

Мой Компьютер
Игровой

39 201

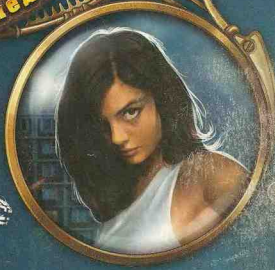
26

2005

Сентябрь

Еженедельник

стр.10



SID MEIER'S
CIVILIZATION IV

стр.8

стр.7 STAR WARS
BATTLEFRONT II

Dead to Rights стр.18

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

YES plus

ЛУЧШИЙ ВЫБОР

Низкие цены

игры + soft + музыка + видео

ХИТЫ И НОВИНКИ

Скидки и подарки

Half-Life 2: Сделка с судьбой
190015254 28.00 грн

Рагнарек онлайн
190015246 18.00 грн

BloodLine: Линия крови
190015293 38.00 грн

Civilization 3: Evolution
190015277 28.00 грн

Ghost Recon: Армия Махди
190015276 15.00 грн

Службы доставки:

Киев:
8(044)5990999
8(044)5392991
8(067)9042883

Днепропетровск:
8(0562)360347
8(056)736-09-94

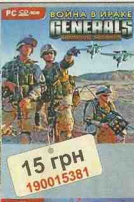
Одесса:
8(048)760-17-98
8(067)636-57-03

Запорожье:
8(067)220-40-58

Днепродзержинск:
8(067)611-14-23



15 грн
190015453



15 грн
190015381



18 грн
190015332



28 грн
190015376



21 грн
190015340



15 грн
190015378



28 грн
190015419



28 грн
190015338



бережіться
пратських копій

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», останочный комплекс
✓ ул. Жилианская, 87/30
Крым

✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
✓ Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс 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-posst.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ВЕРЕСНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

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

2-й ПРИЗИ -
HP 5164i (HP 8*) color**
HP DeskJet 820cd

3-й ПРИЗ -
A.HOME (19-24, вих. 9-24)

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

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

Список статей

toPa2a

Star Wars — Battlefront 2, стр. 7

Барт, Локи

Civilization 4, стр. 8-9

Том/Дос/КЕРТИС, GLUKK, Кирилл ТАЛЕР

«Ночной Дозор», стр. 10-13

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

«Воля и Разум», стр. 14-15

Morte&Shaman.AD

Dead to Rights 2, стр. 18-19

Светлана БУРЧАК aka Veda

«Америка на Шпалах», стр. 20-21

Том/Дос/КЕРТИС

«Велиан», стр. 22

Ace

System Shock, стр. 24-25

Том/Дос/КЕРТИС

Автоответчик. Сравнительная, стр. 26-27

Андрей ЛЯШКЕВИЧ

Глючные войны: скрытая угроза 2, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Симсы-бизнесмены

Компания **Maxis**, хорошо знакомая геймерам всего мира по одному из самых популярных игровых серий — **The Sims**, продолжает расширять границы жизнедеятельности своих питомцев. Отправив на полки магазинов очередной аддон **The Sims 2: Nightlife**, разработчики, не теряя времени даром, готовят поклонникам игры очередной сюрприз, который будет носить название **The Sims 2:**



Open for Business. Как нетрудно догадаться из названия, в этом дополнении виртуальные человечки начнут штурмовать вершины большого бизнеса, создавая собственные компании и нанимаясь в компании соседей. К сожалению, пока что неизвестно, насколько глубоко будет проработана экономическая составляющая игры, и насколько она будет похожа на привычные нам экономические стратегии. Впрочем, есть надежда, что Maxis в ближайшее время порадует нас обилием подробностей, касающихся нового аддона. Следите за новостями.

С днем рождения!

А тем временем, пока поклонники онлайн-игр развлекаются с усердием исследуя миры **League II** и **World of Warcraft**, одной из старейших MMORPG — **Ultima Online** — исполняется 8 лет. В

связи с этим издатель этого легендарного проекта, компания **Electronic Arts**, собирается выпустить коробочную версию игры и



порадовать каждого игрока, играющего на одном из официальных серверов, подарком — разумеется, ценным. Коробочная версия, названная **Ultima Online: The Eighth Age**, будет содержать в себе оригинальную версию игры и все ее аддоны, включая последний, распространяемый только через Интернет. Кроме собственно дисков, коробка наполнена разнообразными бонусами, среди которых код на получение Камня Души редкого синего цвета, набор услуг, за которые по отдельности вы бы заплатили \$70: создание продвинутого персонажа (\$29.99), перенос персонажа на другой шард (\$19.99) и место для 6-го персонажа на вашем аккаунте (\$19.99), печатный атлас Созари, код для создания нового аккаунта с 45 днями бесплатной игры. Все это удовольствие стоит всего лишь \$19.9. Кроме того, каждому из игроков будет предоставлена возможность выбрать один из восьми ценных подарков, каждый из которых олицетворяет один год из истории Ультимы: **Helm of Spirituality** (шлем Духовности), **Gauntlets of Valor** (латные рукавицы Доблести), **Dupe's Shield** (щит Дюпре), **Fountain of Life** (фонтан Жизни), **Dawn's Music Box** (музыкальная шкатулка Дави), **Ossian Grimoire** (гримвар Оссиана), **Talismans of the Fey** (Талисманы фей), **Quiver of Infinity** (бесконечный колчан).

Нюдетские игры

Компания **Blitz Games**, до сих пор специализировавшаяся на создании так называемых «семейных» продук-

тов, то есть не содержащих столь нелюбимые поклонниками политкорректности сцен насилия, неожиданно выступила с заявлением об открытии подразделения, которое будет заниматься созданием совсем недетских игр. Подразделение назовут **Volatile Games**, а первым ее продуктом станет бесмерно кровавый и непристойный проект **Possession** — survival-horror, в котором нам предложат вжиться в роль... зомби. Подробности пока что не разглашаются, но уже известно, что все проекты новой студии будут мультимедийными, и сейчас в планах стоит еще две не менее кровавые и брутальные игры, названия которых пока что неизвестны.

Честно говоря, не совсем понятно, что подтолкнуло компанию, выпустившую в свет такие игры как **Pac-Man**, **Barbie**, **Chicken Run** и **Fairly Odd Parents**, заняться созданием игр, предназначенных для совсем не детской аудитории. Но думаю, что никто из нас не против подобного начинания. Так что пожелаем **Volatile Games** удачи и будем надеяться, что их игры оправдают наши ожидания.

Злобный ангел

Т е из вас, кто внимательно присматривался к проектам, продемонстрированным на последнем «Игрограде», не могли не заметить нечто новое от компании **Booolat**, знакомой нашим геймерам по невообразимо глупым стратегическим ролевым «Смертельным грезам» и довольно приятным гоночкам «Тормозилки».



На этот раз разработчики решили попытаться счастья в непростом жанре action/RPG. На выставке мы могли наблюдать злобного му-

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 присылаете 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».

жика, вооруженного огромным мечом, кони он разит врагов на довольно красивых уровнях. И вот, недавно стало известно, что под всем этим подразумевается. Итак, встре-



чайте экшен-проект с ролевыми элементами **Age of Angels**. Злобный мужик с огромным мечом есть никто иной как Послание Богов, Первый Ангел Метатрон (Metatron), сражающийся со злом в одном из многочисленных миров Вселенной. Разработчики обещают нам 27 уровней, объединенных в 3 эпизода, на протяжении которых нашему протажу придется сражаться с многочисленными представителями трех враждебных рас: Падших Ангелов, Демонов и Элементарей. Особый упор делается на проработанную сюжетную линию, которая приведет нас к одной из четырех концовок. Помимо сингла в игре будет мультиплеер, но ничего определенного о нем не известно. Дата выхода *Age of Angels* пока что тоже держится в тайне.

Теннисные фантазии

Компания **Discus Games** сообщает о завершении тестирования игры **«Настольный теннис»**, представляющей собой трехмерный симулятор одноименной спортивной игры.

Помимо стандартной игры в теннис и игры 2х2, в проекте будут представлены дополнительно 12 игр, основанных на том же



принципе. «Настольный теннис» отличается от аналогов проектов в первую очередь тем, что в одиночную игру на одном и том же компьютере может играть практически неограниченное количество человек. Для каждого игрока создается отдельный профиль, в котором сохраняются информация об игроке и его успехах, его рейтинге, открытых бонусных уровнях, индивидуальная настройка

управления. Как уже было сказано выше, помимо основных режимов — Тренировка, Прохождение, Чемпионат, Практика и Игра 2х2, в которых вам придется сражаться с компьютерными оппонентами различной квалификации и по различным правилам, в игре вы найдете 12 бонусных игр, среди которых заявлены игра на собирание монет, игра с флажками, игра с подвижной сеткой, головоломки, игра с меняющимися свойствами шарика, игра с движущимися по столу притягивателями, игра с движущимся над сеткой препятствием, игра с движущимися по столу мишенями, игра с исчезающими частями стола, игра в специальный теннис-бильярд, игра с движущимися частями стола и игра с движущимися по бокам стола вентиляторами. Названия говорят сами за себя, и хотя трудно представить себе, что значит, к примеру, теннис-бильярд, и насколько трудно играть, когда вдоль стола снуют движущиеся вентиляторы, но судя по всему, это будет, как минимум, весело.

Сражаться с компьютерными и живыми игроками вам придется на четырех типично прорисованных локациях, имитирующих спортзал, разрушенный замок, бар и космическую станцию. В большинстве локаций находится по несколько игровых столов. Место за игровым столом выбирается случайным образом. Поэтому игроку не придется постоянно наблюдать одну и ту же надоевшую картину перед глазами. В игре реализовано множество эффектов, призванных разнообразить и оживить атмосферу игры. Это и дрожание сетки при попадании в нее, и текучая вода, горящие свечи, пар и т.д.

Дата выхода игры пока что не объявлена, но судя по всему, случится это очень скоро. А пока все желающие могут скачать демо-версию «Настольного тенниса» (<http://www.dgames.ru/download/Tennis.rar>). Размер — 25 Мб.

Советская экзотика

Компания **DreamCatcher Interactive** объявила об отправке в печать stealth-экшена **Cold War**, непосредственной разработкой которого занималась чешская компания **Mindware**. Действие игры будет разворачиваться на территории Со-



ветского Союза во времена «холодной войны». Нам придется выступить в роли американского репортера Мэтью Картера

(Matthew Carter), прибывшего в Москву с целью проведения журналистского расследования. Но как обычно что-то пошло не



так, мирный журналист оказался в центре международного заговора и попадает в засетку КГБ, откуда благополучно сбегаем. Оставшись посреди «империи зла» без документов и с кучей элитных спецназовцев на хвосте, наш герой начинает бороться за свою жизнь. По ходу борьбы репортер побывает на территории Чернобыльской АЭС, в подвалах Кремля, в Мавзолее и прочих интересных местах. Версии для PC и Xbox появятся в продаже 27 сентября. На территории стран СНГ права на локализацию и издание принадлежат компании «Акселл». Дата выхода «русской» версии *Cold War* пока что неизвестна.

Авентурам жить!

Те из вас, кто следит за событиями в мире игровых устройств, наверняка помнят, что команда «авентурного» подразделения **Lucas Arts**, принимавшая участие в разработке таких хитов, как *Grim Fandango*, *Escape from Monkey Is-*



land, *Sam & Max, Full Throttle: Hell on Wheels* и других, в полном составе покинула стены родной компании и образовала студию **Telltale**, которая, по словам главы коллектива, призвана заняться возрождением жанра *adventure*. И вот, встречайте первую асточку. На «золото» отправлена *авентюра Bone*, созданная по мотивам популярной серии комиксов Джеффа Смита (**Jeff Smith**) *Bone: Out from Boneville*. В игре нам предлагают первоначально в странного белого человечка по имени Фон Боун (**Fone Bone**) и, вооружившись лишь картой и любимой книжкой «Моби Дик», отправиться в таинственную долину на поиски пропавших родствен-

ников — Фони Боуна (Phoney Bone) и Смэйли Боуна (Smiley Bone).

Разработчики хвалятся таким-то прогрессивным инструментарием, который позволит им в рекордные сроки выпускать новые эпизоды для игры, первый из которых появится уже в начале следующего года.

Если вы заинтересовались этим проектом, то можете скачать демо-версию игры (http://www.telltalegames.com/bone_the_game?rf=sd_bone).

И снова война...

Компания **Ubi Soft** объявила об отпраздновании в печать PC-версии продолжения напугавшего тактического шутера **Brothers In Arms: Road to Hill 30**, который носит название **Brothers In Arms: Earned In Blood**. Непосредственной разработ-



кой игры занималась компания **Gearbox Software** в сотрудничестве с шпайским подразделением **Ubi Soft**. Действие игры будет продолжат сюжет первой части, а это значит, что нам снова придется окунуться в горнило второй мировой войны. На сей раз боевые действия развернутся вокруг французского городка Карентан (Carentan). Главным герой игры, сержант Джо Хартсок (Joe Harlock), получает приказ возглавить боевое подразделение и окончательно выбить последний немецкий гарнизон с территории Нормандии. Разработчики обещают нам интересный закрученный сюжет, новое оружие и военную технику, включая противотанковую самоходную установку M10 Wolverine, усиленную систему искусственного интеллекта, который заставит ботов адекватно вести боевые действия в условиях плотной городской застройки. Помимо сингла в **Brothers In Arms: Earned In Blood** будут мультиплеер и кооперативный скинмиш-режим.

Свежая кровь

Вниманию всех фанатов **Fallout** и тех, кто считает, что компьютерные игры вырождаются из-за нехватки талантливых сценаристов! Хватит ныть на форумах о падении нравов и о том, что разработчики думают только о том, как бы побыстрее набить собственные карманы. Пора переходить от слов к делу. Если вы любите постапокалиптическую тематику и способны доходячиво излагать свои мысли, то это объявление для вас.

«Фирма 1С, компания **ARISE**, сайт «Вольный стрелок» и онлайн-версия

«**Легия**» объявляют о совместном проведении постыднейшего литературного конкурса «**Закон пустыни**». На конкурс принимаются литературные работы объемом не более 25 тысяч знаков, посвященные постыднейшему будущему, дорожным бандам и крутым автомобилям. В качестве источников вдохновения всем участникам настоятельно рекомендуется использовать кинотрилогию «Безумный Макс», а также безумные фирмой 1С компьютерные игры «Безумный Макс» и «Койоты. Закон пустыни».

Победителю конкурса будет вручен приз — 25 компьютерных игр от 1С. Участники, занявшие 2-е и 3-е места, получают награду в размере 10 и 5 дисков соответственно. Кроме того, авторы, вошедшие в «лучшую десятку», но не занявшие призовых мест, также будут вознаграждены дисками.

Конкурсные работы принимаются до 26 сентября 2005 года.

С правилами участия в конкурсе и дополнительной информацией вы сможете ознакомиться на официальной странице конкурса, расположенной по адресу <http://www.travel.ag.ru/fallout/konkurs/2/rules.shtml>.

Мясо еще не готово

Фирма 1С объявляет о переносе даты выпуска игры «**Вивисектор: Зверь внутри**». В розничную продажу динамичный, зрелищный, бескомпромиссный 3D-action, созданный по мотивам фантастической повести Герберта Уэллса «Остров доктора Моро», поступит 30 сентября 2005 го-



да в рамках серии 1С: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM). Фирма 1С приносит извинения всем фанатам «Вивисектора», ожидающим поступления игры в продажу, и заверяет, что перенос даты релиза проекта вызван исключительно техническими производственными причинами.

«Вивисектор: Зверь внутри» — это мощная смесь ледящего хоррора и ураганного 3D-action'a, подчиненная жесткой камее стремительно развивающегося сюжета. Игровой мир представляет собой изолированный в океане остров, разбитый на множество взаимосвязанных уровней. Ваш путь будет пролегать через тропические джунгли, густые леса и заснеженные горы. Пройдясь через огромные экспериментальные комплексы, вы ощутите на собственной шкуре, что может добиться человеческий гений, направленный в ложное русло. Вы столкнетесь с

чудом выжившими солдатами, которые были брошены здесь на верную гибель. Окруженные искусственно созданными зверюшками, они без разбору стреляют, заметив любой шорох или движение. Только здесь вы почувствуете, что значит быть настоящим человеком среди этих диких существ — неудавшихся подобных людей.

Где тонко, там и рвется

Фирма 1С объявляет о выпуске игры **В тылу врага: Диверсанты**. В розничную продажу новый тактический боевик, в котором вас ждут опасные и очень сложные диверсионные задания, поступит 16 сентября 2005 года в рамках серии 1С: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM).



Вторая мировая война была самым массовым вооруженным конфликтом в истории человечества, однако зачастую стратегические преимущества достигались не наступлением многотысячных армий, а усилиями небольшой группы специально обученных бойцов-диверсантов. Подобно невидимкам проныкали они за линию фронта, нанося внезапный удар в самое сердце вражеской обороны. Применяя свой богатый боевой опыт на практике, разведчики помогали Советской Армии успешно развивать наступление и гротить врага по всем направлениям, не оставляя немецким войскам ни малейшего шанса на побегу.

