

Чайки

37

199

12

2005

Сентябрь

Еженедельник

стр.10

Still life



SACRED стр.16

UNDERWORLD

стр.13

ΕARTH
2 1 6 0

PARAWORLD

стр.8

www.yesplus.in.ua

YOUR INTERNET SHOP

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

Доставка в любой населенный пункт Украины!

YES plus

Лучший выбор

Низкие цены

игры + soft + музыка + видео

Хиты и новинки

Скидки и подарки

Велиан
190015235 55.00 грн

1C:ObsCure (Mortifilia)
190015191 50.00 грн

Battlesrike: "The Siege"
190015228 15.00 грн

Juiced
190015187 55.00 грн

Dead to Rights II
190015015 40.00 грн

Warhammer 40000:
"Dawn Of War"
190015175 45.00 грн

Службы доставки:

Киев:

8(044)2891809

8(044)5392991

8(067)5042883

Днепропетровск:

8(0562)360347

8(056)736-09-94

Одесса:

8(048)760-17-98

8(067)636-57-03

Запорожье:

8(061)220-40-58

Днепродзержинск:

8(067)611-14-23



бережіться
прагматичні копії

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболони, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

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

✓ ул. Артема, 131-а

✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», останочный комплекс
- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Крым

✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

✓ Кiosки «Торгпресса»

✓ Кiosки «Интерпресса»

Марнуполь

✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

✓ ул. Костанди, 100

Полтава

✓ кiosки Полтавского почтамта

Тернополь

✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

✓ газетный рынок

✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индексе по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:

www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ

"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"

У ВЕРЕСНІ 2005



1-й ПРИЗ -

D-Link DCS-350 USB -
цифровий фотоапарат

2-й ПРИЗИ -

HP 51641 (HP 8***) color
HP DeskJet 820cx1

3-й ПРИЗ -

A.HOME (19-24, вих. 9-24)

234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

Игорь «Thorn» ШАПОВАЛОВ

Prey, стр. 7

Сергей МОХОВ aka HUL&GUN

ParaWorld, стр. 8-9

Кирилл ТАЛЕР&ТалеR-2002

Still-Life, стр. 10-12

Igor Speller

Earth 2160, стр. 13-15

Сергей МОХОВ&Виктор ГОРОХОВ

Sacred Underworld, стр. 16-17

Светлана БУРЧАК, Алексей ТУР

Roller Coaster Tycoon 3, стр. 18-19

Дар СУВОРОВ

Wizards 8: Второе возвращение легенды, стр. 20-21

GavriKos

OGame, стр. 22-23

Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK

Crazy Fish 0.5, стр. 24-25

Алан КАРМИН

Ролевые Игры. Часть седьмая: Игра, стр. 26-27

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n

Хладнокровное видео, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участия в конкурсе

Официально о нелегальном

Компания Electronic Arts объявила дату выхода очередной части популярнейшей серии аркадных гонок *Need for Speed*, которая будет носить название *Need for Speed: Most Wanted*. Игра должна появиться одновременно для всех существующих платформ, а именно PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC, PSP, DS, GBA. И произойдет это 15 ноября сего го-



да. Также известно, что разработчики усердно трудятся над версией для Xbox 360, но дата выхода пока что не разглашается, так как до сих пор неизвестно, когда же Microsoft планирует выпустить игру на рынок.

Need for Speed: Most Wanted продолжает тему нелегальных ночных гонок, поднятую в предыдущих играх серии — *Need for Speed: Underground*. То есть нам снова придется принять участие в запрещенных законом скоростных заездах по улицам городов. Однако на этот раз развлечения окажутся столь невинными, если это слово вообще можно применить к подпольному стритрейсингу. Отныне на трассе нам будут противостоять не только соперники, но и полиция, просто-таки мечтающая навести порядок на ночных улицах. Ну а мы, как и положено настоящим сорвиголовам, будем бороться за верхние строчки в черных списках полиции. Раз-

работчики обещают нам проработанную сюжетную линию, в которой немаловажную роль сыграют женщины, огромный парк ав-



томобилей с возможностью разностороннего тюнинга, множество разнообразных трасс, продвинутый AI противников и многое, многое другое.

Конец времен

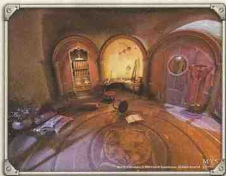
Недавно в Сети появилась информация о том, что компания *Cyan World* практически прекратила свое существование. Официального заявления пока что не последовало, но сразу несколько бывших сотрудников этой команды выложили эти сведения на различных форумах, и не верить им вроде как нет оснований.



Cyan World хорошо известна поклонникам приключенческих игр по одному из лучших известных сериалов — *Myst*. Сдав издателю проект — *Myst V: End of Ages*, — который должен был стать последней игрой саги, разработчики оказались на мели и не смогли найти средства для начала раз-

работки следующего проекта. Правлению компании пришлось уволить практически весь штат, кроме нескольких ключевых фигур, среди которых один из основателей фирмы Рэнд Миллер (*Rand Miller*) и президент компании Тони Фрайман (*Tony Fryman*), все еще надеющиеся изыскать средства и возродить компанию. Но общее настроение недвусмысленно указывает на то, что *Cyan World* уходит в прошлое вместе со своим детищем.

Компания *Cyan* была создана в 1987 году братьями Рэндом и Роббином Миллерами и некоторое время выпускала небольшие продукты, ориентированные на детскую аудиторию и не особо выделявшиеся на общем фоне. Успех пришел к команде в 1994 году пос-



ле релиза квеста *Myst*, положившего начало грандиозной эпической саге и, по мнению ряда экспертов, открывшего особый поджанр игр. Развивая успех, *Cyan* довольно быстро выпустила сиквела — *Riven*. Эти две игры разошлись тиражом 12 миллионов копий, что до сих пор является одним из самых высоких показателей для PC-игр. Выпустив несколько переизданий вышеназванных игр, разработчики решили передать продолжение серии сторонним командам — третья и четвертая части делали, соответственно, *Presto Studios* и *Ubisoft Montreal*. *Cyan* же ограничилась общим надзором — и решила попытаться счастья на ниве онлайн-игр, что вылилось в разработку амбициозного проекта *Uru: Ages Beyond Myst*. Однако удача покинула разработчиков. Онлайн-новый проект был закрыт, и мы имели сомнительное удовольствие наблюдать официальный вариант *Uru*. Нет, говорить, что игра была плоха, мо-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

жет, и не стоит, но она явно не достигала до своих именитых предшественников. Впрочем, многочисленная армия фанатов Myst'a с удовольствием провела время, исследуя сказочный мир, созданный разработчиками из Cyan World, но в топы продаж Uru: Ages Beyond Myst прорваться не удалось. Разработка Myst V: End of Ages велась в довольно тяжелых условиях. Моральный дух команды был сильно подорван крушением планов, которые связывались с Uru, да и финансовые проблемы, которые преследовали Cyan в последнее время, внесли свою лепту в то, что произошло. В итоге заключительная часть Myst'ической саги была сдана издателю и должна появиться в продаже в сентябре этого года, то есть совсем скоро. Что же станет с Cyan? Время покажет...

EverQuest 2 на русской орбите

Компания «Акелла» приобрела права на издание глобальной онлайн-игры **EverQuest 2** на русском языке, а также на создание и поддержку русских серверов этой игры. А это значит, что как только игра будет локализована, все поклонники MMORPG получат возможность приступить к исследованию мира одной из популярнейших онлайн-ролевых игр в мире.



«Компания «Акелла», как официальный издатель **EVERQUEST II** в России, СНГ и странах Балтии, отвечает отныне за распространение, маркетинговую политику, установку и управление серверной системой **EVERQUEST II** на данной территории. Отдельное внимание планируется уделить поддержке комьюнити игры и активному расширению сообщества любителей и фанатов **EVERQUEST II**.

Мы очень рады нашему новому сотрудничеству с компанией «Акелла» и изданию

EVERQUEST II в России, странах Балтии и СНГ, — говорит **Джон Смедли (John Smedley)**, президент **Sony Online Entertainment**. — Мы с нетерпением ожидаем релиза проекта в этих странах, который даст фанатам и поклонникам игры великолепную возможность исследовать и изучать необычный мир Norrath на родном языке».

Дмитрий Арханов, вице-президент компании «Акелла», комментирует сделку с **Sony Online Entertainment** так: «**EVERQUEST II** — настоящая легенда в мире on-line игр! До настоящего момента наша компания была официальным дистрибутором **EVERQUEST II** в России, и мы прекрасно осознаем огромный уровень интереса к вселенной игры в нашей стране. Официальное издание этого проекта на русском языке, с серверной системой и всесторонней поддержкой потребительской аудитории сотворит настоящую революцию в интернет-пространстве России, СНГ и стран Балтии. Мы надеемся сделать глобальный шаг вперед в развитии MMORPG-игр и их комьюнити в России и приложим все усилия для успеха этого предприятия».

EVERQUEST II — онлайн-проект нового поколения. Это полный опасностей и приключений мир, в котором тысячи игроков могут проводить свое свободное время, объединяться с другими игроками и даже открыть свой собственный игровой бизнес. Великолепная графика, гигантский игровой мир, тысячи персонажей и потрясающее звуковое оформление — все это обеспечивает невероятно захватывающий игровой процесс.

В игре вас ожидают обширные возможности по созданию уникального облика персонажа. Помимо тысяч вариантов оружия, брони и прочих предметов экипировки, вы сможете создать индивидуальное лицо для вашего персонажа. 16 рас, десятки уровней развития и 24 класса с оригинальной системой специализации. Неудивительно для игроков — возможность приобретать квартиры, частные дома, штабы гильдий и т.д. Никакие расовые ограничения на выбор класса не налагаются: вы можете выбрать любой класс для вашего героя вне зависимости от расы, к которой он принадлежит. Новая игровая механика позволит чувствовать себя комфортно как новичкам, так и хардкорным игрокам. Более 160 типов враждебных существ. Уникальная система боя, магии и развития персонажа. Живые голоса неигровых персонажей — 70 тысяч строк текста, более 130 часов живых диалогов. Трекмерный движок, предусматривающий возможность усовершенствования графики по мере развития компьютерных технологий. О дате выхода «русского» **EverQuest** пока что ничего неизвестно. Следите за новостями.

Разработчики читают Гоголя

Разработка компьютерных игр по мотивам произведений классиков русской литературы еще не набрала популярности среди разработчиков, проживающих на постсоветском пространстве. Гораз-

до проще брать за основу советские мультфильмы или в очередной раз обыгрывать героев известных анекдотов. Но работы в этом направлении хоть и медленно, но ведутся. «Первой ласточкой» стал замечательный квест от компании **Crazy House** — **«Вий. История, рассказанная заново»**, созданный по мотивам повести Н.В. Гоголя «Вий». И вот недавно стало известно, что знамя, поднятое украинскими разработчиками, подхватили их российские коллеги из компании **Step Creative Studios**. Они тоже решили поискать вдохновения в произведениях Гоголя и занялись разработкой игры по мотивам знаменитых «Вечеров на хуторе близ Диканьки».

«**Вечера на хуторе близ Диканьки (Evenings on a Farm near Dikanka)**» представляет собой мультиплатформенный 2D-квест, в основе которого, как вы догадаетесь, — произведения Н. В. Гоголя с уникальным сочетанием бытового и волшебного.

Вместе с главным героем кузнецом Вакулой вы совершите увлекательное путешествие с благородной целью — исполнить желание любимой девушки и завоевать ее сердце. Вас ждет множество приключений в Диканьке, в зачарованном лесу и при дворе императрицы



в Петербурге, а игра незаметно превратится из бытового сказки в иногда смешной, а иногда и страшный фантастический рассказ...

Сценарист игры **А. Школьников** рассказывает о проекте: «Захватывающие сюжеты Гоголя, самобытные образы героев, искрометный стиль его произведений мы храним в памяти со школьных лет. Наша игра даст возможность пережить яркие впечатления заново, взглянуть на события и героев с другой стороны, а кому-то просто поведает увлекательную историю в стиле гоголевского фэнтези. Мы не считаем этот проект детским. Он рассчитан на широкую возрастную аудиторию».

В игре планируется воспроизвести около 50 локаций и 20 персонажей. Каждая игровая сцена будет оживлена фоновыми анимациями: огонь в очаге, дым из трубы и тому подобные графические элементы. Квестовые загадки будут максимально интересными — они не должны решаться слету, но и не заставят часами перебирать все мыслимые и немыслимые комбинации предметов. Также настоящие кинго- и кинозаны обнаружат в игре незначительные пародийные элементы с отсылками на другие произведения Гоголя, а также на современные книги и фильмы».

Как обычно, разработчики обещают нам красивую графику, колоритных персонажей, интересные и разнообразные загадки. Своей основной задачей создатели игры считают достоверную передачу атмосферы произведений Гоголя.

Выход игры намечен на четвертый квартал этого года. Издателем игры станет компания IC.

Крадущийся хамелеон

В Сети проскользнула информация о том, что компания **Musion Softworks**, хорошо известная геймерам всего мира по таким проектам, как *Hidden and Dangerous*, *Mafia* и *Vietcong*, готовится к анонсу нового проекта — stealth-экшена под названием **Chameleon**, создаваемого на модифицированном движке популярной игры *Mafia: The City of Lost Heaven*. К сожалению, больше никаких фактов, касающихся этой игры, нет. Так что ждем офици-



циального анонса, смотрим на первые скриншоты и надеемся, что хороший вкус не изменит чешским разработчикам, и на этот раз они снова порадуют нас качественной, интересной игрой.

Латаем Doom

Фирма IC объявляет о выпуске обновления до версии 1.3 для локализованной версии игры **Doom 3**. Данное обновление содержит ряд исправлений, положительно влияющих на скорость игры, а также добавляет поддержку технологии **EAX ADVANCED HD**, благодаря которой звуковое сопровождение в *Doom 3* становится еще более реалистичным и атмосферным. Кроме того, добавлена поддержка **PunkBuster**, исправлены анимация падения трупов и механизм различения клиентов LAN от интернет-клиентов в *Doom 3*. Используется сжатие **LZW** для рендеринга в демо-режиме. Исправлена передача параметров командной строки. Скачать патч можно, обратившись по адресу http://files.games.ic.ru/doom3/files/patches/D3_patch_1_3.exe. Размер — 12.2 Мб.

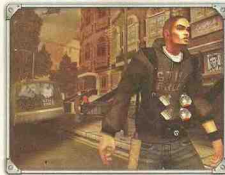
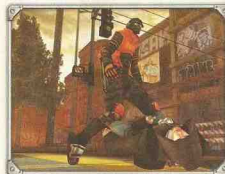
«МистЛенд» притворяется

Восхищенный на вас уже знает, что известная российская компания **Mist land** — South не так давно была куплена **Game Factory Inter-**

active, которая планирует создать на основе «МистЛенда» крупный продюсерский центр. Но, похоже, перекалвалифицировавшиеся в продюсеров разработчики решили не останавливаться на достигнутом. Если вы обратитесь по адресу <http://www.mistgames.ru/shop.php>, то попадете в интернет-магазин, созданный **MIST land** — South. Выбор товаров в нем пока что невелик, но все они напрямую связаны с играми компании. На сегодняшний день там можно приобрести игры «Альфа: Анти-террор» и «Власть Закона», рюкзаки, футболки, коврики и наручные часы с символикой вышеперечисленных игр. Как видите, негусто. Но это только начало...

Художник-диверсант

Компания Atari объявила, что необычная и довольно интересная игра **Mar Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, непосредственной разработкой которой занимается студия **The Collective**, выйдет в ноябре этого года. Причем, выйдет одновременно для платформ PlayStation 2, Xbox, PC. Для тех,



кто не в курсе, сообщим, что ранее предполагалось выпустить в этом году только версию для PlayStation 2, а о скором релизе для других платформ даже речи не шло. Но по каким-то неведомым нам причинам издатели изменили свое мнение, за что им огромное спасибо.

Ну, а сама игра представляет собой... симулятор молодого граффитчика. То есть нам придется выступить в роли юноши (кстати, его зовут Трэйн, и говорить он будет голосом Талиба Кведа из группы **Black Star**), украшающего серые стены одиночных зданий современных городов веселыми картинками непристойного содержания. Для того чтобы добиться уважения своих товарищей, также

большим поклонником граффити, вам придется не только и совершенстве освоить творческую и техническую стороны этого ремесла, но и научиться незаметно пробираться в самые труднодоступные места. Например, если вы изобразите что-нибудь эдакое на самой верхушке заводской трубы, то ваш рейтинг значительно повысится. А если сможете оставить яркий след на стене полицейского участка, то всеобщее преклонение вам обеспечено. Впрочем, слава имеет и обратную сторону. Для того чтобы добраться до финального ролика, придется научиться не только мастерски владеть балончиком, лазать, бегать и прыгать, но и уметь улаживать проблемы с конкурентами и правоохранительными органами.

Просто, как дети в школу

Количество программ, используемых в разработке игр, воистину огромно. Человеку, решившему вступить на путь разработчика игр и самостоятельно получить профессиональные навыки использования программных пакетов для создания игр, предстоит очень долгий путь проб и ошибок. Где получить знания, навыки и опыт работы для создания Игры Моей Мечты? Ответ прост: **Persha Studio**, одна из крупнейших международных компаний в сфере мультимедиа в Украине, объявляет о начале отбора кандидатов в группу по углубленному интенсивному изучению графических пакетов **3D MAX** и **MAYA**.

Обучение будет проводиться на базе Школы Игровой Индустрии «Перша Школа». Студенты, успешно окончившие спецкурс, будут приниматься на работу в компанию с возмещением 50% стоимости обучения.

Отбор в группу проводится по результатам собеседования и тестирования.

Что требуется для того, чтобы попасть в группу?

Прислать свою заявку (с указанием контактного телефона) и пример работы, выполненной в пакетах **MAYA**, **3D MAX**, **Photoshop** на адрес: info@pershastudio.com, перезвонить по телефону (044) 289-6669 и получить ответы на вопросы относительно участия в конкурсе.

Ждем вас, дорогие креативщики!

Редакционные траблы

А тем временем, пока девелоперы создают игры, издатели их издають, а геймеры — играют, у нас опять полетел **The Bat**. Ценой titanicских усилий спасательной команды большинство корреспонденции удалось спасти. По сути, пострадал лишь личный ящик Кертиса, который не смог принять участие в спасательной операции по причине острой алкогольной недостаточности. И письма погби. Да. Так что если вы слали любовные письма Доктору после 25 мая и желаете получить ответ, то убедительно просим их продублировать. В конце концов, никто ведь не застрахован от подобного рода траблов.

