

стр.10
BLOODRAYNE
2



стр.13
The BARD'S TALE

Дождь
Гроза в Сумраке

стр.24

CRAZY FISH 0.5
стр.26

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
підкопаних 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»:

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Винница ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька ✓ утол Коробинського и Ленинградської Дніпропетровськ ✓ Кіоски «СВ-почта» Донецьк ✓ Кіоски «Союзпечать» ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960 ✓ ул. Артема, 131-а ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4 Макеевка ✓ гост. «Маяк» Київ ✓ Кіоски «Союзпечать» ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости» ✓ Кіоски «Факты» ✓ Книжный рынок «Петровка» ✓ Книжный супермаркет «Бульвар» ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей» ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29 ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс | <ul style="list-style-type: none"> ✓ ул. Жилинская, 87/30 Кировоград ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655 Крым ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать» Луганськ ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать» Львов ✓ Кіоски «Торгпрессы» ✓ Кіоски «Интерпрессы» Мариуполь ✓ Кіоски «Союзпечать» Николаев Торговые лотки: ✓ ул. Советская ✓ Супермаркет «Сельпо» ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество» ✓ рынок на ул. Дзержинского ✓ рынок «Северный» ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217 Одесса ✓ киоски «Одессагорпрессы» | <ul style="list-style-type: none"> ✓ киоски «Пресс-служба Одессы» Олтівська продаж: ✓ ул. Костанди, 100 Полтава ✓ киоски Полтавского почтамта ✓ газ. ряд «Амфора», ул. Октябрьская, 27 ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118 Сумы ✓ Укрпочта Тернополь ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды» Харьков ✓ газетный рынок ✓ магазин «BOOKS» Херсон ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5 ✓ киоск, бул. Мирный, 5 ✓ киоск, ул. Железнодорожная Хмельницкий ✓ Оттыва продажа, тел. (0382) 795668 Черновицы ✓ киоски «Укрпочта» |
|--|--|--|

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

✎ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.pochta.kiev.ua, www.bltz-pochta.com.ua, www.kas.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"

У ВЕРЕСНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-й ПРИЗ -
D-Link DCS-350 USB -
цифровий фотоапарат

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

3-й ПРИЗ -
A.HOME (19-24, вих. 9-24)

234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incsoft.com.ua

www.incsoft.net.ua

Список статей

Scratch

Rise of Legends, стр. 7

Сергей «Nekr» КРАВЧЕНКО

Warfare, стр. 8-9

Том/Doc/КЕРТИС

BloodRayne 2, стр. 10-12

Кирилл ТАЛЕР

The Bard's Tale, стр. 13-15

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

«Наследие: Тени прошлого», стр. 18-19

Алексей ТУР aka Iepreson

«Арденны 1944», стр. 20-21

The Reloader

«Заработало! Мастерская изобретателя», стр. 22-23

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa

«Дозоры: Гроза в сумраке», стр. 24-25

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Crazy Fish 0.5, стр. 26-27

Андрей ЛЯШКЕВИЧ

Глухие войны: скрытая угроза, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Грустное начало

Такое уж это время деловитое и спокойное, на сломе лета и осени — птицы радостно отправляются на юг, а Птицы — в Лейпциг, листья уходят и жуахнут... точнее, жухнут. Долгожданые проекты мерзнут-мерзнут, в конце замораживаются и впадают в спячку, а дев-



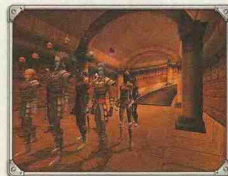
лоперские компании и вовсе умирают. Зачастую — чтобы не ожить. Даже следующая весна.

На сей раз осенние настроения посетили довольно знаменитую MMORPG **Asheron's Call 2**. Причина осенней депрессии AC, а заодно и ее создателей из *Tribune*, проста, как пять копеек — примерно такую сумму им и принесит вышеозначенная онлайнка. А ведь как старались: выкупили у ViSoft'a права на всю серию, выпустили AC 2, даже успели укрепить аддоном **Asheron's Call 2: Legion**.. И все. Судись. Нет прибыли, как говорится, нет и печенька, нет и зарплата работникам.

Посему весь персонал, работавший над AC 2, будет разбросан по другим онлайн-проектам: **Dungeons & Dragons Online**, **Stormreach** и **Lord of the Rings Online**; **Shadows of Angmar**. А моральское отделение *Tribune*... правильно, R.I.P. Правда, «маточный» AC будет жить и здравствовать, ибо прибылен.

А вот AC 2... 30 декабря 2005 года всеми серверами вы-

шеуказанной игры будет дан прощальный залп, после чего данная игровая вселенная перестанет существовать. Навсегда. Не прав-



да ли, немного страшновато читать подобные строки?

А вы представляете, как напьются у своих клонков в последний день те топ-игроки, у которых, кроме данной виртуальной вселенной, ничего и нет?

Driver — четвертая высота

После понтового названия третьей части известной гоночной серии — *Driver3*, большинство гейм-журналистов склонялось к мнению, что четвертая часть, анонс которой, вроде бы, не за горами, станет называться не иначе как *DrVer*, пятая, если таковая будет, — *DrVer*, шестая — *DrVer* и т.д. Аи нет. По информации, недавно появившейся в Сети, название будет



звучать дешево и сердито: **Driver: Parallel Lines**. Из других источников также стало известно, что большее количество времени

(80%) главный герой проведет за рулем, а не на своих двоих, что несомненно должно повысить интерес со стороны чумовых геймеров, любящих быструю езду и стакашки адреналина перед сном.

А зовут нашего 17-летнего героя на этот раз также дешево и сердито — **The Kid (Т.К.)**. Вырос он в задворочных трущобах Нью-Йорка 70-х годов прошлого века, прошел полный курс молодого бойца по выживанию в условиях мегаполиса. И главной мечтой Т.К., само собой, было, есть и останется на протяжении всей игры — стать ганшиком-ассом, прописаться в топе, пить шампанское из Кубка и т.д. Но для этого нужно многое сделать.

С сюжетом покочено, тем более, в играх подобного жанра оригинальностью он не блещет. А вот непосредственно геймплей — кроме вышеописанного возвращающегося к корням: нам будет предложена некая нелнейность. Ни в какое сравнение со свободой GTA она, конечно, не идет, но теперь вполне реально отложить слишком сложную миссию до лучших времен, чтобы поднакопить денег во внесюжетных гоночных инвентях.

Самой собой, AI. Он будет выше, глубже, умнее! Машин завязано около 80-ти, не считая экстремального тонинга, после покупки машины и узнать-то тяжело. Само собой, озвучка — она обещается более хитово-саундтрековой; само собой, роликов стоит ждать немало, и, предположительно, качественных. И голливудские знаменитости непосредственно призоват руку (язык, некую другую звездную часть тела) к четвертой части **Driver**. А вот это уже не само собой, а очень даже приятно. В общем, все силы брошены на реабилитацию серии, подпорченной третьей частью. Насколько успешной будет эта самая реабилитация — узнаем весной 2006 года. Платформы PC, PlayStation 2 и Xbox ждут. Мы тоже.

Грустное продолжение

Туда же (точнее, в сторону весны 2006 года) отправляется и авто-MMORPG **Auto Assault**. Видимо, бета-тестинг проекта принес настолько ошеломляющие результаты (со знаком «минус»), что разработчики с издателями (*NetDevil & Ne-soft*) решили кардинально изменить концеп-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, поставивших оценки по 10-бальной 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».

цию игры. Бета-тестинг будет продолжаться одновременно с хирургическим вмешательством в концепцию.

Туда же шестует и шутер **The Regiment** от Komati Europe. Причины? А шут его знает!

Чуть больше повезло гангстерскому экшену **Crime Life: Gang Wars** — этот проект отправили на ноябрь 2005-го.

И снова радостная дата «теплая весна 2006-го», по пришествию которой нас, вероятно, завалит тоннами качественных хитовых игр. Теперь уже «фанкомовские» создатели **Dremfall** (TLJ-II) аккуратно перебивают дату выхода тяжеловесной и крупнобюджетной адвенчуры. По словам разработчиков, очень хочется отплатить игре до идеального состояния, а осень обычно — горячая пора для релизов, и развиться в будущем потоке новых игр совсем несложно. Тем более, что введение в адвенчурные элементы экшена, да и построение мира на экшен-адвенчурной основе сопряжено с немалыми риском.

Пожоже, на долгожданном продолжении **The Longest Journey** можно ставить аккуратный, но жирный крестик, подписав внизу «ИМХО». Нет, игра, конечно, выйдет. И ее многие пройдут, безусловно! Но печат «сердечечко» для **Dreamfall** — равнозначно провалу. А, судя по скриншотам, уже на сегодняшний день в графическом плане многое устарело.

Веселое продолжение

«Бука», «Акелла» и 1С сообразили на трюки! Точнее, сообразили вместе, что пора бы уже и обнародовать проекты, которые планируются издать в неопределенно ближайшем время.

✓ «Бука».

Шутер от первого лица **World War Zero** от Rebellion: действие происходит в альтернативной реальности, на Земле, которую до сих пор сотрясает первая мировая война, хотя на дворе уже 1965 год. Силы, разделявшие мир пополам и сражающиеся за мировое господство, оформились в Западный Синдикат и Русско-монгольскую Империю. Вот в такой обстановке вам и придется брать в руки альтернативный вариант АК-47...

Адвенчура от французских «земляков» из Frogwares. Еще давно обещался адвенчурными творцами проект «**Вокруг света за 80 дней**», в котором, оплетя же, поколелуются каноны кликабельно-пазлового жанра. Рассказывать содержание романа Жюль Верна, думаю, нет никакого смысла — см. название. Да, было заключено пари между некими джентльменами о том, возможно ли за восемьдесят дней... И т.д. Релиз — в сентябре. ЭТОГО года.

✓ «Акелла».

Менеджер-симулятор куратора для спортивного отдыха (!) «**Особенности спортивной охоты**» (rus) от Cat Daddy Games. Честное слово, даже не знаю, как это может выглядеть. И не хочу знать. Страшно.

✓ 1С.

«**Крутой Сам: Золотое издание**» (а почему не «Серезный»?) — коллекционное

издание, включающее в себя оригинальную игру и два продолжения;

«**Мадагаскар**» — сопровождающая детская игра по мотивам мультипликационного блокбастера;



«**Воля и разум**» — совсем даже не альбом «Арин», а RTS от Campus Interactive, в ходе которой доблестные силы США сражаются с мировым терроризмом;

Balance — логическая головоломка, очень, кстати, неплохая, релиз в сентябре.

...И просто хорошая новость

А к нам в редакцию пришло письмо такого содержания:

«Компании «Акелла» и 1С (<http://int.games.le.ru>) рады объявить о подписании договора с Playlogic Entertainment Inc. (www.playlogicinternational.com) об издании на территории мира (кроме Восточной Европы) пиратской ролевой игры «**Корсары 3**».

С настоящего момента Playlogic выступит международным издателем долгожданного проекта, а «Корсары 3» становятся од-



ной из флагманских игр линейки Playlogic на 2005-2006 годы.

Вице-президент компании PlayLogic, Stefan Layer, комментирует сделку: «Корсары 3» — это современная оригинальная игра с неограниченными возможностями геймплея. Долгое время мы следили за разработкой данного проекта, и его качество и высокий уровень исполнения произвели на нас огромное впечатление».

«Мы очень рады партнерству с компанией Playlogic», — говорит Николай Барышников, директор по международным продажам компании 1С. «Playlogic» — очень многообещающий издатель, я уверен, что вско-

Купили/Продажи/Ремонт/Настройка
ВЖИВНИХ
Компьютеры, комплектующих
та периферии

МОДЕРНИЗАЦИЯ

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

ре эта компания займет одну из лидирующих позиций на арене общепиратской игровой индустрии. «Корсары 3» должны стать достойным пополнением в линейке проектов, издаваемых Playlogic».

Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла»: «Корсары 3» — наша третья ролевая игра на пиратскую тематику. Над этим проектом работала самая опытная студия разработчиков «Акелла», а благодаря постоянному общению с огромным сообществом поклонников серии «Корсары» по всему миру нам удалось воплотить в игре лучшие пожелания настоящих фанатов и любителей жанра. В итоге «Корсары 3» стали одним из самых ожидаемых проектов в собственной нише. Мы рады, что компания Playlogic будет представлять этот проект на международном рынке, и уверены в грандиозном успехе».

Действие «Корсаров 3» разворачивается на девятнадцати островах и бескрайних морях Корсарского бассейна. Игроку доступны на выбор два главных персонажа — Бутха-парень Блэйд и рыжий дьяволенок Беатрис. Одной из интересных особенностей игры является возможность найма офицеров, которые помогут вам управлять судном или участвовать в абордаже. Кроме того, вам предстоит сражаться с иностранными кораблями, захватывать рабов и нападать на форты для завоевания колоний, которые впоследствии необходимо развивать и защищать. В этой игре вы обладаете полной свободой в передвижении по морю, торговле, ведении боев и колонизации, а также в исследовании великолепного мира Карибских островов».

Берегись, Запад! Третьи «Корсары» идут!

Онлайн-рейтинги

А давно уже зреда в моей головешке идея вывести единый рейтинг русскоязычных онлайн-игр, да все как-то не складывалось. То руки не доходили, то извильни не хватало, то заигрывался в какую-нибудь браузерку и забывал новость выпустить. Ибо подобный рейтинг — дело трудоемкое (довольно) и приблизительное (сильно). Да и гегемония «Бойцовского Клуба» немного портита интригу — что это за рейтинг такой, если в нем несколько лет подряд один и тот же проект в топе?

Сейчас же, когда новые интересные проекты плодятся и множатся, как грибы после дождя, а точнее, как кролики после войны, я, наконец, рискну на основе рейтинга mail.ru вывести какой-никакой рейтинг. Основной столбик — хосты, в скобках — визитки.

1. «Арена», www.apeha.ru — 496,290 (83,083,825).

2. «Бойцовский Клуб», www.combats.ru — 437,787 (127,406,055).

3. Destiny Sphere («Сфера Судьбы»), <http://destinysphere.ru> — 262,984 (22,268,017).

4. Mirror Of The Realm («Райнарок»), <http://mironline.com> — 262,310 (2,805,129).

5. NEVERLANDS, <http://www.neverlands.ru> — 209,122 (63,958,191).

6. «ТЕРРИТОРИЯ», <http://territory.ru> — 202,594 (61,898,581).

7. Ganja Dealers («Ганджубасовые Войны»), <http://www.ganjawars.ru> — 187,972 (10,973,016).

8. Wizards World, <http://wiv.ru> — 169,582 (1,171,994).

9. TIMEZERO («Точка Отсчета»), <http://www.timezero.ru> — 153,366 (7,712,386).

10. «Смутные Времена», <http://www.darksagesworld.com> — 111,176 (23,749,868).

11. «ДОЗОРЫ», <http://www.dozory.ru> — 82,231 (15,305,581).

12. CARNAGE, <http://carnage.ru> — 79,300 (7,608,922).

13. SanCity, <http://www.sancity.ru> — 74,760 (3,703,794).

14. ARENA Online, <http://arena.ru> — 69,769 (1,452,172).

15. «Пентакор. Валады грани», <http://www.pentacore.ru> — 44,384 (654,153).

16. NeverFate, <http://neverfate.ru> — 38,400 (5,588,969).

17. «Инстинкты Воина», <http://instincts.ru> — 38,196 (787,810).

18. «Тале», <http://tale.ru> — 23,859 (15,461,492).

19. «Эпоха Теней», <http://www.eos-online.ru> — 15,592 (316,039).

20. «Другие Миров», <http://www.mmorpg.tk> — 15,864 (33,746).

Это не считая многочисленных серверов WoW, Line2 и Guild Wars (а еще есть и неуязвляющая Ultima Online), разбросанных по Сети. Пересчитать их количество и, соответственно, сложить — боюсь, для этого придется нанимать в штат еще одного человека.

Что же, если опустить тот факт, что у браузерных проектов количество визитов гораздо выше, нежели у «полных» клиентов, да и сами показатели хостов и визитов очень уж сильно разнятся; если опустить тот факт, что процентов адекват тридцать браузерных игр не имеют счетчика mail.ru, ибо забыли, не успели — и вообще дисконект...

Если опустить все вышеописанные факты прилизанности — я вас поздравляю! Перед вами первый в истории МИКА рейтинг самого извращенческого и опасного жанра в истории компьютерных игр!

Что можно сказать, посмотрев на результаты? Они очень и очень любопытны.

Во первых, «Бойцовский Клуб» достиг своего пика популярности уже давно, и никакие нововведения не заменят яростного блеска в глазах тех новичков, что пришли сражаться за правду. А правды (справедливости), если верить крылатой фразе одного из создателей БК — нет. Вернее, есть, но она temporally based, please, try again later.

Следовательно, из недостижимого подвеса БК медленно, но верно опускается в общий онлайн-котел. По крайней мере, первое место по хостам давно уже держат за собой «Арена», которая первой же ввела элементы передвижения по карте (читай, тактики) в скучную браузерную картинку.

Очень характерно, что вслед за «мистрами рока» идет первый онлайн-проект DS, основанный на технологии flash, до сих пор не потерявший бешеной популярности, хотя все глобальные штурмировые войны, говорят, там уже закончились и геймеры мрут со скуки.

Непонятно-невероятный успех анимешного «Райнарэка» в некотором роде также знаковый. Еще один «первый» сугубо клиентский проект в рейтинге. И чем он так полюбился славянам. Не за большие же глаза? Хотя...

Пятое место — один из самых «толастных» серверов второй «линейки». И никакой неожиданности в этом нет. Острые уши, короткие юбки, красивые монстры...

«Территория» и Ganja. Оба амбициозных проекта выходцев из БК открыто заявляли о том, что собираются проглотить и стереть в порошок бывшую онлайн-родину. Увы, порохов в пороховниках постепенно истощился, а оба проекта так и остались в середине большой десятки.

Восьмая позиция криво-косого WoW просто пугает. Вероятно, разгадка в том, что это один из первых пост-BK-проектов, оттого он имеет свою постоянную и верную аудиторию.

Закрывают десятку один из самых интересных проектов русско-онлайн TZ и «лучший клон БК» СВ. «Точка Отсчета», увы, также начинает переходить от наращивания геймерского капитала к его сохранению. А зря. Потенциал у игры огромен. Да и «Смутные Времена» вполне смогли бы добраться до тройки лидеров... если бы ими кто-то занимался. Хотя как альтернатива сегодняшнему полукommerческому онлайн СВ все же остается.

