

42

204

17

2005

ОКТЯБРЬ

Еженедельник

стр.10

VIVISECTOR

стр.13

BRIGADE E5
NEW JAGGED UNION

стр.8

Diver
DEEP WATER
ADVENTURES



TRACKMANIA SUNRISE



стр.16

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

YES plus**Лучший выбор****Низкие цены****игры + soft + музыка + видео****Хиты и новинки****Скидки и подарки****Bet On Soldier**
190015788 50.00 грн**Антикиллер**
190015250 38.00 грн**Метро2**
190015732 55.00 грн**Вивисектор: Зверь внутри**
19007735 35.00 грн**Max Payne 2: Van Heising**
190015447 28.00 грн**Homeplanet Gold**
190015476 38.00 грн**Службы доставки:**

Киев:

8(044)5990999

8(044)5392991

8(067)5042883

Одесса:

8(048)760-17-98

8(067)636-57-03

Днепропетровск:

8(0562)360347

8(056)736-09-94

8(067)6360645

Запорожье:

8(061)220-40-58

Днепропетровск:

8(067)611-14-23

Звук:
Digital Dolby
Surround 5.1.

Режиссер-постановщик: Федор Бондарчук

Сценарий: Юрий Коротков

В основу сценария

легли реальные события.

9 рота 345-го отдельного

гвардейского

парашютно-десантного полка,

которым командовал

Герой Советского Союза

Валерий Вострогин.

9 рота была самым

легендарным подразделением

Советской Армии в Афганистане.

9 РОТА**14 грн****190015927****50 грн****190015929****27-30****ЖОВТНЯ****КИЇВ**

Виставковий центр

КИЇВ**ЕКСПО****ПЛАЗА**

(Київ, вул. Салютна, 2-Б)

ТЕРИТОРІЯ БРЕНДІВ**цифроМанія :)****третя міжнародна виставка-шоу цифрових технологій****У рамках
виставки:**:) Рейтинг торговельних марок
у галузі інформаційних
технологій:) Ігровий
чемпіонат:) Презентації новинок
:) Розіграші**ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!**Замовлення запрошень,
програма виставки на сайті:
www.dmania.euroindex.ua

ВНИМАНИЕ!!!

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

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Винница ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька ✓ угол Кошубинского и Ленинградской Днепропетровск ✓ Кiosки «СВ-почта» Донецк ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960 ✓ ул. Артема, 131-а ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4 Макеевка ✓ гост. «Маяк» Киев ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости» ✓ Кiosки «Факты» ✓ Книжный рынок «Петровка» ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29 ✓ ст. м. «Лесная», останочный комплекс ✓ ул. Жилинская, 87/30 Крым | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать» Луганск ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать» Львов ✓ Кiosки «Торгпресса» ✓ Кiosки «Интерпресса» Мариуполь ✓ Кiosки «Союзпечать» Николаев ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217 Одесса ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы» Оптовая продажа: ✓ ул. Костанди, 100 Полтава ✓ кiosки Полтавского почтамта Тернополь ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды» Харьков ✓ газетный рынок ✓ магазин «BOOKS» |
|---|---|

✎ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», 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.posta.kiev.ua, www.blitz-pocc.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для читателей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЖОВТНІ 2005



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

2-й ПРИЗИ -
HP 51641 (HP 8***) color
HP DeskJet 820xi

3-й ПРИЗ -
A.HOME (19-24, вих. 9-24)

234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

Scratch

Galactic Civilizations II: Dread Lords, стр. 7

Артур ЧЕМИРИС, Kirov

Diver: Deep Water Adventures, стр. 8-9

Александр GLUKK

«Вивисектор: Зверь внутри», стр. 10-12

Great Maniac

«Бригада Е5: Новый альянс», стр. 13-15

Morte&Shaman.AD

TrackMania Sunrise, стр. 16-18

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

«В тылу врага: Диверсанты», стр. 20-21

HUL&GUN, геймер, Морган, таракан

Counter Strike 2D, стр. 22

Андрей ГОРШКОВ aka Ren

Delta Green: The Dark Theatres, стр. 23

Дар

MAD: Global Thernonuclear Warfare, стр. 24-25

Vic aka Виктор ФОМИН

Mortalus, стр. 26-27

Олег ЯРОВОЙ

КОМП ПОРТОМ инфраКРАСЕН, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

«Нивал» — лэвел-ап!

Да не простой, а такой, после которого можно примерить новое оружие, учить доселе недоступные заклинания и открывать на локации места, в которые раньше и ступить-то боялись.

Сие знаменательное событие произошло 11 октября, во время пресс-конференции, вернее, произошло оно раньше, и вот наступило время официальных заявлений.

Я не буду приводить данное заявление, как не буду выкладывать подробную стенограмму всей пресс-конференции (пара наблюдений — чуть ниже), и уж точно не стану испытывать более ваше терпение.

Итак, 11 октября компания Nival Interactive переходит из рядов разработчиков в славную когорту издателей. Слухи об этом призраками бродили по Европе отечественной гейм-индустрии, и вот наконец-то они воплотились в реальность.