Разработчик: 3D Realms/Human Head Studios
Издатель: 2K Games
Жанр: Action
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: 2006

Игорь «Тюоп» ШАПОВАЛОВ

PREY

Боьше всего 3D Realms известна своим долголетием, название которого говорит само за себя — *Duke Nukem Forever*, но это не единственных их проект, который уже долгие годы не может появиться на прилавках магазинов. Десять лет назад был анонсирован шутер под названием *Prey*, повествующий о нелегкой судьбе индейца Томми Хоу, в деревню которого вторглись наглые инопланетяне и захватили всех ее жителей, а спасать их, как всегда, придется нам — в роли того самого индейца. Еще мы не побрезгуем по ходу дела уничтожить сотни инопланетных тварей и своих сородичей, превращенных в зомби, ну и заодно спасем от супостатов-захватчиков мир и — как уж без нее? — свою девушку. Не хило, как для шутера.

За многострадальное существование проекта работу над ним успевали несколько раз закрыть и возобновить вновь, но до недавних дней безрезультатно. Сейчас *Prey* разрабатывается на модифицированном движке *Doom III*, и работа над ним идет полным ходом, поэтому за качество игровой картинки можно не волноваться. Лучше задуматься об апгрейде, который придется совершить многим, чтобы полностью насладиться игрой. Релиз, показанный на E3, не оставляет сомнений, что вскоре нам в руки попадет добротный и драйвовый экшен, который явно будет не хуже хитов прошлого года, а в чем-то может их даже превзойти.

Hell&Hell

В самом начале путешествия главному герою явится его предок и научит индейца некоторым шаманским фокусам, которые впоследствии и раз спасут ему жизнь. Из всех магических умений было объявлено лишь о нескольких. Самые интересные, без сомнения, это возможность вселиться во многих монстров, а также способность оставлять свое тело и беспрепятственно летать по уровню, пролетая сквозь стены и другие ограждения в невидимом состоянии.

Но у последней способности есть и недостатки: душа героя, перемещаясь, не может атаковать, а вот монстры запросто могут позавеселиться над брошенным телом и с радостью отправят его к праотцам. На этот случай предок научит «без пяти минут спасителя мира» интересному аналогу *save/load*: герой попадает в некоторую локацию между жизнью и смертью и, завалив определенное количество монстров из магического лука (в живом мире лук заменяет в основном инопланетные оружие, аналоги пистолетов, автоматов, базук), благополучно возвращается к месту смерти. Хотя, по-моему, загрузиться будет быстрее ☺ — но, может, за этот «тир» начислят бонусы? Некоторые из этих умений встречались в недавно портированном на персоналки консольном *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, так что уже можно сделать некоторые выводы о степени их полезности. Хотя здесь реализация слегка иная, но выглядит похоже.

Все игровые события должны проходить на инопланетном корабле, который — привет движку! — очень напоминает мрачные и затемненные коридоры одной знакомой марсианской станции, где из-за каждого угла на вас норовит напасть монстр. Но (по крайней мере, на данный момент) цель *Prey* — вовсе не напугать игрока, а прогнать его по качественно сделанному шутеру, поэтому монстров намного больше и игра напоминает вдовольно урезанный *PainKiller*. Должно быть почти так же весело, быстро и интересно — конечно, со скидкой на мрачную атмосферу.

IT

Я понимаю, конечно, что для грядущего шедевра всего вышеописанного мало, но есть у разработчиков еще парочка козырей в рукаве, после открытия которых можно забыть на оставшие игры и ждать *Prey* с распростертыми объятиями. Во-первых, инопланетный корабль явно строили... ну, может, и не полные, но все рав-

но пизни. Ведь, согласитесь, странно, когда на главного героя надвигается монстр, идущий по... потолку!!! А герой, в свою очередь, сделав несколько прыжков, тоже оказывается на потолке (камера следует за ним) — и начинается настоящее веселье с мгновенными перескоками то на стены, то на потолок, то обратно на пол. После ожесточенной битвы сложно будет сказать, где что, и где персонаж стоит. Подбивают масла в огонь всей этой неразберихи и двери, а вместе с ними и окна. Ведь в обычных играх похожего жанра, наткнувшись на закрытые двери и заметив рядом окно, можно просто разбить стекло и войти в комнату. Но в *Prey* все иначе, каждая дверь или окно служит порталом в какую-то часть космического корабля, так что соседние двери и окно не приведут в одно и то же место. Выглядит очень необычно, когда посреди комнаты стоит арка, в которой бродит огромный монстр, создается впечатление, что перед героем трехмерное зеркало, а монстр на самом деле где-то сзади. Но стоит войти в арку, как все становится реальным. Так должно быть почти всю игру — бегает по уровням, мишенным притяжения, и телепортнуемся из одного конца корабля в другой. Что ж, должно быть интересно. Надеемся порталов в ад все-таки не будет ☺.

В общем, *Prey* — очень интересный и, как минимум, оригинальный проект, которому уготована судьба либо незабываемого шедевра, либо полного провала. Потому что, по-моему, некоторые игровые нововведения (если они, конечно, сохранятся до релиза) не могут остаться незамеченными и позволяют игре утонуть в потоке братьев по жанру. Единственное, что тревожит в разработке *Prey*, — это его дата выхода. Зная разработчиков... Мы можем не увидеть игру многие годы, а можем и не увидеть вообще. Конечно, лучше не делать поспешных выводов, но на всякий случай не мешало бы перестраховаться — приобрести индейские талисманы или еще что-нибудь. И ждать, ждать, ждать.



Сергей MOXOB aka HUL&GUN
antiontmurder@gmail.com

PARAWORLD

Разработчик: SEK
Издатель: Sunflowers/TBA
Жанр: RTS
Системные требования: пока неизвестны, но скрипшоты «говорящие»
Дата релиза: США — первый квартал 2006;
Европа — 31 марта 2006
Количество игроков: до восьми

Пролог

Труссы секонд-хэнда. Нет. Не так. Труссы, секонд-хэнда. Нет, снова не так. А почему, собственно, труссы? Динозавры секонд-хэнда! Это уже покруче будет. Но почему тогда динозавры? — разработчик сидел и думал. Но в голову ему лезли только труссы и динозавры. Упорно так лезли, даже вытесняя мысли о той западной блондинке, которая вчера к нему приходила после двух, нет, трех бутылок водки. Главное, он сам не мог объяснить, почему именно эти два, с позволения сказать, предмета, и почему, собственно, секонд-хэнда.

Рядом сидел еще один разработчик и разговаривал с блондинкой, которая и к нему, оказывается, пришла. Только она почему-то была в белом халате и очень настойчиво предлагала поговорить с ней в ветрищ... ветрищ... Короче в какое-то место, название которого начиналось с буквы «В» и заканчивалось мягким знаком. После этого к разработчику в голову пришла мысль о мягком знаке, он маленько прыкнул, насколько он мягкий, пощупал стул, на котором сидел, и решил поговорить с блондинкой в надежде на то, что знак все-таки окажется мягче стула.

Но мысленная запятая привела второго разработчика в нежную степь, чем он ожидал. Ему почему-то вспомнились мягкие восковые фигуры динозавров, и он вскрикнул. Что интересно, вскрикнул он одновременно с первой жертвой ведающей белочки. Оба они кричали одно: «ДИНОЗАВРЫ!!!»

Мгновенно протрезвев и вырвавшись из объятий пьяного бреда, девелоперы направились домой к издателю, и их совсем не смущал тот факт, что на часы показывали два часа ночи...

Часть I. Динозавры

Недавно по телевизору показывали сериал про динозавров, который просто искрился компьютерной графикой. Кажется, под названием «Динотопия». Он повествовал об альтернативном развитии истории с момента падения на Землю гигантского булыжника, который умные очкарики прозвали «метеорит».

Тогда, по мнению создателей фильма, вселенная была разделена на две части. В одной обитали люди, а в другой — зеленые кусочные твари, именуемые динозаврами.

И все бы хорошо, если бы два парня, после крушения корабля, не выплыли на берег Динотопии, страны динозавров. Впоследствии они устроили эту самую Динотопию, а затем, как водится, сами же ее и спасли. Но это уже не важно.

Вам, наверное, интересно, с какой целью я это вам рассказываю. Все дело в том, что наша сегодняшняя «жертва» — почти то же самое, что и этот сериал. То же самое, разумеется, в отноше-

нии сюжета. Мы точно так же имеем альтернативную историю, в которой имеют место динозавры, и точно так же мир ParaWorld'a «взрывает все воображаемые границы, переносит Вас в период полноты нового и захватывающего мира». Одним словом, очередные басни камрада Крылова в лице разработчиков. Но об этом чуть позже. А сейчас разберем такой аспект игры, как сюжет — или будущий сюжет, ибо игра находится на стадии разработки, а в Гондурасе... тыфу... в СНГ появится почти через один годовой цикл. А именно, 31 марта 2006.

Итак, сюжет: Злобный правитель захватил Динотопию... тыфу... ПараВорлд, а у вас под боком как раз завалалась армия злобных динозавров. Мелочи жизни, миллионы адак пять голов. Вот вы и решили на досуге в очередной раз спасти мир. Идете вы по ПараВорлду со своей несокрушимой армией и уничтожаете такую же несокрушимую армию противника. Кстати, тоже состоящую из динозавров. Но, как удалось выяснить на одном ресурсе, все действие игры закручено вокруг трех ученых, которые, собственно, и открыли паранормальный мир. Они решили помирить все три народа этого мира. С двумя понятно. Один — народ злобного правителя, второй — народ его оппонента. Какой третий — пока не заявлено. Известно только, что в процессе объединения народов наши подопечные-ученые, лениво пошевеливая извилинки, разгадают тайну, которую ПараВорлд хранит в себе уже много веков...

С момента открытия мира мы и вступаем в игру. Как видите, ничего особенного. Сколько мы миров уже спасли на своем веку? Штук адак по тридцать-сорок на одну жалкую геймерскую душоночку. Базально и скучно, на первый взгляд. Но на взгляд самих разработчиков...

SEK, которые занимаются непосредственной разработкой игры ParaWorld, считают, что их будущий шедевр просто светится от гениальности сюжета. Что ж, будем надеяться, что за то время, что им осталось до выхода игры на конвейер, девелоперы внесут достаточно изменений в сюжет, дабы сотворить нечто паранормальное и интересное для простого геймера.

Часть II. Fight the Giants of Primeval Times!

Вот основные фишки игры, представленные на официальном сайте игры.

1. «Доисторический параллельный мир с более чем пятнадцатью изобразными картами и пятью разными климатическими зонами: Северные земли, Джунгли, Саванна, Ледовые Отходы (пардон, по-другому не переводится ☹). (Если в оригинале «wastes», то данное слово также переводится как «пустоши» — Прим. лит.ред.) и Лава». Лично мне не представляется возмож-



ным создать климатическую зону, где все полностью состоит из лапы. Впрочем, разработчикам виднее. А в целом, первый пункт довольно сложно отнести к плюсам или, тем более, минусам игры, ибо половина из того, что в нем написано — само собой разумеется, а вторую половину проще отнести к минусам. Но, опять-таки, господа разработчики, скорее всего, знают свое дело и не написали бы на своем сайте что-то, порочащее их детиче. К тому же, есть одна настоящая фишка, напрямую зависящая от заявленных разработчиками климатических зон. Дело в том, что наши юниты (как динозавры, так и люди), имеют разный вид и манеры поведения в зависимости от того, где они живут. Здесь нельзя не согласиться, что такого мы, пожалуй, в RTS подобного рода еще не видели.

2. «Три разных LAN- и Интернет-мультимайлерных режима. В боине смогут участвовать до восьми игроков, и может присутствовать до девяти героев (скорее всего, по три героя на игрока)». Конечно, данная ситуация с мультимайлером опережает достижения «Биззарда», но давайте вспомним, когда вышел приснопамятный «варик» и соотнесем его мультимайлер с мультимайлером PW. Выходит, что было добавлено всего 2 режима игры, что, впрочем, весьма неплохо для стратегии. Но, согласитесь, хотелось бы большего. «Ишь, разогнался, — скажет мудрый старый геймер. — Радуйся, что не один режим». Возможно, он будет прав, но я по-прежнему остаюсь при своем мнении, ибо если разработчики добавили в игру такое количество нововведений, то им ничего не стоит создать соответствующее уровню игры множество режимов многопользовательской игры. Довольно интересно было бы видеть в стратегии «захват флага» или «двойную доминацию», согласитесь ☺.

3. «Гигантские боевые единицы». Я думаю, что было бы довольно странно видеть амб или даже просто собак в игре про динозавров ☹. Остается только надеяться, что эти самые боевые единицы будут действительно гигантскими. После выхода «Казак 2» и «Битвы за Средиземье» мы не видели в стратегиях ничего зрелищного. Возможно, PW станет той самой пищей для изголодавшихся по «хлебу и зрелищам» геймеров.

4. «Юниты имеют специальные собственные движения. Для каждого — свои». Это не может свидетельствовать ни о чем другом, кроме как о неплохом физическом движке игры. О графическом, к слову, можете судить по скриншотам. Они весьма красивые, да и пресловутые климатические зоны при первом же взгляде хотя бы на два разных скрина моментально бросаются в глаза.

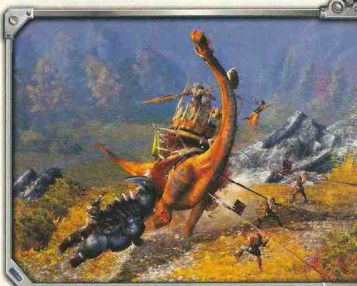
5. «Однопользовательская кампания с тремя разными племенами и тремя различными героями (что, впрочем, не исключает возможности выхода аддона)». Весьма и весьма не густо. Но, судя по информации в Сети, игра будет ориентирована по большей части на многопользовательскую игру. И здесь снова-таки в голову приходит пример с «вариком». Там даже в оригинальной игре было на две кампании больше. Но это пока ничего не значит, ибо игра находится на стадии разработки и все может измениться в любой момент.

6. «Более пятидесяти видов животных, включая невероятно проробатанных динозавров». Этот пункт, прямо скажу, меня порадовал. Главное, чтобы разработчики придерживались баланса между народами (или расами — как кому угодно). Известно, что от присутствия в игре самих динозавров вам ни холодно, ни жарко. Для того, чтобы такой гигант стал машинной смерти для врага, на него необходимо посадить человека, ибо именно эти злополучные существа будут основой всей системы игры. Динозавры же в игре представлены огромным диапазоном видов. Начиная от стегозабра, шаги которого слышны на расстоянии километра, и заканчивая устрашающим врагом тиранозавром. У каждой расы также есть свои собственные «суперюниты». Эти ужасные существа доступны на самом высоком уровне юнитов, но вы все равно не откажетесь построить одного из них. Таковых тут присутствует три. По одному для каждой расы.

7. «Герои позволяют строить уникальные строения, использовать новые возможности, а также собирать и использовать всевозможные предметы». Многие уже вспомнили героев уже не единожды упоминавшегося здесь Warcraft'a. Но вот что я вам скажу.

Это уже стало законом жанра, и каждая девелоперская контора теперь будет этим пользоваться — разумеется, внося изменения и дополнения в эту систему. В случае PW это здания и улучшения. Возмозно, вскоре добавится еще что-нибудь.

8. «Революционное управление юнитами». Я думаю, что разработчики посчитали, что такого заявления будет всем достаточно, дабы разобраться в особенностях интерфейса еще до выхода игры, но я считаю уместным немного прояснить ситуацию. Интерфейс управления армией предлагает довольно широкий взгляд на ваши силы. Существует пять уровней юнитов. Сами же апгрейды наши верные воины будут получать в процессе игры. Так, вы сможете иметь несколько открывенных качков, которые переходят вместе с вами из миссии в миссию, и множество мелких солдатиков, которые играют роль пушечного фарша. Но любой, даже самый маленький солдатик всегда имеет шанс стать великим воином, способным весьма долго продержаться против целой армии. Шансы этого солдатика на повышение зависят только от вас. Таким образом, в игре мы увидим переход функций зданий на боевые единицы. Посудите сами, некоторые здания и апгрейды будут доступны только после постройки определенных юнитов, да



и сами юниты смогут самосовершенствоваться, что ранее было доступно только зданиям. Согласитесь, система и вправду весьма интересная.

Эпилог

Как говорят наши друзья-немцы, Spielentwicklungskombinal GmbH или просто SEK — это молодая, но активно развивающаяся девелоперская компания, разработчики которой еще не почивают на лаврах и стараются делать игрушки, выходящая на полную. Будущий PW — тому пример, ибо на этот раз хочется наивно верить разработчикам и надеяться, что ребята не заваяют столь амбициозный проект. Одним словом — ждем. А ждать игрушку стоит, так как в ней уже на данном этапе разработки присутствует множество интересных идей и революционных нововведений, что не может не радовать геймерское сердце ☺.

«Исф, все пропало, все пропало! — кричали хором два немца немного оловянного вида, стоявшие перед дверью квартиры известного издателя компьютерных игр. — Гипс снимают, клиент уезжает... тыфу, не то... не выйдет с трусами ничего! У нас есть идея получить!

— Ну, заходите, будем что-то с ней решать, — ответил известный издатель и отпер один за другим многочисленные замки бронированной двери общественного туалета...

Кирилл ТАЛЕР & TaleR-2002

Still life

Разработчик: MC2-Microids
Издатель: The Adventure Company
Жанр: приключения

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 600 Мб на винте;
✓ рекомендуемые: P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 1.2 Тб на винте

Натюрморт

Натюрморт, написанный памятью, с элементами ностальгии.

Почти фабричное помещение с высокими потолками. Узкий коридор, в котором и трем векам разойтись сложно. Тем не менее по обоям столам коридора стоят столы с компьютерами. На столах навалена куча всевозможного и несомненно полезного хлама.

На одном столе, у стены — жалкая кучка дисков. Возле дисков — засохшая лужица кофе «3 в 1», будто бы какая крыса проходила мимо и случайно наследила. Подобно собаке, что метит свою территорию.

Монитор с выпуклым экраном, старая, утратившая глубину цвета «семинадцатка» — старуха в выцветшем сарафанчике, который она надевала еще на День Победы в 1945. Победы в той войне, на которой ныне так беззащитно спекулируют игроведы.

На клавиатуре — небрежно сброшенный пепел, накопившийся за три зажатия. Сигарету забыли стряхнуть — слишком важные события происходили в это время на выцветшем мониторе: штурм базы зергов, поиск лица амерзонской кукушки в Барокшгадте или выбор героя для погружения в мир Арканума. А возможно, и первые схватки в постоянно глючившем, но тогда таком огромном и честном, и совсем еще не знаменитом онлайн-мире БК. В том мире, где после схватки говорили другу: «Спасибо за бой». Да мало ли их, игр и миров, хранят в цветных отливках зерна мониторов...