Вторая десятка. Социально-экономическая RPG/TBS «Пентакор» доказала свою полную несостоятельность. Одних красивых картинок мало. А вот «ДОЗОРЫ» — обратите на них внимание. Через пару месяцев вы не удивитесь, увидев стремительно прогрессирующую «браузерку» на 4-5 месте. Уж очень заманчива перспектива стать Магом Вне Категорий, а до этого еще топтать и топтать... несколько лет.

Стойко держится еще один комбат-клон CARNAGE. Хотя... 4 точки — 4 блока, с этим уже в влуту онлайн не вылезешь.

Об остальных проектах знаю мало, но обязательно постараюсь чего-то узнать до следующего рейтинга.

21 место остается нетронутым. Для того молодого проекта, который однажды взорвет Сеть. Возможно, этот проект — Ваш.

Традиционный маразм на закуску

✓ Первая серия. Китаец — друг, брат и патриот онлайн.

На американцев работает добрая половина игровой индустрии. Если американец узнает, что фашистов победили не только он, но где-то там чуть-чуть и русские помогли, то обязательно возмутится и игру не купит. Поэтому американцы самолично победили фашизм, остановили Наполеона и вытащили тонущий мячик для плачущей Тани. Это общезвестно.

Китайцы пошлы дальше. «Почему бы не сделать игры средством пропаганды своих идей?» — подумали они. Благо, экономика развивается, значит, идеи хороши! Да и не развивалась бы, один хряк... А какая игровая отрасль на сегодня наиболее развивающаяся? Правильно, тот же самый онлайн!

Внимание! Молодежно-коммунистическая организация China Communist Youth League (CCYL) & PowerNet Technology представляют проект Anti-Japan War Online, глобальную онлайнную RPG, посвященную оккупации Китая японскими войсками в 1937-45 годах! Основная цель проекта — воспитать в подрастающем поколении глубокий патриотизм и рассказать о том, как все было полвека тому назад. Участвовать на стороне японцев — запрещено. То есть, такой возможности нет вообще. Все японцы — боты. Насилие, кстати, сведено к минимуму... (А играть после этого как? Морально глумиться над японцами?)

От той же CCYL предлагается и Guohun Online (National Spirit Online) — бюджет 6 млн. долларов, разработчик Guangdong Data Communication Network.

И еще разрабатываются по настоятельной просьбе того же CCYL: Sim Battle: Long March, Sim Battle: Blue Helmet China и Sim Battle: Sky Dragon от Beijing Magical Digist.

А в начале августа правительство Китая объявило о намерении вложить в создание онлайнных игр для PC около 1.8 миллиардов долларов.

Во, блин, дают!

✓ Вторая серия. Китаец — враг, брат врага и уничтожитель онлайн.

А тем временем в том же Китае идет борьба не на жизнь, а на смерть с... онлайн-монстром. Вернее, с ненормированным сидением у монитора.

Борьба ведется так: после беспрерывного трехчасового сидения у монитора характеристики автоматически, причем очень сильно понижаются. «Мертвое время» длится около пяти часов. А затем — снова просим в онлайн! Более мягкие методы — уменьшение вероятности выпадения фишек из монстров и т.д.

Нет, придумано здорово, не спорю! Но после первой новости от тех же китайцев...

А патриотизм как же, стойте?! А правда про захватническую Японию?! Для этого же трех часов не хватит?!

Вес. С вами был нефритовый дракон Кирилл Талер и его нефритовый столб на диване, Монохоро. Пошел разрабатывать адвентуру «Мао, мой Мао!» по одноименной сказке Астрид Линдгрен-сан. Сисливо, не скушайте!

Разработчик: Microsoft
Издатель: Big Huge Games
Жанр: RTS
Системные требования: странные
Дата выхода: весна 2006 года

Scratch Scratch385@mail.ru

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

Когда на улице нещадно жарит солнце и все мало-мальски разумные люди что есть ног бегут или едут на близлежащие моря/реки/океаны, я сижу в до боли душном помещении. Паталмучта когда-то я захотел пройти летнюю практику, дабы познать все премудрости моей грядущей специальности, на которую я уже несколько лет доблестно учусь в институте. Роковая ошибка. И вот теперь приходится сидеть, потеть и открыто скучать, потому как даже клиенту, подвергнувшись воздействию жары, благополучно свалили на моря. Правда, Интернет на работе халатный. И потому, запасшись пепси (алкоголь запрещен), я джыми сидел и лазил в дебрях Всемирной сети, пока не нашел довольно интересный материал по одной вроде как очень даже неплохой игре, о которой (пока не видит начальник) я и собираюсь вам поведать.

Речь пойдет о новом творении компании **Big Huge Games** под названием **Rise of Legends**. Думаю, все помнят вышеуказанную компанию по игре **Rise of Nations** — довольно неплохой исторической стратегии а-ля **Age of Empires**. И вот теперь, пожав все плоды своего труда, разработчики решили порадовать нас новой игрой, которая, как ни странно, будет отличаться не только цифрой, но даже названием, мало того, будет посвящена абсолютно другой тематике.

Итак, как можно догадаться из названия, новая игра не историческая. На этот раз **Big Huge Games** решили не ограничивать себя историческими рамками и реалиями и принялись за фантастическую стратегию, посвященную противостоянию магии и технологий. Сами разработчики говорят, что в общем-то они не хотели отходить от исторической тематики, но пришлось — так им хотелось, чтобы игра была оригинальной и ни на что не похожей. При этом **Big Huge Games** решили не эксплуатировать стандартный толкиеновский мир со стереотипными добрыми эльфами, злобными орками, мохноногими хоббитами и т.д. Они решили создать игру в альтернативной истории нашего мира.

Основная сюжетная линия закрутится вокруг персонажа по имени **Джакомо (Giaco)**, лидера расы **Винчи (Vinci)**, у которого при очень странных обстоятельствах погибает брат. А так как кампании предполагается всего одна, то именно этому персонажу она и будет посвящена. Правда, по ходу игры нам предстоит поиграть за все враждующие стороны.

Идем дальше. Игровых рас в игре будет четыре. Пока что разработчики предоставили информацию только о двух из них. Первая — раса **Винчи (Vinci)** — техногенная раса, использующая очень много механизмов наподобие изобретений Леонардо да Винчи. Вторая — **Алим (Alim)** — магическая раса, созданная на основе сказок «Тысячи и одной ночи». На их стороне джины, духи песка, огня и т.д. Про оставшиеся две расы пока ничего не известно, кроме того, что одна из них будет магической, а вторая техногенной, но разработчики уверяют, что они будут не менее уникальными и интересными. Правда, даже сейчас нет сомнения (да и разработчики это не опровергают), что основные сюжетные повороты и конфликты будут связаны именно с этими расами. Кроме того, каждая раса будет иметь своих уникальных героев, которых можно будет использовать как в сюжетных миссиях, так и в одиночных.

Идем дальше. Геймплей, в принципе, останется без изменений — строим, добываем ресурсы, наймаем воинов, воюем. В общем — классическая стратегия. Кстати, система постройки и развития города претерпела некоторые изменения. Отныне город расширится за счет постройки так называемых **районов (districts)**, которых всего будет четыре вида:

✓ **военный район (Military District)** — как можно догадаться, в нем будет производиться найм конитов, также он служит для обороны;

✓ **район гильдий (Guild District)** — отвечает за коммерцию и добычу ресурсов. Кстати, о самих ресурсах пока ничего не известно. Может, в этот раз будет нечто по-

оригинальное стандартных золото-камень-дерево-еда;

✓ **торговый район (Merchant District)** — здесь будет происходить торговля и, как ни странно, апгрейды;

✓ **дворцовый район, либо царский (Palace District)** — дает некоторые бонусы всем остальным районам.

Вот так вот, а в остальном постройка будет сводиться к апгрейдам вышеупомянутых районов.

Обо всем другом, что касается геймплея, разработчики хитро молчат. Правда, кое-где проскакивают упоминания о суперклассном мультиплеере, но конкретных данных о нем пока нет.

Графика, как всегда, обещана самая лучшая. Скептику, посмотревшему скриншоты и ролики, в это верится без труда. Она действительно впечатляет: отличная анимация (по крайней мере в ролике смотрится хорошо) и модели, прекрасные спецэффекты, да и глобальная карта теперь выглядит очень даже неплохо, пожалуй, даже лучше, чем в **Rome: Total War**. Да и очевидцы с ЕЗ это подтверждают.

Суммируя все вышесказанное, вывод можно сделать только один: бум наверняка состоится. Хотя ожидать нечто действительно оригинальное, думаю не стоит. Лично мне все это напоминает **Age of Mythology**. Помнится, **Ensemble Studios** не так давно тоже резко сменила историческую тематику на фантастическую для привлечения новой аудитории игроков. Потому стоит ожидать просто хорошую стратегию с отличной графикой и ничем более — грубо говоря, ту же **Rise of Nations**, только в несколько ином стиле.



Сергей «Nekr» КРАВЧЕНКО

WARFARE

Разработчик: «МиСТ лэнд-Юг»
Издатель: GFI/«РуссобиТ-М»
Жанр: RTS с элементами RPG
Дата выхода: конец 2003 — начало 2006 г.

Когда-то давно, зимой 2003 года, широкой публике была анонсирована игра под названием **Warfare**. По тем временам обещания звучали более чем заманчиво. Нам обещали прекрасную, максимально приближенную к реальности графику, продвинутую физическую модель и потрясающую систему повреждений каждого юнита. Ну что ж, два года пролетели, а обещания остались такими же. Почти такими же...

Предсказание...

Итак, начну, наверное, с пересказа сюжета. Того сюжета. Который был представлен широкой публике два года назад. Нам рассказывали о тех временах, когда запасы нефти на планете стали истощаться, и вездесущие американцы в поисках драгоценной жидкости отправились завоевывать (внимание!!!!) Ирак. (Это за два месяца до официального объявления войны! Приоритеты, не иначе...) Интервенция вызвала массовое сопротивление, в котором мы могли принять сторону американцев (в этой игре они отнюдь не были добрыми и пушистыми, игра роль жестоких захватчиков), либо движения Талибан, которое боролось за освобождение родной страны. Но разумеется, после объявления войны нельзя было делать игру с таким сюжетом, иначе разработчиков обвинили бы чуть ли не в пособничестве терроризму. Сюжет нуждался в изменениях, а это требовало времени. И вот сейчас, когда игра уже почти готова, Компания «МиСТ лэнд-Юг» опять вспомнила об этой игре.

История начинается

На недавно состоявшейся презентации было рассказано в том числе и о новом сюжете. И хотя завязка осталась та же, изменился он довольно сильно. Сейчас я расскажу вам об этом «обновленном» сюжете. Ирак завоеван, но война расшатала политическую обстановку, и положение соседних стран становится очень напряженным. В Саудовской Аравии королевская семья теряет власть. Террористические идеи приобретают большую популярность в народе. В результате этого американское правительство решает взять власть в свои руки и силой удержать распространение «террористической заразы». А поскольку королевская армия была практически полностью уничтожена, то этому никто не сможет помешать. Но неожиданно для американцев на арене появилась еще одна сила — «Талибан», к которому присоединились ветераны иракской и афганской войн, испытывающие самые «теплые» чувства в американским интервентам. Та и другая сторона стремится захватить власть в стране. Народ, само собой, не в восторге от подобных действий, и потому быстро формируется повстанческая армия. Страна погружается в хаос...

Ну как, оптимистическое начало? В устах другого человека это звучало бы не так ужасно, но после слов *Виталия Штурова* (главы проекта), который уже предсказал войну в Ираке, становится

как-то не по себе. Но вот что радует, так это то, что «МиСТ лэнд» представил противников не как темных и светлых, а именно как противоборствующие стороны, со своими целями и средствами. А то уже порядком надоело игры, в которых Америка выступает вечной доброй и насаждает демократию там, где надо и где не надо. Впрочем, лично я понимаю, почему делается именно так: ведь ни для кого не секрет, что основными покупателями игршек являются страны Запада, поскольку игры там стоят долларов по пятидесяти, а у нас гривен по тридцать-сорок. Разработчики ведь тоже хотят кушать, а игра, в которой Запад будет показан в плохом свете, естественно, не будет пользоваться большой популярностью на американском континенте. Вот и делают они игры, в которых добрые американцы «мочат» злых русских (украинцев, поляков... нужное подчеркнуть).

Путь, которым пошла компания «МиСТ лэнд», — наверное, самый нейтральный. Они не выделяют какую-то из сторон отдельно, но показывают свое отношение к войне как таковой. И играла компания (которых, кстати будет две — одна за американцев, другая за повстанцев) больше всего напоминает взгляд с разных сторон (именно с разных, а не с хороших/плохих) на происходящие события.

На руинах

Различия между сторонами довольно ощутимы, различается и тактика игры за них. Так, кампания за американцев больше всего напоминает «В тылу врага». Мы будем использовать войска высочайшего класса, поддержку с воздуха и прочие высокотехнологические средства ведения войны, но вынуждены будем прислушиваться к мнению народа и Конгресса. То есть с каждым вывезенным с территории Саудовской Аравии телом Джона или Билла (Франка, Пола...) будет падать любовь к вашей персоне, а поскольку вы не являетесь главой государства, а занимаете скромный пост главнокомандующего, то, если будете проводить необходимую стратегию военных действий, так и до отставки (читай: *замовера*) недалеко. Выход тут один: аккуратные боевые операции с минимальными потерями, разгуляться не получится, да и не к лицу нам как-то бездумно водить войска на убой. Аккуратнее надо... Впрочем, ситуация с арабами повторится с точностью до наоборот. Мы имеем полную власть, и можем не бояться востания, ведь солдаты воюют за идею, а не за деньги. Проблема у них другая — острая нехватка денег, техники и хорошо подготов-



ленных рекрутов. Поэтому и тактики боя различаются. Американцы проводят операции глобального масштаба, с обязательной арт-поддержкой, но не нападают вслепую, а проводят точный расчет боевых операций. Арабы же воюют маленькими группками, наносят исключительно точечные удары, и не стесняются использовать в своих целях террористов. Какаиз из предложенных стратегий вам ближе, решать вам.

Что интересно, так же существенно будут различаться и экономические системы противников. Так, например, у американских сил ресурсов как таковых нет. В наличии у них имеются только *командные очки* (которые играют такую же роль, как в Ground Control II, то есть на них покупаются войска и всякие апгрейды для них) и рейтинг в США (который влияет на то, технику какого уровня вы можете использовать, а также на то, какими бонусами вы сможете пользоваться). И если командные очки можно получить простым захватом определенных точек на карте, то с рейтингом все немного сложнее. Для его получения вам придется проводить военные операции с минимальными потерями, а также выполнять всякие специальные задания от командования.

У арабов несколько другая ситуация. Рейтинга у них нет как такового, его место занимают *деньги*. И деньги, и командные очки будут тратиться на покупку техники, вербовку рекрутов и так далее. К слову, деньги можно получать несколькими путями. Путь первый — продажа нефти. Для этого необходимо удерживать специальные, богатые нефтью участки карты. Путь второй — выполнение специальных операций и получение за них вознаграждений. И наконец, путь третий — банальный грабег мирного населения (как это будет реализовано, пока неизвестно).

Что интересно, разработчики провели колоссальную работу с балансировкой обеих сторон, так что не надо опасаться, что арабы смогут погнать на убой толпы дешевых солдат или что Америка легко сметет все на своем пути массовыми артобстрелами.

Добавлю несколько слов о парке техники с обеих сторон. Так, Америка использует все новейшие технологические изобретения, самое современное вооружение и самую современную технику. У арабов же более интересная ситуация с техникой. Все, что у них есть, это всевозможные старые времена СССР (да и его трудно достать), а если и получится добыть для своей армии более-менее современную технику, то это событие можно приравнять к национальному празднику. Та же ситуация и с вооружением.

Раздача слонов

Ну а теперь я расскажу вам о тех нововведениях, которые могут превратить эту игру из обычной стратегии в Великую. Первое нововведение — это введение в игру *глобальной карты*, как в серии Total War. Если мне память не изменяет, такое было реализовано только в игре «День Победы» (я рассматриваю только игры про более-менее современные войны). Но в вышеозначенной стратегии нельзя было самолично вести войска в битву, мы довольствовались только ролью генерала, то есть показывали, куда и какой отряд отправить, а самим сражением руководил компьютер. Здесь же нам будет возможность как планировать глобальные операции на основной карте, так и самолично вести небольшие подразделения в битву, или же проводить небольшие вылазки с целью уничтожения какого-то стратегически важного объекта.

Плюшка номер два. *Взаимодействие с населением*. То есть американцам, как силам вторжения, для поддержания общественного порядка надо будет оставлять в провинции хоть небольшой гарнизон. Арабы же будут достигать той же цели при помощи всевозможных культовых сооружений (мечетей и т.д.) и пропаганды. Думаю, описывать эту схему не надо, ведь то же было реализовано в незабвенной серии Total War, ну разве что здесь население станет более активным.

Идем дальше. У юнитов не будет показателя здоровья, а все повреждения рассчитываются при помощи *зональной системы повреждений*. То есть, к примеру, танк будет сложно уничтожить спереди, но вот если мелко выстрелить ему в бензобак... Думаю, дальше рассказывать не надо.

Ну как, хватить? Но тем не менее, это еще не все. В числе прочего нам будет обещана тщательно продуманная *физическая модель*. Разработчики уделали большое внимание даже такой с виду мелочи, как поведение снаряда при попадании. То есть, будет высчитываться, взорвется он снаружи, пробьет ли броню насквозь, а может, и вообще не произведет никакого эффекта. Все это будет зависеть от погодных условий, ветра, брони объекта и т.д.

Дожка колы в бочке пива

К сожалению, без минусов не обошлось. Так, например, объявленную два года назад систему квестов и диалогов пришлось задвинуть на второй план. Это, конечно, неприятно, но если так подумать, оно нам надо было? В RTS же? Вместо этого разработчики уделали большее внимание графике, озвучке и, собственно, простоте, боевой системе. Ну а чтобы оценить графику, достаточно просто взглянуть на скриншоты. Это, напомню, графика, взятая непосредственно из игры. Лично мне уровень детализации понравился, более чем понравился, вопрос в другом: какая под такую картинку потребуется машина? Но



не будем о грустном... Так что считать ли отсутствие системы квестов минусом или нет — решать исключительно вам. Помнится, Талер как-то заметил: чтобы сделать идеальную игру, надо миллионов пятьдесят (а то и больше).

