

Мой Компьютер
Игровой

34

196

23

2005

АВГУСТ

Еженедельник

стр.25

GUILD WARS



CRC
2005

стр.13

FIREFLY STUDIOS

STRONGHOLD 2

стр.18

SILENT HUNTER
III

стр.10

Подписной индекс 22307

SMS заказ: 8 050 50 50 900 - код товара
Доставка в любой населенный пункт Украины

BLOODRAYNE 2

28 грн
190014558

YOUR
INTERNET
SHOP
YES

ВАШ
ИНТЕРНЕТ
МАГАЗИН

plus

Лучший выбор

игры + soft +
музыка + видео

SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN

EARTH
2 1 5 0

40 грн
190014560

38 грн
190014671

SACRED

UnderworldID

40 грн
190014925

**grand
theft
auto**
San Andreas

39 грн
190014109

<http://www.yesplus.in.ua>



березіться
піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградского

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буява»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Юрей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

Марнуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 381217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагипресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

- ✓ газ. ряд «Анота», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мировой, 5

- ✓ киоск, бул. Мировой, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»

У СЕРПНІ 2005



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

2-й ПРИЗИ -
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.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

Олег КОЗАК aka Raven

The Suffering: Ties That Bind, стр. 7

Dread King Maurd

Dark and Light, стр. 8-9

Сергей Киров ГАВРЮЧЕНКО

Silent Hunter 3, стр. 10-12

Алексей ТУР aka leprecon

Cross Racing Championship 2005, стр. 13-15

The Reloader

Aurora Watching: Gorky Zero, стр. 16-17

Maniac

Stronghold 2, стр. 18-19

Morte&Shaman.AD

Fantastic 4, стр. 20-21

Сергей ГАВРЮЧЕНКО & Артур ЧЕМИРИС

Army Ranger: Mogadishu, стр. 22-23

Сергей Киров ГАВРЮЧЕНКО

Charlie and the Chocolate Factory, стр. 24

Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen

Guild Wars, стр. 25-27

Тарас КАСЬЯНОВ

Интернет в небесах, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Хроники бредущегося Талера

Предпоследний летний номер МИКА — как последний поделуй. Тот самый, который контрольный и навелет. Кто-то должен запомниться за долгое время, и тоскливыми зимними вечерами пересчитываться за чашкой теплого чая с мя-



той — или за чашкой чего-нибудь покрепче, например... кофе.

Предпоследний летний номер МИКА — очень грустный, т.к. именно для работы над ним возвращаются из отпусков самые ценные, самые загорелые и самые покусанные карельскими комарами агенты и кадеты. А это значит — вперед целый рабочий/учебный год, от которого, видимо, и на тот свет не убежать.

Предпоследний летний номер МИКА — очень благодарный в плане новостей, и очень неблагодарный в плане их оперативности. Дело в том, что с двадцатых чисел июля еще ни одна новость не была толком озвучена на мерзеньких газетных страничках нашего гордого еженедельника. Конечно же, опытные серферы и просто фанаты игровой вселенной давно уже проштудировали по интернету все сенсации, валеты и падения игровой индустрии за ближайший месяц, прониклись ее рутинным течением, чуть было не ослепли от сверхновых всплесков-хитов, поскребли на

свежих могилах канувших в большое Незачем девелоперских контор и т.д., и т.п.



Увы и ах, и ура, но сей новостной блок будет дайджестовым. Я прошу тех гейм-фанов и инет-серферов, что уже обзавелись все уголки Интернета в поисках свежатики, не поднимать высокую волну, мол, МИК публикует совершенно устаревшую информацию, место которой во Вселенской Recycle Bin.

Не забывайте, что большую, а, может быть и большую долю нашей читательской аудитории составляют геймеры, не имеющие выхода в Интернет, или имеющие его так редко, что в негодные секунды контакта им совсем не до новостей.

Последний летний номер МИКА — это как будто попытка через написание статьи об играх, чтение этих статей, либо же непосредственно рубясь в одну из игр, прожить заново уходящее лето и понять — как оно было, зачем оно было, и чем аукнется его невинные шалости или, наоборот, брутальные свершения. Я вот, например, провел лето хорошо. Даже слишком хорошо.

Настолько слишком, что лето поставило перед мной множество вопросов, отвечать на которые придется в самое ближайшее время. А еще, когда я в член тесной компании сидел на веранде кафешки «Не проходите мимо!», что на западном берегу Крыма, пил пиво и утощался кальмарами, мимо меня прошел тот самый Птица, который журналист, а также игровой обозреватель в ДПК.

Земля маленькая, столовая общая, осень короткая. И жить однозначно стоит — а вдруг лавел-ап?

Плодоносящий виртуальный разврат

Студия VZLab, а в просторечье — «лаборатория виртуального разврата», продолжает хулиганить идеями и срывать аплодисменты мозолистых геймерских ладоней. На сей раз под приезд «взлабобовцев» попал каменный век. Эта благодатная тема неоднократно поднималась то киношниками, то мультипликаторами, но, слава ГейМыру, ее не заездили, как, например, тему второй мировой или нашествия пришельцев.

А ведь до чертиков интересно, каков же был бы наших прародителей? Ясное дело, скучным и негостеприимным — времени на депрессию и декаданс не оставалось: слез с дерева, позвал товарищей, убил мамонта. Начали делить мамонта, поссорились, убил товарищей. Прибежали товарищи товарищей, залез на дерево. Товарищи товарищей закидали камнями и ушли, упал с дерева... Скучота!

...Если не добавить толку фантазии, а ее у VZLab — хоть ковшом черпай!

Итак, нашему вниманию представляется реалтаймовая стратегия с элементами паузы во время реалтайма. Время действия — соответственно, каменный век. В начале игры ваш герцог правит маленьким и даже не совсем гордым племенем. И может быть, даже не кроманьонцев, а совсем неандертальцев. Вот с помощью этой типиковой ветви цивилизации вам и дается шанс колонизировать окрестные территории, попутно делая войны с другими племенами, мамонтами, а также с отсутствием колес, этого революционного приспособления.

Само собой, никто не отменяет и экономические элементы — в процессе колониза-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ции придется заниматься и охотой, и собирательством, и обменом «наемных» бойцов из большого «матючного» племени взамен на шкуры, еду, женщин (?)... Само собой, куда же без шаманов? Бородатый злой дядька, обвешанный амулетами, даст вам племени дополнительный шанс на выживание и доминирование в негостеприимных и недружелюбных временах.

Особо революционной графики, судя по скринам, ждать не приходится, хватит и оригинальной идеи! Хотя, при внимательном разглядывании окружающего мира, деревьев и кустарников смотрятся очень даже прилично. А наибольшее удовольствие вызывает пользовательский интерфейс, выполненный в грубо-каменно-неотесанном стиле. Причем, не с «фланистоуновским» стебом, а с очень серьезным личиком. Искреннее сумасбродство всегда подкупает. Да и трехмерность радует...

Для реализации подобного проекта «виртуальным извращенцам» остается только найти приличного паблишера (думаю, с этим у VZLab проблем не будет, хотя на финансирование и издание нестандартных проектов нынче идут очень неохотно).

А пока, дабы не скучать, ребята дodelывают брутальный шутер «Невский Титбит» и тактику с элементами кидалова «Братки», повествующую о жизни бригадных пацанов в далеких 90-х годах прошлого века.

Обе игры советуем ждать с нетерпением, как и анонсированную выше *Billion Before Christmas*.

Не властелин кубиков, а создатель Tetris'а!

Создатель компьютерной игры всех времен и народов — *Tetris* а, наш соотечественник **Алексей Пажитнов** куплен на корню компанией **WildSnake Software**. Напомним (тем, кто помнит, а остальным просто расскажем), что данная компания специализируется на крошечных играх типа «каззла», «пинбол» и т.д. для казуалов, распространяемых через Интернет.

Что такое «каззуал». Ну, тетенька-бухгалтера, которой ни время, ни мощность старенького компа не позволяет «ездить по спирали на Мехосе», но отдышаться-то хочется и ей! Вот и появляются описные игры, позволяющие если не убить время, то пописать конкретно.

Первую линейку игр, ведомую людоманом Пажитновым, мы увидим в ближайшее время. От себя могу добавить: надеемся, Создатель *Tetris* а купили все же не с корнями, ибо наши корни, которыми мы обычно не думаем, но пару раз в год/жизнь выдаем гениальные идеи, покорирующие мир, — их за дешево не купишь!

Кармак идет навстречу талантам

А таланты, в свою очередь, бегут навстречу Кармаку. Ибо щедрым Джон с подачи **id Software** объявил, что графический движок *Quake III*

будет выложен в свободный доступ по лицензии GPL. А что это значит? А это значит то, что исходный код третьей «Какухи» появится на FTP компании со дня на день. Само собой, конечно, за красивые глаза ничего не делается, но пока Кармак и С. утверждают, что решение сие продиктовано только заботой о подрастающих талантах-модостроителях. Чем черт не шутит — возможно, с легкой руки **id Software** вскоре может появиться новый жанр/поджанр стрельательно-взрывательной отрасли игровостроения. Ведь и CS возник из любительского мода. Да и в свете множасьщих скандалов, направленных против модов (обнаженное виртуальное тело нынче приравнено к порнографии), данную индустрию действительно стоит поддерживать.

Тем временем в городке Грейпвайн, что на техасских, завершили десятый юбилейный *QuakeCon*. Для своей целевой аудитории щедрые айдисовтерверы не пожалели эксклюзива и впервые выставили на всеобщее обозрение мультимедийные демо-версии двух будущих *Mera! ГиперХитов* — *Quake 4* и *Enemy Territory: Quake Wars*. Также, по старой доброй традиции, резались в *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory*, *Quake II* и устраивали десматча-забеги по *Doom 3*, слабой же половине человечества на растерзание была отдана *Quake Arena III*.

Вероятно, по ходу дела пили, если торты и строили наполеоновские плавы на будущее. Веселые люди эти квякеры, черт побери!

Культовое или культовая, вот в чем вопрос?

Пока на одном конце планеты люди глотают за металл и флаги, **Kyrie Beytman**, работавший над сценарием hack'n'slash'ной фэнтези *Kult: Heretic Kingdoms*, обмолвился о продолжении, хотя до официального анонса пока что далеко.

По словам Бейтмана, в продолжении под кодовым названием *Heretic Kingdoms: Reluctant Hero* будут учитываться многочисленные пожелания трудящихся. Т.е., немецкая студия **3D People** внимательно изучала форумы и темы, посвященные своему детищу, и теперь намерена пойти навстречу геймеру: Система лечения подвергнется упрощению; появится полноценная «цифровая» статистика и солидная meno генерация гаввергов; институт attunements будет разбит на несколько ветвей, заменяющих, по сути, классы персонажей. Сюжет останется линейным, а вот мир станет открытым и более динамичным.

И если совсем уж верить словам ветреных девелоперов, для самых магических магов появится возможность пройти игру, ни разу не прибегнув к грубой физической силе. Правда, реализа ждать около года, и за это время все еще может измениться, а потом еще раз измениться, и еще раз...

ТР Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
В ЖИВАНИХ
Компьютеры, комплектующие
и периферия

МОДЕРНИЗАЦИЯ

ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

Опиум для геймера

Информация не для слабонервных. Религиозные организации, появившись попытки задавить компьютерную индустрию «грубой силой», прибегают к шпионско-диверсионной тактике: внедриться и развалить изнутри!

Студия **White Knight Games** (вольный перевод: «Белые и Плушистые Рыцари») приступила к созданию глубоко-религиозной аркады (!) **Timothy and Titus: Saints, Martyrs, Heroes**. Цель будущего безусловного шедевра — не только и не столько развлекать, но «мощное христианское послание», которое



в процессе геймплея (ураганного?) должно доносить до разнузданного геймера «ключевые христианские ценности».

Ценности будут доноситься путем переключения с героя (Тимоти) на героя (Титуса), которым в процессе опасного, но явно благословленного Богом свыше путешествия придется решать множественные опасные и сложные задачи, чтобы достичь главной цели — вернуть свитки с посяманиями св. Павла, похищенные неизвестным вором. В процессе поиска свитков двум отважным рыцарям не возбраняется совершать добрые дела, как-то: наставление на путь истинный язычников (будущих с крещианцами, надо полагать, да и православные туда подпадают... Впрочем, православия тогда еще не существовало), фарисеев и злобных римских ле-

гионеров-братков в железных банданах. Помогать в наставлении на путь истинный призваны такие сказы: вера, надежда, любовь, молитва, исцеление и прочее-прочее-прочее... Видимо, склал смирения также будет присутствовать, что, безусловно, прибавит игре динамики. От стандартного дуэта путешественников «Мальчик — девочка» отказались, видимо, по той причине, что женщина — сосуд греха, и в доброй христианской игре ей позволено быть разве что какочисей Марией Магдалиной.

Что же еще должно присутствовать в христианской компьютерной игре (во, словосочетание-то!)? Кроме того, авторы обещают четыре огромные локации, удобное управление, нулевой уровень жестокости и симпатичную анимацию. Желаящие причаститься от свежего диска смогут это сделать, видимо, только к Рождественским праздникам, когда бородатый Святой Николай начнет сеять мудрое, доброе и вечное весом в 2 Гб по специально приготовленным местам для подарков.

От себя же опять же добавлю: очень хочется увидеть превращение из язычника в добропорядочного христианина какого-нибудь раввина: «Таки да, каюк, таки я всю жизнь прова в грехе... Таки придется обрезание в обратную сторону делать...»

Но я другому отдана, и буду век ему верна...

А верна третья «Хамфа» будет консолями. Такую информацию удалось раздобыть отчаянным колаем из Computer & Video Games, побывавшим на презентации Xbox 360. Во время просмотра слайдов от Microsoft одному из игроков примерещилась карта кроссплатформенной технологии XNA, где в списке движков значится Valve Half-Life 3. Игрокур выхватил старенький «Зенит & Бессон» и давай им щелкать!

И вот что нашелкал...

Если просмотреть, движок третьей «Хамфы» значится точнечонько в центре слайда.



«Ну-но», — как сказал бы осторожный крокодил, побитый за то, что у него пасть слишком большая. Посему кловыми щелкать не будем, сдохим, ждем свежих новостей от Valve и... Xbox 360.

GFI обмывает попкупу

В ернее, алет нектар на изголодавшиеся по анонсам геймерские души.

Не так давно вышеупомянутые паблишеры приобрели студию MiSTland

South, что базируется в одном из самых экологически чистых городов Подмосковья — Зеленограде. Результатами сделки, видимо, оказались довольны обе стороны: GFI на базе мистлендовцев собирает организмов продюсерское крыло, которое будет заниматься поиском (!) и продвижением новых, молодых разработчиков, а также ведением их проектов от забора и до обеда, то есть от препродакшена до релиза. Сама же девелоперская контора, вероятно, получила влива-



ния, исчисляющиеся не в талантах, но в хрустящих купюрах.

Как результат, разработчики, на чьем счету такие удачные проекты как «Ход цестуна: РАЙ», «Власть закона» и «Альба: Антитеррор», а также находящиеся в разработке Jagged Alliance 3D и Warfare, объявили о своем новом и до недавнего прошлого секретном проекте: «4-й Батальон».

«А что это за девочка и где она живет?» Да так, помесь экшена и RPG, по крайней мере, ролевых элементов буде предостаточно. А живет 4-й в мистлендовском же мире, во вселенной «Власти Закона». И пусть вас не пугает название, которое сразу же ассоциируется со второй мировой. Какие там!

Действие «ролевого экшена» происходит в далеком будущем, когда космическим кораблям надобно бороздить просторы оперного театра — и они радостно разлетались по Солнечной системе, заодно переселив туда много количество разношерстного народа, голодного до приключений.

Кризиса, однако, человечество будет подвержено и в далеком будущем. На этот раз кризис власти приводит к затяжной космической войне, главным плацдармом которой становится планета Марс.

А при чем тут 4-й батальон, спросите?

Слушаем дальше. Некий молодой командир взвода недавно созданного ордена Крестоносцев, а по совместительству главный герой игры, направляется в самую гущу хаоса (интересно, «гуща хаоса» — это как?), то есть на Марс. Направляется, чтобы войти в состав первого, а точнее четвертого, а точнее — тяжелого штурмового батальона Крестоносцев Системы.

Войдет ли главный герой, или его туда не пустят? Помилуйте, мы пока даже не знаем, за какую из двух (трех, четырех, семи?) сторон он намеревается воевать. А это, простите, очень важно?

Только путем отслеживания долгих ассоциативных цепочек можно интуитивно пред-

положить, что Крестоносцы в чем-то схожи с Джедаями, а значит, сила Добра.

На вооружении у сил Добра и Всего Остального — огромный интерактивный мир с реалистичной физикой, широкий выбор оружия и снаряжения, более 30-ти видов управляемой техники (от легких песчаных багги до тяжелых штурмовых «шагающих» танков), возможность их переоборудования (и тюнинга?), а также бесконечные перспективы роста характеристик персонажа.

Кроме изумительных и, чуток мое сердце, увлекательных сражений в «4-й Батальон» влетаются стелс-миссии, дипломатия, элементы стратегии (вплоть до возможности создания собственной армии). Одно можно сказать с уверенностью — элементов христианской аркады в 4-м не будет. И слава Господу!

Ожидать очередной амбициозный проект на грани микса — во II квартале 2006 года.

На закуску — секс

Как всегда — немного маразма. Международная ассоциация производителей игр IGDA объявляет о формировании специальной рабочей группы Sex Special Interest Group, или Sex SIG, которая будет заниматься непосредственно вопросами секса в играх.

Как утверждал представитель рабочей группы Sex SIG (сайт <http://www.igda.org/sex>), в сексе они не видят ничего предосудительного — «это нормальное и здоровое занятие». Но следить — надо! А особенно за теми играми, в которые погрузятся юные граждане планеты Земля.



