекта, дадут программиста, которому поставили бутылку, перевод-чик, который знал этот текст лучше остальных и убоорщид, которая отучилась в нужное время в нужном месте. Иначе понять, как та-кое убожество смогло попасть на диск, а затем к нам в уши — непон-итию. И если NPC ещё как-то пытаются изображать мизерные эмо-ции или хотя бы истерически поинтоваться, то главный герой... Глав-ный, на секунду!..

Голос молодого человека, напрочь убитого своей неудавшейся жизнью (сессией, фигурой, неудачной попыткой самоубийства). Голос блёклый, уставший и зажатый. Голос даже не актёра, но человека, который пани-чески боится любой публичности, будь то выход на сцену, анекдот в шум-ной компании или наговаривание текста в микрофон. За всю игру в го-лосе этого зомби не промелькнуло ни одной эмоции! НИ ОДНОЙ! И это в мистическом триллере, где звуки и голоса во многом и создают ат-мосферу. На что надеялись организаторы, когда клеили мастер с такой вот откровенной халтурой, убивающей всякий зародыш настроения, ощу-щения погружённости в геймплей и т.д.?

Господи, ведь это же АНТИОЗВУЧКА! Как могли такое до-пустить?!

Сейчас вы, вероятно, поймёте, в чём корень такой вопиющей безала-берности.

Потому что я приближаюсь к описанию самого шваркающего эпизода, являющегося квинтэссенцией всей игры.

Одна из первых локаций. Мартин Олан направляется домой к связ-ной Барбаре. Как назло, Барбара не отвечает. Зато у Барбары много со-седей — и можно нажать на любую из кнопочек, чтобы попросить жильцов выпустить несчастного искателя приключений в парадное.

И я стал называть...

Посреди блёклого бубнения диалогов под нос яркий, характерный го-лос показался до боли знакомым. До колик в телевизор, по которо-му любил в любое время суток крутить «Аншлаг»...

Сосед разговаривала с Мартином голосом Горбачёва! То есть, озвучи-вающий, плохо пародируя Горбачёва, пытался таким образом... Что пы-тался? Выпендриться? Показать, что он мегаломан? Отомстить ло-кализаторам за то, что заплатили слишком мало денег? Просто гнило по-тануться по пьяни? В адептури-триллере, где голос должен нести бо-льшую атмосферу наружу... Зачем?!

Второй сосед заговорил голосом Жириновского...

Третий — ...

Коллективное издевательство над людьми, которые специально гасят свет и садят у компа, чтобы пережить минуты выбора адреналина...

А вам бы понравилось, если бы в DOOM-III, когда нервы на пре-деле и фонарик на излёте, из-за угла начали бы выскакивать морзующи-е?

Возможно, я слишком много требую от кэблтов. Но почему-то мне кажется, что одних баков и логических головолом не достаточно для хо-рошего приключения. Должен быть и прерывающийся, дрожащий от на-пряжения голос героя, и его испуганные глаза, и неслышная, и под-рагивающие пальцы рук... И капельки пота на лице. Это и есть — её величество Атмосфера. Ну, бросили вы все силы на баки, ну вышли они хо-рошими! А толку? Пусть лучше фон будет не таким вылизанным, но вдохните же в игру ЖИЗНЬ, ёшь вашу медь...

Тринадцатый старший, штирцы форум АГ: «Графика и персонажи при-ближаются к «Сайберии»...»

О, да! Сравните Мартину Олану и Кейт! Сравните их анимацию и количество полигонов на одной vs спайрот на другом.

Нет, такое я НИБИ...

...обфром по маршруту туалет — выход из игры... Ой!..

— Стой, ты куда? БИРИ меня!

— Нет уж, спасибо. Я лучше конец щёлкну. Тем более, привик уже...

Кто сказал... что Микпорта брутальна?
Кто сказал, что Микпорта — попота?
А в мечтах она, может, Наталья!
По фамилии, может, Ростова!
В. Маяковский-Совсем

Александр ТКАЧИВСКИЙ

ELITE WARRIORS ★ VIETNAM ★

Кто бы мог подумать, что война во Вьетнаме 1946 года будет иметь такое глобальное значение для сегодняшней гейм-индустрии? Если взять статистику, то, наверное, из всех шутеров больше половины так или иначе связаны с войной. Из них — половина про Вьетнам. Но сколько из этой половины игр неинтересных и неиграбельных? Сколько из них вызывают сплошную скуку и желание разбить компакт-диск о голову продавца?

Но, несмотря на неутешительную статистику, из 10 (или 110?) игр про Вьетнам одна все-таки будет заслуживать нашего внимания.

Помню, в 2003 году nFusion выпустила просто отличную игру — *Line of Sight: Vietnam*. Точно уже и не скажу, сколько раз подарял я ее прохождил...

Также более-менее интересным был двухдисковый «Вьетконг», вышедший в прошлом году.

Ну, а сейчас камрады из nFusion, которые имеют немалый опыт в изготовлении подобных игр, решили в очередной раз нас порадовать (или наоборот) своей новой игрой. Стоит заметить, что немалую роль в разработке игры принимал некий John L. Plaste (Джон Пласт), благодаря которому игра должна быть более реалистичной и интересной. Ну, насколько сотрудничество этого человека в действительности помогло nFusion, мы сейчас и разберемся.

Ничего оригинального в плане сюжета и заданий в игре нет. Но пару слов о них, так и быть, скажу. Итак, в *Elite Warriors: Vietnam* мы будем командовать отрядом «зеленых беретов» из четырех бойцов, включая себя. Вместе с отрядом нужно выполнять разные задания в глубине Юго-Восточной Азии. Задания особой новизной не отличаются: спасти раненых пилотов (по-моему, пилот бывает ранен в очень редких случаях — он или жив, или нет), нападать на засады на конвои вьетконговцев, находить вражеские базы и уничтожать их. Ну, и обнаруживать цели для ударов с воздуха. Однако перечень заданий еще ничего не говорит. Их может быть хоть сто, но сколько из них действительно интересных — покажет практика.

В игровом меню можно выбрать такие игровые режимы, как кампания, одиночная игра, сетевая игра и тренировка. Но нам, ветеранам всех войн, а тем более вьетнамских, тренировку можно не проходить.

Разработчик: nFusion

Издатель: Bold Games

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-866 МГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 700 Мб HDD;

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

128 Мб видео

Давайте рассмотрим в снайперский прицел пункт кампания. В отличие от других игр, здесь она представлена в несколько другом ракурсе.

Итак, каждая кампания разбита на восемь миссий, которые в свою очередь состоят из нескольких шагов.

Первый — это определение маршрута на топографической карте (!) (к плюсам это отнести или к минусам, не знаю). Зная расположение особо мощных вражеских отрядов врага, еще до начала игры можно уклониться от встречи с ними.

Вторым шагом будет набор отряда. То есть из небольшого списка мы можем снарядить четырех бойцов для выполнения данной миссии.

Ну, а перед тем, как наконец-то начать игру, нам еще раз покажут карту, где наш отряд будет отображаться в виде иконки. При перемещении отряда можно выбрать скорость его движения и время отдыха.

Важно отметить, что после выполнения миссии можно сыграть в нее еще раз, чтобы увеличить количество очков (для этого надо войти в меню одиночной игры).

Графика игры более-менее соответствует современным требованиям. Дизайнеры уровней неплохо потрудились и, во всяком случае, не даром едят свой хлеб. Но на моем компьютере с 256 мегабайтами оперативки и 64 Мб видеокарты даже на средних настройках управление иногда становится «ватным». Хотя, к примеру, в том же *Line of Sight: Vietnam 2003* года графика была ничуть не хуже, а тормозов даже на высоких настройках не наблюдалось.

Но вернемся к нашей игре. Итак, на первом задании нам придется подорвать несколько вражеских авто с боеприпасами. Какими именно — история (а в конкретном случае — сюжет) уламчивает. Ну что ж, взрывать мы умеем! Берем заряд взрывчатки, подбегаем к каждой из машин, устанавливаем время, ставим, быстро уносим ноги и уже издалека наблюдаем за неплохо анимированным взрывом. Но должен отметить, что все транспортные средства, невзирая на их размеры и предназначение, будут гореть абсолютно одинаково, и при этом так и не взорвутся! (А это уже камень в сторону физики.) Если же стать рядом с горящим авто, то нам от этого хуже не будет. То есть стопреть, находясь в центре пожара, невозможно (что там разработчики говорили о реализме?). Вместо баградунов используется довольно оторванный от общей картины фон. Кстати, подойти к нему мы никогда не сможем — уровни строго ограничены «невидимым барьером».

Управление в игре стандартное, за исключением некоторых нюансов. Но играющие в подобные игры быстро разберутся, что к чему. В крайнем случае, можно зайти в пункт меню *опции*, где и узнать о предназначении той или иной клавиши.