Вместо вывода

Э то я так подумал — может, кому непонятно. Прекрасная графика (если вас не впечатлило увиденное на скриншотах, то загляните на официальный сайт игры (http://www.mistland.com/projects.php?project_id=7) и закачайте ролики, скриншоты и концепт-арты, после этого вопрос графике, я думаю, будет закрытым) и звук (я не могу вам его изобразить, но он все равно хорош, поверьте на слово). Широкий выбор тактических возможностей, огромный парк всевозможной военной техники, продуманный физический движок и еще много чего. Одним словом, war-fare — один из основных претендентов на игру года (правда, это уже восемь слов).

Приветники

П амятаю славную традицию, передаю привет всему Днепротетровскому МИК-комьюнити: Богдану, Ретису, Дэйлэиту, Гоблину, Эксперту (надеюсь, ты уже вызордовел), Робину Буди, Мэнсону, Давучке, Тисону (и не надо меня убеждать, что ты Тисон), Трапперу, Ежику, Тисеру, Браню и остальным, которых я не видел или не помню, но тем не менее я знаю, что вы есть. («На барабане — ноль. Переход хода...». — Прим. ред.)

BLOODRAYNE 2

Tom/Doc/КЕРТИС

kertis@mycomp.com.ua

Они всегда возвращаются

Миром правят сиквелы. Это не спорное утверждение, как может показаться некоторым, а реальный факт. Полобившиеся нам герои не найдут покоя, пока из них не выжмут все соки, не выпьют всю жизненную силу, не заработают все возможные деньги. И даже тогда, когда герой в нивалидной коляске отправляется на заслуженный отдых (читай — свалку), он еще может вернуться — ведь есть такое волшебное слово «приквел». Да, герой стар, как кости мамонта; да, его изъела моль; да, он уже сделал все, что только мог, и даже чуть больше, — но ведь можно вернуться в то время, когда он был молод и силен, более того, когда он еще даже и не был героем!

Не зря, ох не зря и игры, и фильмы принадлежат к одной индустрии — к индустрии развлечений. И разработчики зачастую вполне успешно переживают опыт своих старших коллег. Вспомните, ведь раньше герои были, как правило, абсолютно безвизны, мы сами придумывали их историю, давали им лицо, фигуру, характер. А что теперь? Теперь любой, самый завалающий разработчик знает, что яркий, запоминающийся образ героя — это, как минимум, треть успеха. Естественно, парни из **Terminal Reality**, работая над образом дампирши Рейн, великолепно понимали, что для успеха игры одного геймплея мало. Нужно сделать так, чтобы большая часть игроков, которые, как известно, мужчины, влюблялись в героиню и не могли оторвать взгляда от ее личика... Ну и того, что при игре от третьего лица видно значительно лучше. © И, знаете, им это более чем удалось — и пусть я уже давно проскочил свой пубертатный период, но полувампирша Рейн и на меня произвела глубокое и весьма благоприятное впечатление.

Первая часть игры удалась, спорить с этим глупо и бессмысленно. Пусть, пусть в ней хватало недочетов, пусть невозможность самому выполнять комбы раздражала, а уровни с акробатикой приводили в бешенство, но главная героиня, олицетворяющая собой кровавый утрат, успешно справилась со своей задачей, и мы, затаив дыхание, стали ждать продолжения банкета.

Вот он, рецепт — пусть не хита, но хорошего экшена: симпатичная главная героиня и кровавая баня. А что, в первой части было еще что? Ну да, slo-mo и прочие способности, это да, но они не главные, они верные слуги и помощники Рейн в светлом деле разделки туш противников.

Итак, камрады, предлагаю посмотреть, что же изменилось в мире за семьдесят лет, минувших со дня нашей последней встречи с сексуальной дампиршей.

Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Majesco Entertainment

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб памяти, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые требования: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб памяти, 128 Мб видео

Blade: Blood Rayne

Если вы помните, первая часть крутилась вокруг нацистов, пытавшихся в очередной раз победить в войне при помощи потусторонних сил. Естественно, как обычно, ничего хорошего из этого не получилось, ибо на их пути непреодолимой скалой стала Рейн и лично выяснила, кто виноват, и воздала всем, сколько смогла, по ходу прихлопнув и своего горячо любимого папашку. Папашка, кстати, тот еще типчик, настолько плодотворный, что кролики с морковки могут переходить на виатру в бессмысленной попытке утнаться за maestro Каганом. Впрочем, растеряла он, видать, свою силу, занимаясь производством сводных братьев и сестер Рейн, как есть растерял, и погиб от руки дочери. Просто Иван Грозный наоборот: чем тебя породил, то меня и убьет.

В общем, вроде, все хорошо — главный Злодей получил по заслугам, свою силу, планам нацистов настала полная рында, осталось только выловить и уничтожить остатки вампиров, а дальше хоть коммунизм строй.

Но, сами понимаете, все оказалось не так просто. Сколько вампиров и дампиров ни отправляла Рейн к праотцу, а их становилось все больше. Как? Откуда? Неужели появился среди истинных вампиров новый половой гигант, способный потягаться с самим Каганом? Или...

Впрочем, извините, но спойлтить я не стану. Скажу основное — Рейн по-прежнему работает на Бринстоунское Сообщество, сая по всему миру добро и наводя справедливость. Да, сразу успокою тех, кто с ужасом представляет себе, что играть теперь придется за девятидесятилетнего стареушничко, горбатую, морщинистую и вооруженную клыком вместо клинков. Не волнуйтесь, для дампиров что сто лет, что триста — все едино. Стареют они очень медленно, а если встречаются на узкой тропинке нашу прекрасную леди, то вообще не стареют.

Как вы понимаете, война с фашистской гидрой уже давно закончена, а значит, враги у нас будут новые. Кто? Новая организация вампиров, задавшая злоцевей цель? — установить свою власть во всем мире. Правда, оригинально?

Вопрос: как вампиры, которые боятся солнечного света, собираются править миром? Если вы помните, в «Блэде» особо умный вампир изобрел для этого крем, ну, а местные вампиры решили пойти еще дальше — устранить проблему с солнцем раз и навсегда. Для этой цели их ученые разработали специальный состав под кодовым названием «Саван», который, будучи выпущен из труб заводов, навсегда закроет землю от солнечного света. Масштабная задумка, ничего не скажешь — Впрочем, с нынешними темпами лет через сто смог так затянеть планету, что никакие «Саваны» не потребуются.



В общем, противники определены — новая тайная организация вампиров, и их помощники, косящие под панков. Задача поставлена — остановить и предотвратить. Помощник выделен — прошу любить и жаловать, Северин, офицер-хэлп, мелодичный языком быстрее, чем Рейн клинками. Средства? Очень ограниченные.

Новая кровь

Вы помните, если я вам сообщу, что Рейн стала пацифисткой? Нет? Ну и правильно, какой может быть пацифизм с такими клинками. Но какие-то тараканы в ее голове завелись, со процентов. Чем еще, кроме тараканов, можно объяснить отказ от использования огнестрельного оружия? Ну да, разве что попыткой разработчиков максимально осложнить нам жизнь. Да, да, я не огорчился, можете смело забыть о том, как лихо Рейн стреляла из всего, что может стрелять, отныне эта способность утрачена, взамен мощному арсеналу, который можно было снимать с тушек нацистов, нам выдали аж два пистолета. *Sarpathian Dragons*, знакомые, это Рейн. Рейн, знакомые, это *Sarpathian Dragons*. Легендарное оружие, использующее вместо патронов крови, на крови замешанное, на крови варяженное, кровью питающееся. Что это означает на практике? Во-первых, то, что когда запас крови в пистолетах заканчивается, они начинают радостно поглощать кровь Рейн, а, во вторых, что теперь придется подкармливать не только нашу красоту, но и ее прожорливые пушки. Как? Да как обычно, заприщиваем на облюбованную жертву, щелкаем правой клавишей мышки и смотрим, что Рейн вытворяет с несчастным или несчастной. Впечатляющее, доложу вам, зрелище. Причем, что интересно, этот прием можно использовать и тогда, когда пушки «сыты». Зачем? Да чтобы быстрее отправить противника в ад, естественно. Весьма эффективно, когда врагов много — получается быстрее, чем шинковать его клинками, дупить ногами или высасывать кровушку.

Сразу отмечу, что поначалу легендарные пистолеты кажутся оружием крайне неэффективным и почти бесполезным. Очень уж мала их убойная сила. Но, поверьте, это только поначалу. Дело в том, что после убийства очередного босса пистолеты улучшаются и меняются. У них появляются новые режимы стрельбы, причем такие режимы, что под конец сложно сказать с уверенностью, что же у вас в руках — пистолет? Пулемет? Дробовик? Гранатомет? Или таки ракетница? В общем, эдакий арсенал подразделения морских пехотинцев, упакованный в компактную оболочку. Да, кстати, помните: чем чаще вы используете определенный режим стрельбы, тем быстрее происходит его улучшение.

Ладно, со стволами все понятно. А с остальным что? Может, Рейн и способности свои утратила? Ну, столкнулась с товарным поездом, лоб в лоб, и все позабыла?

Не волнуйтесь, со способностями и остальными средствами уничтожения все в порядке. Лезвия не заржавеет, гарпун не затупился, зубы не выпали.

Думается, все помнят, что самый яркий способ убивать врагов — это убивать клинками. Фонтаны крови, отлетающие части тела, в общем, мегга толковогазатома, а не игра. Во второй части процесса избития себе подобных стал еще более интересным, ибо наконец-то, вняв молитвам игроков, разработчики вложили управление ударами в наши руки. Отныне и навсегда Рейн не сама решает, какую комбу в какой момент выполнять, а четко следует нашим командам, выполняя головокружительные трюки и нанося фаталити. Комб в игре насчитывается около полусотни, и, поверьте, любой найдет то, что ему нравится. Конечно, ими можно практически не пользоваться, продолжая туло махать руками и ногами, но... Зачем тогда играть в слешер, если не использовать его главную отличительную особенность? На героиню полюбуйтесь? Ну... Любуйтесь.

Что еще в игре новенького? Ну как же, помните гарпун из первой части? Он тоже мутировал и превратился в полезную и, увы, незаменимую вещь. Теперь гарпуном можно не только выкапывать оружие у противников, но и, проколов их насквозь, отправлять по заданному адресу. Простите, направо. Так что в этом плохом, спросите вы? Да ничего, собственно, если бы не то, что на этой способности завязана куча головоломок. Отправьте пять врагов в вентилатор. А теперь десять в мусоросборник, а теперь двадцать еще куда-то там... Так что, хотите вы или нет, гарпуном придется овла-

деть, что на первых порах доставит немало хлопот. А учитывая, что, пока задание не выполнено, противники не закончатся, овладевать гарпуном рекомендуется как можно быстрее. Тем более, что, насаживая с его помощью противника на трубу или вышвыривая из окна, вы получаете дополнительные бонусы к ярости, а эта ярость вам ой как пригодится.

Ну, вот мы и подошли к самому важному оружию из арсенала Рейн — ее спецспособностям. На первый взгляд они не претерпели изменений — *Aura Vision* позволяет видеть цели миссии и мясо сквозь стены, *Blood Rage* усиливает атаки, а *Dilated Perception* отвечает за переход на финише времяз. Но все это только верхушка айсберга, поскольку каждая из способностей имеет три уровня, и на третьем уровне они делают мишашку Рейн настолько крутой, что аж страшно. Кстати, слишком уж крута наша героиня под конец, слишком уж легко проходят последние уровни, и финальный босс не становится скольнибудь значимым препятствием на ее пути.

А знаете, какие противники в игре намного опасны? Нет, не те, что с пистолетами да автоматами — это не враги, это пища для Рейн и ее пистолетов. И не боссы, повозиться с ними придется, но не более. Больше всего проблем доставляют мушкетеры, вооруженные битами, палками, лопатами и т.д. Присосаться к их



шее, пока они вооружены, не реально, удары клинков они, по большей части, парируют, да еще и с ног постоянно сбивают. Причем если вы выбиваете оружие из их рук и отбегаетесь на следующего врага, знайте, оружие будет поднято и снова направлено против вас. Поневолле повершится в поговорку, что против дома нет приема. Хотя это, конечно. Ноги, комбы, гарпун и спецспособности.

Просто немного странно, что рыжий ужас, способный расправиться с несколькими десятками вооруженных автоматами врагов, может, не особо напрягаясь, уделать четыре паника, вооруженных палками. Страшные люди эти паники ☹.

Пир для глаз

Да, за время отсутствия Рейн похорошела. Естественно, это относится не столько к ее лицу и фигуре, сколько к движку. Он, ясное дело, остался старым, но, как это говорят, переработанным. *Warp-mapping*, шейдера и плавная анимация (ясное дело, *motion capture*) — все это позволяет получать максимальное удовольствие от игры, не обращая особого внимания на некоторую нехватку полигонов. Нет, никакой графической революции не произошло, но того же «Принца» наша красота, пожалуй, уделада. Кстати, о Принце — готовьтесь, за прошедшие годы Рейн тоже научилась некоторым его трюкам. Теперь она отменно карабкается по шестам, прыгает по трубам и решеткам, едит по всяким наклонным железкам, по ходу, в режиме *slo-mo*, расцеловавшись рядом врагов. Смотрится все это весьма неплохо и, что радует, в вопросах акробатики разработчики не перешли ту

тонкую грань, после которой развлечения превращаются в работу. Если вы играли в «Принца», то присутствующая в «Рейн» акробатика покажется вам элементарной, а если не играли — придется немного помуштроваться с камерой и управлением. Что ж вы хотите... порт.

Единственное, что серьезно удручает, так это то, что сохраняться в любой момент игры Рейн так и не научился.



Сохранение присутствует только в конце каждого эпизода и на чекпойнтах, разбросанных по эпизоду. Только учтите, если вы выйдете раньше, чем игра предложит вам сохраниться, уровень придется проходить с самого начала. Неприятно, конечно, но и не смертельно — благо, уровни не слишком большие, да и промежуточных чекпойнтов хватает.

Что еще хочется отметить, так это темноту уровней. Ну, что поделать, но жуткая темнота мне не очень нравится. Дело не в том, что я ее боюсь, просто люблю четко видеть, что меня окружает. В конце концов, «Рейн» — это не хоррор, чего нас пугать, мы сами кого хочешь напугаем. Так зачем это делать? Зачем нарочно затемнять уровень? Маскировать бедность обста-



новки? Возможно. Вот только, если у вас посаженный монитор, то на некоторых уровнях придется играть, глядя на мир исключительно ватным зрением. Помнится, «Константина» я проходил именно так, поскольку у меня не только посаженный монитор, но он еще так стоит, что солнце из окна бьет прямо в него. Не очень приятно, честное слово.

Она вернулась

Нет согласия в Датском королевстве. Одни обвиняют вторую часть игры в чрезмерной сложности, другие кричат, что она легкая. Одни недовольны введением комбо, другие утверждают, что их мало. Кто-то заявляет, что игра слишком короткая и проходит за часов за восемь, а другой отвечает, что после двенадцати часов мучения записали играть. Кто прав, кто ошибается — решать не мне. Я просто высказываю свое мнение, а вы уж решайте, насколько оно соответствует истине, которую вы увидели, играя в игрушку.

Вторая часть не произвела никакой революции в жанре, да она и не пыталась этого сделать. Игроки хотели pop-stop-экшена и кровавых рек в мясных берегах — они именно это и получали. Игроки хотели издеваться над противниками наиболее изощренными способами и любоваться разлетающимися в замедленном времени кусками тел? Сколько угодно, и даже еще больше. Игроки устали от цензуры, политкорректности и зеленой крови, они хотели брутальности и жестокости? Nate вам, с лезвием.

Сюжет? Да забудьте вы о сюжете, тем более, что из всех ролик-ов только три, изготовленные умельцами из Blur Studios, заслуживают внимания, а остальные — так, для галочки. «Рейн» из тех игр, в которые можно играть даже на японском языке или на хинди. Язык крови в переводе не нуждается.

Я не знаю, как вы, но вторую часть я воспринял как достойное продолжение. Достойное и достаточно логичное. Да, с перекосами и перегибами, но кто у нас без греха?

Рейн вернулась, и это свершившийся факт. Не стоит сравнивать вторую часть с первой и пытаться отыскать минусы, неблагодарное это занятие. Минусы можно найти во всем, но, как по мне, разрабочки не стали ломать то, что работало, и починили кое-что из того, что сбило. За ввод управляемых комбо и фаталити — моя личная благодарность и признательность. За отсутствие нормальной системы сохранений — очередное «фе».

Кстати, что еще приятно, играть стало значительно удобнее, разработчики добавили опции управления камерой, так что теперь с ней практически не придется бороться. Рекомендую перед тем, как начать играть, покопаться в настройках и настроить камеру под себя.

О чем я еще забыл упомянуть? О звуке и музыке? Ну, что тут может сказать человек, в детстве попавший под слона? Они есть ☺. Нет, если серьезно, звук неплох, а музыка... Даже и не знаю. Ничего особенно не запомнилось и не зацепило. Может быть, и плохо, но не более того, так, на уровне фонового шума.

В общем, хотите спорить, хотите соглашайтесь, но второе пришествие Рейн свершилось. И, как по мне, оказалось достаточно удачным. В чем-то игра уступает предыдущей части, в чем-то выигрывает — в общем, равновесие соблюдено. Фанаты сексипильной красоты будут довольны, особенно когда, пройдя игру полностью, получат бонус, заключающийся в... восьми вариантах одежды для Рейн. И не спрашивайте, не скажу вам, какой из вариантов одежды понравился мне больше всего, а то еще заявите, что я извращенец... Хотя... Это все равно всем известно ☺.

И напоследок могу ответственно заявить, что, судя по финальному ролику, нас ждет еще как минимум одна встреча с очаровательной полувампиршей. Хотя... Нас ли? Ведь игра явно будет разрабатываться не для устаревших PS-2 и иже с ними, а для Xbox360/PS3/Revolution, и соберутся ли разработчики портировать ее на компьютеры — мне не ведомо.

Впрочем, это не мешает нам ждать и надеяться, ведь приставки нового поколения — это не только несколько сотен баксов, но и новая графика, новые возможности, превосходящие то, на что сейчас способны наши компьютеры. Чего еще можно пожелать?

Разве что более разнообразного геймплея. Все-таки его однообразие и предсказуемость несколько утомляют, и, если бы на продолжение игры нужно было потратить часов двадцать, то, скорее всего, пройти ее я бы не смог. Во всяком случае, никакого удовлетворения от прохождения не получил бы точно.

Вот, собственно, и все. Фанатам слешеров, кровавых бань и красоты Рейн рекомендуется к приему «во внутрь», остальным — по желанию.