По левую руку от клавиатуры — пепельница, кофе «Мачо» 150 гр., именно до нее и не донесли сигарету, отчаянно сигналившую между пальцев.

Сразу за пепельницей стопка писем, без «собак» и аттачей. Совершенно бумажных носителей информации, коими пользовались наши предки с незапамятных старины.

Рабочий стол Kertis'a. Место, где я жил сутками. Если не неделями. Утро 2002 года...

Редакция практически опустела — только полусонные охранники режуются в незабвенный MUD.

Автопортрет

Я, голодный и злой, начал тогда писать в МИК. Не зная и не понимая в играх ни черта. Тогда едва-едва вернулся из России, голодный и злой. И больше всего не хотелось

игр: в себя сильного, и в других — верных, в друзей и любимых, в правду и сострадание. И компьютерных игр в том числе. Просто нужны были деньги, а МИК тогда казался подходящим источником для заработка...

Выходило по-другому. Совсем по-другому. Не получалось проходить игры на потоке, и писать про них в полдники. Даже если дубово-классический квест, все равно нужно бояться, что вон за тем углом уголовного дома, пардон за каламбур, в тебя пустят пулю! Даже если выполняешь штамп-эпизодное задание «пойди — убей уroda — вернись — получи деньги», все равно нужно ощущать сомнения и угрызения совести: а правильно ли я делаю, а готов ли я взять на душу смертный грех?

Для меня компьютерные игры были симулятором реальности. Чем-то похожим на те симуляторы в военно-космических академиях, на которых тренировались кадеты.

Но не бестовом от реальности и не попыткой «слить» в игры накопившиеся за день отрицательные эмоции.

Игра — как жизнь. Все по-настоящему. Каждого убиенного солдата из твоей непобедимой виртуальной армии численностью в 200 000 помануть ночью, перед сном. И когда тебя убивают ТАМ, ты немножко умираешь ЗДЕСЬ.

Иначе не стоит садиться за игры.

Так играл я.

Эпюд

Таки что-то еще может вызвать того Кирилла 2002-2003 года выпуска, того, который смешно подписывался «TaleR», который, казалось, ушел безвозвратно, придавленный и уничтоженный еженедельной рутинной текучкой: «статья в номер по расписанию», а теперь еще и новости...

Что-то еще способно хотя бы на вечер вернуть к жизни его желание победить игру, положить на лопатки. В то время как у меня осталось только неизбежное «сдать статью в срок».

Думаю, не один я ощущаю, что стал писать более информативно, более сдержанно и... скучно. Без того блеска в глазах, который читался между строк. А читался же! И верилось же читателям! И не зря, потому что я сам — верю!

Знаете, а ведь дело даже не в усталости от рутины, вернее — не столько от нее, родимой. Думаю, ни для кого не секрет, что и Kertis, и Glukk, и я задействованы в качестве девелоперов в нескольких игровых проектах. Начав свой путь с тотального наступления, мы вскоре натолкнулись на многократно превосходящие нас силы противника: отсутствие издателей, отсутствие нормальной рабо-



чей атмосферы в коллективе, недостаток финансирования, недостаток квалифицированной рабочей силы, начальство, которое отмечает самые яркие и интересные идеи, организация рабочего процесса и т.д., и т.п.

Окапавшись и перейдя к крутовой обороне, мы все же получили бесценный опыт. Мы, так нечаянно промившие разработчиков в своих рецензиях, теперь знаем — с какими физическими и психическими затратами делаются игры, мы знаем — сколько нужно приложить усилий, чтобы на свет появилась хотя бы игра-серия, мы знаем — насколько огромные энергозатраты стоят за двумя тысячами полированных багов, десяток из которых прорвется-таки в окончательный вариант игры и будет радостно обруган гейм-журналистами.

Теперь мы — понимаем сегодняшние тенденции игровостроения. А с подобным тяжелым знанием сложно так же бесечно придумывать с каждой мелочью, как это делалось ранее.

Возможно, получится с TaleR'om-2002? Проснулся — пусть отработавшая.

Скетч

Сначала была **Amerzone: The Explorer's Legacy**. 1999 («Амерзонская история») Бенца Сокая, авантюра дебютная, скользящая как стило Мью и немного затянута, но качеством трафика уже смело заявившая о своем родителе как о компании с амбициями.

Затем — **Road to India**. 2001. Первый ушиб и ухаб. Первый провал. А за одного битого, как известно, три раза битой дают...

И битой дали. Наотмашь! Всему игровому миру, а не только укупрофильной квестовой области. Сперва **Syberia**. 2002, а затем и **Syberia II**. 2004, которая, по нежеланным законам сиквелов, оказалась похуже первой части, — равли бесстрашных рейнджеров, непоколебимых жнолов и смертельно опасных вангеров на много маленьких и беззащитных хомчюков. На миллионы и миллионы пулистых хомчюков — именно столько дисков с «Сибирью» было раскуплено за эти несколько лет.

Игра — звезда. Игра — дыхание НАСТОЯЩЕГО.

Междусибире ознаменовалось самым громким и нелепым провалом для «микродсов» — **Druuna: Morbus Gravis**. 2003 и сериалом **Post Mortem**. 2002, который был тепло встречен квестовиками, но интереса среди приверженцев других жанров не вызвал.

Но несмотря на провалы и просто невыразительные игры, от которых не застрахована ни одна даже самая успешная контора, с момента выхода блистательной **Syberia** и по сей день изр от **Microids** ждут запада дыхание, с дрожью в руках. С каждым выходом на свет нового проекта не только бордастые квестовики, но и стратеги отворачиваются от бесчисленных сражений, бесстрашные команды отбрасывают профрейны и вечно заклинивающие АК-47, а зонтики, не доведя очередной этап победного для себя раши, бьют по тормозам.

А вдруг, а вдруг нечто такое, из рук новенькое — да с глаз долой тогда все остальное! Вдруг что-то, что сможет сравниться с «Сибирью», а главный герой сможет быть приравнен к Кейт Волькер?

Новый проект. **Still Life**, в котором и главная героиня — женщина, и полный 3D с детективным сюжетом, с атмосферой, которая по яркости может сравниться разве что с **Silent Hill** или **Мор-Утопией**, а уж своего предшественника **Post Mortem** точно оставит далеко позади, с детально проработанными NPC, с красивой анимацией, да движке **Syberia**, с действием, происходящим в трех разных временных промежутках...

Держу в руке. Сейчас. Это. Будет. Новое откровение.

Батальное полотно

Викторию Макферсон, агента FBI, настоящего профессионала, потомственного детектива и просто симпатичную женщину с первых секунд игры бросают в настоящее пекло. Разработчики бросают. Вернее, приоткрывают заслонку — и показывают, что случилось там, в пекле, с четырьмя предыдущими жертвами.

Потому что наследство к началу игры нам достается еще то: чей-то труп девушка с примерно одинаковым почерком убийцы. Со всеми файлами, с протоколом, с результатами вскрытия и т.д., и т.п.

В инвентаре — результаты расследования, а на втором этаже — очередной труп, пятый по счету. Изуродованный и с выпотрошенными внутренностями. Извольте ку... тыфу ты! — извольте прислупить к сбору улик.

Извольте дигаться, Виктория! А я посмотрю на Вашу анимацию, пока атмосфера игры не стиснула меня своими «микроидными» пальцами. Я посмотрю, хватает ли на Вас полигонов, оценю количество анимаций в разговоре и в состоянии stand by. Я исследую качество озвучки и титров, я соберу скриншоты открытых локаций — хорошо ли они отрендерены, реалистично ли прорисованы, убедительны ли ключья тумана, свет автомобильных фар и колыхающаяся вода в реке. Теперь я буду начинать с этого. И оценивать буду в основном это. Я устал искать сюжет там, где его нет, и собирать атмосферу из обломков, разбросанных по всей игре. Мне тоже хочется препарировать **Still Life**, как это делают признанные гейм-журналисты, с билетами на ЕЗ, и Лейпциг в кармане!

А Вик движется — и по обширным красивейшим локациям, и по сюжету, да и в целом — целестремленной походкой. Все-таки умеет **Microids** создавать своих героинь та-



кими, чтобы на них хотелось смотреть, смотреть, не отвлекаясь даже на сюжетную линию. Чур! — Друнна не в счет! И Вике достаточно анимаций и специализаций, как стандартных, так и для каждого определенного разговора или действия. И в режиме stand by, особенно заметном в поднимающемся-опускающемся лифте, насчитано мной как минимум четыре различные анимации (осматривает себя — привет Кейт, прислонилась к поручням, смотрит на часы, разминает спину), и титры со шрифтом «а-ля **Syberia**» радуют хищный глаз геймжур, а качество открытых пространств ни в чем не уступает сибирским — просто прекрасно, уверен, даже ради такой картинки многие пройдут игру от и до! И шедшая вода, и туман (привет альфа-каналам!), и рассеянный свет, и многочисленные шумы, которые, как известно, суть соль атмосферы... О да, особенно озвучка — она хороша, еще раз хороша и три раза в доску хороша! Медленным композициям могут позавидовать самые мрачные темные эльфий в глубинах своих чаш, а при прослушивании быстрых, ударных треков удаются самые олдовые орки-барабанишки и урбанистические гуманоиды с Альфа-17!

Перед нами авантюра высокого, пожалуй, высочайшего качества! По всему, что касается технологий, подобных, с видом от третьего лица, не было со времен все той же «Сибирь».

Хорош, на первый взгляд, и сюжет. Несмотря на то, что истории о серьезных маньяках по численности своей приближаются к историям о Египте или проектам о второй мировой.

Граффити на стенах

Сюжет, текущий поначалу ни шатко ни валко (сбор улик, результаты экспертизы, первые встречи со свидетелями — мало ли их, серийных убийц, в нашем многосерийном мире?), обываешь и превращаешься в мистическое хитроиспытание времен, когда Виктория находит на чердаке отцовского дома дневник своего деду... Гаса Макферсона!...

Того Гаса, который потратил уйму сил в Post Mortem, занимаясь своим парижским расследованием в 50-х годах XX века. Преемственность профессий, преемственность игр от Microïds, преемственность персонажей. С этим мистическим багажом мы и погружаемся в Прагу конца двадцатых годов. Когда совсем еще молодой Гас, художник по призванию, но частный детектив, вследствие бедности, а потому и невозможности заниматься любимым делом, принимает заказ от... проститутки, которые просят найти уroda, охотящегося за ними и убивающего одну за другой. Еще одна немаловажная деталь — некая белокурая и воздушная Ида как раз состояла в том порочном кругу девиц легкого поведения, пока детектив не вытаскивал ее и не сделал своей любовницей. Чуть позже выяснится, что Ида беременна от нашего главного героя №2. А пока, даже порвав с опасной и не слишком почетной профессией, Ида беспокоится за своих подруг, настоящих подруг... Вы разве никогда не задумывались, что среди таких презираемых шлюх много хороших женщин? Не побоясь даже сказать, что их большинство...

Ида и ее подруги по бывшей специальности втайне от сутенера скидывают деньги в общий и приносят его Гасу: «Спаси нас!»

Для деду Виктории, Гаса Макферсона, картина убийств пока не представляет ничего экстраординарного. Да, маньяк. Да, общий почерк убийств...

Зато представляет для внучатки Вики, особого агентства FBI. Почерк убийств пражского «Перловки» 20-х один в один совпадает с ее делом.

И что теперь думать: чешский «мясник» был Джексом Потрошителем, сбегавшим из Англии, когда за него круто ввязались? Хорошо, но не мог же он дожить до наших дней, да еще и быть способным совершать убийства? Тогда кто — сумасшедшие последователи? Да и хрен с ним, с Джексом, забыть про него! Идентичный факт совпадения способа убийств Прага 1927 → Чикаго, наши дни — ни в какие ворота не лезет...

Далее спойлать не буду — хотя очень хочется! Скажу только, что третьего мира, Лос-Анджелеса 50-х, не будет — его вырезали по причине выпадения одного из бюджета. Спрашивается, создать сильнейшую игру смогли, а разбить ее на SL-I и SL-II оказалось не по силам? Или не верили в успех? Итого, действие будет развернуто только в старинной Праге и нынешнем Чикаго. Но и этого хватит с тобой.

И еще скажу, что из довольно банальной истории про очередного Джека из Риплера выкрутили интереснейшей, с неожиданными поворотами триллер. Нет, не хоррор, как декларировалось разработчиками и издателями. Именно мрачнейший триллер, неоднородно намекающий, что силы, с которыми боролась династия сыщиков, Макферсонам не по зубам...

Портретная галерея

Я не буду рассказывать об удобстве инвентаря — он оптимизирован по сравнению со многими другими авантюрами, и для некоторых операций с предметами понадобятся по два-три клика. Разобраться в этом — дело пяти минут. Даже для тех, кому кнопки WASD заменили четырех всадников Апокалипсиса.

Я не буду рассказывать о загадках и головоломках — они несложны, но требуют интенсивной мозговой деятельности. Игра поделена на семь глав (четыре за Вик, три за Гаса), и в конце каждой будет поджидать головоломка-босс. Там мозговой штурм переходит на уровень hard, и даже пар немного из ушей ступитесь. Тем, кому будет совсем туго — пишите на talor@mycomp.com.ua, помогу советом. Для тех, кто заинтересовался игрой, но боится дремлотности квестов — вышли солохон полностью.

Будем ртом говорить о том, что могло сделать Still Life шедевром, но не сделало.

Герои. Главные и не очень. Радующиеся и отчаявшиеся, алые и мязкотелые.

Из Виктории Макферсон не получилось Кейт Волкер.

Как не может получиться Буратино из полена, если нет Папы Карло. А Бенца Сокаль к данному проекту руку не прикладывал.

Вроде бы все есть, и анимация, и голос, и сексуальность, и некая жизненная история. Но ни сомнений жизни героини, ни ее метаний, ни пошатнувшегося душевного равновесия, особенно к финалу игры, когда дела совсем уже швах... Мы не видим души Вик, она не трогает нас. Сосредоточившись на технической стороне проекта, девелоперы забыли о главном: без легенды, без легенды в персонаж души, он так и не поднимется выше NPC. Просто будет немного подробнее проработан.

Я не понимаю, зачем Вик пошла в полицию, я не понимаю, какая сила ее двигала в начале ведения дела. Я не понимаю, ЗАЧЕМ Вик нужно все это? А, значит, Вик Макферсон остается ботаником, специально выведенным в недрах Microïds для того, чтобы ходить по локациям и собирать улики. Почти отголосок статьи о Syberia II...

То же самое и с остальными персонажами: напарниками Вик, проститутками, отцом агента, чешскими полицейскими... Яркие, солнечные характеры... без корней. Без ЗАЧЕМ.

Хотя молодой Гас Макферсон, главгерой №2 — вероятно, единственный, в кого верится. Субтильный, в очках и с бородкой, создающий впечатление интеллигента-хлюпка, он, выбываясь из сил и получая по морде, с упорством маленького броневичка движется к распутиям горящего угля, разбурить который практически невозможно.

Но и Гас недолгая проценка на 60...

Фото на память

Хорошо быть геймером, молодым, талантливым, нетерпеливым, зам, голодным и... не врывающимся в то, каким потом и кровью создается каждый сантиметр каждой локация, каждый полигон на теле героя. Да, Кирилл из прошлого-2002. Это относится именно к тебе.

В свете радостного развала Суап (донграсил, блин, в коммерческий успех, «мистик»!), в свете полной и бесповоротной коммерциализации геймдева, в свете постулата «игры как товар», который можно в качестве плаката вывесить над ВСЕМ виртуальным миром (игры, время, жизнь, как товар... что дальше — любовь, Бог?) — только такие проекты, как Still Life пока еще deserve адептувиги тролле на плаву. До прихода новой Syberia, новой TLJ, нового Full Throttle.

И не появлялся бы ты со своим максимализмом, не начал бы резать правду-матку, если бы я, именно я, не оказался захвачен этой игрой настолько, что, матерясь, часами сидел над очередной головоломкой-боссом, но не лез в солохон. «Я должен победить эту игру». А сражаюсь насмерть я только с проектами высшего качества, только с теми, что цепляют за душу. В Still Life я боялся умереть, хотя по определению умереть здесь невозможно. В Still Life я хотел жить, хотя жизни мне здесь никто не обещал.

Еще один несомненный претендент на звание «Адептура-2005». Вердикт: любителям жанра — отрывать у продавцов с руками, нелюбителям — брать, буде есть свободные деньги, присовокуплять солохон и смотреть интереснейшее интерактивное кино, триллер-блоггстер-мистикну...

А мне все равно, что и у кого сложно, о почтенный Кирилл обрываю «я усталый гуру-девелопер». Пока я — простой геймер. И хочу сострадать героям и радоваться вместе с ними, хочу каждый раз становиться невозможным другом после каждой игры. И я правее сказать: «Не верю!», если не верится. И других ориентиров, кроме Syberia-I, для меня пока нет.

A Still Life — это не «стильная жизнь», как может показаться, а всего лишь натюрморт...

Всего лишь натюрморт...

Всего.

A Still Life — все-таки игра уровня Syberia-II. И этим все сказано.

Разработчик: Reality Pump Studios
Издатель: Zuxxez Entertainment
Издатель в Украине/России: «Акселла»
Жанр: RTS

Системные требования (с обложки): Windows 2000/XP, P 3-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео с поддержкой пиксельных шейдеров, DirectX 9.0c

Igor Speller speller@mail.ru



Евразийская Династия

Я — майор Майкл Р. Фолкнер, тот, кто выполняет наиболее опасные миссии во благо Династии (далее ЕД), человек, который не протирает штаны за столом, а рискует своей жизнью. У меня есть мечта и, как любой человек, я хочу, чтобы она стала реальностью. Всегда хотел, чтобы наше славное, мягко говоря, командование внезапно попало в ловушку и поняло, что такое ад. Мне часто приходилось бывать на разведывательных заданиях, ведь информация — это жизни колонистов, и моя в том числе. Как мне надоели эти «умные» лабораторные крысы, воображающие, будто знают абсолютно все. Они думают, что солдаты — это пушечное мясо. Да ни хрена они не знают, что такое быть солдатом. Дай им в руки винтовку с оптическим прицелом и они с пяти шагов в слона не попадут. Благодаря нам, обычным парням, они спят спокойно. Вы думаете, я такой... злой? Нет! Это говорит мое подсознание, на самом деле я белый и пушистый, да. Ха-ха, я защищал их никчемные жизни, потому что думал — мы идем новую планету для более спокойного обитания, а на самом деле нас просто использовали. Верховное командование зажало информацию о «новой Земле» — Эдеме, планете, что больше всего походит на нашу родину. Я думал, что делаю все ради новой жизни без войн. Хм, Мудрец был прав, а я слепо верил верховному командованию. Это они сделали меня смертельным оружием. Это они виноваты в смерти генерала Тоггарт — наверное, самого хорошего человека, которого я видел в жизни, он мне был как отец...