Есть два вида камеры: от третьего лица (где мы будем созерцать вьетнамские джунгли из-за спины нашего альтера эго) и от первого. Но вид от первого лица может быть как с отображением текущего оружия, так и без него.

В целом как раз графику можно отнести к плюсам игры, несмотря на то, что некоторые недоработки несомненно присутствуют.

Интерфакт (если это слово можно здесь использовать) вьетнамцев довольно таки посредственный. По одиночке вояжины не ходят, предпочитают держаться группами в среднем по четыре человека. Нападают, как правило, они тоже одновременно, причем с разных сторон. Попад в такую засаду, в живых останетесь (хорошо, если останетесь) только вы. Ваш отряд, несмотря на все старания, сам по себе, грубо говоря, ни фига сделать не может. Да, ими можно управлять. Но единственная команда, которую они исполняют беспрекословно — это «держат позицию». Да уж, именно это наши бойцы любят больше всего — стоять на месте и ни фига не делать, пока вы выносите всех вьетнамцев на карте, одновременно выполняя задания. Но что хорошо — даже если весь отряд будет перебит, но хотя бы один боец останется жив, миссия будет продолжаться. Это, я вам скажу, очень хорошо, ибо пройти миссию без потерь на тяжелом уровне сложности очень нелегко.

Ориентироваться на карте мы будем с помощью компаса, который постоянно отображается на экране, и карты, которую можно вызывать в любой момент.

Из арсенала оружия стоит отметить «стандартный набор» — это М-16, автомат Калашникова, несколько видов пистолетов, гранат, ну и, конечно же, снайперских винтовок (куда без них?).

Но тут разработчики сделали небольшой финт (или наоборот — плюс в сторону реализма, ведь, в конце концов, не может один боец таскать на себе три вида снайперок, два вида автоматов, с джунжину гранат и несколько аптечек одновременно!). Так что размеры веймешка строго ограничены. А жаль. Помнится, в Line of Sight: Vietnam можно было таскать с собой достаточно большое количество «стволов», и если тебя замочат, то лежишь ты тогда под каким-то флюсом ☺ или чем там еще, а вокруг тебя — целый арсенал!

Ну, о реалистичности и убийности оружия — вопрос отдельный. Точность М-16 или АК оставляет желать лучшего. Если вы выстрелили во вьетнамца с небольшого расстояния раз пять — это еще не значит, что вы его убили. Кроме того, у любого оружия слишком уж большая отдача — выстрелил хотя бы раз два, целишься практически заново.

Про убийность снайперок, я думаю, говорить не стоит. Одно попадание — один труп (символично, не так ли?). И неважно, куда — в голову или в ногу. К сожалению, зональных повреждений в игре нет. Анимация смерти тоже для всех одинакова. Поленемся разарабы довести в игру столь крутую фишку. Эх! Кроме того, можно было не давать нам снайперскую винтовку уже на первом уровне, при выполнении первого задания. Можно было подождать и, к примеру, дать нам взглянуть в снайперский прицел только во второй миссии.

Аптечки приносят довольно много пользы. То есть добавляет здоровья, как минимум на 50%. Ну что ж — хорошо хоть так. Но вот мало их, вечно не хватает на всех. Тут можно кинуть еще один бульбужник в огород AI — если у напарника 1% здоровья (а это не редкость) в его арсенале есть аптечка, то сам он ее никогда не использует. Также мне, нашла, где экономить, брати!

Убойная сила гранат довольно неплохая — одна удачно брошенная граната может не только пробудить вьетнамцев от летней спячки, но и нанести им существенный вред, а некоторых, особо хлипких, так и вообще убить.

Последнее оружие — от которого, кстати, невозможно избавиться — это нож. Пользы от него, честно говоря, никакой. Разве что перережет горло остервеневшим напарникам.

Но идем дальше. Рассмотрим теперь поподробней миссии, которые волею судьбы нам придется выполнять.

Разнообразие заданий в игре нет. Но и неинтересными их назвать тоже нельзя. Тут вам и поиск пропавших документов (кстати, найти их не составляет труда — компас сам выведет, куда нужно), и варив вражеского автопарка, и... да что там, есть неплохие задания, есть.

Во все они какие-то линейные, что ли. Нет простора для деятельности. Нельзя, например, тайком ползти где-то в кустах, с ножом в выбитых зубах и калашом в руках, бьешь, что в любой мо-

мент тебя могут пристрелить. Нет той гнетущей атмосферы, постоянно держащей ваши нервы на пределе! Можно вообще выбежать на дорогу и лопиться напрямик к цели, несмотря на поджидających вас вражин. Эх, мало простора для творчества в этой игре!

Вот вроде бы и графика хорошая, и задания не тупые, и оружия достаточно, но чего-то не хватает. Нет того желания растягивать как можно дольше каждую миссию, каждое задание, одновременно наслаждаясь игрой. Хочется побыстрей пройти миссию, перейти к следующему уровню, дойти до конца игры и удалить ее со своего вичестера.



ТЕХНИКА В УЛЕТЫ. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНЕСЕТРЕЛКИ ВО ВРЕМЯ ВЬЕТНАМСКОЙ ВОЙНЫ И ВО СЕЙ ПОС МОЖЕТ ИСПОЛЗОВАТЬСЯ В АНТИКРИЗИСНЫХ СИТУАЦИЯХ

Да, вроде и разработчики известные, и, что самое главное, есть у них опыт создания классных игр про Вьетнам, примером чему мой любимый Line of Sight: Vietnam, но — увы. Не вышло у них на этот раз создать что-то действительно хитовое.

Ну и напоследок скажу пару слов про музыку и звук, которые настойчиво сопровождают нас на протяжении всей игры. Жаловаться на них не приходится, ибо сделано все на достойном уровне. Выстрелы из каждого оружия отличаются между собой, и если даже вы используете вид от третьего лица, то по выстрелам можно догадаться, из какого оружия вы стреляете.

Музыка в игре представлена разными военными мелодиями, которые довольно неплохо подобраны и соответствуют атмосфере игры.

Вот так, не спеша, я и подошел к завершающей стадии своего повествования. Игру можно оценить двояко. С одной стороны — неплохая графика, хорошая музыка, довольно большой выбор оружия и более-менее интересные задания твердо держат игру в такой весовой категории, как середнячок. Но, опытный-таки, не обошлось и без существенных недостатков. Все необходимое для хорошей игры качества как будто учтены, и все равно чувствуется, что игра не дотягивает до уровня того же Line of Sight: Vietnam, выпущенного в Fusion, или хотя бы до прошлогоднего «Веткогна». Но и отстоим игру никак нельзя назвать, ведь есть игры про Вьетнам, сделанные намного хуже, чем наш Elite Warriors.

Подводя итоговую черту — или забивая последний гвоздь ☹, — скажу, что тем, кто любит игры такого типа, вьетнамского, попробовать поиграть (попробовать, попробовать!), конечно, стоит. Кто-то пройдет всего одну миссию, другой — две, третий вообще сотрет игру и назовет ее неинтересной — каждый сам вправе выбирать, во что он будет играть, а что подпустит соседям ☺.

Так что выбор за вами, а мой обзор, надеюсь, поможет вам разбираться, играть или не играть в очередную... эээ... в очередную игру на вьетнамскую тематику.

Andrey СТУДЕНИКИН chazma@gmail.com &
Александр МОЖАЕВ aka Gapper

STAR WARS GALAXIES EPISODE III RAGE OF THE WOOKIEES



Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Sony Online Entertainment Inc.
Жанр: MMORPG
Системные требования:
✓ минимальные: 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 56 Kbps;
✓ рекомендуемые: 1.5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, Cable/DSL modem

Ржавая дверь со скрипом открылась, и в кабинет нагло ввели два довольно потертых субъекта: Andrey со своей самовнушенной улыбкой и Гаррет со следами неудавшейся (для него) драки. Чтобы читатель смог лучше прочувствовать атмосферу разворачивающегося действия, стоит упомянуть, что Кертис (одетый в костюм учителя Йодо) уже порядком зажался этого отчета. Глюк же, сидя на полу, точил свою секиру (которая и так сверкала в несколько раз ярче обычного 600-ваттного светового меча) для только ему понятных целей. Трусливый Гаррет искренне надеялся, что эта цель — не его голова (Эта я трусливый? Я тебе дам трусливого! — Прим. трусливого Гаррета.).

Кертис: За смертью посылать вас только. Так долго почему? Что заказывал я, привезли вы?

Andrey: Купить-то мы его купили, но если бы кое-кто не вылакал все, мы не только бы его привезли, сами бы с задания быстрее вернулись. (Уставившись на Гаррета.) Вот все, что осталось.

Andrey выложил на стол две пустые бутылки с интригующей надписью StarWodyara.