Фуф... спасибо... А то я уже испугался, что секс — это явление нездоровое и ненормальное. А рабочая группа Sex SIG все разъяснила. Ура!

Может, правда, и к лучшему это? Создать «комиссию», занимающуюся конкретно этим вопросом, чтобы каждый сенатор, спикер или лидер партии АДПР не считал своим долгом обеспокоиться о судьбах Виртуальной Реальности. В конце концов, ДЗВР — это мы. И беспокоиться не!

Геймеры — нас повинно бути 32 миллион!

С вами был Кирилл Талер. А сейчас его с вами нет. Он ушел размякаться. В скерсже.

Хотя... при размножении Талеров получаются обычно Мохнорылы.

А такими ошибками природы как раз и будет заниматься Sex SIG.

Разработчик: Surreal Software

Издатель: Midway

Жанр: Survival horror

Дата выхода: Третий квартал 2005 года

Олег КОЗАК aka Raven

kozako@ukr.net

THE SUFFERING

TIES THAT BIND

Немного предыстории...

В прошлом году разработчики из компании Surreal Software выпустили не слишком ожидаемую (возможно, кто-нибудь ее ждал, кусая ногти на ногах, но лично я даже и не догадывался о ее разработке. — *Прим. автора*), но замечательную игру под названием The Suffering. Атмосфера ужасной тюрьмы просто приковывала к монитору, отчего игру можно было прекратить только истеричным нажатием на кнопку reset, когда нервы не выдерживали. Главный герой — преступник Торк (Torque) с частичной амнезией. Его посадили в тюрьму, на которую напали странные кровожадные монстры, и Торку ничего не оставалось, как доказывать свое право на жизнь, ведь это была борьба за ЕГО жизнь.

Сюжет открывался частично, по мере прохождения игры, и чем дальше игралось, тем сильнее хотелось получить «добавку». По-настоящему мы узнавали, что это за монстры, откуда взялись — сначала никто не догадывался, что в этой адской тюрьме психованный доктор ставил страшные эксперименты.

Но речь идет о сиквеле, пересказывать первую часть я вам не собираюсь. Если хотите узнать о ней больше, прочитайте рецензию доктора Кертиса и орка Глюка, которую вы найдете по этому адресу: <http://igrograd.com.ua/article/2994>.

Торк возвращается!

После ошеломительного успеха первой части, конечно, никто и не сомневался, что разработчики решат выпустить продолжение. Интересно, что нас будет ждать в сиквеле?

Сюжет будет начинаться там, где кончилась первая часть. Измученный провалами в памяти, Торк отправился в путешествие по стране, чтобы развешать тяжелые воспоминания о смерти жены. Но мысли все время возни-

раются к этим событиям, и в конце концов он приезжает в свой родной город Балтимор, где и собирается развязать все узлы своей памяти. В этом ему поможет дух его жены Кармен, которая пролетит свет на темные пятна всей этой запутанной истории. Из старых знакомых еще засветится доктор-маньяк Killjoy, лечивший Торка от психоза.

Добро или зло?

Помните, в первой части было три концовки? Так вот, это неспроста. Оказывается, вторая часть будет рыскать по нашему компьютеру в поисках сейф-файлов из оригинального Suffering'a. Если такие имеются, то вы продолжите игру именно таким персонажем, каким ее закончили — злым, добрым или же нейтральным. В связи с этим сиквел предлагает три разных начала, что довольно оригинально. Только думаю, что это не обойдется без рассерженных вскриков, — ведь не все сохраняют свои записи после прохождения игры. Так что придется проходить заново, или же искать в могучих просторах Сети чужую запись.

Геймплей

Изменения коснутся и геймплея: теперь Торку под силу носить только два вида оружия + гранаты + нож. То есть, терминатора на улицах города вам не выпasti. Но зато добавили возможность стрелять из двух пушек одновременно — а-ля Nitro Family (интересно, а как начует двух гранатометов?).

Теперь мы будем играть в городе, а не в тюрьме, так что много чего должно измениться. Нас выпустят из коридоров, и мы сможем поплавать по городу в свое удовольствие.

Также Торк теперь может приседать и, соответственно, пролазить в труднодоступные места. Двигаясь вперед, Торк сможет стрелять по сторонам, что позволит нам выбирать из плотного окружения врагов.

Best' нарий

The Suffering: Ties That Bind порадует нас новыми противниками, которые поддадут жутти игровой атмосфере. Всего нам обещают полтора десятка новых монстров, плюс еще четыре уже знакомых по первой части. Как вам такие красоты: собака-зомби с людской башкой или накалотый наркоман? Каждый



монстр будет иметь свою манеру поведения, сильные и слабые стороны, а также «фирменные» уловки, что придаст геймплею еще больше сложности и своеобразия.

Графика

Вот мы и подошли вплотную к слабому месту этой игры. Насколько вы знаете, «Сафферинг» одновременно разрабатывался для майкрософтовской коробки X, второй «Соньки» и ПК. Так что про отличное графическое оформление можно забыть. Вы помните первую часть, а? Малополигональные персонажи, острые текстуры, слабая анимация и т.д.? Это был 2004 год, а графика тивула примерно на 2001-2002. А теперь представьте: размеры из Surreal'a оставят ту же графику (о, ужас!!!) — правда, с некоторыми косметическими улучшениями. Блии, выход-то намечен под самый 2006! Только не говорите, что графика в игре не самое важное, мол, главное — атмосфера. Кто придумал эту бормоталку для лгузеров? Если каждый себе начнет впаривать подобные концепции в голову, то скоро половина игр графикой будет походить на «Принца Персии»... первого. А ведь там тоже атмосфера отличная!

Графика — это тоже атмосфера: когда она хороша, игра затягивает куда сильнее, особенно если дело касается мрака и ужаса. Я ведь не настаиваю на диске «Дума», но дали бы что-нибудь поприличней. Нет, у меня нет слов. ...Зато наверняка пойдет на MX'ax.

Вывод

Конечно же, я буду ждать второй «Сафферинг». Первый, как-никак, оказался отличным, и даже кривая графика его не погубила. По словам разработчиков, сиквел будет превосходить оригинал — в нем добавлено много фишек, которые сделают игру еще более увлекательной.



Dread King Maurd

DARK AND LIGHT

Another wonderful world

Игра, о которой сегодня пойдет речь, стремится стать уникальным представителем жанра глобальных онлайн-ролевых игр. Для этого стремления у нее есть все основания, причем самое, на мой взгляд, существенное из них — это глобальность, которая в случае с **Dark and Light** означает действительно ГЛОБАЛЬНОСТЬ! Чтобы прояснить ситуацию, давайте, для примера, обрратим свой взгляд на тот же **World of Warcraft**. По данным **Blizzard Entertainment**, в марте этого года число игроков, одновременно находящихся в онлайн, достигло 500 000. Действительно впечатляет! Представьте себе на минутку такую толпу! Идем дальше. Заходим на <http://www.worldofwarcraft.com/serverstatus> и считаем количество серверов или, как их еще называют, реалмов (от англ. realm — королевство, царство). Я лично насчитал 96 (если не считать всякие тестовые сервера). Грубо подсчитываем, сколько же в среднем игроков в онлайн приходится на каждый сервер: разделим 500 000 игроков на 96 серверов. Получим что-то около 5200 человек. Не каждая MMORPG может похвастаться таким числом одновременно играющих на отдельном взятом сервере. Это отличный результат, если, конечно, «Близзард» не завышает цифры. Только вот 5000 — это все-таки не 500 000. И не стоит забывать, что быть в «Мире Варкрафта» придет еще хоть два миллиона человек, популяция отдельного взятого сервера особенно не вырастет, потому что для этих вновь пришедших двух миллионов **Blizzard** сделает еще 100 новых, пустых и готовых к заселению реалмов. (Впрочем, когда популярность **WoW** пойдет на спад и игроки начнут покидать эту игру, уменьшится количество реалмов, но не их средняя популяция — благодаря возможности их слияния. Возьмут и сделают из нескольких полупустых реалмов один густозаселенный мир. — Прим. автора.)

Это действительно легкий путь, к тому же зарекомендовавший себя временем. Не только **Blizzard Entertainment**, но и большинство других разработчиков MMORPG придерживаются принципа реалмов. Гораздо проще создать игровой мир без оглядки на потенциальное количество его жителей (ведь это количество, учтите, меняется на разных этапах жизненного цикла проекта), а уже потом, после запуска игры, следить за ситуацией и добавлять/убирать серверы по необходимости. Да и размещение серверов в разных частях мира — тоже хорошее дело. Не у всех же, например, хороший пинг при игре на североамериканских серверах, а тут нате вам, несколько реалмов открылись в Европе, что значительно ближе, и пинг будет, естественно, меньше.

Разработчик: NP Cube (Франция)

Издатель: Farlan Entertainment

Жанр: MMORPG

Системные требования (для бета): 1.8+ ГГц,

512+ Мб ОЗУ, high-end-видеокарта

Статус: разработка, бетатестирование

Предполагаемая дата выхода: ноябрь 2005

Официальный сайт: <http://www.darkandlight.net/>

Таким образом, вся массовость и глобальность — даже для «Мира Варкрафта», считающегося самой популярной западной онлайн-ролевой игрой нашего времени, — заканчивается в среднем на пяти тысячах игроков в онлайн на каждом сервере. Некоторым геймерам этого вполне достаточно, чтобы почувствовать себя жителем живого мира, заселенного не только NPC, а еще и реальными людьми. А некоторым нужно что-то большее.

Есть потребность в такой MMORPG, в которой не было бы никаких реалмов, только один огромный цельный мир, в котором одновременно могли бы находиться тысячи и тысячи игроков со всего земного шара. И, возможно, уже этой осенью такая игра появится. Да, я говорю о **Dark and Light**.

* * *

Ну, так что же ждет людей, желающих приобщиться к сказочному миру **Ганзрет (Canareth)**? В игре есть две стороны конфликта — или, как их еще можно назвать, фракции. Из названия игры понятно, что это фракции **Тьма** и **Свет**, что, по мнению автора, слегка банально. Хотя разработчики говорят, мол, **Свет** и **Тьма** в данном случае вовсе не однозначны и не приравниваются к **Добру** и **Злу**, а разделение это, скорее, чисто условное, как в шахматах. Отсюда следует, что стороны практически не имеют принципиальных отличий в геймплее, разве что некоторые расы могут быть только темными или только светлыми. Своего алтера это нам предстоит сделать представителем одной из двенадцати доступных для игрока рас: люди, феи, лютинны (Lutins), гномы, карлики, высшие эльфы, темные эльфы, древесные эльфы, полуэльфы, полуорки, полутолран и некие **Braves** — наполовину люди, а на другую половину — боги. Кто такие Иисус Христос и Геракл (а да Геракл) все, надеюсь, знают? Ну вот, это тот самый случай. Полуорки и темные эльфы могут быть только **Dark**, а высшие эльфы и **Braves** — только **Light**. Трех рас — феи, лютинны и полутолран — не будет сразу после релиза, их разработчики планируют ввести в игру позже.

В **DnL** будет 14 профессий: Sorcerer, Illusionist, Enchanter, Necromancer, Archer, Bard, Rogue, Ranger, Druid, Cleric, Paladin, Monk, Warrior, Dark knight. Большинство рас может выбрать какие-то определенные профессии. Например, лютину на выбор даются 4 профессии: бард, вор, друид и рейнджер, а древесному эльфу — 10, из которых четыре лютинских плюс еще шесть: иллюзионист, волшебник, монах, лучник, клирик и воин.

Универсальных рас, представителей которых могут выбирать не только **Свет** или **Тьму**, но и любую из четырнадцати профессий,



ведно даме — люди и полуэльфы. Так что возможность создания, например, некроманта-полуэльфа, сражающегося за Свет, вполне реальна.

Кроме выбора фракции, расы и профессии нам дадут достаточно творчески подойти к созданию внешности персонажа, определив ему тип лица, цвет волос и глаз, рост (в пределах ограничений роста для выбранной нами расы) и даже цвет кожи и одежды. Правда, тут опять накладываются некоторые ограничения — впрочем, вполне разумные. Например, не удастся создать темно-го эльфа с белой кожей.

Относительно оригинальной фишкой DnL является наличие двух видов экспы (относительно — потому, что два вида экспы уже были в другой MMORPG, в российской «Сфере»): боевой и социальной. Ну, с первой все понятно: хочешь боевой экспы — иди и руби монстров или жарь их файерболлами где-нибудь на природе. А вот социальная экспа будет даваться за применение социальных навыков, того же кузнечного дела или любого другого крафт-скилла. Также социальный опыт вы получаете, занимаясь политикой, что подразумевает управление территорией, или помогая кому-нибудь: например, выполнив квест на убийство терроризирующего деревню монстра, вы получите не только боевую экспу, но и социальную.

Если кто еще не догадался, игра будет level-based. Ваш персонаж в конце своего пути сможет иметь 100 боевых уровней и 100 социальных.

Интересной и неоднозначной фишкой можно считать возможность вашего аватара это действовать самостоятельно, когда вы не в игре. Для этого пужно будет переключиться в режим NPC, и ваш чар сможет продолжать работу, торговать и даже давать окружающим бонусы от использования своих скиллов, например, лидерства. Если у вас во время игры внезапно случится обрыв связи, ваш персонаж автоматически перейдет под управление искусственного интеллекта и станет действовать по обстоятельствам, чтобы не погибнуть. Конечно, такая фишка — это просто подарок ботоводам всех мастей, поэтому следящая за игрой общественность реагирует на такое новшество неоднозначно.

Заканчивая с персонажами и тем, что их касается, хочется сказать, что под экипировку нам выделат аж 27 слотов. Хотя в той же Anarchy Online их больше, но там одна треть экипировочных слотов отведена под импланты/симбионты. А в DnL, чувствую, у моего некроманта все пальцы будут в перстнях, а уши — в серьгах — по пять штук в каждом.

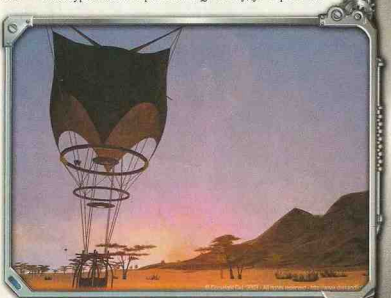
* * *

Что представляет из себя Ганарет? Это огромный фантазийный мир без всяких загрузок (а в релизе еще и без всяких данжмонов) — 15 000 квадратных миль (да, именно столько!) одной только суши, а ведь помимо нее будут огромные водные и подводные просторы, которые игроки смогут бороздить на кораблях (ну, опять же, не в релизе). Плюс ко всему в нашем распоряжении и воздушное пространство, покорять которое, практически безо всяких ограничений, игроки смогут верхом на драконах, воздушных шарах и одним только разработчиками известно, на чем еще. Лично я имел счастье лицезреть полет персонажа на драконе и последующий прыжок с этого самого дракона вниз... Падение длилось примерно полторы минуты, прыгнувший пролетел через несколько слоев облаков, потом раскрыл парашют и благополучно приземлился.

Ганарет имеет следующее территориальное устройство: 13 королевств, из которых 3 без возможности сражений между игроками, а остальные 10 предназначены для так любимых многими боев формата Player vs Player и для завоевания. Каждое королевство состоит из пяти герцогств, каждое герцогство — из семи графств. В каждом графстве девять баронств. Ну, а в каждом баронстве тринадцать крепостей. Итого больше 4000 тысяч крепостей. Сегодня уже известно, что каждое из десяти королевств имеет определенные уровневые ограничения, так называемый level range, в рамках которого можно осуществлять захват, контроль и оборону территорий, на которой впоследствии строится деревня и крепость.

Это значит, что игрок с боевым уровнем 100 не сможет охранять, атаковать или править в королевстве, где капом по боевой экспе является 25 уровень. Однако такой игрок все еще может путешествовать по этому королевству, нападать на игроков враждебной фракции (атаковать игроков своей фракции нельзя ни при каких условиях, кроме как в дружеских одиночках, не имеющих никаких последствий) вне зависимости от их уровня. Но учтите, за убийство персонажа, который намного слабее вас, вам дадут статус «Разыскивается», и за вашу голову будет объявлена награда — игроки и некоторые NPC из противоборствующей фракции будут охотиться за вами.

Сами бои в игре будут автоматическими, с возможностью применять различные специальные атаки и делать с помощью них комбо. То бишь, судя по всему, мы увидим традиционные для MMORPG бои. Последствия смерти, как обычно, не фатальны — низкоуровневые игроки вообще не будут терять ни



экспы, ни вещей. Хайвелсы же теряют экспу и некоторое количество вещей из инвентаря, однако эти вещи через некоторое время будут сами возвращаться в инвентарь игроков. Для особенно высокоуровневых персонажей время возврата вещей в инвентарь будет таким большим, что будет быстрее самим сбегать к своему трупу и забрать пожитки. Разработчики так и не дали до сих пор однозначного ответа, сможет ли кто-нибудь другой, прохаживая мимо, ограбить труп другого игрока.

* * *

Если речь идет о таком огромном мире, то глупо надеяться, что в нем будет много контента, выполненного вручную. Лучшими помощниками разработчиков, думаю, будут какие-нибудь генераторы квестов и оформления территорий, а так же операция «Copy-Paste». Ну что ж, это цена, которую придется платить за большой мир...

По поводу график я скажу следующее: в этом плане среди ролевых игр, как офлайновых, так и онлайнных, ничего круче, чем The Elder Scrolls: Oblivion, в ближайшее время не намечается. Однако в DnL будет вполне современная и приятная глазу графика. Движок игры позволит нам видеть очень далеко — горизонт мы увидим на расстоянии 30 миль от себя. Камеру обещают как от первого лица, так и от третьего, управление можно осуществлять мышью (point and click) или с помощью клавиатуры.