Конечно же, приоритет в издательском деле будет отдаваться собственным проектам (неужели кто-то сомневался в том, что «Нивал», откажется от создания игр или ведения околоделовского продюсирования?). Согласитесь, контора имеет кой-какой опыт для того, чтобы вести собственные дела, направляя их в то русло, которое кажется наиболее подходящим. Имеется в виду ситуация с тем же продюсированием — вспомните «Ночной Дозор». Конечно, это не самый удачный пример, но зато в далеком идущих планах Nival Interactive числится выведение на рынок зарубежных продуктов класса AAA. Пока же с проектами подобного класса придется обходиться своими силами — «Heroes of Might and Magic V», релиз которой планируется на I квартал будущего года, должна стать дебютом «Нивала» в «тришнх» релизах — и надо сказать, очень громким дебютом. Пока же HoMM V находится в фазе активного бета-теста. А де-бютирует одна из самых ус-

пешных российских гейм-компаний выходом аллодиных «Проклятые Земли: Зеринные в Астрале» (разрабатывается совместно с Matilda Entertainment).

Пожелаем «ниваловцам» удачи, забот у них теперь явно прибавится. Как и персонала, впрочем.

«Э.А.И.Т.А.: Войны Псков»

Полку интересных анонсов пошпирило. Нет, это не продолжение прикола позапрошлого номера, где аббревиатуры с точечками выступали в качестве заголовков новостей. Действительно, так называется новый проект «Э.А.И.Т.А.», анонсированный самими же разработчиками — ребятами из Psycho Craft Studio. Издателей же у проекта пока нет. И причина этого, как мне кажется, лежит на поверхности. На поверхности планеты планеты Эквилбрийс (не путать с «Элизуи»), хотя перепутать так и тынет...), на которой и разворачиваются события игры.

На поверхности планеты Эквилбрийс, заселенной пару веков назад землянами, идет обычная жизнь. Бурная, беспринципная, наполненная добычей ресурсов, контррабандой, отстрелом слабых и почитанием сильных.

Игроку представляется полная свобода действий — торговать, нападать на слабых, умирать от рук (ног, пушек, псионических воздействий) сильных, перевозить нелегальные товары, участвовать в мультикорпоративных сделках — все это происходит под знаком противостояния Федерации, стремящейся насадить железной рукой мир и порядок на планете, и независимых торговцев ака пиратов.

Ах да, о чем это очень главным я забыла? О сюжете. Он будет! Не то чтобы слишком навязчиво, но будет.

А теперь о совсем главном: основное средство перемещения по планете — роадеры. Или по-нашему, по-славянски, — дорожники, а точнее, внедорожники (почему тогда не оффроадеры?). Офроадеры... то есть роадеры, конечно же, можно модернизировать, тонниговать, напшиговывать оружием и т.д.

Вам это ничего не напоминает?

Если не брать во внимание анонсируемое чистейшее 3D, то перед нами... чистейшей воды, знаете ли, КР. Пускай и с уклоном в экшен. Помните историю КР, о которой ведущие игровые узлы (имеются в виду и журналы, и инет-ресурсы) писали с эмоциями того обладателя бойцового кота, который лезет на крышу, а водосточная труба под ним начинает отходить от стены. «Не понял...» — говорит бойцовый кот, внезапно оказавшийся в роли полного лузера.

Вот это «не понял», думаю, повторю большинство русскоязычных издателей, недоумевая, как же они не успели заgrabастать такой феноменальный проект, как КР. Но этот единственный случай, видимо, издатели ничему не научили, в т.ч. и западных. И к играм под маркой mix (говорят, что такого жанра нет... ага, а в СССР не было секса!) относятся с явной опаской и пренебрежением. Если только их не делают такие монстры, как Тим Шерер, Американ Мак-Ги, Мишель Ансель...

В целом вы уже, наверное, поняли, что «Э.А.И.Т.А.» есть на данный момент один из самых ожидаемых проектов. Правда, веровать в то, что разработка закончится в первом квартале 2006-го, тоже как-то не тянет. Незачем разочаровываться лишний раз. Лучше до IV квартала подождать, но чтобы потом не папала!

Звездные грехи

Севен не сеиен, но снис — это точно! Не знаю, да и не открывают пока разработчики & издатели основные сюжетные линии, но что-то не ладно было в отношениях трех датских королевств: Торговой Коалиции (видимо, прообраз ортодоксальных землян), некой полурасы The Advent (те же бывшие земляне, но не гнушающиеся внеземными технологиями) и Империи Васари (уже такие типичные гуманоиды... хотя, может, и кремнеорганические существа).

В общем и целом, перессорились между собой три государственных образования довольно изрядно. Ну чем не повод для космической стратегии?

Называется данный конфликт межгалактического (может, и галактического,

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

кто ж его знает?) масштаба — Sins of a Solar Empire.

Что же из этого следует? Следует жить. Жить в постоянной войне и гонке вооружений, наращивая боевую мощь, захватывать и колонизировать новые планеты, вести тон-



кие или толстые (что вероятнее всего, с современными то AI!) дипломатические игры и вообще, всячески пытаться процветать.

Разрабатывают очередной «космос для стратегов» канадцы из Ironclad Games, причем не просто разрабатывают, а завершают разрабатывать. Причем, уже входят в фазу закрытого бета-тестинга. Причем, по ходу дела ищут издателя, которого у канадцев, видимо, отродясь и было! «Нивала» на них нет!

«Нивал» — распределение статоев

А вот и обещанные вскозь некоторые подробности пресс-конференции. Пожалуй, чтобы не удариться в пространные размышления, выделим основные тезисы выступления директора Сергея Орловского:

а) взят курс не на количество выпускаемых проектов, а на качество, причем основополагающим пунктом тут, кроме уже заявленной ориентации на свои проекты, заявлена гибкость и компромиссность в работе с «не своими»;

б) российские продажи HoMM V прогнозируются в районе 1 млн. копий, что очень даже немало, если речь идет не про общее количество геймеров, которые прикоснутся к хиту, а про лицензионные диски;

в) «Нивала» собирается и дальше сотрудничать с 1С и «Новым Диском» в плане дистрибуции, хотя признает, что издательская деятельность гораздо менее выгодна, нежели распространение;

г) в ближайшем, или не очень ближайшем, но все-таки будущем «Нивал» планирует войти в тройку ведущих издателей на территории бывшего Союза Советских Социалистических Республик. Звучит!