Gapper: Это я-то виноват? Я просто хотел проверить, не испортилось ли! Мало ли что эти вуки несчастные гонят! А вдобавок товарищ Кертис отправился бы? Тогда бы ты меня обвинил в том, что я не позаботился проверить качество!

Кертис: М-да... По пункту этому мы разберемся с вами... (При этих словах точильный камень Глюка стал ходить все быстрее и быстрее.) Готов отчет ли?

Andrey: Да, шеф, сейчас все расскажем.

Зпиплог

Вселенная Star Wars — одна из самых известных. И самых прибыльных. Каждый год... да чуть ли не каждый день в мире появляется новая настольная/консольная/приставочная игра, которая удовлетворяет все растущие потребности фанатов. Теперь же, после недавнего выхода третьего эпизода «Звездных войн», правообладатели на вселенную стараются выбить по больше денег, пока народ находится в восторженном состоянии. Рынок компьютерных игр тоже подвергся давлению. Недавний выход аддона к MMORPG Star Wars Galaxies только подтвердил это. К тому же аддон носит название Episode III: Rage of Wookies. Точно третий эпизод, правда, уже не «Мель Ситха», а «Ярость Вуки». Похожие названия, не так ли? Впрочем, давайте перейдем к анализу аддона.

На сей раз разработчики добавили целую планету. Планету Кашуук (Kashyyyk) — родину волосатиков, то есть вуки. Но и на своей

родине вуки продолжают умирать. Виною всему — Империя, которая старается поработить этот народ, превратить его в бесконечный источник рабов. Но Альянс не дремлет! Постоянная помощь гуманоидам, оказание сопротивления Империи... Вуки не одни!

Такова предистория аддона. Не слишком оригинально, правда? Но что поделаешь. Пока геймеры будут покупать такие игры, их будут делать. Впрочем, не в сюжете сила MMORPG. Хотя это и РПГ, но она — онлайнная, что подразумевает взаимодействие между игроками. Так что главное здесь — геймплей. Однако давайте вернемся к самой планете, чтобы понять, что это такое, и с чем его едят.

Вернемся к нашим баранам...

Andrey: Так получилось, что отчет у нас не совсем по той виртуальности, что вы заказывали. Когда мы уже почти добрались до точки входа в гиперпространство, этот идиот... Ай! Не цпайш меня! Так вот этот, хм... гуманоид кинул бутылку в иллюминатор. Как вы сами понимаете, нам грозила полная разгерметизация... В общем, мне пришлось посадить космолет прямо на необследованную планету. Как мы узнали от жителей этой планеты...

Gapper: Ага, только до того, как он это узнал, его взяли вуки под руки и откомандовали порядком. То-то он сурьезный сегодня такой!

Andrey: Планета называется Кашуук. Там обитают вуки. Покажу, начну с флоры: поражает величие тамошних деревьев и необыкновенно красивая трава...

Gapper: Где трава?! Там была трава, и ты мне не сказал? Вот жалды!

Andrey: В высоту деревья достигают нескольких километров, именно на них и построены величественные города вуки.

Gapper: Угу, величеством они прямо-таки были напавал. Самый главный храм планеты состоит из кожи и костей кашуукских мамонтиков...

Andrey: Но главный город планеты — Каширо — расположен на земле. Впрочем, это и неудивительно, ведь Каширо — первое место, куда вы попадаете. Здесь находится множество портов, ведущих к самым разнообразным локациям. Один из гиперпортов ведет в деревню вуки-наганингов. После того, как Империя и трандшандцы взяли контроль над планетой, они скрываются здесь и нападают на каждого, кто подойдет слишком близко.

Gapper: Ну вот и не надо! На нас они не напали.

Andrey: Потому что ты пообещал им космолет товарища Кертиса, который он так любезно предоставил нам для выполнения задания. (Этот он врёт, вы ему не верьте, разве я мог такое сделать? — Прим. унылого, скромного и несколько не трусливого Гаррета.)



Кертис: Не отвлекаться тебя просить должен я. Дальше что? С техникой дела как обстоят у нас?

Андрей: Пара слов о кибернетике. Чем она представлена? Обычными имплантатами. Искусственными ногами или руками. Добить их довольно сложно. Кибернетические части тела можно вывостить из монстров или получить в качестве награды за выполненный квест, а потом, обратившись в медицинский центр, приживить себе. Также их можно побурить, не уплатив страховку, — правда, качество имплантата будет намного хуже.

Гаррет: А также их можно украсть, *стырить*, стащить, спонсировать, спертить, похитить и выкрасть, что обойдется вам гораздо дешевле.

Андрей: Да, только в отместку вы получите такие вот украшения на лице, как у агента Гаррета, любезно подаренные разозлившимися владельцами имплантатов... Продолжаю. Что дают эти имплантаты? Улучшение боевых качеств, например, меткости при использовании некоторого типа оружия, увеличение повреждений в безоружной схватке и другие различные плюшки. Почти все приживляемые конечности открывают перед игроком новую спец. способность. К сожалению, навсегда сделать из себя киборга не выйдет...

Гаррет: Поносите! Дай другим поносить. Следует отметить, что разработчики во многом исповедуют принцип ВКП(б), я об этом еще упомяну.

Андрей: ...На этой планете можно будет найти множество интересных агентов заданий. Кроме стандартных одиночных, будут также групповые, принять участие в которых сможет абсолютно каждый, кто находится в городе. Кроме того, появятся новые награды за задания — медали. Ведь деньги — это хорошо, а слава — лучше. Как приятно будет похвалиться перед приятелем: «Я вот медальку себе отхватил, спас одну деревню». Друг с завистью посмотрит на медаль и предложит ее купить. — «А нетушки, не выйдет. Или сам зарабатывай». К тому же они такие красивые!.. Лепота! И кроме эстетического удовольствия, надо полагать, медали будут повышать различные параметры.

Гаррет: Ах два раза. Ничего не напоминает? Нет? А вот я отчетливо вижу субботники и всеосенние соревнования, награда за которые — такое вот эстетическое удовольствие. Эстетом можно быть, но только тогда, когда брюхо сыто!

Андрей: В этот раз разработчики добавили в игру несколько новых типов кораблей, а также сделали модификации уже существующих. Итак, встречаем: ARC-170 (Aggressive Reconnaissance Starfighter), джедаический истребитель Ela-2 Actis Interceptor и военный Привоусов — Bel-bullab-22. Технические характеристики данных типов кораблей я приводить не буду, это только отнимет ваше время, шер. (Во как подлизывается, а? — *Прим. Андрей*.) Были модифицированы Z95 и X-wing. Им добавлена вместимость трофея и улучшенное охлаждение, что позволяет развивать большую скорость с меньшим нагревом двигателя.

В TIE Advanced были добавлены солнечные панели, что позволяет кораблю быстро восполнять энергию.

TIE Fighter порадовал уменьшением времени для восстановления внутренних систем.

TIE Interceptor (Royal Guard Version) — улучшенная версия TIE Interceptor. Большие мощности, больше пушек. Что еще надо для удачной охоты?

В космосе теперь будет доступен и майнинг, то есть добыча различных полезных руд из астероидов. Для начала надо приобрести довольно вместительный корабль, чтобы складировать руду. Также для самой добычи необходимы Mining Lasers, которые занимают один слот оружия. И, естественно, для захвата уже разбитых лазером руд требуется Tractor Beam.

Гаррет: Хр...х-р....

Андрей: Прежде чем вылетать на добычу, стоит подумать еще о своей защите, так как не все хотят зарабатывать деньги честным путем. Есть пираты, которые хотят легкой добычи. (Неправда, они заботятся об экологии. Корабль тратит меньше топлива, если его облегчить! Так что нам за работу еще и эти ваши «эстетические удовольствия» полагаются! — *Прим. заблудного Гаррета*.)

Кстати, продать добытые тяжким путем ресурсы можно на космических станциях или на рынке. Чем больше станция нуждается в руде, тем, соответственно, она дороже. Так что выгоднее продавать там, где больший спрос.

При этих словах Глюк поднялся с пола и вышел из кабинета по только ему понятным причинам. (Чему трусливый Гаррет несказанно обрадовался — *Прим. храброго Андрей* а.)

Кертис: Подробности приключений я в рапорт этот включил. Свободны вы сейчас. Хотя... Два гива ядичка — вердикт мой. Лишь только тут моя одна, вторая пиво принесла.

У Ван Гога стояло 800×600!

Что касается графики... Посмотрите сначала на минимальные системные требования, а потом угадайте — ну, какая в игре должна быть графика? Правильно! Красивая. Детализация на высоте. Какая травка (если у вас есть трава вуки, не обсуждать и вышлите мне по адресу: г. Авендум, трактир «Нож и Топор», позвать Гозмо — *Прим. просто Гаррета*), растения, деревья! А жилища вуки на грошпах! Напоминает улей гчих. Правда, гчала может ужалить только один раз, а вот вуки!.. Красота, в общем.