В этой игре вы сможете возглавить группу из шести советских диверсантов и выполнить ряд сложнейших заданий в тылу германской армии: взять в плен вражеского офицера, уничтожить радары противника, захватить железнодорожную станцию и поучаствовать в охоте за немцами «тигром».

«Диверсанты» — новая игра, продолжающая лучшие традиции знаменитого тактического боевика «В тылу врага». Нас ожидает сюжетная кампания, состоящая из 10 диверсионных миссий. Десятки моделей управляемой техники, огромный выбор огнестрельного и холодного оружия. Высокая степень интерактивности окружающего мира, возможность уничтожения практически любых объектов на местности. Игрок может использовать любые предметы и объекты на карте в качестве укрытия. Возможность захвата, ремонта и использования любой техники, в том числе вражеской. Современная детализированная графика, кинематографические спецэффекты и высококачественные видеоролики.

Разработчик: Pandemic Studios
Издатель: LucasArts Entertainment
Жанр: multiplayer action (клон UT 2004)
Релиз: ноябрь 2005

toPa2a

STAR WARS BATTLEFRONT

Я не стану петь хвалебную оду на две полосы о первой части, которая была простым клоном Battlefield'a. И не из-за того, что не играл в нее. Я играл. Много. Поиравшись. А вам? Ну, я вам не доктор (я пока даже не кадет ☺). Я не собираюсь читать лекцию о феноменальности вселенной «Звездных войн», о фильмах и количестве книг, не стану перечислять названия игр настольных и компьютерных. Я начну по-иному... Сразу молотком по пальцам. То есть с описания нововведений.

Описание нововведений

Первое, что бросается в глаза при просмотре скучных строчек в разделе *features*, так это введение космических баталлий. Это делает новый «Баттлфронт» клоном уже не «Батлфилда», а скорее «Ангрыла Торнамента 2004». Там тоже можно было на некоторых картах полетать в космосе. Появление космоса позволяет воссоздать такие великие сражения, как орбитальное побоище над Корусантом из *Revenge of the Sith* и уничтожение Звезды Смерти.

Второе — это полная переработка сингла. Если раньше он был бессмысленным ботматчем, то теперь он им же и остается, но только со смыслом ☺. То бишь, теперь кроме захвата точек придется выполнять разные задания. Насколько я помню, в первой части тоже были задания. Но там это реализовано до безобразия просто: нужно было всегда уничтожать какое-то аэриане, причем на игровой процесс это практически не влияло. А вот в продолжении список заданий заметно расширился, и для победы придется выполнять их все в обязательном порядке.

Выбор сторон останется тем же. Но вот классы бойцов обещают кардинально изменить. Нам не только добавят новых, но и сделают уже имеющиеся уникальными для каждой стороны. Также можно будет менять класс бойца, не теряя жизнь, на ходу — надо всего лишь подойти к ближайшему командному пунту. Хотя, по-моему, это жуткое чтиво. Оно, конечно, полезно: в оригинале при обороне мне

частенько приходилось жалеть, что я не ракетчик или снайпер, но представьте, каково будет нападающим, если по мановению мышки все обороняющиеся мгновенно станут кемперами или упилаками?

А теперь приготовьтесь, самая рулезная фишка сивела: при выполнении «определенного ряда условий» вы можете стать... джедаем! Да, вот именно. Теперь все узнают, кто истинный лидер по фрагам и адепты Силы. Ага. Но только для начала возьмите каток и закатайте губу обратно. Ибо если в первой части джедаи были читерами и использовали режим бога и unlimited force, то теперь все по-честному: джедай спокойно убивается выстрелом где-то с пятидесятого. Из рокета ☺.

Кстати, радуйтесь, любители Чебураги и Павлина, — самих джедаев станет куда больше. И, как я уже намекал, они смогут использовать разные заклинания силы.

Описание староостатков

Движок у игры остался старый. Причем, как и в прошлый раз, игра затачивается под PS2. Поэтому нам опять придется «любоваться» уловатыми моделями и размытыми текстурами. Хотя тот же космос выглядел вполне пристойно, да и мастер Йода тоже ничего, и спецэффекты новые. Но в целом... Помните, в МИКовском обзоре второго КОЮР'а нам предлагали поиграть в десять разлучий? Ну что ж, прошу повторить процедуру.

Музыка тоже останется старой. Ну, против этого я как раз, извините за тавтологию, совсем не против.

Остатки еще (судя по ролику) и старую анимацию, добавив парочку движений. И модели бойцов, подрисовав несколько ро... инопланетных лиц.

Стандартные обещания

Действие игры будет происходить на двенадцати планетах, среди которых встретятся Утарау, родина генерала-миссюрбук Гривууса; Mustafar, место поединка Оби-Вана и Скайуокера, и уже упомина-

вшийся Звезда Смерти. Обещают добавить несколько новых видов оружия и техники (включая тяжеловооруженный крейсер). А также уаушнейший искусственный интеллект противников и союзников, который будет адекватно реагировать на все действия геймера и поражать его своей тактической сообразностью (делая кивок с нечеловораздельным мычаньем, что обычно выражает «детскую» иронию и «необоснованное» сомнение). Ну и, разумеется, нас ждет полное соответствие с атмосферой фильма, кинематографичность, ураганный геймплей, и та да, и та пэ. В общем, всем фанатам серии посвящается.

Заключение

Как бы ни банально это звучало, будем ждать. Хотя закрадываются некоторые сомнения. Ведь для создания продолжения, полноценного продолжения, один год — это очень мало. Для add-on'a вполне достаточно, но, судя по заявлениям разработчиков и по цифирке в названии, это сивел. И что самое неприятное — Battlefront не единственной. Стоит вспомнить все тех же «Рыцарей Старой Республики», где пришлось много чего вырезать из сюжета, или «Андергунд 2», где было очень много нововведений (позаимствованных, правда), но он, ИМХО, получился скучным, или... Да полно всяких примеров. И все знают причину.

Жадность.

Обидно. А ведь таких «игр-одногодок» на рынке РС-игр появляется все больше и больше. И не каких-нибудь недодушеров от Valve или клонев «Дьявола», а продолжений очень хороших игр. Но, с другой стороны, наблюдается и иная тенденция...

А ладно, хватит брызгать мыслями во все стороны, а то непарком поскользнетесь (тифу-тифу-тифу). У меня иногда бывает такое ☺. Вообще я хотел сказать вот что: надеюсь, **Star Wars — Battlefront 2**, подобно предшественнику, не разочарует нас. И предлагаю, охладив процессор, пожелать удачи разработчикам из **Pandemic** — а сами давайте приготовимся и будем ждать осени.



Барт, Локи в качестве авторов, и «Rubber Soul»
в качестве музыкального фона bartalbe@yandex.ru

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Разработчик: Firaxis Games

Издатель: 2K Games

Жанр: civ

Системные требования: P 4-1000 МГц, 512 Мб
ОЗУ, Radeon 9800 (думается, должно хватить
сRIXHой)

Дата выхода: конец 2005 (предположительно
конец октября)

I'm the guy who did this game 15 years ago and just hangs around.
Сид Мейер

П риплось, стиснув зубы, подавить большое искушение, чтобы не написать авторское вступление о тех далеких славных временах, когда все казалось слишком большим, а я себе казался слишком маленьким. Утрированный вариант, отчаянно передающий замысел автора. Но это потом, еще успеется (если, конечно, редакция предоставит такую возможность). Да и неэтично как-то, учитывая озабоченный характер статьи.

Тем не менее, прежде чем перейти непосредственно к предмету нашего сегодняшнего разговора, скажем пару слов о предшественнике.

Civilization 3 была не просто продолжением культовой игры, она даже не была, собственно, продолжением — скорее, своеобразным римейком. Очередной редакцией. Тех, кто ожидал увидеть в третьей «Циве» новый подход к самой идее, ждало разочарование: ничего кардинальным образом не изменилось со временем первой и второй части, не считая нескольких нововведений, разнообразивших игровой процесс. Это была все та же горячо любимая «Цива», но теперь уже отвечающая современным требованиям игрового рынка; это был очень качественный игровой продукт, актуализировавший среди геймеров нового поколения понятие «цивилизационный геймер» (геймер, играющий исключительно или преимущественно в «цивилоподобные» игры); это был, что бы там кто ни говорил, успех.

Успех, который позволил разработчикам заняться уже не реинкарнацией старой «Цивы» на новый лад, а продолжением игровой серии. Civilization 4 покажет, есть ли у идеи перспектива, можно ли ее развить еще дальше, еще глубже... или нет.

Главное нововведение, предмет самых горячих дискуссий и споров, как ни странно, заключено не в содержании, а в форме — и форма эта немного трехмерная. Спирту в огонь подливают и путешествующие на просторах Сети скрипшоты, настораживающие своей открытой мультимедийностью и отсутствием точности. Если с первым сразу все понятно, то второе, а именно отсутствие точности, следует разъяснить: как известно, первая «Цива» хоть и обладает устаревшей графикой, но у нее имеется одно неоспоримое достоинство, а именно — точность игровой карты. Чего нельзя сказать о той же Civ2: Test Of Time, но можно — о Civ3.

На самом деле графический аспект только на первый взгляд кажется для игры подобного рода незначительным; «Цива» — игра для эстетов, буйство красок здесь не к месту и не к делу. Хотя лично я придерживаюсь позиции, что стоит дожидаться релиза, а уж потом делать какие бы то ни было выводы.

В этом трехмерном мире нас ожидает 18 национальностей. Конечно, как вы сами понимаете, символическое: с таким же успехом их

могло быть и 19, и 21. Так что на этом мы останавливаться не станем. И упомянули мы об этой детали только по одной причине: отныне каждая нация сможет похвастаться двумя лидерами, из которых игроку придется выбрать одного, исходя из своих личных предпочтений и выбранного курса будущей партии (война, экономика etc.). Хотя насчет «какая» — это мы поспешим: сообщается, что лидеров будет 26. Мы с Локи школу ко-как все же закончили и не без помощи подоручных средств Винды смогли умязнуть количество наций на два, но у нас никак не получался заветный ответ, а это, следовательно, говорит о том, что: а) 5 наций из 18 будут иметь по одному лидеру; б) наций будет 13; г) лидеров будет 36. Собачье чутье подсказывает нам, что ближе всех к истине подобрался ответ а), осталось только предположить, какие же нации окажутся дискриминированы.

С правительствами все куда интересней. Их нет. Круто, да? На самом деле они есть, только в новой реализации, т.е. в этом отношении КОНЦЕПЦИЯ изменена (© — адресовано одному из читателей). Жесткие формы правительства из прошлых частей заменены институтами. Например, политические институты ожидаются следующие: *Despotism* (Деспотизм), *Hereditary Rule* (Наследственность власти), *Representation* (Представительская система), *Universal Suffrage* (Всеобщее избирательное право) и *Police State* (Полицейское государство). У каждого из них будут свои плюсы и минусы, но никаких жестких границ: у нас вполне может быть полицейское государство с всеобщим правом голоса и свободным вероисповеданием. Кроме политического института будет присутствовать еще и *правовой, рабочий, экономический и религиозный*.

Если с первыми все понятно, вопросы хоть и возникают, но без удивления вскинутых бровей, то о последнем институте — о религиозном — следует поговорить подробней. *Религия*, будучи одним из главных нововведений в будущей Цивилизации, хоть и не представляет собой ничего революционного, но выглядит многообещающим, как минимум способом разнообразить и без того разнообразный игровой процесс. Религий всего будет 7: Буддизм, Христианство, Конфуцианство, Индуизм, Ислам, Иудаизм, Даосизм. Есть еще восьмая, хотя скорее нулевая — язычество, которое присутствует по умолчанию, подобно Деспотизму, но не имеет никакого будущего: по существу, характеристика «Язычество» означает, что у государства нет никакой религии. А жаль. Нас лишили возможности построить мировое языческое государство.

Сообщается, что религия не играет какую-то особо выдающуюся роль, но способна влиять на отношения с соседями. Города также будут «страдать» от религии: у жителей могут быть свои религиозные предпочтения, иногда навязанные соседями. Это также добавит нам проблем с войной и с захваченными городами.



Изменится подход и к управлению городом. В новой Цивилизации решим устранить проблему беспорядков: теперь неудовлетворенный вашей политической город замедлит производство и доход в казну, пока вы не исправитесь в глазах его жителей, иначе же подобное положение продлжится и в дальнейшем только усложнится. С одной стороны, это явно упрощает игру, чему могут радоваться лишь новички, на которых нам, собственно, плевать. С другой — на поздних этапах игры, когда городов становится чересчур много, заниматься беспорядками излишне утомительно. Вывод напрашивается сам собой: подобное нововведение следовало бы включить, когда суммарное количество городов в государстве перешагнет определенное количество, а суммарное количество счастливых граждан — определенный процент. В таком случае это бы имело какой-то смысл.

Городские «щиты», которые уходят на производство того или иного здания, отныне привязаны к этому конкретному зданию, и поменять их не получится. Т.е. если ваши граждане в поте лица возводят храм, то, заметив вражескую армию у городских ворот, замаскировать храм, скажем, под крестоносца не получится никак. Это радует, в частности, реалистичностью, хотя с некоторым сожалением придется признать, что в таком случае провальная гонка чудес для игрока может закончиться серьезным экономическим и эмоциональным ударом.

Также благодаря новому графическому движку мы сможем визуально видеть, в каком городе что происходит, и не нужно будет открывать детальный просмотр каждого города в отдельности, дабы разнюхать, что там производят.

Вопрос о том, можно ли таким способом шпионить за соседями и соседками, остается открытым.

Чудеса Света, как и прежде, делятся на малые (12 штук) и большие (38 штук), и они, как и все, впрочем, претерпели значительные изменения: некоторые были убраны, некоторые изменены, некоторые вернулись из позапрошлых «Цив», некоторые придуманы специально для четвертой части. Мы не будем разбивать их по подробней, но кое неусушествонно (скажем только, что ценности Великой Библиотеки официально повиновена, что, конечно, огорчает, но вообще-то верно), порадуемся так только тем, что наконец-то из первых частей вернулись видеоролики, иллюстрирующие завершение строительства Чуда Света.

Поговорим теперь про новую систему. И пускай разработчики сколько угодно убеждают нас, что «Цива» — это не только военная игра, но без войны там никак. Итак, боевая система, подобно многим другим составляющим, будет упрощена. Печально, но подтвержденный факт. Отныне юниты не обладают отдельными параметрами для атаки и защиты, а одной лишь силой (strength) — суммарным количеством этих параметров. Где в этом смысле, разувать так и не удалось.

У юнитов появится древо противостояний (камень-ножницы-бу-мага), отображающее их преимущества и уязвимости в бою с себе неподобными. Узнать, будет ли в этом отношении разумен компьютерный противник, сможем только после релиза.

Юниты, как и прежде, будут набирать опыт, но еще и получать премии и специальные способности. Оборонительные бонусы различных типов местности, реализованные еще в первой версии «Цивилизации» (эх, что было за время!), переключают и в четвертую редакцию, с некоторыми изменениями и поправками. Так, лучник, испуская стрелы, поднявшись на скалистую гору, получит премию в обороне только на втором ходу — надо думать, тогда, когда он сможет поудобней устроиться на новом месте.

Армий, увы, больше не будет, но зато мы сможем объединять различные типы юнитов в группы и без труда их распускать. Так, объединив лучников с пикинерами, мы можем быть спокойны, что их, лучников, не перебьет в капусту какая-нибудь конница.

Когда подобная группа атакует, то первым атакует юнит, имеющий наибольший процент нападения (это может зависеть от различных показателей), а когда нападают на вас, то аналогичным образом юниты будут и защищаться.

Мощность артиллерии обещают повысить — при бомбежке группы юнитов урон наносится всей группе, что добавит реализма, а также позволит грамотно реализовать оборону государства.

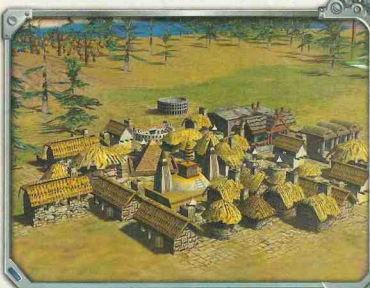
Как ни удивительно, но в четвертой «Циве» будет мультиплеер. Честно говоря, я бы лучше предпочел дожидаться какого-

нибудь expansion pack'a, но зато быть уверенным, что и сингл, и мультиплеер выполнены на достойном уровне. Все-таки лучше, когда эти два режима разрабатываются отдельно друг от друга и объединяются по прошествии некоторого времени, когда ясно видно, что стоит изменить в игровом процес-



се, а что добавить. Мое мнение, конечно же, среди геймеров не популярно, но это моя позиция, и я не поступаюсь ☹.

