

стр.13

SIDEKI



DOTA
ALLSTARS

стр.21

стр.10

BATTLEFIELD

2

MATRIX

стр.7

PATH OF NEO

YES *plus*

ЛУЧШИЙ ВЫБОР

Низкие цены

игры soft + музыка + видео

ХИТЫ И НОВИНКИ

Скидки и подарки

190015015 40 грн
Dead To Rights II
"Жестокое правосудие"

190014358 35 грн
MOP "Утопия"

190014969 43 грн
Pariah "Изгой"

190014109 39 грн
GTA "SanAndreas"

190014671 38 грн
Spell Force
"Shadow of the Phoenix"

190013676 409 грн
"World Of WarCraft"

SMS заказ: 8 050 50 50 900 - код товара.

Доставка в любой населенный пункт Украины!

BLOODRAYNE 2

28 грн
190014558

SACRED

40 грн
190014925

EARTH

40 грн
190014560



бережіться
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. Келецькая
- ✓ утол Коцюбинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960

✓ ул. Артема, 131-а

- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Мажевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»

- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Марнуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского
- ✓ рынок «Северный»
- ✓ «Самый-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
- Одесса
- ✓ кiosки «Одессагортпресса»

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ кiosки Полтавского почтамта

- ✓ газ. ряд «Азвота», ул. Октябрьская, 27

- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осеня»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ кiosки, бул. Мирный, 5

- ✓ кiosки, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оттговая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ кiosки «Укрпочта»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»

У СЕРПНІ 2005



1-Й ПРИЗ -

Super Power

VT525 P Vesta Series

(акція!!!!)гар. 12 міс.

2-й ПРИЗИ -

HP 51641 (HP 8***) color

HP DeskJet 820csi

3-й ПРИЗ -

A.BUSINESS

(09-19,вих.09-24)

234-53-55

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

Zell

Matrix: Path of Neo, стр. 7

Анатолий КОСИН aka Герильяс

Commandos: Strike Force, стр. 8-9

Сергей Киров ГАВРЮЧЕНКО

Battlefield 2, стр. 10-12

Morte&Shaman.AD

Sudeki, стр. 13-15

Ace

«Пограничье», стр. 18-19

Bateau

LEGO Star Wars, стр. 20

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

DotA Allstars, стр. 21-23

Алексей ТУР aka leprecon

World Cyber Games 2005, стр. 24-25

Tom/Doc/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 26-27

Рустам ИРЗАЕВ

Виртуальный сейф, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Game-эмансипация

Как известно, подавляющее число игроков составляют мужчины. Да и среди разработчиков женщины не так много, как хотелось бы. До сих пор с этим прискобным фактом все молча миралось и, наверно, так продолжалось бы до сих пор, если бы на сцену не вышла инициативная группа **Women in Games International (WIGI)**, впервые засветившаяся на игровой конференции **Women In Games**. Эти инициативные люди на днях объявили о создании организации **Women in Games International**, задачей которой станет поддержка женщин в игровой индустрии. Данная организация является всеми силами продвигать в массы идеи «женского геймдевелопинга», не объясняя, правда, что это за вера такой. Известно только, что в программу WIGI войдет организация семинаров и тематических форумов, первый из которых состоится уже 10 сентября сего года в городе Снэтлас. Если вы хотите узнать больше, заходите на недавно открывшийся сайт **Women in Games International** (<http://www.womeningamesinternational.org/>).

Зарегистрирован новый рекорд

Организаторы игрового шоу **Game Convention**, проходившего этим летом в Лейпциге, объявили, что количество посетителей выставки превысило 110 000 человек, что является абсолютным рекордом для данного мероприятия. Но это еще не все. Исходя из вышеуказанных цифр, можно смело заявить, что лейпцигская выставка на сегодняшний день является крупнейшим игровым шоу Европы. На высокий класс данного мероприятия указывает также и то, что именно на **Game Convention** была впервые официально объявлена ценовая политика Microsoft в отношении приставки нового поколения **Xbox 360**. Таким образом лейпцигское игровое шоу (которое, по непроверенным дан-

ным, в следующем году собирается переместиться в более крупный немецкий город, предположительно Берлин или Кельн) можно считать полноправным приемником безвременно почившей британской **ECTS**.

Carmageddon в опасности?

Недavno по Сети поползли слухи о том, что компания **SCI** заморозила разработку четвертой части культовой игры **Carmageddon**, над разработкой которой трудилась шотландская студия **Visual Science**, ранее занимавшаяся созданием серии игр по лицензии «Формулы-1». **Carmageddon 4** была снята с разработки и «повисла в воздухе». На сегодняшний день неизвестно, будет ли игра передана другому разработчику, или же четвертая часть так никогда и не увидит свет. Надеемся, что в ближайшем будущем мы получим официальную информацию, которая расставит все точки над «i».

Как многие из вас, наверно, помнят, первая часть игры появилась в 1997 году и сразу же повергла весь игровой мир в шок высочайшим уровнем жестокости. В те времена столь нелюбимое большинством геймеров слово «политкорректность» звучало еще не так часто, и игры подобного рода не вызвали взрывов всеобщего негодования. Вслед за первой частью, как водится, последовал аддон, а потом и два полноценных продолжения — **Carmageddon 2: Carpocalypse Now** (1998) и **Carmageddon 3: TDR 2000** (2000). Разговоры же о выпуске четвертой части ведутся с 2003 года. Эта игра регулярно фигурирует в финансовых отчетах **SCI**, но до официального анонса дело не доходило. А теперь еще и эти слухи... Но впрочем, поздравим — увидим.

Аве, Цезарь!

Компания **Vivendi Universal Games** анонсировала четвертую часть культового градостроительного сериала **Cesar**. Непосредственной разработкой игры занимается компания **Tilted Mill Entertainment**, знакомая нашим геймерам по другой строительной стратегии — **Immortal Cities: Children of the Nile**. Следует упомянуть, что эта фирма была создана быв-

шими сотрудниками **Impressions Games**, выпустившей такие известные игры, как **Pharaoh**, **Zeus** и **Emperor**, так что опыт в создании продуктов подобного рода у разработчиков имеется.



В новом проекте разработчики обещают практически полностью повторить предыдущую часть игры, которая, кстати, разошлась более чем миллионным тиражом, что очень много для компьютерных игр. Только в **Cesar IV** все будет, естественно, лучше, круче, балансирование и интереснее. Нам снова предложат начать игру губернатором небольшой области необъятной Римской империи и превратить ее в процветающую провинцию с огромными многолюдными городами, тучными пастбищами и сытыми жителями. Но для того чтобы достичь процветания придется немало потрудиться, ведь жизнь губернатора полна крупных и мелких забот. То мор, то ураган, то падеж скота, то восстание рабов или нападение варваров... Забот много, а вы один. Но стоит пройти сквозь весь этот ад, чтобы увидеть радость

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

ные лица жителей и получить лавровый венек из рук самого Цезаря.

Думаю, что никто из вас не удивится, если я скажу, что *Seasar IV* разрабатывается на новом движке и будет на порядок красивее своего предшественника. Более того, игра будет полностью трехмерной. Нам обещают более семидесяти пяти уникальных типов горожан и более ста типов зданий. Впервые в серии появятся диагональные дороги. Кроме того, нам обещают просто невообразимое количество декоративных объектов, что бы это ни значило. Как и в предыдущих играх серии, нам будет всячески помогать городской совет, члены которого с радостью проконсультируют своего губернатора в различных вопросах.

Релиз *Seasar IV* намечен на следующий год, более точной даты пока что нет. Ну а пока все желающие могут посетить недавно открывшийся официальный сайт игры (<http://www.caesariv.com>).

Веселый разговор

Фирма *IC*, киноккомпания *СТВ*, компания *Lazy Games* и студия анимационного кино «Мельница» объявляют о выпуске игры «*Мама не горюй*». В розничную продажу классический детективный квест, созданный по мотивам одноименного фильма, поступил 5 августа 2005 года в рамках серии «*IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК*» (2 CD-ROM). «Незаменимый Артур, известный в высоких криминальных кругах «специалист по решению проблем», в кои-то веки собрался на отдых, но снова оказался нужен всем. И местному «папсе», и милиции, и прессе, и мэру горо... Простите, ведь мэра убили — на заказ, пулей в затылок. С этого все и завертелось, с этого и началась наша игра — и Артуру в ней придется несладко. Найти убийцу для милиции — раз. Найти настоящего убийцу — два. Остаться в живых — три. Найти заказчика для... Впрочем, извините — не будем забегать вперед. На этот раз специалистом по решению проблем станете вы. И помните: историю не делают в белых перчатках. Особенно современную». Разработчики, как обычно, обещают нам бездну национального юмора, более двадцати знакомых по фильму персонажей, озвученных известными актерами Гошей Куценко, Александром Башмировым, Сергеем Колотавиным, Николаем Чиндйиным, Иваном Бортником. За графическую сторону игры отвечает студия «Мельница», художники которой занимались разработкой популярных мультфильмов «Алеша Попович и Тугарин Змий» и «Карлик Нос». Помимо всего вышесказанного, нам обещают нелинейный сюжет, позволяющий вести расследование различными путями, что весьма необычно для российских анимационных квестов.

Ну а если вы не хотите покупать «кота в мешке», а хотите сначала выяснить, что из обещаний разработчиков правда, то можете прямо сейчас заглянуть на <http://games.ic.ru/>

[mata_ne_goryuy/?type=files](#) и скачать демо-версию игры. Размер — 123.3 Мб.

Свежие локализации

Помимо выпуска своих продуктов, компания *IC* продолжает радовать поклонников локализаций. На этой неделе в продажу поступили следующие игры.

Call of Duty: Золотое издание. Пожалуй, не найдется ни одного любителя 3D-шутеров, который бы не слышал об этой иг-



ре. В «золотом издании» вы найдете оригинальную версию игры и дополнение к ней, под названием «Второй фронт». Вас ожидает тридцать семь сингловых уровней, двадцать семь мультиплеерных карт, девять режимов сетевой игры и более сорока видов оружия времен второй мировой войны. Также у вас появится возможность выступить на стороне американской, британской или русской армии.

«Отправляясь в самое пекло второй мировой войны, примите участие в захватывающих битвах эпического масштаба! В снег и в дождь ведите свой отряд за собой и сражайтесь до полной и окончательной победы, используя танки, бомбардировщики, огнеметы, джипы, мотоциклы, пулеметы и еще три десятка единиц достоверно воспроизведенного оружия и техники того страшного и героического времени!

И помните, на войне никто не сражается в одиночку!»

SWAT 3: Тактика и стратегия. «Полицейский» сериал *SWAT* не менее известен, чем его именитая предшественница.

«Эта игра позволит вам почувствовать себя офицером антитеррористического подразделения полиции Лос-Анджелеса и вплотную ознакомиться со всеми тяготами служ-

бы. Под вашим командованием — отряд профессионалов, ваша задача — нейтрали-



зовать террористов и освободить заложников. Только стабильные нервы и грамотное руководство своими бойцами помогут вам спасти людей и воздать преступникам по заслугам».

Вас ожидает двадцать одна миссия, действие которых разворачивается на территории Лос-Анджелеса. Разработчики воссоздали в игре реальную тактику антитеррористических подразделений. Вам будет противостоять умный и хитрый AI, а если искусственный интеллект для вас не соперник, то к вашим услугам мультиплеер, поддерживающий до пяти игроков одновременно.

«**Пляжный волейбол.**» Эта игра немного из другой оперы. Менее известная, менее кровавая, но не менее интересная. Вам предлагают спортивный симулятор от компании *Idoru*, который даст вам возможность прикоснуться к одному из самых популярных любительских видов спорта в мире.

«Пляжный волейбол» — один из самых популярных видов спорта, зачастую превращающийся в захватывающее шоу: море, яркое солнце, горячий песок... и сногсшибательные девушки, обладающие невероятными фигурами. Не тормози! Брось все дела и скорее прими участие в этом потрясающем действе! Прекрасные спортсменки, лучшие пляжи мира и море отличного настроения ждут тебя!»

В игре вы найдете четыре режима игры — аркадный, показательные выступления, турнир и практика, — каждый из которых интересен по-своему. Анимация персонажей создана с использованием техники Motion Capture. «Пляжный волейбол» порадует поклонников этого вида спорта две-

надцатью командами и шестью разнообразными площадками. Но самое интересное — это, пожалуй, редактор игроков, при помощи которого вы быстро сможете создать команду своей мечты, практически своими руками вылепив фигуры спортсменов.

Нет пустотам на рынке!

Компания NDЛ, занимающаяся созданием инструментария для разработчиков компьютерных игр, особенно прославившаяся после выхода движка *GameBryo* (ранее известного под названием *NetImmerse*), объявила о слиянии с другой фирмой, работающей в том же направлении, — **Emergent Game Technologies**. Новая фирма будет называться **Emergent**, но планирует заниматься все тем же делом — созданием «универсальных middleware-технологий для игровых разработок на всех современных и будущих платформах». Решение об объединении было принято после того как *Electronic Arts* купила разработчика технологии *Renderware* — компанию *Criterion*. Уход со свободного рынка столь крупного игрока, по мнению правления NDЛ, оставил зияющую пустоту, которую и намеревается заполнить новообразованный *Emergent*. Первые продукты этого союза предположительно должны появиться через 16-18 месяцев, причем разработчики сразу предупреждают, что их проекты будут стоить довольно дорого, так как по их мнению это единственная возможность выжить для небольшой компании. Ну, поживем — увидим, чем нас порадует этот союз. Тем более, что потенциал у разработчиков не такой уж маленький. Гордость NDЛ — движок *GameBryo* — использовался в таких проектах, как *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Dark Age of Camelot*, *Sid Meier's Pirates!*, *Empire Earth 2*, *Playboy: The Mansion*, *Kohan 2: Kings of War*.



rowind, *Dark Age of Camelot*, *Sid Meier's Pirates!*, *Empire Earth 2*, *Playboy: The Mansion*, *Kohan 2: Kings of War*.

Украинские «Героны» едут в Европу

На недавно закончившейся в Лейпциге игровой выставке *Games Convention 2005* компания **GSC World Publishing** заключила договор с фирмой **KOCH Media**, согласно которому последняя получила права на издание на территории Великобритании, Германии и Италии игры **Heroes of Annihilated Empires**. Как большинство из вас, конечно, знает, данный про-

ект представляет собой реалтаймовую стратегию с ролевыми элементами, действие ко-



торой разворачивается в фэнтезийном мире, где столкнулись интересы двух могущественных альянсов. Игроку предлагается выступить в роли одного из трех героев-эльфов и, возглавив огромные армии, склонить чашу весов на свою сторону. Всего в игре будут присутствовать шесть сильно отличающихся друг от друга фэнтезийных рас, оригинальная ролевая система, множество разнообразных школ магии и интересный запутанный сюжет, в создании которого принимал участие молодой, но уже довольно известный писатель-фантаст *Илья Новик*. Движок игры органично сочетает 2D- и 3D-технологии, а армии будут действительно гигантскими. При желании вы сможете наблюдать на экране одновременно несколько тысяч юнитов. Игра появится в продаже в первом квартале 2006 года.

Heroes of Annihilated Empires станет первой игрой, выпущенной издательским подразделением **GSC Game World**, а мы уже с полной ответственностью можем утверждать, что на Украине наконец-то появился первый настоящий издатель.

Игры со временем

Компания *Atari* объявила о задержке даты релиза киберпанковского шутера **TimeShift** (ранее известного под названием *Chronos*) от студии **Saber Interactive**. Игра появится на прилавках лишь весной будущего года, а не осенью этого, как было указано ранее. Кроме того, разработчики заморозили работу над консольной версией игры, что довольно странно и в общем-то неприятно. Обычно бывает наоборот.

Действие *TimeShift* будет разворачиваться в далеком и довольно-таки мрачном бу-

дущем. Главным героем, полковник Майка Свифт (*Michael Swift*), находится в глубокой депрессии после гибели дочери в авиакатастрофе и от отчаяния соглашается на самоубийственный эксперимент. Он принимает решение выступить в роли испытателя новейших технологий — невероятного прибора под названием *Quantum Suit*, способного контролировать время и, собственно, машины времени, именуемой *Chronomicon*. Со-



вершив экспериментальный прыжок в 1911 год и вернувшись обратно, Майка обнаружил, что время изменилось, и вследствие этих изменений он оказался врагом номер один в своем времени. Теперь перед героем стоит обычная для неосторожных путешественников во времени задача — вернуть утраченную реальность. Но для этого нужно еще и остаться в живых, а живым бывшие соотечественники его видеть не хотят.

Одной из основных фишек игры станут игры со временем. Ведь *Quantum Suit* все еще у нас в кармане, и полковник довольно неплохо научился обращаться с этой штуковиной. Помимо уже привычного замедления времени, तो самого «сло-мо», которое мы могли наблюдать во множестве игр, наш герой сможет полностью останавливать время и даже отмотать его назад. Причем сам он при этом сможет действовать вполне нормально. Но, конечно же, одним только использованием *Quantum Suit* дело не ограничится. Разработчики обещают нам более десяти видов оружия, относящегося к различным историческим эпохам — от револьверов и терминеков до фантастических пушек далекого будущего. В игре ожидают тридцать пять сингловых миссий и мультиплеер. Игра разрабатывается на модифицированном движке *Saber3D*, знакомом поклонникам экшенов по шутеру *WillRock*.

Разработчик: Shiny Entertainment

Издатель: Atari

Жанр: экшен

Системные требования (предположительные):

P 4-1200 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Дата выхода: 10 ноября 2005

Zell

MATRIX PATH OF NEO

Как я попал в Матрицу



аняк, привет! Есть для меня задание?

— Кадет Zell, выбери таблетку, синюю или красную.

— А может, без таблеток обойдемся? Кертис мне в прошлый раз пурген всунул, а неделю с унитазом не слезал.

— Не волнуйся, здесь пургена нет, пей и быстрее на изучение новой постройки в районе Матрицы.