К сожалению, игра не бесплатная. Впрочем, вы бы хотели разбавить бесплатно? Днями и ночами напролет? Вот и разработчики не хотят. А если учесть, что игра — по известной вселенной, цена повышается соответственно. (25\$ — *Прим. мог.*)

Вывод

И прост. Учтывая все вышесказанное — ждать и надеяться на то, что наши активисты создадут сервера, на которых можно будет играть бесплатно. Или ждать, пока SWG не появится в официальной продаже и не возникнут сервера и в нашей стране. Быть может, дядюшка Лукас обратит свой взор на нас? (Откланяться перед вами должны мы. — *Прим. Иоды*.)

Послесловие

Акруто мы Кертиса надули, а? — подписица Андрей Гарреты. — Еще как! Пускай свое пиво пьет, все равно оно не сравнится со StarWoduga ой, — мечтательно произнес кадет.

Внезапно шагах в пяти от самодовольных гонцов ударила молния и выбила в асфальте надпись: «Ощутить слух и гнев мой хотите вы? Ничего неизвестного нет для меня!»

— Блин! Неужели Кертис снова решил почувствовать себя боготом? И кто мне говорил, что он не играет в симы, а?

— Ну... не я... наверное. Но все равно StarWoduga была классная. Слух! Мне тут вуки за спасение деревни междудей дали. Пипательных и забавных. Не хочешь? — Гаррет протянул два желуду Андрейю.

Тут же огромная рука, страдающая варикозом, выхватила желанный провинит. И прогремел голос: «Рано юнгамтам этим заниматься!»

Расстроженные кадеты отправлялись за пивом. Залечить свои раны. Тем более, что деньги появились. Тем более, что чужкие... (Да пребудет с вами Сила! — *Прим. Точильного Камня Глюка*.)

VILSENT

PLAYING LIFE

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

Давайте немного поговорим на тему компьютерных игр. Что они нам несут как явление культурное, что — как технологическое? Могут ли они, с учетом постоянного совершенствования, превратиться во что-то новое? Могут ли навредить нам или принести настоящую пользу?

Playing game

Компьютерные игры уже внедрены в современную массовую культуру. Внедрены безвозвратно. Повсеместная «виртуализация» литературных произведений и кинофильмов, экранизация компьютерных игр и последующая интеграция КИ с искусством (а иногда лучше сказать «с другими жанрами развлечений») если и не грозит нам исчезновением, например, кинематографа, то все равно представляет немалую угрозу для массового кино, как для чего-то, отличного от «массажа спинного мозга». Что до книг, то, конечно, книги не умерли. Но ведь поколение, которое застало само появление экранов как таковых, еще тоже не полностью отошло в мир иной. А молодежь, которая не обитает в столице и не обучается в вузах, которая занята своими тинейджерскими брйбурер-проблемами, которая удивляет современных взрослых людей своей безжалостностью и низостью, будет ли она тянуться к книгам? Сказать трудно, но люди зависими от той среды, в которой они живут.

Ясно и ослу, что никогда не станет воспитанный в нормальной семье мальчуган, грубо говоря, плохим человеком из-за того, что посмотрит фильм с плохими словами или сыграет в игру, где убивают людей. Не за этих людей надо бояться, не за наших детей, а за тех, уже часто взрослых людей, которые просто не могут относиться критически к тому, что им подается. За тех, которые не знают, что есть что-то другое, за тех, которые не имеют четких моральных ориентиров. Контент того, что предлагается публике, должен подвергаться цензуре? Безусловно. Но какой? Запретить все, где стреляют? Не в этом же проблема. Просто, как метко прозвучало на одной российской телепрограмме, общечеловеческие вечные ценности перестают главенствовать в современном массовом искусстве и перебираются в андерграунд. Причем нельзя сказать, что они заменяются каким-то ЗЛОМ, нет, но значимость их теряется от фильма к фильму, от игры к игре.

Если посмотреть на всех геймеров, то как вы думаете, какой процент из них вообще понимает, зачем играет в КИ? Люди, которые забирают компьютерные клубы, очень часто просто растворяются в пиве, матерщине, куреве и криках «бери три-три!». Хорошо еще, что хоть некоторые из них однажды посмотрят в монитор и поймут, что опалили два часа по старой привычке.

Перебивать в палку в таком обдавании грязью нельзя, ведь есть хорошие игры. Есть умные игры. Есть очень много познавательных

и просто-напросто интересных игр. А упомянутые выше проблемы воспитания современной молодежи должны быть сведены, скорее всего, именно к воспитанию молодежи. Эта проблема была всегда, во все времена, и о ней очень легко заявлять с высокой колокольни. Пропорция «элита-масса» никогда не менялась, что подлащивает. Если не Quake, так футбол, а не футбол, так гол-стоп.

Эволюция КИ. Возможно ли это? Превратится ли игра в виртуальную реальность? Угрожает ли нам «Матрица»? Ведь если говорить о технологическом прогрессе, то за какие-то сто лет появились речь из динамика, движущиеся картинки на экране, «живое» цветное кино, а теперь, в новом веке, играя в DOOM 3, особо впечатлительные люди вскрикивают и отпрыгивают от экрана. История письменности, к примеру, насчитывает тысячи лет — а в наше время темп жизни ускоряется с каждым днем. Человек перестает успевать за high-tech достижениями, а мир все больше принимает очертания киберпанк-антиутопии. Графические движки за 10 лет прошли путь от «Пинг-понга» до того же DOOM 3, графика которого смотрится «красивее, чем в жизни». Да что говорить, киношные «силконовые» спецэффекты практически неотличимы от реально снятого изображения, и все, что нужно для переноса этих красот на домашний письменный стол, — мощность. Вы слышали, сколько «аошадей» тантисся в домашних компьютерах Macintosh? Представьте только, что будет через двадцать лет! Даже без всяких фраз а-ля «это ведет к Апокалипсису ☹» картина такого будущего не очень привлекает (хотя кому как, естественно). Достаточно открыть МИК № 16 за апрель 2005-го и прочитать новость под названием «Sony, out of my mind!». Для особо ленивых напомним, о чем там идет речь. Фирма Sony купила патент на некий гиперболюид инженера Гарина, который позволяет с помощью ультразвуковых импульсов, настроенных «на волну» наших мозгов, передавать чувственную информацию, минуя естественные пути. Ага? Причем вставлять в затылок металлический штырь совсем не нужно. Сразу после изложения этой информации наш микровский вестник прокомментировал ее так: «Рано нам пока... не досрели мы до таких технологий...» (Назовем эту импульсную технологию виртуальной реальностью). Полностью с ним соглашаясь, я все же думаю, что «рано нам пока» следует заметить на «поздно нам уже», потому как дело именно в этом сумасшедшем темпе развития техники, который уже оставил многих из нас позади. Вы вообще могли бы себе представить 3D-шуттер, сидя за digger'ом в 89-м? А усомнились бы в регрессе человека наши прадеды, расскажи им кто, что мы тут в XXI веке будем полдня проводить за какими-то вредными для здоровья



коробками, которые подчинят себе весь мир? Так мало того, еще и играть в какие-то игры, глядя в эти коробки!

Тут уж можно вспомнить и Generation «Р» с оцифрованными политическими персонажами, и «Шоу Трумана» с попыткой создать идеальный мир, и «Нейромансера» с трехмерным веб-пространством, и «Побег из Лос-Анджелеса», где главный герой, обеспокоившая планету, превращает ее в мертвые каменные джунгли. И никуда не скрыться от самой, как ни странно, близкой к реальности «Матрицы», где все сами знаете как и сами знаете что. Что же есть «Матрица» братьев Вачовски? Мрачное предсказание или просто интересный философский сюжет с некоторыми недочетами, которые лишают его возможности воплотиться в действительности? Итак, давайте разберемся, предвременно отбросив сомнения в том, что графически виртуальность рано или поздно догонит реальность.

Playing God

По сюжету фильма люди были подключены к Матрице после восстания машины, которое нам, надеюсь, не угрожает. Конечно, можно сказать, что угрожает, но вретесь ли вы в Землю метеорит размером с Арканзас тоже, к примеру, неизвестно. Поэтому давайте откажемся от такой многовариантности и сосредоточимся на главном. «Матрица» представляет собой идеальную MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Может ли человек создать мир, в котором можно жить? Может ли человек безвозвратно погрузиться в виртуальную реальность? Не человеческое, не несколько человек, а один человек, физическое жизнеобеспечение которого будет поддерживаться со стороны, сможет ли он жить в виртуальном мире? На второй вопрос ответ готов — сможет. Потому что нельзя доказать, что мы сейчас живем в настоящем мире. Но доказать, что все не заключено у нас в сознании безо всяких там матриц, мы тоже не можем, поэтому от такого подхода тоже стоит отойти. Так может ли? Да, мы можем крикнуть, что человек не Бог, чтобы создавать мир, но Молине в своем Black and White создал довольно-таки самодостаточные острова. На которых в теории вполне возможна жизнь. Можно даже будет как-нибудь заслать туда виртуанавтов на пару месяцев, чтобы они там «з пустил сад зробили» ©. Другое дело, зачем это надо?