Что мы видим перед собой?

А видим мы стратегию в реальном времени с легким намеком на РПГ. Намек заключается в наборе очков опыта, повышении уровня и нескольких параметрах и выборе оборудования для вашего героя. За всю кампанию вы встретите двух героев и несколько «героичков», последние будут встречаться в различных ролях и лишь иногда появляться в миссиях, и только двое будут сопровождать вас на протяжении всех четырех кампаний. Выбор предметов довольно обширен, около десяти видов оружия, много разнообразной брони и кое-что по мелочам: всякие там аптечки, инструменты, бомбы, мины. Максимальный уровень — восьмой (640 единиц опыта). Достаточно много, честно говоря, но лучше так, чем никак. При наличии прямых рук и правильного мышления можно проходить миссии только одним

главным персонажем, не отстраивая базы. Преимущество такого извращения — в минимуме затрачиваемого времени. Не бойтесь рисковать и вести вашего майора в самое пекло, такие встряски еще никому не вредили. Правда, перед этим следует проверить, ту ли броню и оружие вы используете, а еще не мешало бы отключить автоматическую смену оружия, если не хотите, чтобы ваш герой поливал пролетающие мимо самолеты из огнемата.

Маньяк-одиночка

Кроме четырех кампаний за каждую из сторон, мы имеем в наличии одиночный режим и мультиплеер. Последний описывать не буду, если нет домашней сети, — говорить о нем бесполезно, но факт тот, что он есть. А вот про одиночку расскажу. Всего нам доступны четыре режима игры.

Уничтожить здания — разрушить все здания противника, понятное дело. Если включить опцию с агентами, то время от времени вам будут предлагать свою помощь волевые наемники, и совету не отказываться, ведь кроме довольно мощной боевой единицы вы получите хорошие бонусы вроде повышения скорости исследований или добычи ресурсов, а также многое другое. Найм агентов представляет собой что-то вроде аукциона: кто первый нажал на иконку персонажа, тот его и получит через восемь секунд. За это время есть шанс переманить агента на вашу сторону, но за увеличенную плату. Всего агентов 12, а в непосредственном подчинении может находиться до трех человек одновременно. Продолжительность контракта 15 минут, по истечении этого времени предлагается его продлить. Чем дольше наемник остается у вас на службе, тем выше для него ваша репутация, и при следующей игре плата ему будет уменьшена, а время контракта увеличено, так что выбирайте мудро.

Уничтожить вражеского героя — кроме стандартного набора юнитов вам дадут одного героя, если же его убьют — вы попали. Начать перемещение — то же, что и первый режим, только в начале дается время на отстройку базы, а вот агентов нанимать нельзя. Дая Сэм — то же, что и первый режим, но за каждую минуту игры будет начисляться определенное количество ресурсов, и опять-таки без возможности нанять людей. В общем, надо сказать, что описанное «разнообразие» — на самом деле все тот же режим *kill them all*, пусть и в нескольких вариациях, что не делает режим схватки более интересным. Кстати, ИИ вашего оппонента не очень хорош, он так и норовит засронить всю свободную территорию главными зданиями — не думаю,

Интернет-магазин www.gesplus.in.ua, тел. SMS-заказ 8 050 50 50 900, Земля 2160 (Earth 2160) 190014560



что это очень умно. Играя за СШШ, я наблюдал ситуацию, когда оппонент в лице ЕД пытался поставить свой центр колонии возле моей базы, при этом его все время сбивала моя противовоздушная оборона. Компьютер делал это до тех пор, пока я не уничтожил порядка двадцати его зданий. Мой совет: ниже, чем на сложном уровне, играть даже не пытайтесь — никакого азарта и интереса.

Лунная Корпорация

Здравствуйте! Меня зовут Эрия. Я — капитан разведывательной группы Лунной Корпорации (далее ЛК). В тот день ничего не предвещало беды. Обычное разведывательное задание, как и многие другие до того. Нужно было найти упавший спутник, что блуждал в космосе еще с начала 21 века, и извлечь из него все записи,



которые он успел сделать более чем за сотню лет. Я делала, как мне приказали, а потом... потом все пошло кувырком. Сняжки неизвестной планеты, профессор Ван Троффт, загадочные чужие, майор Фолкнер, СШШ, предательство... Как из того кошмарного сна, в котором Земля превращается в горстку космической пыли. Меня предали, предали мои же сестры. Я спаслась лишь благодаря людям, которых раньше ненавидела и всеми силами пыталась уничтожить. Оказывается, майора Фолкнера тоже предло собственное руководство. Как все же страх перед новым противником объединяет настолько разных людей! Скажи мне кто-то раньше, что я получу в полную неизвестность в компании врага моего народа, двух хороших друзей и повстанца СШШ, я бы подумала, что тот человек... Э-э, просто плохо подумала бы про того человека.

Интерфейс и ИИ

Решил вывести эти разделы игры в отдельный пункт статьи. Интерфейс в игре простой, нареканий не вызывает, за исключением прокрутки строящихся юнитов, но это так, мелочь. Тут можно ставить пять с плюсом. Проблемы начинаются, когда вы сталкиваетесь с ИИ ваших войск. Натякающиеся друг на друга при свете солнца роботы или какие другие твари вызывают бурю негативных эмоций. Громадные пробки, долго доходящий до компьютера приказ — все это мешает. По мнению ИИ, самый короткий путь между двумя точками — это прямая, даже если там гора как Эверест, равнина как Великий Каньон или озеро, как Байкал. С этим вы немало научаетесь. Когда поступает сообщение от командования или от ваших знакомых, то иногда войска перестают слушаться команд: курсор резво бегает, но команды не отдаются. Я так пару раз умудрялась проиграть за то время, пока со мной трепались. Впрочем, выход есть, и имя ему **Всё**. Пропущенный текст можно просмотр-

еть в меню «Цели — разговоры». Рекомендую также поставить паузу на пробел, это не будет лишним, ведь во время паузы отдавать приказы и заниматься поиском пропавшего пехотинца гораздо удобнее.

Соединенные Цивилизованные Штаты

Все было хорошо, но такая тишина бывает только перед вселенской бурей. Мы не дотелили до Эдема, нас грубо вырвали из подпространства, не спросив разрешения. Что-то не дало нам пройти сквозь врата и добраться до пункта назначения. Что? Нужно все выяснять. Да, так и есть, нам мешает какой-то шумитель, надо бы его убрать с пути, потом заправить энергией, спасти заблудные души и снова в путь.

...Вот и Эдем, красивый новый мир, здесь можно жить всем, места хватит, но, опять-таки, слишком тихо, не бывает так. О-па, база ЛК, а они что здесь делают, в такой глуши? Ага, засада. Те дикие твари, оказывается, местные жители... как же, как же, и профессора позним. Это что, встреча выпускников? Ну-ка, поддадим жару. Противник уже у стен своей крепости и сдаваться, вроде, не собирается. Странно, как-то просто они отделились на разбрежение, тут плохо пахнет. Так и есть, снова засада, во какой противный наш профессор...

Красоты

Красота требует жертв. На какие же жертвы нам придется пойти, чтобы увидеть свое чудо технологического века? В общем-то, игра не очень требовательна к железу. Процессор, карта, память, указанные в шапке статьи, позволяют играть, не тратя нервные клетки на постоянные тормоза. Всем, кто еще не поменял свой МХ на карточку, поддерживающую шейдеры версии 1.3, рекомендую все-таки это сделать, иначе игра у вас не запустится. В Интернете блуждают слухи, что с пачем 1.3 можно играть даже на МХ — не верю, но если хотите, то пробуйте на свой страх и риск, тут я вам не советник. Что касается собственно графики, то она довольно мила и не режет глаза, травка гнется под несильным ветерком, деревья стоят, лишь иногда покачиваясь, рябь расплывается по воде... В общем, мир живет своей жизнью.

Трембиты, балабайка, гитара

К чему все это? К музыке, звукам и всему, что в них связано. Музыка в главном меню игры мне понравилась, почти английский голос поет: «I must be strong, I must go on...» и так далее, в самой игре музыка немного другая, но не хуже. Во время боя музыка более громкая и агрессивная, но когда битва затихает, барабанная дробь меняется на тихую незатейливую мелодию, которая не отвлекает на себя внимание.

Встрел из пушки, пулеметная очередь, залп артиллерии, снова грохот пушки, затем большой бабах, а в ответ — стон двигателя умирающей машины. Звуков много и они хороши, но как-то не слышно пения птиц, мычания коров и блеяния козлов, неужели все планеты до такой степени необитаемы? «Ну не верю, не верю», — голос из зрительного зала.

Морфиды (они же Чужие)

Я стал другим, стал больше, сильнее, страшнее. И я подчинюсь командам Тираноса. Когда-то я был человеком... по крайней мере, я так думаю. Меня, наверно, звали Майкл, майор Майкл Р. Фолкнер. Да, это имя мне хорошо знакомо. Я прогоняю людей с наших территорий и застаю их бояться произносить мое имя вслух. Я приношу смерть и разрушения, я навожу страх. Я снова — оружие в руках маньяка и убийцы, и я не могу противиться его воле. Я опять чья-то марионетка. Нет, не нужно. Только не так. Я не хочу. Нее-ет. «Борись, Майкл, борись» — доносится до глубин сознания. — Не сдавайся!». Я не сдаюсь пред лицом врага... но оно скрыто, и не вижу, где враг, где свой. «Помнишь? Ты меня помнишь? Это Эрия». Помню... Меняхватило только на одно сло-

во. Что? Что было? Кем я был? Зачем я все это сделал? Я. Это снова я? Да, похоже. Вокруг мертвые люди, чужие, части роботов СЦШ, люди ЕД и АК. Снова ты, Рифкин? Как же я не догадался, еще тогда на Марсе? Ну что ж, долго тебе не жито, ты цмрець еще до того, как падает ваша империя и Тиранос, это я тебе обещаю.

«Эх, рас, да еще рас, да еще много-много рас...» — Кертис, или Талер, или вместе

А у нас рас всего четыре. **ЕД** — на вооружении имеют танки, вертолеты, стандартное оружие и химическое, редко энергетическое. Живут за счет металла и воды. База растет вширь, здания пристраиваются друг к другу.

АК — несколько танков, а в основном авиация, стреляют из энергетического оружия и обычного. Добывают кремний и воду. К главному модулю сверху крепятся другие, таким образом получают высшие здания с хрупкой основой, достаточно уничтожить самый нижний ярус, и все строение рухнет, как картонный домик.

СЦШ — роботы и несколько детальных аппаратов, используют энергетическое и обычное оружие. В жизни находят применение кремнию и металлу. Почти к каждому зданию пристраиваются различные модули улучшения.

Морфиды — раса, не добывающая ресурсов, не строящая зданий, кроме пары защитных. Главный юнит — мантйская госпожа, все остальные появляются с помощью мутации из госпожи. Чтобы превратиться в другую тварь, ей нужно пить воду (то есть, находиться рядом с источником воды). Носят только химическую броню, а используют химическое и обычное вооружение. Кроме госпожи и наземных войск имеют самую мощную в игре авиацию (хотя с ними может поспорить АК). Создать боевую единицу — довольно долгое и нудное занятие, но оно себя полностью окупает. Пить тяжелых крейсеров и пять дредноутов вынесут всю карту.

Рекомендую прислушаться к словам об оборудовании. Это поможет вам выбрать броню для своих войск и оружие против врага на начальном этапе, пока сами не разберетесь, что к чему. Что касается баланса сторон, мне кажется, что морфиды сильнее всех благодаря своей авиации, которая ну просто очень мощная, но если вы научились от нее защищаться, то посылайте их кораблики, оставьте без поддержки с воздуха, и они долго не протянут.

Количество исследований поражает воображение: около 70-ти возможных исследований за каждую сторону, кроме тужих. Чтобы изучить все, потребуется около двух часов. Кроме немалого количества ресурсов они жрут и немало времени. Кстати о ресурсах, их всего три. *Металл* и *кремний* находятся на поверхности планет в виде минерала. *Вода* же представлена как в виде минерала, так и в виде гейзера, бьющего из-под земли, но самое лучшее — если под боком есть хотя бы небольшое озеро, оно неисчерпаемо. Только лишь СЦШ не требует воды для постройки своей техники.

Геймплей, атмосфера, сюжет

Миссии кампании проходятся на одном, ну, максимум двух дыханиях. Все предельно просто, наштамповал юнитов с правильным оснащением — и вперед, «мочить» врага. С первого раза не вышло — идите во второй, можете произвести переучку личного состава после увиденного и снова в бой. Не ищите тактики, только лобовая атака и никаких извращенных тактических приемов, не то вам же дороже выйдет. Единственное преимущество данной игрушки — она заставит вас забыть о серийной штамповке самого мощного танка. Правильная комбинация войск — вот путь к победе. Ничего особенного и нового в геймплее нет, но играть все равно интересно.

Сюжет является неотъемлемой частью атмосферы, поэтому хочется сказать, что задумка хороша, а реализация опять подкачала... Что-то это «опять» начинает входить в моду. Все как-то слишком просто и плоско, нет интриги (ну только в самом на-

чале и в самом конце). Я знал, чем закончится игра, уже в середине компании за АК, роли как-то слишком наиграны.

В лицензионной версии перевод довольно хорош, но озвучивание персонажей вызывает только тоску и дикое желание быть на Луну — нет интонации, восторга, настоящих эмоций, такое ощущение, что актеры просто читали текст с бумажки и пытались где-то как-то периодически подавать признаки жизни вроде неожиданных всхлипов и ахов. Кроме озвучивания роликов у меня к «Акелле» претензий нет, никаких глюков при локализации не возникло и за все время игры программа ни разу не вылетала. А вот у пиратских версий есть глюки, и немало, некоторые миссии нельзя пройти, так что не советую покупать такие диски, лучше переплатить десятку (а то и меньше) и взять нормальный товар.

И прочее, прочее, прочее

В этот пункт можно отнести такую вещь, как редактор карт. Он довольно прост в применении и человек, разобравшийся хотя бы в одном редакторе карт для стратегии, здесь ничего сложного не встретит. В редакторе достаточно много настроек для создания хорошей и интересной карты. Можно при желании сделать даже пятнистый туман нескольких цветов или воды выкрасить в черный цвет с блестящей поверхностью, или установить длину дня, время восхода и заката. В общем, здесь есть все для создания интереснейших карт, которые позволят вам провести за игрой несколько лишних часов или даже дней.



Обещали нам конструктор юнитов? Получайте. В конструкторском меню находится только техника и никаких лехтинцев. Все роботы, танки, самолеты состоят из: орудий (максимальное количество — 4), двигателя, брони, генератора щита или дронда-ремонтника и шасси, на которое все это дело навешивается. Конструктор вам будет пользоваться часто, очень часто, ибо техника заводского образца никогда не годится.

Есть в игре такая полезная вещичка, как автосохранение. Игра сохраняет сама через промежуток времени, который можно указать в опциях. Этот режим несколько раз спасал меня от повторного прохождения миссии.

Вывод

А умеете, я рутал игру? Нет. Я лишь показывал, с чем вам придется встретиться, чтобы вы потом не говорили, что я вас не предупреждал и все такое.

Всем, кому нравятся стратегии, я эту игру рекомендую. Независимо на существенные минусы, мне лично она пришлась по душе. Скоротать несколько вечеров, а потом убрать на полочку — как раз то, что надо.

Сергей HUL&GUN MOXOB &
Виктор ГОРОХОВ aka PatronusSACRED
UNDERWORLD

Нововведения

Что ж, фанаты игры (а почему вы так уверены, что их нет?)! Например, я к ним отношусь ☺) могут радоваться: на днях «Акселла» объявила, что все-таки издает дополнение к култовому hack&slash у по названию Sacred. Дополнение это носит название **Sacred Underworld**, а в нашем издании именуется «**Князь тьмы: подземелья Анкарии**». Услышав новость, я мигом связался с одним российским другом, и он прислал мне свеженький диск с игрой — еще до ее появления на украинских прилавках. Что же нового я увидел после длительного процесса установки игры?

Начнем с того, что для начала кампании Underworld'a необходим персонаж 26-го уровня. Но разработчики любезно снабдили игру Гномом и Демоном 29-го уровня, так что это не проблема. В мире Underworld'a вас ждут новые территории, например, пиратские острова и руины гномов. Сам мир расширился на 40%. Говорить о множестве нового оружия, новых монстрах и супер-мега-битах, которые уже стали законом жанра, думаю, не стоит. Посему переходжу к конкретной информации. В аддоне отсутствует более конкретное разделение на регионы (или локация, если угодно), нежели в оригинальной версии. Это проявляется в том, что теперь в каждом регионе можно сразиться с «боссом региона». Этот монстр, свой для каждого региона, появляется после того, как вы убиваете определенное число врагов. Количество врагов мы можем узнать, посмотрев на левый верхний угол миникарты. Боссами могут оказаться даже наши старые знакомые, за которых мы играли, — например, гладиатор (лично мне он встречался дважды ☺).

Что стоит сказать о вещах, так это то, что появилось большое количество мультиклассовых сетов, среди них попадаются очень интересные экземпляры. Присутствует даже новогодний вариант с красной шапочкой Санта Клауса. Видимо, дух юмора, присутствующий в оригинальном «Сакреде» (быстро вспоминаем хоккейную маску и мачете Джейсона, Джедайский меч и очки «Реальность Нео» ☺) еще не угас в душах разработчиков. Из интересных стоит упомянуть и сет, в котором присутствует аж 4 различных кода.

Немного о сюжете. Помните конец оригинального «Сакреда»? Вот-вот, «мочим» Шаддара, освобождаем баронессу Вилью. Новая кампания начинается с того, как мы стоим на том месте, где падал Шаддар, какой-то маг призывает нового демона, тот хватает Вилью и утаскивает ее в портал. Мы прыгаем за ним...