Есть еще и «д», но я его, пожалуй, придержу. Не все же сразу!

Из космоса в кошмар

У еще один анонс игры, связанной с космосом, напрашивался в новости... Но не был слишком назойлив, а потому его место занял чешский хоррор-адвенчура (или наоборот?) Until I'm gone, что в вольном переводе с хоррорно-адвенчура на русский означает: «Пока я еще иду». Или что-то в этом роде. В общем, звучит угрожающе.

Сюжет откровенно смахивает пелен на американские триллеры с их триггерами. Главный герой по имени Натан, как всякий порядочный гражданин страны N, собирается отпраздновать Рождество вместе с семьей. И пока он собирается, к нему звонит любовница и просит, очень просит, просто умоляет провести Рождество не с семьей, а с ней. Данная ситуация неоднозначно намекает на две вещи. Первая — у любовницы далеко не все дома, потому что она ведет себя почти как жена; вторая — Натан далеко не окончательно порядочный гражданин страны N, так как позволяет себе иметь любовницу.

Натан, оказываясь под угрозой шантажа (жена с жалобными глазами, плачущие дети, чувство вины) все-таки едет к любовнице, чтобы расставить все точки над i, и, вроде бы их расставляет! Вот только с обратной дорогой не складыва-



ВЫБОР 2006 СБОР СРЕДСТВ! *

чтобы было ясно,
чтобы каждый знал,
«МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР» —
это твой журнал!

Примечание: Генеральный спонсор партийной компании
Kinyo — Качество снаружи — Качество внутри — Качество звука



МТБ-10
Средняя
Мощность: 5x100W
Длина: 22" x 15" x 20"
Длина: 142, 20, 100
Материал: алюминий
Материал: алюминий, ДЕРЕВО

Сабвуфер
Мощность: 40W
Длина: 18"
Длина: 18"
Длина: 18"
Материал: алюминий, ДЕРЕВО

* ПЕРВЫЙ И ЛУЧШИЙ НА УКРАИНЕ
«ЖЕНЕДЕЛЬНИК
«МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР»
НАЧИНАЕТ ПОДПИСНУЮ КАМПАНИЮ

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 22307

ется: снегопад, буря и прочие осадки заставляют Натана остаться в постылой гостинице наедине с расставленными точками и совершенно неуравновешенной любовницей. И тут начинается...

Начинаются, понимаешь, целых 55 (не 66 почему-то) отрендеренных сцен (локаций, получается, гораздо меньше) вкупе с атмосферой депрессии и безысходности.

Вот только с датой разработки немного промахнулись: релиз творения от **Faraway Studios** намечен на предновогодние дни 2005 — начало 2006. А это как раз такой неблагоприятный период, когда игры раскупаются, зато осенняя депрессия уже заканчивается, а весенняя еще не начинается.

И опять ничего не известно об издателях. И снова лапка невольно тянется в сторону России — помахать «Нивалу». Хотя, нужна ли им эта самая депрессия?..

Из кошмара в шубиз!

Закончился кошмар более чем годового ожидания одного из самых необычных проектов **Lionhead Studios** (а обычно у них вообще были!) — в печать ушел проект **The Movies**.

Писали-писали об этом проекте, но поскольку релиз все откладывался и откладывался, еще раз напомним непосредственно об изюминке данной игры, хотя, как по мне, она целиком и есть крупная изюминка.

Вы — сценарист, продавец и раскручивающий фильмы. То бишь, занимаетесь в одном лице всем, что относится к индустрии кинематографа.

Поначалу в игре предполагалось (что ли не отсмотрев отрывков собственного чуть ли не поставленного, спродюсированного и снятого вами же) фильма, но разговоры об этом ближе к релизу как-то поутихли, и остались «тайкунные» составляющие: планирование бизнеса, подавление конкурентов, просмотр еженедельных изданий с явительными отзывами на премьеру, кастинг и т.д.

Впрочем, насчет снятых вами же фильмов не все так печально. Некая возможность обмениваться творениями рук собственных по Интернету будет присутствовать, а это значит, что и сами творения будут всенепременно.

Появление на прилавках — в начале ноября сего года.

Из шубиза — обратно!

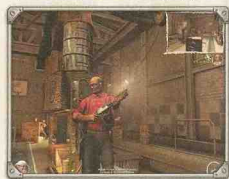
Обратно в ужастик.

Правда, экшен-хоррор в данном случае не пахнет, а пахнет только экшен-проектом. Название у проекта соответствующее — **Voodoo Nights**.

Двое достаточно свобододоумных и неформальных полицейских начинают охоту за злым дядечкой, основное хобби которого — ужищать маленькими детьми. Смешать не нужно, потому что не смеш-

но, но в общем и целом это была шутка. А сейчас пойдет чистая правда.

Человек, на которого охотятся brave парни из американской полиции, Джек и



Сэмюэль, — мало того что опасный гангстер, так еще и яхнется запросто с мистическими силами вуду. На этом, собственно, чистая правда и заканчивается, вместе с сюжетом. Потому что сюжета здесь крайне мало, причем «крайне мало» — подозреваю, микловато сказано.