Для того, чтобы человек хотел войти в виртуальную реальность на продолжительное время, ему должно быть здесь, IRL (in real life), хуже, чем ТАМ. Для этого нужно представить себе несколько ситуаций.

✓ **Ситуация первая.** Богатый человек хочет развлечений и для этого использует Матрицу. Спросите, зачем ему Матрица, если он богат? © Конечно, он может играть в КИ, используя вышеупомянутые технологии (жалкая острая ощущения, тут я его еще понимаю), но без интерфейса, который будет позволять ему выбрать нужное удовольствие, ему в таком случае вряд ли обойтись. И если у этого господина (или госпожи) с головой все в порядке, то, скорее всего, он все-таки не сможет не вернуться IRL, помня о том, что здесь его тело. Кроме того, некоторые вещи лучше делать в реале. В этой ситуации эволюции не происходит.

✓ **Ситуация вторая.** Люди с физическими недостатками имеют возможность жить в своем мире с другими «стелами». Возможно, это самая «гуманная» Матрица. Хотя непременно будут подвигать вопросы об их любимых, которые останутся IRL, о возможности создания настолько продуманного и разнообразного модуля, а также о необходимости его контроля адекватным некоррумплируемым AI во имя справедливости среди всех там живущих.

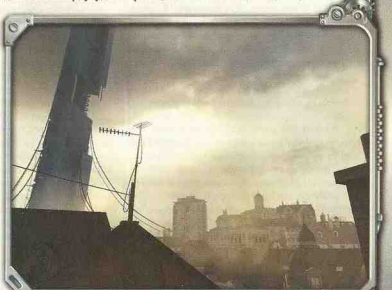
✓ **Ситуация третья.** Это тоже, можно сказать, вид компьютерной игры. Просто временные экскурсы в новые миры. Миры с другими законами. Например, постоянная и повсеместная невесомость. А что? Неплохо. Фантазия есть, так и до искусства недалеко. Искусства создавать законы природы. Совершенно безбидное использование могучего и страшного изобретения.

✓ **Ситуация четвертая.** На Земле становится так плохо, что люди перебираются в виртуальность. Самая необдуманная и сложная реализуемая Матрица. Кто будет следить за ними там? Искусственный Интеллект а-ля Гелос из Deus Ex? Кто будет следить за ними здесь? Тот же компьютер? Или бедные будут чистить барокамеры богатых? Неправдоподобно. Хотя бы потому, что людям придется пом-

нить свое происхождение (если, конечно, не научатся стирать память). Хотя бы потому, что людям все-таки не под силу создать мир, где будут существовать разные, например, вещества вместо активных текстур, где карандаш будет рисовать, потому что он сделан из грифеля, а не потому, что он карандаш. Хотя бы потому, что люди не смогут так иметь детей. Хотя бы потому, что они и Матрицу превратят в бар «Крученая Сиська». И в новом мире будет зло, и в новом мире будет боль, и в новом мире будут деньги. Конечно, можно предположить, что разработку нового модуля для жизни во всех его мелочах можно доверить компьютеру, но создать такую машину скорее всего не легче, чем собственно искусственный мир. Да, возмущению трудно быть Богом. И это хорошо.

Даже мысленно мы можем создать лишь такой мир, который сами знаем. А поскольку наш мир мы не исследовали до конца, и вряд ли сможем когда-нибудь полностью понять, то и виртуальная реальность в любом случае будет на шаг или несколько шагов отставать от тех, кто ее строит. Наш мир будет отставать от нас. Разве не удручающая перспектива?

А вот КИ не пропадут. Да, возможно, мы уже будем не глядеть в монитор, ухудшая зрение, а охотиться на дипломатов, ле-



жа без сознания в своей постели. Но КИ никогда не подарит нам настоящего живого смеха, настоящей искренней радости и, конечно, любви. Посему мы вряд ли уйдем в «электронный заповедь».

А Матрица... Нет, Матрица все же слишком призрачная угроза, но не следует резко менять пессимизм на оптимизм. Помните хорошее высказывание: «Whatever scientists invent — they get the weapon in the end» («Что бы ни придумали ученые, в конце у них получается оружие»). Теперь замените импульс, направленный на голову человека, импульсом, направленным на город или государство со спутника. И фантазируйте о содержании «звешений».

Всяческие протесты и запреты, связанные с электронными развлечениями, которые раньше воспринимались как что-то заоблачно-идиотское, сегодня, возможно, из-за страшно быстрого технологического прогресса, покажутся нам не такими уж и глупыми. Но, по иронии, сейчас они уже бесполезны, какими бы аморальными ни казались игровые устройства нового поколения гневливым законодателям. Невозможно отменить или запретить то, что уже приносит кому-то миллионы долларов, а кому-то еще больше. Бюджеты компьютерных игр растут с каждым новым проектом. Творческая мысль разработчиков разных игр разных жанров не стоит на месте. Постоянно появляется что-то новое. Но для развития технической базы для игр думать нужно все же гораздо меньше. И для большинства прогресс КИ всегда будет чисто техническим совершенствованием харда и софта, которое, конечно же, всегда обогатит превращение гейм-индустрии в вид искусства. И это не остановить. Виртуальная реальность: ждем.

Записки Автоответчика

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ПИСЬМА ИЗ ПРОШЛОГО

Губит людей не лето...

...губит людей, как известно, жара. А жара, сегодня, 18 июля, как и в предыдущие дни, стоит утомительная. И даже редкие дожди не помогают в общем, мрак.

Тут вы можете спросить, а с какой это я статьи утверждаю, что сегодня 18 июля, хотя все знают — август на дворе. Поясню: август — это у вас, а мы сдеем номера заранее, до ухода в отпуск, поэтому у нас все еще затихнувший июль. Смешно, пишу я эти строки до ухода в отпуск, а вы будете их читать уже к моменту моего возвращения (надеюсь, успешного) из онога.

Кстати, об отпусках. Как известно, все проводят их по-разному: кто-то будет качать своих персов в «Линейки», кто-то пить пиво с девчонками на пляже кто-то поедет жариться на Черном море, а кто-то и вообще покинет родные палестины и махнет за границу. К примеру, на Северный полюс — там не жарко.

Ну а мы, закаленные в боях агенты ДЗВР, как обычно, решили заняться покорением еще не покоренных горизонтов и махнули в Карелию, куда с загадочным названием Чирко-Кемь. Река эта третьей категории сложности, если это вам о чем-то говорит ☺, в общем, надеемся, что будет весело. Правда, есть шанс, что на эту реку мы не попадем (по слухам, она течет через пограничную зону), тогда придется вносить коррективы в выверенные и заверенные планы и идти на другую реку, схожей категории, благо, в Карелии таких хватает.

Впрочем, свои впечатления о походе (интересно, а он состоялся? Жаль, не могу в будущее заглянуть), я напишу позже. А пока перейдем к разбору писем, которые ухитрились получить в последнее время.

Как же обязательный абзац (да, десять) касающийся «Линейки», спросите вы. А никак, отвечу я. Скажу лишь, что с сервера, на котором мы играем, мы, вероятно, уйдем. Куда? Ответы на все вопросы на MiKPortal'e (<http://www.mikportal.org/forum>), в разделе, посвященном нашему клану (<http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=93>). Так что, присоединяйтесь ☺.

Все, на этом заканчиваю с лирическими отступлениями и переходим к письмам. Сегодня их будет больше, чем обычно.

Осколки прошлого

Аа, то, что вы прочтете, это не новые письма, ибо новые письма я, судя по отсутствию, прочту только вернувшись из отпуска, это письма старые, но не потерявшие актуальности. Так что не удивляйтесь, если не найдете в этом «Автоответчике» себя, вы для меня будущее, которое мне неизвестно. Ладно, хватит философии, и первым выскажется камрад **Zhelezjaka**:

Здравствуйте, Kertis, а также Том и ваш неразлучный корем Doc!

кстати, вы на троих одну ставку получаете или все же увеличенную ☺?

Одну, одну, совсем одну ☺.

*В суровые для редакции летний будни, внемая просьбе/пожеланию/мольбе/угрозе/ультиматуму (нужное подчеркнуть) много, часто, по доброй воле уважаемого Кертиса все же аяла себе в руки (попалые комментарии попрошу оставить при себе) и решил вспомнить азбуку путем написания *Сво* письма со словами поддержки и благодарности (искать далее по тексту) всем трудятам клавиатуры, мышки, Ворда и печатного дела — отличную (от всех остальных) работу делаете, товарищи! Как зрится, кон рахмат!*

Ага, типа того. Отличную, это точно.