А теперь перейдем к новым персонажам. Держите все Глюка. Крепко держите, я сказал! Я сейчас буду рассказывать про

Разработчик: Ascaron entertainment

Издатель у нас: Акселла

Жанр: hack&slash (и почему «Сакред» никто RPG не считает ☺)

Системные требования: 98 SE/ME/2000/XP, P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 2.0 Гб места на жестком диске, 4x CD/DVD-ROM, 16 Мб видео, наличие оригинальной версии

бородатого гнома. Пускай не рыжего, но сути дела это не меняет ☺. **Гном** — типичный представитель своей расы, дата выпуска — средневековые ☺: грубый, находчивый, ворчливый и всегда готовый помахать топором. Он специалист ближнего боя и в совершенстве владеет собственными топорами, равно как и молотами. Но разработчики решили, что в наше трудное время все должны обладать несколькими профессиями, а посему этот персонаж отлично стреляет из огнемата и мускета — а в спешноспособностях присутствуют еще и миномет с пушкой. Мускет и огнемат можно усовершенствовать, как и любое другое оружие. Связаны с мускетом и огнематом и многие спецспособности персонажа. Все тут приводить не буду, опишу только несколько самых интересных.

Штурм — комбинация ударов, пинков и ударов головой. **Мускет** — дает залп из нескольких выстрелов (если противник умирает, выстрелы переходят на следующего врага). **Боевой Зов** — громкий будоражащий рев, который увеличивает значение атаки и защиты как Гнома, так и его союзников (наемники и мультиплеерная партия) на установленное время. **Жадность** (очень интересная способность, главное — актуальная ☺) — защита Гнома резко уменьшается, но увеличивается шанс найти особый предмет. **Пушечный залп** — Гном стреляет ядром из пушки, которое разрываясь при попадании. Все враги, находящиеся вблизи взрыва, получают повреждения и оказываются контужены. **Окапывание** — Гном окапывается, увеличивая при этом свои показатели сопротивления и защиты (практика показала, что это самый полезный навык). Однако во время действия этого скила чар не может куда-либо двигаться. Данное состояние сохраняется только небольшой промежуток времени.

Следующий персонаж — это **Демон**, существо из преисподней, зловещее и жуткое. Еще это не он, а она ☺. Ей подвластна черная магия, при помощи которой она может принимать формы других демонов. Это выражается в различных аурах, охватывающих ее. Например, есть такие формы: **Энергетический демон**, **Огненный демон**, **Ядовитый демон**. Каждая форма увеличивает определенное сопротивление (энергетическая — магии, огненная — огню и т.д.) и добавляет к атаке Демона повреждения магией, ядом и огнем соответственно. А еще есть форма **Парящий демон**, при использовании которой демон летает. Каждая форма позволяет Демону менять свой стиль атаки, преимущественно в комбинациях с дополнительными магическими возможностями. Все формы Демона склонены к ведению ближнего



боя и используют при этом, в первую очередь, демонические клинки. Однако Демон может использовать и любое другое оружие ближнего боя. По стилю довольно похоже на Серафима... Такой себе «Антисерафим», только более крутой и прилащенный ©. Кроме того, изначально у Демона довольно большие статьи, как магические, так и немагические, так что, боюсь, она вполне может претендовать на место самого сильного перса, что еще больше расшатает и без того хрупкий баланс игры ©.

Есть у нее и другие интересные способности. Некоторые могут быть использованы, только если демон находится в определенной форме. Например, *Ядовитое кольцо* — Ядовитый Демон испускает кольцо яда, которое равномерно распространяется во все стороны. *Прижок* — находясь в Парищей форме, Демон бросается на противника, нанося увеличенные повреждения. К тому же эта способность имеет зону действия, в пределах которой всем нашим врагам делается плохо. *Энергетические стрелы* — Энергетический Демон бросает несколько сильно заряженных молний-стрел (количество стрел зависит от уровня способности).

Кроме новых персонажей, стоит еще сказать о новой, улучшенной системе лошадей. Во-первых, лошади теперь увеличивают показатель атаки героя. А также длительность этих самых атак и повреждения от них. Во-вторых, лошади в Underworld'e делают количество жизней с персонажем, что означает: умирает лошадь — умирает персонаж. Этот показатель указывается в процентах. Так как лошади делают хитпоинты с игроком, то их можно лечить, выпив зелье, когда игрок сидит на лошади. Они также могут подвергнуться отравлению, так что держите при себе бутылочки противоядия. Единственная ситуация, когда персонаж может выжить, а лошадь умереть, это если герой «восстанет из мертвых» благодаря использованию способности вытягивания жизни из врагов. Также теперь лошади дают различную защиту от разных повреждений. И если ваш перс хромает на обе ноги, лишь заведя огонь, — смело берите ему лошадь с защитой от огня, ибо она компенсирует его слабость. Некоторые из наших копытных друзей имеют одинаковые показатели во всех сопротивлениях, а у других большие бонусы только в одном или двух, а остальные намного ниже.

Суммируя все это, можно сказать, что нововведений в Underworld'e едва ли не больше, чем в оригинальном «Сакреде» по отношению, скажем, к той же «Дьябле» — что, согласитесь, не может не радовать.

На звук, цвет и все остальное

Согласитесь, первое, что мы замечаем в любой гейме, едва нажав на кнопку «Новая игра», — это графика. А она со времен первого «Сакреда» осталась практически неизменной, ибо немного доработанный 2D-движок никак не может кардинально изменить обстановку. Однако прорисовка объектов, как первостепенных, так и тех, что мы можем и не заметить, здесь на должном уровне. Зато слабенькая 2D графика, скорее всего, порадует обладателей слабых машин. Например, таких, как у меня.

Игра великолепно озвучена, а музыка никогда не вызывала нареканий. Во время ожесточенных сражений — нечто величественное и поднимающее боевой дух. В мирное время — успокаивающие звуки скрипки или флейты. Это позволяет полностью прочувствовать эпическую атмосферу, царящую в игре.

Геймплей со времен оригинального «Князя Тьмы» практически не изменился. Он по-прежнему равно динамичный и затягивающий. Скорее всего, это можно объяснить тем, что «Сакред» весьма стандартен с точки зрения человека, который на своем веку прошел не один и даже не два hack&slash'a. Мы все так же, как в незабвенной «Дьябле», управляем одним персонажем, можем нанимать себе помощника и имеем огромное количество монстров, коих можно (и нужно) © уничтожать.

Все вышеперечисленное позволяет нам с головой погрузиться в атмосферу мира Анкарии и остаться там — если не навсегда, то на порядочный отрезок собственной жизни.

Вывод HUL6GUN'a

Вывод достаточно прост, хотя и не совсем соответствует общему настроению статьи. Игра не стоит того, чтобы ее покупать. Аддон ставится поверх оригинала — а значит, тем, кто не успел купить первый «Сакред», придется покупать сразу 3 диска, что по карману далеко не всем геймерам. Игра



в целом удалась, но два новых персонажа и несколько новых миссий просто не могут заинтересовать опытного геймера.

Вывод Patronus'a

Прямо противоположный. Ничто не заставит меня отказаться от этой игры. Фанатам «Сакреда» — играть обязательно. Остальным — тоже совету. Скоро выйдет диск *Sacred GOLD*, который будет содержать оригинальную версию, *Sacred Plus* и предмет данной статьи — Underworld. Кто еще не купил оригинальную игру, может подождать этого диска и купить сразу все.

3.bl. Хотите — слушайте Хулигана, хотите — Патронуса, но помните, что деньги на игру придется тратить именно вам ©.



3.3.bl. Если Underworld не захочет установиться, пишите письмо в техподдержку «Акселам» — вам пришлют (если хорошо попросите) патч 1.66. Но еще его можно скачать отсюда: http://ftp.streamarena.ru/streamarena/patches/Sacred_17_Patch.zip. Переустановите «Сакред», поставьте патч — и тогда ставьте Underworld.

Светлана БУРЧАК aka Veda
Алексей ТУР aka Ieprecon

RollerCoaster TYCOON 3 Soaked!

Разработчик: Frontier Developments
Издатель: Atari
Жанр: экономическая стратегия.
Системные требования: P 3-800, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб видео

Угу, любители тайкунов, я вижу, вы снова попались в цепкие руки хитрых разработчиков. Что, увидели знакомую надпись Roller Coaster Tycoon 3, и бросились, как бабочки на огонек, к прилавкам, в надежде увидеть новый аддон этой строительно-развлекательной игры? Само собой, ваш порыв не прошел безнаказанно. — Roller Coaster Tycoon 3: Soaked оказался у вас в плену. Или, может, вы у него? Не знаю, не знаю...

Как бы то ни было, Atari запустил в продажу новую игру из хорошей серии, и моя задача — вам про нее рассказать. Так что берите в руки журнал, попкорн и устраивайтесь поудобнее на ваших диванчиках — водное шоу начинается.

Предварительные разборки

А да, конечно, понимаю, что истинные фанаты и любители тайкунов не нуждаются в полном представлении данного продукта, и что им смешны подобные разборки, но они не одиноки под луну. Есть еще и простые геймеры, шутерники и тактики, решившие попробовать свои силы на экономическом поприще. Именно им и посвящается данный раздел (тайкунерам тоже можно читать, возрастных ограничений у нас нет ☺).

Итак, приступим. Пару слов о Меню и о том, что оно дает. Сразу предупреждаю: пугаться не стоит — обзора разрешений экрана и кнопки «выход» мы вам не предлагаем. Поговорим только о некоторых особенностях, чтобы у игроков потом было меньше печали.

Начнем с раздела Клавиатура...

Она универсальная (сделать скриншот или сохранить ролик, сменить камеру, сгладить землю при стройке, пауза и т.д., и т.п.). И все ЭТО запомнить нереально. Так что есть два выхода, один неправильный — распечатать обозначения комбинаций клавиш и разложить перед собой во время игры, и второй правильный — забыть, что такое вообще есть.

...И закончим разделом Инфо.

Включает еще 4 подраздела: Здания, Карусели, Сценарии и Персонажи. В каждом из них столько информации, что просто голова пухнет от ее изобилия. Конечно, описание всего что только можно — это дело нужное, но вот у кого хвтит терпения во всем этом разбираться? Не верите? Тогда давайте для примера рассмотрим самый простой подраздел — Сценарии.

Опишем навскидку, что здесь можно изменять и чем можно управлять:

- ✓ работой парка — картой, устройством парка, гостями, призами и настройками ландшафта;
- ✓ финансами — маркетингом, ЗП, ценой билетов в парк, денежным содержанием дороги, взносами посетителей и графиками месячного отчета;
- ✓ штатом — вы можете нанять швейцара, охранника, механика, шоумена, инспектора парка и продавца (видимо, здесь какая-то суперсовременная система утилизации, и потому уборщики не нужны); а также просмотреть и воспользоваться характеристиками уже нанятого персонала — например, такими как ЗП, зона работы, счастье, лень, учеба, — чтобы потом послать его куда надо;
- ✓ целью сценария — спокойно можете самостоятельно выбрать ее сами из предложенного списка, равно как и получаемые за это призы;
- ✓ анализом — что изобретено, какие предметы вам доступны сейчас, а какие еще только придется разработать; а также другие характеристики, например типаж здания (жуть, приключенческий), заездов, путей и т.д.;
- ✓ аттракционами — характеристиками езды, лавок, бассейнов; открыт, закрыт и прочее;
- ✓ гостями — отдельными или группами; статистикой гостя, например, его мысли и состояние (например, жажда, тошнота, загар);
- ✓ соревнованиями — здесь можно создавать и редактировать состязания.

Нехило, верно — а ведь это еще далеко и далеко не все. Так что тем, кто любит копаться в мелочах и подолгу и по-разному думать об одном и том же, просим сюда.

И увидел/услышал: хорошо!

Что касается графики, это главный козырь игры — она хороша, ей-богу хороша. Четкие, красиво прорисованные аттракционы, милые люди, великолепные спецэффекты, бассейны, фейерверки, фонтаны, киты, дельфины... Короче говоря — графика игры замечательна и критике не поддается. Про звук можно сказать и того короче: он прекрасно вписывается в рамки данного игрового продукта, не выпрыгивая и не нарушая их. Одним словом, играйте, и вам воздастся сполна. А как, мы сейчас расскажем.



Клиент всегда прав

На самом деле здесь так много всего напридумано, что начать писать про игровой процесс — руки опускаются. Это так же трудно, как и начать игру, как построить бассейн без денег, как заставить дельфина сделать тройное сальто, не исследовав данный элемент в разделе «трюки», как... Стоп, начинаем описание геймплея.

Если вы думаете, что построить свой развлекательный парк здесь так же просто, как и в предыдущих туках, то вы очень круто ошибаетесь. «Аквапарк» не так прост, как кажется на первый, и даже на второй взгляд.

Создать любой аттракцион, особенно водный (неудивительно, правда?) вы можете только в подобающем, специально обустроенном месте, причем в каком именно — сие не известно. В обучалке это место мигало сине-зеленой рамочкой. В обычно же начатой игре — вроде ничем не мигает. Надуваете добавив воду самостоятельно — вперед, флаг вам в руки — вернее, лопату. Но только не удивляйтесь, если при этом задумчивый компьютерный разум будет предъявлять вам множество претензий, дескать, в этом месте нельзя, потому что уровень воды низкий, а здесь переищем узкий, а здесь вам вообще не мешало бы поменять поверхность со скалистых гор на плоскую лужайку или наоборот. И это вовсе не значит, что вы не умеете строить — просто разработчики на тот момент мало заплатили, вот они и решили отомстить таким образом, добавив компу вредности и занудства, под стать характеру программиста.

А если надуваете строить горки — придется потрудиться с протязкой дороги, накроткой виражей, расстановкой высоты и прочей ерундой типа флажков, тележек, камер. Частично при этом может помочь обучение, но очень лишь частично.

При этом, когда запустите горку, не удивляйтесь, что у ваших посетителей поднялся уровень тошноты и всем резко захотелось опорожниться, иногда даже вне построенных определенных зданий. Как, вы их забыли построить? Ну, тогда прошу еще раз не удивляться, если и уровень счастья при посещении ваших зданий понизится. Так и до потери посетителей можно докатиться. Не до полной, конечно, скорые или же морги здесь не предусмотрены. Но до потери определенной части прибыли дело может дойти запросто.

И при всем этом не забудьте, что любой приличный парк должен заботиться о своей красоте.

Ведь получить настоящее наслаждение можно не только посещая правильно выстроенные аттракционы, но и блуждая по разбросанным роицам деревьев и клумбам, любящим анимированными персонажами и зданиями-памятниками различных эпох, просто купаясь в бассейнах, жуя мороженное или газбургеры, потягивая лимонад — и не забудьте о сувенирах!!! Кстати, для общего развития не помешает вспомнить и про раздел *Персонажи*.

Здесь вы можете создать свою собственную группу посетителей (по типу семьи в «Симсах»), выдав им фамилию, имена, указав лидера, возрастную тип, а также характеристику посещаемости заездов. Выбрать каждому его статус (или расу), определенный тип лица, верх/низ одежды или же купальники, наличие/отсутствие игрушек.

Вот как тут все повязано! И прежде чем у вас получится более-менее привлекательный парк, аж как потрудиться придется. Но когда он получится, наступит полный аллес-капут деньгам электронных посетителей и... вашему творческому потенциалу. Что, уже догадались, к чему я веду? Да, как ни прискорбно, но этот факт — разработчики решили не особо напрягаться, прорабатывая финансовую и думающую составляющую аддона, поэтому как только вы найдете оптимальное дизайнерское решение для своих строений, постройте аттракционы, привлекающее наибольшее количество посетителей, сделаете правильные финансовые вложения — игра потеряет всякий интерес. А сделаете вы все это очень и очень быстро, уж поверьте мне. Хотя в принципе, если немного подумать и посмотреть в корень сути, все это вполне объяснимо. Аддончик очень короткий — основной упор в нем делается на популярность оригинала, графические навороты и познавательную ценность. Девять сценариев вполне удовлетворяют страсть игрока к водным горкам, выпрыгивающим из воды касаткам и сверхающим бассейнам,

а большего господам создателям и не надо. Они лучше очередной аддон закупают на какую-нибудь развлекательную тему, чем поражают геймера чем-то принципиально новым и захватывающим. М-да, денег всем хочется, и это правда жизни. Жаль, что для нас она не очень-то утешительна ☹.

Напоследок

Хочется сказать много или вообще ничего. То, что игра пестрит выдумками — это и так понятно, достаточно лишь взглянуть раз. Это как будто огромная энциклопедия, где есть все — от кустиков роз до динозавров и восточных танцовщиц. Все красочно и детализировано,



все движется, как живое. Но продумать игровой процесс — на это сил программистов не хватало (или ума). Не стоит даже перечислять все недочеты. Геймплей и есть кошмарная недоработка. Так что разбираться было как бы и любопытно, но чертовски нудно, а вот играть и вовсе не хочется. Но это наше личное. Наверняка найдутся многие поклонники шейдеров, великопленочного прорисованной воды, да и просто любители тайкунов, которые будут покупать данную игру и восхвалять ее во всеуслышание.



лышание. И это будет их право. Просто у каждого свои ценности, свои приоритеты. А лично мы считаем, что классная графика — это не определяющий и судобноный показатель игры. Совсем нет.

Дар СУВОРОВ dar_@list.ru

Wizardry 8

Второе возвращение пещеры

Внимание! Эта статья содержит спойлы, так что если вы еще не прошли оригинал Wizardry 8, то рискуете испортить себе впечатление от игры. Вообще, материал рассчитан на ветеранов Визов, так что мне сложно ругаться за то, что он будет интересен широкому кругу читателей.

Позвольте задать глупый вопрос: зачем вы играете в игры? Я имею в виду не офисных заменителей «Тетриса» и не киберспортивных монстров, а обычные игрушки, каких немало. Думаю, многие проговорят что-то вроде «ощутить то, чего не встретишь в жизни». Но даже Wizardry со временем теряет свою неповторимую атмосферу. Действительно, какое же это приключение, если весь сюжет известен наизусть, монстры бояться партии, а вы даже в самом темном подвале чувствуете себя как дома?

А натыкаясь на очередной опрех разработчиков или дыру в балансе, разве не думаешь: «Да если б я, да я бы такие ошибки на три части вперед показывал!» Разве не хотели сделать мир игры таким, каким видите его вы? И хорошо если к игре прилагается редактор, хотя бы чего-нибудь, но часто даже с ним в игре не очень-то покояешься. А что делать, если нет ни редактора, ни надежды на его появление? Правильно — написать его самому.