Подводя итоги, можно сказать примерно следующее: нас ждет очень спорный игровой продукт. Трудно делать какие бы то ни было выводы, но не по причине их невозможности, а по причине их неопределенности. Многие моменты радуют, но не меньше их число если не огорчает, то вселяет опасение. Но что бесспорно здорово: «Цива» живет. Меня трудно назвать цивилизационным фанатом, но как-никак оригинальная «Цивилизация» была моей первой игрой, в которой я растворялся от и до. Это была не просто Игра, это было нечто боль-



шее, неистощимое и притягательное. И знаете, очень приятно сейчас читать все эти статьи, пресс-реализы и интервью с разработчиками и осознавать, что эти люди хотят сделать «Циву» лучше, предлагают варианты развития, идеи, способы. И даже если у них не получится или получится не так, как хотелось бы, одно нельзя не признать: они пытались, и за одно это им стоит многое простить.

Tom/Doc/KERTIS, Glukk, Кирилл ТАЛЕР



Претечи и послетечи

Шша на бой Силы Света. И навстречу им вышли неисчислимы Рати Тьмы. И был бой великий, и кровь лилась реками, и повсюду разносились стоны. И один из стонов разнесся так далеко, что попал в Сумрак. И вышел Сумрак из Сумра... Мле... И вышел Лукьяненко Сергей на свет Божий, и вломил он сначала Силам Света по самым боевым заклинаниям, и откровенно он неисчисляемые рати Тьмы во всех мыслимых и немыслимых масштабах.

И задумались тогда Силы Света и Рати Тьмы. И заключили договор о перемирии, пока еще кто-нибудь не вышел из чего-нибудь. И решили соблюдать Равновесие до тех пор, пока не родится великий Иной вне категорий и не перейдет на одну из сторон. И великий Иной не родился, хотя его очень сильно пытались родить обе стороны. И от скуки решила Сила Света создать Ночной Дозор, чтобы контролировать Тьму. И создали Рати Тьмы Дневной Дозор, просто в западном Ночном.

И ходит теперь Дозоры то днем, то ночью, и никак не могут встретиться. И очень сильно по этому поводу скучают. И от скуки один делает из горького шоколада — кислый, другие касаются чары «Замедление» на улики, а третьи превращаются в собак — и обратно... в козлов. А из Сумрака выглядывает Сергей Лукьяненко, пошмывается и помахивает новеньким контрактом с Голливудом. И катится по небу довольный движок от Nival'a. Желтый такой, кругленький, жизнеутверждающий...

Игры по лицензиям есть зло, сказал когда-то Заратустра. Впрочем, если он этого не говорил, то обязательно сказал бы, если бы в пещерах отоплоконников стояли персональные компьютеры, оснащенные персональными CD-ROM'ами. Игры по лицензиям есть благо, ответил ему Лао Цзы. Впрочем, если он этого не говорил, то обязательно сказал бы, если бы ему удалось подписать контракт на создание компьютерной игры по мотивам хитового произведения. К сожалению для нас и к счастью для них, древним мыслителям не довелось столкнуться с проблемами игровой индустрии. С ними пришлось столкнуться нам.

История «Ночного Дозора» сегодня известна каждому. Давным-давно писатель-фантаст Сергей Лукьяненко открыл глаза всему прогрессивному человечеству, рассказав, что вампиры, маги и оборотни живут среди нас. Они ездят в нашем метро, едят в заграничных «Макдональдсах», блуждают кровью в темных подъездах и чтят Равновесие. И на все им наплевать, пока соблюдается Договор. Книга стала популярной в кругу фанатов отечественной фантастики, но ненадолго. Глу-

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: «Новый Диск»

Жанр: тактическая RPG, без RPG и тактики

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 1 ГГц, 256 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, 2 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 2 ГГц,

512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

пые, непостоянные людишки не хотели принимать откровению. Им развлечений подавай! А Иным только того и надо. Взвод вампиров четвертого уровня был отозван с задания, и белые клыки не возмизали в шую провозгласили романста. Вот тут-то и заключалась главная ошибка, допущенная Дневным Дозором при попустительстве Ночного Дозора и вследствие полного бездействия Инквизиции. Незамысловатая на первый взгляд история о городских магах добралась до голубых экранов. И, как ни странно, посмотрели ее не только голубые.

Согласитесь, что смотреть кино — намного более солидное занятие, чем читать книги. Старая история пережила новое рождение и стала по-настоящему ПОПУЛЯРНОЙ.

И завертелась налаженная машина. И потекли деньги из одних карманов в другие. И ничего не могли с этим поделать ни пресветлый Гесер, ни претемный Завулон, ни пресерый Великий Инквизитор... эх, жаль, имя запоминать...

А мы, скромные труженики пера и скальпеля, что могли сделать мы? Только повторить то, что успешно сделали до нас романист Лукьяненко, режиссер Бекмамбетов и студия «Нивал» — т.е. попытаться изложить из противостояния Света и Тьмы, простите, Света и Тьмы, максимальное количество денег. Собственно говоря, результат нашего скорбного труда мы и представляем вашему вниманию.

Стас. Еще не Иной, но уже не Такой

Бедная моя мамочка, тебе срочно нужны деньги на операцию, а мне давно пора купить новую квартиру, машину и завести приличную девушку. Не волнуйся, мамочка, твой сынок заработает денег — всего один точный выстрел из снайперской винтовки, одна маленькая аккуратная баночка в голову жирного потного бандюги, и возмездные деньги на операцию, квартиру, машину, дачу на Канарах и новую девушку у меня в кармане. Сейчас, сейчас, только протру залитый слезами оптический прицел, прицельсь и...

— Ало, ало, с вами говорит автоответчик Света, не вешайте трубку, сделайте глубокий вдох и считайте гудки.

— Какие гудки?

— Динные!

Идиоты. Сбили с мысли. А ведь говорила мама — когда идешь в кино и на убийство, отключай мобилаку. Так, о чем это я, ага, сейчас прицельсь и всажу пулю прямо в жирную морду воюющего... Не понял... Девушка? Симпатичная? И я должен в нее стрелять? Но почему девушка, а не блатное чучельцо?

(Голос за кадром: Кстати, действительно, а какого ему поручили убивать девушку? У него же сейчас случится гормональный стресс, и он не сможет выстрелить!)

Интернет-магазин www.diesplus.in.ua, тел. SMS-вакава 8 050 50 50 900, «Ночной дозор» код: 190015210. Цена 38 грн.

Второй голос за кадром: Т-с-с, все идет по плану...

Хор голосов: И все идет за планом!

— А два злых, очень злых мордоворота за спиной давят на мозги:
— Стрелей, чего же ты не стреляешь! Ты что, не хочешь, чтобы твоя мамочка выгадывала?! Ведь это так просто — глядишь в прицельчик, пальчиком нажимаешь на спусковой крючок...

И тут во мне возникает какая-то энергия непонятной консистенции. То ли возбуждение, то ли Сила Добра. Я аккуратно смазываю слезинку с оптического прицела и говорю мордоворотам:

— Нет! Я не буду стрелять!

Да, да, прямо так и говорю — не буду стрелять. И такая сила меня расправляет изнутри — хочется расцеловать все человечество, перевести всех бабашек через все дороги, каждого ребенка накормить не меньше чем килограммом мороженого, а потом перенестись на крыльях любви куда-нибудь в Альпы и там доить белоснежных пушистых овечек, уминаясь от собственной правильности!

И тут мордовороты угрожающе так начинают на меня надвигаться. Чувствую — скоро начнут угрожающе стрелять! Но я спокоен, ибо уверен — со мной ничего не случится. Потому что я главный герой... Какой еще Антон Городецкий? Забудете про Городецких — пришло время Стасов. Десятков, сотен тысяч Стасов, произшедших от закланья «Размножить мастер-копию игры». Голуболазых блондинов Стасов, которые ведут себя в духе героев «Бумера» или «Антикиллера»: много понтов с намеком на ширпотребный юмор — и бесстрашие имбецила, не оправданное ни сюжетом, ни элементарной логикой...

Так о чем это я? Ага, и тут в самый напряженный момент из ниоткуда появляется Ольга. В форме женщины. И обезвливает мордоворотов.

Как там у нас в фильмах про настоящих пацанов? Сначала спасшему тебя человеку нужно нахамить, показать, насколько я крут. Тем более — девушка. Так принято. Таких героев теперь хавает наш пипл. И я хамлю Ольге. О, как я хамлю, — так хамить может только настоящая сила Света. Я спокоен — за моей спиной менеджер проекта, сценарист и еще полстраны, которые скажут: Ольга понимает это и сдается...

— Ты светлый, ты очень светлый, — говорит она, — но темные хотели перетянуть тебя на свою сторону. А это нарушение Договора. ...Нет, я не телка, и не чухива, и не сбрендил. Просто ты Иной. Светлый Иной. ...Нет, так далеко я не пойду, там темно и воняет. Так вот, слушай, светлый Иной Стас... Нет, в психушку мне не надо — просто мир поделен между Иными...

Еще полчасика моего гопа — и уверения Ольги щедрым метеоритным дождем падают на мою израненную кичем почву. Теперь я точно знаю, я — Иной. Я — светлый Иной! Я сила Добра и Света! Вот как пойду сейчас к Гесеру и вот как он меня сейчас индикурует...

Только денег на лечение мамочки я так и не заработал... Ну да не беда, в свободное от Ночного Дозора время пойду и грабану какой-нибудь ларек!

А пока мне предстоит решить, кем стать: Белым Магом, Светлым Чародеем или Пушистым Перевертышем...

Жизнь налаживалась!

А в это время в Марьиной роше...

...сидели Темный Аристарх и Претемный Завулон. Они пили темное пиво из черных банок и злобными голосами веяли испепелению, но полную глубокого смысла беседу. Ведь кто сказал, что Силы Тьмы укомплектованы исключительно грубыми оборотнями, невоспитанными ваширами и похотливыми ведьмами?

— В натуре, братан, кто вбив в головы этим ошвам подобную лажу? Кто? Мы, в натуре, реальные пацаны. Катаемся на черном бумере, рыжиком обшиваемся как бинсы центровые, на стрелках пальцы гнем, а нас, блин, ни в грош не ставят. И играть за нас не дают! Не верю я, что там, в завкране, нет ни одного реального пацана, который не хотел бы реально выступить в нашей бригаде. Не может быть такого, чтобы там тусовались одни лохи позорные! Они реально рамсы попутали, брат. Чувствуется рука этого сущенного... Гесера, мля! И ваще, объясни мне, почему мы даже говорить не можем как нормальные бродяги? Почему, как только я открываю рот, чтобы продекламировать Вольтера... Кстат, крепкий старикан был, помню,

нехило мы с ним зажали в Париже... Так, я отвлекся. Почему, как только я хочу продекламировать Вольтера, в голове крутятся одни только «Владимирский централ»? Шо они из нас пугала огородные делают? Шо они, в натуре, братву отпускают? Шо мы ваще делаем в этой Марьиной Роше, когда тут за пять километров несет Кирпичом и Веркой Модисткой! Пора брать власть в свои руки, брат. Не век же нам тянуться вселад за киношными штампами как по этапу в специальном вагоне! Думай, голова, думай, для того на тебя и шапка надета. Давай закрутим мульку и выберем у Инквизиции разрешение на вмешательство первого уровня. В конце концов, по всем понятиям в начале развала нам должны послабуху дать. А до конца еще дожить надо. Да забей ты на эту приставку, в натуре! Скоро Xbox 360 выйдет, а ты периу «Соньку» возвеш. А еще претемный маг. Как с пацанами после этого базарить будешь?

Взгляд назад

Но постойте! Давайте ненадолго вернемся назад, в благополучный период ожидания, когда явное еще было тайным, очки розовыми, а надежда даже не думала умирать. Когда поклонники книги, глянув, выходили из кинотеатров, а фанаты фильма неслись сломя голову на книжный рынок в поисках первоисточника. Когда флагман российской гейминдустрии — компания «Нивал» — объявила, что именно ей пору-



чено создание игры по мотивам «Ночного Дозора». Мы хороши помним проскакывавшие тогда реплики: уж «Нивал»-то лажи не сделает, на них можно положиться. Тот факт, что новый шедевр (а другого от этой конторы уже давно не ожидают) будет создаваться на движке *Silent Storm*, только подлил масла в огонь. Тактические пошажные бои! Гибкая ролевая система! Множество разнообразных умений! А теперь еще и магия! И Сумрак, дающий Иным дополнительные возможности! Да, после таких обещаний можно было смириться и с сюжетом, привязанным к фильму. Заметьте, не к книге. К фильму! И к тому, что нам не дадут возможности примерить на себя шкуру вашира или оборотня. Эх, мечты, мечты! Сладостные минуты ожидания. Ожидания Игры. Дожджались. Все-все. Про времена, когда деревья были выше, говорили больше не буди. Погрузимся в подросший кустарник реальности.

Стас. Уже Иной, но Никакой

Итак, Светлый Иной Стас, кем ты хочешь быть? Магом Боевым, Чародем Замудрым или Перевертышем Быстрым?

— О, а я могу выбрать?

— Конечно. Это раньше человек кем родился, тем и становился, а теперь у нас все унифицировано. Мы из любого сделаем такого... В общем, решайся.

— А в чем, собственно, разница? А то выберу не того, так еще и лохом на всю жизнь окрестя.

— Да, собственно, ни в чем. Ну, маги — они по боевым заклинаниям, в андо файерболам пунуть или «Танатосом» джахнут. Чароден — они шлокадики вкусные делают. И яблочки. А уж эр-кальды всякие полезные, так вообще. Ну, а оборотни — они в платку ацетиле могут.

— Эх, камень-ножицы-бумага... Буду я пресветлым магом!
— Ну и отличню. Все равно, кем ты будешь — это до лампочки, сейчас к тебе помощника присоединится, можешь выбрать, кем ее делать.

— Это как?
— А так. Сышлал о равновесии.
— Ну?
— Ну и вот. Если ты маг, делай ее чародеем, к примеру.
— А оборотнем?
— Можешь и оборотнем. А чародеем третьего сделаешь. У нас, в Ночном Дозоре, на троих соображать принято.
— Круто. Ну, пусть будет чародем. Но, чур, сексапильной и красивой. И не стервой.

— А вот последнего пообещать не могу, извини, не научился еще...

Понеслось!

Чвот мы, вдавлив газ до отказа, мчимся на встречу головоружительным приключениям, мрачным тайнам и коварным планам. Мчимся, чтобы сесть разумное, доброе и неуничтожимое как тараканы и крысы дело — дело Добра. И первый наш враг — не кто-то, а вампир в погонах! Настоящий вампир, простите, майор милиции, истинный темный, как и большинство ментов.

Как истинный светлый решает возникающие проблемы? Правильно, с позиции своей безаговорочной правоты, подкрепленной силой. Первая станция — метрополитен. Видите реальс? Вот по ним господа разработчики и предлагают нам идти. Нет, не бойтесь, не в прямом смысле, а во вполне даже фигуральном. Знаете фигуру из пяти пальцев? Вот она, родимая, и ждет нас вместо света в конце туннеля.

Выбор, который мы имеем, выбор, который имеет нас

Чародей, маг или перевертыш? Этот вопрос просто обязан возникнуть у всякого адепта Света, решившего начать свой путь к почетному званию «Иной Вне Категорий»... Или у Адепта Тьмы, что, по сути, все равно — кто бы ты ни был, но изволь играть за Свет.

Боевой маг — несомненно, самый «убойный» из персонажей. В его арсенале множество разрушительных боевых заклинаний и, как ни странно, очень мало созидающих, типа подлечить соратника, реформализовать людшек и т.д. Любит бит «танатосом». Впрочем, ко второй части игры боевой маг начинает серьезно уступать чародею. Практически во всем.

Исцеление в обоих смыслах (и физическом, и энергетическом) отдают на откуп чародею, надежному соратнику боя на низших уровнях (6-7), и хададэйеру на уровнях поввыше (4-5). Данный индвидуум довольно многогранен, ибо, кроме великого множества «амулетных» заклинаний, способен на простые, но очень действенные боевые. Тот же «тройной кинжал», прокачанный до упора, наносит 45. Демжда базово, что при малых энергозатратах заставляет боевого мага уныло грызть банан. Хит сезона — делает разнообразные амулеты из бреклов, часов, линз, зеркала, ламп, камушков, яблочек, шоколадок и даже явчачек.

Первым в драку бросается обычно перевертыш — по сути, самый слабый персонаж. Перевертыш может быть пантерой, собакой или... Тигренком. Говорит еще, может перекидываться в козла, но это только в коллекционной версии. Говорят даже — в редкого козла, но козлы Вне Категорий появятся только в сиквеле...