Зато будет возможность переключаться практически в любой момент с одного полицейского на другого. Думаю, что у каждого будет своя особенность, как раз и вызывающая желание переключаться. Ибо зачем нам два персонажа с совершенно одинаковыми умениями и оружием? Обещается еще и slo-mo. Чтобы не так скучно было постоянно висеть на хвосте у опасного гангстера, попутно отстреливая зомбей, — фактически уверен, что и они здесь будут.

Точная дата релиза пока не установлена (как и количество словов, как и количество видов монстров, как и...) — наверное, тогда, когда двое полицейских-неформалов все-таки найдут и обезвредят опасного гангстера и весь кулът вуду в придачу.

Демократия с лицом пенсионера

Игры не ало, игры — скука!

Вот мы и добрались в очередной раз до одного из самых лаковых блюд нашего стола — традиционного марсама. Как ни странно, оба рецепта данных блюд придуманы американскими коллегами.

У кого-то может сложиться впечатление, что я не люблю Америку и американцев, а также все, что с ними связано...

И это правда! Не люблю!

Но и не ненавижу. Я отношусь к Америке, как к любой другой стране, чья великая душа, замешанная на компромиссе менталитета, есть потемки, а потому с той стороны планеты кажется самым что ни на есть марсамом, хотя в этом и нет ничего удивительного.

Я также не разделяю мнения Задорова, на котором тот вырастил свою популярность, — мол, на Западе живут одни имбецилы, которые не понимают юмора, здороваются с автомобилями за выхлопную тру-

бу и стирают кошек в микроволновых печах.

Вот, например, опрос, который произвели совершенно здравомыслящие люди из компании **Piper Jaffray**, недружественно показав, что интерес к компьютерным играм неуклонно падает: 75% опрошенных ответили, что по сравнению с прошлым годом они охладели к видеоиграм. 78% заявили, что в 2005 году играют меньше, нежели в 2004.

Ну и какие же это имбецилы? Совершенно нормальные люди, очень даже здравомыслящие, в отличие от тех же корейцев, которые умирают за онлайн-играми от истощения, не отрываясь от монитора по двое-трое суток!

Кстати, абсолютным лидером в Америке среди приставок на данный момент является PS2 — 65% против 26% nintendo-манов.

«Нет, игры все-таки ало!» — сказал некто-нибудь, а сам непоколебимый Терминатор и подписала-таки билль, выдвинутый сенатором с альфа-центаврийским Ф.И.О. — Лайландом Ин.

В общем-то случилось, что ожидалось — слишком уж мало шансов было у Арнольда Шварценеггера отклонить данный документ, потому что слишком большим влиянием обладает, видимо Лайланд Ин, если ему удастся раз за разом протаскивать такие вот законопроекты.

Слава богу, на уровне штата Калифорния пока что.

Напомним, что данный билль запрещает продавать игры, в которых присутствуют элементы насилия, детям до 18 лет. Правда, внятной формулировкой о том, что такое «элементы насилия», нет и по сей день. По словам Тоги же Ин, это любая игра, в которой того-то кого-то бьет или, не дай бог, убивает. А это гораздо больше, нежели 50% всего рынка компьютерных игр.

Мы вот тут в приватной беседе за кружечкой чая с коллегой Tom/Doc/Kertis'ом, подумаи и спросили сами себя: а что было, если бы было, если бы подобный запрет распространился на музыкальную продукцию или на киноиндустрию? «А ничего бы не было!» — сказала мой коллега, отхлебывая чайку. И он прав. Интересно было бы посмотреть на Арнольда, запрещающего практически все фильмы с собственным участием.

Ничего страшного — вон в Мичигане за подобное вообще можно за решетку загнать. Так что я еще очень поспешил пугаться Калифорнии, с ее «озерным царьком» Ин и не очень железным Шварцем.

P.S. «Нивал» — новые локаций

А, кстати, заявлено было на пресс-конференции, что «Нивал» ведет разработку MMORPG. Слухи авторитетно заявляют, что по мотивам вселенной «Аллодов».

Русские идут — трепещи, Калифорния!

Разработчик: Stardock Entertainment

Издатель: не объявлен

Жанр: RTS

Системные требования: не объявлены

Дата выхода: конец 2005 года

Scratch scratch385@mail.ru

GALACTIC CIVILIZATIONS DREAD LORDS

Вобщее-то первая часть этой игры появилась довольно-таки давно, году эдак в 1994-м. И, как ни странно, осталась непризнанной. Дело в том, что первоначально она вышла для системы OS/2. Счастливые обладатели «Макинтошей» играли в нее долго и много. А вот остальные игроки были лишены такой возможности. Ситуация изменилась девять лет спустя, когда в 2003 году компания **Stardock Entertainment** выдала новую версию этой игры (а чуть позже — дополнение к ней), заточенную под распространяемые «форточники». Не могу сказать, что игра стала хитом, но своих фанатов она, безусловно, нашла. Вовра в себя все то лучшее, что мы лицезрели в «Дивинизации», развитую дипломатию и нехилый искусственный интеллект, игра принесла изрядную прибыль разработчикам и массу удовольствия фанатам пошаговых стратегий.

Я, как приверженец пошаговых стратегий, лично опробовал сей продукт и, честно говоря, не жалею. Так что когда в Сеть начали просачиваться слухи, что в недрах Stardock Entertainment кипит работа над продолжением игры, я начал по крохам собирать информацию об этом проекте. И вот теперь, вооружившись пачкой сигарет и парой пакетиков растворимого супа-харчо (на ночь должно хватить), я собираюсь рассказать вам, чего нам обещали разработчики.