Разработчик: InXile Entertainment

Издатель: Vivendi Universal Games

Жанр: RPG/hack'n slash

Системные требования:

✓ минимум: P 3/Athlon 900 МГц, 256 Мб

ОЗУ, 32 Мб видео, 4 Гб на винте;

✓ рекомендуем: P 4/Athlon XP 2.8 ГГц, 512 Мб

ОЗУ, 128 Мб видео, 8 Гб на винте

Кирилл ТАЛЕР

The BARD'S TALE

В кривую рожу тролля ты поцелуешь нежно
Истощенным воплем навзля пронаит седую высь.
И скользкий Горлум скажет, подмигивая нервно:
«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!»

© Песня, призывающая Rand'a

Вступление — вообще не из этой оперы

Пародия на журналиста описывает пародию на RPG.

Пародия на RPG отбивается и переходит на первый слой Сумрака.

Пародия на журналиста настаивает её и начинает рецензировать.

Пародия на RPG вопит от ужаса и в отчаянной попытке спастись начинает защищаться.

Пародия на журналиста начинает препариовать пародию на RPG, расчленя на графику, геймплей, атмосферу, музыку, бэкграунд.

Пародия на RPG, агонизируя, отвечает многочисленными глюками, тормозами, пишет завещания в Ubisoft, пытается имплантировать в себя элементы адвенчуры.

Пародия на журналиста делает контрольный вывод в голову.

Пародия на RPG сдается на милость победителя.

Пародия на журналиста тихоночно подходит к пародии на RPG и нежно говорит: «Ты у меня вторая...»

Пародия на RPG прерывисто вздыхает и говорит: «Такой иднот у меня, пожалуй, впервые!»

Тогда, в 1986 году, слова «инженер» и «интеллигент» ещё не ассоциировались со словами «лох» и «неудачник».

© Кирилл Талер, МИК, февраль 2004, превью Bard's Tale

А при чём здесь опера?

А ни при чём! Кто-то, а уж барды к опере точно ни при чём. Потому что оперный певец, он распеваётся по три-четыре часа в день, он ест специальную еду, не опасную для голоса. Оперный певец, он очень беспокоится о своём здоровье, берёт три октавы минимум, любит серьёзное искусство, принципиально не ездит в гражданском транспорте, одевается очень чопорно и моется минимум два раза в день.

А теперь представьте себе барда. Первый пример. Бард классический обыкновенный. Умытый, пригибающийся от осознания собственного ничтожества по сравнению с Высоким и Окудываем. Маленькая работа, маленькая зарплата. Узкий круг друзей — таких же лиричес-

ких нытиков, считающих себя гениально непонятными, острый ревматизм от редких посиделок в лесу, два концерта в год перед тридцатью зрителями и самый главный раритет семьи — гитара, которой 50 лет, но она до сих пор ещё строит, и строит хорошо — из жалости к хозяину.

Вариант более экстремальный — пример второй. Рок-бард. Возраст — адак лет на 20-30 моложе, взгляд злой и мутный, потому что трезвёт в этом мире слишком страшно, уверенность в собственной гениальности как диагноз. Работы, как и зарплаты, в отличие от классического варианта, нет совсем. Несколько раз в неделю бурные пьянки, в узком — то кругу, то квадрате (зависит от степени нетрезвости). Возраст рок-барда определяется так же, как и у срубленного дерева — по количеству шрамов на венах (вместо количества колец на стволе). Подражание либо Башлачёву, либо Летову, либо Гребенщикову — четвертого не дано. Грязные порванные джинсы, ненависть к циникам, ещё большая ненависть к хитам, готникам, панкам, кислотникам, рейверам и т.д. Осторожная любовь к растаманам.

Так что же общего между оперным певцом и бардом? Хотелось бы сказать — оба этих персонажа умеют петь, но и это неправда — барды петь не умеют. Они либо вопят, либо хрипят, либо шепчут. Те, кто поют, сразу начинают считаться оперными певцами и исторгаются из бардовского круга.

Надеемся, вы уже поняли, что слово БАРД = слову ЛУЗЕР, или НЕУДАЧНИК?

А каким успехом в свое время пользовалась игра, разработанная Electronic Arts и вышедшая в 1986 г.!

Продалось более миллиона экземпляров.

на то время — умопомрачительный результат.

Можно подумать, компьютеров в мире было намного больше.

© Кирилл Талер, МИК, февраль 2004, превью Bard's Tale

И всё-таки об опере!

Потому что опер сказал про всех пистей, вот я и пишу оперу. Про всех!

Для начала обратимся к седой древности, но не к той седой насквозь, в которой альфы танцевали по солнечно-зелёным полянам вперемешку с кельтами, а к компьютерно-седой, когда текстово-онлайновый MUD только набирал силы, а ВТ уже познавала лавры популярности.

Позже были попытки повторить успех самой первой части, аж две. Но они привели туда, куда приводит немощную бабушку слепой пионер. Искра переводит её через дорогу. То есть — в никуда. Бог, как известно, любит трюхи, а дьявол — острое упрямство. Видимо, оба интриганта соединились в очередной попытке реали-

Интернет-магазин www.yesplus.in.ua, тел. SMS-заказа 8 050 50 50 900, The Bards Tale, 28 грн. 190011825



мировать приключения Барда. Но на этот раз ставка делалась не на затягивание в мир фантазии, не на пафос и монументальность, а... наоборот.

Компьютерные игры знают всего несколько сугубо ироничных героев. Отрицательных — сколько угодно, примомить хотя бы относительно недавних: героя-падоша Suffering и Чубака (Postal). А вот карикатурно-застенчивых — пожалуй, что только Ларри из великопелной и бесславно завершившейся серии.

Брайан Фарго, кодовавший над *Bards Tale IV* (черновое название проекта; позже четвёрка ненавязчиво отпала вследствие того, что первые три части практически никто не помнил, даже культовую первую), сделал ставку на пародийность. Пародийность практически всех популярных RPG, радовавших рынок на сломе веков.

И вот, в 2005 году «История Барда» наконец-то выходит из кузницы InXile Entertainment, ведомая под ручку UbiSoft, и... оказывается, что звучит она гораздо злободневнее, чем вышло озадачивающий Брайан Фарго, прикоснувшейся своей волшебной палочкой, ручкой и ещё геймпад знает чем к Fallout и Baldurs Gate.

То, что RPG сейчас переживает не лучшие свои времена — ни для кого не секрет. То, что сейчас в моде hack'n'slash — тоже многим известно.

Так вот, *Bards Tale 2005* в свойственной им манере топчет все светлые идеалы RPG, как и многочисленные недоработки этого жанра. И одновременно ластится к поджанру hack'n'slash так бесцеремонно, что и невооружённым глазом видно: эта игра стебёт всё и вся — и тех, кто сегодня заслуженно сброшен с трона, и тех, кто незаслуженно на нём оказался.

Тем более, что главных персонаж истории — чистейшей воды фантазийный неформал, которого интересует максимум — бабло, минимум — выпивка, а где-то посередине обретаются многочисленные красоты, сиречь... бабл!...

Опера для люти с подподвывертом

«Милая моя, голубиная-девичка,
Дег, в каких краях я тряхну мо...?»

© Песня, припевающая Kertis'a

Если опустить многочисленные логотипы, встречающиеся нас в заставке, как таможенники у границы, и сразу же отправиться в главное меню — нас встретит книга с надписью Bards Tale, делающая честь проекту года адал 1998-99, но никак не того, что стоит на дворе. Поневолье закрадывается мысль — ни фига себе, сакномами ребята на графике!

Ещё более гнетущее впечатление оставляют игровые ролики — эти уже не только не делают чести играм 1998 года выпуска, а, пардон, лишают. «Этo же как надо ничего не делать, чтобы ТАКОЕ сделать!» — возникает первая мысль.

А вторая приходит уже по прошествии первого полукаса игры: похоже, что и ролики, и межкадровые заставки стилизованы под время расцвета RPG как жанра. Именно так! Подтверждается данная мысль 3D-фигуристостью некоторых девушек, например, хозяйки таверны, дочки фермера, прекрасной принцессы. Умеют, значит, делать качественных красавиц, если хотят! И если того требуют концепция.

Двадцать минут игры. Я прохожу, бадею, смеюсь. Несмотря на... Вам ещё никто не сообщил, что hack'n'slash в данной игре доведён до абсурда, практически до аркады? Сообщаю:

- а) жипируется Бард по умолчанию. «Кукал» нет. То есть, список доступного оружия вызывается горячими клавишами 3, 4 (по умолчанию), но графическое дополнение отсутствует;
- б) все выпавшие из монстров предметы подбираются сами собой, достаточно только по ним пройти;
- в) список оружия и брони в магазинах настолько беден, что невольно вспоминаешь начало 90-х годов прошлого века, когда в продуктовых магазинах было только сода и очень редко — спички;
- г) излюбленная фишка портюваных ирп и аркад — чек-пойнты; засевший там, где хочется — невозможно;
- д) досадное упущение — отсутствуют драгоценные бутылочки жизни;
- е) бойска зачастую однообразна и скучна.

Данного списка с лихвой хватит, чтобы спустить диск с игрой в унитаз, а редизено написать исключительно в чёрных тонах...

Э-э-э-э-э! Ты куда?! Я же ещё не дороссакал.

Так вот, проходит два часа, я продолжаю играть, бадею, смеюсь... Как же так?! А вот так! Давайте сначала о просто и понятном.

Ну, например, о распределении статов, благо, таковые в игре имеются.

Сила — отвечает, соответственно, за силу удара. Штука полезная. Ловкость — как ни странно, отвечает не за возможность увернуться или ослабить удар, а за частоту нанесения максимального урона.

Здоровье — стандарт, количество жизней — чем его больше, тем дольше вы продержитесь в критической ситуации.

Удача — по многочисленным наблюдениям — либо стат совершенно бесполезный, либо он исподтишка отвечает за всё и сразу; в любом случае вбухивать в него ценные очки пока что не советую.

Обаяние — действует, увы, не на девушек, а только на продавцов, которые делают Барду скидки.

Ритм — чем выше данный показатель, тем сильнее окажутся вызываемые Бардом существа.

В целом, все статы, кроме «удачи», однозначно полезны, а посему пути развития несколько, два основных: надеяться в основном на вызываемых существ или на себя.

Кроме статов, игроку предлагаются и довольно обширные, как для такой упрощённой системы, навыки. В основном они позволяют Барду владеть тем или иным оружием: двуручником (мощный, но медленный, и без щита), щитом (очень медленный, но пробивает практически любой блок), щитом с возможностью оглушения, луком, чьи стрелы пробивают нескольких врагов, кинжалом и мечом одновременно и т.д. Я предпочёл по оружию в каждой руке. Настоящую рекомендую навыки критического удара и продвинутого критического удара. Для турганов могу предложить обучение боевому искусству собачки-спутника, если вы такую услугу в первом же населённом пункте. Лишний боец в отряде не помешает.

Крайне не советую проходить в режиме hard — бой не настолько интересен, чтобы тратить на них лишние нервные клетки, а также капли крови любимого Барда.

Проходит два с половиной часа. Ответив для себя большинство мифов игры, я продолжаю играть, бадею, смеюсь...

Ага, пришло время говорить об изюминках!

Прежде всего — это существа, вызываемые Бардом посредством его нехитрых мелодий. В начале наш герой если что и может вызвать, то только немощную крысу. Правда, как всякий смекалистый дворовой пацан, умением своим он пользуется вовсю, запуская эту самую крысу в места скопления престелтых дам, а затем доблестно крыска побеждает. Давайте, я не буду объяснять, какая плата по умолчанию подразумевается за прекрасных дам?

Затем арсенал средневекового потаскуна обогащается *громовым пауком*, который на время парализует молниями врага, *прекрасной амазонкой*, порхатим феем, *критич воргал*, наносищей в прыжке ослепляющий урон монстрам и т.д. Каждый вызываемый соратник имеет свои преимущества и недостатки, но каждый следующий соратник в целом немного сильнее предыдущего, что неудивительно. Хотя выбор определённого соратника на определённый квест, главу, миссию — присутствует.

Инструмент для вызова соратников — лютия. Чем глубже вы исследуете в сюжет, тем мощнее становится лютия, самой «музыкальной» можно призывать до четырёх существ одновременно. Только не надейтесь на слишком большой AI соратников — даже недвусмысленный приказ «атаковать» они слышат не всегда. Хотя, может быть, это как раз от избытка AI?

Один из самых простых и одновременно действенных способов разукрасить геймплей — выбор манеры разговора. Во время беседы с одним из NPC в верхней части экрана появляются две масочки: белая и пушистая & мерзкая и ухмыляющаяся. Зачастую откровенное издевательство или угроза приносит положительный результат, а в некоторых случаях искренняя просьба провоцирует «непсия» на искреннюю гадость. Например, вам могут дать квест «пойди туда-то через

полкарты за артефактом». А артефакта там нет — накололи! Впрочем, Бард и сам не образец святости.

В любом случае, серую живость при разговорах напрягать придется, благо, характеры персонажей пририсованы настолько четко, что после первых фраз становится понятно — раскрывать ли душу перед собеседником, или же выпрасти её из него вместе с некоторыми внутренними органами.

Bard's Tale не обещает переворот — а только взгляд вглубь мира «фэнтези».

Что, по сути, ещё больше, интереснее и страшнее.

© Кирилл Талер, МИК, февраль 2004, интервью Bard's Tale

От оперы до оперетты — один шаг

Хорошо высказывать смелые предположения за полтора года до выхода игры! И очень приятно ошибаться, особенно, если игра в некотором роде превзошла твои ожидания. Нет, конечно же, графикой, а особенно пейзажами и баками остались разочарованы практически все, игравшие в «Историю Барда». Зато концепция игры, кажется, превзошла сама себя, особенно в свете кризиса жанра RPG.

Нет, не переворот, и не взгляд вглубь мира фэнтези показала нам Bard's Tale. Глубже бери, батискаф! Перед нами развернули мир гейм-девелоперства и геймерства, зачастую в довольно неприглядном виде. Но оставим подобные выводы совсем уже на закуску. Вспереди ещё маячат главные изюминки игры — стёб, сарказм, ирония.

Не буду перечислять количество пародируемых RPG, их однозначно более десятка. Например, в первом «Айвиинде» первая же миссия представляла из себя охоту на крыс. И как же это здорово обограло в ВТ!

Запускает, значит, наш бард, очоный до женского тела, в таверну призванному им же крысу. Конечно же, дамы поднимают дикий визг — тут Бард, чуть ли не на белом коне, влетает в таверну и побеждает крысу!

«Ах, мой герой! — лопочет довольно симпатичная хозяйка таверны. — Будет тебе и ужин сытный, и постель тёплая... со мной в комплекте. Только прогони крыс из подвала, а то совсем покоя не дадут!»

Бард спускается в подвал — тьма, жуткие звуки, нарастающие в процессе приближения к цели... и вот оно, крысиное логово! Мы видим жуткого монстра — крохотную крысу, ползающую в тупичке у большого пролома. Активация режима атаки — и крыса с одного удара побеждена! Начинают греметь фанфары, бард воздевает руку с мечом вверх под бравадную речь автора: «Так Бард очистил подвал от крыс и спас таверну!» И пока радостный Бард стоит спиной к разлому, оттуда начинается...

Собственно, оттуда и начинается основной геймплей.

Сколько бы ни было скуки в монотонном уничтожении врагов — её начисто развеивают диалоги, постоянные перебранки Барда с автором (автор — ещё тот фрукт, они с Бардом друг друга стоят) — и, конечно же, песни!

Стоит нашему герою бесстыдно обобрать одиноко лежащий труп, как прискакивают трое маленьких *троу* (нелепая поmess гоблинов и спившихся альфов) и начинают петь: «Как тебе не повезло родиться героем, да ещё и таким препоганым!...» Песня длится около трёх минут — и всё это время зелёные, ушастые троу ритмично танцуют, а по титрам, пародируя караоке, скачет мячик, показывая, какое слово когда стоит петь — забываемо! А чего стоит песенка трёх пьяниц в трактире!

Один из самых ярких эпизодов игры — братья Бодбы, их больше трёх (сколько точно — не скажу), и у каждого не хватает какой-либо части тела. При этом братья, также владеющие талантом с помощью песен вызывать кое-что, поют настолько фальшиво и нескладно, что после первых десяти секунд аккапельного многоголосия вырубались в них сразу же и надолго. Чтобы так самозабвенно лаять, нужно быть очень искренне влюблённым в песенную магию!

В тех же братья Бодба, кроме определённой ссылки на определённую игру, чётко угадывается и пародия на большинство RPG (адвенчур, экшенов), в которых NPC на одно лицо. В верной амалонке-абракадабке мы явственно видим наёмн на Diablo, прекрас-

ная же принцесса, заточённая в башне... Тут, пожалуй, игр десять можно найти с подобным оригинальным поворотом сюжета.

Ещё один немалый плюсик в общую копилку — кроме дам-красавиц, которым положено быть обаятельными по определению, и самого барда, который не в меру симпатичен, фотогеничных персонажей в игре нет! 3D-модели сделаны не со скидкой в сторону парфюсных героев — напротив, внешний вид персонажей показывает нам как раз то средневековье, которое грязно, уродливо и совершенно необразованно. Что ни лицо, то рожа! Только вот почему к подобным тупым рожам испытываешь больше симпатии, чем к идеально-правильным?

Повторюсь вхож из других обзоров — они ЖИВЫЕ!

Призрак оперы

Эльфа в горы тини — рисковно.

Не броси одного его.

Сухпаке из него плохой.

Но сойдёт и такой!...

Что ж, ВТ, возможно, не так тонко совместила иронию и серьёзность, как это получилось у Тима Шефера в *Psychopaths*. Но и функция у «Истории Барда» была другой — всё же изысканная ирония и прямой стёб суть вещи разные.

Так вот, обзореваемая игра больше стёб — качественный, злой, бьющий наотмашь.

Хотели упрощённый вариант RPG? Получите его доведённым до абсурда!

Нравилось шариться по подвалам, разбивая бочки, с мечтой добыть артефактное оружие или брони? Можете продолжать, только в здепших многочисленных разрушающихся бочках нет **ВООБЩЕ** ничего!



Вас никогда не удивляло, каким образом из маленького монстра может вывалиться огромный доспех? Извольте высказывать язвительные комментарии по этому поводу!

Вам насучала игра во время прохождения, но сказать об этом вслух было как-то неудобно? Теперь всё ваши неозвученные мысли прямым текстом выплеснет на Барда автор!