Кадет Zell недвигнувшей рукой взял синюю таблетку, проглотил и быстро вышел, пока начальство ничего больше не придумало. После его ухода из-под стола вышел Кертис со словами:

— Клево мы его накололи!

— А что там было?

— Кастора...

Немного истории

Я думаю, многие еще помнят вышедший два года назад экшен под многообещающим названием *Enter the Matrix*. Правда, увм, «погрузиться в Матрицу» так и не удалось. Виной тому стали кривые руки разработчиков. Вернее даже не руки, а головы. Игра обладала неплохой (на то время) графикой, нормальным управлением... а еще ужасным геймплеем и отсутствием атмосферы. Почему? Всего лишь потому, что играли мы за Необу, Тринити... Нео был не более, чем одним из многих. А ведь Нео — избранный. Короче, получилась ОЧЕРЕДНАЯ игра по мотивам. А какие были задатки... В общем и целом игра провалилась, даже разработчики были откровенно разочарованы ЭТИМ. Прошло время, та же компания объявляет о новой игре по мотивам «Матрицы». Поначалу, когда было мало известно о игре, основано ажиотажа это не вызвало. Когда инфа стала появляться, интерес общественности к разработке начал постепенно возрастать... Наконец даже я узнал об этом проекте.

Что нам обещают

А обещают нам нормальную игру по «Матрице», где играть придется за Нео, а не его суботальфа. Нео будет знать семь видов единоборств, а в его арсенале числятся M-16, куча пистолетов, «узи», дробовики, всего не перечислишь. Также Нео сможет стрелять с двух рук, применять свои спецспособности, среди которых — замедление времени, уклонение от пуль, «взгляд в Матрицу» и игнорирование в противников. В общем, нам предлагают отыграть киношного Нео. Сложит, впрочем, вряд ли удивит тех, кто смотрел

все три фильма. Наверное, это и к лучшему, а то еще сделают из Тринити мужика, так стыдно станет играть за Нео.

Обещают зрелищные боевые сцены, плавную анимацию и (барabanная дробь) битву Нео против семисот агентов Смитов.

На последнем аспекте я бы хотел остановиться. Прочитав слово «семисот», вы коситесь на свой комп и думаете: а пойдет ли оно



на моем компе? По убеждению разработчиков, сильный компьютер не понадобится, ведь игра разрабатывается также для морально устаревших PS2 и Xbox. Как на консолях будет отображаться эта сцена, я не знаю, а на компе для отсутствия тормозов (классное слово, а?) при массовом избиении понадобится хотя бы 512 Мб ОЗУ. Что, в общем, не так уж и страшно.

Еще о физике — ее обещают довольно реалистичной, с возможностью покрушить окружающий мир. Шутка ли, на роликах мы видим, как рушатся целые дома. Правда, вероятно, разрушение домов будет только в скриптовых роликах.

Звук и музыка

Озвучкой персонажей будут заниматься актеры, игравшие в фильме, музыка взята оттуда же. Впрочем, разработчики обещают пару новых мелодий. В общем, за данный раздел я спокоен.

Немного о грустном



Некоторые моменты грядущей игры меня настораживают. Какие? Хотя бы управление. Игру делают прежде всего для консолей, как оно будет выглядеть на компах — я не знаю. Разработчики об управлении не особо распространяются, говорят лишь о том, что оно будет удобным. Удобным для кого? Для шестипалых мутантов? Или для нас, простых геймеров, которые не могут раскошелиться на дополнительные части тела? Будем надеяться, что все-таки для нас.

А еще графика. Ну почему игра разрабатывается для приставок вчерашнего дня? Почему ребята из Shiny не подождут 360-го «Икс бокса» и третьей «Сони»? А так... Нас ожидает игра с бедными текстурами и угловатыми персонажами. Впрочем, к черту ее, графику. Ведь прохожу же я через эмюлыторы игры с первой «Сони». В игре главное не фотореалистичные пейзажи (хотя ах как хочется), а геймплей и атмосфера. Именно они творят ИГРУ, а не очередного представителя своего жанра. Ведь так? Во всяком случае, 10 ноября я первым побегу в магазин в надежде получить эту игру. Впрочем, людям не знающим английского языка, наверное, лучше подождать официальной локализации, а то пиратские переводы не ободуют.

Вывод для неинтересованных людей

Игра выйдет на морально устаревшем движке, однако не потеряет от этого своего очарования. Если бы *Enter the Matrix* вообще не вышла, а *Path of Neo* вышла два года назад, то... А так — боюсь, что игра может пройти незамеченной на фоне ожидания *Ghost Recon 3* и возможного выхода *Final Fantasy 12* для PC. Правда, *CTA San Andreas* подает замечательный пример, как игры с страшнейшей графикой могут становиться хитами.

Вывод для нормальных геймеров

Правильно, игру стоит ждать, ведь она явно выделится на фоне остальных портов с приставок — хотя бы тем, что создается как извинение перед нами за прошлую «Матрицу». Если разработчики опять облакоутся, то сильно подорвут свой авторитет.

P.S. Хочу выразить благодарность нашим элекстронсистам: в процессе написания статьи мигнула свет н... Статьи пришлось набирать почти сначала.

Анатолий КОСИН aka Герильяс guerillas@ukr.net

COMMANDOS STRIKE FORCE

«В комбинации особенностей тактических ухищрений в предыдущих частях серии *Commandos* с интенсивностью и динамизмом *First Person Shooter* от *Commandos Strike Force* обеспечит более тщательный и продуманный подход к действиям игрока в этой игре про войну. *Commandos Strike Force* — самый амбициозный проект за всю историю нашей компании, и мы верим, что этой игре удастся установить новую планку качества для видеоигр про Вторую мировую войну...»

Игнасио Перес, глава Pyro Studios

Вот так-то! Ни много ни мало, а самый амбициозный проект!.. Э-эх, где мои 17 (18?) 1991! М-да, не помню уже) лет, когда я днями напролет резал/расстреливал/взрывал фашистов во всех частях этой замечательной (да чего уж там — **ЛЕГЕНДАРНОЙ!**) игры... Первый диск, помнится, достался мне случайно, он мне и не приглянулся сразу, а потом... На второй диск пришлось копнуть, всеми правдами и неправдами добывая пару копеечек, чтобы приблизить сладостный миг знакомства с очередной частью, а вот третий я уже ждал как самый преданный фанат этой игры, каждый день захакивая в лавку с дисками и терзал продавца вопросами: «Ну шо, привезли уже?» А получая ответ: «Не, не привезли», горестно вздыхал, говорил: «Ну шо за б...!» и несолоно хлебавши удалялся восвояси. Ладно, хватит, увлекся старый солдат воспоминаниями о безвозвратно ушедшей молодости.

Задача-то у нас немного другая. А значит, информативность, информативность и еще раз она же, родимая.

Как там было в старину? «ОТ ИГРОГРАДСКОГО ИНФОРМБЮРО!!! Сегодня, 14 октября 2004 года, присутствии империалистического загнивающего Запада из компании Eidos Interactive анонсировали, что новая часть замечательных *Commandos* от Pyro Studios в жанре FPS выйдет весной 2005-го. Трудящиеся Союзов Советских Социалистических Республик уже высказали бурное недовольство по поводу происков продажной консольной капиталистической гейм-индустрии...»

Ну, конечно, было оно немного не так, но эффект лично на меня эта новость произвела немалый. «Иоханый бабай, «Командосы» новые выйдут!» (Нечленораздельные звуки, выражающие порывистый восторг и неудержимую радость.)

Разработчик: Pyro Studios (Испания)
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: FPS/stealth
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 3 октября 2005

Какжись, что-то забыла? Ах да, ее же, информативность... Вот слово жесткое, неприятное, канцелярское. А что делать, кому сейчас легко? Ладно, все, собрались и пошла строчить отчет!..

Что? Где?.. Почему?!!

Что там нам понаобещали в новой части? Ну-с, посмотрим-с... Однако... Однако! «Не поза, шо эта за дела?!» Если вкратце, то примерно так. Ну, а теперь поконкретней.

Все кардинально поменялось. Во-первых, теперь *Commandos* — это не тактика, а шутер от первого лица с лавиной долей стелса. Во-вторых — вы помните Салера, Морпеха, девушку Наташу, Люмпена, Водилу и собаку-бультерьера с алкогольным именем Wiskey? Помните? Забудьте. Все, нету их. Остались только самые brave и приспособленные — хитрый Шпion, меткий Снайпер, харизматичный Зеленый Берет. Вот они-то и будут сейчас... Нет, не разумное, доброе, вечное, а смуту и страх в рядах нацистских солдат и офицеров.

Все трое офицеров закалены в предыдущих боях, опытные и являющие собой действительно грозное оружие. Зеленый Берет — специалист по тяжелому вооружению вроде пулеметов и гранатометов; Снайпер — мастер по отстрелу врада с безопасного расстояния; Шпion — виртуоз перевоплощения и незаметного проникновения в самое логово врага.

Разработчики отобрали самые востребованные способности по умерщвлению врага у всех бывших членов отряда и распределили их среди трех оставшихся бойцов. Описать подробно все, что теперь умеют делать члены нашего диверсионного отряда, я не могу из-за отсутствия такой информации, но кое-какие моменты все-таки удалось разузнать. Так, в арсенале у Зеленого Берета появилась возможность ломать шеею своим врагам, ослушать их ударом рукоятки ножа и эти самые ножи прицельно метать в спину зазевавшихся фрицев. Шпionу выдали отборную у Люмпена удавку, а Снайпер и его Меткий Друг Винтовка обзавелись необычайно удобным свойством — когда Снайпер глядит на суворый мир через призму оптического прицела, этот самый мир «замедляется», что позволяет вести более прицельную стрельбу.

Кроме индивидуальных способностей, наши герои научились метать гранаты, ставить противопехотные и противотанковые мины, пользоваться самым разнообразным стрелковым оружием. Да-да, по сравнению с предыдущими частями арсенал значительно вырос: только в ролике я увидел ППШ, браунинг, МП-40, «томпсон». И, естественно, список доступного вооружения этим не ограничивается. Ну, а помимо оружия — всекие мыльные шутки, облегчающие жизнь: детонаторы, аптечки, бинокли, противогазы и т.д.



Также есть возможность пользоваться транспортными средствами и различными стационарными орудиями вроде пушек и пулеметов (среди которых, к моей вышней радости, был замечен старый добрый «максим»).

Еще один нюанс, к которому разработчики подготавливали нас еще в третьей части: теперь в основном придется действовать в одиночку. Максимум, вдвоем (в миссиях оборонительного характера). Естественно, возможности выбора персонажей у нас не будет. Но иногда на помощь могут прийти союзники. Хотя это радует.

Об AI союзников и врагов пока не сказано ни слова.

В связи с «пересадом» из проекции в честный 3D претерпел изменения пользовательский интерфейс — теперь в углу экрана появился радар, который и отображает перемещения врагов. Также отпала потребность в отображении «поля зрения» врагов, но не потребность в отображении степени их «тревоги». Как и раньше, зеленый — безмятежен и счастлив, желтый — почуял что-то неладное, красный — враг вас заметил. И, как в третьей части, некоторые важные события, вроде прибытия подкрепления или перемещения целой миссии, будут отображаться в небольшом окошке.

Цели и задачи — самые обычные для сериала Commandos. Диверсии, похищение нацистских генералов, кража секретных документов, захват и удержание различных стратегических объектов, освобождение пленных. Три кампании: «Франция», «Россия» (а если конкретно, то Сталинград) и «Норвегия». Я бы сказала, стандартный джентльменский набор любой игры про вторую мировую.

Старые два друга лучше новых четырех

Ну, как вы думаете, на каком движке делают игру? А? На заголовке посмотрите. Ну да, он самый — легендарный «движок-вирус» (© Maniac) RenderWare. «Че-е-е-го?!» — неприятно удивились владельцы навороченных машин. «Как-как?» — с надеждой переспросили владельцы раритетных музейных экспонатов. «RenderWare», — сдержанно повторил я. «Мы выбрали RenderWare, чтобы не работать над собственным движком и с самого начала непосредственно приступить к разработке игры. Мы тесно сотрудничали с Criterion, создателями RenderWare, поэтому нам удалось выжать из него максимум, а вместо разработки собственного движка сосредоточили свои силы на разработке дивной уровней и улучшении графики... Думаю, каждый увидит и почувствует, насколько качественно мы поработали над графической частью нашей игры, когда сам в нее поиграет [в игру, а не в графическую часть]», — заявил Майкл Сартто, исполнительный продюсер Eidos. Мда, свежее предание, как говорится. Хотя в демо-роликах игры все выглядит вполне ничего, симпатично, без режущих глаз квадратностей и треугольностей. Не Doom 3 и не Half Life 2, но пристойно и особых нареканий не вызывает. Тем более, что движок способен отображать довольно большое количество юнитов на экране без всяких глюков.

Для анимации движения персонажей применяется старый добрый ragdoll. Тоже не фуфур, но тоже вполне терпимо.

Звук, физика, прочий хардкор

Гм... Не всегда качество звука и физики можно оценить по роликам, но все же возьму на себя смелость утвердить, что и то, и другое вполне вполне достойно. Оружие, взрывы, крики раненых, шум двигателей... Все озвучено по высшему разряду, как в лучших образцах шутеров про вторую мировую. Так же обстоят дела и с физикой — все четко, комар носа не подточит.

Commandos — вместе веселее!

О тдельно хочется сказать о мультиплеере. Возможности проходить синг в команде не будет, хотя возможность сделать нечто такое в аддонах и модах создатели игры не отбрасывали. Зато введены режимы для жарких сражений на сейшене а-ля день рождения. Традиционные DeathMatch и Team Deathmatch и какие-то неизвестные «Саботаж» и «Почтальоны». Хотя о режиме «Саботаж» кое-какие сведения имеются. Итак, у нас присутствуют две команды, задача каждой команды — проникнуть на

базу соперника. Для того, чтобы это сделать, нужно выловить члена команды соперника и попытаться до потери пульса, пока он не скажет код доступа или банально не помрет. Как все это будет происходить, понятия не имею, но звучит заманчиво. А кроме того, чтобы взятый в плен товарищ не выболтал всех военных тайн, его соратники могут его просто прикончить. Тогда придется ловить другого бойца и снова пытаться. Хотя слово «снова» не очень уместно: бойцы могут успеть рассказать часть кода до того, как их пришьют или они помрут от пыток, поэтому от следующего неудачника потребуются только остатки кода. Вот так-то... Ах да, совсем забыла сказать — 16 игроков максимум в мультиплеере на PC, по 8 игроков максимум для версий на PS2 и Xbox.

Меня терзают смутные сомнения...

Ну, естественно, про подводные камни, подстерегающие игру, которая разрабатывается сразу для нескольких платформ, нашим постоянным читателям напоминать не требуется. Но я все же напомню ☺. И про опасность дубового искусственного интеллекта и корявого интерфейса тоже можно умолчать. Хотя и здесь я опять не сдержалась ☺.



Ладно, хватит шутить. Итак, на что, как мне кажется, будут похожи грядущие Commandos Strike Force? Судя по всем известным деталям — на Hidden & Dangerous 2, только с изрядной долей стелса. Причем похожи CFS с H&D 2, как мне кажется, не только в игровом плане. Графика, несмотря на все заверения разработчиков, осталась примерно на том же уровне, что и в «Невидимых и Опасных», ну разве что совсем немного улучшилась.

Ну да ладно, время все расставит по местам. Тем, кто не знаком с оригинальной концепцией Commandos (правда, сомневаюсь, что есть такие заблудшие души), советую ознакомиться с вышеуказанным творением от Illusion Softworks. Чтобы хотя бы примерно понять, что нас ждет.

Прощальный салют

Ну, вот и все. Тут, по классике жанра, я должен был зачитать фанфарам: «Вуу, поглядите какие нововведения, вуу, нас ждет провиз в жанре, вуу, новая часть любимейшей игры от не менее любимой компании! Bay-Bay-War, всем жалеть, братва, и я обязательно буду, клятвою клянусь...» Но я этого делать не стану. Так как в новые игры я уже не играю черт знает сколько и боюсь, что даже несмотря на RenderWare мой раритетный железный друг новых Commandos не потянет. Хотя, чем черт не шутит — женюсь на дочери миллионера и... В общем так, короче, дочери миллионеров, мой e-mail вверх. Спасите фанатскую душу!..

А всем остальным жалеть. Подозревать Pyro Studios в халтуре нет никаких веских причин.

Сергей Kirov ГАВРЮЧЕНКО

BATTLEFIELD 2

Снова в бой

Выпустив в 2002 году незабвенную *Battlefield 1942*, разработчики из **Digital Illusions** попали в самое яблочко, ознаменовав сим событием конец эпохи беззащитного клонирования CS и отход от основной линии построения подобных игр в сторону большого разнообразия. (Ага, как бы не так! — *Прим. Моего здравого рассудка*.) Отменное качество исполнения, куча разнообразнейшей техники и непередаваемая атмосфера масштабного военного противостояния на фоне эксплуатации популярной темы второй мировой и великопейнейшей на то время графики однозначно давали понять: королю командных мультиплеерных шутеров — бессмертному CS — пришло время немного поосторониться на своем троне и дать дорогу новичку. Впрочем, сулеймой тогда некоторыми оптимистами смерти CS мы не увидели и по сей день, тем не менее, BF образца 2002 года стала вполне достойной, если не скажете больше, альтернативой бесконечному противостоянию Terrorists vs Counter Terrorists, захлестнувшему собой все видимое игровое пространство. Теперь же, после череды официальных дополнений и любительских модов, порядком утомивших нас своей вторичностью, мультиплеерный шутер всех времен и народов обзавелся, наконец, полноценным продолжением под кодовым именем **Battlefield 2**. Так что — ура, товарищи!