Итак, как и в предыдущей части игры, действие происходит в далеком будущем, где человеческая цивилизация и несколько внеземных цивилизаций борются за господство во Вселенной — или, как минимум, в Галактике. Цель — построить мощную галактическую империю. В принципе, все как в первой части. Правда, на этот раз разработчики ввели в игру возможность игры за другие расы. В первой части можно было играть лишь за человечество, что через неко-

торое время порядком надоело. Это, кстати, самое первое нововедение, которое я вычитал в Интернете. Игровых рас обещано аж десять. Кроме того, нам будет представлена возможность создать свою расу.

Также, по многочисленным просьбам трудящихся, в игре появится полноценная кампания. Причем и здесь мы не ограничены в выборе расы, которую нам придется провести через все перипетии сюжета. Сама кампания будет нелинейной — по какой ветке сюжета пойдет ход событий, будет зависеть от успешности выполняемых вами миссий.

Идем дальше. Поговорим об игровых нововведениях.

В первую очередь, стоит заметить, что огромные изменения коснулись планет. Если в первой части игрок, да и компьютерные оппоненты тоже, «охотились» лишь за определенными видами планет, на которых они могли строить и производить все, что заблагорассудится, то теперь все иначе. Во-первых, будет генерироваться ландшафт планет, так что придется выбирать, что и где строить. Поменялся сам способ классификации планет. Теперь класс зависит от площади пригодной для застройки поверхности планеты. То есть, чем выше класс планеты — тем больше зданий вы сможете на ней построить. Придется выбирать, на чем будет специализироваться та или иная планета — на производстве продовольствия, на исследовательской деятельности или станет огромной военной базой. Все это вводит в игру огромное количество разнообразных стратегических возможностей — сельскохозияственная планета, расположенная возле границы противника, может стать легкой добычей врага и т.д.

Кстати, если в первой части на карте были изображены только звезды, и лишь выделив одну из них, мы могли узнать, сколько планет и какого типа входит в состав этой звездной системы, то теперь все иначе. Те-

перь основной единицей карты является планета, поэтому разные игроки смогут делить одну и ту же систему. Да и влияние игрока тоже будет зависеть от планет, а не от звезд, как это было в первой части.

Боевая составляющая игры тоже претерпела изменения.

Начнем с того, что теперь космические баталии будут выглядеть гораздо эффектней благодаря новому 3D-движку, о котором несколько позже. Итак, отныне нам позволено самим моделировать корабли. Причем создать свой корабль можно будет как непосредственно в игре из составных частей (двигатель, оружие и т.д.), так и в программах вроде 3D Studio с последующим внедрением в игру. То есть можно будет создать все, что угодно: от X-Wing до TY-134. Также введена возможность объединять корабли во флоты. Причем стоит учитывать, что разработчики ввели ограничения на количество кораблей в зависимости от их размера. Опять же игроку придется выбирать: построить многочисленный флот, состоящий из маленьких кораблей, или маленький из нескольких огромных линкоров. Причем каждый вариант имеет свои плюсы и минусы. Еще были внесены некоторые изменения в характеристики кораблей. Теперь каждый корабль имеет три класса оружия: ракеты, лучшее оружие и некие mass drivers, а также три типа защиты — щиты, броня и очки защиты. Все эти параметры будут формироваться в зависимости от вашего дизайна корабля. Сами бои будут происходить точно так же, как это было в первой части.

Плюс ко всему в игре обещана добротная 3D-графика. В правдивости обещания можно убедиться, взглянув на скриншоты.

Вот что нам обещали разработчики. И, судя по всему, фанаты пошаговых стратегий не окажутся разочарованными, так что «бум ждатель».



Артур ЧЕМИРИС aka R@k при поддержке
Сергея «Kirov» ГАВРИУЧЕНКО kirov@rambler.ru



Разработчики: «БиАрт»
Издатель: пока отсутствует
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-600 МГц, 128 Мб ОЗУ,
32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-1600 МГц, 512 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео
Дата выхода: ноябрь 2005
Официальный сайт: <http://www.diver3d.ru>

*Я опускался на дно,
А там темно
И холодно и страшно, но
Научно-популярное кино
Я смотрел в основном об одном:
Как Жак Ив Кусто
Километров на сто
В батискафе
Пьет «Нескафе»
Изучая подводные дно.*

Я завидую рыбам...

А умаю, не ошибусь, если скажу, что знаменитая телепередача «Подводная одиссея Кусто» в свое время пользовалась популярностью. Среди ее зрителей были ученики и доктора наук, сантехники и кибернетики, богатые и бедные. Что же такого особенного было в этой передаче? В ней перед нами открывалась тайна. Тайна загадочного и манищего подводного мира, со всей его красотой и опасностью. Кто в те советские и постсоветские годы не мечтал хоть раз увидеть собственными глазами подводное царство, которое было доступно Кусто? Наверное, мечтали об этом и парни, основавшие в 2002 году мало кому известную (пока) компанию «БиАрт». Компания, которая изначально занималась разработкой сайтов и прочими Интернет-услугами, уже к 2004 году созрела для собственного игрового проекта. Как вы, наверное, догадались, первая игра в «игростроительной» карьере «БиАрта» тесно связана с морской глубиной — ее романтикой и сокровищами. Ну, а теперь обо всем по порядку...