Даже в «обеднённом» русском варианте Bard's Tale оставляет впечатление маленькой такой атомной бомбочки: взорвалась — и никто вроде бы не заметил, но она заражает, ой как заражает!...

Вы не замечали, что в нынешнем гейм-королевстве многое основательно протнило?

Гейм-королевство остро нуждается в шутках. В настоящих шутках, аё слово ценим короли. Купить Bards Tale, конечно, можно...

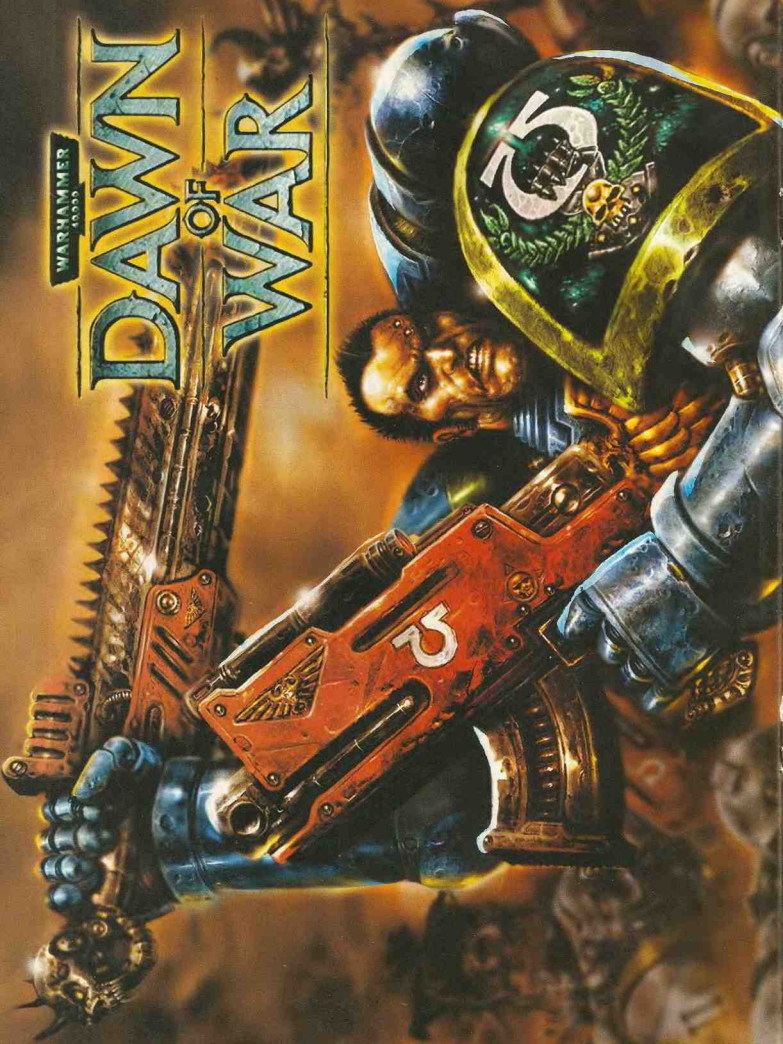
А вот не купить — нельзя.

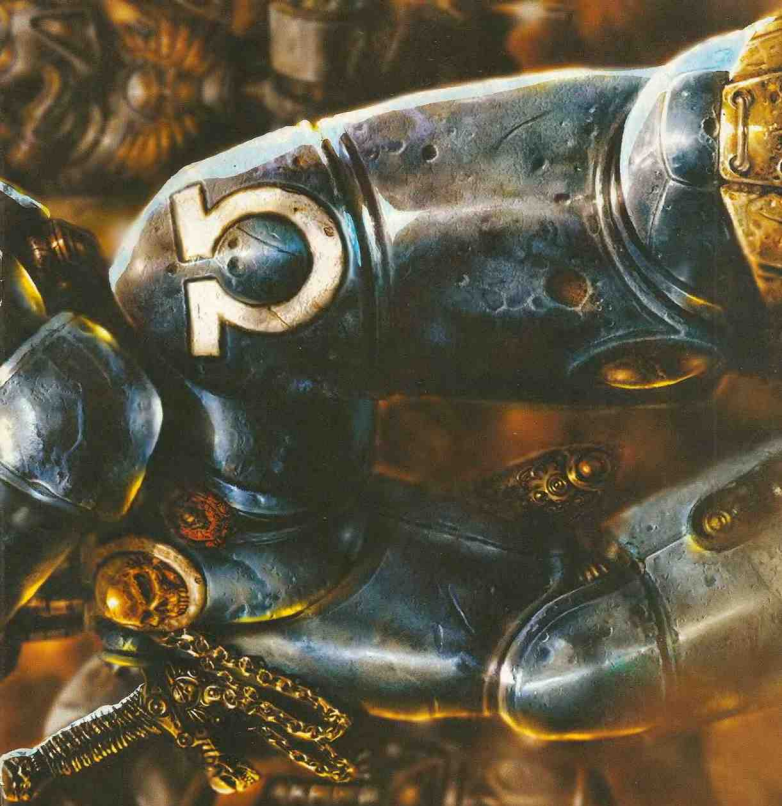
Бымыгыгыгы! Бымыгыгы! Бы...

© Ну, вы в курсе, кто сейчас вылезет...

WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR





РУССКОЕ
ОУИТ-М
УКРАИНА

GFI
GAME FACTORY INTERNATIONAL

GMT

THQ

WWW.THQ.CO.UK

relic
ENTERTAINMENT

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

НАСЛЕДИЕ

ТЕНИ ПРОШЛОГО

Разработчик: Razor Studios

Издатель: Tri Synergy

Издатель на территории СНГ: IC

Жанр: adventure

Системные требования: Win98/ME/2000/XP,
P 3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1,5 Тб
HDD

Вышедшая за бутром в конце 2004 года игра Legacy: Dark Shadows благодаря компании IC попала на наши просторы! Квест от третьего лица, получивший у нас имя «Наследие Тени Прошлого»!

Обзор я решил писать немного не по-принятому. Обычно ведь игра проходится, потом пишется обзор. Но я поступлю не так, благо любимый МИК позволяет писать «не так», т.е. передавать свои ощущения, мысли и чувства, не вдаваясь в глубокий и монотонный анализ при описании игры. Здесь за это не ругают. Здесь этим самым ощущениями и мыслям вслух — глубокий поэт: автор открывает душу читателем, акцентируя в описании игры нечто большее. Итак, к чему я все веду: писать обзор я буду по мере прохождения, разбив его на три части. Пройду треть игры — опишу, пройду вторую треть — опять за перо, закончу играть — допишу. И для любителей статистики и анализа — краткие выводы в самом конце.

Вступительный ролик

Ролика вступительного нет. Вместо него есть ролик с нашим участием. Черно-белый. Нет, даже бледно-коричневый, закоп под старую хронику, под старые советские фильмы...

...1942. Сталинград. Немцы под городом.

Тра-та-та-та — шумят пулеметы.

Ба-ба-ба-бам — грохочет артиллерия.

Из немецкого окопа:

— ИВАН!!!!

Из русского окопа высовывается Иван, пуф-ф-ф-ф, раздается ружейный выстрел, Иван падает замертво.

Из немецкого окопа опять раздается крик:

— ПЕТРО!!!!

Высовывается Петро:

— Что?

Пуф-ф-ф-ф, нет Петра.

Русские brave солдаты придумали, как отомстить, долго не думая, правда:

— ШУЛЬЦ!!!!

— А его нет, кто его спрашивает?

— Я!!!! — высовывается Василий.

Пуф-ф-ф-ф, нет Василия...

На войне как на войне — а мы в это время сидим в глубине русской обороны, в землянке, вместе с brave солдатом. Водку не пьем, хотя в округе ее много. И это в сорок втором, в Сталинграде!!! Могу поспорить, там еще и медведи и шапки ушанки есть! И прям на нас падает сбитый самолет! Наш герой выбегает посмотреть и находит сундук, вывалившийся из железной птицы. Взаимыаем его... и все! Вступительный ролик с нами в главной роли завершён! Что в сундучке, неизвестно.

Сразу несколько минусов.

✓ Графика. Бюджетные убогие, анимация на том же уровне.

✓ Прорисовка персонажей! Прям деревянные солдатки. Анимация на примитивно-обезьяньем уровне! А в движении, так вообще загляденье. Как будто персонаж двигается в воде. Медленно и неуверенно, коряво. Крах-с...

✓ Тупой юмор. Если буржуям от этого смешно, то я поражаюсь уровню их интеллекта. И че они о нас думают???

Ладно, отправляемся дальше...

Далекое будущее (1/3)



арс-Земля. 2138 год. Рен Сильвер, девушка, частный детектив, на отдыхе получает сообщение, что похитили ее друга, пронырливого журналиста. Отдых не удался. Летим на Землю.

Так начинается наша основная игра. Мир кибер-панк, чем-то напоминает мир, виденный нами в «Пятом Элементе». Причем, очень сильно напоминает. Те же здания, те же костюмы и наряды, машины, которые летают точно так же, правда, на нефтяных продуктах (солярка, сар, бензин в моде...), но очень смахивают на машины из фильмов. Значит, если вы видели фильм, значит, вы видели все пейзажи, внутренние помещения и прочее окружение в игре. Только это не значит, что оно столь динамичное, как в фильме, где все летает, сверкает, проносится. Здесь все мрачное, монотонное. Земля после большого взрыва (еще одна атомная электростанция дала сбой, взрыв реакторов) враг потемнела и помрачнела. То ли ночью дело происходит, то ли атомной зимой, по света дневного нет! Космос близкий освоили, отдыхать там — мощные земляне летают уже на Марс! Да и не только отдыхать, но и работать, в рудниках. В общем, мрачен мир далекого будущего. Жить в таком бы мне не хотелось.

Высококачественной графикой, к сожалению, здесь не пахнет. Вот, на коробочке написано: «...трехмерные персонажи и заранее отрисованные фоны, динамическое освещение и скелетная анимация...». А толку, что написано. НИКАКОЙ скелетной анимации там нет! Как есть говорю! Двигается героиня, как в воду опущенная. А посторонние персонажи, так вообще не двигаются! На мой взгляд, и то лучше! Хотя исключения бывают, еще как бывают!!!

А в целом, чем-то эти перебежки по карте мне напоминают передвижение главгероя в «Черном Зеркале». Что-то у них есть общего. И не только по части передвижения, сами главные герои чем-то похожи! Видно, из одного полена их Папа Карло стругал! Только пол у них разный, но эт ниче...



Замолвим теперь и о главной героине пару словечек, то бишь о Рен Сильвер. Девушка такая, красивая. На картинке. А в жизни, т.е. в игре, не очень. Откровенно прорисовали! Рот, когда говорит, на замке, руки и ноги скрючены, лицо упало, ни малейшей эмоции! А ведь сказано: «обаятельная главная героиня». Вот в чем только эта обаятельность выражается, я еще не понял! Ладо, еще играть и играть долго, может, дойдет до меня, к середине игры!

Озвучка персонажа тоже своеобразна! Голос-то красивый, под стать такой себе помпидурной бронежке, но эмоций в этом голосе нет! Попали в беду, кокетничаем или разговариваем с бродягой — интонация одна и та же! Вроде бы и красивый голос, но неживой! Это, в принципе, относится не только к одной главной героине, но и ко всем персонажам. Суховато!

Знаете, что больше всего удивляет? Медлительность, монотонность! Здесь нельзя двойным щелчком попасть на следующую локацию, приходится на 11 маршруте, т.е. на двух ногах. Долго очень. А местные пейзажи, которые приходится обходить во время бега, навивают лишь скуку. Вот такой вот маленький вывод, образовавшийся по мере прохождения третьей игры!

Возвращение на Марс (2/3)

арс. 2138. В середине игры мы снова возвращаемся на Марс.

А что тут сказать о нем, вялennyй он, сюжет, невыразительный, совсем не квестовый! По сути, сюжет нам рассказывает о похождениях частного детектива и о запутанных, интригующих и опасных приключениях по ходу поиска пропавшего журналиста. Но это все на бумаге только. На деле мы лезем по разным базам, по разным заведениям, учреждениям, подвалам, шахтам и т.д. А также говорим с окружающими нас персонажами, коих вот напалака. И все эти действия вызывают нешуточную скуку! Все наполнено ею [скукой], да так, что переливается через край! Никакого разнообразия! Персонажей мало, нет ни прохожих, ни скучающих зевак. Максимум пару человек на десятках пройденных локаций.

Разговоры скучны и однообразны, они просто неинтересны! Никакой интриги, никакой завязки. Сюжет вял и пресен!

Загадки в игре тупые! Простите за столь грубое слово. Стопкой пиксель-хантинг и никакой романтики! Активных предметов крайне мало, что есть и плохо (детектив, как никак, улики, следы и т.д., да мало ли чего) — хорошо, хоть не заморачиваешься с поиском предметов, все до банальности на виду!

Логика нет совершенно никакой. Да в самом неудачном русском 2D-квесте задачи более логичны, чем здесь. Здесь нельзя взять предмет в руки, пока не придет его час. Хоть ты сто раз кликай по нему мышкой. Это, честно скажу, сильно мешает. Бывает, настолько свмкнешься с детально интересера, что когда приходит время ее взять (достать), просто о ней забываешь. И ладно в бесцельных поисках.

А логически прийти к тому, что нам нужна именно эта деталь, просто невозможно. Примеров тому множество, но приводить, дабы сохранить выше самочувствие, не буду!

Сама игра происходит в полном недоумении. Очень часто приходится выполнять лишние действия, не понимая, зачем мы это все делаем. И только потом, видя результат, можно выныгнуть (иногда придумать самому, когда это возможно) в логику вещей и событий! Такие вот пироги несладкие получаются, загадки, млин, называюся (очень злой смайл)! И все они примитивны, нет ничего оригинального, все простое до ой не могу. Покурити, повертел и приспособил! Вел!

Вот и получается, что, пройдя 2/3 игры, ничего интересного не находишь! Даже наоборот, все скучнее и скучнее, все мрачнее и мрачнее, все тупее и тупее! Может, последняя 3/3 часть подарит мне хоть толику удовольствия???

Возвращение в неизвестность (3/3)

2138 год. Звездолет «АРЕС» — астероид «Паллас» — Земля. Есть игры, где вялый сюжет тянется, тянется, а потом лихо поворот — и бац, ты понимаешь, что это не сюжет тянулся, а это ты тянулся, а он закручивался, как пружина, и теперь распрямился, выгнулся, во всей красе предстает перед тобой. И частенько бывает. Значится, ждал я вот такого поворота, преодолеваю скуку, ждал, что вот хоть в самом конце откроются все тайны и заговоры, откроют карты преступности, и

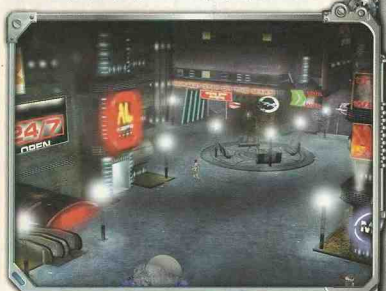
пойму, я, что таки да, сюжет здесь все-таки есть и причем лихо закручен. Но, увы и ах, в очередной раз любимые разработчики любимых игр окутали меня головой в чан не буду говорить с чем. Явно не вода, новет сильно и выглядит мерзко. Мало того, что игру проходила через «не могу», так и концовка банальна и проста, как вся игра.

Из загадок, под финиш игры, встречается один раз аналог знакомого «Собокина», т.е. где требуется задвинуть ящики в нишу, что то наподобие древней игры «Корин» или «Ветпи», где нужно, поворачивая веточки, соединить их вместе, связав начало и конец.

Много в игре несостыковок, ошибок, и прочей чухи. Так и хочется врезать в морду сценаристу.

Что особенно удивило, так это полное отсутствие музыки. Вместо нее пространство наполняют звуки окружающей среды. Не знаю, может, кому-то и покажется это неплохой задумкой, но реализация ее оставляет желать лучшего.

И вот тут, уже в самом конце, я выявляю главный недостаток игры, тот недостаток, который все время сидел занозой в мягком месте, а вот теперь так упирали, что я не вытерпел. Игра очень медлительная — смотреть, например, как по астероиду передвигается ге-



рония, кошмарно нудно. А передвигается она очень медленно. И нельзя перескочить поскорее на следующую локацию, нельзя и пробежать — законы физики, будь они неладивы! Честно, только то, что мне выпало писать обзор, заставило вытерпеть эту муку МЕДЛИТЕЛЬНОСТЬЮ! Вот он, враг игры! Забить на него, или на нее!

Итог

Заканчиваем игру мы в Сталинграде. И знаете, увидев в далеком будущем наши танки и грузовики, окрашенные в темно зеленый цвет, с красными звездами, я чуть со стула не упал со смеху! До чего же это не к месту! Это, видимо, так называемое разнообразие, но на деле — попросту фантазия разработчиков! И не было предела моей радости, когда я увидел надписи на экране: ЗЕ КОНЕЦ!

- А теперь кратко по всем пунктам:
 - ✓ графика — морально устарея; ничего интересного;
 - ✓ персонажи — невыразительны, смешны, непоследовательны, голоса неэмоциональны, часто не соответствуют персонажам;
 - ✓ сюжет — вял, пресен, вызывает лишь скуку;
 - ✓ логические загадки — простите за оговорку, idiotические загадки — тупые;
 - ✓ звуки — так себе;
 - ✓ атмосфера — отсутствует;
 - ✓ музыка — отсутствует;
 - ✓ юмор — если и есть, то весь бурижский, понимается с трудом;
 - ✓ игра — действительно, тени прошлого.
- Вывод: этот квест МЕРТВ. Не покупать ни в коем случае! Раз, два, три, четыре, пять — выкинуть диск в окно и не играть!

Алексей ТУР aka leprecon leprecc@rambler.ru

1944

АРДЕННЫ

Разработчик: Monte Cristo Games

Издатель: Interx

Системные требования: P 3-1000, 256 Мб
ОЗУ, 128 Мб видео

Жанр: тактическая стратегия

Осенью 1944 года положение Германии стало критическим. Русская метла на Востоке неумолимо приближалась к границам истонченных германских земель, сокращая все на своем пути, а на Западе американский экспедиционный корпус уверенно уничтожал немецкую оборону, стремясь захватить Западный Вал. Однако даже в этой, казалось бы безвыходной ситуации великий фюрер решил нанести сокрушительный контратакующий удар по войскам союзников, планируя разбить их части и сбросить остатки в море. Для этого Гитлер использовал новую группу армий «Б», о существовании которых не было известно американцам. 16 декабря 1944 года 250 тысяч солдат и офицеров, 900 танков и 2600 орудий и минометов обрушились на ничего не подозревавший 8-й армейский американский корпус, занимавший оборону в арденнских лесах. Так началось знаменитое Арденнское сражение. Я, офицер отборной танковой дивизии СС «Лейбштандарте», был там. Я расскажу вам, как все произошло.