Поле боя 2005

Не принес с собой ничего кардинально нового, BF 2, тем не менее, стал вполне достойным наследником традиций серии Battlefield. Концепция игры, что закономерно, осталась неизменной: две команды общей численностью до 64 человек при помощи подручных средств (в виде стационарных пушек и пулеметов), а также боевой техники и ручного вооружения доказывают друг другу свою крутость и правоту. Бой, как и прежде, ведется на захват контрольных точек, способствующих быстрому уменьшению количества «билетов в жизнь» противника и дальнейшему продвижению вглубь вражеских территорий. От эксплуатации военных конф-

Разработчик: Digital Illusions

Издатель: Electronic Arts

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: CPU 1.7-ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео;

✓ рекомендуемые: CPU 2.4-ГГц, 1024 Мб ОЗУ,

256 Мб видео

ликтов, имевших место в реальной истории, разработчики на сей раз решили отказаться и перенесли события своей игры в рамки вымышленного военного противостояния максимально близко к нашему времени. Конфликтующие стороны теперь ровно три: вездесущие военные силы США, непонятно чем не утешивший разработчиков коммунистический Китай и загадочная Ближневосточная Коалиция, олицетворяющая собой собирательный образ злобных арабских террористов и неугодных правительству США режимов.

Игровых же режимов в BF 2, как и прежде, всего два, хотя без некоторых отличий далеко не в лучшую от оригинала сторону не обошлось. В дополнение к основной сетевой игре, не вызывающей нареканий своим качеством, мы получили сомнительный подарок от разработчиков в виде урезанного по корню сингплеера, ни на что, кроме банальной «предмультиплеерной» тренировки с ботами, не годного. Впрочем, уровень ИИ в игре весьма далек от совершенства, и даже при установке сложности на максимум особого сопротивления железные болваны-противники (в отличие от коварных союзников, любящих давать танками всех подряд) вам оказать не смогут, что ставит их ценность как мишеней для отработки боевого мастерства под большое сомнение. Как ни странно, ничем помочь не смогут кремниевые «ботинки» и в сетевом действе. От их незатейливых услуг в поддержке мультиплеерных баталий разработчики решили попросту отказаться, оставив любителей массовых сражений, к своему несчастью не имеющим доступа к масштабным локальным сетям, ни с чем.

Кроме вышеупомянутого убогого интеллекта ботов и зверского ограничения количества участников одиночного сражения (всего 16 бойцов)* обделен «сингла» и картами: из 12-ти имеющихся любителям одиночной игры доступно лишь 10. Портит и без того невеликую картину и новая игровая фишка: в зависимости от количества участников сражения варьируются размеры карт и отбирающая тем самым у незатейливых перестрелок с ботами, изначально обреченных на минимальные площади боевых арен, последние шансы на реализацию. Увы, выход за пределы строго очерченной разработчиками зоны боевых действий, как и прежде, карается безжалостным расстрелом на месте без суда и следствия и, тем более, права на помилование. С другой стороны, нововведение вполне оправдано — бегать по огромной карте в поисках жалкой полуожившей противников тоже понравится далеко не всем.

Во же время сами арены боевых действий отности к недостаткам невозможно, в лучших традициях жанра они проработаны прак-

* При желании можно, конечно, поковырявшись в конфигах игры, расширить количество ботов до желанного числа, равно как и добавить их в сетевую игру. Но нежелание разработчиков сделать эту возможность доступной для всех настораживает.



то отменно, и найти среди них даже две похожие вряд ли возможно. Переносить события своей игры на территорию США разработчики не рискнули: не допуская даже мысли о том, что кто-то может вынудить непобедимые американские войска отступать, девелоперы предлагают нам вести боевые действия исключительно на территории Китая и Ближнего Востока. Антураж весьма разнообразен: от полуразрушенных городских трубодов с обязательными горящими автомобилями и вывешенным на просушку баялом до живописных речных долин и болотистых островов. Тактика боя на каждой карте своя, уникальная: в узких городских улочках, где не проехать танку, рулит пехота, в то время как на просторах масштабных открытых пространств не обойтись без бронетехники и грамотного использования авиации. Успешному ведению боя в немалой степени помогают и расставленные заботливыми разработчиками в ключевых позициях карты пулеметные гнезда и ракетные установки, способные сдерживать натиск наседающего противника в особо критических ситуациях.

Классовое общество

В плане «классового расселения» BF 2 по сравнению со своей предшественницей выглядит в целом лучше, хотя кое в чем, как всегда, не обошлось без упущений. К хорошо знакомому по предыдущим играм списку специализаций, состоящему ранее из санитара, штурмовика, снайпера, инженера и ракетчика (мой выбор!) теперь можно смело дописывать пулеметчика, по совместительству выступающего в роли передвижного источника боеприпасов, и невзрачного спецназовца, постоянно таскающего за собой набор из зарядов С4 для подрыва вражеских объектов. Арсенал вооружения у представителей каждого класса традиционную свою, сугубо индивидуальный, да и выдаваемое на руки снаряжение можно иногда применять не совсем по прямому назначению. Например, переносной дефибриллятор, обычно используемый санитаром для приведения в чувство скорострельно павших на поле боя товарищей, может стать отличным оружием ближнего боя, заняв место традиционного ножа.

Не обошлось, как уже писало выше, и без недочетов. Так, столь любимый многими снайпер из грозной боевой единицы превратился в отменный источник фратов для противника, вместе с эффективностью своего вооружения растеряв и всю свою привлекательность. В то же время несколько расширила свою функциональность боевая техника, присутствующая в игре. Теперь достаточно солдату попасть внутрь транспортного средства, и оно тут же, в зависимости от класса пассажира, наделается уникальными свойствами и обретает возможность особым образом поддерживать участников сражения. Например, санитар, оказавшись в танке, превращает его в мобильный госпиталь, который продолжает, как ни в чем не бывало, отстреливать противников — и одновременно по ходу дела станет неведомым науке образом подлечивать оказавшихся рядом своих бойцов. Точно так же инженер ответствен за создание передвижных ремонтных станций, силой мысли летающих повсюду в радиус действия союзную технику, а пулеметчик — за обеспечение союзников боеприпасами.

Еще одно нововведение в игре — появление должности полевого командира, упорядочивающего боевые действия. Дополнение не самое важное, но весьма полезное. Никто не заставляет командующего сидеть в штабе и корпеть над картами. Солдат, получивший должность командира, как и в бытность свою обыкновенным рядовым бойцом, может преспокойно бегать по полю и раздвигаться с супостатами, нисколько не стесняя себя в применении ручного оружия. Из отличительных особенностей по сравнению с обычным бойцом у полевого командира имеется специальный командный экран, позволяющий отдавать распоряжения боевым группам (в которые теперь могут объединяться рядовые солдаты) и использовать одну из 4-х спецвозможностей. На выбор можно: отсканировать карту в поисках неприятеля; сбросить на поле боя универсальный контейнер поддержки, лечущий, ремонтирующий и пополняющий боезапас у всех оказавшихся поблизости союзников; вызвать разведшмолет, выявляющий противников в определенном радиусе, и, наконец, заказать точечный артиллерийский удар. Артиллерия, надо заметить, здесь перестала быть абстрактным понятием, как в боль-

шинстве подобных игр, и обрела наконец осязаемые формы, а поэтому нередки ситуации, когда бойкий противник при помощи С4 выводит все ваши орудия из строя, лишая тем самым столь необходимой именно сейчас артиллерийской поддержки. Уничтожению, к слову, поддается и увенчанный решетчатой антенной радарный центр, обеспечивающий координацию войск.

В поле танки грохотали

Всего в BF 2 имеется около 30-ти различных наименований боевой техники, симметрированной с максимальными тданием (конечно, учитывая ограничения, накладываемые жанром). Если не считать США, наделенных проамериканскими девелоперами из Швеции целым авансодом, можно, не особо конфликтуя с совестью, сказать, что баланс в отношении распределения технических благ среди участников конфликта поддерживается на совесть. На каждый вид танка, бронетранспортера, самоходной зенитной установки и т.п. в вашем распоряжении у противника в обязательном порядке найдется адекватный ответ. Так что, несмотря на упомянутый авансод, нельзя сказать, что какая-то из воюющих сторон обладает решающим преимуществом.

В то же время откуда из игры не делись и откровенные ляпы: так, например, танки, по мнению разработчиков, совершенно несовместимы с водой и, равно как и прочие наземные сред-



ства передвижения (за исключением водостойких БМП), от взаимодействия с Н.О. непроизвольно детонируют. Издательские же управление воздушной техникой, еще со времен BF 1942 вызывавшее справедливые нарекания на несоответствующую прочим компонентам игры сложность, разработчики оставили без изменений. А, между прочим, зря — управление авиацией в BF 2 даже при помощи джойстика превращается, без преувеличения, в настоящую каторгу: кое-как лететь, удерживая самолет или вертолет параллельно земле, еще можно, а вот попытка заняться при этом отстрелом врагов неизбежно заканчивается респавном и стойким нежеланием вновь возвращаться за штурвал. Впрочем, для любителей все-таки полетать, несмотря на все недостатки подобного времяпровождения, имеется альтернативная возможность — занять место второго пилота, ответственного за обслуживание вооружения на борту.

Интересно и, наверное, реалистично получилось у девелоперов распределение техники между воюющими сторонами. В то время как китайцы и арабы (в особенности арабы) больше тяготеют к ярким представителям советско-российской разработки, противостоящие им янки предпочитают «железки» исключительно собственного производства.

Итак, в наличии у самых демократичных борцов за демократию значится: известнейший (по другим играм) танк M1A2 Abrams, самоходная зенитная установка M6 Bradley, моя любимая плавающая БМП и напоследок, в качестве быстрых транспортных средств и

по совместительству огненным мишеней для вражеской бронетехники, — легкий «багги» и «хаммер». Из авиации доступны не менее знаменитые истребители F-15E Strike Eagle и F-18 E/F Super Hornet, а также вертолеты AH-1Z Super Cobra, HH-60H Seahawk — и никакие «команчей» с «апахами».



Бойцы же китайской народной армии имеют в наличии технику, нашим геймерам мало известную (кроме, возможно, советских Ми-17 и Су-30), но от того не менее эффективную. Достойную конкуренцию американскому «абрамсу» сможет составить танк «Тип-98», а для обеспечения чистого неба найдется в закромах самоходная зенитная установка и бронетранспортер, при определенной доле везения легко расправляющийся с низко летящими вертолетами. Также, кроме нескольких не особо интересных транспортных драгунетов, в списке имеются самолет Jian (J)-10 и боевой вертолет WZ-10, не особо, впрочем, впечатляющий своей эффективностью.

Но больше всего в BF 2 радуют арабы, отдающие исключительное предпочтение проверенной временем советской (рос-



сийской) технике. Основной наземной боевой единицей у небритых воинов ближневосточной коалиции без всяких сомнений является танк Т-90, а в поддержку ему имеется зенитный комплекс «тунгуска» и эффективный, но в то же время практически ничем не отличающийся от своих аналогов БТР-90. Любителям же полатать должны прийти по вкусу самолеты Су-34 и Миг-29, а также обо-

рудованная мощной, но не очень скорострельной пушкой вертолет Ми-28. Ну, а для быстрого передвижения по карте у воинов Аллаха приписана в гараже и парочка автомобилей, среди которых можно найти, например, многоцелевой армейский ГАЗ-39371 «Водник».

В плане же ручного вооружения BF 2 вполне стандартен. Гранаты, пистолеты, автоматы, дробовики и мины — все это имеется в обязательном порядке и смоделировано достаточно реалистично, а значит, хедшоты из пистолета на расстоянии в сто метров отмечаются. Из интересного и на первый взгляд необычного можно отметить разве только некоторые экземпляры китайского вооружения, живо напоминающего об оружии немцев периода Второй мировой войны. В качестве же особой площадки для обладателей лицензионной версии BF 2, которые могут позволить себе играть на официальных серверах, не особо переживая по поводу огромного трафика, имеется возможность зарабатывать ранги, медалики, а вместе с ними и доступ к бонусному оружию. Вот так вот.

Трафика BF 2 действительно впечатляет. При условии, что конфигурация компьютера позволит вам без критического падения скорости выставить качество картинки на максимум, не забываемые впечатления от игры гарантированы. Высококачественные текстуры и модели на пару с яркими спецэффектами и симпатичной, пусть и не без излишней «ватности» ragdoll-анимацией не оставляют никаких сомнений по поводу принадлежности BF 2 к играм нового поколения. Но за красоту надо платить. В данном случае в качестве платы придется смириться с отсутствием в BF 2 поддержки множества видеокарт, в том числе и всей линейки четвертых GeForce'ов, не говоря уже о более ранних экземплярах карт NVIDIA. Впрочем, подобная несправедливость быстро лечится программным путем, чего никак не скажешь о нездоровом пристрастии нового Battlefield 2 к пожиранию оперативной памяти. 1 Гб — вот тот минимум, который понадобится для комфортного времяпровождения среди взрывающихся танков и напряженных перестрелок, ибо игра с максимальным качеством графики на 512 Мб ОЗУ, ввиду постоянных свопов, превращается в тяжелое испытание для нервов. Конечно, и на средних настройках BF 2 выглядит неплохо, давая фору некоторым современным играм, но после увиденных красот «на максималке» избавиться от навязчивого желания максимально укоротить момент апгрейда уже невозможно.

Печально, но отменная графика в BF 2 соседствует с абсолютной статичностью игрового мира и полнейшим отсутствием возможности отвести душу, разрушив, например, пару местных хибар — что на фоне масштабных боевых действий с участием тяжелой бронетехники смотрится весьма нелепо. Сбить танком даже самое захудалое дерево — задача неспасательная, порой даже небольшой поросший травой булыжник может стать для вашего «железного монстра» непреодолимым препятствием. Разрушаемых объектов в игре имеется целых две штуки на выбор: бочка с бензином и... бочка с бензином на колесиках. Все остальные присутствующие в BF 2 детали и архитектура даже на артиллерийский обстрел реагируют абсолютно одинаково... то есть никак. В некоторой степени подобные недочеты компенсируются любезно предоставленной разработчиками возможностью подобоваться красиво разлетающимися от оружейного попадания телами, но неприятный осадок в душе остается. Опять недоработали, но...

/Заключение/

И мелкие недочеты, ни безжалостные системные требования и объем потребляемого игрой трафика не способны изменить очевидно: Battlefield 2 — это, несмотря ни на что, все же хит. Воевать (даже с ботами) интересно, немногочисленные недостатки и некоторые присущая BF 2 вторичность в глаза особо не лезут, а чего еще надо? Играть или не играть — выбор, как всегда, за вами, но если вы закаленный ветеран предыдущих игр серии, имеете доступ к немалой локальной сети или анонимную выделенку в Интернет, то почему бы и не попробовать? Современный наш пациент, несомненно, лучший из всех вышедших за последние время мультимедийных шутеров, и проигнорировать его появление, как минимум, глупо. Наслаждайтесь.

Разработчик: Climax

Издатель: ZOO Digital Publishing

На территории Украины: «Новый Диск»

Жанр: JRPG/slasher

Системные требования: 2.0 GHz, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео, 3.5 Гб HDD

Morte&Shaman.AD

Sudeki

Очулся я от страшного гудения, которое, по всему видно, за- таилось внутри моей распухшей головы. По привычке мне за- хотелось протереть глаза, дабы избавиться от этого тошнот- ворного тумана, но не вышло, так как руки мои были прочно привязаны к чему-то твердому сади, и мне оставалось только, шу- рясь, осматриваться... Прошло немало времени, прежде чем я начал смутно понимать, где нахожусь. Место, хочу я вам сказать, не из при- ятных — маленькая темная комнатка, в которой только стул, к ко- торому я привязан, и лампа, прикрепленная к потолку, светившая мне прямо в лицо. Только я начал приходить в себя, как откуда ни возм- мись передо мной очутился таинственный силуэт, по-видимому, муж- чины. Его лица я не как не мог разглядеть из-за этой проклятой лам- пы. Из его очертаний угадывались только неслепая шляпа и длинный осенний плащ, что для этой поры было как-то неестественно — на- верное, еще один фанат старых детективов или «Матрицы»... Но тут незнакомец оборвал судорожный ход моих мыслей:

— Молодой человек, вы хоть понимаете, где сейчас находитесь? — прозвучал грубый голос, в котором затаился скрытая угроза. По ин- tuition я поняла, что просто обязан был знать свое местоположение.

— Догадываюсь, — туманно ответил я, не имея ни малейшего представления.

— Это хорошо, а вы помните, как попали сюда?

— Нет, но догадываюсь, — опять я ушла от ответа.

— Догадываюсь... значит, все-таки не знаете. Я вам напомним: вы приехали на наш засекреченный объект на такси, и до рабочего места вас тащил водитель. Итак, вы нарушили первое правило нашего ко- декса. У нас агенты и поважнее вас чуть не на карачках до рабочего места добираются, но без посторонней помощи. Вы хоть понимаете, чем это может обернуться, если водитель был подставным лицом?

— Дог... понимаю, — сказала я, опустив глаза.

— Это хорошо, и как вы додумались сотворить такое?

— Я как раз возвращался из отпуска.

— Отдыхали на море?

— Не совсем. Отдыхать-то я отдыхал, но не на море... Э-э-э, потому что задумался над отдыхом мои под конец лета, и путевки остались только в Аальбы и Чернобыль... Ну в самом деле, мы же не дураки летом ехать в Аальбы.

— Ну и каким образом ваша поездка связана с вашим проступком?

— Вы помните, эта путевка обошлась нам очень дешево, и на все сэкономленные деньги мы затарились чаем... В общем, отдых удался — за неделю нам удалось обойти все достопримечательности и даже позагоровать возле какого-то странного озера. Купаться там мы не осмелились — побоялись рогатых рыб...

— Дальше можете не рассказывать. В любой другой день я бы вас просто уволил без выдачи говора. Но появились непредви- денные обстоятельства — неожиданно месяц назад появилась но- вая вселенная под названием Sudeki, и мы...