Я тоню в воде — мой отец не плотник

Согласно сюжету нам предстоит взять под свой неунышный контроль молодую парочку — Энди МакМастерса и Николь Сандерс. С самого детства они были увлечены, если не сказать — влюблены в море, дайвинг и морскую археологию. Но часто случается, что раннее увлечение ни к чему хорошему, кроме хронических болезней и различного рода маний, в конечном итоге не приводит. Так произошло и с нашими героями. Найдя множество древних сокровищ и изучив чуть ли не все стоящие внимания «закоулки» Мирового океана, наша сладкая парочка загорается своеобразной идеей-фикс: поиском Атлантиды.

Конечно, многие пытались разузнать всю правду об этом легендарном острове и либо подтвердить его существование, либо раз и навсегда доказать, что никакой Атлантиды не было. Все попытки,

так или иначе, разбивались вдребезги. Но только не попытка нашей парочки! Бедь у них есть (или со временем появятся) таинственные магические кристаллы, способные указать путь к затонувшему острову. Правда, не так все просто. Такая редкая цацка, как путеводные кристаллы, не могла не привлечь к себе внимание черных археологов. Кристаллами захотела завладеть самая грозная и темная организация из всех, что когда-либо видела мир, — «Элдер Кроуз». А поэтому на теперешних владельцев кристаллов и, по совместительству, наших героев была объявлена настоящая охота. Ну, а наша непосредственная задача состоит именно в том, чтобы, несмотря на все трудности, обеспечить целостность души и тела наших героев на протяжении 30-ти миссий, да при этом еще и найти Атлантиду. Вот так. Весьма оригинально! И все же сюжет вызывает некое ощущение «попсовости» ☹. Здесь на сториальнее ставим точку и плавно переходим к остальным аспектам игры.

*Но я гордый моряк,
Я открываю оба края
И ныряю на кафельное дно океана.
Прямо черная яма,
Не хватает кислорода,
Но всплыть еще рано.*

Я опускался на дно, а там темно

Ясен перед, что голыми руками и на резиновых лодках никто Атлантиду не ищет (разве что вы решите поискать ее на соседнем озере или речке ☺), тем более, когда в конкурентах — «Элдер Кроуз». Поэтому девелоперы из «БиАрта» готовят нам в грядущей игре невероятное (по их словам) множество различной амуниции и оборудования, которое будет всячески помогать нам в трудных поисках, а в какой-то момент, возможно, даже спасет от верной смерти. Для более точного воссоздания технических средств разработчики даже закупили специальные лицензии. А значит, все подводные скутеры, акваланги, гарпуны, исследовательские зонды, роботы, специальные кастки и многие-многие другие подобные вещи нас ждут абсолютно аутентичные.

Как и в любой уважающей себя игре, на покупку той или иной «игрушки» нам придется тратить определенные суммы денежных единиц. А так как эти единицы на дороге валяться не будут, нам придется всяческими способами пополнять свой бюджет. Для облегчения этой нелегкой задачи разработчики планируют создать специальную портовую таверну, где можно будет всегда найти кое-какую работенку для наших героев. А потому, кроме 30-ти сюжетных, нас ждет еще множество второстепенных миссий или, ес-



ли вам так угодно, «современных квестов» в стиле «поплыви туда-то и сделай то-то». Среди этих заданий можно будет найти, например, просьбы неудачливых капитанов поднять со дна морского их скоростистую утонувшие корабли или какой-либо ценный груз, по неосторожности выпавший за борт. Не обойдется и без предложений возглавить подводные экскурсии или исследовательские экспедиции. Но все это, как я уже говорил, необязательно, и при желании подобными заданиями можно будет пренебречь. Только зачем? Будет ли у нас другой шанс увидеть затонувший корабль и поучаствовать в поднятии его на поверхность? Пускай все это будет только на экранах мониторов и с плохой графикой (подробней об этом — потом), терять такую возможность нельзя. Тем более, что мы уже давно привыкли наслаждаться недоступными для нас местами и сопутствующими эмоциями при помощи компьютерных игр.

Запомним, Нео, есть два способа входа в Матрицу

Точно так же есть два способа игры в *Diver: Deep Water Adventures* — в аркадном режиме и в симуляторном. Если с первым все понятно — запоминаем 3-4 клавиши управления и вперед, на дно, то со вторым не так все просто. В режиме симулятора девелоперы обещают познакомить нас со всем тем, с чем постоянно приходится сталкиваться профессиональным аквалангистам. Итак, встречайте! Вероятно, впервые на наших мониторах мы увидим такие вещи, как декомпрессия, кессонная болезнь и прочее тому подобное. Также в игру вводятся реальные погодные условия. Например, в шторм вряд ли стоит выходить в море и выполнять поставленное задание — есть риск значительно подпортить состояние своего судна. Что впоследствии приведет как минимум к затрате солидных денежных средств на ремонт. К тому же, во время шторма не особо и поныряешь. А потому перед выходом в море будет совсем не лишним познакомиться со свежим прогнозом погоды.

Также в «реалистичном режиме» придется помучиться над изучением всех необходимых для игры клавиш и их комбинаций. В противном случае можно быстро уйти на дно вместе со всей своей амуницией и амбициями. Без последующего всплытия. Но, слава богу, в «Дайвере» не обойдется без такового обучения. Тьюторал будет построен на некотором количестве видеотреннингов, отснятых при содействии лучших российских дайверов и аквалангистов. И еще одна очень интересная деталь: перед началом игры разработчики заставят нас пройти специальный тест на «профпригодность», в котором наравне с практическими заданиями будут присутствовать и теоретические. Так что, глядишь, пройдя обучение в «Дайвере», уже не придется задумываться о таковом в реальной жизни. Сразу можно будет покупать акваланг и идти нырять... где-то в районе своей ванны ☺.