Мы выдвигаемся

Рано утром наша дивизия, входящая в состав группы армий «Б», выдвинулась на боевые позиции в Арденнском лесу. Было темно, поэтому это произошло совершенно незаметно для врага. Не прошло и десяти минут, как командующий по радио объявил о начале наступления, и наши танки вместе с бронемашинами ринулись вперед, сметая все на своем пути. В буквальном смысле этого слова — кусты, небольшие деревья, покосившиеся заборы старых поселений — все глыбо под гусеницами и колесами стальных разрушителей. Исключение составляли исполненные стволы многолетних дубов и кленов. Сбить их было невозможно, а вот проехать сквозь них — запросто. Поэтому наша дивизия, посмеявшись над нерадивыми американцами, проехала сквозь густой лес, не заметив его.

Вдалеке темнели наспех сооруженные укрепления американского десанта. Глупцы, как они самоуверенны и недалекослыны — настолько недооценить силы противника! Сейчас великий Рейх покажет, на что он способен! «Лейбштандарте» стальным немецким кулаком съездит в гладко выбитую довольную американскую морду, вздумавшую поиграть с правителями мира в пиф-паф! Очень скоро они узнают, что еще бывает ой-ой-ой, умирает янки мой! Принесли его домой, оказался он в медальях, но ни разу не живой, догнер веттер! Да здравствует Великая Германия!

Рывнули орудия, застрекотали пулеметы, и американскую линию обороны словно ветром сдуло. Полусонные янки 106-й пехотной дивизии 8-го корпуса умирали, не успевая понять, что происходит. Их жиденький ответный огонь вызывал улыбку, а неуклюжие попытки контратаковать были и вовсе смешны. Мы втоптали их в землю без особых усилий. Наши войска были воодушевлены таким началом и смело двинулись дальше. Позиции 7-й бронетанковой дивизии США были взяты с ходу. Неуклюжие «черчилли» и «шерманы» горели ярче, чем светило восходящее солнце, а мы уже ехали дальше. 28-я пехотная дивизия янки не успела убраться с нашей дороги и была полностью истреблена. Великая Германия еще может наносить смертельные удары! Игроки разбрасывая части противников и разрывая в клочья их укрепления, великие гер-

манские части подошли к важному транспортному узлу — городу Бастонь. Здесь мы остановились в ожидании данных разведки. Наш командир приказал выдать всем по сухайку и вылез из танка, чтобы размяться, сделать зарядку и покричать на своих солдат. Минут через пятнадцать к нему подошел полупрозрачный разведрчик и, мердая, доложил, что в Бастони находится очень сильный американский гарнизон. Наш командир надел снятый был танкистский шлем, поблагодарил разведрчика, пожелал ему меньше гулять возле источников радиации и приказал обходить опорный американский пункт с двух сторон. Один танковый батальон возмущался — его бойцы не успели завершить обед и не собирались куда-либо двигаться до тех пор, пока они не насытятся. Командир всегда уважал мнение своих солдат, поэтому те, кто ел медленнее всех, получили задачу взять Бастонь, пока их товарищи будут вести наступательные действия. Подождя, пока ошарашенные солдаты вернут свои челюсти на место, командующий помаха батальону рукой, и мы двинулись вперед. М-да, пожелал им всем удачи в таком нелегком деле — и впрямь тяжело obedat под вражескими пулями.

Следующая наша встреча с американцами была так же удачна для нас, как фатальна для них. Танковая колонна «Лейбштандарте» встретилась с бронетанковой бригадой янки, совершивший неудачный фланговый маневр. И вновь «пантеры» и «тигры», словно на учениях, расстреливали «черчилли», «шерманы» и прочий металлолом западного производства. Транспортные машины решено было не уничтожать, а захватывать в качестве трофея. Вспоров брезент, наша пехота обнаружила крупную партию кожаных сидений для американских танков и набор биотуалетов для великой и непобедимой американской пехоты. Ничего другого янки с собой на войну не взяли. Внимательно ощупав каждое из сидений, герр барон командир заявил, что по берлинскому времени настало время ужина и привала. На этом первая фаза атаки и завершилась.

Вспомним молодость

Ну что ж, господа, пришло время вернуться к истокам бытия, началу мироздания и смыслу жизни, чтобы в очередной раз убедиться в том, что тема второй мировой



войны в играх бесконечна в своих повторениях и реинкарнациях. Всякий раз, когда разработчики той или иной компании снова пытаются отобразить Сталинградское сражение или штурм Берлина в очередном из своих продуктов, поневоле начинаешь думать о вечном и прекрасном и втайне молить providение об удачном исходе дела. А все потому, что усталый геймерский мозг уже не может без легкой итерки воспринимать фразы: «снайпер второй мировой», «очередной аддон к "Противостоянию"», «принципиально новый очередной аддон к "Блицкригу"» и т.д., и т.п.

Так что когда мой настороженный взгляд пал на коробочку с диском «Арденны 1944», он стал вдвойне настороженнее. Повод к размышлениям усугубила надпись: «При создании игры использовалась технологическая база стратегии "Пустынные крысы против корпуса "Африка"». В конце концов диск был вставлен в CD-ROM, игра проинсталлирована, запущена, обограна и оставлена в коллекции ☺. Сейчас расскажу почему.

«Арденны» действительно сделаны на базе *Desert Rats vs Afrika Korps*, и это несомненный плюс игры. Только в этот раз парни из Monte Cristo Games решили перенестись в строго противоположную Африке сторону и сменили пустынные части Ромеля на танковые колонны Моделя. Ну что ж, как говорится, мышку им в руки и клавиатуру под пальцы, все-таки игрушка получилась толковая и интересная. Хорошо проработанный кампайн, неплохая графика, качественный звук и добротный компьютерный интеллект показывают, что господа разработчики зря время не тратили, а значит, геймер может радоваться.

Краткая характеристика игры

По традиции Лиги Объемных Теней, начну описание с графики. Она хороша, она трехмерна, и она радует. Решив не обманывать ни себя, ни игрока, разработчики воспользовались движком предшественницы, ничего особо в нем не меняя. Так что хорошо прорисованные юниты, здания и деревья никуда не делись, они лишь немного изменились, также как и спецэффекты, в лучшую сторону.

Таким же качественным остался и звук. Музыка, озвучка юнитов, звуки боя — все это подобрано очень добротно и вызывает только приятные ощущения.

Искусственный интеллект держится на хорошем среднем уровне. Его нельзя назвать ни очень умным, ни беспредбодно глупым. Компьютер может уклониться от вашей атаки и обойти вас с фланга, ударив именно там, где оборона слабее, а может тут же расстреливать идущих впереди строя автоматчиков, не обращая внимания на танки. Так что хороший середняк — это его уровень.

Что еще можно сказать? Сетевой режим есть, камера удобная, сохранения присутствуют — все так же, как и в «Африке», но только чуть-чуть лучше. Остается описать лишь игровой процесс. А вот тут, поверьте, есть о чем поговорить.

Игровой процесс — это самое интересное.

Да, прорисовать можно все что угодно, а вот заставить это работать очень и очень сложно. Впрочем, к «Арденнам 1944» это не относится, здесь все налажено, как часы: игровой процесс захватывает с первой миссии первого кампайна и не отпускает до последней миссии второго кампайна (впрочем, всяко может случиться ☺). Четко прорисованные танки и полупрозрачные деревья, красивые запораживающие взрывы и проваливающиеся в снег по самым борту грузовые машины, неплохо проработанная система повреждений и глупая система стрельбы — все это создает особое своеобразие.

Играть в эту стратегию весело и интересно. А в некоторые миссии еще и познавательно — ведь не каждый день узнаешь, что на второй мировой войне танки шли в атаку бензобаком вперед, а пехота не могла пройти сквозь густой лес. Сразу начинаешь чувствовать себя как-то неутоно и не комфортно, а ведь ситуация еще даже не стала критической. Но это все слова, обратимся непосредственно к самой игре. Возьмем, скажем так, кампайн третий, миссию то ли третью, то ли четвертую. В ней вашей основной задачей является захват города со сложным названием, удерживаемого частями немецкой армии. В ваше рас-

поряжение отдается джентльменский набор танков, пехоты и артиллерийских установок с дальностью стрельбы где-то на полкарты. Именно с их помощью вы и будете выполнять свое героическое задание. Ну что ж, поехали, и да прибудет с нами Шворц!

Первая волна моих атакующих танков разбилась об окопавшуюся технику противника и засекущую в домах и бункерах пехоту. Заработала артиллерия, и германские солдаты заметно помельчали. В бой вступил второй танковый батальон, и первая линия обороны нацистов пала. Мои войска двинулись дальше, но не прошло и минуты, как три танка одновременно подорвались на минах. Пришлось идти в обход намеченного маршрута, прямо на вторую линию германских бункеров. А там и немцы «пантеры» подоспели. Бой был упорным, количество сошло с качеством — три «пантеры» против десяти моих «росомах». Победа осталась за фашистами, однако мои огнемётчики сожгли экипаж одной из «пантер», и в третьей ата-



ке я, воспользовавшись подкреплением, уничтожил сопротивление в центре города полностью и взял этот танк в качестве трофея. Засадив в него четырех своих лучших пехотинцев, я двинулся дальше, к третьей, последней линии немецкой обороны. Здесь мои танки попали под дружный залп германской артиллерии, я попытался сманеврировать, наварился на очередное минное поле, потерял единственную ремонтную машинку и отошел на перегруппировку. Тут очередное подкрепление от дядюшки Сэма подшло, и мы с новыми силами бросились на последний, решающий штурм. Дзевосские «тигры» были сильны, очень сильны, они одним выстрелом разрывали любой мой танк на части, но их было мало, а нас очень много. К тому же мы атаковали в особом «американском» стиле — проезжали сквозь деревья задом наперед и начинали стрелять (если выжидали, конечно). Наверное, немецкие артиллеристы это очень расстроило, потому как они перенесли огонь, на мой войска, рассеянные в городе. Били они по зданиям, и многие янки-пехотинцы погибли, заваленные осколками домов. Экипажи «тигров» не смеялись, они ожесточенно сражались, и очень многих усилий стоило мне победить их. Но вот последний германский оплот взят, и все, кто не застрял в деревьях или не залп в стене, празднуют это трюкратный салют из всего вооружения. М-да, хорошо то, что хорошо кончается, и плохо то, что ничего нового не начинается.

Вывод

В принципе, несмотря на многочисленные мелкие (и не очень) глюки и ляпы, «Арденны 1944» получилась довольно неплохой игрой. Я рекомендую поиграть в нее всем поклонникам жанра.

The Reloader reloader@realcoding.net

ЗАРАБОТАЛО!

мастерская изобретателя

*Slave Machinery keeps feeding
on controlled manipulated lives.
Fabric of depression for a future
now history has died...
Kreator, «Slave Machinery»*

Н емцы умеют качественно делать три вещи: пиво, музыку и игры.

Пиво — это Heineken, Schlosser, Warsteiner...

Музыка — Бетховен, Scorpions, Helloween...

Игры — «Готика», SpellForce, The Fall...

И пускай каждый продукт предназначен только для определенного потребителя (ну да, есть такие люди, которые пиво не пьют ☹), но сомневаться в его беспорочном качестве не приходится. Единоразово притронувшись, попробовав, ты влюбляешься навсегда, или же отвергаешь навеки.

Сегодня нам выпал случай поговорить о еще одном немецком издании. Это не симулятор избранника Иинуса. Не авантюра в постапокалиптическом мире. Нет. Что же это? Это симулятор профессора физики. Человека, героя умственного труда. Человека, чье лицо было не раз обезображено интеллектом. Человека, который может смастерить из двух шаров для боулинга, луты и карманных часов ядерную бомбу.

На вас лежит большая ответственность. Вы должны отважиться проникнуть в воспоминания этого человека и пройти заново весь путь исследований, от гриля для сосисок из парового двигателя и свечки, до игры в баскетбол при помощи свечи, луты и пластика. Вы должны пройти весь путь самообразования этого человека. Но все не так просто, как может вам показаться на первый взгляд. С каждой неудачей нервные клетки несчастного профессора будут безвозвратно уничтожаться. Не хотите же вы, чтобы наш профессор стал дебилом?

* * *

У любого человека цель одна — деньги. Много денег. Конечно, желательно их заработать, хотя можно и украсть. И пусть кто-то прикрывается духовными мотивами, строит из себя жертву невинности, но в душе деньги нужны всем.

Так думали и ребята из Pepper Games. Думали немного и, заручившись поддержкой камрадов из FAKT Software, решили сделать что-то такое великое, что сразу бы купили. Но законы игрового мира нам давно и четко доказали, что если вы не именитый производитель и не используете супераскрученный бренд, то ваш проект узнают только со второй части, и то если он стоящий. За примером в Мордор не ходи: «Готика», «Фоллаут», GTA. Исключения только подчеркивают закономерность.

Так что же сделали наши находчивые разработчики? Они, недолго думая, нашли, по их мнению, всеми забытый проект — The In-

Разработчик: FAKT Software

Издатель: Pepper Games

Жанр: симулятор физики

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-800, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 3-1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

credible Machine (фанатам — стоять полчаса!). Нашли они, значит, его, и давай пользоваться. Чтобы не долго мучиться, решили поднять графику на современный уровень, чтобы геймеров не тошнило, а все остальное оставили нетронутыми. Ну, разве что уровни поменяли.

Но как вы уже догадаетесь, геймеры пятками почуяли неладное. Тут следовало бы написать, как геймеры разгневались, разمارиались и вообще разобиделись на нечестивых разработчиков. Но не тут то было! Игра всем понравилась. Все прозвали ее не клоном, как стоило ожидать, а наоборот, продолжением, сиквелом, отпрыском, мать их! Что ж это творится! Игра ведь самый настоящий клоун, неужели они не видят? А геймерам хоть бы что. Нехорошо, думаю я, и покупаю эту игру. У нас вроде бы плагин не поощряется, придется разузнать, что с ней не так.

* * *

Н у что, работники клинка и топора, придется переквалифицироваться из файтера в мага в физика-самоучку с извращенным пониманием реальности. Вместо фэйрбола теперь у нас будет бильярдный шар. Вместо лука — арбалет. Хм. Пойдет. Вместо топора теперь будут ножницы. (Гы, мы и ножницами можем ☹ — Прим. файтера.)

Вам предстоит на протяжении более ста уровней издеваться над земной гравитацией. Все сто уровней выполнены на удивление качественно и интересно, чего я как бывший фанат ТИМ а никак здесь увидеть не ожидал. Каждый последующий уровень настолько запоминающийся, что хочется только радоваться работе левел-дизайнеров. Коих аж один. Да, все уровни выполнены только одним человеком. Низкий ему поклон. Нет, вы поймите, я хочу быть объективен, и написать про гейму что-нибудь холодное и беспристрастное, но просто в ней есть пару составляющих, которые действительно заслуживают если не одобрения, то по крайней мере пристального внимания.

По специфике работы левел-дизайнера можно сравнить с армейским сержантом. Вроде бы они постоянно злые, издеваются, макают мордой в грязь, но ты потом понимаешь, что они учат тебя только для того, чтобы тебе эти знания спасли однажды жизнь. Так и здесь: уровни, начиная с пятидесятого, страшно сложные, но создатель этих уровней делал их не затем чтобы поиздеваться над вами, а чтобы вам было интересно. Вот такое вот сравнение.

Хитрый левел-дизайнер построил уровни так, что их можно пройти несколькими способами. Причем сколькими именно, он, видно, и сам толком не знал — т.е. глюками пользоваться тоже можно. Например, вам необходимо проткнуть надувной шарик, который держит ведро, которое должно упасть на ножницы, которые перевернут веревку. Вот. Так вот, по идее, для этого нужно привести в действие кучу механизмов, чтобы те каким-то образом лопнули шар.



А можно пойти по иному пути: просто стреляем из арбалета, убрал перед этим препятствия, стрела улетает за пределы уровня и, возвращаясь, пробивает шар. Легко и просто.

Конечно, без присмотра старых трудно было бы выжить в ходе всех этих рискованных экспериментов, поэтому вас будет постоянно сопровождать дух чокнутого профессора. Так как игра рассчитана на детей, то ничего дельного он не скажет. Так как игра рассчитана на детей, то застрелить его тоже нельзя. Можно вырубить ☹. В смысле, выключить. В опциях.

На протяжении игры вы будете награждать экспу, только это не будет нигде показано. Но левел-апы вы будете получать регулярно. С каждым уровнем! Шутка. По прошествии где-то шестнадцати загадок вы получите то желаемое повышение уровня. Вам присваивают следующее звание (ученик, доктор, профессор...), повышают жизнь и ману на 10, и ловкость на единицу ☺.

За всю игру вы попробуете себя в оптике, механике, электронике и пр. Везде, кроме молекулярной физики. Еле есть люди, которые после часа игры в Grand Theft Auto могут вырезать в реале полгорода, то представить, что сконструирует человек, пропелдший Crazy Machines. Взрыв сделает воронку в 200 метров глубиной и уничтожит половину штата, а подрывник все свернет на игру.

Физика

Хм. Когда вышла игра The Incredible Machine, движка Karma и Navos еще не существовало, а разработчики «Халф-Лайфа» еще учили C++. Но есть факт. TIM — первая игра, геймплей которой построен полностью на физике. Без нее невозможно было представить вообще эту игру. И, клянусь Инносом, что TIM — это первая игра, где вообще была физика, не в зародыше, как в то время, а уже на вполне достаточном уровне. Или не первая? Нет, все же, первая!

Маленькое лирическое отступление. Физика хорошая, но не идеальная была в TIM'e. Мой друг, который пожелал остаться инкогнито (привет, Debugger ☺!), создал свой аналог вечного двигателя. При помощи нескольких стенок и катушек он заставил баскетбольные мячи бесконечно прыгать; повторяя свой маршрут. Испытания показали, что за два часа не было обнаружено ни единого сбоя. Потом весь этот достало ☹.

Так вот, физика Crazy Machines, чтобы дотянуть своего предшественника, по идее должна быть на уровне не ниже его. И она таки на уровне. Эта игра дотягла TIM, но чего ей это стоило! Физика достаточно достоверна, но вот с ней-то как раз и связан один очень неприятный казус. Дело в том, что если ваш, скажем, мяч упадет в узкий проем между двумя предметами и там застрянет, то можно смело перезагружать компьютер. Научно говоря (хм!), какая-то функция проверки столкновений уходит в бесконечный цикл, и если у вас слабый процессор, то это может быть фатально. То есть, хотели как лучше, а получилось как всегда.