Перевертыш — боевое мясо, грозное на вид, но неспособное нанести урон, равный магическому, или обвешать себя усилителями-ускорителями, подобно чародею. «Лапы, усы и хвост, вот мои документы!» — таково кредо перевертыша. К тому же, в отличие «животного» он лишается возможности применить на себя аму-

лет или простейшее заклинание. Основной магический арсенал — разнообразные удары лапами, грудью, хвостом и еще Завулон знает чем: ощущение, отбрасывание, ласковое покусывание и леденящий душу вой.

Ага, значит, стандартная группа: маг — главный герой и два соратника, чародей и перевертыш?

А вот и нет!

Хорошо, но главному герою полагается выбрать мага, они же крутые?

Ничего подобного!

Уважаемые манчкины и казуалы, отбросьте в сторону холодный расчет и не парьтесь над скачиванием чит-кодов. Это вам не понадобится. В группе может быть два чародея и маг, два мага и перевертыш, два перевертыша и казуал... мде... разве что три перевертыша испытать при прохождении легкого дискомфорта.

Потому что — **ВНИМАНИЕ, ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!** — я сейчас открою вам страшную тайну: в рассматриваемом нами тактическом RPG тактики НЕТ!

Рассмотрим тактику боя двух пещерных племен — как только одно племя приближается на расстояние полета костяного копья, начинается «атподготовка»; когда племена сближаются на расстояние вытянутого кулака — начинается рукопашная. Все. Равенных добивают ногами и заклинанием «пресс». Это я так мягко перешел с первобытных войн на войны Иных. Потому что практически никакой разницы нет. Ты можешь юзать с самого начала «тройной кинжал» или «танатос» — и закончить игру под гром этих же заклинаний. Ты можешь выбрать себе тактику: «активировал три амулета — применил два заклинания», и она тебя не подведет до конца игры.

Потому что погубить в «Ночном Дозоре» практически нереально. Потому что разработчиками сделано все для ненапряжного даже не прохождения, а пробегания по миссиям. И причин этому много, но две основные: при кажущемся многообразии — усыпляющая однородность заклинаний и чар и... А! темных. Вернее, его полное и категорическое отсутствие...

И в тактик-RPG «Ночной Дозор» присутствует только ОДИН слой сумрака. Один на всех — мы за ценой не постоим.

А! темных. Взгляд изнутри

Так как мы с тобой, мой темный брат, в данном единственном слое Сумрака — NPC, то напрягаться нам особо не надо. Золотые цепи и черные бумера нам подготовили еще создатели фильма, и разработчики решили не нарушать сложившуюся в тинейджерских могах цельную картину. Темный — это антитеррор нашего времени. Менг, бандит или, на худой конец, обычная радявая сволочь. А какой потенциал может быть у сволочи в игре, в которой Силы Добра еще до начала стартового ролика одержали победу над Силами Разума? Никакого? Неправильно, мой юный адепт Тьмы. Враг должен быть силен и беспопашен, ибо только победа над таким врагом приносит удовлетворение истинному герою. Оборотень — наш вариант Перевертыша — по сути, мало чем отличается от своего светлого собрата, первые воплещего в Сумрак с мыслью о разумном, добром и вечном. Вот только волки в наше время значительно проигрывают собакам в силе и подвижности. Однако изю всех сил используют все вышеозначенные спецдурасы. Вот только реже и хуже. Темный маг и чародей способны навести ужас на новичка седьмого уровня, но уже для ветерана шестого они не представляют серьезной опасности. Верные наследники солистки группы «Систатис» отличаются от Темных Иных мужского пола только миловидной иконкой в углу экрана и нездоровым желанием бросаться в рукопашный бой, к которому у них нет ни малейших способностей. Несколько отличаются от основной братии вампиры. Не зря в основном из них набирают личный состав правоохранительных органов. Русские разработчики любят милицию, а она их за это бережет. Вампир владеет интересной способностью насылать безумие, заставляющее перевертыша с упоением атаковать своих же братьев по оружию. Так, ты, кляксытис! Смотри не злоупотребляй ценным умением! А то Светлые, не дай Завулон, проигрывают. А это не по правилам. Общая схема боя такова. Дожида-

емся, пока патрульные Ночного Дозора нас заметят и войдут в Сумрак. Только после этого заходим сами и мужественно выдерживаем первый удар по лицу. Ничего, нам, темным, смазные мордашки ни к чему. Шрамы украшают Иного. После этого быстренько кастуем «Молчание» на перерывах, а то еще кастанет чего-то неприятного, чулку, например, или течку... от них, собак, всего можно ожидать... а «Обездвиживание» — на мага. Нечего ни землю нашу топтать! Вслед за этим пропускаям второй удар — ниже пояса. Знаю, что больно, но и до конца боя уже немного осталось. А вот за оставшееся время можно отрываться на полную. Все равно они нас добьют раньше. Что? Кто сказал: мы же так проиграем? Неправильно понимаешь ты политику партии. Комму пять минут назад рассказывал про сюжетные реалсы? А-а, забыл. А забывать об этом не стоит. На нашей стороне есть сюжетные персонажи, выходящие сухими из любой схватки. Нет, тебе сюжетным быть не положено. На паперсы еще не заработал. В общем, чего а тут перед вами расписано? Станвисси! Рвняйсь! Нести дело Тьмы в мир — шагом арши!

Мужчину украшают шрамы, а игру... баги

Скажите, ну какой русский разработчик не любит вводить в игру максимальное количество багов, серьезно удлиняющих процесс прохождения? Правильно, все любит. И «Нивал» любит. Сколько игроки ругались на баги S2, и S2: S, а воз и ныне там. Движок старый, и проблемы ничуть не новее. Ну, объясните, почему игра тормозит на конфигурации — проц 2.8 Атолла, 1 Гиг оперативки, Радик 9800? И не на максимальных настройках тормозит, что показательно, а на самых что ни на есть средних?

Почему на многих конфигурациях игра стремится выпасть в виндовс, а для того, чтобы пройти одну из миссий, упорно вылетающую посреди ролика, некоторым счастливицам придется качать новые дрова... звуковик время?

А почему скрипты время от времени не хотят срабатывать, и приходится перепроходить миссию заново? Иногда не один раз, кстати. Нет, глюки, особенно критичные, попадают не всем, некоторые счастливики ухитряются пройти игру с минимумом погибших нервных клеток, а некоторые... Как всегда, ждут патча — и стараются лишний раз не пользоваться артефактом «Зеркало».

Кстати, артефакт читерский до невозможности. Что он делает? Да создает точную копию персонажа. Скажете, подобное есть в «Героях» было? Подобное, да не совсем. Итак, технология боя с использованием Зеркала — входим в Сумрак, чародей кастует на мага экономию АР (это когда на заклинание требуется меньше экшен-пойнтов, но больше энергии), мощь магии (чтобы лупить сильнее) и еще что-то, по выбору. Переключаемся на мага и используем зеркальце. Вуаля, получаемся копия мага... обещанная всеми заклинаниями! Но этого мало. По никому не ясной причине у него есть и в полтора раза больше экшен-пойнтов, чем должно быть! Камрады, мы и без «Зеркала» примитивные, а с ним вообще превращаются в избиение младенцев! Правда, предупреждаем сразу, использование данного артефакта чревато вылетом скриптов.

Вопрос движку S2. Почему тебя так много? Почему ты не только в игровых эпизодах, но и в скриптовых роликах? Было время, когда данный движок считался чем-то из ряда вон, да он и сейчас хорош. Но он совершенно не приспособлен для крупных планов! А в производстве, подчеркиваю — производстве Сергея Лукьяненко «Ночной Дозор» — было много, пардон, психоизма и личностных переживаний. Вопрос: как можно показать переживания и отчаяние главных героев с помощью скриптовых роликов? Ответ — никак. Ответ №2 — переживания и не подражательские, их создали для видности, по калке с американских фильмов категории В. Неужели нельзя было отнять хотя бы 3-5 мин. красивых, полноценных роликов, заставляющих задерживать дыхание?! В результате получаем открывающих рты бованчиков на фоне долгих и утомительных диалогов... в перерывах между однотипными боями.

Вопрос разработчикам. Почему махнули рукой на закрытые пространства? Почему большинство шкафиков, тумбочек, тайничков —

неактивны? И где обычные люди, которые просто обязаны были шествовать по таким достоверным улицам Москвы?

Вопрос всем причастным... А зачем ВСЕ Это?

Выводы на чистую воду

Вода мудра и грустна. Она смывает наносное. И глядя в глаза пристальнее в очертания проекта, декларированного как «потенциальный суперхит», мы видим, что это всего лишь обычная сопровождающая игра, призванная срубить с потребителя как можно больше бабла. А к «Ночному Дозору», как брэнду, слово «среднее» неприменимо по определению: либо хит, либо провал. Значит, провал?

А, может быть, все не так плохо, и разработчики хотели захватить огромную и лакомую аудиторию почитателей «Дозоров» — фильма и кинти, по НЕ-геймеров? Возможно, все эти упрощения для них? В таком случае, мы получаем игру для казуалов. Тогда, может быть, порадуемся за популяризацию компьютерных игр?

Порадуемся и посоветуем пройти эту игру тем, кому понравился фильм. Тем, у кого богатая фантазия, которая поможет додумать то, над чем не захотели задумываться создатели иг-



ры. Тем, кто сможет найти что-то близкое в образах до ужаса непривлекательных персонажей. Тем, кому нравятся плоские шутки, повторяющиеся по сорок раз подряд.

А вот кому ни в коем случае не стоит покупать «Ночной Дозор», так это тем, кто мечтал увидеть Silent Storm в антураже «городского фэнтези». Лучше еще раз сыграйте в «Часовых». Часового!

Собственно, теперь можно говорить о том, что «Игра по фильму» — это диагноз. Несомненно, были игры хуже, и выпусти нечто подобное никому неизвестная компания, вероятно, и наша оценка была бы более благожелательной — типа, для первого раза сойдет. Как первое «Златогорье». Но «Дозор» сделал «Нивал», и мы вынуждены констатировать, что, пожалуй, это худшая игра «Нивала» за всю его историю. Игра, сделанная не ради любви к геймерам, а ради возможности заработать бабки на фанатах фильма. Именно фильма. Любители книги не найдут в игре для себя ничего интересного, недаром Герсес говорит примерно следующее — зачем придумывать новые фокусы, если всегда найдутся люди, которые лояльны на старье?

Перед нами именно набор старых и до боли заезженных фокусов. И разработчики этого не скрывают.

Единственное, что несколько спасает игру, так это юмор... Но и он постепенно приедается — тем более, разве «Дозоры» — произведение юмористическое?

Нет, судя по игре, это произведение про отморозженных даунов, работающих в бригаде под названием «Ночной Дозор». Рэкет вымысел?

Скучно...

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak al_mrak@inbox.ru

ВОЛЯ И РАЗУМ

Армия ДЗВР

«В глубокой шахте который год
Тытиса чудлище-амей...»

На двери висела табличка: «Шеф ДЗВР, доктор Кертис». Я смело толкнул дверь и зашел в небольшую комнату. Напротив входной двери оказалась еще одна дверь, явно в кабинет Шефа, а здесь расположилась за офисным столом юная и очаровательная секретарша.

«Бу-га-га! У Шефа секретарша!!!» — подумал я.
«У-га-га, еще один», — схибно подумала секретарша.
«А Шеф свободен?» — подойдя вплотную к столу, я попытался заглянуть секретарше в глубокий вырез.

Та ловко увернулась, не давая ничего рассмотреть, но оставила место для каверзных мыслей, и нажала кнопку коммуника-тора:

— Шеф, тут к вам еще один, особо наглый.
Из динамика раздался голос Кертиса:
— Пусть подождет, я занят, тут такая бешеная игра...
Ждать я не стал. С разгона налетел на дверь в кабинет Дока и... оказался на полу. Дверь как стояла, так и осталась стоять.
«Разбег маленький», — подумал я, оттолкнулся еще сильнее и с прыжком рубанул дверь. И открыл — я на полу, дверь на месте.
«Ну все, держись, ща я тебя», — серия ударов, выученная мною во время одного из сложнейших заданий, обычно не оставляющая камня на камне и лишающая противников шансов на победу, обрушилась на дверь...

И в очередной раз я оказался на полу...
— Ее на себя открывать надо, дурачок, — секретарша еле сдерживала смех.

М-да, беда. Я встал, поправил костюм, нажал на дверную ручку и потянул на себя. Дверь открылась.

Кертис сидел за огромным дубовым столом, уставившись в монитор. На меня он не обратил никакого внимания. Тихонечко подкравшись, я заглянул через его плечо. Солдатики, танчики, вертолеты, стрельба, взрывы. Чепуха какая-то. Но Кертис смотрел в монитор, не отводя взгляд ни на что. Казалось, что игра его просто потянула. Что ж, значит, надо действовать. Все следующие события произошли буквально за пару секунд. Я нажал на кнопку сидирема, схватил выехавший диск и рванул прочь. То есть толкнул прочь. Шеф крепко уцепился за полу моего пиджака. Куча мыслей пролетела в моей голове, я успел попроситься за всеми, с кем только смог, попросил прощения у всех,

Разработчик: Gameyus Interactive

Издатель: Tri Synergy

Издатель в России: IC

Жанр: RTS

Системные требования: Win98/2000/XP,
1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.5 HDD,
DirectX-совместимая звуковая карта, клавиатура, мышь, микрофон (по желанию)

у кого смог, и отчаянно рванулся в последней попытке вырваться. Кусок моего нового пиджака остался в руке Шефа.

— Отчет будет готов через неделю!!! — крикнул я на бегу, увлекая за собой барахтающуюся секретаршу, и выскочил из здания ДЗВР.

Через пять минут Кертис разговаривал с Маньяком по телефону:

— Спасибо, дружище, ты нашел прекрасный способ впаривать нерадивым агентам полную туфту. С меня литры пбыва...

Армия Разработчика

«...Стальные нервы. стальная плоть.
Стальная хватка котей...»

Вадогдо до описанных выше событий. В далеком-предалеком городке. Мысли одного недалекого человека:

«А что мне стоит сделать игру? Вот взять и сделать. Это ж пустяки, с моим то талантом! Вот возьму и создам!

И будет у меня много денег. Да, денег. Много. Построю дом в пригороде Лос-Анджелеса, на выходных буду ездить в город, просаживать заработанные деньги в казино, найду жену не хуже Клавы Фишер... Заживу!

Так, надо только продумать, что и как делать. Жанр... хм, лучше всего стратегия. Да, я в детстве очень любил войнушки, тут — пфф, там — паф. Замечательно. Время происходящих событий? Хм, про вторую мировую игр много, про Вьетнам тоже... хм, что ж придумать? Ага, вот! Война в Афганистане и Ираке, в 2001 и 2003 годах, соответственно. Золотая тема! Наверно, американцы специально напали на эти страны, чтобы дать пищу разработчикам компьютерных игр. Так, что там еще? Сюжет... Неплохо было бы сценариста нанять, но лучше я пива куплю, а сценарий сам придумаю. Так, графика... Да-а, тут нужен персонал. Что ж делать-то? Вот, придумал, у меня сосед в колледже пошел учиться, попросу его движок накатать. Так, надо бы еще военного консультанта, там же вооружение реальное, техника... Хотя нет, не надо, я же сам историю учил. Вот у нас, американцев, вертолеты «апах», танки «абрамс» и морпехи, а у арабов разных — «калаши» и ЗИЛы. Сойдет. Ну, а звук и музыка — тоже не проблема. Тот знакомый студент из колледжа, программист, он еще и в рок-банде играет. Раз в месяц, по выходным концерты в гараже дают — сойдет, их и запишем. Будем молодежь продвигать...

Все, решено, делаю игру...»



Ария Геймера

«...Смертельной данью обложен мир,
Лишен покоя и сна
Многозлао чудит эфир —
Опять на старте война...»

Через некоторое время после событий, описанных в главе «Ария ДЗВР»

Секретаршу пришлось отпустить. Дня через два. И полностью уделить внимание игре.

При запуске нас встречает куча логотипов и коротенькая заставка, повествующая о современной американской армии и о том, как ей тяжело. Далее попадаем в меню. Оно сразу поражает. Профиль игрока. Начало игры. Параметры. Создатели и Выход. Нет привычных кампаний, одиночных сценариев, одиночных миссий. Ну да ладно. Сначала в «параметры». Ой, а тут их практически и нет. Громкость звука, громкость музыки — и все. Приходится жать на кнопку «Выход», заходить в корневую папку с игрой. Ага, вот они, милые настройки. Только бедные очень, несколько пунктов всего. Сразу замечаем полезный файл — мануал. Советую его изучить. В игре помогает, это во-первых, а во-вторых, игра оснащена голосовым (!!!) управлением. Заманчиво? По мне — так очень. Но все команды произносятся на английском языке. А в мануале есть список всех возможных команд, которых где-то под сотню. Забегая вперед, скажу, что голосовое управление в игре сделано коряво. Много минусов. С трудом произнесенное слово все равно нужно подтвердить с помощью клавиатуры, да и команд очень много, запомнить очень легко. И, пожалуй, главный минус заключается в том, что это не упрощает, а усложняет игру. Без голосового управления играть легче. Посему предлагаю сразу отключить микрофон и забыть на эту физику. Она не удалась. Правда, радует, что разработчики компьютерных игр ввязались не только в графику, сюжет, а и в звук, делая его частью игрового процесса. Возможно, мы вскоре увидим более качественную реализацию звука в игре.