— Не, я туда не пойду, там же один японцы, и разговаривают они на басурманском языке, к тому же они меня сразу же вычи- слят. Я вообще на японца не похож, при моем-то росте...

— Я бы на вашем месте не говорил это с такой уверенностью. Похоже, что отдых вам пошел на пользу, — он развернул мою стул в сторону зеркала, за которым наверняка находились наблюдатели. Но не это было главным — из зеркала на меня смотрел японец с ярко-красными волосами.

— Я сразу же грязно выругался и заставил себя перестать щуриться.

— Все, надо с таким отдыхом завязывать...

— Как раз вовремя. Изучение мира Sudeki больше нельзя отк- ладывать. В качестве переводчика получите напарника, который бу- дет помогать вам.

— А он что, японский знает?

— Ну какой еще японский? Вы посмотрите на изготовителя. Никаких made in china или тем более japan. Англичане делали. Так что если не хотите вылететь из нашего отдела, то сегодня же отп- равьтесь на задание. А сейчас мы пройдем в другой кабинет, где я вас ознакомлю со всеми материалами.

— Как раз вовремя. В качестве переводчика получите напарника, который бу- дет помогать вам.

— А я его того, бритвой по горлу — и в колодец, — фраза прозвучала настолько убедительно, что я так и не поняла, пошутил этот незнакомец или нет.

После нашего разговора мой собеседник сразу же отправился готовить документы, а меня отправили примерять доспехи и выби- рать оружие.

Уже одетый в новенькую броню и вооруженный здоровен- ным мечом, я отправился в кабинет, где и должен был прой- ти брифинг. Комнатка эта мало чем отличалась от той, в которой меня допрашивали, — серые обои, стол, за кото- рым сидел все тот же незнакомец в шляпе, и настольная лампа, опять же направленная мне в лицо. Ох уж эта конспирация!

— Перейдем сразу к делу. Как вы уже поняли, отправляют вас посредством портала в мир Sudeki, а именно в город Илюмина, — он пальцем указал в точку на развернутой карте, — где вы и на- чнете свою тайную деятельность. Вы — солдат по имени Тал, ну а поскольку вы еще и являетесь сыном местного военачальника Ар-

цена 45 грн., SMS заказ тел. 8 050 50 50 900 код 190013555, http://www.YESplus.in.ua



ло, то должны проявлять доблесть и бесстрашие при любых обстоятельствах. Не беспокойтесь, этот генерал не сможет вас разоблачить, так как он с Талом много лет не разговаривает. Он видит Тала за то, что не смог спасти свою мать и брата, которые погибли во время одного из вражеских набегов.

— И в чем же состоит моя задача?

— Ничего необычного, от вас требуется всего-навсего нейтрализовать (в одиночку, разумеется) армию противника и по возможности найти хотя бы одного злодея, от которого нужно спасти мир. Вы разберетесь, — незнакомец выключил лампу и медленно направились к двери. Открыв ее, он на мгновение остановился, что-то обдумывая. — Ах да, ключ к portalу, карта местности и аспирин находятся в правой тумбочке.

Таинственный человек в плаще тихо прикрыл дверь и зашагал по коридору. А я быстро включил лампу и начал рыскать у него в столе, но вместо таблеток я нашел начатую бутылку чая...

Портал сработал превосходно — я попал в точно запланированное место. И сразу приступил к выполнению своих обязанностей — как минимум половина армии противника отправилась к праотцам. Но как-то притомила меня эти бесконечные бои, да и от местных лечебных напитков у меня изжога. В общем, мне ничего не оставалось, как переночевать у одного кормара (за ночь 25 монет просит — это ж грабеж!). Пользуясь обстоятельствами, я буду отнюдь не писать прямо на задании. Все равно делать сейчас нечего.

Итак, мне удалось выяснить, что Sudeki совсем не один мир, по крайней мере теперь. После того как между здешними богами Тетсу и Хайгу начались выяснения отношений, Суде-

меня еще никогда не подводило, подсказывает, что тут кроется какая-то загадка, и мы еще не раз удивимся, пока дойдем до конца.

Во время поиска кристаллов ко мне в друзья набились трое искателей приключений, и теперь косить нечисть стало в три раза веселее. Я старюсь не выдавать им свои действительные интересы и цели, но я думаю, что и у них найдется пара-тройка скелетов в шкафу. Итак, первой попутчицей оказалась дочь королевы Люсиции, синеволосая девочка по имени Эллиси, которая считает себя крутым магом... а может, так оно и есть. Ведь она исправно палит по врагам из своего посоха, да и заклинания кастует «на ура». Обладает тягой к вульгарным (скорее, сексуальным! — Прим. Море) нарядам, с вырезами на всех без исключения частях одежды, даже если это шорты. Очень милая девятнадцатилетняя девочка, хотя по натуре скрытая: притом, что она живет во дворце, купаясь в драгоценностях, ведь почему-то должен покупать ей я.

Второй в нашу команду пришла девушка по имени Буки — наверное, единственная обладательница естественного цвета волос, но ее нормальность на этом заканчивается. И первое, что бросается в глаза — это множество «тигровых» пятен, покрывающих все ее тело, и клинки, сделанные на манер когтей. Она, как и Эллиси, склонна к открытым нарядам, но уже без вырезов. В общем, ее внешний вид у меня очень долго вызывал недоумение, пока я не пришел в ее кишащую зверо-людьми родную деревню. Так что не только у Алисы и обитых зоологов есть возможность поговорить с говорящим зайцем.

И последний участник нашего коллектива — толубоволосый фанат Карлсона по имени Элка (Элко). Только в месте пропеллера он пользуется настинной мини-турбиной. По признанию — ученый, главный технолог в проекте построения цита. Элка из-за еще невыясненного обстоятельства остался без руки (скорее всего, вследствие неудачного эксперимента), и теперь вместо нее он орудует железным и вполне работоспособным протезом. Но это ему никоим образом не мешает лихо палить из своих пистолетов. К счастью для меня, он не склонен к нудизму...

В нашей компании практикуется разделение труда. Эллиси снимает чары и делает скрытые ими предметы видимыми. Буки, пуская в ход свои железные ноготочки, дазает по стенам. Элка перелетает на небольшие расстояния, прибегая к помощи своего «пропаллазера», который автоматически заряжается волеж жемых кристаллов. А я занимаюсь передвижением разнообразных ящиков. И если честно, меня это немного начинает напрягать, хотя разнообразия все-таки добавляет.

Стоит, наверно, рассказать, как проходит наше путешествие. Задание, если честно, сильно отличается от того, по которому был получен инструктаж. Ведь на папке было четко и ясно написано: JRPG. А на практике все оказалось далеко не так. Нет, первое впечатление, конечно, подтвердило ожидания (герои выглядят характерно, и антуражи вполне колоритны), но чем дальше мы углублялись в дебри Хаскилии, тем сильнее меня терзали сомнения. Что-то это не похоже это на японскую RPG, есть много общих черт, но все-таки это не оно.

С самого начала игры я заметил, что мой герой и его напарники поменьше набираются опыта и становятся намного сильнее и быстрее. Изучая досье своего героя я обратил внимание на четыре характеристики: *здоровье (health)* — отвечает за количество очков жизненной силы; *мастерство (skill)* — позволяет чаще использовать *атаки мастерства* (аналог магии); *мощь (power)* — чем выше, тем больше вреда наносит оружие врагу; *карма (essence)* — с возрастанием увеличиваются повреждения от атак мастерства (*skill strikes*). С каждым уровнем одну из характеристик мы можем увеличить, либо изучить мастерскую атаку, коих по шесть на каждого из приключенцев. Но кроме этого Великий Тетсу даровал каждому из нас две *ментальные атаки (spirit strikes)*. Чтобы их использовать, нужно немало врагов перебить и набраться *очков духа (spirit strike points)*, но оно того стоит. Сила древнего божества буквально сметает все вокруг.

Методом научного тыка я определил, что опыт можно получить двумя способами — уничтожая противника и выполняя задания.



ки развалился на две части — *Хаскилию* и *Аклорию*. Хаскилия, на стороне которой я воюю, блистает солнышком и зеленеет травкой, а Аклория, наоборот — темный мир, из которого лезут полчища страшных тварей, бандитов и прочих одолбанных покемонов. Получит больше информации пока не удалось, так как этот процесс требует хорошего знания чертового басурманского языка, но я делаю успехи и уже почти не заглядываю в словарь.

Пока что моя персона не рассекречена, я со своей красной шевелюрой не особо выделяюсь на фоне *зайце-утко-головых* жителей Илюмны. Мне даже удалось вылиться в доверие к здешнему руководству и получить сверхзадание. Меня послали на поиски древних кристаллов, в которых, по заверениям королевы Люсиции, концентрировалась огромная магическая энергия. А с помощью этих самых артефактов ученые планировали построить энергетический цитг, тем самым уберечь от постоянных набегов аклорианцев на Илюмну и близлежащие территории. Но чутье, которое

Задания меня, если честно, разочаровали. Во-первых, их очень мало, а во-вторых, все они сводятся к банальному найди-принеси-убей. Так хотелось поговорить с местными жителями, пообщаться, найти общие темы для разговора... да набить кому-то морду в конце концов. Но сколько я ни старался, ничего у моей команды не выходило. Уж очень эти хаскиняиды немногословны, хотя и дружелюбны. Большие парочки фраз из них ни за что не вытиснешь. Приходилось по дороге развлекаться разговорами моих попутчиков, да те были нечестны. В общем, несмотря на мой сухой пацифистский настрой, опыт пришлось зарабатывать кровью врагов.

*К нам заверь пришел
И чая довольна нам принес.
Не знали мы, куда его девать,
Пришлось нам зверя убивать.*

Больше всего времени у нас уходило на драки. Стоит только выйти на зеленую полянку, чтобы повалиться на травке или забить на пляж, как тут же непонятно откуда начинали появляться полчища врагов. Тут же все пути отхода нам заграждали странные растения, поэтому приходилось принимать бой. Оставив попытки найти что-то вроде управляемой паузы, я понял, что все схватки, как меня и предупреждали, будут проходить в реальном времени. Немного шгеля помогает выиграть небольшое меню «рокзачок» (Q), при вызове которого время замедляется. Порышлись в нем, можно найти пару прикупленных заранее снайдов и поправить ими здоровье, восстановить sp (spirit points), необходимые для использования спецатак, или добиться какого-нибудь другого эффекта (устойчивость к яду, излечение от ослабления и т.д.). В любой момент игры и во время потасовок можно сменить персонажа. Так как одна половина команды — Тал и Буки — предпочитает оружие ближнего боя, а другая — Элко и Айлиш — дальнего, бой за каждого из них имеет много отличий. Если решил искромсать противника режущие-колющими предметами, драка будет напоминать файтинг. Есть три вида ударов — вертикальный, горизонтальный и крутовой, а также блок. Крутовой удар особого вреда нанести не может, но поможет сбить с ног окруживших нас противников. Блок, он и в Африке блок. А вот с помощью первых двух атак можно выполнять комбо. Для этого нужно всего лишь с определенной скоростью (наблюдаем за соответствующей ячейкой в левом нижнем углу) комбинировать вертикальную и горизонтальную атаки, в результате получаются более аркадные и мощные удары. Если захочется пострелять, придется вселиться в Элко или Айлиш и наблюдать за сражением «из глаз», как в самом обычном FPS (тем более, что наш уминый друг использует разнообразные футуристические пистолеты и даже некое подобие ракет-ланчеров). Я, конечно, пострелять люблю (кровь от брони оттирать не нужно), но уж больно легко все выходит. Враги догнать не могут, просто стрейфимся и равномерно проводим отстрел, а друзья в конце боя все равно воскреснут. Даже неинтересно как-то выходит. Так что злоупотреблять «стволлами» не стоит. Лучше почаще применять skill strikes, они и выглядят эффектно, и пользы от них немало. Чтобы мы напарники знали, чего я от них ожидаю на поле боя, пришлось провести воспитательную беседу (Q > A.I. Settings) и объяснить, как они себя должны вести, атаковать, защищаться и т.д.

Как только все враги повержены, остается только собрать трофеи и идти себе дальше, а если что-то забыли на поле боя, то стоит даже подумать, стоит ли туда возвращаться. Потому что каждый раз, проходя этот участок, вам придется бить противника. Я-то со своей командой лишней драки не боюсь, но иногда враги очень слабые попадают, времени на них жалко. Видели мы пару раз и боссов, эти они только на вид такие страшные. Стоит найти их слабое место, и выносятся эти твари «на ура».

Ох и повидали мы здесь всякого. Даже в мир теней спускался, было дело. Не по своей воле, конечно, жизнь заставляла. А посмотреть в Sudeki в самом деле есть на что. Каждый город совершенно не похож на предыдущий, пейзажи сменялись, не давая нам заскучать, каждый раз преподносил что-то

новенькое. По дороге мы не раз встречали торговцев, которым успешно сбывали все, что находили или отбирали у врагов. В городах, конечно, тоже есть продавцы, а если быть точным, он один повсюду. Эта ушлая утка Камо устроила монополию во всех городах и мирах. Оружие у него, конечно, неплохое прикупить можно, вот только стоит оно немало, да и во время путешествий интересные образцы попадаются. В мире теней, например, оружие меняют на сферы с душами павших воинов. Еще оружие и броню можно усовершенствовать с помощью рун у кузнеца.

Ох и записался я тут, а уже светлеть начинает. Первые робкие лучи солнца весело отскакивают от блестящей брони стражников, свежий морской ветер выиг прогоняет из города остатки сна. Я уже и забыл, насколько красив мир Sudeki. Что-то я отлекался, а нам снова пора в путь. Ведь надо же кому-то его спасти. Итак, началось...

*Зверь к нам пришел и пролил кровь
В поход четверка готовится вновь
Как только ночь заменит день
Души своей увидишь ты*

Пора бы все подытожить и сделать выводы. Перед нами не JRPG, а скорее микс в основе которого лежит японская ППГ, или просто action/rpg. Решите для себя сами.

У Sudeki много достоинств. По-детски наивный сюжет, но впрочем довольно интересный. Красивые ролики, яркая графика и великолепные пейзажи (снято шпалу пе-



ред художниками). Увлекательный, своеобразный геймплей и приятное музыкальное сопровождение. Не обошлось, конечно, без недостатков, вечно преследующих портирванные игры, — неудобное управление и своеравной камеры. На форумах многие жалуются на обилие глюков, но лично мной ни одного критического (вроде вылет игры в Окна, зависания и т.д.) замечено не было. Иногда, конечно, производительность падала, да и с включенным anti-aliasing'ом игра наотрез отказывалась запускаться, но, думаю, это не смертельно. Тем более, что и патчик уже вышел.

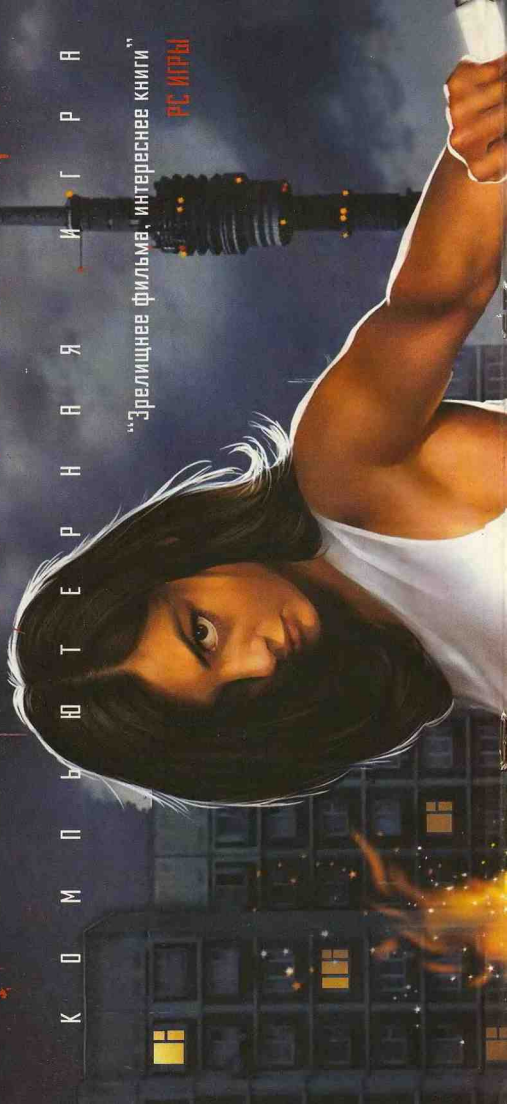
Играть в Sudeki, несомненно, нужно. Такие игры — довольно редкий гость на ПК, и не стоит их пропускать. А то потом пожалеете.

3.5. Пока в продаже есть только английская версия на DVD («украшенная» Старфорсом) с русским мануалом (рекомендую к прочтению). Но к осени «Новый Диск» обещает русифицированную версию, хотя, учитывая небольшое количество текста, для игры не требуется особое знание языка.

Триггер

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

“Зрелищнее фильма, интереснее книги”
PC ИГРЫ





Ace

Пограничье

«Пограничье». На рубеже идеи и реализации

Не существует плохих ролевых игр. Так же, как не бывает «плохих асов» в авиации или «непрофессиональных профессионалов». Эти слова просто несовместимы. Вот и про RPG нельзя сказать, что она плохая. Создание ролевых игр — это сложное и возвышенное искусство, а встречалось ли вам когда-нибудь словосочетание «плохое произведение искусства»? Автору — нет. Так к чему же автор завел об этом разговор? Он, видимо, пытается подвести читателя к мысли, что нет плохих RPG... Но ведь некачественные RPG появляются, и очень часто! Нет ли здесь противоречия?