Спасите наши души...

Ну, а теперь поговорим, наконец, и о графике. Тут все довольно просто. После недолгого знакомства с роликом и зным количеством скриншотов я пришел к логическому выводу, что графика в «Дайвере» — далеко не самое важное ☺. При просмотре «музика» первое, что бросилось в глаза, так это кривизна и угловатость моделей (хотя, может, это было искажение пространства. Помню, что-то подобное на уроках физики рассказывали... а я не слушал ☺). И хотя девелоперы на полном серьезе заявляют, что даже самая мелкая рыбка будет состоять не менее чем из 1000 полигонов, выглядит все это не ахти. Тем не менее, справедливости ради стоит сказать, что уже секунды на 10-й ролика я перестал обращать внимание на графическое исполнение подводного мира. Все мое внимание переключилось на созерцание подводных жителей, которые, как оказалось, ведут себя вполне реалистично (с бытового точки зрения) и интересно. Думаю, такой же эффект нас ждет и в самой игре. Остается только заметить, что движок «Дайвера» компания «БиАрт» разработала самостоятельно и довольно давно. Причина графического исполнения игры на уровне года 2003-го, надо полагать, находится именно здесь.

Музыкальной же комплектацией игры занимается мало кому известная группа *Dollheads*, которая уже подготовила около 4-х часов музыкального сопровождения, что, согласитесь, немало.

Ну и, конечно, статья была бы неполной, если бы я не упомянула о... догадайтесь сами, о чем ☺. Догадались? Да-да,



в «Дайвере» нас ждет самый продвинутый искусственный интеллект из тех, что нам когда-либо приходилось видеть в подобных играх. Именно так заявляют парни из «БиАрта». А так как подобных игр еще не было, то нам остается только верить на слово разработчикам, которые на этот раз уж точно не соврут ☺.

Вывод

А вывод будет простым, невероятно простым. Эту игру следует ждать, ибо такого на моей памяти еще не было. А если вы к тому же любитель моря, рекомендую вам даже отметить дату выхода «Дайвера» красным карандашом в своем настенном календаре.



Остается еще заметить, что на данный момент у «Дайвера» пока нет издателя, но это совсем не значит, что проект никому не интересен. Тут дело в том, что издателя пока никто не ищет — по крайней мере, так было, когда я писал эти строки. А потому не исключен вариант, что именно сейчас «БиАрт» подписывает контракт с IC или «Букой» ☺.

Александр GLUKK

VIVISECTOR

Вступление

Стремление к совершенству заложено в самой природе любого разумного существа. Стремление стать лучше, в любом смысле этого слова. Стремление взять все самое-самое от жизни и от мира. Сильный как бык. Быстрый как олень. Такие сравнения все мы слышали не один раз. Были и другие. Кровавый как лев. Тулой как баран. Добрый как... А вот здесь начинаются проблемы. Доброты и сострадания нет места в животном мире, где правит бал нескончаемая борьба за выживание. Ей нет места в той школе, из которой сотни тысяч лет назад вышел человек и в которой выучился основным заповедям выживания. Убей, чтобы не быть убитым. Обмани, что бы не быть обманутым. Добрый как человек? Нет. Не звучит. Разум, позволивший нам подняться над животным царством, не сделал человека неким новым, высшим существом. Он стал всего лишь оружием, таким же, как клыки и когти, только более мощным, смертоносным, разрушительным. А еще он позволил человеку мечтать. О далеких мирах. О новых достижениях. Опять же, о том, как стать лучше. И снова взоры мечтателей, оторвавшись от далеких звезд, обратились к миру животных, к колыбели, из которой все мы вышли. Проворный как кот. Ловкий как обезьяна. Желание обладать тем, чем обделила нас природа, тоже свойственно человеку. Ни один лев не желает себе бычьих рогов, а кабан не завидует львиным клыкам. Хоти, может, жаждут и завидуют? Может, мы не дюжины в этом стремлении к совершенству? К сожалению, нам не дано поговорить по душам с братьями меньшими. Сейчас не дано... А там — кто знает? Кто знает, что сказала бы нам пчела, улей она говорит. А как отозвался бы о наших умениях способностей ося, нмй он возможность высказать свое мнение?

Впрочем, чего голову ломать. Давайте просто заглянем на небольшой островок Сорео, затерявшийся на необъятных просторах Мирового океана. Ведь именно там возводятся последние декорации для кровавой драмы, главную роль в которой будут играть животные, получившие возможность высказать свое мнение о царях природы — прямо им в глаза.

Полная луна. Мрачная стена джунглей. Первообытная тишина, едва-едва нарушаемая тихим шелестом ветра, легко пробегающим по верхушкам деревьев. Все готово. Ждем только вас.

Осмотр

Сегодня мы поговорим об игре «Вивисектор: Зверь внутри», созданной одной из старейших украинских студий — компанией **Action Forms**. Все, кто интересуется игровой индустрией, наверняка хоть раз да слышали об этом проекте. По-

Разработчик: Action Forms

Издатель: IC

Жанр: 3D-шутер

Системные требования:

✓ минимальные: CPU 1 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб ОЗУ;

✓ рекомендуемые: CPU 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

256 Мб ОЗУ

ложив в основу сюжета идею произведения *Герберта Уэллса* «Остров доктора Моро», разработчики поведали нам собственную историю о том, что может случиться, если человек попытается взять на себя роль Бога. Создателя. Творца.