Итак, заходим в игру, создаем профиль и кликаем иконку «Играть». Здесь неосторожного геймера поджидает еще одно разочарование. Одиночных миссий, мультиплеера и даже сетевой игры тут нет. Есть две кампании, в Афгане 2001 и в Ираке 2003 годов, по восемь миссий каждая. И есть возможность играть не кампанию, а отдельную миссию. Активируем эту функцию и выбираем любой из пройденных уровней кампании. Т.е. разработчики подсунили нам банальный набор миссий, не связанных сюжетом, цель которых зачастую звучит как «найти и уничтожить». И подсунили это и как кампанию, и как отдельные сценарии.

У американцев стандартный набор техники: танки «абрамс» и M60 «пантеоны», бронемашин пехоты, вертолеты «апах», морские пехотинцы, которые делятся по классам: стрелок, медик, гранатометчик, инженер. И весьма полезный снайпер, спасающий много нервов игроку. У арабов и афганцев на вооружении в основном советские танки Т-55, Т-72 БТР и БРМД, установленные на ЗИЛ/а ракетные установки, Ми-28, и тот же набор пехотинцев. Сотни обещанных единиц техники и вооружения вылились в десяток совершенно одинаковых по характеристикам танков, бронемашин и вертолетов.

Реализма в игре нет. Бой суббто аркадный. Два арабских гранатометчика спокойно могут подорвать наш танк, а пара автоматчиков — расстрелять вертолет. Дуэли бронетехники происходят по схеме «кто первый выстрелит, тот и победил». И неважно, кто против кого. БТР может легко расстрелять из пулеметов «абрамс», и наоборот.

Очень неинтересно выглядят моменты, когда занимаешь холм — а у твоих войск обзор получается меньше, чем у противников. И это несмотря на то, что у меня стояло несколько разведывательных машин с большим радиусом обзора, а против меня были лишь автоматчики.

Будем минусить отмерять порциями. Т.е. уже N'я ложка дегтя в бочку. В описании игры сказано, что здесь есть ролевая сис-

тема. И довольно интересная. На деле же мы видим несколько характеристик, таких как здоровье, радиус видимости, броня, боезапас и уровень. Но ни броня, ни радиус видимости, ни здоровье в бою практически ни на что не влияют. А боезапас здесь неистощим. Шкала определяет только количество патронов в обойме, «снарядов» в ракетных установках, т.е. можно прикинуть, когда перезарядка, — но особой роли это не играет, перезарядка происходит за секунды. Наши подразделения из миссии в миссию не переходят, и такая характеристика, как уровень, мало что значит. Редко кто-то доживает до 2-го уровня. А если доживает, то точно под конец миссии.

Теперь, пожалуй, вылью в бочку сразу ушат дегтя. Графика в игре Аутмояна. Если модели техники выполнены нормально, то окружающие ландшафты поражают убожеством. В Афгане песок желтый, в Ираке и Иране сероватый. Три сухих дерева и два зеленых куста на уровне. Города заставлены серыми однотипными зданиями. Притом игра умудряется неприятно притормаживать. Особенно в городах и при большом скоплении техники. У меня, к слову, процессор 1500 ПГц, 512 ОЗУ, 9600 PRO. А графика не выглядит навороченной.

А теперь вылью в бочку, где все еще нет меда, ведро дегтя. Управление техникой вызывает лишь злобное раздражение. Мини-карта не помогает, а мешает. Зачастую очень тяжело понять, как проехать к центру карты, когда твои войска на мини-карте расположены сверху, а на самом деле находятся внизу игровой карты. По мини-карте ехать надо вниз, а на самом деле — вверх. Такая вот инерсия.

Добавим еще дегтя. Выделив группу войск и напавшим в их заданный район, мы никогда их там не дождемся. Половина техники зацепится друг за друга и застрянет. Разнять их будет крайне тяжело. На это обычно уходит минут пять и уйма нервов. Вторая половина доедет до середины пути и там остановится. В городе управление раздражает настолько, что диск хочется выкинуть в окно, а игру снести с винта. Провести технику по улицам невозможно. Как пить дать зацепится за угол дома. И «отцепить» ее не попытаетесь. Не получится. А улицы как назоу узкие. ☹

В общем, здесь все живое и неживое предпочитает ехать/идти не по прямой, а по кругу, сталкиваясь друг с другом, цепляясь, застревая, попадая в засады врага и погибая. Для прохождения каждой миссии (особенно сначала) тратится такое количество нервов, что ощущается это все естественным. ☹ Ну и времени на одну миссию уходило от получаса до часа.

Ария Выводов!

«Пока не поздно — спасайте мир,

Нельзя нам больше терпеть!

Пока мы вместе, то беремся —

Любому чуду смерть...»

Что вам сказать? Полная бочка дегтя, даже через край. Игра делалась исключительно для американцев. В начале два вражеских солдата с гранатометными утюжками половину вашей армии, а потом, уже ближе к концу игры, в Ираке, несколько миссий можно пройти с помощью одного вертолета, выпасавшая всю накопившуюся ранее злобу на иррегулярных арабов, вооруженных нашей советской техникой. В такое может играть только американский ребенок, которому с детства прививают ненависть не только к арабам, но и к тем, кто дал им в руки это оружие. Такой ребенок может играть и получать удовольствие — извращенное удовольствие! Вот, нас сначала могут обидеть, но потом наши славные вооруженные силы им всем зададут жару. В будущем такие игры дадут плоды в виде мировых военных конфликтов. Игра очень жестокая и играть в нее я не советую. Можете, я переигну палку в Выводах, но поверьте, если и переигну, то самую малость.

«Такому чуду смерть...»

З.Б.И. Автор использовал цитаты из песни «Воля и Разум» легендарной рок группы «АРИЯ». Последняя цитата из той же песни перефразирована под Выводы. ☹

[АНТИ] КЛААЕР

«КОЗА НОСТРА» НЕ ПОГРЕЕТ РУК
У НАШЕГО КОСТРА!



ДИНАМИЧНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ПО МОТИВАМ
РОМАНА ДАНИЛА КОРЕШКОГО «АНТИКИЛЛЕР»
И ОДНОИМЕННОГО КИНОФИЛЬМА



Morte&Shaman.AD

Dead to Rights II

Разработчик: Namco Hometek

Издатель: Electronic Arts

Жанр: экшен

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 3-900 МГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео

Не знаю, по каким тропинкам геймдевелоперинга и портирования добирался до игроков *Dead to Rights II: Hell to Pay*, но в самом конце он, видимо, все-таки заблудился. И больше трех месяцев не мог найти правильную дорогу. «Акелла» отправляла игру на «золото» (в печать) дважды. Первый раз в конце апреля, а второй в начале августа. Чем было вызваны столь странные обстоятельства, никто объяснить не соизволил. Но для нас ведь главное конечный результат. О нем давайте и поговорим.

Взгляд назад

Но для начала вернемся во времени на пару лет назад и посмотрим, какой была первая часть игры. Портирование *Dead to Rights*, в отличие от *Hell to Pay*, длилось не пару месяцев, а более двух лет. Несмотря на то, что игра была весьма популярна на консолях, а именно X-ящике. А вот реакция писишников была неоднозначна. Одни, мгновенно прицепив игре на спину ленток с надписью «неудачный клон *Max Payne*», бросались искать гнилые помидоры, от других игра сразу подучила пинком под зад благодаря ужасной графике, зато некоторые игроки, несмотря на недостатки, нашли в игре свои прелести. А ведь и правда, давайте теперь любой шутер от третьего лица, главный герой которого полицейский (в начале его обязательно должны подставить) и уметь стрелять по-македонски, используя эффект сло-мо, награждать ярлыком «Клон *Max Payne*». Глупо, неправда ли? Но почему-то все так и делали (и делают до сих пор, если вспомнить *Punisher*). Сюжет, конечно, был баален, но это еще не значит, что он был плохим. История скорее напоминала старые боевики, и было очень даже забавно заранее строить догадки о следующем повороте истории. С графикой у девелоперов действительно не сложилось. Но это смог исправить уранинный геймплей и несколько интересных находок, которые и спасли игру от провала. А тем временем на консолях уже пестрели анонсы второй части.

И вновь продолжается бой, и сердцу тревожно в груди... начинается «*Dead to Rights 2: Жестокое правосудие*» так же, как ее предшественница, а именно с красивого ролика, в котором герой демонстрирует все свои возможности. А дальше, если вам повезет, загрузится сама игра. Что значит «если повезет»? Очень просто: множество игроков жалуются на проблемы при запуске. Поэтому для начала ставим в обязательном порядке ххх, который находится на диске с игрой. А если появляется сообщение Protection error или просто черный экран, то бегом за фиксом на http://www.akkella.com/files/DTR2_VideoPatch.exe. Лично от себя я бы посоветовал подкову и тринатник, а то, знаете, всякое бывает, даже от старфорса всего можно ожидать. Лично у нас все заработало после установки софта с дивиди с игрой, без установки посто-

ронных фиксов, чего и вам желаем. Но раз «Акелла» патч выпустила, значит, жалобы игроков безосновательны.

Будем надеяться, что все выше описанные неприятности обошли вас стороной, и вы, просмотрев все вступительное видео, попадете в саму игру. Первое, что бросается в глаза, это то, что разработчики все-таки сделали выводы из ошибок прошлой части и привели графику в божесть вид. И что же, как мед, так и ложкой? Увы, несмотря на то, что графика на две головы выше той, что мы видели в первой части (главное — не забыть спайтовых посетителей дискотеки), удивить ей геймера нечем. Ибо движок *RenderWare* удивить уже не может никого, он вообще почти ничего уже не может. В качестве очередного звания присваиваем ему гордое имя «движок-паразит». Но разработчикам стоит отдать должное, выжали они из него максимум и даже немного больше. Главный герой стал нормально выглядеть, как и окружающие. Чувствуются, конечно, ограничения, наложенные движком и возможностями консолей, но грамотное использование шейдеров и красочные эффекты компенсируют их. Плавная, красивая анимация. Вот только главный герой бегает немного странно. Может, у него проблемы со здоровьем? Представляю, как у владельца старых видеокарт загорелась надежда в глазах после упоминания о *RenderWare*. Гасите. *ReadMe* обязательно предупредит, что игре нужна поддержка шейдеров версии 1.1. Поэтому все, что ниже *GeForce3* Ti, официально не поддерживается.

— Какого черта там принесало?

— Я — Джек Слейт, сука! Уверь в господа!

Сюжет остался, как и в прошлой части, банальным, но теперь он стал еще и убогим. Если раньше он местами вызывал добрую, произвольную улыбку, то теперь по большей части вызывает только раздражение. «Они убили его любимую, друзей, семью, сожгли его дом... Но когда они застрелили его собаку, он по-настоящему рассердился и начал мстить». Не помню уже, из какой пародии эта фраза, но с сюжетом «Жестокое правосудие» у нее много общего. И высказывания вроде «сначала нужно стрелять, а потом говорить» порядком надоедают. Суть истории такова. Полицейский Джек Слейт вместе со своим волосатым напарником — собакой по кличке Тень — продолжают служить и



защищать свой родной город, а точнее, пока защищают, потому что это привлек. И однажды Джеку поручают расследовать похищение судьи. С этого, собственно, и начинается наша история. Далее начинается бесконечный поиск главного злодея с последующей погодней за ним, смерть единственного близкого человека (держите меня, а то сейчас аж заплачу) и т.д. Если кто-то не верил, что можно придумать сторилайн проще (читай: хуже), чем в первой части, — прошу, это он и есть. Все эти «сопли» не вызывают никакой жалости.

Кроме Слейта в игре вообще нет ни одного нормального персонажа, разве что еще его подружка. Джек — это все тот же крутой полицейский с широкой спиной, кучей мышц и одной (тоже подкачанной) извилиной. Которая нужна для того, чтобы в конце игры глубокомысленно заключить: мол, вся моя жизнь наполнена кровью и насилием, в ней нет ничего чистого и светлого, ради чего стояло бы жить, но на улицах много негодиев, которых нужно убить. А если он найдет САМОГО главного (именно главного того, который умирает в последнем уровне) негодяя, то Dead to Rights с циферкой 3 нам обеспечена. Но персонаж из Слейта вышел интересный, эталонный образ героев старых боевиков, в его речи при желании можно распознать приблудки Арнольда Шварцнегера и его сподвижников. Не хватает только знаменитой Aza la vista....

Бобик, фас... но не вас

Но не будем сильно ругать сторилайн, ведь для игр подобного жанра это совсем не главное; добавок, его простота может даже кому-то понравиться (не верю. — Прим. Морте). Потому что многие любители экшена уже не нуждаются в изворотливом сюжете (их наверняка укачивает на каждом его повороте) и просто пропускают видеоролики. А некоторые даже запускают mp3-лист, слуша все реплики персонажей своими любимыми песнями. Таким людям Dead to Rights 2 подойдет как нельзя лучше, ведь в нем кроме как бегать и стрелять делать в общем-то больше и нечего... почти что нечего. Со времен первой части в игровом процессе ничего особо не изменилось и не добавилось. Геймплей по-прежнему донельзя аркадный, только теперь играть стало немного легче. Но не стоит обольщаться по этому поводу, так как все уровни с первого раза вы все равно не пройдете, даже на самом легком уровне сложности.

Людей, надевшихся с помощью мышки делать хэдшоты, спешу огорчить. Чтобы смягчить издержки портирования, протагониста наградили умением автоприцеливания, без которого лучше сразу же сделать себе характерный дробовиком. Туповато, но зато вы сможете спокойно играть на геймпаде — конечно же, если он оснащен аналоговыми стиками. Кроме автоприцеливания наш герой наделен еще несколькими очень даже полезными умениями. Во-первых, возможно разрушить противника и только после этого его прикончить — и хотя то и другое производится с помощью одной и той же клавиши, делает это наш герой всегда по-разному, притом вариантов хореографии аж целых 25 штук. Также наш протектор может использовать бандитов в качестве живого щита, при этом ведя огонь на свободной руке. Но использовать эти функции непрерывно у вас не получится — то и дело придется ждать, пока бестрашный полицейский наберется сил. Кроме всего прочего Джек Слейт умеет вести огонь из-за угла — это ему ничем не будет стоить, но умелые бандиты, кидающие гранаты с меткостью баскетболистов, быстро выгонят вас из укрытия.

Если посмотреть на интерфейс, то сразу бросаются в глаза три колонки в левом верхнем углу экрана. Верхняя и самая жирная, как и полагается, отвечает за количество жизней; нижняя, которая постоянно самопроизвольно пополняется, сразу за два параметра — slo-mo и ресурс собаки ☺; а средняя, она же синяя — за броню. Кстати, замедление времени нужно использовать постоянно, так как при этом осущетвляется увеличивается упор, наносимый вражине, а дробовик в таком случае вообще с первого выстрела отправляет бандитов к праотцам. Бобик, который моментально выполняет все ваши желания (надеюсь, вы меня правильно поняли ☺), способен развязать врагов и подносить вам... нет совсем не тапочки, а оружие. Раз уж зашла речь о собаке, стоит упомянуть, что с ее помощью

можно проходить самые сложные уровни без затрат боеприпасов, здоровья — и нервов, в конце концов. Делается это так: выбегаем из укрытия, затем нажимаем кнопку автоприцела, убегаем обратно, говорим Бобику «фас» и ждем пополнения колонки. И так повторяем эти процедуры, пока все враги не будут повержены. Да, согласен, читерский хит, но все же, когда жизненная колонка подходит к концу, притом уже видна заветная дверца, обозначенная маячком, ведущая к следующему уровню, — вот тогда им просто грех не воспользоваться. Тем более, что сохранение происходит только при переходе между подуровнями, вереницы которых составляют восемь больших, сюжетно объединенных глав. О приставочных корнях также напоминает убогий интеллект противников, которые зачастую берут количеством, а не качеством, и максимум, на что способны их виртуальные мозги — вести прицельный огонь из укрытия и в нужное время бросаться гранатами.