С первого взгляда кажется, что противоречие налицо, но, присмотревшись, понимаешь, что все не так просто. Автор попробует объяснить. Из чего состоит игра? Нет, речь идет не о графическом и физическом движении, а о замысле и реализации. Это две стороны одной медали: лицевая — всегда отшлифована и блестит в лучах солнца, обратная же совсем не так изыщно обработана. Так вот, первая сторона — это сущность ролевой, да и вообще любой игры, замысел ее создателей, а вторая, та, что не обработана до блеска, — это ее реализация. Игрок, к сожалению, чаще всего видит именно вторую сторону, так как после выхода игры медала как бы переворачивается, и перед нами предстают все ее недостатки. Как обидно различать за ужасной реализацией прекрасную идею!

Примером игр, о которых шла речь выше, для нас сегодня станут «Пограничье» — ролевая игра от российского производителя «Сатурн Плюс». До того, как ваш покорный слуга начнет излагать эпитафию Border Zone, позвольте сказать несколько слов об истории игры. Впервые она была анонсирована четыре года назад, и с тех пор про нее слышали очень мало, но из крупн. информации было ясно — перед нами предстанет очередной шедевр жанра. Почему были все основания так полагать? Во-первых, «пограничники» не претендовали на то, что их творение «самое, самое», во-вторых, классические элементы ролевых игр нигде не должны были исчезнуть, но сюжет и полная нелинейность волшебным образом подкупали. И вот наступает 2005 год, «Пограничье» выходит в свет и... провал.

Затерянные в пространстве и времени

У Border Zone было (и почти есть) все, что нужно для создания качественной RPG, — например, отличный, ни на что не похожий сюжет. Начнем с него. Игроку неизвестно ни когда происходит действие игры, ни где. Хотя, судя по всему, он находится на Земле («Терре»), а время похоже на дале-

Разработчик: «Сатурн Плюс» — проверьте название, пла, у автора разночтения
Издатель: IC
Жанр: RPG
Минимальные: P 3-700 МГц., 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 2,1 Гб на диске
Оптимальные: упаси Вас Господь!..

кое будущее (9000 год н.э.). Когда-то, очень давно — говорят, что около шести тысяч лет назад, а может, и больше — случилась на Земле война распада (разработчики читали «Гибель Фаэны» Казанцева?) и человечество практически перестало существовать. Под действием мутаций образовывались новые виды существ, Земля в привычном виде перестала существовать, человеческая цивилизация утратила почти все знания. Началось темное время. Хотя люди нашли в себе силы начать сначала, но как же мало новый мир похож на старый! В нем снова жила магия с чародейми и рыцарями с острыми холодными мечами. Кругом царит хаос, почти анархия. Именно в таком мире появляется наш герой.

«Пограничье» представляет собой странное смешение техногенного будущего и суеверий средневековья. Атмосфера упадка цивилизации навевает грусть, от холодного ветра перемени пробегают по коже. Но здесь уже начинают сказываться та часть, которую мы с вами в начале статьи назвали «реализация». Вместо того, чтобы с самого начала показать интригу, героя игры посылают выполнять десятки однообразных заданий: «пойди в форт Невезенья, возьми там траву Уродства и возвращайся ко мне». Вдобавок к этому, нечетко поставлены задачи, ведь пока неясно, зачем, собственно, мы здесь, и кто наш герой — мессия или винтик в бездушной машине? Только самые преданные жанру геймеры выдержат часовые переходы из одной локации в другую. Правда, выдержавшие будут вознаграждены — в сюжет втягиваешься. Это медленный процесс, что несомненный плюс.

Зачатки сюжета, конечно, интересные, но проблема в том, что, в отличие от Hal Life, например, где сюжет разворачивается на наших глазах, «Пограничье» как будто бережет игрока от любых динамичных сцен — геймплей размерен, слишком размерен для RPG. Игра ради игры — играть можно, но зачем, не ясно. «Пограничье» из тех «детективов», где только на последней странице узнаешь, что убийца дворянских, а до этого момента перед нами просто похождения по красивому бескрайнему миру и сражения с несомненным потоком монстров.

Мир миру рознь

Перейдем же от описания такой поэтической, но бездарно реализованной части, как сюжет, к графике. Вселенная «Пограничье» — это, в принципе, сельская территория, а мир не мал — около трехсот локаций (правда, по какому принципу разработчики разграничили локации на 300 частей — для автора по сей день загадка). Мир этот на компьютере автора, по всем (почти по всем) параметрам превосходящем рекомендуемые требования, грузится не меньше трех минут, о чем, впрочем, добродушные разработчики честно написали на экране загрузки:



«Идет загрузка, это может занять несколько минут». Стоит подождать эти несколько минут — окружение очень романтично: красивый средневековый мир, птички, цветочки. Даже смена времени суток есть. Автор назвал бы такую смену времени «примудительной»: ровно в 23:00 небо полностью темнеет и все NPC, как и положено порядочным NPC, ложатся спать. Автор сразу скажет, что почти каждое действие в этой игре сопровождается системной ошибкой. Вот и пресловутая «смена времени» здесь, в «Пограничье», иногда приводит к полной смене текстур, а это, как может догадаться многоуважаемый читатель, ведет к тому, что придется ждать, пока этот процесс завершится, поэтому готовьтесь: «это может занять несколько минут!» Хотя, похоже, «Пограничье» — это подтверждение правила, что в России все игры имеют неоптимизированный движок, так что игру можно «похвалить». За то, что не отходит от древних традиций.

Чтобы описать графику «Пограничье», автор обратился к сравнению с Gothic II 2002 года выпуска. Примерно такую графику имеет «Пограничье», вышедшее в 2005 году. С одной стороны, это неплохо: ведь еще никто до сих пор не обвинил народную любимцу «Готику» в плохой графике, да и системные требования довольно низки. В общем-то, использование фирменного графического движка «Сатурн Плюс» ничуть не портит в целом симпатичную картину «Пограничье». Портят ее другие вещи.

Какие? Их можно обобщить в две группы: особенности реализации и открытые ошибки программирования (чтобы читатель не подумал, будто автор «не от мира сего», в дальнейшем будем называть их просто глюками).

Жесткая оригинальность

Разработчики из «Сатурна» всеми силами пытались, оставив скелет RPG классическим (набираем опыт, распределяем его по категориям и накачиваем вора, мага или воина), нарастить на него все свои идеи. Сама мысль об этом похвальна, но... были у вас ситуации, когда вам казалось, что все выполнено прекрасно, а окружающие были прямо противоположного мнения? Автору кажется, что были. Примерно так дело обстоит и с ребятами из «Сатурна». Их мышление осталось непонятным остальным миром. Например, в игре вообще не реализованы подсказки. Все сведения о мире игры придется черпать из руководства пользователя и запоминать. Спасибо тебе, «Сатурн Плюс», как хорошо автор натренировал свою память, пока играл в «Пограничье»! Даже смог вспомнить поименно всех предков разработчиков, до десятого колена! Вообще все игра поддается запоминать — почему-то разработчики полностью отказались от каких-либо надписей на экране. Сколько очков получаем за выполненное задание? Получил ли я нужную вещь? Можно узнать, только полавив в инвентаре или заглянув в профиль героя. Интерфейс игры ужасно неудобен и вызывает легкое раздражение — правда, скоро к нему привыкаешь. К раздражению, а не к интерфейсу.

Подобные обстоятельства выводят из себя и во время игры. Кажется, будто человек, который отвечал за текстовую часть игры, — прирожденный лентяй. Описания выполнены настолько скупо, что извлечь из них полезную информацию в принципе невозможно. Это похоже на то, как если бы игровые критики стали писать свои статьи так: «В пограничье ТИРЕ нет ничего интересного ТЧК» — и все! Интересно бы нам, уважаемые читатели, было читать такое горе-описание? Автора обуревают смутные сомнения, что нет. Если какой-то NPC незатейливо попросит подойти к некой Эре и передать ей кувшин воды, то настоящие мучением становится отыскать Эру, которая на лицо ничем не отличается от других NPC и над ней, конечно же, не подписано «яди сюда, я Эра». А где она находится, с ленивой руки ответственного за тексты, нам, естественно, никто сообщить не торопится. Что же, развиваясь приходится не только памяти, но и интуицию — «по всей видимости, Эра должна быть где-то здесь». Когда же дело доходит до того, чтобы найти какую-то вещь, то проблема с отсутствием подсказки и даже элементарной подсказки объектов из ранга «особенностей реализации» переходит в злое отсутствие даже геймеров!

Чтобы найти валяющийся на земле маленький предмет, приходится обшаривать мышью всю область экрана (точно как в квесте). А чтобы узнать, работает ли дверь или это декорация, нужно непременно подойти к ней вплотную. «А карты?» — спросит читатель. — Они разве не должны помочь разобраться, где есть что? Да, конечно, они должны помочь, и помогли бы, но, увы, стремясь быть оригинальными, разработчики решили, что игрок легко обойдется без них. Факт — ни одной карты в «Пограничье» нет, и заблудиться от этого не становится сложнее. Что же, с особенностями игры все ясно. Диагноз: «ужасный интерфейс».

Вероятно, читатель уже заподозрил автора в субъективности и предвзятости. Автор спешит заверить — это не так. Ему очень обидно, что у игры так много действительно ужасных моментов, но то, что было описано, как видит многоуважаемый читатель, всего лишь особенность реализации. Это не глюк, а намеренное воплощение идей в жизнь. Это «сатурновцам» простить можно и даже нужно. А вот глюки — бич как этой игры, так и геймеров, взявших на себя смелость в нее играть.

Баги — друзья или враги?

Взяв, к примеру, уже ставший привычным в языках AI. Для него характерны три модели поведения, причем лишь одна из них является нормальной. AI просто поразила автора своей глупостью. Бывает, что брат по оружию превращается в бестию и крушит всех, кто попадаете ему на пути (исключения — лестницы, на них ни NPC, ни сам герой нормально заходят не может) даже в тех ситуациях, когда неплохо было бы избежать боя. А иногда он стоит, будто увидел привидение, и не реагирует ни на что, пусть главного героя побивают орды монстров — он не шелохнется.

Еще, уже по мелочам (вот такой автор нехороший) можно отметить, что у куклы героя нет даже никакой подсказки, что и куда можно надеть. А если говорить об «умной» камере, которая скачет во все стороны, причем, традиционно, в самый неподходящий момент, — то она вряд ли подпадает под определение мелочей, к которым легко привыкнуть. Правда ее можно отключить, но и фиксированный вид из-за спины ведет себя počas непредсказуемо.

Кто тебя предал?

В этом разделе, получившим свое название по роману одного известного писателя, автор попробует понять сам и объяснить читателям, как же виноват в том, что многообещающий проект RPG умер? А в том, что он мертв, автор уже не сомневается. Наверное, проблема кроется не в таланте разработчиков — они, и это ощущается в созданном ими мире, хотели создать хорошую игру. Да и сюжет, хотя и с самого начала не интересен, все же не может послужить плацдармом для гибели игры. И особенности реализации, вроде отсутствия текстовых подсказок и неудобной камеры, не такая уж редкая вещь, но ведь бывает и так, что игры с еще более своеобразным интерфейсом достигают вершин славы. Вероятно все же, что беда во множестве системных ошибок. Кажется, это очевидно. Теперь подойдем ко второй части вопроса: почему же они появились? Есть такой класс создателей игр — бета-тестеры. Похоже, что именно они подошли к своей работе безответственно, загубив многообещающий проект.

После всего сказанного

Сказано много, но в то же время нет ничего конкретного. (Заметьте, не я это сказал! — Прим. ред.) Играть ли в «Пограничье» — каждый даст ответ сам. Изначально — это интересная и красивая игра, которую подвела реализация и интерфейс. Если для вас красота мира и воплощенные оригинальные, смелые, хотя и не совсем логичные и удобные идеи превыше всего, то эта игра для вас. Но, возможно, если бы «Сатурн Плюс» поработал над игрой еще несколько лет, мы бы имели совсем другой RPG, а вы, дорогие читатели, читали бы совсем другой обзор, где в конце вместо многочисленных «если» стояло бы единственное выражение: «Эта игра для всех вас».

Bateau Bateau@kiiit.net

LEGO STAR WARS

THE VIDEO GAME™

Родитель: Lucas Arts
Суть продукта: ремесламенитель
Минимальные требования: все равно будет тормозить
Дата выхода: за месяц до третьего фильма соответствующей киноленты

«...И станет она оплакивать тело,
Которое до Победы дожить хотело».

Юра, 5 класс

Трудно сказать, зачем я навестил писать об этом шедевре игротворения, да еще так поздно... Но несмотря на все то, что будет написано ниже, уважаемым читателям (и особенно тем, кто считает себя поклонником вселенной «ЗВ») рекомендуется хотя бы просмотреть скриншоты из игры. И когда вы достаточно проникнетесь нужным настроением, в обязательном порядке сходите в Сеть на ближайший развал обоев и скачайте себе валлобер с изображением пластикавого лорда Вейдера.

Или принцессы Амидалы, если уж у вас действительно такие крепкие нервы.

* * *

Ну что ж, теперь нелишним было бы немного вспомнить историю видеоигр, вышедших под логотипом «Лего».

Но... Подавляющее их большинство выходило лишь на консолях, а те, что портировались на РС, свискали такую громкую славу, что мне просто неловко рассказывать о них. Это все равно, что давать беглый обзор Counter Strike или расписывать историю Quake. Правда?

Поэтому перейдем прямо к сути.

А суть **LEGO Star Wars** такова, что игру и рутать-то нельзя. Ведь игра-то детская. А это значит, что сей туповатый слайсер на две комбы нужно называть не иначе как «игрой с простым управлением, адаптированным для детей». И спорю нет, оно действительно простое — другое дело, что в РС-версии камера...

Ну вот, видите? Здесь тоже можно не углубляться в подробности и сжато отметить, чтобы отдать его статусом о гораздо более интересных играх. Достаточно сказать, что управление, которое ребенок должен был освоить с легкостью, освоил только здоровый дядька с пивом и такой-то матерью.

Впрочем, на «битвах» геймплей не заикается, и время от времени дает игроку возможность порешать паззлы, которые уступаются налчию у персонажей уникальных возможностей. Например, юный Скайуокер умеет лазить по вентиляционным шахтам, а бравый гунган Дия-Дия — прыгать на высоту четырех своих ростов (тоже мне Бубка нахался). При этом места, где необходимо задействовать некоторые из этих способностей, подсвечиваются специальными маркерами или картинками на мониторах. Что, безусловно, будет полезно для несмышленного дитяти. А дядя пусть ругается и думает, что игра его дергант за...

Впрочем, лучше снова сконцентрировать место и для окончательной расправы над геймплеем напомним еще раз о чудесной работе камеры, которая частично скрывает от глаз игрока заветные маркеры, а заодно и прочие объекты, которые могут указывать на то, что именно здесь надо нажать «действие». Наверное, это должно развивать детскую интуицию.

Для развития можно будет покатыться на хохере и полетать на истребителе. И если управление в Microsoft Flight Sim, использующее почти всю клавиатуру, вы считаете неудобным, то посмотрите, что вы скажете об этом четырехкнопочном управлении. Волкам на льду и то удобнее.

* * *

Но что я вижу? Вы уже записываете эту игру в графу «сухс»? Остановитесь, не совершайте такой дилетантской ошибки. Ибо сейчас я поведаю вам о графическом изобретении нашего пациента.

Итак, думаете, что технологию из LEGO Star Wars отдыкали? И что для любого ламера, прочитавшего хелп по DirectX-программированию, ничего не стоит написать движок для отображения ПЛАСТИКОВЫХ НЕГНУЩИХСЯ объектов? И

что при этом можно использовать разве что какой-то особый алгоритм прорисовки теней, а все остальное без проблем показав бы и движок первого Quake?

Ошибаетесь, господа! Ибо здесь есть баня!

Сильно? Да?

Никогда не видели, как выглядит рельеф ГЛАДКОЙ пластиковой поверхности? Тогда не отказывайте себе в удовольствии и включите эту оцифру в настройки!

Кстати, как вы думаете, сколько видеопамати должна требовать игра, в которой более половины поверхности вообще не нуждаются в текстурках? А те текстуры, которые все-таки необходимы, легче всего представляются как «папка-папка-огурчик» (так бы себе при этом не представляли).

Не знаете? Вот и мне трудно сказать, но моих 128 Мб на борту 6-го GeForce, очевидно, маловато. И да сам чип слабоват. Несмотря на честные 60 кадров при игре в Doom3 на полных настройках, в LEGO Star Wars фреймрейт частенько проседает ниже десятки. Так что будем считать это заделом на будущее — этой игрой мы еще десять «Дияфорсы» сможем тестировать! Что еще сказать о графике? Спецэффекты... есть. Да. Местами даже красивые. Но все же удручающе спайровые.

Тени? Нет. Чего ж изма, того ж изма. Если вы, конечно, не называете тенями вот эти серенькие кружочки, преследующие персонажей по их вертикальной проекции...

* * *

Но я все же не зря посоветовал вначале кто-то выгнуть ногу на скриншоты, ибо это действительно нечто. Ясно, что игротделы тут уже ни при чем, все модельки являются копиями соответствующих пластиковых прототипов с логотипами «Лего» на макушке. Но, тем не менее, как они выглядят!

Маленький Кауау, нитяной привнесет изменчивой моды! Шагал! Дилетант, неспособный ровно дергать кисти!

Дизайнеры «Лего» — вот настоящие творцы альтернативного искусства! Полностью хиты бы на Падме! Пикассо плачет горькими слезами при виде этих безупречных форм. Мне рвет на голову остатки волос, преклоняясь перед великолепным образом символизма. И только мы, простые смертные дядьки, так и не можем понять, почему у юной прелестницы рожня шире бедер, ноги короче туловища, да и вообще — вся фигура один-в-один похожа на фигуру... всех остальных. Что гулган, что джедай, что дроид — стандарт один.

И просто думу даешь, как в этих условиях герои еще подпадают некоторой идентификации... В общем, дизайн персонажей — это то единственное, ради чего стоит пройти эту игру.