Вот, в принципе, и вся информация, которой я мог поделиться в рамках этой статьи. По всему видно, что у DnL много интересных аспектов, которые еще до релиза обеспечили этой игре армию фанатов. Ждем ноября и надеемся, что дату релиза не отодвинут.

SILENT HUNTER

Сергей Киров ГАВРЮЧЕНКО

Разработчик: Ubisoft Romania

Издатель: Ubisoft

Жанр: submarine sim

Системные требования:

✓ минимальные: CPU 1.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
64 Мб видео;✓ рекомендуемые: CPU 2.4 ГГц, 1 Гб ОЗУ,
128 Мб видео

Introduction

Нужно признать, что такой весьма специфический жанр, как симулятор, переживает сейчас далеко не лучшие времена. В то время как всеческих полударкхайд «гонимых», имитаторов «жизни» и прочих сопутствующих гейм имеется достаточно, в стране действительно реалистичных игрушек, не разбавленных излишней аркадностью и обременен в угоду массам, ощущается острая нехватка «свежей крови». Что ж, разработка сложных игр нынче не в моде. Учитывая ограниченный круг истинных ценителей подобных проектов, разработчикам приходится либо идти на упрощение и «войну на два фронта» (позиционируя свои творения еще и в категории «доступно для всех»), либо тихонько сидеть себе в теплом уголке и помалкивать. Или же, как вариант, если не презирает разработка малобюджетного отстоя, поступать подобно разработчикам из **Ubisoft Romania** и выпускать на рынок продолжения именитых симуляторных серий, которые, в случае чего, всегда купятся за счет старых фанатов. Конечно, продолжение — это не совсем новая игра, но, учитывая то, что в ближайшее время увидеть новые достойные разработки в столь любимом мною жанре мы вряд ли сможем, жаловаться на девелоперов просто грех. Тем более что и сама виновница сегодняшнего торжества — продолжение легендарной серии **Silent Hunter** под счастливой цифройкой 3 — не дает ни малейшего повода к расстройству.

My number is one

Прошу простить меня за слишком уж дидактичный стиль ввешедующего обзора (впрочем, как и всех остальных моих опусов), но просто рецензирование SH3 — дело действительно простое и во многом неблагодарное. В этот раз разработчики хорошо постарались, привнес в свое творение целый сонм различных аспектов и мелких деталей, не обратит внимания на которые, с одной стороны, вроде бы и нельзя, а с другой — превращает статью в сухое перечисление игровых фишек SH3 (что в итоге и получилось) тоже не хотелось бы. Как бы то ни было, начинать рецензию придется. А начнем мы с констатации очевидного факта: SH3 действительно лучший на данный момент симулятор субмарин. И любые сравнения с вышедшей некоторое время назад **SCS Dangerous** попросту не катит.

Достаточно немного приглядеться, чтобы понять, что для «Тихого охотника» **Dangerous Waters** конкурентом не является. Даже если отбросить из последней все лишнее и оставить только «подводную» часть, легко осознать — слишком уж разные эти две игры. Да, высокий уровень реализма (если, конечно, за реализм считать сложность освоения) в DW не подлежит никакому сомнению, зато играбельность в ней находится совсем рядом с нулевой отметкой, что делает все попытки разработчиков создать действительно реалистичную игру неосуществимыми в худ-

шем значении этого слова. Печально, но маркетологи *Sonolysts* так и не сумели понять, что сейчас уже мало кому интересно разбираться с десятком регуляторов в абстрактном окне и читать толстенные мануалы в попытке найти ответ на банальный вопрос — а что тут, собственно, делать? Совершенно новую позицию заняли разработчики SH3. Упрощение, облегчающее жизнь новичкам, если это не более чем опция, всегда приветствуется даже самыми закоренелыми критиками аркадности. А потому весь реализм, что, несомненно, придется по вкусу многим, включая меня, в SH3 запростото отключается в «два клика», превращая игру в нечто среднее между доступной аркадой и несложным симулятором.

И действительно — изрядная доля реализма, присутствующая в SH3, никоим образом не мешает игре оставаться максимально дружелюбной по отношению к геймеру. Широкие возможности по настройке SH3 «под себя» добавляет ей привлекательности и гибкости. Любители красочных и победоносных баталий получают в свое распоряжение многочисленные подложки в плане реализма и внешней камеры, придающие динамичности геймплею и вызывающую самые эффективные моменты морской войны. А для тех, кто предпочитает исключительный реализм, предусмотрен режим высокой сложности — выключите и наслаждайтесь мыслью о том, что игра, в которую вы играете, максимально приближена к реальной жизни. И, естественно, никто не запрещает комбинировать настройки в поисках варианта, наиболее привлекательного именно для вас. Не нравится, что топливо быстро заканчивается, — сделайте его запас бесконечным. Хотите максимального реализма, но в то же время с возможностью разглядывать вражеские корабли в максимальном приближении и с наиболее удобным ракурсом? Всегда пожалуйста. Именно поэтому, учитывая благоприятное стремление разработчиков максимально облегчить жизнь новичкам, я рискну рекомендовать SH3 даже тем геймерам, которые с подобными играми никогда ранее не сталкивались.

Не обделены новички и традиционным обучением. Именуемое здесь «морской академией», оно представляет собой привычную последовательность учебных миссий, предваряемых краткими вступительными лекциями о главных моментах в управлении. Впрочем, понять что-либо из этих «лекций» непросто. Намного лучший эффект получается от просмотра любезно приложенного к игре видеомануала, в котором вам не только объяснят почти все, что нужно знать и уметь начинающему подводнику, но и подкрепят учебный материал наглядными примерами.

Бывалым же ветеранам задача освоения SH3 не приносит никаких сюрпризов и неожиданностей (обещанный 3D-интерфейс ничего особо не изменил). Все просто и привычно — меню быстрого доступа к основным функциям субмарин, контекстное меню для управления командой, карта и прочие подобные вещи призваны максимально облегчить контроль над подводкой.



Отличительной чертой SH3 можно назвать наличие нескольких, скажем так, способов управления субмариной. При желании можно взять на себя роль капитана и, не утруждая себя лишней работой, ограничиться раздачей приказов экипажу и созерцанием полученного результата. В то же время никто не помешает вам в любой момент игры, используя появившийся 3D-интерфейс, занять место какого-либо члена экипажа и приступить к исполнению его непосредственных обязанностей. Расчет торпедного трюмального, управление скоростью и курсом подлодки, прослушивание морских глубин через гидрофон — все это вы вполне можете сделать своей прерогативой. Другое дело, что подобные возможности зачастую так и остаются невостребованными. Работа вашей подлодочной команды в большинстве случаев значительно превосходит по эффективности ваши собственноручные труды. Да и разобраться с тем, как, например, при помощи кучи переключателей и индикаторов рассчитать по карте курс торпеды, непросто — соответственного обучения никто не предусмотрел.

На практике же отдать предпочтение какому-либо одному способу управления сложно, чаще приходится комбинировать ручную работу с раздачей приказов в поисках некой «золотой середины», способной повысить эффективность вашей «службы».

В свободном плавании

Важным моментом в SH3 других крупных недостатков шипши со стороны расположенных к критике геймеров сплываются преимущественно на основной игровой режим — кампанию. Если главным бичом SH2 были жестко заскриптованные миссии, не дававшие геймеру свободно вздохнуть, то в SH3 мы получили ситуацию с точностью до наоборот. Полностью динамическая кампания, охватывающая период с 1939 по 1945 год, с одной стороны, обеспечивает максимальную свободу действий (выполнение выдаваемых заданий больше не является обязательным условием для дальнейшего продвижения по службе), а с другой — остается невероятно скучной последовательностью бесконечных, похожих как близнецы-братья заданий. «Плыньте в квадрат такой-то и патрулируйте его 24 часа», — такова формулировка целой практически каждой миссии. К тому же разработчики далеко не всегда стараются «населить» искомый квадрат пласредствами противника — проплавав на одном месте уйму времени, вы можете вернуться на базу ни с чем. Конечно, в некоторой степени это идет на пользу историческому реализму (ведь подобное патрулирование в основном и было главной задачей немецкого подводного флота), в то же время в жертву приносит немалая толика играбельности. Слыва богу, сердо-вольные девелоперы не заставляют нас самостоятельно плыть домой — для возврата в порт приписки достаточно нажать на ESC и выбрать соответственный пункт меню.

В неутешительной ситуации с кампанией спасает все та же свобода действий — никто не мешает вам, по желанию, отправиться в «свободную охоту» к любому потенциально опасному квадрату и пополнить счет «утопленников» парочкой эсминцев или торговых кораблей. Да и одиночные миссии радуют сердце. Пусть их немного, зато они позволяют без всякого задалбывающего плавания устраивать такие баталы, которые в режиме кампании в начале игры увидишь разве что во сне. Тем не менее, ничто не способно отменить неутешительный факт: мир SH3 столь же безжизнен, сколь и обширен. Постоянное ощущение одиночества, неустанно преследующее геймера во время игры в SH3 — вот неизбежная расплата. Воевать чаще всего приходится в одиночку, а такая вещь, как субмарины противника, отсутствуют как класс. Конечно, во вторую мировую подводный флот Германии был лучшим, но ведь далеко не единственным в мире.

Впрочем, нужно отдать разработчикам должное: чтобы совсем уж не задолбать нас бесконечным патрулированием, они попытались разнообразить игру системой менеджмента команды и апгрейда субмарин. Частично их попытка, конечно, удалась, но особого разнообразия в кампанию не принесла. Тем не менее, старания девелоперов заслуживают уважения. По крайней мере, создать уникальную игровую атмосферу у них получалось.

* * *

Игровое меню кампании выполнено в виде рабочего кабинета со столами, заваленными бумагами, и различными шкафчиками, а на самом деле — кнопками, открывающими доступ к различ-

ным функциям и возможностям. Щелчок на шкафчике с карточкой — и вы получаете доступ к меню управления вашей командой. Поле для деятельности широкое: все ваши подопечные со временем набирают опыт, поддаются обучению и весьма радуются, когда вы вручаете им очередную награду за успехи на службе. Естественно, чем опытные моряки, тем они эффективнее и, что немаловажно, быстрее справляются со своими обязанностями. Улучшению поддается и сама подлодка. За так называемые очки славы, выдаваемые за успешно выполненные миссии и потопленных врагов, вы сможете прикупить себе улучшенное оборудование или даже обзавестись новой, более современной субмариной. Вот так и проходит практически вся кампания: натрени-



ровал команду, посмотрел, не появились ли новые апгрейды и — вперед, в море, на охоту.

Субъективно по сравнению с SH2 игра стала несколько проще. По крайней мере, в первые годы войны некогда опаснейшие для жизни вашей субмарины эсминцы уже не представляют особой угрозы и просто «на ура» отправляются ко дну. Выйти из передних, устроенной парочкой кораблей охраны и торпедных катеров, как никогда просто. Порой вражьи и вовсе теряют нюх, не реагируя на ваше наглое прохождение на полном ходу под самым их носом. Впро-



чем, ближе к середине-концу войны ситуация осложняется: корабли ПЛО станут намного эффективнее справляться со своими обязанностями и даже заставят вас поперевинчивать. К тому же авиация со времен SH2 перестала быть беспомощным набором тренировочных мише-

ней для ваших артиллеристов — какая-нибудь поисковая «Каталина» запросто может пустить вас ко дну с одной-единственной пулеметной очереди, не особо переживая по поводу практической возможности такой ситуации.

Впрочем, враги — не единственные трудности, порой омрачающие жизнь командира подлодки в SH3. Разработчики учли да-



же самые мелкие нюансы. Так, например, в немалой степени потреплет нервы качество немедких торпед. И действительно, их первые модели были далеки от совершенства, особой надежностью не отличались и запросто могли не сработать в случае очень большого угла скольжения с целью. Да и оборудование вашей подлодки, как и ранее, имеет нездоровую склонность к поломкам. Независимо от заноса или повреждений, полученных в бою, — когда в самый ответственный момент отказывает двигатель, это неприятно всегда. Впрочем, те-



перь экипажу вашей субмарины под силу самостоятельно справиться с любыми поломками, было бы время и матросы с соответствующей специализацией.

Техническая сторона

Учитывая жанр, графика SH3 выглядит хорошо. Впрочем, создавалась она скорее с расчетом на отдаленное разглядывание морских красок через перископ, чем на использование свободного обзора. Увы, при ближайшем рассмотрении все оказывается далеко не таким симпатичным, как на расстоянии: во время обле-

та поверхности моря при помощи внешней камеры в глаза бросается некоторая размазанность текстур и грубость моделей как вашей субмарины, так и кораблей противника. Самолеты же и вовсе выглядят ужасно, зайдите в «Музей» и полюбуйтесь ими поближе. Другое дело, что во время игры особо разглядывать их некогда, да и камере за быстрины «еропаками» никак не угнаться.

А вот водная поверхность, несмотря на использование шейдеров, не очень-то впечатляет, удручая своей однообразием. Конечно, сложно сделать бескрайнюю свиновую гладь океана эстетически привлекательной. Тут помогли бы хорошо реализованные погодные эффекты, которые хоть и присутствуют в SH3, но до уровня «Пиратов Карибского моря» им еще расти и расти. Усугубляет дело и скудность графических настроек. Что удивительно, в игре нельзя даже сменить разрешение экрана — как поставили 1024×768, так и играй. А вот что радует безо всяких огорок, так это прорисовка интерьеров субмарины и моделей членов экипажа — видно, что разработчики уделали этому аспекту особое внимание. Впрочем, рассказывать тут не о чем — это надо видеть собственными глазами. В качестве же приятной неожиданности в игре присутствуют сценки проводов вашей подлодки в море: торжественный оркестр, вышедшие поглядеть на лодку солдаты и медсестры, бросающие в море цветы. В общем, все как положено.

Звуковое же оформление игры и вовсе не вызывает нареканий. Все, начиная от тревожных поскрипываний обшивки субмарины во время погружения (мне это только кажется или разработчики действительно одолжили озвучку у димерских подземелий «Морровинда»?) и заканчивая осудующими взрывами, выполнено на твердую пятерку по шестибальной шкале. Музыка в игре, естественно, тоже есть. Впрочем, треков мало и со временем они приедаются — на такие случаи в рубке имеется старенький плейер с поддержкой MP3-формата ©. Достаточно бросить парочку композиций в папку `%data%\sound\gramophone`, и веселое воспроизведение под любую музыку вам гарантировано.

Ну и напоследок, на всякий пожарный скажу, что игра не запускается на видеокартах без аппаратной поддержки шейдеров версии 1.1, если такие карточки еще у кого остались (надевательский смайл).

Резюме

Я уже говорил, что SH3 — лучший симулятор субмарины? Жаль. Придется сказать это дважды. SH3 — это действительно лучший на данный момент субсим. По крайней мере, это игра, которая надолго отвлекла меня от реальности и заставила заняться подводной войной во благо Третьего рейха. Лучше SH3 может быть только «Ил-2», а лучше «Ил-2», вы ведь знаете, нет ничего.

А теперь серьезно. Все вышесказанное — правда. Игра удалась, без всяких сомнений. И неудачно сделанная кампания — мелочь по сравнению с невероятно увлекательным геймплесом SH3. Работу разработчиков из Ubisoft Romania провели действительно серьезную и масштабную, реализация как мелочей, так и глобальных компонентов SH3 впечатляет. Множество различных кандидатов на потопление — от мелких рыбацких лодок до огромных авианосцев — в обязательном порядке присутствует в игре, и они только того и ждут, чтобы вы заступили по ним торпедой. В общем, здесь есть, чем себя занять. Осталось только сказать: играйте в SH3, игра того стоит.

P.S. Для обладателей всяческих кривых русификаторов у меня есть традиционная ложка дегтя. На этот раз шаловливые ручки наших горячо любимых ЛАКАлизаторов добрались до кампании, что в результате сделало ее неиграбельной. Если вы не горите страстным желанием начинать каждую миссию у далеких берегов южной Африки и по два часа реального времени играть к тегу выполнение задания, то я могу вам порекомендовать либо ждать официальный релиз от IC, либо... Либо сделать следующее: в каталоге с установленной игрой найти папку `%data%\Menu`, в которой лежат два файла — `en_menu.txt` и `de_menu.txt`. Откройте первый из них при помощи Блокнота, найдите строки 750-759 (их не составляет труда, благо строки пронумерованы) и замените их аналогичными строками из файла `de_menu.txt`. Все, теперь можно играть. Если вышеописанный способ не помог, попробуйте удалить свой старый профиль и создать новый — у меня, по крайней мере, никаких проблем после этого уже не возникло.

Разработчик/Издатель: Invictus Games
Системные требования: P 3-800, 256 Mb
ОЗУ, 64 Mb видео
Жанр: гоночный симулятор

Алексей ТУР aka leprecon lepre@rambler.ru

CRC
2005

Когда мы заводим мотор, все кругом плачет от счастья. да, амбиции, амбиции и еще раз амбиции. В современном игровом мире без них нигуда. Хочешь показаться в лучшем свете — будь амбициознее. Хочешь вырваться из рутинных игровых стандартов — будь амбициознее. Хочешь обойти всех конкурентов одним махом и пылом — будь амбициознее. Это простое правило хорошо усвоили парни из Invictus Games. Пересмотрев все возможные гоночные симуляторы и перебрав многочисленные физические модели и движки, эти смелые люди решили задвинуть в геймзону свой проект — гонки в реальном времени с нереально физической физикой и ураганно-улетным геймплеем. Они набрали спонсоров, засучили рукава и быстро, но очень ответственно принимали за дело. Так увидел мир Cross Racing Championship 2005 — амбициозный и перспективный гоночный симулятор, обзор которого я вам осмелюсь предложить. Скажу сразу — разработчики не поскупились, намешав в свое творение кучу всякой всячины, так что готовьтесь к длительному марафону. Раз, два, три сорок восемь... марш!