Ясное дело, что на полчища вооруженных до зубов уголовников с голыми руками не поспришь, поэтому разработчики наградили нас действительно многочисленным и разнообразным арсеналом, так сказать, на все случаи жизни: в вашем распоряжении пистолеты, револьверы, пистолет-пулеметы, автоматы, дробовики, гранаты, коктейли Молотова, гранатометы и даже пулеметы. При этом запас патронов заканчивается настолько



быстро, что даже не успеваешь переключаться на нужное в данный момент оружие — приходится действовать по обстоятельствам. Хотелось бы еще упомянуть о тонкой балансовке оружия — на дальнее расстояние хорошо бьют автоматы, на близкие — дробовики, а особо смертоносная сбряз выдвигается в очень ограниченных количествах. Но все же девелоперы немножко перестарались, сделав зону поражения дробовика смехотворно маленькой — наверное, для пушного реализма... Хотя нет, раньше с этими самыми двустволками ходили на охоту и приносили домой много дичи, притом ведь уток в упор не стреляли... Ах да, чуть не забыл рассказать о том, что наш герой не только славится мастерством владения огнестрельным оружием, он еще с удовольствием пускает в ход кулаки и появившиеся под руку предметы: разбитые бутылки (розочки), биты, катаны и кинжалы — но только в специально отведенных для этого миссиях. Файтинг-элемент в DnR2 является всего лишь вспомогательным — Джек владеет лишь парой-тройкой ударов и комбинаций.

Вывод

В общем-то игра получается более чем стандартной, причем эта стандартность касается всех ее аспектов и качеств. Она стала проще. Спешдريمы, которые были изюминкой предшественники, пытаясь в углу за ненадобностью, пропали мини-игры, но графика стала краше и... Вот результат: да, неплохо — но не более.

Светлана БУРЧАК aka Veda при поддержке
Лепрекона Svetlana-Veda@yandex.ru

АМЕРИКА

НА ШПАЛАХ

Вместо вступления

Глубокий день. Петровка. Поиск новой игры. Надежда на то, что она, возможно, будет даже интересной. О! Нашли. И картинка на коробочке такая реалистичная, глаз радуется.

Звонок.

Мы: «Алло, Маньяк, ты там, случайно, не спишь?»

Маньяк: «Нет, но занят очень важным делом. Так что коротко».

(Мысль: или ест, или спит, или... так, об этом думать не стоит.)

Мы: «Америка на шпалах?»

Маньяк: «Хорошее начало. А что это?»

Мы: «Игра вообще-то. Тайкун».

Маньяк: «А-аааа. Хорошо звучит. Я думаю, что правда. Нуууу, тогда — забирай».

Вот так, коротко, и договорились.

Начали, конечно, за здоровье, то есть с коробочки

Запуск игры. Первый просмотр. Грусть до тоски.

Графики нет. Музыка нет. Можно сказать.

Только играть. Чтобы писать. И развобрат.

Что же хотели. Разработчики. Этим сказать.

Только вот дальние. В стиле таком.

Не стану писать.

Будет жал.

Унадеялся же. Само собой, что на лучшее. На мир во всем мире, на свет во всех концах туннелей и на шпалы, проложенные по всей Америке. Надеялся, когда брали диск в руки, когда читали краткое описание, когда разглядывали лицевую сторону.

И даже тогда, когда из-под голограммы на коробочке выглянула кусочек скриншота с картой наподобие топографической, надежда упорно не хотела покидать меня. Однако существовать ей оставалось очень недолго. Аккурат до того самого момента, когда волшебная синяя линия добежала до конца серого эскадрильи, и добрый дядюшка Компьютер оповестил меня, что игра установлена. Тогда и пришла жестокая расплата.

ЛЮДИ!!! Не верьте тому, что написано на коробочках с дисками (хотя это как сказать... Прим. Лепрекона). А заодно не верьте тому, что говорят на распродажах в секонд-хендах, и не берите того, что пытаются всучить вам представители очередной «канадской» компании, суля при этом золотые горы и молочные берега.

Все эти нехорошие люди только и делают, что наживаются на нас, бедных людях. В данном случае парни из **Flying Labs** наживаются на всех поклонниках экономических стратегий, с нетерпением ожидающих нового, чрезвычайно увлекательного и познавательного тайкуна.

Скажу вам откровенно, найти сейчас подобную игру так же сложно, как увидеть голодную застенчивую мышку в наполненном зерном амбаре, а потому тайкуны мне нравятся все меньше и меньше. Игровой процесс здесь постепенно становится прост до непоиманимости и сложен до неузнаваемости. Видимо, этот жанр — как, впрочем, и другие — быстро и уверенно тает. А так этого не хочется! Ведь у каждого нормального человека есть стремление к лучшему. Почему же у тех, кто дает нам игры, такого стремления нет?

На этот вопрос отвечать не стоит. Он риторический. Так что, пока вы выкаете в осознание данного глобального факта, я представ-



лю вашему вниманию обзор новой и чрезвычайно интересной игры — «Америка на Шпалах». Это будет драма со счастливым концом.

Америка на шпалах. Драма в двух действиях

Действующие лица:

Ленни — простой невысокий парень из Канзаса, объективный эксперт клуба невысоких бодибилдеров, впоследствии беспросветный альтруист.

Васко да Хоба — коренной мексиканец, и этим все сказано... Хотя не все — лучший третий в споре, получил золотую медаль за лучшее нахождение золотой мексиканской середины.

Сер Лепр — английский лорд 2-в-1 с невозможным характером и буйной натурой; полковник армии Юга в отставке, наследный член клуба высоких атлетов.

Место встречи: Америка.

Цель: неясна.

Действие первое. Параход

Обычный, ничем не отличающийся от предыдущих шести дней. Облачно и безветренно. Довольно жарко и немного влажно. Мыши доедают остатки обеда и мирно валяются на солнышке.

Сер Лепр полуживит в шезлонге и почесывает поспавшей мышкой от удовольствия набитое пузико изящным отменижурным ногтем.

Где-то рядом страдает от жары и чешется потный и волосатый мексиканец.

С дикими криками к ним подбегает невысокий, с виду простой американский парень.

Ленни: О! Якорь всплыл!!!

Сер Лепр: М-да... дурная примета.

Васко да Хоба перестает почесываться. На лице явно видно желание валяться. Ничего не поняв и тяжело вздохнув, он продолжает свое занятие.

Графика... музыка... разве тут есть про что говорить?..

Разве такой должна быть графика игры третьего тысячелетия? Вспоминаются крики разработчиков: «Детально прорисованная графика!» Ну что ж, для топографической карты — весьма и весьма неплохо. А для «захватывающей экономической стратегии в реальном времени» — НЕТ!!!

Америка здесь действительно на шпалах. И это почти единственное, что хоть как-то можно разобрать на карте — это, да еще названия городов. Остальное же осталось лишь обещаниями создателей этой потрясающей плоской квадратичной графики. Конечно, если приблизиться по самое «не могу», можно различить домики, промышленные постройки и поля, изображенные чисто схематически в виде прямоугольников разных мутных цветов, раскиданных по карте не менее мутного зеленого оттенка. Очевидно, красивое изображение станций в различных исторических стилях и действительно детально прорисованные здания, паровозы, склады — это выше сил разработчиков.

Что касается звука, то он тут никак не вскоп критики.

Музыка — стандартные американские ковбойские напевы. Озвучка фактически отсутствует. Просто бешеный расклад.

Хорошо так, есть только игровое меню. О нем можно поговорить более детально.

Зал славы, или Ваши изначальные действия...

Менио — это ключевой момент «Америки на Шпалах». Лазить по нему гораздо приятнее, чем пытаться разгадать свой очередной паровоз, точь-в-точь напоминающий гусеницу. И вот что можно найти в меню:

1. возможность **Сетевой игры** — по локалке или с помощью Интернета;
2. возможность почтить **Энциклопедию**. Этот раздел полезен для общего развития. Так что потратите немножко времени и просмотрите его. Здесь можно прочесть краткую историю поездов (когда, в каком городе/стране и кем был создан этот локомотив, его очень краткие характеристики, в каком музее его сейчас можно лицезреть), посмотреть фотографии, сделанные в реальной жизни, а также посмотреть на график исторического использования поездов по годам;

3. возможность **Быстрой старта**. Это создано для лентяев и пассивных натур, которым облом каждый раз менять условия игры, и поэтому они все время играют с теми же настройками, которые использовались в прошлую загрузку;

4. ну и, конечно, возможность воспользоваться режимом **Одиночного игрока**, ведь он основной и самый удобный (надпись здесь выделена шрифтом побольше ☺). После клавиша «Один игрок» делится на два подрежима: «сюжет» и «обычная игра».

В каждом **сюжете** есть определенные задания и правила. В них вы будете попадать как в исторические ситуации (например, «Рождение железных дорог», «Борьба за Тихий океан», «Реконструкция юга»), так и в фантастические на тему «А если бы...» (например, «А если бы Калифорния принадлежала Мексике?»).

В этом режиме все настройки уже выбраны автоматически.

При **обычной игре** вы сами можете выбрать такие настройки, с которыми вам удобно будет начинать. Например — имя, логотип, стартовый капитал, изначальный город и т.д.

Так что, как говорится, что хотите, то и делайте, а я пойду пока второе действие драмы прочитаю и про игровой процесс расскажу.

Действие второе. Дикая американская местность

Лени: Блиин!!! Да что же это за местность такая? Она плохая, я говорю. Слыхиваете? Я говорю — она плохая.

Ну, раз она плохая, почему бы этим рекламентам со странными неамериканскими именами сразу же нам этого не сказать, чтоб такие нормальные люди, как я, не перелись в такую даль за какими-то шпалами. Я ведь думал — нам их бесплатно раздавать будут, а тут еще надо ставить кого-то каким-то образом. Ну не дадут альтернатив побыть! Быстрее еще зарабатывать... А может, вместо меня кто-нибудь другой постарается? Сидеть раз под силу моим непомым 180-ти сантиметрам бегать по эти кочкам? Ну сколько можно вам повторять! Куда мне, с моим-то

невысоким ростом, за вами утаться? Нет, эта местность однозначно плохая — или я не объективный эксперт.

Васко да Хоба: Ничего не понимаю. Вернее, ничего не понял из того, что сейчас проговорил вот этот корытщик. У него всего лишь 180 сантиметров роста, а он смеет заявлять такие вещи. Эх... а бы сейчас влез в спор третьим, вот только где мне второго найти? Эй, сэр, как там тебя, Лепр, — вторым для спора не будешь?

Сэр Лепр: Я только первым могу. Остальное ниже моей чести, но выше чести Ленину, он ведь у нас из невысоких.

Лени: Сам дурак! Я про местность говорю, а про свой рост только раз обмолвился. Я не комплексую, правда, ну я же честно говорю, честное канзасское даю. Я не жалкий, я справедливый! И вообще, как эксперт клуба



невысоких бодибилдеров я даю оценку этой местности — она плохая!

Васко да Хоба: Плохая, хорошая — какая, в принципе, разницы? Вот сейчас как достану своего стального «мексиканца» — и мы сразу придем к самому золотому компромиссу. Блиин, что-то эта местность мне все-таки напоминает. (Сильно думать, от напряжения волосы на груди встали дыбом.) Что-то все-таки напоминает...

Сэр Лепр: Топографическую карту, балбес. Уж я-то в них разбираюсь.

Лени: А откуда у тебя такая информация? Дай мне точный истоник, я его оценю своим объективным экспертным глазом, а затем раздобью все твои доводы в пух и перья! Ведь только я один знаю, что это за местность. Эта местность — плохая!

От простого к интересному

Как вы уже поняли, сейчас мы будем играть в паровозики ☺. Так что давайте решим вначале одну простую задачку.

Условие. В наличии есть пункт **А**, некоторая сумма денег и моги.

Задача. Из пункта **А** в пункт **Б** хочет выехать поезд.

Вопрос. Что для этого нужно?

Ответ. Желание играть, пункт **Б**, проложенные пути (т.е. эти самые шпалы) и, желательно, паровоз.

Правильно! Притом все это сделать совсем просто, поэтому вникать не будем. А лучше остановимся на чем-то более интересном — фи-

насах, политике и улучшении железнодорожного процесса.

Начнем с последнего.

У нас есть возможность сделать три вида путей: дешевые, средние и дорогие. В зависимости от того, какой тип вы выберете, с такой скоростью будут ездить ваши поезда и поступать прибыль. То есть, чем больше расстояние между городами, тем дорожее должны быть пути.

Если вы не уверены, что выбираете правильный путь, то можете воспользоваться автофункцией «предложить маршрут». И тогда по цветовой характеристике вы увидите, к каким городам лучше и удобнее прокладывать пути, а к каким слишком дорого или вообще не стоит.

В том случае, когда нужно модернизировать устаревшие, да и просто менять не угодившие вам локомотивы на новые, можно не мучаться с каждым отдельным маршрутом, а просто заменить старые, мигающие красным цветом локомотивы на новые в списке всех доступных поездов.

Если вы превысили трафик или, другими словами, допустили на своем маршруте перегрузку, и увеличивающаяся цифра начала вас сильно беспокоить, вы можете слегка исправить ситуацию — например, добавив колес (max — до 4-х) или убрав несколько вагонов.

С финансами здесь все просто — или они есть или их уже нет. Чаще бывает второе. Для того, чтобы игровой процесс не прерывался, можно позаниматься некоторую сумму денег у тех, кто ее предлагает. Кто этот анонимный оптимист — неизвестно, но он почему-то надеется получить свои деньги обратно.

Если вы чувствуете, что время возврата близко, а возможности его совершить нет, то рефинансируйте этот заем, что обойдется гораздо дешевле, чем брать новый.

Влиять на деятельность других компаний можно с помощью «карт», которые появляются на протяжении игры. Вот несколько названий для примера — «Национальная знаменитость», «Осуждение», «Победа в дебатах», «Союз портовых рабочих». Чем больше у вас «карт влияния», тем сильнее ваш авторитет и прочнее позиция по отношению к оппонентам. «Карты» отличаются цветом компании и распределены по видам влияния. Например, на исследование, забастовку, панику и грабеж.

При попытке изменить политику в свою пользу или каким-то образом повлиять на судьбу понравившегося города очень хорошо помогает серебряная валюта местных властей, но по бедности и обычной сойдет ☺.

Если вы выигрываете борьбу, то конкурент теряет определенную сумму денег, или у него падает престиж, или устраивается забастовка. Если вы проигрываете, тогда деньги, потраченные на валюту, потеряны вместе с определенным количеством очков рейтинга.

Ну и... вывод

Не знаю, насколько эту игру можно назвать «Захватывающей экономической стратегией в реальном времени», но играть в нее точно... можно, а некоторым даже нужно. (Даже несмотря на ее скудную графику и музыку.)

Tom/Doc/KERTIS kertis@nycomp.com.ua

ВЕЛИКАН

Разработчик: Madia Entertainment
 Издатель в России: Buka Entertainment
 Системные требования: P 4 1.5 ГГц; 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео с поддержкой шейдеров
 версия 1.1; 4 Гб на диске

Взгляд в прошлое

Компания, о продукте которой пойдет речь, то бишь, **Madia Entertainment** появилась на свет примерно в 1998 году, а ее первый проект «Шторма» (в европейской версии *Echelon*) увидел свет в 2001 году. Он представлял собой симулятор футуристического летательного аппарата. Сразу хочется заметить, что для своего времени проект был весьма неплох и собрал хорошую прессу, так что ничего удивительного, что в году 2002 на свет появился продолжение — «Шторма: Солдаты Неба» (*Echelon: Wind Warriors*). Честно говоря, о втором проекте сказать ничего не могу — прошел он мимо меня, даже не зацепив кончиком крыла. Ну что поделаешь, если я не фанат всяких симуляторов, я сам такой симулятор, что врач просто с ума сойдет, стави мне очередной диагноз, несовместимый с жизнью.

В общем, все было хорошо, пока парни из Madia не решили замесить на нечто большее и создать экшен во вселенной «Шторма». Впрочем, если кто интересовался историей компании, то, наверное, знает, что хорошего было мало. Тут и скандал с западным издателем (*Bethesda Softworks*), и уход части людей, и... Много чего было в Датском королевстве.

Ладно, в любом случае — компания, имеющая за спиной опыт двух неплохих проектов, извлас за третий и...

Взгляд в прошлое — 2

Все началось с того, что на наш корабль напали враги, и меня, как единственного героя, поджали из анимации а отпираться с ними разбираться.

Ну, скажите, сколько нас будут потчевать такой завязкой? Почему, если корабль куда-то летит, на него обязательно нападут злобные враги, и наш герой будет мотаться по коридорам и комнатам в поисках очередной карты, открывающей очередную дверь?

Если говорить о проекте, то говорить придется исключительно об одной его стороне — о недостатках, которые начинаются с первой заставки и преследуют нас, подобно стае назгулов, до заставки финальной.

Первая заставка — это да. Что-то зеленое, и много-много текста, набранного абсолютно неудобочитаемым шрифтом. Ни музыки, ни закадрового голоса... ничего. Хочешь — читай, не хочешь — жди загрузки. Я прочитал — и изумился. Вообще-то, подобные литературные изыски в статьях наших кадетов я заворачиваю назад. Это не русский язык, это издевательство над ним, выполненное выпускником ПТУ для людей с задержками развития. Повинно — минус один. Сценаристов в проекте нет. Запомнил.