* * *

Справедливости ради стоит упомянуть, что сюжет игры охватывает и дублирует первые три эпизода фильма, причем в продаже «Лего» появилась за месяц до выхода третьей части... Не исключено, что тогда это маркетинговый ход заплек кого-то из нетерпеливых фанатов. Но сейчас это уже не актуально. А если учесть, что в игре все персонажи немые как рыбы, и даже в скудных «движковых» ролях недоученный режиссер-акцентировал все внимание на на событиях, а на «гениальном» мультяшном юморе...

Тогда даже этот скромный плюс вычитается в жирный минус. Впрочем, есть в запасе еще одна «плюшка» — после прохождения трех основных эпизодов нам дадут немного побегать за Дарта Вейдера. Не скрою, всегда мечтал показать джедаям, что в Галактике папа. Но папа, который отлучается от мамы лишь одной деталькой (головой)... — это уж слишком.

Все. Отмучались. Вывод?

А давайте еще раз сэкономим место. Хорошо?

Жанр: командные РПГ с упором на микроконтроль

Требования: компьютер поддерживающий Warcraft: Frozen Throne, плюс скачать карты DotA Allstars

Официальный сайт: <http://www.dota-allstars.com/>

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

DOTA ALLSTARS

Эту игру сейчас гоняют чуть не во всех компьютерных салонах. Будучи разнообразностью «Варкрафта», она в общем-то затмила своего предка, потеснив также многих родственников и коллег. По сути, это просто карта, но карта, геймплей которой основан на совершенно другом принципе. Карта, которая стала новой игрой.

Обычно в обзор игры входит описание графики, управления, камеры. Считая, что каждый геймер хоть раз играл (видел) Warcraft, я не буду останавливаться на этих моментах. Игра все та же, и графика, управление, камера. Принцип другой.

Пивка для рывка

Словарь дотеров (игроков в «Доту» (DotA — Defence of the Ancients) довольно богат и специфичен, их разговор порой очень трудно понять из-за обилия терминов. Вот для начала несколько базовых словечек: *крипы* (мобы) — управляемые компьютером юниты, группа солдат; *крипить* — уничтожать крипов; *сливаться* — погибать; *спел* — заклинание; *скил* — навык; *дамаг* — урон; *экспа* — опыт.

Автором карты и концепции игры является некий EUL, впоследствии эстафету подхватил Guinsoo (в игре можно встретить его именные артефакты ☺). Частота появления новых версий впечатляет. Последняя на момент написания статьи — 6.12. Каждая версия вносит обычно несколько новых героев, артефактов, спелов, фиксит пару багов, добавляет баланс. Меняет размещение башен, зданий и т.д. В общем, какая вам версия не попадется, сыграйте, они очень похожи.

Цель игры проста до смешного. У нас есть база, у врага тоже есть база. Мы, управляя героем, должны вести крипов в наступление, чтобы разгромить базу врагов. Победа засчитывается тогда, когда одна из сторон разрушает либо Ледяной трон, либо Дерево Жизни — смотря за кого играете. А играть можно за две расы. Первая раса — ночные эльфы (включая людей и прочих «светлых» существ), *The Sentiel*; вторая — нежить (а также «плохие» эльфы и люди, некроманты и прочие бовы...), *The Saurge*. Но не думайте, что вам здесь предоставят крестьян, дадут возможность строить, управлять войсками — нет, этим-то игра и отличается от оригинального Вара. Здесь мы управляем только своим героем. Вроде бы и все, просто и понятно. Кажется. Но на практике все гораздо тяжелее.

Игра

Своить «Доту» не так просто, как кажется. Те, кто играли в преферанс, поймут, о чем идет речь. Вроде бы и правила не тяжелы, да вот хорошо играть ходу не получается — нюансов много. Вот так и в «Доте»: принцип простой, а играть тяжело. Зато интересно. Во-первых, на первых порах возникают трудности с управлением героем — оно слишком детализировано (микроконтроль-то бишь). Во-вторых, героя надо уметь правильно прокатать. Ведь игра командная, соответственно, раскати-

вать героя желательно для помощи и поддержки команды. В-третьих, в игре множество артефактов, от наличия которых зависит очень многое в игре. Любая мелочь может принести пользу, отсутствие этой мелочи — приблизить поражение. Игра наполнена таким количеством различных тактических уловок, что не перестает узнавать все новые и новые нюансы.

Карта

Прежде всего опишу поле битвы. Во всех версиях «Доты» оно одно и то же, не считая некоторых косметических изменений. Одна из сторон располагается внизу чуть влево, вторая — сверху чуть вправо. Есть три пути наступления для крипов и героев — центральный, левый и правый. Каждый путь укреплен двумя башнями с каждой стороны. Т.е. чтобы подойти к базе противника, необходимо уничтожить две башни. Данные направления соединены между собой многими проходами, лазейками, которые добавляют в игру много интересного. Например, есть возможность зайти в тыл врагам. Часто эти лазейки сторожат нейтральные существа. Напоровшись на них, можно запросто сплунуть, либо потерять здоровье/ману, на восстановление которого уйдет время! Зато при должной сноровке и умении на них можно заработать много денег и экспы ☺!

Здания

Зданий в игре довольно много. Башни, казармы, магазины и т.д. Ряд зданий на базе несут декоративный характер, другие влияют на параметры крипов. Из сооружений особенно важны следующие:

- ✓ **Дерево Жизни** (или Ледяной Трон), потеря которого есть прямое поражение;
- ✓ **Казармы**. По сути, это декоративное здание, но при уничтожении вражеской казармы у наших крипов увеличивается характеристика! Только надо учитывать, что казармы на каждой базе по две, на каждое направление (три направления — шесть казарм), и если вы снесли центральную казарму, то бойцы получат бонус только на центральном направлении;
- ✓ **Магазины и торговцы**. Как вы, думаю, догадываетесь, с помощью данных заведений можно приобретать артефакты и прочие полезности;
- ✓ **Башни**. Служат для обороны нашей базы. При появлении врага в радиусе обстрела начинают беспощадно его уничтожать.



То есть, чтобы вынести базу, нужна смекалка. Для большинства героев на первых 10-ти уровнях уничтожить башню весьма проблематично;

✓ **Тaverna.** В таверне мы можем выбрать героя, туда же герой отправляется после поражения;

✓ **Источник Жизни.** Источник, восстанавливающий жизнь и ману;

✓ прочие постройки. Некоторые постройки дают несущественные бонусы, некоторые служат для красоты.

Все постройки для обеих сторон идентичны, только выглядят по-разному.

Войска

Движущей, наступающей силой (кроме героев) служат крипы. Крипы нежить выглядят как обычные вурдалаки из «Варкрафта», в армии зельфов мы видим мелкие деревья, которые также встречались в оригинальном Варкрафте. Эти создания довольно слабы и угрозу герою могут представлять только на ранних стадиях. Крипы появляются на базах в равных количествах на всех трех направлениях. Вначале игры появляется 3 крипа ближнего боя и один дальнего. Со временем количество крипов увеличивается.

Встретившись, эти твари бросаются в драку. Так как силы обычно равные, крипы друг друга уничтожают. Правда, впоследствии крипы с одной стороны могут оказаться сильнее

смерть. Все герои наделены, как и в «Варе», четырьмя способностями. Три доступны с первых уровней, последняя — с шестого (почти во всех случаях). Экспу и денгит мы получаем, сражаясь с крипами. Если вы находитесь рядом с дерущимися крипами, но не вступаете в бой, вы получите небольшой процент денег и экспу с каждой вражеской единицы. Если же вы приняли непосредственное участие в мочиловке и своим ударом завершили жизнь крипа, то вы получаете от 35 до 50 единиц золота. Так что если вам попался герой ближнего боя, и влезать в гущу битвы вы не хотите, стойте за спиной своих воинов, ждите, когда они сильно побьют вражину, подбегаете и делаете последний удар. И здоровьем целы, и денгит получили.

Управляем героем мы так же, как в оригинальном «Варкрафте». Только разве что войсками не управляем. А так все очень похоже.

Герои, разумеется, отличаются не только внешним видом, но и спелами. Их можно классифицировать по следующим признакам:

✓ манера вести бой: герои ближнего боя и герои дальнего боя;

✓ характер игры: герои-танки, герои-крысы (партизаны) ☺ — из-за кустов выскочил, ударил, отравил/убил и убежал), герои-лучники, герои-маги;

✓ место, занимаемое в команде: герои-солисты, имеющие много жизни, мощные, наносящие много дамага, и герои поддержки, имеющие в активе замораживающие и замедляющие заклинания, различные статы и т.д., предназначение которых — дать возможность более крепким героям нанести урон;

✓ главные характеристики. Как и в оригинале, герои характеризуются тремя параметрами: сила, ловкость, разум. Наносимый ущерб напрямую зависит от главной характеристики. Например, если у вас герой ловкач, а вы собрали ему артефакт, увеличивающий силу, то не ждите, что урон соответственно увеличится. А вот купив ему, например, лук, увеличивающий ловкость, вы сделаете его более успешным вояком.

Режимы игры

Так как игра ориентирована только на мультплеер, то ни сингла, ни одиночной игры мы не увидим. Режимы только мультплеерные. Максимальный состав игроков — 5 на 5, минимальный — 1 на 1. Можно, конечно, и одному победить, но вся суть игры пропадает — лучше уж обычный Варкрафт запустить. Возможны варианты: игра неравным составом, например 3 на 2. Сами режимы игры в основном зависят от того, где вы играете и что предпочитаете. Вот некоторые из них (для их активации во время выбора героя, в самом начале игры нужно вызвать строку чата нажатием клавиши **Enter** и прописать там в скобках соответствующие команды):

✓ **обычный режим.** Игрок выбирает любого героя из предложенных данной расой. Чаще всего практикуется при игре в Интернете. Собирается группа из нескольких человек, продумывается стратегия, подбираются герои с нужными спелами, навыками и т.д., в общем, чистая командная игра — тактика на тактику, умение на умение. Этот режим также предпочтителен для новичков: есть несколько героев, которыми играть несложно. Тот же Drow Ranger, например, — один из самых сильных и самых легких в управлении героев!

✓ **Allrandom (-ar).** Герой выбирается случайным образом из всех возможных, независимо от того, за какую сторону вы играете. Например, за нежить может бегать эльф, а за темных эльфов — скелет-нежить и т.д. Данный режим распространен повсюду в игровых салонах, в играх по локальной сети, где набрать несколько команд довольно проблематично, а посему полагаются на выбор компьютера. Хороший режим. Можно перепробовать разных героев, да и просто интересно учиться работать слаженно, придумывать тактику действия, распределять роли на ходу. Баланс в игре очень хороший, поэтому при равных силах игроков шансы на победу есть у всех. Это не значит, что герои все одинаковы, есть более сильные, есть более слабые, но если научиться действовать командно, то шансы на победу (или достойное поражение ☺) есть у всех.

✓ **Mirrormatch (-mm).** «Зеркальный матч». В данном режиме игроки героими одинаковы. Режим идеально подходит для дуэлей 1х1.

✓ **Teamrandom (-tr).** Герои в командах определяются случайным образом, но из числа доступных выбранной вами расой.



противоборствующих им. Причинами превосходства могут выступать как сами герои с их характеристиками, так и определенные условия, например, уничтожение вражеской казармы на этом направлении. Если отряд крипов прикрывает герой, то, как можно догадаться, одна сторона становится сильнее другой, и победителем выходит отряд, бывший под прикрытием героя!

Герои

Если вы играли в «Варкрафт», вы наверняка представляете, зачем они нужны. Если нет, читайте внимательно.

Герои играют огромную роль в игре. На них построен весь геймплей игры. От правильности отмунирования, от типа героя, от командной игры (а это здесь не последнее слово) зависит все.

В самом начале игры мы выбираем одного, только одного героя. Это наш протез. Героев в игре очень много. Примерно 30-35 героев с каждой стороны (итого около 60!!!). Выбор протеза можно осуществить самому. А можно полагаться на случайный выбор. Таким образом можно задать режим игры, о которых я поговорю чуть позже.

Выбрав героя, мы получаем зеленого курсанта, которого впоследствии мы должны раскатать, обуять, одеть и превратить в ходячую

✓ **Shortmode (-sm).** Быстрый режим. Башни становятся слабее, герои набирают опыт быстрее. Мне этот вариант не понравился. Но если времени нет, покатай.

✓ **Deathmatch (-dm).** Очень интересный режим. При нем герой может погнубить только один раз. При смерти игрок выбирает другого героя из таверны. Когда герой закончатся, засчитывается поражение.

В данном разделе я перечислил самые интересные и популярные режимы. Ну а какой выбрать, решать вам. Но от этого зависит многое в игре!

И еще один нюанс: если выбранный герой вам не понравился, можно его поменять, набрав в строке разговора команду **-rerick**. Только делать это надо быстро. Команду можно активировать в первые секунды игры, после выбора протекта! Правда, за данный финт вы потеряете некоторое количество денег! Так что забывать про это не стоит, но и перебарщивать тоже незначит!

Артефакты

Артефакты в «Доте» — это отдельное слово. Независимо от героя, от его прокачки и его спелов, правильный набор артефактов может на «нет» свести все плюсы героя и преимуществ сложившейся ситуации. В самом начале игры мы имеем небольшой капитал, но в процессе убийства крипов мы тоже можем поить деньги. Эти деньги можно (и нужно) тратить на различные усиления и обмундирования. Описывать артефакты не имеет смысла. Многие из них дают прирост к характеристикам, другие предоставляют возможность поподнить жизнь, увеличивать скорость передвижения и нанесения атаки, третьи увеличивают урон, добавляют заклинания и т.д.

Потратить заработанные деньги можно в магазинах и у торговцев. В игре у нас есть два торговца на каждой базе и два торговца, спрятанных в лесу, а также один магазин. В разных версиях поразному, но в целом количество артефактов — порядка 30-ти. К тому же у нас есть возможность купить рецепты, которые позволяют, имея на руках компоненты, создать из них более мощный артефакт. И многие рецепты позволяют создать из уже имеющихся мощных артефактов, путем добавление других ингредиентов, еще более мощные, могущественные артефакты. Т.е. подсчитать количество возможных артефактов очень тяжело. Одно сказать могу — их МНОГО!

Геймплей

И наконец перейду к самому главному. Геймплей «Доты» — дело нештучное. Управление героем, игра командой, заклинания, артефакты — все это придает игре особую полноту и насыщенность. Здесь есть и карточный азарт, и командная удаля, и варкрафтовский гипнотизм. Играть 5 на 5 — это самое оно. Разработать тактику, просчитать варианты действия противника — и... и победить! Или проиграть! Изучить досконально ошибки, исправить, переработать. И опять сразиться! Любо, случайно получив более слабого противника, обыграть его. Ах, вы не представляете, как приятно завалить противника, действуя в команде. А ведь это иногда бывает непросто. Для хорошей игры нужно умение, умение не только играть, но и умение играть в команде, угадывать действия и желания друзей. Например, наш герой-силач не может подойти к вражескому герою-лучнику. Ни догнать, ни ударить. Но вот на помощь приходит друг. Спелом огулашает противника, вы подставете, бьете, враг телепортируется, ваш союзник кидает на него сеть, вы догоняете и довершаете дело магическим ударом. И все это за одну-две секунды. Динамика молниеносна! На первых порах играть командно очень тяжело и не всегда получается. Прежде чем научиться, нужно будет махало попотеть (перед экраном монитора, если не ☺). Ну а потом, потом вы раздадите всем вашим обидчикам на прыжки. Потом догоните и еще раз раздадите!

Пару советов и вывод

Я, конечно, не великий дотер, но, думаю, после этой статьи вам будет сложнее просто так пройти мимо сей великой мультиплеерной игры. Поэтому, если у вас есть сеть, если вам не жалко денег для игры в Интернете (трафа надо не на-

ного больше, чем для обычной игры в «Вар»), либо не жалко денег для игры в игровых салонах — играйте! Играйте обязательно! И ввиду того, что DotA — игра довольно тяжелая, дам вам пару бесплатных советов.

✓ Новичкам легче всего играть героем дальнего боя. Лучником, например.

✓ Старайтесь не снаться и не лезть в гущу событий. Если у вас мало здоровья, лучше сбегайте подлечиться.



✓ Играйте всегда до конца! Неважно, выигрываете вы или проигрываете! До самого конца!

✓ Одна партия длится в среднем больше часа. Если вам надо уйти, объявите своим напарникам вежливо об уходе. Ваше отсутствие может привести к поражению. Старайтесь рассчитывать время. Тех, кто часто выходит в середине (начале, конце), не любить. И впадать на них позорную кличку — **Ливер**. Если же вам надо ненадолго отойти, нажмите паузу!

✓ Слушайте более опытных игроков и мотайте на ус (даже если его нет, все равно мотайте ☺)!



В целом, все. Обязательно играйте!! Спасибо за внимание!
P.S. Автор статьи благодарит опытного дотера **OgrPet'a** за советы и оказанную помощь в процессе написания статьи. Спасибо!
P.S.S. Также автор благодарит **QWERTY** за то, что приобщил к этой игре!



SAMSUNG

Алексей ТУР aka leprecon lepre@rambler.ru

WORLD CYBER GAMES 2005 FIFA

А как все хорошо начиналось...

Аа, господа геймеры-прогеймеры, как все хорошо начиналось, когда я зашел на официальный сайт WCG и узрел в колонке «Игры» **FIFA 2005**. Радости моей, скажу я вам, не было предела и не существовало границ. Да, я, как и все заинтересованные личности, слыша слухи об изменении игрового формата Всемирных игр, о введении «ФИФЫ» в число кубковых игр, но, признаюсь честно, полностью этому не верил. Ведь еще было свежо предание, когда на 2004-ом WCG после долгой морочи и канители, практически убедив фанфиков в присутствии FIFA 2004 на кибернетической арене, организаторы в последний момент изменили свое решение и оставили электронный футбол за бортом соревнований.