Мои колеса — это только мои колеса.

Если говорить честно и откровенно, положив руку на коробочку с «Ричард Бернс Ралли», я не испытывал особого оптимизма, вставшая идея с CRC 2005 в CD-привод. Что поделает, не доверяю я прытким компаниям, производящим гоночные симуляторы. Еще не зажили боевые раны от экспериментов господина «МакРэя», я еще тлею в груди гордость за ребят из «Наскара». Но пробовать всегда стоит. Потому, едва закончилась установка, я лениво кликнула мышкой на черно-белой иконке, возникшей на рабочем столе, и Cross Racing Championship для Лепрекона начался.

В самом начале игры (после просмотра ролика ☺) вам предлагают создать своего персонажа, который будет представлять ваш водительский гений за рулем виртуального гоночного автомобиля. Вы можете выбрать раскраску его костюма, шлема, а также номер, под которым гонщик будет прославлять ваш спортивный талант. Затем прописываем имя, нажимаем «Принято» — и вперед в основное игровое меню, за кубками и кубиками. А их тут немало. Меню делится на несколько подразделов, о которых я вам сейчас расскажу.

Быстрая гонка. Режим, ничем не отличающийся от одноименных в других гоночных симуляторах, — есть трасса, есть вы и есть противники, которых нужно обогнать. Задача ясна, цель прекрасна — вперед, к победе во славу Родины!

Гонка на время. Нужно проехать по трассе быстрее, чем это делает твой виртуальный противник. Хороший стандартный режим.

Свободная гонка. Очень, очень хорошая штука. Разрешены все открытые трассы и машины, можно делать все что угодно — бить, ломать, крушить, ехать задом наперед, врезаться в столбы... Разработчики решили не ограничивать нас ни в чем, предоставив игроку самостоятельно разбираться во всех тонкостях ландшафта и толстостях гоночных автомобилей.

Однако все три перечисленных видов режима напрямую зависят от одного основного — **Карьеры**. Все — трассы, машины, наклейки, запасные части, шины, моторы, кожаные сиденья, штормы на задних дверях — все зависит только от «Карьеры». Сколько трасс вы проехали, как проехали, за сколько проехали и т.д. — накрепко связано с бонусами, открывающимися в игре и влияющими непосредственно на игровой процесс. Так что режим «Карьера» — это разговор особый. Вот что говорят разработчики: «Вы начнете «Карьеру» как начинающий гонщик автокросса, с заводскими комплектациями автомобиля и базовым выбором шин. Вначале ваша машина будет весьма скромной, больше напоминающей автомобиль для уличных гонок, без спонсорских наклеек. Впрочем, вы вскоре сможете завоевать доверие спонсоров, новые запчасти и даже новые машины, более пригодные для серьезных гонок, — в том случае, если вам неизменно будет сопутствовать успех».

Следующая стадия — **внедорожные гонки**; здесь открываются захватывающий мир соревнований на внедорожных багги и пикапах. Вы встретите серьезные препятствия, преодолевая финские зимние трассы и калифорнийские пляжные маршруты. Первые профессиональные соревнования введут вас в мир гигантов автоспорта...»

Хорошо говорят ребята из Invictus Games, правда? Главное, что толково. Вы пока подумайте над их словами, а я расскажу вам о графике игры, ее звуке, искусственном интеллекте, а там уж и до геймплея колесом подать.

Графические амбиции

А, технические составляющие игры — вещь важная и неотложная. В наше время от умения разработчиков красиво преподнести свой продукт общественности зависит многое. Привередливый геймер образца 2005 года не прощает недостатки в графическом оформлении игры. Именно поэтому создатели CRC 2005 постарались не ударить лицом в грязь, вытянув графику на вполне приемлемый уровень. Именно приемлемый: более лестных эпитетов прорисовка, увы, не заслужи-



ваает. Слишком уж много недочетов оставили без внимания венгерские разработчики. Но обо всем по порядку.

Начнем с хорошего — со средств передвижения, представленных в игре. Автомобили проработаны до самых мелких мелочей: хорошо видно все, начиная от выхлопной трубы и заканчивая приборной доской машины. Тут инвитуется потрудился на славу, за что им большое спасибо. Признат-

на пользу игре. Немного исправляют положение спецэффекты — к ним никаких претензий нет. Дым, пыль, разрушения и т.д. — все это выпадено на высоком качественном уровне.

Не особо радует и *звуковое оформление* игры. Однообразные, быстро приедающиеся переборы зафузованных гитар вызывают скуку, звуковая палитра самой игры тоже не блещет ничем выдающимся. Мотор грозно ревет, машины громко бьются, шины жалобно скучают — звуковой арсенал игры исчерпан. Единственное, что немного скрадывает безнадугу — локализованная озвучка. Комментаратор порой выдает смачные фразы, типа: «Лидер гонки сегодня в ударе, никому его не остановить». Пустычок, а приятно.

Едем дальше — *камеры*. Их в игре много, они показывают вашу машину со всех возможных ракурсов, однако большинство из них неудобны и фактически бесполезны. Даже любимая многими компьютерными гонщиками камера «из кабины» в CRC 2005, ничего кроме раздражения не вызывает. Используя такой вид, можно доехать до ближайшего поворота, не дальше. Только один тип камеры не вызывает нареканий, «от третьего лица» — он самый удачный, и именно на нем стоит играть всем любителям автогонок на клавиатуре (профессионалам руля и джойстика я ничего не советую, на то они и профессионалы ☺).

А вот что меня впечатлило в этой игре, так это искусственный интеллект.

Давненько меня так красиво не подсекали и мастерски не спихивали с трассы. Давно уже я так не слетал в кювет от толчка сзади или от удачного обгонного маневра моего соперника. А! Противники заставляют уважать себя прямо с первой трассы. Автомобили-соперники побеждают не ценой нереально-безошибочного прохождения дистанции, а грамотным поведением на гоночной трассе. Они врезаются, толкаются, разбиваются, маневрируют, блокируют проезд — словом, ведут себя, как настоящие живые гонщики. По этой части у меня к *Invictus Games* претензий нет — все очень хорошо. Тем более что ребята-программеры не постыдились и создали в игре аж целых пять типов сложности: три — *уличный гонщик, любитель и новичок* — для игроков на клавиатуре, и два — *полупрофи и профи* — для поклонников руля. Конечно, можно попырбовать разгнать наивысшие режимы сложности и на клавиатуре, но поверьте, ничего путного из этого не выйдет. С жестко ограниченной камерой «из кабины», ручной коробкой передач и достоверным уровнем повреждений вы нормально не проедете и ста метров, а сильные компьютерные оппоненты играючи перегонят нас.

Касательно самих трасс — их в игре аж 65. Ездить вы будете по кольцевым трассам Англии, песчаным этапам США, горным ралли Франции, зимним тропкам Финляндии, асфальтированным дорогам Германии и грязным грунтовымкам Вентрии. Скучать на них не придется, потому как каждая трасса имеет свою изюминку — то резкий неожиданный поворот, то узкий мост, то коварная горка. Так что не надейтесь сходу преодолеть любую из них — не получится.

Ну и, конечно, никада не деться над от физики, ставшей бичом многих автосимуляторов (да-да, третий «МакРэй» и все тебе подобные, речь идет именно о тебе ☺).

Спешу вас обрадовать — в CRC 2005 физическая модель составляет по себе очень приятные ощущения. Во-первых, на разных дорожных покрытиях машины ведут себя по-разному, и это реально ощутимо. На льду автомобиль скользит, на песке вьезает, на грунте пробуксовывает. Немного подкачало лишь поведение авто на поворотах — как по мне, слишком однотипно, вне связи с характером дороги. Но это не сильно портит общую картину.

Во-вторых, при столкновениях машины получают повреждения, близкие к реалистичным. В зависимости от силы удара может прогнуться бампер, разбиться стекло, отлететь одна из дверей, сорваться подвеска, слететь колесо, взорваться мотор и т.д., и т.п. Помнится, проехав пять кругов по одной из английских дорог, моя машина напоминала гармошку, так она была измята и избита.

В-третьих, проработано много мелочей, которым обычно уделяют не сильно много внимания. К примеру, при езде на стертых шинах ваш автомобиль легко может занести, а при неудачном столкновении ударная сила запросто поставит ваш автомо-



ся честно, я был очень удивлен, когда, лишившись после очередного столкновения крышки капота, я увидела под ней не что-то черное, непонятное и плоское, а отлично прорисованную механическую начинку автомобиля.

К огромному сожалению, давшие красивую прорисовку автомобиля дело не идет, напротив, наступает жестокая реальность шейдерных технологий, использованных в игре кое-как.

Местность на большинстве трасс выполнена просто отвратительно — плоские тонкие кусты, которые можно за-



росто проехать насквозь, квадратно-угловатая земля, небедительная вода, искусственный и нереальный снег. Особенно мне расстроила ситуация, когда я на полной скорости вылетел за ограждения и без особых проблем проехал сквозь тонких, как бумага, зрителей ☹. А ведь все это безобразие происходит на максимальных настройках! Не знаю, что дико пошло венгерскими парнями при создании текстур, но это явно не пошло

бил на два колеса, и вы, как заправский каскадер, сможете продолжить путь таким экстравагантным образом.

Ну что ж, вот я и прошелась по всем основным тактико-техническим составляющим игры. На очереди — игровой процесс.

Не все так хорошо, как казалось.

Аа, на словах может быть все ясно и хорошо, а как поедешь, начнется лажа и непонятки. Вот так же и в CRC 2005. Первое, что бросается в глаза и отбивается в сердце: машин в игре всего восемь, то есть очень мало, и все они подаются полной модернизации. А вот это уже интересно. За завершение гонки в тройке лидеров вам может открыться бонус по апгрейду — корпуса, привода, тормозов, подвески, двигателя и т.д. Постепенно вы можете превратить свою машину в эдакий истребитель на колесах, способный разогнаться до огромных скоростей за нелегально короткое время и резко сбрасывать скорость. Нереально, но приятно. Однако это не самое главное. Основные события происходят непосредственно на дороге.

Возьмем, к примеру, одну из финишных заснеженных трасс. Выбираем расцветку автомобиля, тип шин, привода, ставим уровень «новичков» (оптимальный вариант для играющих на клавиатуре) — и понеслись кони в лес. Дорога сложная, противники напуганы, автомобиль заносит, но мы едем, едем, едем. Вот небольшой снежный сугроб на повороте. Проеду-ка через него — и путь сократу, и оппонентов обгону. Сказано — сделано: поворот руля, мое авто устремляется вперед, подбегает к сугробу... и валетает в воздух, да еще и переворачивается несколько раз, с грохотом падая на землю и теряя куски обшивки. М-да, как оказалось, сугроб-то не простой, а ледяной, да еще и прошит стальными блоками, потому как повреждения от столкновения с ним просто чудовищны. Но это не проблема для настоящего гонщика — заказываем ремонт машины (благо, есть у нас такая опция — ремонтироваться прямо на ходу, ни на секунду не отрываясь от гонки. Ни дать ни взять, протоны прислали нам пару невнимательных энергетических механиков ☺), затем возвращение на трассу (в автоматическом режиме работает настолько скверно, что лучше пользоваться вручную), и вот мы снова в строю. Да, как и предполагалось, нас выбросило у последнего отмеченного чекпоинта, а значит, все соперники уже давно ушли вперед. Приходится подкалывать все свое мастерство и усидчивость, чтобы навестить упущенное. И вот цель достигнута — мы нагнали противников, начинается борьба за лидерство. Прекрасным маневром подрезаем одного, принимаем к ограждениям другого, бортуем третьего... и неожиданно получаем достойный отпор. Компьютерный водитель совсем не хочет сдаваться, он резко бьет нашу машину в бок, автомобиль заносит, и мы на полной скорости врезаемся в обледенелое снегом дерево. Крышку капота моментально сносит ветром, мотор начинает дымить, а передний бампер превращается в кусок смятого металла. Эдь, хорошо нас этот AI отделил, тут без повторного ремонта не обойтись. Но повреждения — это полбеды; чтобы вернуться в гонку, нам нужно выехать на трассу задним ходом и развернуться, а это, я вам скажу, совсем не простое дело. Ведь господа разработчики совершили очень интересную штуку: они совместили конику «тормоза» и «задний ход» таким уникальным способом, что двину дашься. Для того чтобы дать задний ход, нужно несколько раз нажать на кнопку «тормоза», а затем удерживать ее, ибо только тогда внизу появится рисунок коробки передач, и все желающие смогут лицезреть, как рычаг переключения скоростей медленно переходит в положение «задний ход». Неплохо, не правда ли? Развлечение для игроков с железными нервами — ведь пока ты будешь нажимать кнопку «тормоза» тыкать, тебя уже десять раз перегонят все кому не лень. Очевидно, у разработчиков такой своеобразный венгерский юмор.

Но ладно, общими усилиями на трассу мы вырвали, гонку продолжили. Шансы на победу еще есть, главное — не ошибаться в заранее ошибочных ситуациях. Ой, о чем это я? А, да, о гонке — я иду на четвертом месте, мои противники впереди меня. Путем кропотливых усилий, я вновь их нагоняю, догоняю, и перегоняю. Остался последний, решающий круг, все решится на финише. По-

ворот, еще один, и вот длинная прямая, покрытая льдом. Хорошо, что с выбором шин я не ошибся. Хотя в принципе ошибиться было очень трудно, ведь комплекты шин стандартны на все случаи жизни и подбираются компьютером под трассу автоматически, так что нужно очень сильно постараться, чтобы взять себе внедорожный комплект резины на асфальтированную трассу. Однако разговор сейчас не об этом. Прямая заканчивается крутым поворотом — визжат тормоза, скрипят колеса, мою машину слегка заносит, я целую задним бампером заграждения, теряю скорость, выравниваюсь и продолжаю гонку. Мои оппоненты не так хорошо отделились — один поздно затормозил и влетел в ограждения, раскroшив себе переднюю часть машины, а шедшее за ним авто ударило ему прямо в бок и застыло без движения. Этих двоих можно списывать со счетов, они мне уже не конкуренты. А вот третий парнишка оказался еще тот. Задействован дополнительные мощности своего мотора, он понемногу начал меня обходить — а до финиша уже рукой подать. Пришлось ударить его в бок, да так сильно, что бедняга не удержался и вылетел с трассы, прямо в сугроб. А с сугробами, как известно, шутки плохи. Уже пересекая фи-



нишнюю черту, я наблюдаю, как его машина, прокувыркавшись по снегу метров десять, медленно сползала на трассу. Вот такая вот физика, господа, вот такой вот геймплей.

Перед выводом о сети

С RC 2005 богат не только сигналами, но и сетевыми режимами, а точнее, их видами. Все их описывать нет смысла, расскажу лишь про один, наиболее, на мой взгляд, интересный. Он называется *hideswap* и доступен игрокам чата Интернет. К сожалению, самому им пользоваться не доводилось, но вот насыщав я о нем порядочно. Это игра — своеобразный «квач», в котором при столкновении соперники меняются друг с другом автомобилями. Например, вы хотите сбросить своего противника в кювет — врезаются в него — бах, и вы поменялись ролями, он в вашей машине, вы в его. Звучит туманно, но на практике должно быть очень интересно.

Вывод

Подводя черту под всем сказанным и рисуя крестик под всем перечисленным, можно смело заявить: игра вышла уж очень неоднозначной. С одной стороны, довольно неплохая физическая модель, отлично прорисованные машины, насыщенная автаразвлекательная программа, а с другой — слабенькая прорисовка ландшафтов, плохой звук и странное своеобразие игрового процесса. Взвесив все на сверхточных весах, я пришел к выводу, что в эту игру стоит... играть. Почему — узнаете, запустив Cross Racing Championship 2005.

The Reloader

AURORA
WATCHING

Разработчик: Metropolis Software

Издатель: Russobit-M

Жанр: arctic stealth action

Системные требования:

✓ минимальные: P 4.1.0 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

GeForce 3Ti видео;

✓ рекомендуемые: P 4.2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

Radeon 9600 видео

Удивительна и загадочна страна Польша. Вроде бы и стоит на месте — в смысле, географически, — а всегда оказывается у границ разных супердержав, будь то СССР или же Европейский Союз. Хотя эта страна и невелика, но ее стремление быть на уровне западных высокоразвитых стран просто удивляет. К чему это? Да все просто. Недавно вышла игра под названием **Aurora Watching: Gorky Zero**. Сиквел «Фабрики Рабов». Разрабатывалась она, как и первая часть, поляками. Так вот, к чему я веду. Если человеку рассказать сюжет игры, показать несколько скрипшотов и не говорить, кто разработчики, то он, скорее всего, решит, что игру делали в США или где-нибудь еще «у них», до такой степени игра по стилю похожа на западные аналоги. Почему я так решил? Ну, споймите.

Согласно своему принципу, начиная с описания сюжета. Жил да был бравый спецназовец по имени Коля Салливан. Как всякий настоящий американский спецназец, в свободное от работы время он уходил в запой. Если намечалась какое-то сверхсекретное задание, Коля сразу же выходил из запоя, умывался, чистил зубы и шел крошить врагов в капсюту. Ну, с кем не бывает?

Так произошло и на этот раз. Коля, да работодателей — Коул, сидел на диване, курил не сгорающую (противопожарную?), но дымящую сигарету и пил из пустой бутылки с надписью Whiskey. В дверь вошли двое. Салливан вышел из запоя, предвительно сохранившись, чтобы суметь вернуться на тот же уровень. Один их вошедших начал говорить что-то о русской атомной подводной лодке со сверхсекретным названием «Комсомолец-2». Потом о том, что она затонула при неизвестных обстоятельствах возле какого-то покрытого льдом острова. Коля уже мысленно умывался и чистил зубы. Затем второй стал говорить, что на том острове, возле которого подлодка затонула, есть секретная исследовательская станция. И что правит этой станцией никто иной, как злобный польский (!) профессор-киборг Яцек Паредкий. Салливан вежливо поинтересовался, чего, блин, от него хотят в столь тяжелый похмельный период. Двое предложили ему угадать это с трех раз. Николай их послал. Они пошли, но перед этим вежливо попросили убить доктора Паредкого.