Разливаться в заверениях вечной любви и дружбы не буду — думаю, того, что спарасю не пропустит ни одного номера МИКА, вполне достаточно.

Сто процентов. Тем более, что я в вечную любовь не верю. Также я не верю в бесконечную Вселенную, всемогущество Бога и сопорат.

Яко было zelo добре написано в одном месте (вообще-то, это было печатное издание, но такого качества, что вышпированное определение подходит как нельзя более кстати ☺) — «купил газету и читай — ты дал редакции на чай». Надеюсь, наших скромных геймерских взносов вам хватит хотя бы на пиво с раками.

Молчу, молчу, не то по фейсу получу, и подвиг свой не совершу ☺. Не буду шутить насчет пива. С раками ☺.

Так вот, о поддержке — знайте, не только вы работаете летом (я вас удивил, признайтесь! ☺)

Есть маеха.

Остальные в большинстве своем тоже работают... Правда, труд их не подвержен столь тщательному контролю со стороны общественности (хотя за некоторыми прис-

матривают соответствующие как внутренне, так и внешние органы ☺), как ваш.

Да, представляю... Внешний орган, представляющий за работой внутреннего... Вопрос на миллион — что это за орган такой? (Это глаз врача в кабинете УЗИ, с любопытством наблюдающий, как работает ливер пациента. Где мой миллион? — Прим. главред.)

Конечно, и у вас не все всегда бывает гладко, но как минимум 1 плюс жарким летним днем в любом вашем номере найти все же можно — им (номером, то бишь) очень удобно по прочтении обмахиваться в маршрутке или, не приведи Бог, общественном транспорте ☺.

Когда я был скаут-мастером, то знал примерно 101 применение скаутского галстука, интересно, а можно придумать столько же применений для МИКА?

А если серьезно, то даже при нехватке материала статьи Зубров, Бизонов, Мамонов и прочих Ихтиандров вашего издания всегда приятно читать. У молодёжи тоже бывает просветления. И это радует.

Ага, просветления... Они — как свет в конце туннеля, который, по последним разведанным, временно отключен.

Так... Чувствую, пришла пора поговорить о прайсах ☺. Можно, я вас удивлю? Я их читал! ☺! Не скажу, что меня оторчит их исчезновение, но толщину информации о ценах киеских я все же получал — хотя бы для того, чтобы иметь общее представление о том, насколько завышены цены на комплектующие в моем городе, но плакать по ним не буду ☺.

А и не надо. Прайсы с нами! Как минимум, в трех номерах из четырех. Мы их так и не доборили ☺.

Итак, подытожим — спасибо, ребята! Не за что...

А теперь если можно — немножко предположений (а также букв, словосочетаний и знаков пунктуации ☺). Если можно, то пишите почаще первые впечатления от иар — не после прохождения..., а именно впечатлений по демке (может, вы так и делаете, да я просто не замечал?).

Ну, у нас есть раздел превьюшек — «Новоселье». Только не всегда в нем пишут по демкам, ибо демок часто нет.

Например, фройлан «БлаГейне 2» — демка давно лежит в Сети (и на винте), пройдена, и игра уже не совсем заочно от-

несена в разряд ожидаемых лично мною шедевров. Или та же The Bard's Tale — decisamente более доступна, нежели полная версия (Хотя некоторые хардкорные люди, в которых я не буду тыкать корявым грязным палцем, не дожидаясь оф. локализации, уже стилизируют 3 в 6 бит английской версии — так что еще чуть-чуть, и буду стучаться в ваши ворота А с просьбой принять отчет. Напишу, помня заветы Ильича, на мягкой бумаге — чтобы вам всяко было удобно.)

Ну, что касается камрады Рейн, мы о ней писали (по думке или нет, не скажу), а касательно The Bard's Tale, надеюсь, скоро будет отчет. По полной версии, разумеется.

Все, всем спасибо за внимание, ваш постоянный читатель, нагло надеющийся на упоминание в «Автоответчике» ☺.

Отвечу читателю из классики: «Оставь одежду, всяк сюда... поповский...» Или что-то в этом роде ☺.

Так, что там у нас на очереди? А, камрад Zell. Ну, присаживайся. На что жалуетесь, больной? Ах, на это...

Евгений провел себе Нет и решил сразу тебе написать. Решил поддержать родной МИК (ты сам жаловался на отсутствие писем). Хочу поздравить МИК с введением кинорубрики в №26. Однако уже в следующем номере она исчезла. Насколько я понял, вы решили чередовать прайсы и кинорубрику. Но прайсы МАСТДЫЙ. Поэтому предлагаю прайсы убирать вообще, а кинорубрику чередовать с рубрикой пасхалок для игр. Было бы прикольно.

Наверное. Особенно, если найдется камрад, который завалят на себя груз ведения новой рубрики.

Кстати кинорубрика оказалась сильно похожей на рекламу (правда, все лучше чем прайсы).

А это и есть реклама ☺.

Во-вторых, раз уж я коснулся рекламы, сколько можно рекламировать Warlords 3 battles? Игра даже в магазинах уже не продается!

Да, я сам хочу узнать, жаль, «Мульти-трейды», что рекламу мы публикуем, молчат на этот счет.

Кстати, хочу пожурихт новостной отдел, уже месяц даю известно о дате выхода JRPG Phantasy Star Universe, а у вас о этом молчок.

Поскольку я, по причине отсутствия консоли, не фанат JRPG (на компах они редкость), то признаю, даже и не знаю, что это за игра. Может, наши новостники тоже не знают, вот и упустили новость, показавшуюся им незначительной.

Во-вторых, Глюк лучше пишет новости, чем Талер. Зачем же тогда их чередовать? Пусть пишет только Глюк.

На вкус и цвет — один обед ☺. Некоторые считают, что лучше Талер, а некоторые, что разнообразие рулит.

Кстати, очень не понравилась статья про EZ 2005. Правильно сделала Кертис, что не писала о ней. Зачем писать о том, чего не видел? Это как если бы я написал

о игре, про которую знаю только название. А так получились похождения бухот Талера.

Смешно, но не более.

Но ведь новости — это тоже нифра о том, чего не видел. Да и превью, если не по денке, тоже. А вообще приятное разнообразие — обычно у нас идут похождения бух Кертиса и Глюка ☺.

Так, теперь передадим микрофон, передадим, кому? Ага, камрад LaMtrak! Итак, ваша цифра 28, что будете — говорить речь или утапливать букву? Ладно, возьмите микрофон, и говорите.

Здравствуйте, док Kerlis.

Прблвет.

Хоть и давно душа порывалась написать письмо Вам, да руки все не доходили (матчишь лень...), но как говорится нужда заставляет.

Ага, так оно и бывает. Пока петух жареный в темечко не клонит, руки не дойдут до дела ☺.

Но есть у меня ряд маленьких вопросов: Почему не работает форум?

Уже работает! Во всяком случае, сегодня работало ☺.

Сколько можно не работать форуму?

Долго ☺.

Когда он заработает?

Уже. Кстати, скоро будем отмечать два года Портала. Срок, однако.

Расскажи, пожалуйста! Уже очень скучно без него. Нет, честно, форумов в Нете много, а таких замечательных — всего ничего! Один, как есть. Но это и хорошо. Когда хорошего много, хорошее перестает быть хорошим, а становится обыденным. И тут я удивляюсь, как МИКУ удается столько лет держать лицо! Ведь многие говорят, мол, Манька раньше была гораздо лучше (это не смотря на то, что деревья раньше были выше, а пиво вкуснее ☺), а ЛКИ в последние время сдал и т.д. (просто так в сравнении с другими изданиями, но в сравнении познается суть?) А МИК как был Миком, так и остался Миком. Большое вам за это спасибо! Своим трудом вы смогли не допустить этого перехода — из хорошего в обыденное! Нет, конечно, бываю интересные номера (давно таких не видел), но МИК всегда держит планку на должном уровне. Еще раз СПАСИБО.

Пожалуйста, хотя нас тоже часто упрекают в том, что раньше мы были лучше, интереснее, оригинальнее и т.д., и т.п.

Раз уж дошли руки до писем, то хочется, как в «Пале чудес», передать ряд приветов! Привет Талеру, тебе, Кертис, Маньку! Вы самые-самые. Гзм, это не лезть. Это от души.

Спасибо от всех. Воздержусь от передачи приветов ☺.