Если уж говорить о минусах, то тут стоит упомянуть в первую очередь именно вот такие глюки физики, хотя сама она ни на шаг не отличается от физики предшественницы. Так же не сильно... сильно... очень сильно бесит профессор, чей дух нам предстоит созерцать при каждом опыте, с его тупыми фразами, типа: «Позвольте мне отгадать: ты не имеешь ни малейшего понятия о том, что должен сделать?» или «Горячо! Горячо!!!» и т.д. Сначала было прикольно, потом не обращал внимания, а под конец он меня совершенно достал. И я его выбрuba. Одним кликом. Вот так.

Гы, начавшая плавить с физики, перешли на глюки, а закончим звуком. Но сначала о музыке. Музыка в игре есть. Но в количестве аж одного трека. Причем он играет везде, как в меню, так и в игре. Его вырубить, конечно, можно, но только вместе с профессором, потому что если играть посреди ночи без звука (а профессор и один трек — весь звук), и вдруг неожиданно раздастся психопатский голос духа, то можно не дожидать до утра. А музыка сама по себе весьма неплоха, но только если послушать раз или два. Но не двадцать же раз!!! Динамика трека — пять минут.

Ну да, со звуком я немножко загнул, он есть, слышно, как мячи сталкиваются, мельничка крутится, динамит взрывается, все весьма достоверно, но вот музыка и профессор — гм...

* * *

Графика — это то, что заслуживает похвал наравне с дизайном уровней. Все максимально красиво и скромно. Баскетбольный шар похож на настоящий. Веревка — на веревку. Сосиска — соответственно! Очень красивые задники, вроде кирпичной стены или пласта железа. Опять же, динамические тени от любого объекта уровня. Красотища. Да, нет шейдерной водички, нет хромированного металла, зато игра работает у всех. Ну, по крайней мере у тех людей, у кого процессор более-менее жизнеспособный.

Перед выводом надо сказать, что недавно в продаже появились аддон к этому... этой... ну, в общем, аддон называется **New Challenges**, что в переводе с английского значит: «103 дополнительных уровня, 77 новых предмета и более крутая графика в одной коробке — купи, не пожалеешь!» Извинюсь, я дословно переводил ☹. Все три главных недостатка оригинала перекочевали в аддон, т.е. бесконечный цикл, музыка и профессор остались неизменными.

В аддоне наконец-то появились уровни с другой гравитацией и вообще без нее, что внесло просто огромный вклад в геймплей и дело возрождения The Incredible Machine. Теперь предстоит мучиться со всевозможными гравитаторами. Плюс



все уровни довольно сильно усложнились (описывать их не стоит, т.к. слишком долго), но вот баланс остался тот же. Как и раньше, уровни не возрастают по сложности, на каждый из них можно потратить от двух минут до трех часов. Все зависит от уровня тупости игрока.

Вывод

Нельзя сказать, что игра получилась отстоем, даже наоборот, она весьма качественна, хотя всего немного не дотягивает до уровня The Incredible Machine. Но в нее будет играть не каждый. Зачем, если под рукой есть «Дум», «Халф-Лайф» и «Варкрафт»? Эта игра весьма специфична, ее нельзя назвать просто логической, ибо не пасяйся, чтобы во время обещанного перерыва играть. Нельзя сказать, что она хардкорна, ибо это далеко не правда. Она специфична. Для гурманов. Как сухарик ☹.

Если у вас есть друг, который нормально прожить день не может, чтоб что-нибудь не взорвать, то подарите ему эту игру. Хотя я лично советую или пойти и достать где-либо эту игру, или забить наведя, и больше никогда не читать эту статью.

Я говорил, что немцы умеют делать игры? Да, говорил. И все же у них получилась эта игра, Crazy Machines. И пускай это тупой клон, но ведь бывают и атаки клонов ☺? Атака прошла успешно, враг взят почти без потерь...

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Степа
bariton@poisk.lg.ua

Дозоры

Гроза в Сумраке

Химическая лаборатория Степы. 17 августа, следующий день после дня рождения кадета. Степа с лупой и пинцетом возится над столом. Камера планирует вниз, и зрителю видно, что Степа тщательно вытирает данные из старой агентурной карточки бывшего Маньяка, ныне Грейта. Через двадцать минут в пропуске значатся имя, фамилия, адрес и телефон Степы. Фотографию новоспеченный агент просто отрывает и клеит свою. И это не подделка, это заслуженное звание. Степа прячет пропуск в нагрудный карман. Далее — со слов самого агента.

У меня зазвонил телефон...

О чем бишь? Ага, так вот. Сделал я себе удостоверение. Только решил пойти опробовать его на охране главного корпуса, как у меня телефон звонит. Ну, думаю, хуже не будет. Поднимаю трубку — там молчание, и даже чужого дыхания нет. Почесал затылок, положил трубку. Идти в ДЗВР расхотелось. Тут какая-то записочка на мыло пришла от «Доброжелателя». Говорит, иди, мол, в магазинчик, скажи там имя-фамилию, и тебе выдадут книжку, так ты ее внимательно проштудируй. Я, естественно, не будь дурак, записку выкинул. Как-то в ДЗВР идти совсем расхотелось после такого...

День провел плохо... Ночью кошмары мучили... И какой-то умный человек посоветовал к гадалке сходить. Гадалка на меня как посмотрела, так у нее все чакры упали и карма провисла. Дала мне конвертик и говорит: «Иди-иди-иди отсюда подальше». Ну, я ее туда же послал — и домой.

И что бы вы думали? В конвертике записка, а в записке текстик, а в тексте между строк говорится что я Иной, и что она меня инвизировать не будет, но рецетчик инвизирующего снадобыя может дать. Ну, тут я подорвался, побежал к урне, достал оттуда записку доброжелателя, прибежал в магазинчик... Угадайте с трех раз, какую книжку выдали! Сначала что-то говорили про «Азбуку Иного», потом забили и выдали трилогию «Ночной Дозор» господина Лукьяненко. Говорят, воспалный проблемы в образовании, ламер, и возвращайся за азбукой...

Засилье Быков и так далее. Историческая справка

Не секрет, что на заре своего существования «Бойцовский Клуб» являлся интересным и самобытным проектом. Система «четыре блока + четыре удара» тогда полностью оправдала себя, ибо это была новая свежая струя браузерных игр. Если быть точ-

Адрес: <http://www.dozory.ru>
Системные требования: браузер Internet Explorer 6 или Mozilla Firefox 1.0, включенная поддержка cookies, включенная поддержка javascript. Можно скачать клиент, который уменьшит расход трафика

ным, это был вообще один из первых серьезных браузерников. И все бы ничего, если бы разработчики, окинув взглядом несметные толпы ленивых игроков, не поняли, что БК — это настоящая золотая жила. Вполне естественно, что люди хотели побыстрее прокататься до высоких уровней. И разработчики подослали им в этом, легализовав торговлю вещей и персонажей за реальные деньги, причем за очень большие деньги. Ваш покорный слуга лично знал человека, который заработал приблизительно три тысячи долларов, торгуя персонажами седьмого уровня. В общем, через месяц такой игры БКивники разделились аж на две группы: шакалы и артистки. С артистками все понятно — это люди, накупившие себе артефактов за реал и выносящие ими любого бойца с двух ударов. Ввиду такого дивного чтивства люди начали создавать групповые «Форматные» бои — на определенных видах оружия. И тут в дело вступили шакалы, которые входили в формат полностью одетыми и разносили все собрание в пух и прах. В общем, обо всем этом и многом другом писал Ранд, и я повторяться не собираюсь. Важно в нашем экскурсе то, что БК стала коммерческая система.

И естественно, многочисленные клоны БК стали расти как грибы после дождя. Отличались они редкостным однообразием, и многие из них немало насмешили вашего покорного слугу. Согласитесь, когда видишь объявление типа: «Вы не сморгите, что тут четыре блока и четыре удара, пять характеристик, магазин и кредиты за реал! На самом деле игра совсем не такая, как БК!», очень легко упасть под стул. До сих пор я видел только одну игру подобного типа, которая НЕ была клоном БК — это «Арена», <http://www.arena.ru>, которая отличалась некоторыми элементами стратегии и большим выбором действий в бою. Остальные проекты были один в один слязменены с «Бойцовского Клуба», только «Длинный Супер Мера Меч +12856782» заменился «Длинным Супер Мера Клинок +12856773», и это выдавалось за дикое новшество.

Вполне естественно, что, заходя на <http://www.dozory.ru>, ваш (групп) покорный слуга просто надувал скептицизм. Естественно, перед самым выходом «Ночной Дозора», когда интерес к идее сильнее всего, подобные проекты должны расти как на дрожжах. И, естественно, особой оригинальности им не требуется — заменить слово «Битва» на «Дуэль в Сумраке», а «Паладин» на «Дозорный» — и вперед. Но к счастью — и к собственному удовлетворению, — я все-таки ошибся...

Война бобра с ослом

Итак, интерфейс «Дозоров» нареканий не вызывает, и в общем схож с БК — боевой экран, список игроков, окно чата. Но первая же локация выбивает из колеи... своим присутствием. В «Дозорах» присутствуют ЛОКАЦИИ, и их МНОГО. На карте — целая Москва Иная, по которой можно как перемещаться пешеходом, так и сидеть на общественном транспорте или такси. На



официальном сайте игрового «Ночного Дозора» есть карта Москвы с пояснениями (<http://night-watch.dozory.ru/sr/map/>). Советую посмотреть, а то ведь непонятно будет. Проезд в транспорте стоит денег, но проходит относительно быстро (минута-другая), а пешком топать можно минут двадцать... в соседний район... С учетом того, что Дозоры идут в реальное, то есть если сказано «идти 20 минут», то будете сидеть и грызть ногти 20 минут.

Вторая сильно отличительная © часть «Дозоров» от БК — те самые сакраментальные КВЕСТЫ. Здесь они реализованы на удивление хорошо, аж сам удивился. Что только стоит стартовый квест *Иницииция*. Зелье инициации состоит из двух простых частей — водки и крови. Но новичков много, а магазинов не очень-то. И магазинов на новичков не хватает. Так что создается впечатление, что по всей стране ввели СУХОЙ ЗАКОН — в супермаркетах ни капли водки. Именно потому этот квест — один из самых интересных во всей игре, тем более что их на данный момент аж три ©. Зато в игре присутствует мощный сюжет и четкий отыгрыш роли. И администрация этому способствует, как может и умеет.

О боевой системе «Дозоров» я уже и вовсе молчу. На БК она похожа только тем, что можно бить кулаками и лечить союзников... Если таковые имеются. Но в принципе, эта система проста как три копейки. Есть свои, есть враги. И есть у персонажа сакраментальные ОД (АР), в смысле, Очки Действия (Action Points). Все. Делайте что хотите. Физические действия не отличаются особым разнообразием — глубже в Сумрак (ближе к реальности), защитная стойка, приготовиться увернуться, вмазать рукой, презать ногой, чесануть подальше, капитулировать, etc... А вот магические — разносолы на любой вкус и цвет. Начиная с того, что на магия бывает трех типов — *кумуляционная*, *инкапсуляционная* и *модуляционная*. Навык инкапсуляции влияет на защитные чары и способность концентрации, кумуляции — на поразение цели на расстоянии, модуляции — на длительное воздействие на цель и проклятия. И в каждой школе тьва хуча заклинаний, начиная от простейшего Сбора Энергии, заканчивая любимым законом Завулона — *Плеть Шабаб*.

Графика в игре достойна похвалы. Казалось бы, какая может быть графика в браузерной РПГ? Так нет же, есть графика, и весьма солидная. Рисунки заслуживают уважения — чувствуется рука мастера ©, хотя выбор аватаров, увы, не так уж и широк.

Вместе мы едины, или Как-то так...

Ага, несусь я стонык, чтобы положить его в банк. И тут на меня наваливаются семеро Темных. Итог — ни стоныка, ни банка, ни Темных, а я — дома с перемолотыми костями. И откуда у нас столько золота? То ли от бедности, то ли от бездуховности, как говорил незабвенный Никон. А все потому что логика у Темных и Светлых разная... И что интересно, почему-то именно Темные стоят за своих горой, а 60% Светлых — обычные илтики, которые даже своим помочь не могут. Что значит: «Хватит ныть, иди нашим помоги!» Ты что, не видишь что я покалеченный и измотанный?! Так вот, о чем там? Ах да, кого ни попроси помочь — все сразу: «Ты чего, у меня же измотанности!» — «Ты чего, я же еще покалеченный!» А суть здесь такова. Я долго думал, прежде чем это сформулировать. Темные думают так: «Наших бьют. Закопчат — за меня примутся. Надо помочь, пока не закончили». А Светлые, соответственно: «Наших бьют. Закопчат — за меня примутся. Надо валить, пока не закончили». И это не считая того, что Темных на сервере на несколько порядков больше — народ повально считает, что Свет — он и так всегда побеждает, а Тьма — слабенькая, ей помочь надо. Вывод очевиден простой: «Граждане! Храните деньги в сберегательной кассе! Если, конечно, они у вас есть». Ну, все, я побежал отсюда, а то тут наших бьют, а как закопчат — за меня примутся... А вы что стоите? Это я бегу, мне можно, я покалеченный и измотанный, а вы бегом помогать нашим!!

Иной выбор, или Решайте сами

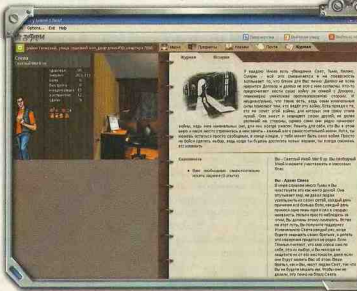
После инициации Иной может и нужен сделать свой выбор. Сначала это простой и понятный выбор между Тьмой и Светом. Только не стоит думать, что Тьма — это злобные сволочи, которые хотят, чтобы всем было плохо, а Свет — наоборот, добрые Герои и Паладины, которые всегда за добро и все такое. Хотя, что я вам прописные истины излагаю, когда они еще в «Ночном Дозоре»

изложены? Суть та, что Свет — это гуманность, а Тьма — это свобода. Ну и наборы классов для каждой стороны разнятся. Для Света это инкуб, ведун, маг и перевертыш. Для Тьмы — вампир, ведьмак, охотник-маг и оборотень.

Перевертыш — он и есть перевертыш. В форме милого животного может кусать значительно сильнее, чем в человеческом виде. В рукопашном бою перевертыш и оборотня поругать абсолютно любого, но ни те ни другие не выносят серебряного оружия (чревата) и газовых баллончиков (воняет ©). Основные навыки — *Сила* и *Быстрота*.

Инкуб — силен обаянием. В бою может так очаровать противника, что у того в буквальный смысле руки опустятся бить такого красавца. Хотя скучно и скучно — универсальный класс, доступный как Тьме, так и Свету, более мощный Темный аналог инкуба — **вампир**. Этот еще и получает неслабые плюшки в Сумрачной битве, ибо Сумрак тишет энергию (читай — ману), а у вампира энергия восстанавливается каждый раз, когда он кусает противника. Основные навыки — *Быстрота* и *Восприятие*.

Маги — универсальный класс, который заруливает всех на высоких уровнях и служат мальчиком для битья на низких. Универсальная тактика борьбы для мага — войти в Сумрак, там сидеть в глухой обороне до тех пор, пока у противника не кончатся энер-



гия и тот не выпадет из Сумрака. Если такая тактика сработает — у мага начинается звездные минуты, ибо энергии у него завались, и в Сумраке он переидет ко утодию... А если у него есть мощные заклинания, от которых нельзя увернуться, то противник обречен — удары из Сумрака в реальность наносят не слабее обычных, а вот из реальности в Сумрак не ударишь... Основные навыки — *Восприятие* и *Концентрация*.

Ведуны и Ведьманы — это те же самые маги, только в профиль. Отличаются они от магов умением создавать артефакты. На низких уровнях ведуны бойцы еще похожи магов, но на высоких артефакты помогают читать закляды одним махом и брать энергию не вылезая из Сумрака, что дает неслабые преимущества перед неведымскими классами. Основные навыки — *Восприятие* и *Сила*.

Ролевая система интуитива. *Сила* отвечает за силу удара и здоровье, *Восприятие* — за энергию и вероятность критического удара, *Концентрация* — за энергию и вероятность удачного заклинания (оно еще и сорваться может, знаете ли), *Быстрота* — на количество ОД и здоровье.

С этим все... И вообще, все. А значит, пора писать вывод.

Вывод

В кои-то веки попался качественный и оригинальный проект на близкую и интересную тему. Лично мне понравилось... Равно как и почти всем, кто играл. Так что заходите на <http://www.dozory.ru>, потенциальные Иные, и помните — в Сумраке нет разницы между отсутствием Света и отсутствием Тьмы...

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

CRAZY FISH 0.5

Александр GLUKK

Разработчик: Crazy Fish inc.

Издатель: Ohta publishing.

Жанр: Экстремальный симулятор с элементами RPG.

Нитро

Тде-то между реальностью и нереальностью. Бункер ДЗВР. Приемная Главного Психиатра-Патологанатома Департамента Кертиса.

В приемной за столом, заваленным одной, но очень большой бутылкой спирта и обглоданными костями сидят Кертис и Глюк.

— Эх, а было же время... Приходит пора отпусника, тут Ранда тебя вызывает, и то на Марс пошлет, то еще куда подалось — романтика. А теперь? Отпуск на носу, а послать некого и некуда. Слышь, Глюк, давай я пошлю тебя, а ты меня? Э, нет, положь топор. Покладь, говорю. Лучше налей.

— Урук-урук?

— В том-то и дело. Скучно, устал я, братец, от рутинной этой. Вскрытия проводить, с окровавленными спящими за кадедами гоняться. Даже мирно спать наскучило, все равно всех не спасешь — сколько не спасай, а их все больше. Отдыха хочу. Для души и для тела.

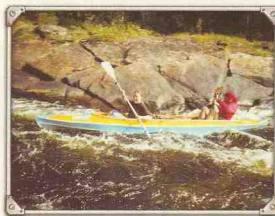
— Уидыр-уид? Унг.

— Был я уже там, с тобой и был, кстати, не пойдет. Нужно что-то новенькое подыскать. Может, в столе у Талера покопаться? Он известный извращенец, там такого надбывать можно, что волосы дыбом станут. Везде-везде. А что, идея. Я сейчас, а ты смотри, не допивай, а то за восьмой побежишь.