Перморо такая вот завязочка. Надеюсь, вы начинаете понимать, почему я считаю «В лучах Авроры» такой похожей на все бюджетные игры Америки. Нет? Продолжим.

Николай попадает на сверхсекретную базу. Узнает, что там проводят секретные эксперименты с ДНК человека и с человеком вообще с целью создания «уберсолдат». Создается впечатление, что Яцек Паредкий раньше снимал комнату в замке Вольфенштейн. Дальше — больше! Мы узнаем, что на подлодке проходили испытания одного из таких «суперсолдат», узнаем еще,

что эксперимент не был успешным, вследствие чего лодку пришлось затопить. Дальше идиотизм идет по нарастающей. Узнаем, что этих недоделанных монстров уже хочет купить весь мир. Яцек Паредкий по ходу дела умирает от разрыва сердца... из-за попадания туда пули — к сожалению, не из вашего пистолета. Станцию захватывают уже другие «крутые ребята», в сюжете появляется еще одно действующее лицо женского пола (а может, и не лицо).

В целом это все, необходимое игре, чтобы она стала попой в самом плохом смысле этого слова. Злодей-ученый, монстры, второстепенная героиня, мировая угроза и т.д. Список можно продолжать. Сюжет плинтосного уровня... хотя для такой игры высококачественного произведение какого-нибудь фантаста и не нужно. Сюжет уровня подделки дялочки Кленси с его русофобией, вот только разница в том, что Том живет в США, а автор данного сюжета — с нами по соседству. Заехал бы, блин, к нам, мы бы научили, как правильно писать сценарии.

И еще пару слов о сюжете. Из интервью сценариста «Фабрики Рабов»: «Я хотел создать отличный сюжет для компьютерной игры и, по-моему, у меня получилось». Ага, получилось. Аж, как видно, два раза получилось. Хотя нафта американцам и жадным детям суперсюжет? Если в игре есть слова «СССР», «белые медведи» и «снег», то уже от одного созерцания главного меню человек будет получать внезапное удовольствие.

Все, с сюжетом покончили. Земля ему поухом. Переходим непосредственно к геймплею. А он прост. Перед нами шутер с намеком на stealth. Почему с намеком, сейчас расскажем.

Вся проблема кроется в искусственном интеллекте. Он отсутствует. Почти полностью. Вернее, он на уровне монстра из «Пейн-киллера» или «Серьезного Сэма». С одним лишь отличием, что у врага есть своеобразный конус видимости — если вы туда попадете, то моментально заревет тревога, начнется стрельба и прочие прелести. Пофиг, где вы стоите, хоть в тени, хоть под лампочкой — если вы, даже не ваша тень, а вы попадаете в невидимый конус зрения врага, то начнется простой тупой экшен типа «Дума».

У врага есть еще виртуальный слух, который реагирует лишь на то, каким шагом вы идете. То есть, когда вы проползаете за спиной врага, он вас, ясное дело, не услышит. Но он не услышит и пули, которая врывается в стену в сантиметре от его уха. Тихо! Еще рано вспоминать Splinter Cell и Thief. Рано! Еще два камня в огород виртуальному слуху. Во-первых, враги прекрасны слышат сквозь стены бункера. И, во-вторых, звук, издаваемый вашим протезе, не зависит от поверхности, по которой вы идете. Я до сих пор удивляюсь, как можно неслышно прокрасться позади охранника по скрипучему снегу.



Если уж начали разбирать игру по частям, надо непременно сказать, чем же укомплектован наш герой. А арсенал у него больше чем скуден: нож, пистолет, пистолет-пулемет, дробовик, снайперская винтовка. И все. Странно, как издатели упустили такой момент? Обычно в таких играх оружия выше крыши — и обычно бесполезного, зато можно смело писать на коробке «десятилетия видов вооружения». А что здесь? И дюжины нет.

К некоторому оружию есть разные типы патронов. Первый тип — обычные, с ними все ясно. Второй — дзвукоты. Что они из себя представляют, я в целом не понял, но могу сказать, что они сильнее бьют. Ну, и третий — смотрите, не упадите с кресла! — бесшумные патроны. Да-да, есть и такие. Вы можете пофантазировать, как они устроены, а мы идем дальше.

Что радует больше, так это доступные игроку гаджеты. Среди них и всевозможные приманки, гранаты и аптечки — в общем, есть все. Только они нафиг не надо. Как так? Да просто поиграться в стелс-экшен вы сможете только на первых уровнях. Потом они вас просто достанет, и вы начнете истреблять поголовно всю живность в пределах видимости. Тогда мука (или удовольствие, кому как) превратится в обыкновенную рутину. Однако путь мясника не всегда оказывается успешен. Есть миссия, где нужно проходить исключительно стелсом, если заметят — начинай заново. Вот где настоящий гемморой!

Почти каждый компьютер, который попадет в ваше поле зрения, будет требовать от вас вала. И Николай с уверенностью хахера взламывает любой компьютер, даже не дотрагиваясь до него. А в компьютере можно прочитать весьма интересные вещи. Например: «Недавно в московском лесу было обнаружено тело Григория Савадзе, московского журналиста, работавшего на журнал «Москва On-Line». Без комментариев.

Когда вы убили супостата, если на трупе имеется какое-то снаряжение, то его можно обыскать и снаряжение забрать. Если же нет, то обыскивать нельзя. А как же узнать, есть амуниция на трупе или нет, не обыскав его?

Вездесущие видеокамеры... Ключевые камеры можно только отключить, расстрелять не получится. Бесит бежать через весь уровень и отключать эту камеру. Дело даже не в появившихся врагах, с них можно снимать кучу патронов, дело в том, что за камерой всегда есть дверь, которая при тревоге закрывается — вот и приходится крутиться.

Кстати, о камере. Теперь уже игровой. Разработчики, не в силах создать что-то наподобие камеры из Splinter Cell, оставили стандартную раскладку. Одним нажатием на клавишу камера открывается от соображения спины Коли Салливана и замыкает вынос, дабы предложить полюбовать на уровень в изометрии. Скажу так: ни в том, ни в другом положении камера не удобна. При включении вида со спины у главного героя появляется прицел. Так вот, в GTA: SA система прицеливания была в разы удобнее и приятнее.

Еще? Катаемся на снегоходе а-ля «Халф-Лайф 2» и «ФарКрай». Вот только до уровня этих игр физике «Авроры» еще ехать и ехать. Хотя в общий геймплей поездки вписываются как нельзя лучше. Если бы еще не было временного лимита, за который нужно проехать трассу, было бы совсем весело. А так — слыш-

ком бьет по нервам на протяжении всего игрового процесса. Нет, не от страха, а от бешенства. Снегоход немного повело, упал — все, начинай сначала. Враг нас заметил, патроны закончились — тоже начинай сначала.

Один из немногочисленных плюсов — скривовые ролики между миссиями. Они выполнены на довольно высоком уровне (как для игры). Тут Коля хватает ничего не подозревающего охранника за голову и ломает ему шею в режиме slo-mo. Там доктор Парески картинно погибает за дело своей жизни. И так далее. В целом весьма приятно.

Графика. Даже не знаю, что сказать. Она весьма приятна. Текстуры четкие, спецэффекты яркие, а тень персонажа уж очень красивая. Но вот левел-дизайнеры, как обычно, напортачили. Дизайн помещений скудный, блеклый, незапоминающийся. Модели персонажей весьма посредственного качества. Во времена, когда правят графикой Splinter Cell: Chaos Theory, FarCry и Half-Life 2, иметь плохую графику — то же самое, что перед Святой Инквизицией сознаваться в ереси.

Про систему освещения можно сказать только одно слово — ужас. Где динамические тени? Я понимаю, у персонажа превосходная тень, но когда ты стоишь посреди кучи предметов, а тень есть только у тебя одного, это наводит на размышления.

Пост-рендеринговые эффекты несколько смягчают основную картину дилки. Эффект «глум» скрывает угловатые модели, где только можно.

В «Авроре» есть даже физика. Теперь после выстрела из дробовика враг отлетит на пару метров... и совершенно по-идиотски раскиснет конечности. Впрочем, это бич всех нынешних игр, снабженных rag-doll физикой. Или разработчиков прет делать монстров с физикой кукалы из секс-шопа?

Физика снегохода напоминает моторную лодочку (или что это было?) из второго «Халф-Лайфа». Ездить — ездит, но не переставая.

Музыка заслуживает лестных слов. Она есть, и она весьма неплоха. Но, возможно, это мое субъективное мнение. Она ловко переключается с медленного зямбента на более динамичную, когда начинается экшен. Впрочем, я бы удивился, если бы разработчики этого не сделали, в наше-то время. Итак, музыка приятна. Кому не нравится — может вырубить.

Звук противный. Идиотские фразы главного героя, однообразные звуки выстрелов — и особенно звуки предсмертной агонии врагов. Такое чувство, что они получают от этого удовольствие. Причем райское.

Вердикт. Пациент мертв. Мысли об оживлении и быть не должно. «Крид» на фоне этой игры смотрится намного веселее. Нудный геймплей; сюжет, который не вызывает желания дослушать его до конца, и искусственный интеллект убил игру в момент рождения. Вот к чему привела тяга к Западу. Вон, люди не тянутся — и сделали хотя бы «Космических Рейнджеров».

P.S. Ребята из 3D Realms, помните, создали список, как правильно называть игры. Там было правило — «не называй игру так, чтобы название обернулось против игры». Как ни прискормо говорить, но «Горкий Zero» и есть полный аеро.

Цена 25 грн., <http://www.yesplus.in.ua>, sms-адрес: 8 050 50 50 900 код SMS 1900 14256



Maniac

STRONGHOLD 2

Разработчик: Firefly Studio

Издатель: 2K Games

Жанр: стратегия

Системные требования:

✓ минимальные: CPU 1-ГГц, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: CPU 2,2 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

Процесс перевода некогда двумерных игр на полноприводные трехмерные рельсы не прекращается ни на минуту. Должно быть, не скоро еще иссякнет поток плоскострафических хитов древности, облаченных в современные полигональные наряды, впрочем, с нетронутой начинкой. Процесс этот, вне всякого сомнения, полезный и приятный, вот только не так уж часто все протекает настолько гладко, чтобы игра могла и старых поклонников порадовать, и новых привлечь. Успешно «отрежмеренные» проекты можно пересчитать буквально по пальцам. Пусть и придется подключить для этого еще и пальцы ног, все равно цифра получится слишком малой. Игр, которые от этого что-то приобрели, в разы меньше, чем потерявших все.

Собственно, сегодня у нас на повестке дня очередная игра, которая хоть и обрела последними достижениями компьютерных технологий в лице полигонов и шейдеров, но обронила ненадолго то, за что ее особенно ценили — атмосферу и таймлай. О какой игре идет речь, вы, скорее всего, уже прочитали в заголовке, так что не станем разводить далее полемизику, а перейдем непосредственно к фактам.

Моя крепость

Послужной список компании **Firefly studios** отнюдь не велик, но уважение все же вызывает. Встрюгнувшись в игровой мир с первой частью **Stronghold** в крепких руках, они тут же завоевали любовь и почет среди геймеров, неравнодушных к стратегическому жанру. Игра была более чем симпатичной как в плане внешнего вида, так и в смысле разнообразия тактико-стратегических решений, доступных игроку для победы. Наполовину содержательная, наполовину боевая «Крепость» обладала какой-то щемящей внутренней прелестью, заставлявшей игроков закрывать глаза на совершенно плоский движок (и это в 2001 году, когда спайрты уже вовсю считались дурным тоном) и разнообразие недостатков вроде глуповатого AI, однообразия сценариев и так далее. Думается, во всем была виновата атмосфера. Ни в коем случае не достоверная, и не пытающаяся изобразить нелегкое житье средневекового властителя во всех подробностях, а поистине самоубийства, яркая и красочная, превращающая осады замков в цветастый веселый балаган, под видом которого которого едва угадывались кровь, страдания и нужда. Душа во время игрового процесса непостижимым образом стремилась вывiesь, организм требовал добавки, и игрок не успокаивался, прежде чем вдоль и поперек не проходил боевую кампанию (почему-то мирная кампания подобных чувств не вызывала — уж только процесс методичной постройки замка смахивал на Settlers, только на порядок хуже).

Скороспелое дополнение **Crusader** сумело подхватить эту волну, добавив еще несколько дней наслаждения любителям игры, а заодно внес в нее множество приятных нововведений. Но после этого у компании разработчиков начались неудачи — их следующий проект, **Space Colony**, прошел практически незамеченным (особенно в наших краях) из-за своей крайне заметной внешней схожести с The Sims. Его попросту не восприняли серьезно, хотя игра была замечательной во многих отношениях, да и вообще представляла собой тот же Stronghold, только в космосе, с сильно ограниченным (зато тщательно и с любовью персонализированным) числом юнитов. Чья тут вина — разработчиков или про-

то превратностей судьбы — тайна сия велика есть, и таковой, пожалуй, и останется.

И вот от разработчиков поступил очередной анонс — они собираются делать вторую часть своего самого шумного проекта, на сей раз в полном 3D. Фанаты восторженно затаили дыхание и пребывали в таком состоянии около двух лет, пока в недрах Firefly стулчали молотки и шипело раскаленное железо. Разномастные журналы загоды сыпали комплиментами, Stronghold прочлился настолько светлое будущее, что, наверное, сам Уилл Райт бесконно ворочался по ночам в кровати, беспокоясь о судьбе своих «Симсов».

Но как это часто бывает, чуда не произошло. Что, кстати, особенно часто происходит, когда это чудо усиленно ждут. Когда замкшие и законченные, но весьма довольные собой разработчики продемонстрировали результат своих усилий, выяснилось, что создали они в общем-то очередную трехмерную стратегию без единой изюминки, коих на рынке компьютерных игр развелось уже предостаточно. Конечно, кое-какая прелесть в ней все-таки есть, но я лично не могу назвать ни единой объективной причины, по которой вам, дорогие читатели, стоит выбрать из множества других подделок именно «Крепость» за номером два. Разве что громкое имя да маститые разработчики, но это уже давно перестало быть весомым аргументом при выборе игры, на которую есть смысл тратить свое драгоценное время.

Deep Inside

Итак, что же мы имеем? Грубо говоря — территориальную стратегию, так как сражаться нам предстоит в первую очередь за землю. Именно территория теперь является ресурсом первостепенной важности — ее всегда не хватает, так что приходится очень тщательно планировать строительство зданий, чтобы в один прекрасный момент не обнаружить себя по колено в ресурсах, зато без единого клочка земли, на котором можно было бы построить какие-нибудь казармы.

Но так как зданий здесь действительно много, на изначально выделенном пространстве вам так и так не хватит места для возве-



дения всего необходимого. Из этого следует, что территорию необходимо расширять, а делается это лишь одним способом — путем захвата так называемых *имений*. Теперь карты, на которых происходит непосредственно действие, разделены на некоторое количество зон, маркированных флажком. Если этот флажок подменить своим, то зона переходит в ваше поменьше распоряжение, и вы вполне можете строить на ней любые здания, которые сочтете нужными, к тому же через определенные промежутки времени за каждый захваченный флажок в казну будет капать некоторая копеечка под видом налогов.

Распачиваться за захват флагов предстоит *честно* (и, надо полагать, *совестно*) — новым ресурсом, введенным разработчиками разнообразия ради для. Его придется добывать самыми разнообразными методами, вроде проведения турниров, организации банкетов и прочих действий, поднимающих вашу репутацию в глазах окружающих. Причем тратить ее предстоит не только на захват новых земель — некоторые элитные войска тоже, помимо золота, желают отхватить кусочек вашей чести, и если вы хотите видеть в своих рядах бронированных рыцарей, то будьте любезны раскопешиться не только золотом и железом на обмундирование.

Собственно, на этом нововведение внезапно резко заканчиваются. В остальном перед нами все та же «Крепость» четырехлетней давности, пусть и со слегка расширенным арсеналом построек, довушек и юнитов. И с практически выветрившейся атмосферой, в первую очередь по причине того, что разработчики решили сделать свою игру несколько серьезней и ближе к реальности.

Знаете же, какая была основная проблема в средневековых замках? Не знаю, о чем вы подумали, но наверняка не о том — на самом деле раньше в городах, обнесенных стенами, люди особенно сильно страдали от невозможности вывоза нечистот, так как канализации в то время еще никто придумать не удосужился. Так вот, нам решили продемонстрировать этот аспект жизни предков во всей красе.

Запомните отныне и вовек — основным стратегически важным объектом в ваших владениях отныне будет не замок, барак, амбар или склад, а самый обыкновенный сортир, известный также как *выгребная яма*. Именно работящие там золотари рассчитают город от постоянно возникающих повсюду зловонных кучек гуано, сотворенных его обитателями. Если очистка улиц от навоза не будет происходить сколь-либо оперативно, то настроение подданных упадет ниже нулевой отметки, и они начнут вас покидать. И ладно бы первыми сбегали какие-нибудь бесполезные граждане, так нет — в первую очередь вас покинут пекари и пахари, а сразу за ними — работники увеселительных заведений, что приведет к еще большему обвалу настроения и, соответственно, куда более быстрому уходу в никуда жителей города. Остановить эту цепную реакцию практически невозможно, так что будьте готовы к тому, что неумевшие порученная кабина для раздвигания приведет к полному краху и проигрышу — даже если вам удастся оперативно поднять настроение граждан, скажем, резким уменьшением налогов, в городе все равно останутся сплошь разбойники и хулиганы, которые лишь продают агонию, но восстановлению кислотно-щелочного баланса никак не способствуют.