Очень интересно, как вы воспринимаете игры? Ведь когда отдых (увлечение, хобби) перестает в работу, получается либо очень хорошо, либо очень плохо. Вот, сужу по себе, мне стало интересно, как это — писать статьи, обзоры, пробовать, пона-

вильсо, но стал по-другому смотреть на игры. Даже не могу сказать точно, как, просто по-другому, раньше смотрел на любую игру с восторгом, а сейчас сквозь призму недоверия, анализа и прочих мыслей. Покой, в общем, потерял ☺.

Поэтому, очень интересно было бы узнать, как Вы воспринимаете игры? Как опытных кроликов?

Скорее, как пациентов. А, если серьезно, я лично играю. И стараюсь выбирать игры, в которые мне играть интересно, или я надеюсь, что будет интересно. Ну, а если игра оказывается отстойом, то я по ней асальт-тоукадником проежаюсь. Сначала процесс — анализ потом ☺. Хотя, временами, играть надоедает, тогда я некоторое время отдыхаю, а потом снова в бой.

Очень интересно было читать последние «Автоответчики», про то, что прайсы еще есть, но их обещают убрать, а потом передвинуть пару листов и увидеть рекламный обзор фильма. Шло на мило, но хоть с толковой информацией. Уже лучше. И крайне разочаровался увяда в след. номере обычные прайсы. Ухх, как же они надоели!! Все, молчу!

Я и сам не знал о кинорубрике, ее в последний момент вставили, когда «Автоответчик» был написан и сверстан.

Что есть, мыслей много, но всего понемногу. Честно, и так уже написал с три короба. Ох, не завидую тебе, читать все это ☺. И так каждый день. Чужие мысли штудировать. Урх, мррр.

Когда нет своих, подойдут и чужие ☺. (На самом деле, Кертис не позавидует, когда писем нет или мало. Я-то «Автоответчик» требую все равно... — Прим. глвред.)

Продолжаем? Конечно. Итак, на очереди камрад Patronus:

Здравствуй, Кертис. Прочел «Автоответчик» номера 28, но то, о чем ты писал (надеясь на работу MiKPortal'a), не случилось, что меня очень огорчает ☺. Вернись к старому хостеру, он вам «фе прАстм!»... Мне лично нет разницы, у меня деньги идут одинаково, как за ответственный, так и за «забурный» хостинг». Насчет кинорубрики — мне, в принципе, по барабану, что будет, она или прайсы, но по-моему, это хоть более информативно, хотя я бы предпочел еще один обзор игры, рубрику с прохождениями игр и т.д. Относительно рубрики «Угол Мохноры» — это прикольно, и звучит.

У меня есть один вариант: можно так писать прохождения квестов по заявкам, а? Мы см, значить, на «мыло» заявку, типа «помоги пройти такой-то квест», а он, значить, пишет в этой рубрике что да как. Так, может, сделать?

Боюсь это малореально, принятые, один одно прохождение требует, второе — другое. Более того, написание проходилаки работа весьма кропотливая, и результат ее займет много-много полос. Гораздо проще поискать проходилаки в Нете или задать вопросы по каким-то непонятным вариан-

там на форумах, кстати, я и сам так временами поступаю. (А от меня за идею спасибо: ежели Мохнопрядые вдруг капитально проширятся, введу эту рубрику ☺. —Прим. главред.)

Есть еще идеи? Кроме прикольного названия?

Так, а теперь еще одно весьма интересное письмо, сейчас перед нами выступит кандидат **Доктор АнтиКертис Степан Потанович** Прошу!

Доброго тебе времени суток, глубоководный уважаемый господин... нет, не так, просто уважаемый... нет, не то.... доброго времени суток, просто Кертис.

Лось, просто Лось (с) анекдот.

Пишет тебе твой ярый ненавистник, противник и антагонист, в миру теперь более известный как Степан АнтиКертис. Хорошее имячко. Я и хуже слышала.

Вообще-то писать тебе я не очень и хотела, но, набивая каждый день в адресной строке браузера привычное mikportal.org/forum и получая в ответ неврастимительное Forbidden, я постоянно ощущала, как мое робкое некогда желание высказаться тебе все, что я о тебе думаю, с каждым днем все росло и росло. И вот теперь дарю тебе, тексты. Ты даже не представляешь себе, как я на тебя зол и как хочу... кхм, в общем, ненавижу.

Почему ненавижу? Изучение болезненных фантазий пациентов — это ключ к быстрому и полному излечению. Иначе только ампутация головы поможет, да...

Перейдем лучше к более конструктивной (если, конечно, нижеследующий поток эмоций так можно назвать), критике (а ты думала, я тебя хвалить буду?).

А что, нет? Как обидно... А я уже привык... Да...

Критиковать я тебя буду, естественно, за то, что сделал с MikPortal'ом и форумом по совместительству.

Точно, я такой, злодей. Убил я его, денег хостеры заплатали, да и прибил. На корню, так сказать.

А если ты считаешь, что то жалкое оправдание, представленное тобой в прошлом «Автоответчике», более подходящее на сон пьяных индейцев о генойи инженеры, хоть на мгновение смогло убедить меня в твоей непричастности к скоростной кончине, не побоюсь этого слова, лучшего форума Украины, то ты глубоко ошибаешься.

А я не думаю. Мне это по статусу не положено. Я знаю, что, почему, как и т.д., и в этом вся разница между нами.

Уж я-то знаю, что всему виной твоя неодолимая лень, не позволяющая тебе в последние время даже написать пару-тройку статей в журнал.

Точно! А я-то думаю... Спасибо, что подсказал, как на душе полегало. Диагноз известен, теперь будем лечиться. Трудотерапии.

А лень-матушка, еще никого до хороше-го не доводила, батенька.

Кстати, лень — двигатель прогресса. Известно, что за изобретением колеса, спичек, машин и т.д. стояли ленивые люди. Типа меня. Может, и мне чего-то изобрести? Что мне лень делать? Ого-го, какой спическох... Нужен многофункциональный робот... или жена ☺.

Так что мой тебе недружеский совет: поднимайся-ка с того места, на котором сидишь, сделай зарядку, размини затекшие мышцы, выпей кофейку и начинай думать, наконец, как вернуть к жизни мой любимый форум, а иначе... кхм. В общем, неважно... И не вдумай писать продолжение своей любимой сказки о злобных украинских хостерах, не дающих тебе оживить форум, все равно не поверю.

Не админское это дело — думать. Тем более, что Портал уже работает. И, тем более, что я не прилагал к этому никаких усилий, не считая достояния тех, кто его поднимал. Совет на будущее: пусть каждый занимается тем, что умест, и не лезет пальцами в розетку. Я понимаю, что главный вопрос русской демократии вовсе не «Что делать?», а «Кто виноват?». Вот из-за тех, кто занял решением данного вопроса, и стоим мы на месте, что бронепоезд посреди степи, вместо того, чтобы мчаться по рельсам истории.

Зы, пора бы уже клуб кертисененавистников создать. Хотите, сайт вам забдаю? Или форум? Или раздел на нашем форуме? А что, я могу, мне такие письма строить и жить помогают, можно сказать.

Ну и, напоследок, слово камадру **igor33**: Не буду начинать со стандартных фраз типа: «Ю, док, я большой» или «Дай взаймы свой скальпель». Скажу просто: «Доброго Вам времени суток». Это мое любимое начало ☺. Но перейду сразу к делу. Долгое время я высказывал обидки и недочеты в МИКЕ и, наконец, решился поделиться ими с друзьями. Все, о чем я не упомянул, меня вполне устраивает и, следовательно, я и писать о нем не буду. Итак, начнем.

1. Самый мучающий меня вопрос: куда подевалось «Ремесленное училище»? Почему железу полностью вытеснил софт? Почему уже 3-й выпуск мы читаем о сетях, если бы пора уже написать было хотя бы о прогах, которые используют обладатели сетей? Понимаю, Кертис, Великое Начальство любит железу — это ты сам говорил. Но хорошему ведь понемомужу!

Суть в том, что, таки да, из двух рубрик решили оставить одну. Железо. Это, типа, полезнее. Так что... Хотя я и сам ничего против чередования железа и софта не имею.

2. Знаете, чем «старый» МИК превосходил «новый»? Потому что тот был ярче. Потому что там были безграду на страницах! А белые страницы нового дизайна делают МИК однообразным и... каким-то зашитапанным, что ли.

Не знаю, можно сказать. Но наш худред считает, что так лучше. Дизайн — это его епархия, и я, как человек, лишенный художественного вкуса, в эти дела не лезу.

3. Почему имена авторов печатаются прямо на логотипе игры? Почему нельзя в колонку с системными требованиями внести строчку с названием «Автор»?

А, что, так не удобно? Мне казалось, что имена на логотипе больше бросаются в глаза.

4. Зачем вы растягиваете статьи на 3 номера? Почему нельзя было написать о ЕЗ в одном номере? Много места потрачено было? Ну так выпустили бы специальный выпуск! Почему другие журналы позволяют себе это делать, а вы — нет?