Да, не переувесил еще программмеры, которые, наострив свои утилиты, лезут в дебри чужого кода, чтобы осязают простых геймеров криком, трейнером или заветным админом. Один из таких людей, скрывшийся под ником **MadGod**, написал редактор, вооружась которым, каждый может немного поучувствовать себя Фанзангом. Сам редактор, как и ворох сторонних программ — тема для отдельной статьи, а цель этой — на примере **Deathstalkers Wiz8Mod v1.5** показать, что с его помощью можно сделать, а чего от таких модификаций ждать не стоит. Итак, качаем метровой архив с <http://www.foerster.cc/wolfie/downloads.html>, распаковываем в папку с «Визами» — и, как написано в «ридине», **Greetings fellow Wiz8 Adventurers...**

Первое впечатление после запуска мода — шок. Открытый рот и потеря дара речи. Полторы сотни новых монстров, много минибоссов, больше двух сотен новых предметов — это все цифры. Главное — как это сделано! Мод, можно сказать, даже более проработан и логичен, чем оригинал, но полнее реализует возможности, заложенные в игре, в ее мире. Играть стало сложнее, причем сложность тут чисто визуальная. После всего того, что я увидел в нижнем монастыре, мне было, признаюсь, страшноато идти дальше. Такого я не помню со времен демки! Неожиданности подстерегают на каждом углу. Сложно, но жутко интересно. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, мод распакован, партия составлена, стартовый ролик промотан и...

(Еще не прошли оригинал, а все уже читаете? Ну, ваше дело — я предупреждал.)

— А что это там шевелится? Странно, не крабы...

Разработчик: Monte Cristo Games

Издатель: Intex

Жанр: тактическая стратегия

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

Попытавшись, к партии не спеша приближаться несколько фигур. Крок?! А почему тебя четверо? Оказалось, у старого союзного NPC-а одолжил внешность новый кандидат в Аюю... то есть Красную Книгу Доминуса. Вот с этого и начался отчаянный мода от оригинала. Монстры стали заметно сильнее, битвы — намного сложнее, красивее, масштабнее. Какой бой из оригинала может сравниться с разбором «стенка на стенку», в котором у каждой стороны в распоряжении бойцы атак двадцатого уровня, а общее число противников достигает полусотни?

Редкая пацка монстров не включает в себя трех-четырех магов. Которые, в свою очередь, очень любят саммонить. Точнее, саммонить, саммонить, саммонить... Если же кастеров нет, то бойцы в отряде такие, что неплохо обходятся и без поддержки. А с ней и вовсе замечательно — часто ходят под зачарованным клинком, броней, бритвенным плащом, щитами всех видов... А уж простая лечница у противников появляется буквально с нижнего монастыря. Хорошо хоть, что таким же образом сформированы и многочисленные союзные отряды — NPC-лекарь может спасти почти разбитый отряд от провала. Иногда.

И это притом, что мода, начиная с версии 1.3, стал «level friendly», то есть дружелюбным к персонажам первого уровня. Разве, по словам автора, надо было стартовать героями минимум 4 уровня или пользоваться «своим любимым трейнером уровней»... Как это возможно? Смотрите третье предложение в третьем абзаце.

Изменились и точки respawn'a, а также движения монстров — обшаривая гостиничный номер, будьте готовы наткнуться на постояльцев. Да я и сам был свидетелем посещения банкой компаней бандитов. Ну, ужто Рэттус-Рэттус теперь и им выдает квесты ☺

Но как же бороться с таким зверьем? Очень просто — оружием и броней теперь такой выбор, что мало не покажется никому. Оружия много. Очень много. Настолько много, что даже не хватало вошедших в релиз картинок, пришлось их брать из Might & Magic VI–VIII. А уж по характеристикам с ними могут сравниться считанные единицы «стандартного» железа, обычные же клинки и вовсе относятся к разряду металлолома. Как вам, к примеру, обычный лук, но +30% к урону в начале игры? Или копье с демеджком до 22 и шансом парализовать 13%? Или такой вот экземплярчик:

Короткий лук. Урон 4-12. Атака +2, Инициатива +1, не проклят, двуручное оружие. Эффекты: парализовать 15%, отправить 100% (сила 4). Восстановление энергии -1. Двойной урон по насекомым. Ловкость +5. Лук +15. Спротивление воде +5%.

Ничего странного не замечаете? Что? Спрашиваете, почему это у лука прописан урон, почему стрелы взять нельзя? Да они ему просто не нужны — он их сам генерирует. Кстати, простые стрелы (боаты,



камни) стали большой редкостью — на их место пришли боеприпасы с такими бонусами, что старые выглядят просто зубоснистками. Правда, и требования у оружия по статам и навыкам соответствующие. Добавят к этому металлические копия, топоры, молоты...

Не хуже и остальная экипировка. Причем стоит отметить, что комплект *комплект вещей* адресован в фавор. Максимум, что можно было сделать в оригинале — одеть барда в спейсфайрку, закутать в бардовский плащ, обуть самые модные бардовские шлепки, надеть бардовскую рубашку, нацепить пару колец «Бард only» и заткнуть за пояс экзотическую шпагу. Гардероб других классов был и того беднее. В моде же есть предметы, которые вместе можно смело назвать комплектом — один компенсирует минусы другого, а его плюсами можно пожертвовать ради получения ну очень хороших бонусов третьего.

Серьезно переработана и *механика системы*. Появилась масса дешевых чародейств, благодаря чему магия выкастовывается намного медленнее. Так что теперь кастерам «есть что сказать». На смену знакомым пиротехническим фокусам пришли новые, более эффективные. Кому, к примеру, теперь нужен старый добрый файербол, который наносит от 2-х до 8-х медведней и наводится посохом, если уже на следующем уровне появляется более дешевая заклячка, наносящая всем противникам 5-7 единиц урона, к тому же с шансом оселеть, если уже на следующем уровне разнида всего в один уровень — мелочь, ведь экспа летит мощным потоком, поначалу приносит level-up'ы буквально после каждого третьего боя. Но и на самых низких уровнях мага уже так просто не убить. Если какой-то слишком юркий монстр подобрался к кудесникам, он рискует получить Energy Blast'ом напмашь. А это все-таки урон 6-12 за две магии, хотя и действует только в ближнем бою. И это со старта! Уже на пятом уровне появляются spells, каких в оригинале не увидишь уровня до пятидесятого, да еще и перетасованные по классам и школам. Например, мои маги по пути в Арику выучили водное замедление, а священник к тому же — общее лечение и жизнекрадство. А вот простейшей брони он так и не дождался. Положение осложняется тем, что мод делает самую добротную буквенную версию делает почти английской, не считая диалогов — несложно запутаться и выучить немобильный вами spells, так что внимательно читайте описания закляток.

Но самое главное в новой магии — то, что кастеры поначалу все же специализируются не на нанесении урона, а на приращении врагам всяких пакостей. Таким же образом изменился *репертуар барда* и *бардохалка механика*. Для последнего ведь вся планета — бардохалка ☺.

Радует то, что разработчик мода не ограничился переработкой магии и добавлением новых вещей — появились некоторые пусть мелкие, но приятные детали. Разве вы не задавали себе вопрос: почему в почти пустынной Арикне еще работают бар Хелм и кузница Энтонн? Или почему хайгарды, аборигены планеты, сражаются исключительно сами, не удосужившись приручить кого-то из местной флоры-фауны? Да и ни одного ти-рента или тринни на улицах не видно? Почему охраняющие големы не стоят на вооружении ЛАХ и анпани? В конце концов, почему мууки, исследователи по натуре, не пытаются откопывать кусочки разбитого зведолета для анализа? Радуйтесь, теперь Доминус — куда более оживленное и даже живое место.

Слышали, что тринни — лучшие маги на планете? Придется почувствовать это на своей шкуре. Жаловались, что редко встречается ценнейшая особенность игры — соседство топоров и магии с компьютерами и зведолетами? В первом же сундуке лежит виброчем анпани вместе с неплохим пистолетом, а сами милитаристы отстреливаются, если верить логу боя, из плазменных, лазерных и тому подобных пушек. И такое на каждом шагу.

Не обошлось, к сожалению, и без горстки досадных багов, ляпов, глюков и вообще ашиков. Начиная от безобидных (в небе на краю локации висят модели противников) до слегка фатальных. В основном они связаны с эффектами новых предметов — например, не стоит пытаться засунуть в оминган бесконечный дротик, о чем автор предупреждает прямо в его описании. Да и простые недосмотры иногда встречаются. Для священника появился арбавет — прекрасно. Вот только обычными богами он пользоваться по-прежнему не может — только улучшенными. Или объясните мне, зачем надо было менять местами Фаззаса и Анипу? За алхимика и так неплохо работает Брайг, а металебно-ковригельные ножики имеются в ассортименте у Барлоне. В итоге из Арикни исчез магазин «Все для ницды и монахов», а в Тринтоне наблюдается дефицит бутылок.

Еще один то ли баг, то ли глюк, о котором стоит предупредить, связан с плюсовыми вещами. Точнее, с теми, что поднимают выносливость. Так вот, если надеть такую вещь на убитого соратника, это добавит ему хелсов. И к максимальной, и к текущему значению. В итоге получим... Правильно — труп с несколькими хитами. Вот только воскресить «это» уже не получится. Можно, конечно, выкинуть зомби из отряда — но он попросту исчезнет, а вновь нанять его тоже не выйдет. Выход один — заходить с себля.



Кстати, о сейвах. По словам создателя мода, сохранения из оригинала не подойдут — не верьте. У меня загрузились, причем старые предметы поменялись на улучшенные. Относить это к багам или плюсам — не знаю.

И последний хит: где танк не проломится, там проползает хамелеон. Так что берите в команду алхимика — я этого не сделал, а потому знаю, что присоветовать ☺.

Достаточно представить себе, какая работа была проделана создателем этой модификации, и можно простить многое — ляпов вполне могло быть намного больше. Я уже перечислил прак-



тически все сколь-нибудь заметные ошибки, а обо всех достоинствах еще не рассказал — остальное интереснее открыть для себя самостоятельно. Наконец, кто сказал, что мод не будет развиваться дальше? Новые версии появляются примерно раз в месяц. Так что очень даже может быть, что когда вы прочтете эту статью, выйдет версия 1.6. Или даже 1.7 — откуда мне знать, как скоро вы читаете ☺.

GavriKos

OGame

Системные требования: минимум доступа в Интернет
Адрес: www.ogame.ru

Пожалуй, каждый геймер слышал о сетевых играх, а каждый второй в них играл. Естественно, что сейчас, в эпоху Интернета, подобных игр развелось великое множество. Кто не слышал о таких гигантах мира интернет-игр, как «Войковский клуб», «Ульпиана», «Линейка»... Этот список можно продолжать очень долго. Но большинство игр требует от игрока более-менее постоянного пребывания в Сети, а главное — хорошей и, что еще важнее, надежной связи. Поэтому бойцы «диалала» (коими являются авторы статьи) нечасто посещают подобные сервисы. Есть, конечно, еще игры по e-mail, но не каждому они нравятся из-за своей медлительности.

Еще один нюанс — язык игры. Немало игр изначально русских, есть русифицированные (в основном американские игры типа World of Warcraft). А теперь вспомните хоть одну немецкую онлайн-игру. Тяжело? А русифицированную? Кто крикнул «невозможно»? Бегом летимся к Кертису. А те, кто остался, встречайте! Его величество «ОГейм». Бурные и продолжительные аплодисменты.

Что такое «ОГейм»?

Огейм — это стратегическая космическая игра. Тысячи игроков присоединяются к нам ежедневно. Чтобы играть, тебе нужен всего лишь обычный браузер. Ты — межгалактический император, твоя задача — распространить свое влияние на окрестные галактики. Ты начинаешь на своей собственной планете и строишь там экономическую и военную инфраструктуру. Исследования дают тебе доступ к новым технологиям и более совершенным системам вооружения. На всем протяжении игры ты будешь колонизировать множество планет, заключать альянсы с другими владыками и вести с ними торговлю или войну.

Примерно так нам рассказывают об этой истории на стартовой странице.

Начнем... с начала

С чего начинается любая игра? Правильно, с создания своего персонажа/профиля/пользователя. «ОГейм» не исключение. Выбираем вселенную (ничем, кроме номера, они не отличаются, но новичкам лучше не регистрироваться в Первой вселенной — там уже все материе; выберите Вторую или Третью), изобретаем имя игрока и название планеты и указываем e-mail, куда через несколько часов придет пароль (кстати, все данные можно будет изменить). Как только пароль пришел, можете сразу регистрироваться. Рекомендуем еще сразу в настройках игры отключить проверку IP и поменять пароль на более удобозапоминающийся. Все! Теперь будущее вашей планеты в ваших руках.

А дальше?

А дальше — развиваться, развиваться и развиваться. Для тех, кто не посмотрел на скринш и не понял, объясню: «ОГейм» — это глобальная интернет-стратегия. Да, здесь опять придется добывать ресурсы, заключать с кем-то союзы, а кого-то разнести в пух и прах. Но будь «ОГейм» простой стратегией, в нее не играло бы столько народу (например, во Второй вселенной сейчас числится около 8000 человек). Но обо всем по порядку. А по порядку у

нас — развитие. Итак, пока у вас одна планета и немного ресурсов, коих, кстати, в игре четыре: металл, кристаллы, дейтерий и энергия. Энергия, как и положено, нужна для всех заданий. Оставшиеся ресурсы нужны для построек и исследований, также дейтерий нужен как топливо для кораблей. А теперь фенечка номер раз: никакого привычного планирования застройки здесь нет. Игра, по сути, представляет собой набор картинок с описанием и кнопкой контроля/исследовать/улучшить. Поэтому «ОГейм» просто летает даже на плохих линиях (в крайнем случае отключите картинки). О, уже слышны вопли и свист камней! Успокойтесь, господа заядлые стратеги, вы еще порою ничего не знаете. В общем, о графических наворотах лучше пока призабыть (хотя, впрочем, картинки достаточно красивы).

Но тот факт, что нам не придется застраивать планету вручную, вовсе не означает, что количество построек на ней не ограничено. Строить можно только тогда, когда есть свободные платформы. Их количество на каждой планете разное, в среднем это шестидесять платформ (может быть больше или меньше, как повезет). Правда, со временем число платформ можно увеличить, но для этого придется порядочно потратить ресурсы. Теперь фенечка развития номер два: любое здание и исследование можно (и нужно) повышать в уровне. Причем, делается это по законам RTS, а не RPG. То есть — накопили ресурсов, проапгрейдили, заценили эффект. Апгрейды нужны для новых исследований, укрепления защиты, улучшения кораблей и увеличения добычи ресурсов. Единственная, на мой взгляд, странность состоит в том, что необходимым элементом оборонного комплекса является верфь, хотя прямой связи между обороной и производством кораблей вроде как нет. Еще одно отличие от некоторых RTS: когда здание улучшается, то его работа останавливается, и производить то, что ему, заданию, положено, оно прекращает. Единственное, что радует, так это то, что эти самые задания апгрейдаются достаточно быстро.

Поиследуем

А вот еще одно отличие «ОГейм» от классической RTS: в большинстве стратегий упор делается на задания и юниты, здесь же исследований по порядку больше, чем тем и дру-



гих. С одной стороны, это может показаться минусом, но учтите, что все исследование не доступно сразу. В принципе, экономическая часть игры выглядит так: накопили ресурсы — поставили задания для исследования — исследовали — пользуемся тем, что дает исследование. И так всю игру... Скучно? Ничего, скоро узнаете, почему игра достойна вашего внимания.

Юниты

О, это один из факторов, удерживающих игрока в описанной цепочке превращений. Каждый юнит (давайте договоримся: в качестве синонима я буду пользоваться словом «корабль»), хотя некоторые из юнитов таковыми не являются) имеет строго свою функцию. Конечно, боевых кораблей в игре больше всего, но ведь это правильно. Потому что корабли абсолютно разные. В «ОГейм» вы можете найти все классы кораблей, от легкого истребителя и транспортника до легендарной *Всеведы Смерти* (слышны вопли фанатов SW). Есть еще два специальных корабля — *солнечный спутник*, вырабатывающий энергию, и *шпионский зонд* (давайте еще сами, что он делает). Всего в «ОГейм» 13 типов кораблей. Мало? Дык, имейте терпение.

Без чего нам не жить

Без обороны. Ее не так и много, но зато она эффективна. Вначале вам доступны только ракетные установки, которые сносятся даже тяжелыми истребителями (может, можно и легким, но их для этого нужно немало). Зато при длительной игре и больших затратах вам будут доступны *мехпланетные ракеты*, разносящие оборону противника в пух и прах, и *плазменные орудия*, отправляющие вражеский флот на металлолом.

Будем резать, будем бить

Вой происходит весьма просто (но не примитивно). Нажимаем на кнопку *флот*, выбираем корабли, выбираем цель, даем задание и ждем. Ждем, пока флот не вернется. По возвращении родимого вам придет боевой доклад и сообщение о количестве ресурсов, захваченных кораблями (естественно, если ваш флот вышесут, то ресурсов тоже не будет). В бою участвуют все оборонительные сооружения и весь флот (даже солнечные спутники) обороняющегося. Кстати, флот можно давать разные задания. Например, *колонизатору* можно дать задание основать колонию на незаселенной планете и развить ее там (к сожалению, с нуля). Также можно шпионить за другими игроками (вместо боевого отчета придут данные о планете), транспортировать ресурсы, переправлять флот на орбиту колоний и так далее.

Графика

А, здесь есть и такое. Хотя в игре текста больше, чем картинок, все равно я решила остановиться на этом пункте подробнее. Картинки весьма своеобразные — задания почему-то черно-белые, а исследования цветные. Но картинки красивые, это факт. И нарисованы профессионально. Глядя на них, веришь, что такое нас ждет в будущем. Еще один аспект графики, который строит затронуть. Это *стиль*. Да, такой, какой был в КР. Он создает атмосферу и радует глаз. Никаких стандартных виндовских кнопочек. Все сделано в строгом «космическом» стиле. Правда, этот самый стиль неслабо жует трафик. Поэтому для экономов и мазохистов предусмотрено отключение скинов в настройках. Хотя, ИМХО, лучше этого не делать — потеряете часть атмосферы.

Онлайновые прелести

Но всему вышесказанному можно решить, что «ОГейм» — рядовая стратегия. Но то, что она онлайнная, в корне меняет дело. Во-первых, общение с другими игроками — обмен сообщениями с ограниченным количеством символов (типа SMS, только побольше — пятисот символов). Во-вторых, альянсы. О да, это мощь. Ведь выжить одному среди восьми тысяч игроков просто нереально. А так создаем свой альянс или пытаемся вступить в уже существующий. Бонусов от этого много.

Прежде всего приятно, что вы не одиноки. Вас не будут трогать (если альянс неслабый). Хорошо продумано управление альянсом. Каждому в альянсе присваивается звание с определенными полномочиями, есть возможность создания устава альянса, иерархии и тому подобным прелестей мини-государства. Естественно, наряду со статистикой по игрокам ведется статистика альянсов по пунктам: очки, исследования, флоты. И, пожалуй, самая главная прелесть, которую вносит в игру онлайн — непредсказуемость. Никогда не знаешь, что будет завтра — то ли революция в альянсе (здесь даже такое бывает), то ли вашу планету атакует чей-то мощный флот. Короче, весело.