В этот раз мировые кибернетиксы решили не испытывать терпение многоголовой фифашной армии и предоставили им право в отборочных играх 2005 года показать всю свою силу, мощь и боевую настрой. И вот, в дебютный для себя WCG'шный 2005 год «ФИФА» официально стартовала. Однако не так удачно, как хотелось организаторам, потому как многие игроки, почитав официальные правила, озадаченно чесали головы, вертели в руках джойстик и ковыряли клавиатуры. Они совсем не были готовы к подобному. Лично я, впервые узрев сей сборник золотых букв, от удивления пробила челюстью пол и перевернула стул, на котором сидел. Вот что там было написано.

Общие правила

- ✓ Метод соревнований: 1 на 1
- ✓ Официальный режим: International (можно играть только сборными).

✓ Определение победителя.

- 1) Правила определения победителя:
 - Победа по ходу основного времени.
 - Золотой гол (Игрок, который первый забьет в дополнительное время, побеждает).
 - Если ничья после второго дополнительного тайма, то победитель определяется по пенальти.

- 2) Игроки должны начинать каждый тайм с паса назад.
- 3) Использование кнопки *Off the Ball* запрещено. Если OTB было использовано, игроку будет предупреждение или техническое поражение по решению судьи.

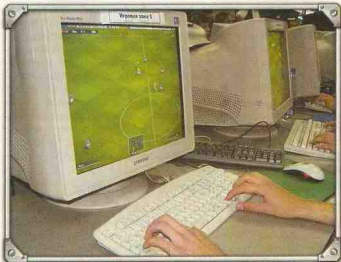
- 4) Кто сервер, а кто клиент, будет объявлено до игры или решено монеткой.

5) Если игрок будет тянуть время, долго перепасовывая мяч, ему может быть дано предупреждение или техническое поражение по решению судьи.

Если кому-то все еще непонятно, что здесь такого непонятного, то я очень понятно объясню. Во-первых, начнем с официального регламента International. Сколько разговоров, пересуд и перетолков ходило вокруг него, не перечислять. Сначала говорили, что можно играть одними только клубами, потом, что только сборными, потом, что сборными и клубами, потом, что можно использовать реалсы и ракет... ой, это не о том. В общем и целом неразберихи хватало, и вплоть до начала чемпионата никто толком не знал, кем и когда можно играть (а если кто и знал, то ничего не говорил ☺). В конце концов выяснилось, что шпилить можно только сборными, а про клубные команды лучше даже и не вспоминать. Признаться честно, очень интересное решение организаторов, но, как говорится, не нам их судить. Тем более, что сборными дело не обошлось. Было принято уникальное в своем роде решение: в одной встрече двух двох официальных матчей играть один. Такой финт, мягко говоря, смутил тех, кто еще не был осужден до того. Начались затяжные дебаты «Фифа»-общественности с организаторами по поводу целесообразности данного подхода к проведению игр. Однако все доводы сторонников двухматчевой системы разбивались о железную фразу организатора: «Читайте официальные правила». Так ничего и не добившись, огорченные фифанники принялись усердно готовиться к чемпионату по новым правилам. Они не знали, что все шоу у них еще впереди.

Официозное начало

У вот наконец-то наступила день, в котором цветочки можно было отделить от ягодок, а танцы с хомячками прийти к своему логическому финалу. Это был понедельник, 4 июля — день отборочных игр по «ФИФЕ». Внутреннее напряжение людей, переступивших порог клуба, росло с каждой минутой. Еще бы, ведь в последний день регистрации был зафиксирован результат — 102 участника соревнований. Даже выдавшие визы ветераны Киевской Футбольной Лиги не ожидали такого ажиотажа. Однако, как вскоре оказалось, тревожения были лишними — на чемпионат в Киев прибыло всего 47 официально зарегистрированных игроков, остальные разлетались по другим городам в надежде на более легкое попадание в финальную часть. М-да, как говорится, каждый выбирает по себе.



Однако той полусотне фишанников, что остановили свой выбор на Киеве, особо расслабляться не стоило, ведь среди них были такие прославленные в мире электронного футбола личности, как Wishmaster, mika, Raziel и Dancer (ну и, само собой, Jerpeson, куда ж без него ☺), а это означало борьбу, борьбу и еще раз борьбу. Так что, в последний раз выслушав «официальные правила» из уст организатора и определившись с жеревковой, мастера компьютерного мяча получили красивые бейджики и расселись по индивидуально закрепленным ПК, чтобы начать полусовую разогречивую тренировку перед стартом игр на вылет. Уже во время тренировки выяснилось, что шестидесять процентов игроков выбрало своей командой сборную Франции, тридцать — сборную Англии, а оставшиеся десять играли за Бразилию и Испанию. Других команд на этом чемпионате лично я не заметил. Первое, что тут приходит на ум — как плохо, что разработчики в этой версии игры не поддержали свою собственную традицию и не запретили играть друг против друга одинаковыми командами. Не особо приятно было смотреть на вездесущих Тиери Анри и Майклов Оуэнов. Хотя, скорее всего, многих это устроило — ведь что главное для современного среднестатистического фишаника? Найти дико раскачанную команду, в которой игроки фактически делают все сами, и с торжым видом его играть — мол, посмотрите, какой я мастер. Что остается другим людям после такого? Ничего не остается, как делать то же самое, чтобы не быть легко обыгранными. В результате есть куча забытых мячей и никакой красоты игры. Грустно, однако. Грустно, но жизненно.

Но что-то мы отвлеклись от темы. Тренировка благополучно закончилась и был дан старт начала официальных отборочных игр по «ФИФА 2005». Заскрипели стулья, затрещали клавиатуры, зал наполнился триумфальными и горестными криками — эмоции били через край. Больше всех выделялся Raziel, во всеуслышанные заявивший, что он приехал сюда за чемпионским титулом. Wishmaster и mika были немного поскромнее, но своих амбиций также не скрывали. Но никто из них не заметил, как в утлу скромно подкалывал двойстик к компьютеру человек, которому в недалеком будущем суждено было стать главным героем обещанного мной в первом разделе шоу. Его ник был C-Club Evil, и он был не прост, как пять гололомолок разрушенных диланзоров. Ну, а пока соревнования только начинались и никто из потенциальных лидеров не чувствовал запода. Пока Raziel с mika'ой тихо-мирно громили своих соперников, очень серьезно настроившийся на чемпионат Wishmaster вел тяжелейшие сражения за победу. Буквально деклассировав в первом раунде Dancera со счетом 6:3, Wishmaster с особым остервенением вгрызался в каждого последующего соперника, одерживая уверенные победы с небольшим счетом. Так продолжалось вплоть до самого четвертьфинала. Именно тогда дорогу Wishmaster'у заступил mika. Противники очень хорошо знали друг друга, и матч между ними вышел сверхнапряженным. Основное время завершилось со счетом 1:1, отчего всегда спокойный mika начал заметно нервничать, а Wishmaster превратился в робота, для которого кроме событий на поле ничего не существовало. В результате после серии взаимных ошибок и нереализованных моментов, когда уже все были согласны на ничью, mika на последних минутах второго дополнительного тайма с помощью классического прохода забил победный для себя «золотой мяч» (честно сказать, правила «золотого гола» я не понимал никогда — слишком уж оно необъективное и обидное) и вышел в полуфинал. Именно там его уже поджидал теневой герой происходящего — Evil. До этой встречи по игровому залу уже ходила молва, что Evil для достижения победы использует какой-то особый запрещенно/разрешенный прием, но точно никто не мог сказать не мог. После игры с mika'ой все стало ясно.

До десяти минут первого тайма все было спокойно и замечательно: mika атаковала, а Evil панически отбивался, но потом, когда опытный фишаник загнал Эвилу три мяча подряд, введя его в состояние легкой истерии, началось самое интересное. Вроде бы все, игра сделана — но не тут-то было. Видя, что ему не отыграться, Evil решил продемонстрировать свой фирменный финт, о котором говорилось выше. Он, с помощью особой комбинации кнопок на джойстике, навесил с центра поля прямо на стоящего в офсайде форварда своей команды, который, получив мяч, спокойно расстрелял вратаря противника. У всех, кто наблюдал за данным инцидентом, отвисла

челюсть: это был чистейшей воды Off the Ball, запрещенный в официальных правилах, — только испанец был бы помощи соответствующей кнопки. Сразу вспомнились слова организаторов: «Читайте официальные правила», а там черным по белому было написано: «Запрещено использование кнопки Off the Ball». Про аналогичные наветы с центра ничего не говорилось. Вот Evil и поступил, как ему советовали — прочитал правила, с помощью джойстика напел аналог запрещенной клавиши и привился вновь его использовать. Таким образом, mika проиграл 5:3, а Эвил спокойно вышел в финал вишенков. Когда возмущенные фишаники обратили внимание организаторов на данный факт, то получили очень впечатляющий ответ: «это не использование запрещенной клавиши — это обычная домашняя заготовка». М-да, как говорится, без комментариев.

Однако игра продолжалась, и уверенно одолевший своих противников Raziel спешил осуществить свое обещание и выиграть этот чемпионат. Их встреча с Evil'ом вызвала огромный интерес у всех присутствующих игроков. Фишаники разделились на два лагеря и не отрываясь следили за происходящим на экранах финалистов. Скажу сразу, многие из них были разочарованы удивлением — игра выдалась скучной и однообразной. Как только Raziel забивал мяч, Evil из центра шел на форварда, и тот с нескольких метров загонял мяч в ворота. Все попытки Разиеля каким-то образом спастись от этого глупка завершались ничем. В результате при счете 3:3 Evil решил сделать себе задел на будущее, повесил три глюкающих мяча и перешел к своему привычному занятию — панически отбивался от атак. После такого Raziel упал духом, и игра была сделана — Evil прошел дальше.

Сразу же после завершения финала вишенков возмущенный и разозленный Raziel пообещал, что через финал лузеров вернется и выйдет со второго места. И он почти добился своего, буквально сократив всех своих оппонентов и пройдя в финал лузеров. Однако там нашего пламенного героя подвели нервы. В игре с 4udick'ом, при счете 3:5, он дважды грубо сформил в своей штрафной площади, за что и был наказан двумя четкими исполненными противником одиннадцатиметровыми. Как говорится, такова «се ля ви».

Что касается любителя «домашних заготовок», то он не стал играть финальный матч с 4udick'ом, устно договорившись с ним о том, кто и с какого места проходит. Так и закончились отборочные игры в Киеве по «ФИФА 2005», очень напомнившие «самую честную» Олимпиаду в Солт-Лейк-Сити.

Вывод или послесловие

Надеясь, что в Сингапур от Украины поедет наиболее сильный и достойный фишаник, и что «домашние заготовки» там будут запрещены. В противном случае появляется вопрос: а какой смысл вообще тренироваться играть в «ФИ-ФУ»? Ведь можно просто купить себе джойстик и устраивать хоккейные поединки с таймом по 6 минут. Вот весело-то будет.

(Автор благодарит камрада Ceckly (случайно обыгравшего его со счетом 5:4 ☺) за любезно предоставленные фотографии.)



Записки Автоответчика

Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ОТВЕТЫ ВОЗВРАЩЕНЦА

Ну вот и все, дружок, пора открыть кингстоны.

К добру не привели проказы на воде.

Ну сколько можно плыть к безмерно удаленной.

К единственной своей загадочной звезде.

Иваси

Прощание с волшебной страной

Обшвенно, слов, конечно, из песни не выкинешь, но с проказами на воде у нас все было в полном абюбре, а что касается звезд, то в Карелии их очень мало, и они реально очень далеко. Как раз четыре звезды на четверых и было, каждому своя.

Думаю, вы уже догадались, что из отпуска мы вернулись вполне благополучно и сразу погрузились в атмосферу рабочего утара (шутка ли — отместить два дня варения и три свадьбы ☺). Ну а когда утар слегла поутих, и воздух в некондиционированном помещении дошел до нужной кондиции (т.е. чтобы дышать без носка на носу), я, ясное дело, сразу бросился в пучину писем. И как поется в знаменитой песне: «...И сия пучина поглотила его». Почти насмерть.

Впрочем, о письмах мы поговорим чуть позднее, а пока я отвечаю на вопрос, встречающийся в каждом надуттом письме: как прошел отпуск, и не путали ли нас тамшние бандиты.

Начнем с пункта раз: отпуск прошел в полном соответствии с утвержденной генеральной линией партии, т.е. хорошо. Не без увязок, конечно, но, ИМХО, положительных эмоций, запечатленных на примерно двух с половиной сотнях фоток, мы получили больше, чем отрицательных. Карелия реально рулит. Я даже четверостишия написал, точнее, не совсем я, но неважно...

Здесь лапы у елей дрожат на ветру,

Бобры здесь хрюпят похотливо,

Живешь в закодированном темном лесу,

Откуда уйти невозможно.

О как ☹. В общем, отдохнул великолепно, причем без всяких компов, игр и Интернета, совсем как первобытные люди.

Теперь по пункту два, касательно местных: этими местными нас путали все, от мала до велика, но на дороге они нам особо не попадались, а когда мы попали в славный город Кемь общение с местными легло на широкие плечи Глюка и узкие Sonechko. Причем Sonechko так построила местных, что боялись не мы их, а они ее. И правильно делали, что боялись, я и сам ее побоявшаюсь.

Впрочем, хватит о походе, пора и дело знать, а о том, как мы съездили, мы вам еще расскажем, даже не надеетесь отмазаться.

Мы все учились понемногу...

С чего бы начать, вот в чем вопрос? А начнем, пожалуй, с письма, затрагивающего профессионализм наших авторов.

Итак, слово камраду **Witcher**:

Здравствуйте, многоуважаемый Кертис.

Я хочу поведать вам грустную историю, что произошла со мной полчасика назад. Я выписываю МИК довольно давно, тогда 3-4. Журнал был очень радует меня своим неповторимым стилем, юмором, а также правильным подходом к написанию статей об РПГ и hack&slash'ax. Сей подход заключается в том, что статьи об этих играх пишет, как правило, человек умный, разбирающийся в том, что такое РПГ и что такое hack&slash. Также человек, пишущий о РПГ, должен (программа-минимум) быть осведомлен о существовании таких игр как Baldur's Gate, Planescape Torment, Fallout, Arcanum. Так оно и было до сего момента.

Так и хочется сказать — мы, мы с Глюком об RPG пишем, обычно. Да ладно, все равно никто не поверит, что мы умные.

Однажды, пребывая в ванне и почитывая МИК, я наткнулся на статью об одной интересной игре, Neverwinter Nights 2. Сия

статья повергла меня в глубокий шок, ибо такого мрака я увидеть и не ожидал, в результате чуть не пошел ко дну.

Тут нужно заметить, что превью мы не пишем, отдавая их на откуп более молодым агентам. Нужно ведь с чего-то начинать, правильно? А «Музея» на всех не хватит. Тем более, что есть люди, которым писать превью действительно нравится.

Некомпетентность автора и незнание им РПГ просто поражают. Судя по статье, в жанре РПГ кризиса никогда не было и не будет, ведь есть «Neverwinter», «Сакрад», «Диабло», «Кримзон-ленд» со своими перлами, в конце концов. Вот оно, новое поколение.

Учитывая, что один из наших редакторов на полном серьезе считает «Диаблу» RPG, ничего удивительного я не вижу. Кризис в RPG есть, более того, жанр потихоньку мутирует в нечто простейшее и ненавязчивое. А что вы хотите, умные игры на Западе не очень-то и любят, и там действительно считают «Диабло» полноценной RPG, а «Фол» — скучной пародией.

Поколение — это, конечно, хорошо, вот только не надо давать им статьи писать. Чего стоят фразы типа: «BioWare весьма неплохо справилась с задачей — создала шедевр». «Лично мне трудно представить, как будет выглядеть игра по сети в RPG, да еще такой, как Neverwinter Nights», и апофеоз идиотизма: «Neverwinter 2», это продолжение игры-шедевра. Игры — королевы ролевых игр».

Но ведь BioWare действительно создала шедевр — если говорить об игре по сети, то аналогов, кроме ММОРП и той же «Диаблы», нет. Если говорить о самой игре, точнее, об аддонах, то она очень хороша.

И этот человек пишет об РПГах! В общем, грустно мне. Все больше и больше появляется Ашников, людей, у которых любимая РПГ — это «Сакрад». В связи с сим слезно прошу просвещать народ и писать об РПГах либо самому, либо с Глюком. Спасибо за внимание, до свидания.

Ну, обзор мы и напишем, если все будет в порядке. В этом можно не сомневаться. А превью — это превью. Тем более, автор выражает не только свое мнение, но и мнение группы людей, к которой он принадлежит. И эта группа становится все больше, эдакое продавиловское лобби. А вообще, любое мнение имеет право на жизнь.

А вот еще одно интересное мнение о статьях, которые пишут наши кадеты. Итак, у микрофона камрад **Dr.El Fausto**:

Здравствуйте, многоуважаемый коллега!

Да-да, не удивляйтесь, именно коллега. Честь имею, Dr.El Fausto, окулуст-коллекционер. Жду момента, когда все-таки продемонстрирую свою коллекцию.

Очень приятно, доктор Кертис — психиатр-патологоанатом. Можно показывать коллекцию своих пациентов.

Как ни странно, пишу я не поэтом, а потому что самый мой любимый журнал становится невозможно читать.

Хм, сейчас проверю. Не, вроде со шрифтом все нормально.

Кадеты распоясались, им, видать, не хватает железной руки дисциплины. Ну что это такое — что не реченция, так тонны грязи на голову девелоперов. Это уже вошло в традицию, добрая половина журнала забита кадетским ширпотребом, извините на крепком кофе, но из песни слов не выкинешь: кадеты действительно глумятся над каждым проектом, выставяя сам смысл ИГР в неприятном свете. Даже если не выходит действительно стоящих проектов, не нужно быть лежачим.

Интересно, так что, мы по примеру некоторых других должны хвалить все подряд, или все, что у нас рекламируется? Дело обозревателя — обозреть игру и рассказать о ней правду. Только правду, всю правду и ничего кроме правды, скрашенной лирическими отступлениями.