Первый ролик и первые голоса... Мама... Это что такое озвучивал? Сосед дядя Степа со своей женой, за банку водки? Минус два — озвучку отключить. Где тут наш Winamp?

Начинаем играть... Текстуры... «Криды» Модели... Хуже «Криды»??? Анимация... Я думаю, в «Саботаже» она припадочная, но тут... Да... О...

Двигаемся по сюжету, убиваем тупых монстров, один уровень сменяется другим. Уровни человеческие, уровни велиантские, еще какие-то... Ну да. Есть разнообразие, двигаемся от плохого к худшему, а потом снова к плохому.

Здесь можно сказать очень много ласковых слов про все. Берите любой аспект игры — и смотрите, как не нужно это реализовывать. Нет, нет, были игры и хуже, но их, как правило, создавали никому не известные компании. Даже «Крид» для своего



времени смотрелся значительно лучше, а это, согласитесь, уже диагноз. Полный и непоправимый.

Потому давайте отложим диск с игрой и поговорим о другом.

Взгляд в будущее

Вопрос, который меня давно мучил, звучит так: почему выходит так много плохих игр? Нет, не нужно мне объяснять, что все игры хорошими быть не могут, и в хвильшум на нас потоке обязательно найдутся паршивые овцы, бросающие тень на все стало.

Дело не в потоке, дело в тенденции. Плохих игр становится больше, хороших меньше. Причем сейчас я касался не всего мира, а конкретно СНГ.

У нас что, программисты криворукое? А почему их так часто приглашают работать в крупные западные компании? Художники плохие? Простите, но не верю.

Так в чем дело? А дело в том, что создавая плохие игры выгодно, чем делать хорошие. Не верите? Вооружитесь калькулятором и посчитайте.

Итак, предположим, мы задумали крупный проект в жанре экшен. Кто нам нужен? Хорошие программисты, моделиеры, аниматоры, текстуристы и т.д. И, заместьте, все они хотят денег. Сколько времени нужно потратить на создание крепкого экшена, если начинать разработку с нуля? Не менее двух лет. Какая должна быть команда? Не менее двадцати человек. Считаем: двадцать четыре месяца многим на двадцать человек, а потом многим на среднюю (крайне среднюю) зарплату в 600 баксов. Сколько? Двести восемьдесят восемь тысяч зеленых рублей. И это не считая аренды помещения, покупки компьютеров, программного обеспечения и т.д. Теперь считаем дальше: диск стоит, в среднем, три бакса. Сколько из этих денег получит издатель? Не более половины, а то и, вообще, бакс — значит, проект должен разойтись тиражом, равным... своей стоимости. Но, конечно, можно выпустить игру на трех дисках (как сделано в случае с «Велианом»), тогда и стотысячный тираж покроет все расходы, хоть и не принесет прибыли. А ведь игра может провалиться!

Гораздо легче взять команду человек в семьдесят, и за год сотворить проект уровня... «Велиана». При том, что он выпущен на трех дисках, хватит и семадцати тысяч сумасшедших, чтобы игра окупилась. А, поверьте, при грамотной рекламе людей, которые поведутся на игру «во вселенной «Шторма», будет гораздо больше.

Естественно, шифры взяты почти с потолка и не полностью отражают реалии, но тенденцию показывать очень хорошо. Сделайте проект за 50 000 баксов — или, вне зависимости от его жанра и качества, его у вас купят. Есть даже издатели, специализирующиеся именно на дешевых проектах. Конечно, «дешевый» и «плохой» — это не всегда синонимы, но если речь касается экшенов или RPG, то практически всегда.

Уверю вас по собственному опыту, проект издательского хороший и дорогой проект гораздо сложнее, чем плохой и дешевый... Естественно, есть и исключения — опытная и хорошо известная команда способна захватиться на проект класса AAA и сделать его... Вот только нашим издателям такие проекты не нужны. Не досрели мы еще до подобных проектов, ибо, будучи проданными только на территории СНГ, они никогда не окупятся — значит, дорогой проект должен быть изначально ориентирован на Запад, а это уже совсем другая история...

Вывод

Выкинуть и забыть. Пусть зарабатывают свои деньги на тех, кто не читает МИК.



Призы предоставляет Генеральный спонсор подписной кампании
Kinyo = Качество снаружи + Качество внутри + Качество звука



**ЧТОБЫ БЫЛО ЯСНО,
ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ЗНАЛ,
"ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР" -
ЭТО ТВОЙ ЖУРНАЛ!**

**ВЫБОР 2006
СБОР СРЕДСТВ! ***



***ПЕРВЫЙ И ЛУЧШИЙ НА УКРАИНЕ
ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК
"МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР"
НАЧИНАЕТ ПОДПИСНУЮ КАМПАНИЮ**

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 22307



HT610

Сателлиты:
Мощность: 5x12Вт
Динамики: 3" + 1.5" и 2x3" (Центр)
Диапазон Гц: 135...20 000
Магнитное экранирование
Материал корпуса: ДЕРЕВО

Сабвуфер:
Мощность: 40Вт
Динамик: 8"
Диапазон Гц: 40-200
Материал корпуса: ДЕРЕВО

Ace

SYSTEM SHOCK

Разработчик: Looking Glass Studios

Издатель: Origin

Системные требования: процессор 80486,

4 Мб ОЗУ, VGA-видео, DOS 4.0-6.22

Год выхода: 1994

Существует не так уж и много игровых миров, которые могут похвастаться тем, что, развивая свою идею, идею своего жанра, раздвигая его границы, они стали новым жанром (или поджанром). Когда такая игровая вселенная (а это именно вселенная, а не просто игра) появляется, то она становится как бы глотком свежего воздуха для утоленного от бесконечных однообразных клонов и некачественных игровых продуктов геймера. Как правило, такие игры впоследствии становятся эталоном, образцом для подражания. Но с System shock этого не произошло — он является, пожалуй, исключением из правил. С самого анонса в 1994 году игра вызвала сильный резонанс, обещало нечто новое. Но как всегда, скептики не предавались «Шоку» ничего хорошего. «Это неинтересно», «это безаресно», — говорили они. Но никто не мог сказать, что «это уже было». Итак, если вам интересно, давайте проследим историю этой игры, а заодно попробуем понять, почему не нравится, или наоборот, нравится та или иная игра.

Непризнанный эталон

Наверное, никто не нуждается в объяснении, что такое Ultima. Конечно, как не знать эту знаменитую серию ролевых игр. Разрабатывала ее Looking Glass, а столь же известная фирма Origin издавала. И вот Looking Glass собирается сделать новую игру, ни на что не похожую. Хотя Shock и остается RPG, но создатели намерены сделать нечто большее — скрестить экшен и ролеву игру.

Примечание. По правде сказать, в отличие от наших дней, тогда игровой рынок не испытывал недостатка в хороших RPG: они были распространены примерно так же, как сейчас разного рода шутеры. Мода на асип в середине 90-х только-только начала разгораться, и уловив это веяние, Looking Glass хочет, чтобы новая игра отвечала веяниям времени.

Но и это не все. Впервые разработчики такого масштаба преодолели устоявшиеся представления о RPG. Вместо того чтобы в очередной раз рисовать антураж лесов, замков, городов с множеством NPC и подземелий, кишащими чудовищами толкеновского пошиба, создатель Shock пошел по другому пути. Здесь космическая станция заменяет подземелье, леса и крепости, компьютеры же, роботы и прочая техника — гоблинов, гномов и орков. Да, вместо фантазийного мира средневековья нам предлагается космическое путешествие в мире будущего (можно сказать «киберпанковский мир будущего», но это будет не совсем точно).

Это очень настораживало, хотя в то же время и привлекало к Shock.

Когда же System Shock вышел, всплыла еще одна особенность: System Shock представлял собой очень удачное развитие жанра Survival Horror. Конечно, к тому времени он был не первым, уже вовсю продавался Alone in the dark. Зато первым action/RPG стал Survival Horror. Doom 2, который является почти ровесником Shock, конечно, тоже был достаточно страшной и мрачной игрой, даже сейчас в Doom 2 все еще страшно играть. Но до той гнетущей, доводящей до отчаяния атмосферы, которая царит на станции Цитадель (наверное, Looking Glass оставил такое название по привычке — сказалась многолетний стаж работы над фантазийной RPG Ultima). Каково осознавать, что в этом мрачном мире из металла нет ничего живого, кроме героя игры, что нужно выбраться отсюда любой ценой, ведь забесившийся искусственный интеллект станции объявил на него охоту.

Shock — это по-нашему!

Оказавшись на станции, игрок сначала совершенно ничего не понимает. Крутом погасший свет, что-то искривится и, вероятно, уже перестало работать. Но он продолжает идти вглубь станции и делает неутешительный вывод, что: а) на такой громадной машине легко заблудиться; б) за ним охотится стая роботов-ремонтиков; в) большая часть дверей заблокирована. Как видим, у нашего героя (который, кстати, по профессии компьютерщик,

или по-нашему хакер) с самого начала куча проблем. Здесь скрывается одна из самых интересных особенностей RPG и Shock в частности: заранее вообще неизвестно, ни куда идти, ни зачем. Все это раскрывается по ходу геймплея. А он изобилует разными задачами, которые можно поделить на глобальные и насущные. К глобальным можно отнести, например, отключение электричества на уровне, чтобы была возможность пройти через заблокированную дверь. А насущная — разобраться с роботом, который охраняет выключатель. Каждая цель сопровождается решением по меньшей мере одной головоломки.

Примечание. Looking Glass вообще очень любит вставлять пазлы в свои игры. Вспомните хотя бы Ultima или Thief, в которых их было предостаточно. Впрочем, это даже хорошо, ведь как еще почувствовать, что перед нами не очередной шутер, а серьезный RPG?

К славе создателей, коридоры на станции довольно стандартны. Чем-то такое построение уровней напоминала Half-life, где Черная Месса представляла единый комплекс, а не разрозненные уровни. Между тем Цитадель поменьше Черной мессы, и уникальных коридоров там не так уж и много. Скажем, каждый новый этаж похож на предыдущий — по расположению компьютерных узлов, жилых модулей и т.п. Но надо отметить, что загадки, о которых писало выше, все равно различны, поэтому одиночество никак не сказывается на интересе.



Но неплохо бы возвратиться к нашему хакеру, которого мы оставили перед неутешительными выводами. Со временем он поймет, что творится на станции: кибермозг Цитадели. Шодан сошел с ума вследствие короткого замыкания, приведшего к поломке системы (тот самый System Shock). После чего решил уничтожить весь персонал станции как иррациональный элемент. Теперь герою предстоит выяснить, что же случилось, да и спасти свою жизнь тоже желательно.

Action или RPG?

Удивительно, но понять что такое Shock, не так-то просто. Во-первых, это ролевая составляющая: герой развивает свои навыки. По мере приобретения знаний, правда, и пазлы становятся все труднее по мере того как мы приближаемся к развязке, уровень защиты дверей все выше, а чтобы дойти до центральной комнаты управления... впрочем, лучше один раз сыграть.

Кажется, что Shock скучен по определению. Ведь герой игры действительно одинок, нет типичных для RPG NPC, с которыми можно поговорить. Но это не совсем так — есть у хакера компьютер, умный компьютер, который помогает взаимодействовать с системами, а заодно производит анализ ситуации. В принципе, все задания выдает именно он.

От RPG в Shock досталась еще структура «беадонного вещевого мешка». Пожалуй, это все, что в нем осталось от ролевухи. Все остальные элементы представляют собой чистейшей воды экшен с боями в стиле Doom. Правда, самих боев не так уж и много, все больше приходится ходить по коридорам, мучаясь вопросами «куда идти» и «как же открывается эта дверь». Хотя свобода выбора (то бишь пресловутая ролевая нелинейность) и не исчезла бесследно, но все же часто игрок упирается в единственную дверь или панель управления, которую нужно взломать с помощью чего-то, что еще не найдено, и тогда начинаются долгие поиски такой вещи. Поэтому если это и экшен, то экшен довольно пассивный — все больше надо думать головой, а не мыслить.

Причины неуспеха

Говорить о провале SS нельзя — провала не было, просто успех был не настолько шумным, как мог бы быть. Что же помешало столь яркому и оригинальному продукту стать хитом? Ведь есть и симбиоз RPG с экшеном, и хорошие пазлы (в то время, надо сказать, сложные загадки притягивали к игре сильнее, чем сегодня), и интрига, которая развивается по мере раскрытия столь же нетривиального сюжета... Причина, по мнению автора, кроется в четырех аспектах.

Во-первых, человек часто отвергает передовое, если это не укладывается в его понятия. Вся история обильно пересыпана примерами. Shock полон новых идей, красив, сложен, но реализован не так гладко, как хотелось бы геймерам.

Также можно сказать, что благодаря слишком сложному интерфейсу и отсутствию четкой цели игра оказалась удовольствием на любителя. Да, хотя Shock и имеет свой мир, но он слишком непонятен, слишком велик, хотя и сосредоточен на маленькой станции Цитадель. Сложно реализовано и управление. Чтобы привыкнуть к нему, нужно как минимум несколько часов. Не у всех хватало терпения, а у кого-то и нервов — ведь Shock, как мы помним, очень мрачная игра.

Примечание. Сделать такие выводы помогает другая игра, которая хотя и несколько запозднее, но была принята игроками с восторгом — Diablo. еще одна попытка объединить экшен и RPG, на сей раз удачная, благодаря хорошему управлению и четко поставленным сюжетным задачам.

Третьей причиной был выход Doom 2, о котором в этой статье упоминается непримечательно часто. Doom 2 тоже был не вполне стандартен для своего времени, но зато его было легко скопировать, чего не скажешь о System Shock. Разработчики сторонних производителей накупились на Doom, в результате чего нас просто наводнили низкосортные и малобюджетные экшен-клоны, в то время как хороших RPG выходит все меньше и меньше. Конечно же, SS не мог тягаться с таким простым и увлекательным мя-

сом, как Doom, поэтому, став культовым, он тем не менее не стал всенародным любимцем.

Но и последняя, самая банальная причина неуспеха — системные требования игры. На свое время SS имел очень мощный графический движок, к тому же игра шла только на VGA-адаптерах, не считаясь с теми, у кого все еще стоял допотопный EGA.



Конечно, красота мира и трехмерный мир смотрелись отлично, но играть в Shock мог себе позволить не каждый.

Что же, System Shock оставил глубокий след в игровой индустрии, хотя не все это осознают. Он имел в себе начинки многих жанров и сделал первый шаг по пути интеграции RPG и шутера. Он, как и любой RPG или Quest, достаточно интересен, чтобы в него можно было играть даже сегодня; собственно, все великие игры бессмертны — Diablo, Alone in the dark, Doom и многие другие. Каждый из перечисленных шедевров воплощает уже законченную идею, не так ли? SS же — это промежуточная



стадия, которая, возможно, способствовала развитию и появлению каждой из этих игр. Вследствие этих причин не стоит рассматривать SS как типичный РПГ или шутер. Хотя после SS появилось два продолжения, но они уже не выделяются так ярко — со временем подобные игры появлялись все чаще, пополняя ассортимент ширпотреба. Но первый SS навсегда остался уникальной игрой, намного опередившей свое время.

Записки Автоответчика

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

СРАВНИТОЛОГИЯ

Все рухнет...

Как говорится, в жизни всегда есть место падениям. В данном случае падал не я — рухнула, причем со зверским грохотом, база писем. Впрочем, внимательные могли прочесть об этом в новостях тридцать седьмого номера, а невнимательные могут узнать это прямо сейчас ☹.

Для начала немного о том, что же это за база такая и как она могла рухнуть. Дело в том, что, как вы могли обратить внимание, мейла, написанный наверху ☹, у меня корпоративный. Никаких мейл.ру и прочих торб. Если я работаю в МИКе, то и адрес у меня МИКовский. Для работы с почтой мы используем замечательную программу The Bat. Удобно, легко, понятно, но... Но когда база писем до неприличия раздувается, прога начинает сбивать не хуже Виндовса. Как вы, наверное, догадываетесь, адрес, заканчивающийся на @mycomp.com.ua, далеко не у одного меня, нас таких много. И всем пишут письма. И все на письма отвечают. И совсем лень поудалить старые письма за последние несколько лет... А потом приходит счастливый день, хаоп... И письма удаляются сами, в произвольном порядке. Последний раз так гбила база статей, которые направляют на games@mycomp.com.ua, ну а теперь настала и моя очередь. И знаете, что интересно? Письма за прошлый год удалились. И за этот уцелели, во всяком случае, те, что пришли мне до конца мая ☹. Остальные померли в страшных мучениях.

Именно поэтому многие камрады не получили и никогда не получат ответ на свои письма, и эти письма не попадут в «Автоответчик»... Если, конечно, вы не отправите их мне повторно.