Несколько советов

Те, кто уже давно играют, могут этот раздел пропустить. Здесь будут только советы для новичков. Итак, приступим. Как уже было сказано, в первой вселенной лучше не регистрироваться — там сплошь деды играют. Третья вселенная самая новая, но там деятельность игроков пристально контролируется — в награду за пару «культурных» строк в адрес разбушевавшегося соседа вам могут заблокировать на время планету. Во Второй вселенной контроль менее жесток, так что, ИМХО, это оптимальный выбор. Сразу же поспешите вступить в альянс — об этом



уже говорилось. Создавать свой альянс я могу порекомендовать людям, уже договорившимся в реале о союзе, ну и природным лидерам, которым не лень (и не жаль времени) писать устав и все ему подобное. Учить развиваться я вас не буду — сами разберетесь. Еще советую подружиться с ближайшими соседями и активно работать в альянсе (по поводу дружбы — сначала напишите простое сообщение, а уже потом старайтесь подружиться, а то рискуете не получить ответа). И самое главное — скачайте себе *считалку*. Эта программа позволяет рассчитывать бой. Говорят, таких программ несколько, но я нашел только *SpeedSim* (есть на скринах). Впрочем, возможностей этой программы хватит всем. Она показывает все в удобной форме и учитывает очень много параметров. Причем, есть русскоязычный интерфейс (правда, отличающийся от оригинала). Качать нужно с <http://www.speedsim.de.vu>. Где взять русскую версию, не скажу, ибо не знаю — брай уже готовую с винта. А тем, кто послушался моих советов и зарегистрировался во второй вселенной, пишете — координаты 3:17:11.

Вывод

Эта игра просто создана для обладателей посредственного соединения с Интернетом и не желающих вносить в Сеть часами. Я лично рекомендую поиграть в нее всем, кто имеет хоть какой-то доступ в Сеть. До скорой встречи во Второй вселенной (надеюсь, я вас убедила, и вы уже играете).

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

Окончание, начало см.: МИК №36 (198)

Интер-2

Скажи мне, умный Кертис, куда мы держим путь?

— Мы держим путь в сторону леса!

— Ы?

— Какая разница, какого? Того, где есть дрова и можно поставить палатки. Что у нас тут по графику?

— Еще два часа гребли.

— Вот-вот, по графику еще два часа зной, а по погоде полная ти. В смысле, грести еще два часа под таким ливнем, в такой пелер и с такими волнами я не готов ни морально, ни аморально. Сигареты, и те промокали, а на мне уже и места сухого нет — еще немного и мхом покрываться начну.

— Так ты и так... Уже...

— Это не мох, это борода. Или будет борода. А зеленая, потому что сало ваще а — говорил, же, пропало, а вы: закусувай, закусувай... Все. К берегу.

— К правому, левому или переднему?

— Каждый мужчина имеет право налево, так что туда и гребем.

Этап третий. Поход — продолжение

Как люди хорошо знакомые с суровой реальностью байдарочных походов, можем сообщить, что камрады разработчики с реализмом тоже на короткой ноге, да еще и с тараканами в голове. Ну, предположим, ультрафиолетовая лампа для загара — это пить, а вот нафиг в комплект было включать садовый ороситель??? Вы попробуйте как-нибудь просидеть часа четыре за компом, когда на вас непрерывно льется вода. Типа, имитация неблагоприятных погодных условий. А условия эти в Карелии дедают на неблагоприятные и совсем неблагоприятные. Ну, не считая опасных для жизни ☹.

Впрочем, это, конечно, художественное преувеличение, а на самом деле погода стояла сама разная, а исходя из известной мудрости — мол, у природы нет плохой погоды — скажем, что в основном она была хорошей.

Итак, первый день похода мы решили закончить на живописном острове под названием Троица. Правда, поскольку интеллект Кертиса несколько пострадал после ночевки, в том, что это был нужный остров, уверенности ни у кого не было. Кстати, вы знаете, чем знаменит этот самый остров? Не поверите: церковью XVII века. Естественно, не посмотрев на такой рапидит мы не

могли, и Глюк с Наталичек отправились на разведку, ну а ленивый Кертис с Сонечком решил, что посмотрят на церковь на следующий день, все равно грести мимо — так зачем пешком ходить? Даже виртуально...

Церковь оказалась на месте, а значит, остров — именно тот, что нужен. После экскурсии был ужин, сон, а с утра снова в байдарки и грести. Грести планировали часов пять, но с этим не сложилось. Почему? Духи, все духи. Дело в том, что стоянка на острове ограничена одними сутками, поэтому когда на следующий день мы снова причалили к острову, дабы ленивыи смогли посмотреть на церковь, духи начали нервничать. Ну, а когда Сонечко попытался отодать крышку от гроба, терпение у духов лопнуло окончательно. Небо в момент затонуло тучами, и начался ливень. Ну куда тут грести? Пришлось заночевать...

Впрочем, мы тут не станем выкладывать полное прохождение игры, и остановимся только на самых интересных и запомнившихся моментах.

Этап четвертый. Остров Духов

Неправильная игра какая-то! Вечное разработчики норовят обмануть бедных, доверчивых геймеров. На корабке-то что было написано? Самый реалистичный в мире симулятор экстремального туризма! В тепле и уюте вы почувствуете все опасности путешествия по рекам и озерам Карелии. Вам придется преодолеть пороги различной категории сложности... Так вот я и спрашиваю, где пороги? И где тепло и уют, когда в глаза светит эта проклятая лампа, отключить которую невозможно, так как она, видите ли, имитирует белые ночи, а вода в поливалках, похоже, никогда не заканчивается! Все, надоело! В конце концов, зря мы, что ли, почти половину наших виртуальных денег на водку и пиво потратили? Дневка!

— Угрук! Ырп!

— Да, действительно... Говорил же, не нужно было персонажей нашими именами называть. Пьют они... как мы прямо... Что же делать?

Мокрые и злые геймеры, склонившись над монитором, угрюмо наблюдали, как их виртуальные протезы неспешно преодолели полуразрушенную платину и начали медленно двигаться по необъятному озеру, усыпанному многочисленными поросшими лесом островами. Виртуальный Кертис время от времени подавал виртуальные команды, видимо, не совсем верные, так как ползунком на шкале «Интеллект» неуклонно полз вниз, а

вместе с ним понижался и общий показатель морали группы. Как вдруть...

— Постоите! А это что такое?

На окраине близлежащего острова высился огромный указатель с надписью «Ларец» — Ларец! — заорал Кертис — Правым вперед! Левым назад! Курс на ларец!

После этих слов показателю шкалы «Интеллект» скакнул вверх на целых три пункта. К счастью, разработчики решили не особо перегружать игру экономическими элементами, и нашим горе-путешественникам не пришлось напрягать свои отсыревшие мозги, пытаясь в многообразии выбора товаров и торгуясь с продавцами. В ларек было только все самое необходимое: водка, пиво, сок и, притяни. Кроме того, добродушные работники прилавка быстро сориентировали туристов, указав им секретную локацию, именуемую Островом Духов.

* * *

Думаю, что после острова Троица с красивой церковью и пейзажем, как бы подсмотренным во время астральных путешествий по вадениям Баби-Яги, нас не удивит уже ничто. Оказывается, мы серьезно ошибались, и Остров Духов способен удивить любого. Нет, он не порос диким лесом, нет, лапы елей не закрывают солнце, создавая таинственный полумрак. Природа не наделила этот остров ничем особенным, но за нее это сделали люди и... духи. В журнале об острове сказано просто и сухо: выставка скульптур из дерева. Тоже мне остров Пасхи, мы что, деревяшек не видели?

Оказывается, таки нет. Идея заскочить на часик и грести дальше провалилась с треском, как только мы пристали к берегу и огляделись по сторонам — да... Это пока все посмотрим, пока все откроем... Часиком тут явно не отделаешься, вот и было принято решение на острове заночевать. Сказано — сделано, нашли непопулярную стоянку, поставили лагерь и пошли любоваться красотами. Видимо, чуть не каждый, кто прибывал на этот остров, оставлял что-то после себя, и вовсе не кучи мусора, как это обычно бывает, а скульптуры, поделки из дерева, обрубленные стоянки, прикольные таблички и цепи... Откуда посреди Карелии такое количество цепей, неясно, но мы увидели весь остров. А еще на нем находится тот самый гроб, висевший на цепях. Сонечко и тут не устоял, и, подняв крышку, заглянула внутрь. Увы, принцесса обнаружена не была, зато там нашлись записки от тех, кто побывал на острове до нас, деньги для нуждающихся, дере-



экстрим, о котором так много говорили разработчики. Вперед!

Этап пятый. Пороги

Что и говорить, вторая часть игры абсолютного не походила на первую. На смену несущейся гребле по гигантским озерам и созерцанию красивейших пейзажей пришли огромные камни, грозившие разломить байдарки в щепки, а все внимание приходилось уделять поиску узких путей между натканными в беспорядке валунами. Glukk, на протяжении всей игры аккуратно изучавший инструкцию, распечатал еще одну коробку и закрепил над головами играющих четыре двадцатилитровых ведра, которые при помощи хитрых приспособлений наполнялись водой и опрокидывались при каждом неверном движении забрежного. Но увлеченные динамикой игры геймеры уже не обращали внимания ни на что.

- Камени!
- Где?
- Да вон!
- Да где?

Ба-бах! Лодка, подпрыгнув, выскакивает на огромный валун и застывает посреди белой бурулящей воды.

— Уже не важно...

Время от времени мы обгоняли группы NPC, видимо, введенные в игру для нагнетания обстановки. Каждый третий считал своим долгом рассказать, какие страшные препятствия ожидают нас впереди, и после каждого такого рассказа воспоминания о духах оверкилах, предсказанных нам на Острове Духов, всплывали в памяти все чаще и чаще.

Быстро сказка сказывается, да и быстро пороги проходятся. Но вот однажды настал день, когда мы поняли, что осталось всего один порог, да и тот мы проходим не будем, а обнесем.

Как это «не будем проходить»? Да просто это ведь метафизический симулятор, мало ли что там разработчики придумали на случай жесткой поломки. К примеру, вторую и третью ступень Кивиристи мы обнесли, ибо вторять — это слав мейтра с половиной — три, и идти в него без фартуков безнадежно — залетев водой сверху и потопит. А третья — это очень красивая затянута шивера между скальными берегами. Красивая и... мелкая. Из сезонных перепады воды разработчики тоже предусмотрели, и наша вода попала под категорию «так мало еще никогда не было», из-за чего многие легкие препятствия превратились в шкрудеры, так и норовившие испортить плавания наших байдарок, как Сонечко вспарывала пузники бедных рыбок, выловленных в реке.

В общем, обнес Кивиристи и прочитав описание, Кертис принял решение: Охта-порог тоже обнести. А значит, правы мы, а не рулетка — все пороги позади, и ни одного оверкила!

А потом выяснилось, что порог мы проходим будем, и тут экипажи показали все, на что способны. Экипаж «Харона» продемонстрировал, как можно ухитриться пройти точно по намеченному маршруту, даже при неправильном заходе в основной слияв, а «Призрак» продемонстрировал, что два оверкила можно и на одном пороге устроить.

Веселуха была, не поверите. Кертис даже устал на Print Screen жать, увлеченный, как истинный фотограф, не спасением утопающих, а попытками увековечить их подвиг.

А дальше... дальше была диевка, новачка в славном городе Кемь, день в Питере, где экипажи полюбовались на виртуальные красоты, и дорога назад. Домой...

Вот такую оригинальную игру подготовила нам компания Crazy Fish Inc., игру, ни графика, ни сюжетом, ни ощущениями не уступающую реальной жизни. Вот она, матрица, слы...

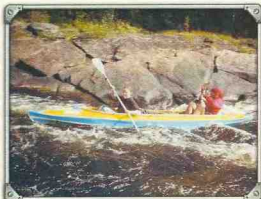
Вывод? Играть!!!

Любопытным на заметку — калькуляция похода (виртуальная):

- 1) билет Киев-Москва 95 грн. + 7 грн. за постель (с человека);
- 2) проезд с Киевского на Ленинградский вокзал на машинке бжи-бжи — 1400 р. (со всех);
- 3) билет Москва-Белоомск (купе) — 1500 р. (с человека);
- 4) машина Белоомск — начало маршрута (мост недалеко от впадения реки в озеро Мусеро) — 4000 р. (или по 1000 с человека);
- 5) харек на Вороньем: водка 0.5 — 180 р., пиво 0.5 — 40 р., пиво 1.5 — 120 р., сок 1.5 — 80 р., пряники — 40 р., сигареты — 30 р.;
- 6) машина от Подужемской ГЭС (конец маршрута) — 200 р. с человека, или автобус 200 р. за всех;
- 7) в Кемь переночевать — 100 р. с человека;
- 8) билет Кемь — Санкт-Петербург — 156 грн. (с человека);
- 9) билет С. Петербург — Киев — 154 грн. (с человека).

Лодия маршрута (лучшая из найденных) — <http://www.afanas.ru/myreport/obta/obt.htm>.

Дневник Натальчик с фотоками — <http://www.mkiportal.org/forum/journal.php?user=17&comm=10864>.



винный нож (который Сонечко сразу попыталась засунуть в карман) и много всего интересного. Естественно, и мы добавили кое-что к содержимому гроба.

А потом, излазив остров вдоль и поперек, мы нашли каркас для туристической карас. И Кертис сразу заявил, что у группы диевка и помывка.

Вы знаете, что такое походная баня? Нет? Рассказываем. Берется деревянный каркас. Где берется? Делается. С помощью палок и веревок. А в нашем случае — находится готовый. Потом их камней выкладывается печь. Кстати, нам и тут повезло — печь наличествовала. А дальше внутри печи разжигается костер, и камни прокалываются, после чего каркас плотно накрывается целофаном — и все. Баня готова. Правда, баня по-черному, т.е. с дымом внутри. Любители баники по-белому могут, прежде чем натягивать тент, потушить огонь и выпустить жар из печи ☺, но мы ведь экстремалы (виртуальные, конечно). Поэтому решили с выпрегаем жар не париться — ну откуда нам было знать, что в комплект с игрой входит еще и связка газовых гранат, специально для подобных случаев???

А еще во время путешествия по острову мы нашли самую настоящую рулетку и как люди азартные решили сыграть. Рулетка, понятное дело, тоже была не совсем обычная, а очень даже волшебная. Она не могла в одночасье сделать нас миллионерами, зато предсказывала будущее. Так Glukk узнал, что ночью будет дождь, чем очень всех расстроил, но Кертис быстро исправил настроение, крутанув стрелку и выяснив, что утром погода наладится. Сонечко духи поощаила помочь найти грибы, а Nataliechek, заглянув в будущее, поняла, что байдарка «Призрак» грозит страшная опасность — оверкил, то бишь килем кверху: «Ну что ж, от судьбы не уйдешь», — подумали мы и начали готовиться ко сну. Но не таковы кадеты ДЗВР, чтобы молча покориться своей судьбе. На следующий день Nataliechek снова предприняла поход к рулетке, дабы еще раз попытаться счастья. Попытка. К одному оверкилу прибавились второй. Но данный факт не ухудшил настроения группы. Подумавшись, рулетки-предсказания! Сказки все это! Мы живем в эпоху высоких технологий, и бабушкиными сказками нас не испугаешь. Тем более что «озерная» часть похода осталась позади. А впереди — пороги! Тот самый

Алла КАРМИН ak-of-ash@rambler.ru

Ролевые Игры

Часть седьмая: Игра

Я рассказывал о том, как, на мой взгляд, следует готовить ролевые игры — но что же должно получиться в результате подготовки? Посмотрим, как проходят игры.

Настольная игра

Игроки располагаются вокруг невысокого столика в центре комнаты, Мастер занимает место между столиком и компьютером. Игроки, живо обсуждая ситуацию в институте, на работе, в онлайн-игре и королевстве Ветландия (в котором они находятся в данной настольной игре), вытаскивают свои листы персонажей из сумок, чтобы были поближе. Или, возможно, эти листы раздает Мастер, у которого они хранятся. С легким стуком на столике появляются дайсы, фигурки персонажей и монстров. На письменном столе, рядом с компьютером, под рукой у Мастера, лежат толстые тетради с информацией по игровому миру, монстрам и сюжетным персонажам; стопка карт внутренней планировки зданий, альбом с иллюстрациями (пейзажи, интерьеры, моменты из прошедших игр).

Мастер: В прошлый раз мы остановились в руинах крепости гномов.

Игрок 1: Сразу после входа.

Мастер (потырав лоб): Итак, партия стоит в комнате с разрушенной крышей. Едва стемнело, и звезды ярко светят на синем небе, которое вы видите в проломах.

Игрок 2: Мой лучник осматривается и прислушивается.

Мастер: Ничего подозрительного.

Игрок 3: Маг достает магическую книгу, подходит к двери, принимается сравнивать надписи вокруг входа со своими данными.

Мастер: Какой у тебя навык Исследования? 15? Брось двадцатиградусник, сложность 25.

Игрок 3 бросает дайсы, все с напряжением следят за тем, как тот катится по столу. Выпало 13.

Мастер: Так, это будет 28... ты увидел несколько знакомых рунов. Одна из них — Руна Молота, символизирующая кузнецов и бога кузнечного дела, вторая — Руна Молнии, символизирующая бога грома...

Игрок 2 (тихо): Он же — бог кузнечного дела...

Мастер: Да... и третья руна похожа на Руку Снежной Бури.

Игрок 3: Маг поворачивается к партии и менторским тоном заявляет: «Все ясно, это святилище Далина, бога кузнецов».

Игрок 1: Вор думает: «Это что, кроме железа, там ничего нет? Ладно, хоть оружием каким разживусь».

Итак, настольная игра — процесс довольно открытый и совместный. Так как первые игры были эпическими, и Игроки в них действовали сообща, то появилась традиция думать вслух и рассказывать о переживаниях своих персонажей. С одной стороны, если исполнять наиболее интересные игровые моменты в театральном стиле, это развлекает всех присутствующих. С другой стороны, если в игре присутствует соревновательный элемент или, например, какой-то из Игроков играет шпиона, засланного в команду с целью ее уничтожения, а тем более, если вся игра построена на интригах Игроков друг против друга, то раскрытие всех карт в процессе недопустимо.

Все заявки должны быть емкими и выдержанными в хорошем стиле. В моем примере игровое действие как бы происходит в ходе обычной беседы, и настроение игры создается не полностью. Описания должны, с одной стороны, давать всю необходимую информацию, с другой стороны, форма заявки должна напоминать о вымышленном мире, а не о реальном. И, что важнее всего, стиль общения не должен быть застенчиво-насмешливым, когда Игрок стесняется высказать свою идею и подает ее скорее в шутовой форме, чем от души.