По Сети гуляет мнение, что это была попытка разработчиков продемонстрировать свои познания в черном юморе и средневековом стиле. Увы, она не удалась. Более того — при внимательном рассмотрении всего разнообразия зданий, внезапно обнаруживается, что многие из них можно попросту пренебречь, так как о балансе разработчики тоже отчего-то не подумали. С боевыми единицами, к счастью, история несколько более обнадеживающая — практически все юниты в хозяйстве полезны, и для победы войско придется компоновать более чем тщательно.

Точнее, пришлось бы, будь в игре хотя бы подобие приличного AI. Решения, которые компьютер принимает на поле боя, чаще вызывают мерзкое хихиканье. Кривенький мозг ни в жизнь не догадается поручить ваши катапульты, методично разбирающие его крепость на кирпичики, равно как и пройдет мимо ничем не защищенного имения игрока, преследуя лишь одну цель — по кратчайшему пути добраться до его замка. Где, кстати, наверняка беславно погибнет, так как если перед каменной стеной везет деревянный чстокол, то вражеские ребята с лестницами не смогут этой самой стены добрать-

ся, топчась на месте под шквальным обстрелом лучников. Даже знакомый по первой части прием «коридор смерти» (если в стене замка оставить одну прореху, компьютер в любом случае направит свои войска именно к ней, не пытаясь проделывать другую; соответственно, если путь к этой дырке уставить лучниками, то до нее доберется лишь жалкие остатки врага) срабатывает тут на раз, хотя, казалось бы, времени для исправления этого бага AI у создателей предостаточно. Итого получаем, что играть против AI не просто неинтересно, а прямо-таки противопоказано. Конечно, в мультиплеере ситуация будет совершенно другой — живой игрок способен на любые выкрутасы — но, боюсь, мало кто доберется за пределы сетевой игры.

And outside

Разговор о графике, с вашего позволения, будет коротким. Говорить в общем-то не о чем — движок игры веками технологичен, модельки чего угодно достойным числом полигонов и обтунуты качественными текстурами, а шейдерная водичка может вызвать у неподготовленного игрока Half-Life игрока восхищенный писк. Вот только порой война не столько технологичность, сколько арт. К сожалению, при всей своей продвинутой, графика здесь выглядит очень мрачно и даже слег-



ка отталкивающая. Куда подавались цветастые человечки и изумрудные дуга из первой части — неясно. Наверное, опять же пали жертвой желания разработчиков сделать игру серьезней и реалистичной. Но графика умудряется рассеять последние обрывки былой атмосферы и вбить последний гвоздик в крышечку игрового гроба. Хотя озвучка порадовала, но эта ложка виски в бочке браги ситуацию отнюдь не спасает.

Мой дом

Таких стратегий в последнее время появилось довольно много — до сих пор ведь маркетологи уверены, что стратегия — это очень даже продаваемый жанр. В принципе, за ними можно сократить вечерок-другой, особенно при условии, что больше играть не во что. Однако сейчас застоя в игромре не наблюдается, достойные проекты появляются относительно часто, и тратить деньги на игры сомнительного качества в общем-то бессмысленно.

Хотя есть все же один довод в пользу Stronghold 2. Эта игра куда ближе к серии Settlers, нежели ее прямой потомок Heritage of Kings. Так что если ваш голод по созерцательным стратегиям слишком силен, то на нашего сегодняшнего испытуемого, пожалуй, стоит обратить кусочек внимания. Просто потому, что конкурентов у него пока не наблюдается.

Но лично я, добросовестно пройдя по паре миссий в каждой кампании, аккуратно вынул диск из привода и положил его на пыльную полочку, где он и лежит по сей день. Честное слово, я лучше еще раз первую часть погоню.

Morte&Shaman.AD

FANTASTIC 4

Разработчик: Beenox Studio

Издатель: Activision

Жанр: Action

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-800, 256 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 3-1.0, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео

Тя шо, кина не бачив?..

Интересно, как рисуют комиксы? О чем думает человек в тот момент, когда карандаш занесен над еще чистым листом бумаги, на котором через несколько секунд появится силуэт первого персонажа? Наверное, мечтает, фантазирует. Уверенные движения руки — и вот белая бумага покрывается образами, событиями, переживаниями. То, что зародилось в воображении автора, начинает оживать. Так появляются герои, герои комиксов.

Вымшенные, загадочные, необычные существа становились кумирами поколений. Комиксы давали людям возможность погрузиться в мир, где все просто как пять копеек: есть добро и есть зло. Добро всегда побеждает, но тут же появляется зло, воплощенное в другом обличии, и все начинается сначала. Может, простота и была главной причиной популярности комиксов. А популярность была действительно огромной. Уверен, что даже сейчас найдутся коллекционеры готовые заплатить баснословные деньги за редкий экземпляр какого-нибудь «Супермена».

А что же происходит с героями, когда комикс уже перечитан десятки раз и, забытый, пылится на верхней полке? Все очень просто. Благодаря жадным дядям из Голливуда, которые хотят получить много денег, но при этом страдают абсолютным отсутствием оригинальных идей, у них появляется новая жизнь. С каждым годом все большее количество персонажей комиксов покидают свои хоты и затерты, но уютные страницы и перебираются на большие экраны кинотеатров всего мира. А поскольку денег из поклонников супер\мега\фантастик\ульра и других пап'ов нужно выкачать по максимуму, то герои появляются везде, где они могут поспособствовать продаже: на футболках, рубках, брексах и, конечно же, в компьютерных играх.

Давать немного напряженную память и попытаемся вспомнить, во что похожее нам уже доводилось играть. Задаем для мозга параметры поиска по памяти: комиксы + сопровождающий фильм ©. Не знаю, как у вас, а у меня из последнего нашлось только *Satwomen* и *Constantine*. Эти игры выгодно отличаются от себе подобных. Конечно, не стоит от подобных продуктов ожидать чего-нибудь выдающегося, они просто «по умолчанию» не способны на это. Если кто-то захочет возразить, пытаясь поставить в пример «Хроники Риддика», не надо. Наш лысый друг из совсем другой оперы. Но ведь и то, что эти игры заведомо не смогут прыгнуть выше головы, не означает сокрушительный провал. Та же *Satwomen* еще прошлым летом доказала, что «игра по мотивам» может оказаться очень увлекательной и запростом обкашивать свой киношный прототип. Так что давайте посмотрим, сможет ли наш сегодняшний гость удержать интерес к фильму «Фантастическая четверка» после похода в кинотеатр — хотя бы на пару вечеров.

Четыре танкиста и Dr. Doom

Н ока сидим поочередно проглатывая, а затем выплевывая четыре диска с игрой, давайте вспомним, о чем идет речь в фильме. Потому как игровая версия «четверки» основана на событиях фильма, хотя и не следует за ними по пятам. Собственно история начинается с того, что пятеро ученых отправляются в космос, чтобы изучить влияние космических бурь на ДНК человека. Но на исследовательской станции, как всегда, что-то пошло не так и ученые не успели защитить себя от влияния бури, вследствие чего сами подверглись изменениям.

Немного о героях:

Reed Richards, он же **Mr. Fantastic**, он же Человек-резинка и т.д. Мозг команды наших супергероев, а еще просто скромный, наивный и добрый парень. Своими исследованиями хотел сделать жизнь на Земле лучше. Немного фанатично посвятил себя науке, иногда прачая в ней от личных проблем. Космическая аномалия надела его потрясающей эластичностью, может растягиваться так, что Юрий Долгорукий обзаводился бы. У Риды ведь не только руки удлиняются, но и все остальные части тела, из-за этого он и приобрел нешуточную популярность среди поклонниц.

Sue Storm aka **Invisible Woman**. Самый прекрасный член фантастической команды. Раньше встречалась с Ридом, но теперь работает на Виктора (о нем позже). Все еще любит Человека-резинку. Может становиться невидимой (ну и как не стыдно прятать такую красоту), а также защищать объекты силовым полем.

Брат Сью Johnny Storm, также известный как **Human Torch**. Самый горячий © экстремальный и обезбашенный супергерой. Своевольный, безрасудный, слушает только себя, единственный из команды, кто наслаждается своими способностями, а не пыгается от них избавиться. Любимые увлечения — быстрые машины, красивые девушки и экстремальные виды спорта. Может гореть, бросаться файерболлами и т.д. (кажется, что бензин у него в крови от рождения, а несчастный случай просто зажег его).

Последний по порядку, но не последний по значению Ben Grimm aka **The Thing** (Человек-булыжник). Лучший друг Риды, отличный техник и просто веселый и добрый человек. Бену больше всех досталось от бури, потому что в момент столкновения он находился снаружи станции. Его тело затвердело и стало напоминать камень. Хотя Бен и ужасен на вид, но внутри у него каменное... т.е. золотое сердце, да и силой он вводит действительно чудовищной.

Ну и, конечно, виновник торжества **Victor von Doom**. Отрицательный герой, любит Сью и ненавидит Риду. В результате изменений в организме он становится таким аналогом железного дровосека (эксперты склоняются к мнению, что он дальний родствен-



ник Терминатора ☺). Если б не он, возможно, вся команда спокойно извалялась бы от своих способностей и жила себе спокойно.

Он же Гога, он же Гоша, он же Жора

Ну что мы, в самом деле, все о фильме да о фильме. Пора уже и игру ругать... в смысле осматривать. Как я уже говорил ранее, она от фильма унаследовала заметно приукрашенный и растянутый сюжет. Сценаристы даже не поленились поизмывать некоторых антигероев, которые на страницах комикса приносили уйму неприятностей фантастической четверке. Если кто-то не понимает, о ком идет речь, поясню — у этих самых суперзлодеев есть довольно-таки неприятная привычка появляться сразу после рождения супергероев и незамедлительно приступить к своим прямым обязанностям — захвату планеты, а то и всего мира. К их числу относятся: *Moleman*, что в переводе с басурманского означает «человек-крот» (или человек-родinka ☺); *Diablo*, родившийся в девятом столетии на Иберийском полуострове (которого продал дьяволу) хиник; *Blastaar* — безжалостный правитель планеты под названием *Balaar*. Также будут пакостить слуга *Diablo* — *Dragonman* и бессмертный инопланетник *Annihilus*. У них, как и у любых других суперзлодеев, имеется в подчинении куча сподвижников, так что придется нам отразить их притоком на одну сотню разнообразных противников. В этой игре вы встретите: уличную шпашу, разных мутантов, здоровенных мух, пауков, роботов и даже аборигенов. Соответственно, действия игры будут проходить не только на улицах города, в котором обитают наши супермены, но и в подземке, в музее, в джунглях, в древнем храме, в тайной лаборатории, в тюрьме и на космической станции. Все приключения, проходящие на вышеперечисленных локациях, делаются на — ни много ни мало — десять глав, которые в свою очередь состоят из нескольких уровней.

Как и полагается игре «по мотивам», «Фантастическая четверка» относится к жанру аркады, следовательно, большая часть всего игрового времени отводится на уничтожение врагов, то есть примитивный *kill'em all* нам обеспечен. Не отрываясь от этого занимательного процесса, наши герои будут попутно спасать людей от злодеев (и от их собственной глупости), загонять бандитов в тюрьму, выяснять между собой отношения и т.д. Ну и, конечно же, в завершение каждой главы нас будет поджидать супер-мега-босс, для убийства которого нужно будет немного пораскинуть мозгами, так как нагло запинать босса толпой, скорее всего, не получится.

А теперь собственно про героев. Их, как и в фильме, всего четвере, и мы сможем поиграть за каждого. При этом, в зависимости от уровня, мы можем побегать как в полном составе нашей «банды» (с возможностью выбрать одного героя в любой момент игры), так и в гордом одиночестве — если, конечно, вы не играете в кооперативе. Хотя члены нашей команды, наделенные компьютерными мозгами, приносят ощутимую пользу и исправно уничтожают врагов, все-таки большая часть работы возлагается именно на нас.

Заморочки из бочки

В четверке традиционно, как и в других суперкомандах, присутствует разделение труда. Например, Человек-гумка исправно достает людей из труднодоступных мест с помощью своих «загребуших», пролазит сквозь решетки, умеет притворяться мостом — а постольку оно является мозговым центром всей команды, то еще и взламывает системы безопасности. Человек-факех бросается файерболами и специализируется на расплавлении дверей. Сю может, пользуясь невидимостью, пробираться сквозь камеры и охранников незамеченной, а также заключать в словесное поле разные объекты. Человек-камень Нечто специализируется на перетаскивании тяжестей, разрушении стен, да вообще он очень хорошо раскидывает противников. Конечно же, каждый член этой веселой четверки при нужде может постоять за себя, но все же у Бе-на это получается немного лучше. Все эти заморочки выполнены в виде мини-игр. К примеру, чтобы взломать систему безопасности, нужно за определенное время решить головоломку, для поломки балкона нужно быстро нажимать на одну из кнопок и т.д. Раз уже и

обмолвился об управлении, буду рассказывать дальше. Каждый персонаж умеет: бить (два вида ударов); хватать либо человека за шкирки, либо какой-то объект; ставить блок; прыгать; стрейфить-ся; выполнять суперудары и комбы. С виду все просто, но на практике... придется долго привыкать, так как кнопки управления разработаны как-то неслучайно. Начнете играть — сами в этом убедитесь, так что если уж вы решились поиграть в эту игру, обезвесьте себя двойстиком, а лучше двумя, чтобы на пару с другом пройти через все испытания фантастической четверки.

Также разработчики — скорее всего, под влиянием моды — не поленились приправить игру РПГ-элементом. Это позволит нам взамен на очки прокачивать силу суперударов и комб особенно для каждого персонажа. А очки эти нам будут начисляться за убитых врагов и за выполнение бонусных заданий типа: пройти уровень за определенное время, спасти всех лю-



дей на уровне, выполнить десять раз удар и ту же комбинацию и т.д. Также за честно заработанные очки можно открыть доступ к вырезкам из комиксов, видеointервью с актерами и много чему другому.

Графика

Графическая составляющая четверки выполнена скромно, но со вкусом. На фоне плохой, по нынешним меркам, прорисовки окружающей среды персонажи выглядят довольно-таки неплохо. Уровни имеют некоторое количество объектов, которые можно сломать или бросить (а уже потом они сами сломаются), так что любителям проброситься полицейскими машинами понравится, но на полную разрушаемость даже намека нету. Ну и ладно, ведь обычному неискушенному геймеру-фанату нужно просто выжить в образ полубогице героя, что, в принципе, можно сделать и при слабой картинке и физике. Ролики, как это ни странно, оказались сделанными на подглаженном движке игры, а не на движке фильма ☺. Персонажей озвучивали актеры, снимавшиеся в фильме, и это у них получилось очень даже неплохо (фанаты оценят).

Вывод

В игре нет кошачьей грации *Catwomen* и затягивающего геймплея *Constantine* — тем не менее, убить немного свободного времени она поможет. Но не более того.

3.B.I. Запустив авторан в разделе *Bonus Features*, можно прослушать четыре отличные песни (названия исполнителей и композиции прилагаются), достойные переключения в любимый плейлист, и просмотреть несколько выпусков комиксов про Фантастическую четверку.

И если возникают вопросы по поводу управления, настроек и т.д., то RTFM.

Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov &
Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

ARMY RANGER

MOGADISHU

Разработчик: Groove Games
Издатель: Jarhead Games
Жанр: тихий ужас с элементами шутера
Системные требования: CPU 750 МГц, 256
Мб ОЗУ, 32 Мб видео3 октября 12:17:34 Сомали. Могадишо.
Где-то в штабе миротворческого контингента ООН.

— Приветствую тебя, юный воин, в подразделении элитных американских бойцов-берсеркеров, именуемых в простонародье «Американские Рейнджеры». Наш отряд входит в состав миротворческого контингента ООН. Теперь ты один из нас, то есть ты один из лучших.

— Здрава желаю! Меня зовут Майкл, Майкл Томсон. Служил в 15-й мотодивизии в Афганистане. Первое время был водителем, но после того как потерял в бою левый глаз, меня назначили снайпером — сказали, что одноглавому бойцу намного сподручнее целиться из винтовки. Я поначалу не хотел быть снайпером, а хотел в отпуск, но в отпуск меня не пустили, а сказали, что если я сильно хочу домой, то мне нужно просто пройти по неконтролируемым нашими войсками улицам. Еще сказали, что за такую храбрость мне — или тому, что от меня останется — в подарок выдадут несколько десятков килограммов цинка прямоугольной формы, а матери, воспитавшей такого храброго сына, выплатят компенсацию... Вот так вот.

— Ух, ты как увлекательно! Вижу, ты опытный солдат. Ладно, слушай меня. Ты в Сомали, а точнее, в ее столице, которая называется Моба... Мога... язык, блин, сломаешь, произносятся эти названия. А ты ведь не хочешь, чтобы я получил травму, да и название города не так важно, правда?

— Так точно! А я в Сомали еще никогда не был... Где здесь можно найти рынок с сувенирами? Моя мама будет очень рада сувениру из далекой страны.

— Если пойдешь искать такой рынок, то твоей маме точно 100-килограммовый сувенирчик доставят... с увеличенным количеством отверстий в теле. Ладно, это так, лирика. Короче, твоим первым заданием будет ликвидация мятежного генерала. Для этого мы тебе отдаем под командованием целых 4 бойца... только у них это... ну, типа, их к нам перевели по программе реабилитации слепых инвалидов-паралитиков. Могут возникнуть конфузы с их неадекватным поведением и реакцией на противников. Вряд ли они тебе помогут в бою, зато смогут поддержать твой моральный дух. Не очень долго, конечно, но все же смогут. Ну, короче, тебе все ясно? Иди на склад и получи аммуницию. Вольно.