Я понимаю, что это ваша обязанность — проливать свет на высшую игру через призму своего мышления, но весь негатив,

написавшийся в авторах, выливаете, например, в какой-нибудь новой рубрике, типа «Черный список» или что-то вроде того.

А о чем тогда писать? Тем более, мало называть игру отстоем, нужно это еще и обосновать — а ну как попадет в черный список Дум или HL-2, тут ведь такое начнется, туши свет, сливай масло... Лучше уж так. А то, что ругают они игры чаще, чем, к примеру, я, объясняется тем, что я редко пишу об откровенно провальных проектах, списывая их катедрам. Да и не только я, признаться. Исключение составляют проекты громкие или русские. Можно глянуть рецензии на Icewind Dale 2, «Саботаж», «Крид» или FireStarter, чтобы понять, что поступать подкованным ботаником по протекшей крышке разработчика любила не только товарищ Хрущев.

Благо, это лишь мое скромное ИМХО, на него можно не обращать внимания, но если вы попадете ко мне на прием, то учтите: моя коллекция, скорей всего, пополнится еще двумя экспонатами ☹.

Доктор, ищем себя сам. Я тут эту заповедь, и к врачам не ходещ. P.S. Восстанавливаете ДЗВР! А то камрады скоро начнут за-рывать вилы и топчуть автоматы, лелея мысль о высоких деревь-ях, зеленой траве и дешевой пиве. Чувствую я, что скоро посыплет-ся клочья тленных писем, уже не с просьбами, а с требованиями.

По мере сил мы пишем о ДЗВР, но тыкать агентов в каждую статью — это сашиком.

Кто нас читает

Под «нами» в данном случае подразумевается не МИК, а я и... Автоответчик ☹. Впрочем, о МИКе там тоже идет речь. Вот какие два письма я получил интересные. Итак, слово камраду Dark Cat'у:

Здравствуй, Кермис! В который раз купил ваш журнал и с удовольствием прочитал. Покупаю я его уже давно и регулярно, потому что он самый лучший среди всех подобных. Статьи, как всегда, отличные, некоторые просто превосходные, большое спасибо, что вы делаете именно обзоры игр, а не их очередную рекламу. Благодаря вашему журналу я нашел для себя множество интересных игр.

Сенк, мы стараемся.

Читая этот номер, я как-то-то добрался до рубрики «Записки Автоответчика». Раньше я как-то вообще не обращал внимания на эту рубрику, а она оказалась довольно интересной. Почти-почти письма от Постоянного читателя и Димичей, я понял, почему ты именно Дос — разве можно иначе бороться с наркоман-ией и раздвоенным личностью одновременно? ☹? Их их невозможно привести в порядок своим скальпелем, а то совсем распустились ☹.

Вот, оказывается, почему так мало (в сравнении с количеством молекул кислорода в атмосфере) писем я получаю. Не все читают мою рубрику ☹. Но я рад, что у нее появился новый читатель, который сразу взял перо и мышку и написал письмо.

Письмо от Постоянного читателя является не чинным, как галлюцинирующей от передозировки наркотическими средствами. Ваш журнал отличный во всех отношениях, меня даже прайс-лист не особо-то смущает, ведь до него в журнале есть куча интересной и полезной информации! Спасибо за то, что вы пишете для нас! Пожалуйста, Оставайтесь с нами...

Ну а второе письмо прислал камрад sjmir (текст в оригинале — Прим. автор).

Hello Keris!(сейчас изменю язык). Я тут прочитал 192 выпуск МИК и честно говоря я первый раз прочитал «Автоответчик» (Как это случилось?).

Как случилось, понятно — не понятно, почему так поздно ☹. Я как обычно купил очередной выпуск и пришел домой открыл в поисках информации про GAMES. После того как уже хотел откинуть журнал в сторону, тут случайно (ЧИСТО СЛУЧАЙНО) открыл последнюю страничку и в глаза кинулся ник «Dimich». Глава сама по себе забавная (необращайте внимания глупки посмею Wow) и там я вычитал что «Dimich» призывает всех фанатов МИКа писать в автоответчик. Я сам аж дивился так давно уже покупаю МИК а неразу даже и не проче-тал этот интересный раздел (как сказал «Dimich» ЛЕНЬ МА-ТУШКА недавно или не позволяла). Я хочу сказать что эта

статейка REAL GOOD! Она заставила меня написать тоже (сам не знаю почему).

Это все от недостатка внимания. Рассеянное внимание, частый диагноз у пациентов, обращающихся ко мне. Курение, алкоголь, злоупотребление тяжелыми наркотиками, играми или Интернетом. Ни на что не жалуетесь? Вы лучше честно признайтесь, тогда назначу реабилитационный курс, а так — полная программа лечения.

Там Dimich говорил что есть несколько причин почему никто не может написать, а я нашол свою и только одну (касается не всех «модем»). Я почти каждый день зависаю в World Of Warcraft и каж-дая копейка на счету, а тут еще письмо писать (ЗАПАДНО тра-тить лаву на письма. Или я жмот). Неважно, проехали. Я уже глюк за глюком... /./\ №4 (Это всё ОНЛАЙН), но я его не вино.

Вот и диагноз нарисовался: интернет-зависимость. Впрочем, я сам в «Линейке» зависаю, доктор должен знать, с чем бороться.

Каждый раз прыжок левла как рождение, а лаво так много в Wowе что сам как видите стал глюком. Я уже куда-то от темы улетаю...а вообще про что это я. А про Wow. Хотя в том же са-мом выпуске прочитал про «Линейку»(Lineage 2) и терь сам подумываю заглянуться в него.

Подумай, подумай. Только если у тебя далааа, то дорогова-то выйдет. Я часов шесть в день играю, когда делать нечего.

Скажу я всем любителям МИКа если вы понастоящему его фанаты, то напишите (Я отпалю мимучку и вы должны). Кто хо-чет мне что-то сказать интересное про Lineage как будущему новичку прошу писать на «sjmir@narod.ru». Кермис я думаю что Dimich те помст с популярностью и ему особый привет и тебе ко-нечно же. С этого момента буду читать «Автоответчик» (блин сам себе поражаюсь).

Помог. Сенк. Так, нужно слоган на обложку: «А ты уже напи-сал в "Автоответчик"?» — и я, со скальпелем в окровавленном ха-лате. Все писать бросается.

А вообще, приятно, что полку читающих эту рубрику прибыло. Кстати, все хотел спросить, а что вам НЕ нравится в Автоответ-чике? Впрочем, я уже как-то задавал вопрос, что бы вы хотели в нем видеть, как его можно изменить (если это нужно), но никто не от-ветил. Наверное, менять ничего не стоит — пока катится, чег его ломать?

Или есть что-то, что открылось НЕ?

МИК как есть

Как говорил Козьма Прутков, «зри в корень» — вот, предла-гаю почитать письмо камрада Vilsen'а, взявшего эту муд-рость на вооружение:

Добрый день. Хочу сразу сказать, что считаю МИК замечательным изданием для «читания про игры», «написания про игры», «чтения про всякую фигню», а также «написания про вся-кую фигню».

Кроме того, журнал прозрачен, вокруг него вращается дружная компания, в которую можно легко войти, из которой можно легко выйти (да, это важно), отлично работает корреспонденция, фору-м, и т.д., и т.п. Попробовать себя в ирожуру, можно опять же без сложности. Короче, требовать от такого явления в украин-ской прессе, как МИК, ХОРОШЕЙ БУМАГИ, 500 СТРАНИЦ и прочей зависящей от финансирования фигни ИМХО глупо, так как, учитывая нестабильную и злупую обстановку в стране, надо вообще благодарить Высшие Силы за то, что каким-то макаром вы-дается такая маленькая копейка для того чтобы жить такой о-громный мир как «Мой Игровой Компьютер». Благодарим и вас, и всех, кто хоть, как-то к этому причастен — тоже.

И это факт, мы не просто игровое или окригованное издание, мы еще и комьюнити, и это важно. Так что, неоприродоиннасье, бе-гом на <http://www.mikportal.org/forum>.

На этой глубокой мысля я буду процщать, но сразу отмечу, что последнее письмо опубликовано не целиком. Почему? Причины две. Первая банальна — не влезло. Вторая важнее — не хотел портить мажорное окончание, ибо окончание содержит критику в наш адре-с. А критику я приберу на следующий номер.

Да, мей наверху ☹.

Рустам ИРЗАЕВ

Виртуальный сейф

Многие из вас, наверное, сталкивались с проблемой хранения мелких, но важных вещей. А когда уже не остается такого места, куда бы не залез любимый маленький братец или столь же любопытные родители, начинаешь искать все новые и новые решения проблемы. Я нашел интересное решение, а, точнее сказать, придумал...

Предлагаю вашему вниманию свою универсальную разработку. В качестве «сейфа» будет использован CD-ROM, а в качестве замка — программа. Сразу оговорюсь, что ничего опасного для жизни происходить не будет ☺ и вы можете спокойно творить все, что описано в данной статье. Конечно, лучше будет, если вы хотя бы чуточку понимаете, в чем смысл изложенного ☺. Итак, нам необходимо не так уж и много вещей:

- ✓ CD-ROM — любой, например, 4x Teac;
- ✓ программа — друг-программист поможет за 2 бутылки пива;
- ✓ иное — паяльник и руки откуда надо ☺.

Еще понадобятся отвертки (крестовая и плоская), кусочки пластика, термоизолента, хороший клей. Вроде бы все. Если что-то понадобится дополнительно — я упомяну в статье.

Прступим

Итак, давайте для начала подключим наш привод к компьютеру и вытаским лоток (там спереди кнопочка такая есть ☺). Вытащили? Ага. Значит, теперь выключаем компьютер и отключаем привод. Видите место, куда вставлялся диск? Ну, лоток для дисков? Это нам больше не нужно — аккуратно заклеиваем все дырочки в лотке кусочками пластика. Получился ма-аленькое коробочное хранилище, которое вполне подойдет для чего-то мелкого. Если вам такого объема мало, поступите несколько по-другому: вырежьте «кусок привода» необходимого размера, а оставшиеся «дырки» прикройте наклеивкой пластиковых элементов. В общем, взгляните на **рис. 1**, там все понятно изложено: красная линия — это контур для резки. Только затем надо будет увеличить высоту лотка, но, я думаю, вы сами догадаетесь, как это сделать.

Двигаемся дальше. Нам необходимо убрать с лицевой панели кнопку выдвижения лотка. (Лучше, конечно, переместить ее внутрь привода или, по крайней мере, прилепить где-нибудь сзади.) Это не причинит нам лишней головной боли. Оставшуюся от кнопки дырочку, опять же, заклеиваем маленьким кусочком пластика. Кстати, очень удобно использовать карточки пополнения счетов мобильных операторов. Подойдут и телефонные карты, и дисконтные ☺. А если вы абсолютно уверены в качестве вашего привода, можете «залепить» и ту маленькую дырочку на лицевой панели, которая является аварийной. Сейчас поясню — это дырочка, куда надо нажать чем-то длинным и тонким, когда в приводе остался диск, а его следует срочно вытащить.

Так... Теперь мы можем глядеть на «наши» внутренности... Раскручиваем привод и снимаем с него крышечку. Затем аккуратно снимаем лазер, заклеиваем его головку термоизоленой и клеим в заднюю часть привода — чтобы не мешал. Моторчик, который крутит диск (но без всего лишнего), приставляем там же — сав-

ди. Оставшийся механизм, отвечающий за передвижение лазерной головки, убираем — он нам больше не нужен. Ставим привод на slave, коннектим провода и включаем компьютер... BIOS должен обнаружить ваш привод без проблем... Так оно и есть. Все в порядке... Переходим к софту.

ПО

Как вам уже стало понятно, специализированного (и не только такого) ПО на созданное нами устройство не существует. Какой выход? Правильно, или самому писать софт, или кого-то попросить. Я лишь подскажу суть и покажу дорогу — дальше действуйте вы сами, опираясь на собственный уровень программирования и на свой вкус. Оптимальным решением является написание софта под данный конкретный привод. В качестве идентифицирующего кода самого устройства можно, например, использовать его заводской номер.

Главное — простота программы и ее мощь! Типичный пример нужного софта представлен на **рис. 2**. При послышке команды «извлечь диск» программа запрашивает пароль. Элементарно. Только не надо писать десятизначный код шифрования вашего пароля — зачем? Ведь спрятать что-то от кого-то можно и с минимальной защитой. Впрочем, это уже дело вкуса. Кстати, хорошая идея — заблокировать доступ к вашему приводу из других программ.

Маленькая помощь в программировании

Приведу парочку примеров по работе с CD-приводом. Нам понадобится Visual C++. Я использую шестую версию этого продукта. Итак, запускаем Visual C++. Нажимаем **File > New**. На вкладке **Projects** выбираем **MFC App Wizard (exe)**, в поле **Project name** вводим имя нашего проекта, а в поле **Location** указываем его месторасположение. Нажимаем **OK**. Далее — по шагам:

Шаг 1: **Dialog based**.

Шаг 2: **ActiveX Controls** (убираем).

Нажимаем **Finish**.

Получаем то, что наглядно показано на **рис. 3**. Помещаем на форму две кнопки (никакие параметры можно не изменять). Два раза кликаем на первой кнопке (по умолчанию — **Button1**) и нажимаем **OK**. Появился редактор кода. Переходим в самый верх страницы и добавляем заголовочный файл **mmystem.h** (**рис. 4**). Давайте сразу добавим «лиnk». Заходим: **Project > Settings...** (или нажимаем **Alt+F7**). Переходим на вкладку **Link** и в поле **Object/library modules** добавляем **winmm.lib** (**рис. 5**). Нажимаем **OK**.

Возвращаемся к нашей кнопке (кусочек кода показан на **рис. 6**). Вместо заголовочной строки пишем:

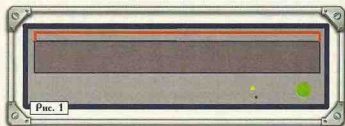
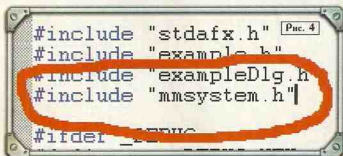
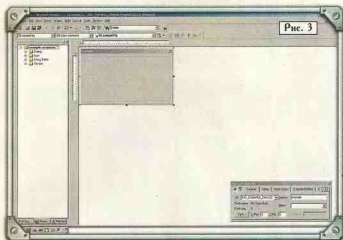


Рис. 1



Рис. 2



`mciSendString("set cdaudio door open wait", NULL, 0, NULL);`

Что даст нам эта строка? Как что — выведет наш лоток. Теперь два раза клацаем на *Button2* и нажимаем *OK*. Опять же, вместо комментариев пишем:

`mciSendString("set cdaudio door closed wait", NULL, 0, NULL);`

Теперь после нажатия на *Button2* наш лоток заедет обратно. Вот я и дал вам пишу для размышления. А вообще, загляните в MSDN — там ОЧЕНЬ много полезного и интересного...

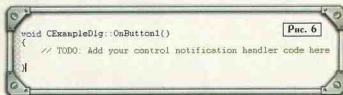
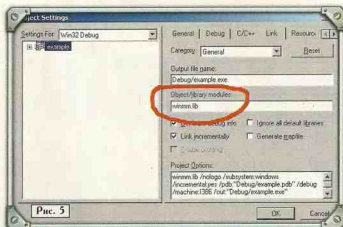
Модернизация идеи

Теперь представляю несколько модернизированный вариант предыдущей идеи. Совсем другое дело, если у вас имеется старое железо, парочка приводов и знание ассемблера. Тогда вам не составит труда связать все это в кучу и сделать настоящий виртуальный сейф. Который не будет зависеть от состояния вашего основного компьютера. Судите сами:

- ✓ проц — 100-166 МГц Pentium (AMD, VIA);
- ✓ материнка — какая-нибудь для вышеуказанного проца;
- ✓ память — 4 Мб хватит с головой;
- ✓ видео — 1 Мб и не более;
- ✓ винт — 120 Мб — хватит (меньше, я думаю, вы не найдете ☺);
- ✓ приводы — флоппик, CD-приводы.

Это все, что надо. Как видите, не так уж и много затрат на полноценный домашний независимый (ни от кого) виртуальный сейф. В качестве ОС ставим DOS. И все. Пишем прогу, но уже под DOS, и получаем то, что давно хотели.

Кстати, винт можно вообще не покупать... И монитор не нужен. Операцион-



ка и проги поместятся на дискету, значит, нужно 2 флоппа. А работать с «сейфом» можно и в спящем режиме — зачем тратить деньги на монитор. Как? Элементарно. Включаете компьютер-сейф (хотя можно и не выключать его вовсе — электроэнергия он «кушает» около 100 Вт, согласитесь, это немного, ну, а впрочем, это вам решать), он подаст вам сигнал вставить дискету (например, системный динамик пищит 3 раза). Вставляете дискету, нажимаете *Enter*, и динамик опять пищит три раза — типа, нужно бы и пароль ввести. Вводите пароль — опять писк динамика и... лоток привода выехал нам навстречу, показывая все ваши спрятанные капиталы ☺.

Конец

Вот и все. Я вам подаю, мне так кажется, свежую и горячую идею... А вы ее используете. Модернизируйте под свой вкус и наслаждайтесь.

Удачи в виртуальном хранилище!

МОЙ КОМПЬЮТЕР

По этому разделу на сайте обновляются в 10:00 - 11:00 По воскресеньям - 10:00 - 11:00

- Софт (867 статей)
- Железо (714 статей)
- Интернет (525 статей)
- Программирование (253 статей)
- Имеющий уши (109 статей)
- Прочее
- Уголок читателя

(в онлайн-издание выходящее по понедельникам)

(каждый день)

(акции, скидки, розыгрыши)

(то, что вы знали и так)

Статьи

Новости

Промо

О нас

Поиск

Поиск статей по названию и номеру публикации

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

[illegible]

...

**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



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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