* * *

Так, смотри, что я нахомячил. Экстремальный симулятор! Кооперативный режим! Фототекстуры высокого разрешения! Полный бамп-пининг! Шейдера 7.1! Звук долби свой сурраун! А слоган — ощути всю прелесть дикой природы Карелии на своем в спокойных условиях. Еще и с элементами RPG. Как думаешь, пойдет для отпуска?

— Ард-энк.



— И я думаю, что пойдет. Так, значит, смотри, для игры нужно из четырех человек. Разработчики утверждают, что это не какой-то симулятор спорта, а нечто большее — игра начинается с планирования, предусмотренные переезды различными видами транспорта, самостоятельный выбор маршрута и манеры прохождения. Хмм... В общем, почти как поход, только на экране монитора. Ну, в походах мы уже не одного плема съели, так что сравним виртуальность с реальностью. Только кого нам еще взять для полного боекомплекта? Так, возьмем Sonechko, правильно, без сестренки нельзя... А четвертый кто? Кадеца прихватим? Если что, сходим.

— Нат-ал?

— Natalichek? Идея. Будет скринны снимать, она ведь фотограф. Ладно, полчас на сборы, и вперед, покорять новые вершины, в смысле, неизведанные дали.

Этап первый.
Планирование

Как известно, театр начинается с вешалки, а игра — с коробики. Никому не известная девелоперская контора Crazy Fish inc., со свойственным всем новичкам энтузиазмом, решила разрушить все писаные и неписаные правила, существующие в мире компьютерных игр. Гигантский идишк с игрой с трудом поместился в тесной комнате Департамента. Помимо собственно диска и толстенного трехтомного мануала в нем лежала куча девайсов малоопытного назначения.

— Да-а, тут бед поллитра не разобраться-ся, — почесал голову Кертис.

— Унг-бак? — нерешительно тыкнула пальцем в сторону мануала Глюк.

— Ты что, братик, инструкции пишущие для ловцов, — авторитетно заявила Sonechko и быстро размазала остатки спирта по стаканам.

— Ладно. Будем действовать проверенным методом научного тыка, — приняв решение Кертис. — Глюк, вставляй диск. Сейчас разберемся.

* * *

После кричащей заставки, изображающей разбитую вдребезги байдарку, мы попадаем в главное меню, где нам предлагают выбрать реку, по которой вы будете совершать свое виртуальное путешествие, а также проложить маршрут, составить список необходимого снаряжения и продуктов. Причем, строгий голос с экрана безапелляционно заявил, что поскольку игра кооперативная, каждый член команды

должен заниматься своим делом. Пока Кертис с увлечением разгладывал карту Карелии, а Sonechko, загрузив на соседней машине Excel, пыталась посчитать, какое количество булыжных кубиков необходимо четырем человекам, чтобы прожить две недели, Глюк извлек из коробки большую галогенную лампу и с помощью устрашающего вида штативов прикрутил ее к монитору.

— Это еще зачем? — удивленно спросил Кертис.

— Онг-ур, куришк. — Глюк тыкнула пальцем в страницу мануала.

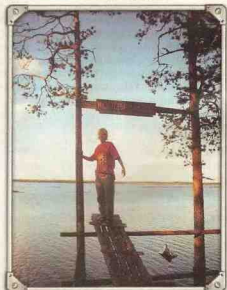
— Ну-ка, ну-ка, что у нас здесь, — Кертис осторожно, стараясь, чтобы не заметила Sonechko, загнула в инструкцию. — Та-ак, прилагаемая к диску с игрой лампа нового поколения обеспечит игрока настоящим, плотным карельским загаром. Ух ты! Круто! Посмотри там внимательнее, может, еще что-нибудь интересное отыщешь!

— Абр, — кивнула Глюк и склонился над коробицей.

Через час Кертис оторвал глаза от карты и объявил:

— Итак, мы отправляемся в виртуальный поход по реке Охте. Мы должны будем пересечь шесть озер и преодолеть более двадцати порогов 2–5 категории сложности, и все это в условиях ненаселенности. Для тех, кто в каске, перевозку водку докупать будет негде. А это значит, что о продуктах и снаряжении нужно будет позаботиться заранее. Сколько денег нам выделено на это предприятие добрые разработчики?

Sonechko грустно протянула ему листок с далеко не впечатляющей цифрой.



— М-да, не густо. Ну что ж, тогда придется выбросить из раскладки все лишнее. Например, привики и печенье.

— Как!? — встревожилась до сих пор дремавшая в утробе Наталічэк, — я же на них работаю! Давайте лучше выбросим воду и пиво.

— Нелзя, — ответил Кертис. — На них работают все остальные. Ладно, решим как-нибудь.

Спустя несколько часов раскладка продуктов была составлена, а байдарки, рюкзаки, гермомешки и спяскилеты — закуплены в виртуальном магазине.

— Уррм-гук! — громко объявил Глюк и включил лампу.

Путешествие началось.

Этап второй. Заброска

Ч то должно происходить после первого этапа в любом симуляторе? Правильно, начало симулирования, т.е. в данном случае, река, пороги и прочая романтика.

Но разработчики не зря утверждают, что создали мегареалистическую игру, поэтому перед тем как поехать на реку, до нее нужно добраться. Из Киева. Для этого имеется виртуальная касса с виртуальными очередями, в которой за виртуальные деньги можно купить не менее виртуальные билеты. Только билетов, ясное дело, как в настоящей кассе, там никогда нет. Теоретически, чтобы попасть на реку Охта, можно поехать на прямом поезде Мурманск — Минск до станции Беломорск, или на поезде до Питера, а оттуда другими поездами до той же станции. Увы, но прощитая десяток вариантов, мы поняли, что все дороги ведут в Москву. Ну и ладно. До Москвы мы добрались без приключений и разбитых стекол, там погуляли по городу, полюбивавшимся виртуальными красотами (это Sonechko и Natalichek гуляли, пока остальные... были заняты исследованием посылки), а потом сели и поехали к месту назначения. Беломорск — не знаем, какой он реальный, но виртуальный впечатление не производит — дыра дырой, а ведь мы решили все продукты закупить там! А река нет магазина? Или есть, но без пива и водки?

Магазин оказался. А дальше... Дальше за 4000 русских рублей мы наняли машину и доехали до точки старта. В три часа ночи доехали и как раз успели на закат посмотреть. А через полчаса и на восход.

Дальше — больше. Коварные разработчики подослали Кертису и Sonechko у палатку оригинальной конструкции и в течение получаса из-за их компьютеров слышалось сопение и

ругательства. Но вот палатка поставлена, ночь перемогана — и я прошу, первый день похода и... пожалуйста, окно статистики. Вот они, ролевые элементы!

Всего в игре имеется несколько характеристик персонажа. Сила — чем она больше, тем быстрее вы гребете и меньше устаете. Реакция — игра ведь командная, и эта характеристика отвечает за то, насколько быстро вы будете реагировать на команды партнера. Внимательность — очень важная штука, чем она выше, тем раньше вы замечаете препятствия, и даже если у партнера по байдарке реакция одна, он, скорее всего, успеет выполнить вашу команду. Интеллект — присутствует только у руководителя группы (или, как его обозвали ребята, Адмирала, т.е. Кертиса). Отвечает за ориентирование, нахождение удачных стоянок, правильную оценку препятствий и т.д. Еще есть Удача — кажется, она меняется рендомно, зато если у экипажа она на высоте, он при минимальных значениях прочих характеристик пройдет лучше других.

Очень интересно, кстати, выполнен процесс подбора характеристик — инвизакс уровней, никакого разбрасывания очков. Долго грешь — растет сила. Было? Ага. Но не так. Возьмем, к примеру, реакцию: растет она, когда вы быстро реагируете на команды, но реагируете не бестолково, а так, чтобы нормально пройти порог. Прошли? Выросла. В следующий раз сдержались? Упала. Так и с силой: два дня загорали на виртуальном пляже? Отлично, качайтесь заново. Ну а про интеллект вообще говорить страшно, такие колдуня он у Кертиса выделялся, все плакали ☹.

Этап третий. Поход

А ля чего люди ходят в походы? Реальные, имеется в виду. Тут у каждого своя задача. Суровые экстремалы хотят испытать свое мужество и получить заряд острых ощущений. Старые туристы мечтают тряхнуть стариной, а молодые — поднабраться опыта и послушать песни, сидя у костра. А разжиревшие за компаниями агенты ДЗБР, уставшие от угловатых моделей и нереалистичной физики, отправляются полюбавшись самой замечательной графикой, чтобы никогда не превзойти ни одному, пусть даже самому гениальному разработчику. Но здесь следует заметить, что программисты и художники Crazy Fish inc., похоже, не только превзошли самих себя, но и заткнули за пояс самых именитых девелоперов. Вы с восторгом смотрите на скрипшоты Oblivion? Поражаетесь красотой лесов третьей «Готики»? Забудьте! Они в подметки не годятся самому bleakmu пейзажу рассматриваемой нами игры! Представьте себе (если это, конечно, возможно) огромные озера, раскинувшиеся на десятки километров, зеркально чистую воду, в которой с необычайной точностью отражается каждое облачко. Сосновый лес, кое-где пропавший белыми стволами берез, подступает к самой кромке воды, а огромные белые чайки бесшумно парят в вышине, высматривая рыбу. Идиллия, короче. И вдруг поднимается сильный ветер и тянет огромную гребную тучу, которая тут же проливается сильнейшим

ливнем. Кстати, люди, реально бывшие в Карелии, утверждают, что подобные перепалы там в порядке вещей. Просто удивительно, каким образом разработчикам удалось добиться такого реализма. Так что если самое важное для вас в игре — графика, обязательно присмотритесь к продуктам Crazy Fish inc. Эти ребята понимают в ней толк.

* * *

С кажи мне, братик, где у нас север? — Уд. — Где я тебе поросшее мохом деревцо найду посреди озера?

— Ари-аген. — Полярная Звезда? В двенадцать дней? Большие варианты нет? И у меня нет, поскольку солнце плотно укрыто тучами. Странные ребята эти разработчики — карту дали, описание маршрута — пожалуйста, а компас нет. И как без него ориентироваться? Хотя... Может быть, его купить нужно было? Никто не помнит, в меню выбора снаряжения компас был? Как это «не поместился»? Это кто вместо него взял три фотоаппарата и фен??? И что, теперь мы по фену ориентироваться будем? Итак, задача: прямо или направо?

— Я думаю, направо. — Послушай Sonechko и сделай наоборот. Ясно, гребем прямо...

* * *

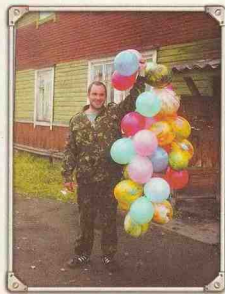
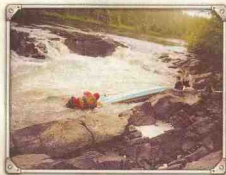
Е -мое, я так и знала, направо нужно было сворачивать. Sonechko, чего ты меня сбиваешь?

— Я сбиваю? Да ты сам кого хочешь сбиваешь! И вообще. Вот.

* * *

К стати говоря, как мы уже заметили, игра кооперативная, т.е. четыре человека изображают экипажи двух байдарок. Прошу любить и жаловать: «Харон». Выпробовавшая Sonechko, сздиричающая — Кертис. «Призрак» — отребавшая Natalichek, сздиричающий Глюк. Мало?

Впрочем, о том, что там и как было дальше, мы вам расскажем в следующем номере.



Андрей ЛЯШКЕВИЧ avator@mail.ru ICQ: 111450780

Глючные войны: скрытая угроза

Недостаточное охлаждение процессора, «осыпающийся» жесткий диск, дефектная память, микротрещина на системной плате, некачественный блок питания... Эти и другие угрозы нормальной работе вашего компьютера могут до поры до времени скрываться, а проявиться в самый неподходящий момент — в виде зависшего приложения и утраченных данных. А при игре в любимый 3D-шутер могут начаться самые настоящие «глючные войны».

Наиболее актуальный вопрос выявления скрытых дефектов становится при покупке компьютера б/у, особенно ноутбука, когда замена комплектующих может оказаться невозможной или очень дорогой, а срок «гарантии» слишком мал для полноценной проверки. Как же выявить потенциальные проблемы, чтобы потом не остаться у «разбитого корыта», то есть нерабочего компьютера?

Проверяем оперативную память

Одной из лучших программ для тестирования оперативной памяти является **MemTest86** (<http://www.memtest86.com/>). На сайте программы вы можете скачать образ для создания загрузочной дискеты или загрузочного компакт-диска. Не пугайтесь, из-под DOS/Windows такая дискета не читается, но программа работает. При загрузке с этой дискеты MemTest86 стартует автоматически.

Последовательно запускаются семь различных тестов, потом процесс повторяется снова и снова, пока работа программы не будет прервана вручную. По мере нахождения ошибок (рис. 1) красной строкой будут выводиться их описания: номер неудачного теста, номер прохода, адрес памяти, правильное и ошибочное значение в памяти, «исключающее или» правильного и ошибочного значения (показывает расположение битовых битов), количество ошибочных битов. Самые серьезные ошибки выявляются уже после первого прохода всех семи тестов, но чтобы убедиться, что с памятью проблем действительно нет — оставьте тест работающим хотя бы на несколько часов.

Если ошибки в памяти обнаружены, попробуйте вытащить модуль памяти и вставить его обратно. Все равно ошибки есть?

А может, вы слишком многого хотите от дешевых безымянных чипов? Попробуйте «поиграться» в BIOS'e с таймингами памяти («Мой компьютер» достаточно подробно освещает тему настроек BIOS). Или уже пора апгрейдиться — выбросить старый сбойный 128 Мб модуль и купить новый на 512 Мб?

Из-под Windows протестировать оперативную память вашей машины можно программой **RightMark Memory Analyzer** (<http://cpu.rightmark.org/products/rmma.shtml>). Подробное русскоязычное руководство по работе с программой вы найдете по адресу <http://www.ixbt.com/cpu/rmma-general-3.shtml>.

Но помните, что раздельное тестирование памяти, процессора и кэш-памяти в принципе невозможно. Это единая система, и результат тестирования зависит и от процессора, и от материнской платы, и даже от блока питания. Поэтому, если тесты показали ошибки памяти, есть смысл перед походом в магазин за новой памятью проверить ваши модули памяти на другой машине.

Оцениваем процессор

Чем грозит проблемный процессор или недостаточное охлаждение «мозга» вашего компьютера? Например, в самый ответственный момент (будь то финальная сцена увлекательного фильма, борьба с главным монстром в новейшем 3D-шутере или сложный математический расчет для дипломной работы) ваш компьютер неожиданно зависает или уходит в перезагрузку...

Как проверить процессор? Во-первых, нужно создать для него максимально экстремальные условия работы (нет, не спешите снимать кулер ☺, наша задача — проверить надежность системы, а не красиво сжечь ее). Проверять процессор можно, запуская, например, фильм или игру. Если компьютер не зависает, то считается (с некоторой долей вероятности), что с вашим процессором все в порядке. Но это не наш подход. Мы будем действовать по-научному — нагрузим процессор сложными математическими вычислениями с помощью программы **Prime95** (<http://www.mersenne.org/proofs04.htm>). Собственно, научные расчеты и являются основной задачей этой программы: поиск простых чисел Мерсенна (простые числа вида $M_p = 2^p - 1$, где p — обычное простое число). На сегодня известно всего 42 таких числа, самое большое из них $2^{4312621} - 1$. И именно двойная основа таких чисел позволяет программе по максимуму загрузить процессор.

Итак, начнем жесткие пытки процессора: **Options/TortureTest** (название пункта меню говорите само за себя). Есть три варианта этого теста: **Small FFTs** (максимальная нагрузка процессора, данные помещаются в L2-кэш, а оперативная память не используется), **In-place Large FFTs** (максимальный разогрев, максимальное энергопотребление, частично задействуется оперативная память), **Blend** (тестируется почти все, максимальное использование памяти).

Запускаем программу в режиме In-place Large FFTs. Очень желательно параллельно запустить хотя бы какой-то фильм, но намного лучше — программу **S&M** (рис. 2) (<http://test.mem.nm.ru/snm.htm>) в связке со **SpeedFan**

MemTest86 v1.2.2

System Info: WinXP (0.13) 2191 Mhz
L1 Cache: 128K 1342MB/s
L2 Cache: 512K 4110MB/s
Memory: 64M 1156MB/s
Chipset: Intel i440BX

Pass: 2x
Test 14k: 00000000
Test 23: 00000000
Testing: 100K — 64M 64M
Pattern: 40404040

Прог. 1

WallTime	Cached	RsdMem	NewMap	Cache	ECC	Test	Pass	Errors	ECC	Ers
0:06:52	64M	220K	e820-Std	on	off	Std	3	6	0	0

Test	Pass	Failing Address	Good	Bad	Err-Bits	Count	Chan
5	1	00000333010	3.1MB	ffffffef	ffffffef	00000000	1
5	1	00000333300	3.1MB	ffffffef	ffffffef	00000000	1
5	1	00001392170	39.1MB	ffffffef	ffffffef	00000000	1
5	1	00001392570	39.1MB	ffffffef	ffffffef	00000000	1
5	2	00000a22650	10.1MB	ffffffef	ffffffef	00000000	1
5	2	00001a22630	26.1MB	ffffffef	ffffffef	00000000	1

Exit (c)configuration (S)scroll_lock (R)scroll_unlock





МОЙ

КОМПЬЮТЕР

По поводу рекламы
на сайте обращайтесь
в РИ-Медиа Технологии
т. 435-4804



- ☐ Софт (267 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☒ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (252 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

(в пятницу в день выхода номера,
каждый день)

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

Статьи

Новости

Promo

О нас

Поиск

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

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№36 (198), 05.09.2005.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mvcamp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6

Редакция: Киев, ул. Кривоносова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко
 Ответственный секретарь: Александр Пушкарь.
 Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
 Художественный редактор: Федор Семенов.

Литературные редакторы: Анна Китаева,
Даниел Перизов.
Корректор: Полина Акулова.

Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.

Реклама: Олег Федоров,
Валентина Маркетинг-Красченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Никомеева,
Роман Будаковский.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можжев
Отдел полиграфии: Алексей Антипиенко
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедиционное: Анатолий Кислюк.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мир», тел.: (044) 247-4438

Печать: друкарня ТМ "Макдариш"
ТОВ "Видавничча група "Експрес", (Львівська обл.,
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)

TEA. (0322) 97-4768,
32M. №785

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

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