— Но...

— Никаких «но»!

— Так точно.

Из серии «1000 и одна загадка»...

В аchem на свет появилась **Army Ranger: Mogadishu** — бошшая загадка, вразумительную разгадку которой не смогут найти, наверное, даже сами разработчики. Простому же смертному понять, чем ребята из **Groove Games** руководствовались и на

кого равнялись, создавая это нарисованное криво малополигональное убожество, лишь по какому-то недоразумению именуемое игрой, не дано и подавно. Парадокс, не иначе. Рассчитывать в 2005 году на прибыль от продажи подобного ужаса могли либо обкуренные безоговорочными оптимистами, либо люди, пролежавшие последние несколько лет в коме, вызванной неумеренным просмотром телевизора. Даже ежу понятно — с датой выпуска **Army Ranger** ее создатели сильно прогадали. Появился их творение лет этак на десять раньше и, вполне вероятно, в него можно было бы даже поиграть. Но, как ни странно, на дворе 21 век и геймерам для всецелого времяпровождения уже недостаточно сколоченного на скорую руку сомнительного действа, завязанного на возможности прострелять по лишенным даже примитивных зачатков интеллекта противникам. А предположить современному геймеру что-нибудь большее **Army Ranger**, увы, не в состоянии.

Ужас, тихий ужас

О сюжете **Army Ranger** говорить не приходится, ничего похожего здесь нет и близко. Жалкий намек на сюжетную завязку, изложенный на коробке с диском, претендовать на эту роль не способен и вызывает лишь скуку. Добро пожаловать в Сомали, местные террористы-повстанцы уже ждут-не дожидаясь, чтобы вы в роли бойца миротворческих сил ООН пришли к ним в гости и принесли на их родину мир и порядок. Никакого вступительного видео нет и в помине. Немногочисленные же скриншоты сценки, вставленные в игру не столько ради продвижения «сюжета», сколько в качестве даны традициям жанра, благополучно пропускаются — смотреть на эту десятилетней свежести графику и слушать бредовые диалоги уровня сочинений первоклассника просто нет сна.

О самой графике **Army Ranger** говорить можно долго и нудно, применяя для этого все имеющиеся у вас в запасе нецензурные выражения и междометия. Жалкая попытка разработчиков из **Groove Games** вернуть к жизни давным-давно почивший в анамнезе истории движок **LithTech**, мягко говоря, не удалась. Графика игры просто ужасна и выглядит таким себе побитым временем выходцем из далекого прошлого, непонятно что делающим в игре 2005 года. Дело усугубляют и кривоватые моделишки, состряпанные не иначе как главным сценаристом в собственноручно разработанном аналоге 3D Max'a, а также жалкая анимация ботов, больше напоминающая припадки злпелесия у прямоходящей обезьяны. Чтобы понять, что представляет собой **Army Ranger**, вполне достаточно бросить беглый взгляд на скриншоты или посмотреть на любой шутер, выпущенный не позже 99-го года. Даже сделанный на допотопном движке CS: CZ выглядит не в пример лучше, а в плане анимации и вовсе уходит от **Army Ranger** на два корпуса вперед.



3 октября 12:24:54 Сомали. Могадишо.

Где-то на складе амуниции.

— Здравствуйте, меня прислал командир. Я новенький и мне нужна амуниция для выполнения боевого задания.

— А ты тот смерт... э-э-э... смелый парень, который идет за генералом?

— Так точно. Но я иду не сам, со мной еще 4 смелых воина. Только вот они недавно из госпиталя прибыли... так сказать, чуток не в форме.

— Вот ду... э-э-э... действительно смелый парень! Ладно, что за экипировка тебе нужна? Кем служил раньше?

— Снайпером.

— Снайпером? Хм... тут такая проблема. Нам в связи с программой реабилитации слепых инвалидов-паралитиков вместо вооружения прислали партию инвалидных колясок. А снайперская винтовка на складе была только одна.

— Была?

— Да. Просто наш пулеметчик заявил, что ему надоело таскать свой тяжеленный пулемет, и нам пришлось выдать ему что-то легкое, а единственное, что мы нашли на складе, как раз и оказалось той самой снайперской винтовкой. Так что все, что я могу тебе предложить, — вот этот учебный пулемет.

— Но я ведь снайпер!! Я не умею обращаться с пулеметами!

— Представь, что это снайперский пулемет. А обращаться с ним очень просто, главное — поднять его. Ты — парень на вид крепкий, как-нибудь разберешься. Ладно, иди уже, а то у меня много дел. Удачи.

— Но!

— Никаких «но»!

— Так точно.

3 октября 12:39:18 Сомали. Могадишо.

Где-то в штабе миротворческого контингента ООН.

— Ну что, юный воин? Получил оружие? Надеюсь, ты им доволен? Ты уже, наверное, заметил, что у нас проблемы с материальным обеспечением, поэтому у меня для тебя еще одна плохая новость.

— Какая!? Неужели до точки высадки мне придется ехать на инвалидной коляске?

— Нет... Ты просто получишь только один дополнительный магазин к своему оружию. Вот так вот.

— Ну, это для меня не проблема, ведь я всегда могу снять вооружение с поверженных противников.

— Нет, не сможешь. Не забывай, что ты служишь в элитном подразделении «Американских Рейнджеров», а мародерство и глумление над трупами совершенно не подобает моральному облику таких благородных и благовоспитанных бойцов, как мы. Так что боерипас лучше экономить. Все, можешь идти.

— Но!

— Никаких «но»!

— Так точно.

Чем дальше, тем хуже

В плане геймлея Army Ranger боевое все походит на бездарный гибрид непонятно чего непонятно с чем. Миссии за станком пулемета на вертолете или «хаммере» чередуются с классическими шутерными пробегками с автоматом наперевес через однообразные африканские локации, сделанные при помощи универсального метода *soru/paste*. Что те, что другие задания одинаково скучны и неинтересны. Облетая на вертолете убогие окрестности пустынных африканских равнин, украшенных в лучшем случае несколькими пальмами и полуразрушенными хибарами, остается лишь зевать от скуки и, нажав кнопку мыши спичкой, отстреливать орды противников, вдали выглядящих еще хуже, чем вблизи.

Сухопутные же задания и вовсе представляют собой вершину мазазма. По земле безымянный главер передвигается почему-то исключительно странным образом, вызывая тошнотворные воспоминания о морской качке. То ли это в ООН перед каждым заданием бойцам выставляли по пол-литра, то ли это наш герой не в такт пританцовывает под местную весьма плохонькую музыку, но в результате экран ходит ходуном, что поначалу дико напрягает. Порядки же, царящие в миротворческом контингенте ООН, и вовсе невероятные — после каждого

выполненного задания нам зачем-то меняют вооружение в диапазоне от М4 до тяжелого пулемета, не обращая внимания на то, что местный «кулемет» своей эффективностью уступает пистолету, а снайперка на фоне «миснога» геймлея как минимум неуместна. Выдаваемый же на руки боезпас к этим стволам вовсе не полагается привычными значками, припрятанными разработчиками в укромных местах, а снимает оружие с поверженных противников не позволяет, устав или религиозные убеждения миротворцев ООН. А потому геймеру, оставшемуся посреди миссии без патронов, приходится лишь жать на кнопку перезапуска уровня — или, что предпочтительнее, проводить профилактический антивсталл этого кошмара.

Хуже не бывает

Все ваши действия в игре направляются вездесущей стрелкой-указателем с непременным датчиком расстояния, присутствующей даже тогда, когда руководить движением нашего протеза мы не имеем никакой возможности. За это технологическое решение разработчиков нужно, наверное, поблагодарить — ведь не будь этого дороговизнатора, не заблудиться в первые две минуты игры среди однообразных улиц местных аулов было бы весьма сложно. Печально совсем другое: похоже, что дизайнеры локаций приложили свои руки и к созданию ИИ, реализовав здесь все свои «геннальные наработки» десятилетней давности. Повнять, что стрельба по вашему бойцу через кирпичную стену неэффективна, а бег напролом с дикими



воплями «Алла-Махалла!» — далеко не лучший тактический маневр, для тупых ботов задание непосильное. Точно такой же сообразительностью отличаются и ваши бойцы: режут хлебом не корми, дай застрять где-нибудь в двери или загородить вам проход на лестнице. И стоит ли после всего этого говорить, что стреляют косые союзнички исключительно в ту сторону, куда вы в данный момент смотрите, а те жалкие 4 команды, которые им можно отдавать, влияют на поведение ботов точно так же, как кровавость в играх на психику геймера?

Выводы

А выводить тут, собственно, нечего. После того, как у меня закончился весь боезпас и осталось четыре процента жизни, нового полученного задания по ликвидации местного торговца оружием я уже не перенес. Антивсталл — и корзина Army Ranger пухом. Вам же покупать и морочить себе голову этой игрой я категорически не рекомендую ни в коем случае. Хотя... Купить, поиграть, рассказать друзьям, посмеяться вместе над глупыми разработчиками и забыть. Больше эта неслая пародия на игру ни на что не годится.

P.S. Ах да, чуть не забыл: запомните имя разработчиков этого ужаса и больше никогда, НИКОГДА, слышите, не покупайте их игр — если они, конечно, появятся. Нечего поддерживать производителя такой @#&%\$, простите.

Сергей Киров ГАВРЮЧЕНКО

Charlie

AND THE CHOCOLATE FACTORY

Разработчик: Backbone Entertainment
Издатель: 2K Games
Жанр: arcade/for kids
Системные требования: 500 МГц, 64 Мб ОЗУ,
3D-видео

Детские аркады — это явно не те игры, на разработке которых можно сделать имя, прилично подзаработать и реализовать все вертящиеся в голове гениальные задумки, завоевав геймерские сердца очередным шедевром. Именно так подумали разработчики из Backbone Entertainment и решили поберечь свои драгоценные силы до лучших времен. А к порученной им работе — созданию игры Charlie and the Chocolate Factory, призванной поддержать одноименный кинофильм — решили отнестись по примеру множества их цеховых коллег-предшественников. То есть накидать в свое абсурдное варено-порционное кадры из фильма, скопями прикрепить несколько сомнительных мини-игр и в конце концов сдобрить образовавшееся месиво кошмарной графикой эпохи каменного века. Ну а после завершения всех этих шаманских приговоров начать куда-нибудь в дальний темный угол своей конторы и тихонько молиться своему десятипальственному трехполковному богу о том, чтобы дети, которым доведется увидеть их игру, до этого ни с одной другой геймкой в жизни не имели дела, а еще лучше, чтобы и вовсе были слабы глазами. Короче встречайте: на сцену, поддерживаемая под угловатые конечности двумя дюжими санитарями, выполазает Charlie и the Chocolate Factory, играть в которую можно только с повязкой на глазах, лошадиной дозой транквилизатора в крови и кандалами на ногах — чтобы не убежать куда подальше! Бурные аплодисменты.

Купила мама игрушку

Специально для тех, кто к своему стыду не читал в детстве книгу «Чарли и шоколадная фабрика» и не видел одноименного фильма, добросердечные разработчики-скадисты пригласили вступительный ролик. В котором в весьма сжатые сроки, коверкая сюжетные события и поражая зрителей качеством видео, попытались втолковать нам весь смысл изнурительной завязки своей игры. Впрочем, их усилия так и остались незамеченными: открывающийся сразу же после интро «живописный пейзаж» начисто вытесняет из головы все полученные до этого сведения. Что тут говорить — движок *ImagineEngine* во всей своей ужасающей красе. Разрешение 800×600 запросто способно свести на нет всю красоту многоплановых моделей и текстур в высоком разрешении, а что уже говорить об игре, где этого добра днем с аэродинамическим проекто-

ром не сыщешь? Смотреть на эту пятилетнюю свежести графику детям строго противопоказано — глиняте-ка лучше на «Поларный экспресс», сделанный на всенародно охайном RenderWare, и поучиться, господа.

Впрочем, графика — это только цветочки, хотя уже и по цветочкам можно познать плоды. Слово «логика» детям неизвестно — этот сомнительный факт разработчики четко себе уяснили, сделали собственным девизом и на полную катушку применили его могучую философию в своей игре. Что мотивация присутствующих в CatCF заданий, что их логическая обоснованность и адекватность — все это находится на уровне алета новорожденного младенца и вызывает стойкое отвращение. Большинство локаций в CatCF вообще построены по замечательному принципу «тып-ляп абы как». В игре явственно ощущается непреодолимое желание разработчиков как можно быстрее избавиться от своей работы. Чего только стоит один «лабиринт» — тупое, на скорую руку сколоченное испытание на прочность древнего метода научного тыка, вставленное в игру исключительно ради пары десятков минут геймплея, который, собственно, и геймплеем назвать-то стыдно. Вообще, присутствующие в CatCF миниигры, уровнем своей сложности и тем более увлекательности всухоу проигрывающие самой примитивной флэшке, явно разрабатывались скопом после веселой гулянки по поводу дня рождения шефа. Коли уж поймете, что от вас в них требуется, считайте, дело в шляпе. Попасть по медленно движущемуся конфетному шару теннисной ракеткой-леденцом или же надуть пузырь из жевачки, вяло клацая мышью, без проблем сможет и пятилетний ребенок.

Ввод в вывод

Игра Charlie and the Chocolate Factory — это не более чем банальная спекуляция на мимолетной популярности фильма. Низкое качество исполнения, плохонькая графика и наплевательское отношение разработчиков не позволяют рекомендовать эту игру даже самым маленьким детям. Ни замечательной книги, ни довольно неплохого фильма, ни даже банального чувства свежести не хватило разработчикам, чтобы состряпать в недрах своей игровельческой конторы что-нибудь достойное своего названия. А ведь я почему-то считал, что нас ждет неплохая игра. Увы, не сложилось.

P.S. И все-таки есть в этой игре вещь, не вызывающая раздражения, — это довольно приятный звуковой ряд. Конечно, вряд ли найдется желающий вставить эти мелодии в свой любимый плейлист, и все же на фоне ужасной графики и посредственного геймплея звук и музыка кажутся просто верхом искусства.



Разработчик: ArenaNet
Издатель: NCsoft
Жанр: MMORPG
Системные требования: Р 3-1 ГГц, 512 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео, Интернет

Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen
sir87@mail.ru

GUILD WARS

Часто ли вы думаете о жадности? Именно о том чувстве, которое, на пару с ленью, уже много веков подгоняет человечество вперед, заставляя выдумывать все новые и новые средства обогащения с наименьшими затратами физических усилий. Мы встречаемся с жадностью на каждом шагу и уже считаем это нормальным. Она неизменно вошла в нашу жизнь, и мы уже не представляем свои будни без ее проявлений. За примерами ходить далеко не надо: какой-нибудь коммерческий писатель, та же Дарья Донцова, выбрасывает на рынок свой очередной детектив, написанный за несколько недель, который отличается от предыдущего лишь именами героев (да и то не всегда). А издатель и редактор по этому творению быстренько склепают сериал, прочитают за пару дней книгу и забудут, уже готовые к потреблению следующего продукта. «Фабрика звезд» под номером N, сделав из этого громкое шоу, выплевывает все новые и новые группы, которые поют абсолютно одинаковые песни, тексты для которых написаны в похмельном бреду, а музыка набрана методом тыка на самогитке. Внештатники МИКа, вместо того чтобы идти разгружать вагоны, сидят дома, играют в игры, пишут по ним рецензии и получают гонорары. И все это из-за нее, родимой, из-за жадности...

Хотя в последнем случае редакция замечательный способ бороться с жадностью молодых авторов... И правильно, писать статьи за деньги — это пошло!

К чему я все это говорю? А к тому, что всем нам такая родная индустрия геймдева все больше и больше поддается таким низменным (но таким приятным) чувствам — жадности и лени. Разработчикам больше не хочется тратить сонмы бессонных ночей ради одной толстой идеи. Им финансирование подавай! Да такое, чтобы хватило на масло, которое можно намазать под толстый слой черной икры. Издатели и того хуже. Они не желают вкладывать деньги в рискованные проекты, в инновационные идеи. Ведь на них и прогореть можно! Поэтому геймдеву и превращается в очередную «фабрику». Для полной схожести не хватает всего несколько деталей. И не удивляйтесь, если завтра прочитаете в новостях, что Atari приглашает Пугачеву на должность исполнительного продюсера. Не верите мне? Посмотрите на игровой рынок! Он захлебывается в помях беззаконных клонов и тупых штампов! Все равно не верите? Откройте МИК на оглавлении и посчитайте количество шедевров за эту неделю. Бьюсь об заклад, для этого хватит пальцев на левой задней ноге моей морской свинки Шварца. Даже если учесть тот факт, что ее у меня никогда не было.

Настоящим открытием были онлайн-овые ролевые игры или MMORPG. Игрок платит за диск с игрой и серийный номер, платит ежемесячную оплату, платит за обновления и нововведения, выходящие в виде патчей, платит за элитные шмотки и абилки... Платит практически везде. Это же просто золотая жила! Знай себе, греби деньги лапой. Вот и поломились на рынок онлайн-овых игр толпы жадных разработчиков, охочих до легких денег. В ответ на такое обидательство геймеры начали уходить в подполье, находя все новые средства эти самые деньги не платить. Думаю, опытный игрок в MMORPG сможет рассказать таких способов побольше, чем я. Начиная с регистрации аккаунтов во время бета-тестинга, заканчивая, не дай бог ☹, игрой

на неофициальных серверах. Последнее, кстати, — удел либо маньяков, либо совсем отчаявшихся беднежних геймеров (коих у нас на родине большинство), ведь количество багов на таких серверах переходит все разумные границы, а качество администрирования устроит разве что самих админов. Поэтому множество геймеров, попробовав себя в таких ужасных условиях, покидают такие вождельственные для них миры. Среди них был и ваш покорный слуга.