Еще одним немаловажным моментом является очередность подачи заявок. Лучше всего регулировать ее сообразительностью персонажей — какой из персонажей думает быстрее, тот и быстрее говорит, ходит, делает что-то. Порядок в общении и уважение друг к другу не позволяют игрокам расслабиться на части и превратиться в бессвязную болтовню.

Салонная игра



Мастер (и, возможно, Игротехники или Игроки) готовят помещение для игры: разворачивают декорации, развешивают драпировки, подключают освещение, музыку (если нужно). Так как чаще всего салонные игры проводятся в городских квартирах, то первым пунктом подготовки является уборка. Чего греха таить, есть люди, у которых по полу разбросаны бумаги, одежда, предметы интерьера, спящие домашние животные и родственники.

Когда помещение (или помещения, если игра большая) к игре готовы, Мастер проводит инструктаж Игроков. То есть, либо Игрок рассказывает Мастеру, какого персонажа будет играть, либо Мастер Игроку.

Но вот, персонажи готовы — и Игроки перевоплощаются в них, надевая костюмы. Это, пожалуй, особенность живой игры — возможность выглядеть внешне, как житель другого мира, а не только описывать свой внешний вид словами или демонстрировать рисунки.

Мастер: Венецианская империя существует вот уже полторы тысячи лет. Король Джакомо Сорок Первый стар и сед, и настало время найти ему преемника. Все готовы? Тогда — поехали!

Игрок 1 (в камзоле и огромном берете): Приветствую всех от имени Ганзы. Торговый Совет направил меня к вам с сообщением. (Разворачивает свиток, читает.) «Генуя устала от многовекового аристократического уклада, продиктованного империей традициями Венеции. Мы требуем смены формы правления на представительскую...»

Игроки (изображают злость): Вы только подумайте! Какая наглость! Арестовать его!

Игрок 1: Вы не посмеете! Вот! (Поднимает вторую свиток с красной печатью на ширке.) Это свидетельство неприкосновенности, подписанное префектом!

Игрок 2 (префект): Да, это так! Не смейте трогать посла Ганзы!

Игроки (возмущенно): Как вы это объясните? Вы что, не понимаете, чем это грозит?

Ирок 3 (торговцу в бейрукавке): Вы заодно с Ганзой! Вас подкупили! *(Встает, обращаясь ко всем).* Префект подкуплен, измена!

Ирок 1: Предложение Ганзы ничем вам не грозит, выслушайте меня!

И игра продолжается дальше. Участие Мастера в ней минимально — вся нужная Игрокам информация находится у самих Ироков; то есть, база игры разделена на части, которыми обладают участники. Самая важная информация находится у Мастера, и он может сыграть сюжетного персонажа, чтобы влиять в игру напрямую или обязать Ироков узнавать эту информацию некоторым образом.

Полигонная игра

Принципиальное отличие полигонной игры от салонной состоит в просторе, предоставленном Ирокам. Отыгрыш ведется так же, как и в салонной игре, виртуальные элементы вводят больше описания способностей Ироков, чем общения с сюжетными персонажами. То есть, рассказывают в большей степени Игроки, чем Мастера. Что касается простора — тут и так понятно: в квартире с палатками особо не развернешься, и уж тем более, не разгуляешься.

На полигонную игру обычно выезжают командами, представляющими целые города и народы; но есть и игроки-одиночки, и группы странствующих товарищей... Главное, чтобы размер группы «кочевников» не превышал население города (если это не оговорено заранее, например, как кочующий народ, вроде монголов). И каждой «оседлой» команде нужны будут, как минимум, палатки для проживания — не говоря уже об игровых строениях.

Итак, первым делом нужно установить жилые палатки, обустроить быт (в том числе, нарубить дров и обеспечить доставку воды); затем монтировать игровые здания. Деревянные крепостные строения из бревен, предоставленных лесничеством (по договоренности заранее), а дома изображаются (например, палатками или макетами из клеенки, политизленом (в натуральную величину, разумеется). Можно, конечно, построить и настоящие хижины, если есть время и сноровка — это только приветствуется.

Затем, когда лагерь готов, происходит построение команд на главной поляне игры.

Возьмем за пример «классику жанра», полигонную ролевую игру в мире фэнтези.

На поляне выстраиваются команды: эльфийский лесной город, человеческий Орден Храма, человеческий город, гномы пещеры, город темных гномов, подземные темные эльфы, земля мертвых. Все приходит на сборы уже в костюмах, с оружием; развеваются флаги, звучат барабаны и трубы (что чем обзавелся). Мастер приветствует всех собравшихся и зачитывает вступление к игре. Конечно, вся нужная информация есть на сайте игры, но вступление должно настроить собравшихся на игру.

И — по сигналу Мастера — игра начинается.

Люди идут по полигону, выполняя личные задания, ищут клад и руины древних цивилизаций; города торгуют и воюют между собой. И если военные действия представить себе довольно-таки легко, то торговлю я кратко опишу.

Прежде всего, торговля зависит от экономической системы: что используется в качестве игровых денег, какому эквиваленту реальных денег соответствует каждая единица, какие на игре ресурсы, как их добывать. Обычно ресурсы изображаются бумажными сертификатами (чипами) с рисунком, названием и стоимостью в «золоте». Деньги иногда чеканят, помечая металлесные кружки символами. Для того, чтобы добыть металлесные, отыгрывается работа в шахте — орудия игровой киркой, необходимо добыть из игровой скалы игровые ресурсы.

Конечно, следует учитывать, что полигонная игра соответствует по сути небольшому поселку, и игровые отношения между

людьми там могут возникать на самой жизненной основе: кто-то кого-то случайно встретил в лесу... или на большой дороге... и завязалась новая сюжетная ветка, совершенно не подконтрольная Мастерами. На полигоне Мастер решает далеко не все, он только следит за тем, чтобы выполнялись правила.

Городская игра

Городская игра обладает всеми признаками описанных выше игр: виртуальный отыгрыш, собрания в комнатах, действия на просторе. Вместе это выглядит следующим образом.

Прежде всего, огромное пространство города иногда ограничивают игровыми зонами, где Игроки могли бы случайно пересечься. Если игровых зон не делают, то игра держится по большей части на Ироках, чем на местности. Игроки созваниваются, связываются по Интернету, а, возможно, даже и по обычной почте — и договариваются о местах встреч. Обычно игровой дом находится там же, где и обычный — либо называется другой адрес по игре, с пояснением, где это находится в реальности.

Итак, о встрече договорились — и все происходит, как описывалось ранее: переговоры, торговля или схватка. Так как у каждой игры есть некая цель, то Игроки стремятся к этой цели, зачастую соревнуясь друг с другом; и соревнование очень часто решается применением игрового оружия.

Удобство городской игры — в возможности перемещаться на транспорте, кушать что-то послужное походной тушенки и скрываться от непогоды в уюте каменных помещений. Неудобство — в том, что не все население города участвует в игре, и может отстичься к игровым действиям с непониманием.

Город — это готовые декорации, в которые можно поместить эфемерный сюжет, привязать одно к другому и наслаждаться жизнью в несколько ином мире.

Электронная игра

Компьютер, подключенный ко Всемирной сети — это ключ к общению с людьми, находящимися подчас на огромном расстоянии друг от друга. Именно с этой картинкой следует начать представлять себе электронную ролевую игру. Почти не вставая из удобного кресла, можно проводить время в приятной беседе, повествовать о другой реальности. Естественно, это делает игру эквивалентом настольной игры, только стол становится больше. Можно использовать веб-камеру для показа себя в костюме другим игрокам, но от этого мало что изменится — действие все равно будет происходить в компьютере.

Электронные игры можно вести на форуме, оставляя сообщения; их можно вести по электронной почте, переписываясь с Мастером и Ироками; можно играть в ИСЧ, если требуется динамика. Совмещая все это, получаем более разноплановую игру — хоть и несколько громоздкую.

Огромный плюс электронных игр — это возможность передачи дополнительной информации мгновенно; прежде всего, это относится к иллюстрациям. Разместив на сайте галерею картинок к игре, достаточно только дать Ирокам ссылку. То же самое, понятно, делается и со звуковыми элементами (имитация телефонного разговора, радио) и с «атмосферной» музыкой к игре. Конечно, все это можно делать и в других играх — но разница есть: при электронной игре текст игры и дополнения существуют в одной плоскости бытия, и потому лучше соединяются друг с другом.

Закключение

Заключен вводный цикл. Семь статей, которые, тем не менее, только приоткрыли завесу тайны над ролевой игрой. Мало поместилось примеров, пояснений, а для описания некоторых нужных техник и вовсе не нашлось места. А жаль. Хотелось бы рассказать и больше... что ж, если в будущем мне это удастся, то до встречи!

Сердечно ваш, Аллан Кармин

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@gamearound.org.ua

Хладнокровное видео

Вот и лето закончилось. Скоро теплые денечки уступят место серым дождливым будням. Согласитесь, после летнего зноя такая перемена поначалу будет даже приятна. Но это мы, люди, ощущаем сезонные перепады температуры окружающей среды. В системниках же любимых компов жаркое лето может царить круглый год. А теперь вспомните, как вы чувствовали себя еще месяц назад в закрытом помещении. Вспомнили? Без кондиционера или хотя бы вентилятора тело среднестатистического юзера приобретает мокрое желеобразное состояние за полчаса ☹. Компьютеру же без хорошего охлаждения, вентиляции и воздухоотвода приходится гораздо хуже. Ведь внутри закрытого корпуса температура гораздо выше, чем в помещении. И если человек может заставить себя работать практически в любых условиях «через не могу», то комп хочет того же, но не может.

Как вы уже поняли, сегодня мы в очередной раз поговорим о системах охлаждения для ПК, а конкретнее — для видеокарт.

Наивно полагать, что для корректной работы всех девайсов (особенно если их много) достаточно тех кулеров, которые идут «по умолчанию». Увы, системы охлаждения, которые устанавливаются производителями видеокарт, не совсем хорошо выполняют те функции, которых от них требуются. Часто кулеры на видеокартах являлись в большей степени декоративной необходимостью, нежели обеспечивают охлаждение должным образом. Опыт (и мой в том числе) доказал, что дополнительные кулеры — или более качественные, вместо старых — необходимы для нормальной работы ПК и сохранения вашей нервной системы в адекватном состоянии.

Давайте теперь познакомимся с некоторыми представителями семейства винтокрылых.

Свободный полет

К о мне в руки попали активные системы охлаждения видеокарт от тайваньской компании Pentagram серии Freezone: медный XC-80 Cu (рис. 1), комбинированный (медь/алюминий) XC-80 AlCu (рис. 2) и самая недорогая модель, полностью выполненная из алюминия, XC-80 Al (рис. 3).

Прежде чем приступить к описанию девайсов, хочу пару слов посвятить производителю, не слишком известному в нашей стране. Компания Pentagram появилась в 1999 году, занимается производ-

ством оперативной памяти, цифровых фотоаппаратов, устройств сетевой коммуникации, USB flash-дисков и, конечно же, рассматриваемых нами систем охлаждения.

Начну с самого «хладнокровного» девайса XC-80 Cu (медный). Кулер выполнен в форме полумесяца, сразу же под радиатором расположен вентилятор (рис. 1). Благодаря такому продуманному исполнению радиатор покрывает не только чип, но и некоторые другие элементы на плате.

Универсальная крепежная система дает возможность без проблем установить девайс на любую видеокарту от АТХ или nVIDIA, начиная с Radeon 9xxx/GeForce 4xxx. В более ранних моделях просто отсутствуют разъемы для крепления кулера, расположенные возле чипа видеокарты. Забегая вперед, скажу, что подобная система охлаждения будет идеальным решением для оверклокера. Почему? Читайте дальше.

Данная система охлаждения нуждается в одном 12-вольтовом разьеме питания. В комплекте (рис. 4) есть мультитектор, к которому подключается кулер, к нему же подключается и регулятор скорости вращения вентилятора, который работает в двух режимах: silent — устанавливает скорость 1200 об/мин (уровень шума 18 дБ) и normal — 2800 об/мин (шум — 25 дБ).

А теперь долгожданное пояснение, почему же это идеальное решение для оверклокера. В комплекте имеется 8 радиаторов для памяти в VGA упаковке. Благодаря этой «изюминке» можно поднять частоту не только чипа, но и памяти (естественно, в пределах разумного), при этом совершенно не опасаясь перегрева. В комплекте имеется инструкция по сборке и, конечно же, крепежные винты. А вот к недостаткам всей серии Freezone можно отнести отсутствие термостата в комплекте. Мелочь, конечно, но умолчать о ней нельзя.

Следует заметить (это важно!), что в качестве «подопытного» для экспериментов с кулерами была взята видеокарта Radeon 9600 с 128 Мб видеопамяти на борту. На видяшке я в течение часа гонял DOOM 3 и Xenus. Температура видеокарты определялась эмпирическим путем, то есть пальцем на ощупь ☹. До установки вышеописанного девайса на видеокарте имелся заводской кулер с радиатором из алюминия (рис. 5), который были снят (рис. 6).

Естественно, что после напряженных баталий в DOOM 3 и скраинг-ий с колуэмбийскими наркобаронами в Xenus горячим было не только то место, где стоит ГП, но и вся плата. После установки нормальной

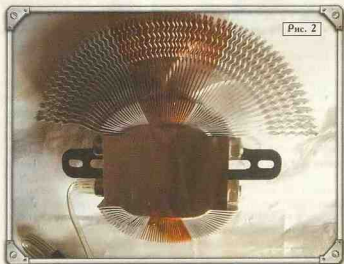




Рис. 3



Рис. 4

системы охлаждения из меди, по прошествии 60 минут времени я выключил компьютер и понял, что на школьных уроках физики не врал: медь действительно отводит тепло лучше всех остальных металлов.

Охлаждаемся дальше

Комбинированная система охлаждения из меди/алюминия X-80 AlCu от своей старшей «сестры» отличается тем, что на 80% выполнена из алюминия, но по ее середине проходит медная полоса (рис. 2). Естественно, такое решение существенно снижает себестоимость продукта и, в некоторой степени, эффективность охлаждения видеокарты. Будучи почти полным аналогом AC-80 Cu, модель также нуждается в 12-вольтовом питании для мультиметра и регулятора скорости. Кстати, скорость здесь несколько иная. Так, в режиме silent — это 1350 об/мин (шум 18 дБ), а в режиме normal — 2600 об/мин (25 дБ шума). Несмотря на то, что эта система не полностью из меди, она не менее полезна оверклокеру. Благодаря своему дизайну и продуманности исполнения такая система способна рассеивать тепло с большей поверхностью, чем обычный кулер.

Все тот же забор в DOOM 3 и Xenus дал понять, что разница между чистой медью и алюминием с добавлением меди есть, причем заметная. Несмотря на это, можно смело сказать, что стабильная и спокойная работа с моделью X-80 AlCu вам обеспечена. И, заметьте, девайс более доступен по цене.

Просты ли?

Многого от системы охлаждения из чистого алюминия (рис. 3) я не ожидал и, в общем-то, не ошибся. Система полностью идентична двум предыдущим по своей комплектации, за исключением вот чего: как и водится

в демократичных вариантах поставки, производитель не предоставляет радиаторы для памяти. Сама форма кулера внешне не меняется. Вот только эффективность такого «алюминиевого охлаждения» крайне невысока, даже если сравнивать с той системой, что идет «по умолчанию». После прогона в играх я понял, что разница между этим кулером и заводским практически не ощущается. Однако благодаря более удачной компоновке кулера теплоотвод все же становится лучше.

Хочу всех предупредить сразу: недорогой вариант системы охлаждения совсем не является синонимом слова «беспольный». Отнюдь. Для того, чтобы определиться со стоимостью покупки, нужно просто протестировать свой ПК, обозначить приоритеты и только потом принимать окончательное решение. Уверен, что при таком подходе можно будет избежать ненужных расходов и проблем.

Думай и богатей

Мы рассмотрели всего три девайса, а сколько поводов для размышлений уже появилось! Систем охлаждения существует великое множество. Наш выбор «подопытных» для этого обзора был обусловлен в первую очередь тем, что описанные устройства относятся к разным ценовым категориям. В наше время, согласитесь, возможность осознанного выбора просто необходима. А как на этом можно разбогатеть? Элементарно, Ватсон. Вариантов существует всего два: либо не тратится на излишества, либо покупать необходимое.

Автор выражает благодарность: компании «1-Инком» (www.1-incom.com.ua) за любезно предоставленные системы охлаждения серии Freezone.



Рис. 5

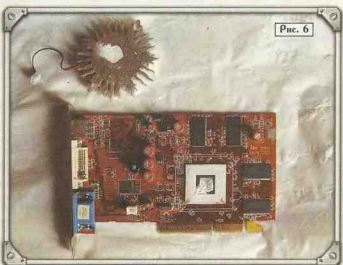


Рис. 6

[illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№37 (199). 12.09.2005.

Тираж: 11 000. Цена договорная

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Информ»

info@mycomp.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. Кривоноса, 6

Редакция: Киев, ул. Кривоноса, 6 тел. (044) 455.3575

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8.

для писем: 09120, 10115-120, 2/я 370/0

100

Издатель: Михаил Литвинков.
Главный редактор: Татьяна Колосовская.
Начальник информ. отдела: Василий Погов.
Начальник отдела Х: Дмитрий Любенко
Ответственный секретарь: Александр Пушкарёв.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Фёдор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Катанва,
Данила Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Васильков.
Художник: Андрей Шаховаров.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидков.
Реклама: Олег Федотов,
Валентина Мамонтова, Катерина

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Нинамова,
Роман Буранковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можайев
Отдел полиграфии: Алексей Литвиненко
Событ. Администрация: Елена Назарова.
Экспертная группа: Анатолий Макаров.
Поддержка Web-сайт: Ростислав Стрельковский.
Техническая поддержка: Илья «IT-Parlo»
Фотошоп: 000 «Мирда», тел: (044) 247-4438
Печать: друкования ТМ «Максимум»
ТзОВ «Видавництва преси "Експрес"», (Львівська обл.,
Хмельницький р-н, с. Радне Руче, вул. Свободи 3)
тел. (0322) 97-4768,
факс: 98 802

331,75,002

**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



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

АДРЕНАЛИН

ЕКСТРИМ ШОУ



Гримуча суміш автоперегонів та шоу-бізнесу, приперчена безбаштовими коментарями найбільш розкутих ді-джеїв російського радіоэфіру — Сергія Стілавіна та Генадія Бачинського.



© 2005 ЗАО «1C». Всі права захищені.
© 2005 Gaijin Entertainment. Всі права захищені.