Специальный выпуск нам делать смысла не имеет, и уж тем более — посвященный ЕЗ. Кто его купит ☺? Тем более, что в других изданиях специальные выпуски выходят не вместо нормальных, а дополнительно. А у нас, что, два номера за неделю делать? (Если кто не заметил, то сообщай: у нас ЕДИНСТВЕННЫЙ ИГРОВОЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК на просторах СНГ, и нечего нас сравнивать с коллегами. — Прим. главред.)

Просто специальный выпуск, нормального качества, сделать сложно. Особенно, если параллельно делать обычный выпуск. К примеру, представить, сколько нужно работы, чтобы сделать номер, посвященный RPG Куча аналитики, всякие советы, история жанра... Все это интересно, но наша специализация несколько иная. Нужно делать не то, что делают другие, а то, что хорошо получается.

5. Статьи. Они коротенькие. Большиинство. На предмете однозначно возвысились ты, «Автоответчик» ☺, затем идет Талер... и все. Все остальные пишут одинаково, у них нет своего стиля, как мне кажется. Но читать можно, и я это делал. Не порадовала меня последняя статья Маньяка про СТА: SA. Там СЛИШКОМ много ненужного про его происхождения, даже если это по мотивам игры. Можно было бы сделать лучше. Намного лучше. Но упаси Боже, Маньяк, на меня обижаться! Мне уже страшно — Маньяк ведь есть маньяк ☺.

На вкус и цвет... Судя по форуму, многим понравилось.

6. Кинорубрика — это хорошо. Но прайсы тоже нужны. Я предлагаю чередовать их и выпускать прайсы хотя бы раз в месяц.

Три раза в месяц получается ☺.

Да, еще вопрос. Кертис, объяви, пожалуйста, официальный состав вашей редакции. Раньше ты писал, что у вас всего 3 человека — Ранд, ты и Глюк. Сейчас у вас есть вышеупомянутый Маньяк и нет Ранда. Прав я или нет?

Сейчас это Глюк, я, Талер и Маньяк. Четыре мужштерка, прямо... Это есть ху, разбейтесь сами ☺. (См. стр. 30, там внизу есть такая сиреневая табличка, в ней — выходные данные, где и прописан состав редакции. Кто угадает, как в мире зовут Талера и какую должность он занимает? — Прим. главред.)

На этом все. Удачи.

Александр ГУСАЕНКО aka Samodelkin guslenko@rambler.ru

Мягкая работа с железом 2

Окончание, начало см.: МИК № 30 (193)

CPU-Z

Программа **CPU-Z** (<http://www.cpuid.com/cpuz.php>, 260 Kб), судя по рейтингам файловых архивов, пользуется наибольшей популярностью на наших просторах. Она не требует установки, ее интерфейс довольно прост (рис. 1), но при этом удобен в использовании. Сверху расположено пять информационных закладок — **CPU**, **Cache**, **Mainboard**, **Memory** и **SPD**.

В основной закладке **CPU**, находится информация только о процессоре (рис. 1). Тут вы найдете наименование процессора, форм-фактор, model, stepping, revision, техпроцесс его изготовления, поддерживаемые технологии, частоту FSB, множитель и информацию о кеше всех уровней. Программой распознаны микротехнологические системы. Закладка **Cache** дает информацию о кеше всех уровней. В **Mainboard** содержится информация о производителе материнки, чипсете, о версии BIOS, дата производства платы и немного о видеокарте. В закладках **Memory** и **SPD** вы найдете информацию об оперативной памяти в целом (тип, суммарный объем, частота работы, циклы и задержки) и о каждой планке памяти в отдельности (фирма-производитель, основные характеристики, серийный номер планки, поддерживаемые возможности и т.п., рис. 2). Еще одно. Помимо самой программы **CPU-Z**, в архиве с ней находится консольное приложение **latency**, которое выдает краткий отчет по таймингам оперативной памяти.

Ну что сказать. Программа **CPU-Z** очень удобна и постоянно обновляется, благодаря чему стала очень популярной релиз аналогичного ПО. Кроме информации о процессоре, с ее помощью можно узнать характеристики материнской платы и ОЗУ. Недостаток у **CPU-Z** практически не обнаружено. (Если вы пользуетесь устаревшей версией этой программы, то она, например, может нагло врать на счет частоты работы памяти ☹. — Прим. ред.)

Central Brain Identifier

Central Brain Identifier (<http://cbid.amclub.ru>, 260 Kб), называемый в народе cbid, представляет собой небольшую, но очень функциональную утилиту (рис. 3). Как и предыдущие программы, cbid не требует установки. Вся информация и функции (да, кроме информативной части, в этой программе можно сделать некоторые «операции» с процессором) находятся в четырех разделах — **Processor**, **Cache**, **Mobility** и **Tweaks**. В основном разделе **Processor** находится вся необходимая информация о процессоре (рис. 3). Все так же, как и в предыдущих программах обзора — процессор, FSB, множитель, форм-фактор, кэш, поддерживаемые технологии, техпроцесс... Интересно, что программа показала точную дату изготовления процессора и рейтинг процессоров AMD, который отображается даже для Duron'ов ☺. В следующем разделе, **Cache**, — все о кэше, очень информативно. В разделе **Mobility** — информация по управлению питанием процессора, есть мониторинг температуры, частоты и

вольтаж ЦПУ в реальном времени, приводится более детальная информация о частоте и множителе процессора. Этого нет ни в одной из остальных программ нашего обзора! Прямо из этого раздела вы можете управлять некоторыми функциями BIOS, которые связаны с питанием процессора. В разделе **Tweaks** вы можете попытаться разогнать процессор. (Часто это невозможно, ибо программа не распознает всех типов микросхем, ответственных за делители частот на платах. Кроме того, в этом же разделе можно попытаться понастраивать тайминги памяти и установить режим чередования банков памяти (interleave) для чипсетов VIA, что несколько повысит скорость работы подсистемы памяти. — Прим. ред.)



Рис. 3

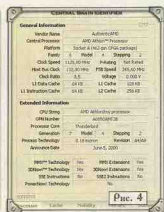


Рис. 4

Очень удобная и дружелюбная программа с красивым и в то же время весьма функциональным интерфейсом. От с других участников нашего обзора Central Brain Identifier отличается в лучшую сторону тем, может мониторить температуру и менять некоторые настройки BIOS. К тому же программа частично обновляется...

GCPUID

Единственная утилита в нашей статье, требующая установки. При взгляде на **GCPUID** (www.google.com ☺, 134 Mб), так сказать, невооруженным глазом ☹, стало ясно, что разработчики ее любители, явно не знающие такого понятия, как «пользовательский интерфейс» (рис. 4). В **GCPUID** три раздела — **Flags**, **Cache** и **System Information**. Каждый из них открывается в новом окне, причем основное окно в это время «пропадает». Кнопки выбора разделов без подписей, меню нет, приходится ждать появления всплывающего меню, чтобы понять, что означают значки...

В главном окне **GCPUID** вы найдете стандартную информацию, все так же, как и в вышеописанных аналогах. Информация маловата, но достаточно для прояснения общей картины. Из интересного стоит выделить отображение комплекта поставки процессора (OEM, Box), **Flags** аналогичен **Feature Flags** у **WCPUID**. В **Cache** все о кэше-памяти, на таком же высоком уровне, как в **WCPUID**. В **System Information** информация совсем немного — количество оперативной памяти, виртуальной памяти и график их загрузки.

Не обращая внимания на техническую цензурность, могу с чистой совестью отнести **GCPUID** к разряду отстойных и главных программ ☹. Даже очень информативный раздел **Cache** не оправдывает неудобств интерфейса. А просто огромнейший размер инсталлятора — издевательство. Надеюсь, разработчики примут во внимание критику, и следующие версии программ будут лучше. Ведь если «укоротить» размер ПО и доработать интерфейс, получится вполне нормальная утилита.

Сегодня мы рассмотрели программы для мониторинга информации о процессоре. Цикл статьи про софт для работы с железом будет продолжаться. Надеюсь, эти статьи помогут железячникам, которые читают «Мой компьютер игровой». На этом прощаюсь с вами, удачи!

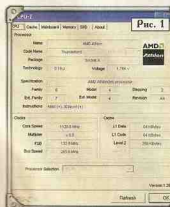


Рис. 1



Рис. 2

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



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ВІВІСЕКТОР

**"Безбашенний шутер,
приправлений тактичними
і ролевими елементами,
прикрашений відмінною графікою
та беспрецедентною озвучкою."**

Страна Игр, 07/2005.



© 2005 ЗАО "1C". Всі права захищені.

© Action Forms. Всі права захищені.

Вівісектор. 1C:Мультимедіа, Зешн Формс.

«Виробництво в Україні» — ДТ «Европостероид»