Но вот оттремела ЕЗ, а на ней компания NCsoft представила на суд людской свою совершенно новую и, не побоюсь этого слова, революционную концепцию для высокобюджетных MMORPG. Итак, встречайте — Guild Wars.

Революция подкралась незаметно

У гра, которую мы с вами сегодня будем рассматривать, содержит такое количество парадоксальных, инновационных и неожиданных решений, что поначалу даже дух захватывает. А после, когда зияющая первая впечатления спадает, восторг начинает просто фонтанировать по всем спектрам верхних и нижних чакр. Это что-то неописуемое, сначала даже не верится, что все обстоит именно так, и никаких подводных камней тут нет. Но давайте обо всем по порядку...

Итак, посмотрите на скрины. Хорошо посмотрите. А теперь представьте, сколько может весить клиент с игрой. Представили? А вот и не угадали! Клиент весит 68 (шестьдесят восемь)... КИЛОБАЙТ! Ну как, встало? Как такое возможно, спросите вы? Ответ. Весь контент загружается по ходу игры. То есть, загрузили вам первую локацию (около 3-х минут ходьбы в реальном времени), вы там делаете что вам заблагорассудится, захотели перейти в другое место — подошли к краю, и вам грузится следующая локация. Переход осуществляется там, где это



Нройдя обязательную регистрацию и генерацию персонажа, о которой я рассказываю чуть позже, я столкнулся с еще одной инновацией, которая меня вообще ввергла в шок: мне предлагали два варианта возможного развития персонажа. Первый — классический, когда вы начинаете перловделовым персонажем и качаетесь себе спокойно на мобах и NPC, которые заваливают вас разнообразными квестами, добываете себе все более крутые штмотки и все более мощные абики. Обычный PvE, который можно увидеть практически в любой MMORPG. Второй же вариант — нам со старта присваивают 200 левел (максимальный), дают топовые вещи и выпускают в мир. Звезд в полной мере можно увидеть в PvP в Guild Wars. Сразу становится ясно, почему разработчики выбрали именно такое название. Гильдии в игре — некое подобие кланов в других играх. Это объединение игроков, которое и составляет боевую единицу в GW. Гильдия — это наше все, а игрок без гильдии — ничто. И каждый член гильдии обязан сделать все возможное для продвижения гильдии в Guild Ladder, местной таблицы достижений, в которой сильнеешие тысячи гильдий соревнуются за мировое господство. А добиться его можно

только одним — боями. Существует три режима PvP — **Arena**, **Guild Matches** и **Tournament Play**. **Arena** — Это обычный поединок 4x4 или 8x8, победа в котором не принесет ничего, кроме морального удовлетворения. А вот остальные два влияют на положение гильдии в Лестнице Гильдий. Как несложно догадаться, **Guild Matches** — это одиночный поединок гильдии на гильдию, а **Tournament Play** — турнир, победа в котором дастся очень непросто, но зато гильдия-победитель неплохо поднимется по **Guild Ladder**. И кстати, если вы все же выбрали первый, т.е. классический вариант развития, то вы все равно достигнете хайлведа **НАМНОГО** быстрее, чем в любой другой **MMORPG**, что в принципе логично. Это как бы немного продленный tutorial. Так сказать, чтобы игрок волился в струю...

А теперь о ролевой системе. В игре доступны такие классы — **Warrior**, **Ranger**, **Monk**, **Elementalist**, **Mesmer** и **Necromancer**. Все они понятны любому ролевику (кроме **Mesmer'a**), и описывать их смысла не вижу. Скажу только, что **Mesmer** — это гибрид мага и энциклера, т.е. персонаж, который в состоянии очаровывать ваших врагов, заставляя их, например, наносить повреждения самим себе. Да, кстати, в **GW** разделение на классы — это не просто разные скинны и спец способности. Отныне забудьте о стандартных «сила-ловкость-выносливость-интеллект». Здесь у каждого класса свой собственный набор базовых атрибутов (!), общим количеством от 4 до 5 на каждый класс. Мало того, есть возможность, создать этаким муалькласс, взяв своему элементалисту второй профессии, например, рейнджера. При этом часть рейнджерских атрибутов успешно перекочует к вам для дальнейшей раскачки. Сильной стороной **GW**, без сомнения, являются скиллы. Их сотни! Каждый класс обладает целым букетом разнообразных скиллов, принадлежащих к самым различным группам, таким, например, как воинские кличи, заклинания различных стихий или же спецудары монаха. При таком разнообразии не грех и потеряться. Однако разработчики это прекрасно осознали и поэтому ввели еще одну интересную фишку. С собой в бой можно взять только восемь скиллов, ни больше ни меньше. Это (казалось бы) ограничение вводит в игру элемент случайности: какие абилки возьмет себе ваш противник? Ведь одно удачно примененное противником заклинание может стоить вашей гильдии победы. И наоборот. А учитывая бешеный драйв сражений и их потрясающую быстротечность, мы получаем просто ураганный геймплей. Это тяжело описать, это нужно испытать. Когда ваши воины, обкастованные с ног до головы, бросаются на неровную линию вражеских бойцов и начинают кромсать их в капусту, поддерживаемые ливнем стрел и фэйрболов и постоянно подлечиваемые вашими хилерами, наступает такое торжество плечи и спелбуки, что адреналин просто заливает глаза. Потрясающая красота визуальных эффектов только усиливает это ощущение. Такого буйства красок я не видел еще ни в одной онлайн-игре. Что ж, раз уже я заговорил о визуальной части, давайте рассмотрим ее более подробно.

Сенсорика

Что лучше может усадить глаз геймера, чем красивая картинка на мониторе? Во время игры в **Guild Wars** с этим нет никаких проблем. Графика красива. Она действительно красива и по-настоящему стильная. Ландшафт пририсован очень добросовестно и наполнен мелкими деталями, которые очень оживляют пейзаж. Бывают времена, когда по пути в какую-нибудь деревеньку наталкиваясь на природу такой красоты, что просто оружие опускается. Большие никого не хочется убивать, выполнять квесты, хочется просто стать вот так посреди леса и послушать тишину. Послушать, как шумит листва, как поют птицы. Это ни с чем не сравнимое блаженство, и это, бесспорно, заслуга графического движка и звукового оформления. Правда, работы шейдеров версии 3.0 на озеленении ландшафта все тут не увидите, что, по сути, весьма предсказуемо. Хотя иногда травка и вправду не хватает (в смысле, под ногами). Водичка на фоне всего остального выглядит довольно потрясающе, но, во-первых, ее вы увидите нечасто, а во-вторых, разработчики не гнались за особо навороченной графикой, дабы не особо завышать системные требования. А это у

них получилось довольно сносно: игра замечательно идет без тормозов на Athlon 64 2800, полтора метра оперативки и Radeon 9800 PRO LE на максимальных настройках.

Анимация тоже никаких нареканий не вызывает. Все движения, как боевые, так и не очень, анимированы четко, гладко и вполне реалистично. Удары выглядят очень динамично и адекватно взаимодействуют с окружающей средой, будь то дерево, стена или персонаж. Ко всему прочему, **GW** обильно всяческими небовыми движениями, которые существуют только для того, чтобы добавить жизни вашему общению. Эмотиконы (как уже окрестили их геймеры), весьма разнообразны и временами очень забавны.

Игор

Подведем черту под всем вышесказанным. Очевидно, игра имеет более массовую направленность, чем большинство современных **MMORPG**. Считайте сами: отсутствие помесчаной платы, возможность поиграть со старта хайлведа, если вы любите PvP, и прокачаться, если любите PvE, отказ от патчей, демократичные системные требования... К тому же игра замечательно идет на дна-але, особо не лагая. Проверено. Разработчикам удалось избежать таких неприятных моментов как порывство лага или килл стаб. Полностью убрали штрафы за смерть, уменьшили ту просто непреодолимую в других играх пропасть, которая раньше отделяла новичка от прожженного ветерана.



на. Теперь у всех есть шансы на победу, все зависит от навыков игры и отточенной тактики гильдии...

NCsoft хотела провести революцию. Это у нее получилось. В **Guild Wars** нет той скуки, которая появляется в большинстве **MMORPG** после убийства N-го монстра или выполнения K-го квеста. Это по-настоящему динамичное, захватывающее действие, которое затягивает уже с первых минут. Только представьте, за первую неделю было зарегистрировано 250 тыс. учетных записей! И это при полном отсутствии раскрученного игрового мира, как в случае с **World of Warcraft**. Нельзя сказать, что в игре нет минусов. Они есть ведь. Мир Тайрии еще только развивается, в нем пока пусто, особенно после дополнительного разделения на сервера по региональному принципу — иногда соперников приходится искать. Хотя багов практически нет, на редкий глючок наткнуться можно. Но ведь мы все с вами знаем, что будет, когда выйдет идеальная игра? Мы ведь не хотим краха игровой индустрии! Главная, помните, что мир **Guild Wars** всегда рад новым гостям и постояльцам. Ворота Тайрии всегда открыты. Там еще осталось место лично для Вас!

P.S. Автор желает всяческих болячек сотрудникам интернет-магазина [censored] за крайне немалое предоставленный диск с игрой, доставленный почти с недельным опозданием.

Тарас КАСЬЯНОВ

Интернет в небесах

На территории Восточной Европы стало возможным комфортно работать в сети Интернет по технологии «Internet in the SKY» — системе высокоскоростного спутникового доступа от крупнейшего европейского спутникового интернет-провайдера EuropeOnline. EuropeOnline — первая компания в Европе, которая предоставила своим клиентам качественный высокоскоростной сервис, при уникальном соотношении цена/качество (15 у.е. в месяц за неограниченный доступ к сети). Технология «Internet in the SKY» быстро завоевала популярность в Европе, и теперь этот сервис стал доступен и для нас.

Хождения по трафику

При работе в сети Интернет основной объем трафика направлен в сторону пользователя (соотношение исходящего трафика к входящему 1/8-1/10). Имея высокоскоростной спутниковый канал от EuropeOnline для приема входящего трафика, пользователь испытывает эффект ускорения коннекта — турбоинтернет. Пользователь получает более эффективные условия для работы со всеми ресурсами сети Интернет, даже с теми, которые ранее не были доступны ему из-за низкой пропускной способности имеющихся наземных каналов связи. В качестве второго канала, от пользователя в Интернет, уже не обязательно иметь высокоскоростной канал, достаточно использовать простое телефонное Dial-Up соединение до любого местного интернет-провайдера или же выделенную линию со скоростью 32-64 Кбит/с.

Просто как...

Принцип работы спутникового Интернета прост. Пользователь устанавливает в свой компьютер приемную DVB карту (об этом мы поговорим потом), подключает ее к спутниковой антенне, устанавливает драйвера и специальное программное обеспечение. Программное обеспечение формирует и отправляет запросы (через существующее соединение с местным интернет-провайдером) на проху-сервер компании EuropeOnline. Данный проху-сервер расположен в Европе, работает по принципу шлюза и имеет прямое соединение к 650 Мб/с интернет-каналу. Все ответы на приходящие на сервер от пользователя запросы транслируются на спутник, а со спутника — на компьютер пользователя.

Работая через EuropeOnline, пользователь получает ряд преимуществ:

- ✓ скорость приема данных до 256 Кбит/с; средняя скорость работы — 150 Кбит/с;
- ✓ можно загружать файлы с FTP архива EuropeOnline и других FTP сайтов со скоростью до 2.5 Мбит/с;
- ✓ обеспечивается неограниченный доступ в Интернет через спутниковый канал за фиксированную абонплату (всего 15 у.е. в месяц при годовой подписке). Если вы выберетесь тарифными планами, в которых предусмотрена пометабайтная оплата трафика,

то ваша экономия составит 70-90% от обычной суммы оплаты за услуги;

- ✓ доступ к мультимедийным ресурсам сети, которые ранее были вам недоступны из-за низкой скорости канала связи с местным интернет-провайдером.

Кроме того, пользователь может выбрать и заказать нужную информацию. Информация будет загружена на компьютер пользователя в соответствии с расписанием, при этом во время приема информации со спутника компьютер может быть отключен от наземного канала связи с интернет-провайдером.

Матчасть

В качестве абонентского оборудования для высокоскоростного спутникового доступа в Интернет вам потребуются:

- ✓ спутниковая приемная антенна — подойдет обычная для приема спутникового телевидения;
- ✓ спутниковый DVB-приемник — карта для приема данных Интернет со спутника, со встроенным MPEG-2 декодером. Имеются модели приемных карт, оснащенных также тюнером для просмотра телевизионных спутниковых программ.

Не ценой единой

Низкая цена услуг EON вызвала интерес как у индивидуальных пользователей, так и у профессионалов, которым получение больших объемов информации просто необходимо по роду деятельности. Но прошло некоторое время, появились определенные опыт и настало время оценить реальные возможности и недостатки нового сервиса. Что же все-таки может предоставить вам подключение к спутниковому доступу в Интернет от EuropeOnline? Получив Login и Password для доступа к услугам EuropeOnlineNetwork (EON), вы получаете неограниченные возможности по использованию ресурсов EON, которые включают в себя три ресурса:



✓ турбинет — спутниковый высокоскоростной Интернет;

✓ Download Center — скоростная загрузка файлов в режиме off-line, когда пользователь отключен от интернет-провайдера;

✓ Streaming Center — просмотр телеканалов EuropeOnline в MPEG-4 с высоким качеством.

Если перед вами стоит задача получения больших объемов информации из Интернет в виде файлов, то EuropeOnline решит такие проблемы. Реальная скорость работы при закачивании файлов в 4-10 раз выше, чем при наличии хорошего Dial-Up соединения. При скачивании одного файла вам выделяется динамический канал, в котором скорость меняется в пределах 120-170 Кбит/с; при одновременном скачивании нескольких файлов с одного или нескольких ад-

ресов полоса канала увеличивается, а суммарная скорость находится в пределах 250-340 Кбит/с. Особо следует отметить, что скорость приема данных очень сильно зависит от источника — просто физически невозможно получить высокую скорость закидки данных с сервера, имеющего малопроемливое соединение с Интернетом. В силу того, что в предоставляемом сервисе не гарантируется полоса пропускания, в большинстве случаев просмотр «живого видео» из Сети возможен, но с кратковременными «остановками» просмотра. По этой же причине для данного канала по определению невозможна IP-телефония.

Грабёж файлов

EuropeOnline предоставляет уникальную услугу, которая не имеет аналога в проводном Интернете — возможность производить закачку больших по объему файлов в режиме off-line на скорости 2 Мбит/с, с использованием программы Digital Download. Эта услуга позволяет пользователю производить скачивание выбранных файлов из библиотеки Download Center EuropeOnline. В библиотеке Download Center файлы подразделяются на 4 группы. Если необходимо получить файлы, не лежащие в библиотеке EON, то пользователь сначала дает указания Digital Download произвести загрузку интересующего файла с любого ftp или http-сервера на площадку EuropeOnline. Для этого пользователю предоставляется 700 Мб дискового пространства. А потом накопленное «забирается» при помощи Digital Download. Данный режим работы позволяет сэкономить наиболее дорогой ресурс — время соединения с валым интернет-провайдером по наземному каналу.

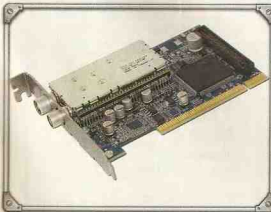
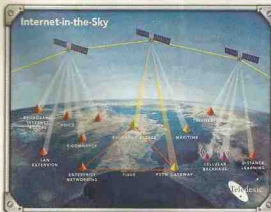
Теперь о картах

Теперь поговорим о DVB-картах, нужных для работы спутникового Интернета. Самые популярные — SkyStar1, SkyStar2, Pent@net.

Плата SkyStar2 на сегодняшний день представляет собой наиболее эффективное и доступное ценовое решение для желающих принимать со спутника цифровые сигналы, удовлетворяющие требованиям стандарта DVB. SkyStar2 обладает наилучшими харак-

теристиками приема данных со спутника, что позволяет принимать поток данных до 90 Мбит/с! Таким образом, вы имеете возможность приобрести за привлекательную цену действительно качественный продукт, оптимизированный для приема данных со спутника и позволяющий вам заполучить как высокоскоростной интернет-сервис, так и цифровые теле- и радиоканалы. Производство карт SkyStar осуществляется фирмой TechniSat (Германия). Карта предназначена для установки в слот шины PCI компьютера. На торцевую панель устройства выведен разъем для подключения спутниковой антенны (F-коннектор, 75 Ом).

Системные требования, предъявляемые к ПК, у SkyStar2 несколько более высокие, чем у SkyStar1. Так, понадобится минимум 32 (64 Мб) ОЗУ, 1 Мб места на диске для инсталляции и порядка 10-20 Мб для данных, DirectX 7.0 и крайне желателен 2D/3D ускоритель.



[illegible]

Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)

**ВАШІ СПІВРОБІТНИКИ ЗДАТНІ НА БІЛЬШЕ!
ДОЗВОЛЬТЕ ІМ ЦЕ ДОВЕСТИ**



Персональний комп'ютер **artline^h** на базі процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT допоможе Вашим працівникам зробити більше за менший час

*Вироблено за стандартом ISO 9001



з 15 серпня до 15 вересня
кожному покупцю у подарунок
256M USB2.0 Flash-Stick Drive TS

- » архітектура PCI Express
- » пам'ять DDR2 667/533
- » 8.1 High Definition Audio
- » Gigabit LAN

від 2295,- грн



DUNGEON SIEGE III

Сбалансована суміш шахиного кресалова
та якісних рольових елементів.
Країна Ізор



PC
CD-ROM
SOFTWARE

1C
ГРИ - 1C

Gas Powered
GAMES

Microsoft
game studios



UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive license. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft. Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 SAT «1C». Всі права захищені.