Так что пишете, камрады, пишете. А я буду работать с тем, что есть... Впрочем, сначала небольшая рекламная пауза по заказу Минздрава ДЗВР ☹.

Зависимость

Не знаю, помнит ли еще кто-то, что я не играю в онлайн-овые игры. Точнее, не играл. И дело не в том, что они мне не нравятся, дело в зависимости, которую они порождают.

С обычной игрой проще — прошел и забросил. Даже если игра жутко затягивает, не будешь же играть в нее несколько месяцев? Лично я не играю. Нет, конечно, есть исключения, к которым время от времени я возвращаюсь, но обычно формула «прошел — значит забыл» действует безотказно.

Какой в этом плюс? Да огромный. Остается время на то, чтобы писать статьи, играть в другие игры, ходить с девушкой в кино, просто отдыхать и, главное, заниматься сценарием. С онлайн-овыми играми все по-другому, в них можно играть не просто долго, а очень долго, выкраивая время из... всего. Важные дела откладываются, работа протавивает, девушка идет в Интернет телефон недорогого киллера, а начальство угрожает сокращением зарплата. Но что мне ваша зарплата ЗДЕСЬ, если ТАМ я зарабатываю миллионы!

Опасная штука онлайн-овые игры, очень опасная, и я очень долго держался, используя Интернет только по прямому назначению — для поиска информации и общения на форумах.

Но с другой стороны, мейбл у меня мысли, что хороший доктор должен испытать на себе то, чем болеют его пациенты, чтобы знать, как с этой инфекцией бороться. Вот, испытал и понял, что лучше было не проводить подобных экспериментов, вредных для мой

слабой психики. Я ведь по знаку зодиака Рыба, а мы, Рыбы, очень легко впадаем в зависимость, некоторые в алкогольную, другие в наркотическую, а я вот в онлайн-овую. Поэтому знаете: если меня застелит из гаубицы, это не несчастный случай и не самоубийство — это Sonechko нашла киллера и перевела меня в офлайн ☹.

Нет, я вовсе не призываю всех бросить играть в онлайн-овые игры — зачем? Просто старайтесь, чтобы жизнь виртуальная не осложняла жизнь реальную. Да, ТАМ хорошо. ТАМ мы герои, ТАМ нас любят, ТАМ мы можем разбогатеть. Вот только жить приходится ЗДЕСЬ, а в этом мире все золото онлайн-а не принесет вам пользы (конечно, если вы его не продадите за реальные деньги ☹).

Интересно, если онлайн — это заболевание, может быть, детей стоит прививать от него? Дабы не впадал в зависимость? А может быть, это как корь — чем раньше переболел, тем лучше, и рецидивы крайне редки...

Не знаю. Но как доктор, могу порекомендовать как можно чаще выныривать в реальный мир. Поверьте, тут тоже хорошо, к тому же, ИМХО, любая, даже самая приятная зависимость стоит того, чтобы с ней бороться. Не игры правят нами, а мы ими. Не мы для них, а они для нас. Не забывайте об этом, иначе однажды ночью я приду к вам домой и предложу выбрать одну из двух таблеток, и неправильный выбор приведет вас не в Матрицу, а на мой операционный стол...

Обещанная критика

Помните, в предыдущем «Автоответчике» я обещал немного критики — от похвал, дескать, все уже устали. Что ж, обещания нужно выполнять, поэтому передаю микрофон камраду x@RTy:

Привет, Кертис и вся редакция МИКа!

Ну, насчет всей редакции не скажу, но привет...

Решил написать тебе это письмо, чтобы показать проблемы МИКа, которые я вижу, и помочь журналу закопать яму, которую он сам себе, небольшую, но выкопал.

Да, копать мы умеем. От меня и до следующего дуба ☹. Еще мы умеем не копать. Насчет зарплата, то только трупы.

МИК я читаю уже давно, вот 5-й год пошел. Раньше я покупал каждый номер, перечитывал его от корки до корки, а некоторые отдельные статьи по несколько раз. А теперь, чего уж греха таить, я стал покупать его гораздо реже, что, впрочем, мне и самому как-то не нравится.

А я вот не покупал и не покупаю. Я вообще ни одного игрового журнала не покупаю. Неинтересно. Разве что могу взять почтат.

Раньше: «Офисит, вторник, вышел новый МИК!» — и пулей побежал за номером! А сейчас, ИМХО, золотыми временами МИКа можно считать 2002–2003 года.

Ну, у каждого своя точка отсчета. Кто начал читать позже, считает золотым временем год 2004-й. Года через два-три в золотое время попадет и год 2005-й.

Большинство статей писал, ты, Кертис (не меньше, чем по 2 статьи на номер, а что сейчас?).

Ну не большинство, никак не большинство. Может быть, больше других, так и то нет, были и более плодотворные авторы. Но мно-

го писал, факт. Так мы ведь сначала и выходили раз в месяц. Потом раз в две недели. Времени «на поиграть» было значительно больше. За две недели можно пройти две-три игры не особо перенапрягаясь, а потом не спеша написать.

Ваша дружба с Глюком была вне конкуренции, в каждой рецензии был опус о ДЗВР да Ранде, и все, в принципе, было хорошо. А потом вы решили сменить политику в отношении написания рецензий и привлекли кучу новых авторов, что повлекло за собой нежелательное последствие в виде падения качества журнала.

Политика привлечения внештатников существовала всегда. Если кто не в курсе, я ведь и сам начинал внештатником и пробыл им более полугода. Талер, Маньяк, все они так начинали. Чтобы писать много статей, нужно много людей. Можно, конечно, уподобиться некоторым камадам и писать, не играя. Это лучший выход?

Некоторые статьи были настолько бредовыми, что первостепенный вопрос: «Как такое могло попасть в номер?!» не заставлял себя ждать и никогда не покидал мою голову при очередном пролистывании того выпуска. Да, сейчас, конечно, уже не так, ведь у нас появились новые, действительно талантливые авторы. Но, все не так хорошо, как хотелось бы.

А все хорошо и не бывает. Кстати, если поднять обсуждения статей года 2003, можно убедиться, что бредовые статьи и тогда присутствовали. Просто о них уже забыли — память такая штука, нормальные люди помнят хорошее, а плохое имеет свойство из памяти выпадать.

Потому что существует сильнейшая конкуренция со стороны других игровых изданий.

Да? У нас так много игровых еженедельников?

Давайте, так сказать, «поэрим в корень» и сравним МКИ с новым *Gamerplay* ем.

Это уже было, когда появился Re:Play. Я не люблю сравнивать абсолютно разные издания, неправильно это. Вот сравнить *Gamerplay* и *Шпиль* — пожалуйста. Два толстых, иллюстрированных еженедельника с диском.

1. Объем журнала: *Gamerplay* — 100 стр., МИК — 30х4=120. Тут мы побеждаем (я же себя я миковаю отношу, не забыли :D).

Немного неправильная арифметика. На полосу МИКА 5 000 знаков, полоса *Gamerplay* — примерно 1 600. Берем калькулятор: у нас за месяц вы получаете 600 000 знаков информации, у них 160 000. Правда, неслабая разница?

2. Оправивность издания: о-о-о, тут у МИКА дела обстоят фигаевенко! Тот же *Геймплей* в своем первом номере накатал превью столько, сколько МИКУ на 10 номеров хватит!

Опять не совсем правильно — объем средней превьюшки «*Геймплея*» немного превосходит объем нашей большой новости, а иногда и уступает ей. Может, сравним их превью с нашими новостями? ☺

3. Качество журнала: общидно, но, ИМХО, тут МИК далек от идеала и сравнится с *Геймплеем* еще не скоро, а если учесть, что это его первый номер, то совсем не весело получается.

Ну, на вкус и цвет, как говорится... Заходим <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=8530&st=200&#entry1079557> и читаем обсуждение. Очень позарные мнения высказываются, очень.

В ИТС аматоров не берут, и качество статей у них соответствующее. И хотя обзоры, в большинстве случаев, меньше *МИКовских*, их уровень внушает доверие. Но и МИК славен своими героями! Их бы только побольше.

Да, а кто такие аматоры? Я, к примеру, аматор. Glukk вроде бы тоже. Да у нас нет ни одного профессионального журналиста среди работников редакции. А в «*Геймплее*» все профессиональные журналисты, выходит?

Впрочем, нужно учесть еще одну вещь. *Gamerplay* — журнал, сделанный по европейским стандартам: меньше текста, больше картинок. Думаю, не нужно объяснять, почему такой подход популярен на Западе, с их неолобовью к чтению. Но мы живем в части «самой читающей страны в мире» и стараемся соответствовать. Выпускаю спорную и не совсем приятную мысль: во время моего детства журнал «Веселые Картинки». Так вот, это «*Геймплей*». А мы... Мы, видимо, любимый журнал моего детства — «*Мурзилка*» ☺.

4. Цена (ориентируясь по ценам на черниговских газетных раскладках): МИК — 2,5 грн. х4 = 10 грн. *Gamerplay* + DVD — 13 грн. Если бы не старая любовь к МИКУ, я бы не задумываясь купил *Геймплей*, так как, доплатив 3 грн., вы получаете в придачу DVD-диск с массой интересного софта.

Диск — это да. Тут не поспоришь. Диск — это хорошо... Для толстых журналов это обязательно. Сравним диски «*Шпиля*» и «*Геймплея*» ☺

Вот такие не особо приятные сравнения получились. А что я предлагаю, чтобы повысить качество журнала? А предлагаю я сократить периодичность выпусков с 4 до 2, тем самым сэкономив деньги на приобретение в комплект к журналу CD 700 Мб — немало, и записать на них можно много чего. А еще сделать диск в чисто *МИКовском* стиле. Ах, как было бы классно!

Так мы не сэкономим деньги, а наоборот. МИК приносит прибыль. Каждый номер приносит. Сократить периодичность в два раза — значит в два раза сократить прибыль. Кто на такое пойдет?

А на конец вопрос не к вам, а к рекламодателям. Нафига больше года рекламировать *Warlords: Battlecry 3???* Что, нету ничего более интересного? Эта реклама уже просто в печенке сидит, чесалово!

Ага, мы сами размышляем над этим вопросом, но... Воя и ныне там.

Да, честно говоря, тенденция сравнивать все и вся — вещь затягивающая. Появился «*Шпиль*», нас начали сравнивать с ним, предкекая скорую гибель, потом появился Re:Play, и снова мрачные прогнозы читателей, теперь вышел «*Геймплей*», и все начинается сначала.

Поймите, народ, мы абсолютно разные издания! У нас разный контент, разная ценовая категория, разная политика, разные целевые группы. Мы не журнал, мы еженедельник, и можем смело сказать, что лучший в Европе. И это не красивая фраза, написанная в рекламных целях, это сухая констатация факта. Редакция «*Геймплея*» считает, что они лучший игровой журнал в Украине? Отлично, хоть и плохо. Фанаты «*Шпиля*» с ними не согласятся ☺. Но то, что мы лучший игровой еженедельник Европы — факт неоспоримый. Возьмите любой еженедельник и просто сравните его тираж с нашим ☺.

Нет, я не считаю, что у нас все хорошо, не все. Далеко не все. Есть ряд минусов, есть проблемы, есть что менять и к чему стремиться, но это никак не связано с появлением на Украине нового игрового издания. Совсем никак не связано.

Напоследок

И, так сказать, напоследок еще одно письмо, от камада Динтрия:

Здорово Кертис!!!

Вот, как и обещал, выполняю норму по написанию писем в автоответчик :).

Спасибо. После падения базы все письма очень актуальны.

Настроение просто СУПЕР, так как я стал полноценным студентом КИИ (1Евр.ОС-51 :). Дам-с, как ни как, наконец, так сказать, самый насыщенный период в жизни! :)

Что тут сказать? Поздравляем!

Да и вообще приятно, что мой призвз не прошел мимо ушей рядовых *МИКовцев*. Мне даже 2 письма пришло от камадов (мало конечно, но все равно приятно!) Пришли они от Димча: :) (я даже не сомневался, что он не проигнорирует мой мейл :)) и от камада «Тимофей Стилпанов». Они даже клятвенно обещали написать тебе (по крайней мере хотел, а хотеть не всегда перерастает в делать :)). Отдельное спасибо, я бы даже сказал СПАСИБОБЕ, всем камадам, которые написали в автоответчик, так держать!!!

Ладно, не буду забивать бесценные место в статье у других камадов, МИК FOREVER, удачи всем!!!

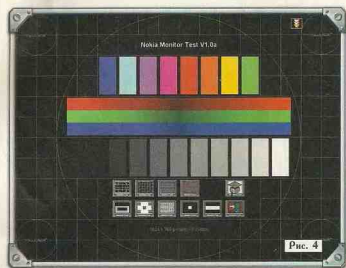
Спасибо на добром слове!

Ну вот, на этом, дорогие камады, буду прощаться. Напоминаю, с вами был Кертис, а мой мейл, как обычно, указан наверху.

Пишите.

Глючные войны: скрытая угроза 2





✓ Специализированные тесты. Fill Rate, High Polygon Count, Environmentd Bump Mapping, DOT3 Bump Mapping, Vertex Shader, Pixel Shader, Advanced Pixel Shader, Point Sprites.

✓ Тесты качества изображения. Четыре скриншота для сравнения качества картинки с четырьмя игровыми тестами.

Программа выполняет две задачи одновременно: во-первых, осуществляет сравнение производительности видеоподсистемы вашего компьютера с другими компьютерами, во-вторых, идет проверка качества 3D-графики и стабильности видеоподсистемы. Для запуска теста со стандартными настройками просто нажмите **Benchmark** и дождитесь окончания теста. При этом наблюдайте за качеством изображения и убедитесь в отсутствии артефактов (дефектов изображения). Команда меню **Online Service/Online Result-Viewer** позволит вам сравнить полученный индекс производительности для вашего компьютера с другими системами.

К недостаткам программы можно отнести не полную ее совместимость с различными видеокартами. Поэтому, если программа, например, зависает — это повод задуматься о качестве вашей видеокарты, но, опять же, не повод точно ее выбрасывать. Тут на помощь придет реальный игровой тест, например, **Quake 3 Arena** или **Quake 2**, в зависимости от того, какую именно видеокарту вы хотите проверить. Да, и не забудьте, с какой целью вы сели за компьютер — это тестирование, а не полное уничтожение всех виртуальных врагов ☺.

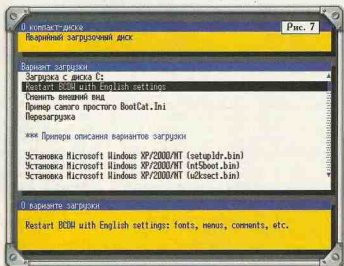


Все такое прочее

Основные элементы компьютера мы проверили, но еще остались CD/DVD-привод, аудиоподсистема, модем, аккумуляторная батарея ноутбука или ИБП и прочее-прочее, в том числе банальная, но незаменимая клавиатура. Пишите мне на e-mail или в ICQ, если тестирование каких компонент вам покажется интересным, и я с удовольствием продолжу рассказ на страницах МИКа о поиске скрытых угроз в недрах вашего любимого компьютера.

Эпилог

Предвижу, что некоторые читатели уже запаслись дисками: загрузочная дискета с MemTest86; загрузочная дискета с MHDD, загрузочные диски с тестовыми утилитами для вишестерев Samsung, Maxtor, Western Digital, Seagate, Fujitsu, IBM. Но все эти программы прекрасно помещаются на один CD-R/CD-RW-диск. Можно даже 80-миллиметровый, в зависимости от того, что еще вы хотите разместить на нем. Как это сделать? Советую воспользоваться утилитой **Bootable CD Wizard** (<http://bootcd.narod.ru/>). С ее помощью очень легко можно объединить все ваши загрузочные диски и дискеты в единственный мультизагрузочный (рис. 7) диск. Чтобы с помощью одного такого CD-R/CD-RW можно было поставить диагноз любому компьютеру, а иногда и тому, кто этот компьютер собирал ☺.



[illegible]

.....

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



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

*Вироблено за стандартом ISO 9001



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

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

від 2295,- грн



044 238 89 90

TechnoPark

www.technopark.com.ua
sales@technopark.com.ua

Intel, логотип Intel Inside, Pentium є торговими знаками або захищеними торговими знаками Intel Corp. та її дочірніх підприємств у США та інших країнах.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

МЕХАНОІДЫ ВОЙНА КАРНОВ

Рольова гра для тих, хто
любить волю, та здатен
приймати рішення



SKYRIVER
STUDIOS



© 2005 ЗАТ "1C". Всі права захищені.

© 2001-2005 SkyRiver Studios*. Всі права захищені

1C: Мультимедіа, Механоіди 2: Війна клонів, СкайРивер Студіос, Фірма "1C"

Виробництво в Україні - ДП "Скандо-Україна"