Как большинство крупных проектов, «Вивисектор» претерпел по ходу довольно много серьезных изменений. Так, изначально нам обещали на выбор трех героев, каждый из которых должен был обладать собственным набором умений и способностей, соответственно, прохождение за каждого из них должно было существенно отличаться. Расследование загадок острова Сорео мы должны были производить, полагаясь на притыток журналистике Малики Кэтвола, ловкость специалиста по нолям и пистолетам охотника Курта Робинсона, прекрасно владеющего разнообразными винтовками и автоматами, либо на спорную спецназовца Лайаму Куэйд, предпочитающего тяжелые пулеметы и базуки всем другим видам оружия. Три героя. Три стиля прохождения. Три судьбы. Три извилистые дорожки, приведшие их на этот маленький клочок земли, затерянный в безбрежном в океане.

Я не знаю истинных причин, заставивших разработчиков отказаться от первоначального замысла, но кажется, что их история не очень-то отличается от большинства других. Просто в один далеко не прекрасный момент создатели игры оказались перед выбором: продолжать тянуть три линии, рискуя ни одну из них не довести до совершенства, либо сосредоточиться на чем-то одном, но уж это одно сделать на совесть. И выбор был сделан.

Отныне вы боец элитного подразделения Курт Робинсон, высаживающийся в составе взвода десантников на остров Сорео для выяснения судьбы другого подразделения, пропавшего здесь несколько дней назад. Командовал пропавшим взводом лучший друг Робинсона — Лайам Куэйд. Нынешним взводом командует Малика Кэтвола. Вот так несостоявшиеся герои перешли в разряд NPC, что, впрочем, не мешает им играть очень важную роль в сюжете.

Лечение

Начало игры не обещает никаких особых сюрпризов. Сколько раз мы с вами, высаживаясь на необитаемый остров или на поверхность неизвестной планеты, в составе воинского подразделения в одиночку теряли всех спутников и оставались один на один с враждебным миром. Не раз и не два. «Вивисектор» не стал исключением. Появившиеся будто из воздуха злобные клыкастые твари в один миг превратили бойцов отряда в груду кровавых ошметков, не поощая даже Малику, тчетно пытавшуюся рассказать Курту что-то необычайно важное. Однако инт-

Эту игру вы можете купить в интернет-магазине YES (www.yesplus.in.ua), отослав SMS с кодом 190007735 на номер 8 050 50 50 900. Цена 35 грн.



рига, которая, несомненно, раскроется при дальнейшем прохождении, в данный момент не заботит ни героя, ни игрока.

Даже не знаю, чем это объяснить, но первые минуты игры в «Вивисектора» напомнили мне миссию за пехотинца в незабвенной *Aliens vs Predator*. Почему? Откуда? Ведь нас окружают не темные коридоры, наполненные шорохами и таинственными вздохами, а зеленые холмы, поросшие редким кустарником. Да и монстры, выпрыгивающие прямо из воздуха, как правило, умирают, не успевая приблизиться к нас на расстояние удара. И все-таки где-то глубоко внутри шевелится холодный червячок страха, заставляет ежесекундно оглядываться в поисках чего-то ужасного и неотвратимого, а время от времени выходящие на связь доброежелатели со своими мудрыми советами не успокаивают, а только подливают масла в огонь. В этой непередаваемой атмосфере ужаса как-то не до того, чтобы обращать внимание на блекловатую, местами корявую графику первых локаций. Да-да, первые уровни «Вивисектора», созданные несколько лет назад, попали в финальную версию практически без изменений. Видимо, не хватало разработчикам времени довести их до ума. Так что если вашу нежную геймерскую душу ранит графика «вчерашнего дня», не спешите делать выводы. Пройдите чуть дальше. В конце концов, судить об игре по первым кадрам — дурной тон.

Тем более, что стремительный поток событий не даст вам заскучать. Вот база, на которой обзумевшие от страха солдаты стремятся во все, что движется. Вот самолет, сбивший неизвестно откуда взывшейся ракетой. И монстры, десятками появившиеся нигде, с единственной целью — убивать. Кстати, о монстрах. Кто они? Откуда взялись? Кто выжили в головы обычным собакам металлические пластины и научил тигров плаваться огнем? Кто оборудовал на острове зипируемые ловушки, закрывающиеся и открывающиеся по собственному желанию ворота, клетки, стены огня, неожиданно поднимающиеся из-под земли? Все это напоминает какой-то полигон, где одинокий человек выступает в роли мышки для калякаты убийц.

Даже у человека, знакомого с сюжетом игры, никогда не возникнет желания проматывать неосознанно включившийся ролик, в котором Курт шаг за шагом приближается к разгадке острова Сорео. Даже тому, кто знает историю появления на острове доктора Морхеда и подоплеку его взаимоотношений с генералом... фамилию запоминавал, к сожалению... никогда не придет в голову пропустить рассказ о драме, случившейся здесь более двадцати лет назад. Ибо если вы добралесь до побережья, неподалеку от которого когда-то давно затонуло безымянное судно, это значит, что игра уже держит вас в своих когтистых лапах и не выпустит уже до самого конца.

Операция

А же самому не верится, что по сути «Вивисектор» является аркадным шутером. Игрой на той самой когорты, где правят бал *Serious Sam*, *Painkiller* и их с ними. Ну посудите сами: монстры по-

являются толпами и с ревом метутся в атаку, чтобы погнубить под шквальным огнем нашего персонажа. Они всегда знают, где вы находитесь, и практически не промахиваются. Наш герой таскает на себе арсенал, которого хватило бы для небольшой армии, абсолютно не испытывая при этом никаких дискомфорта. И все-таки в одном «Вивисектор» разительно отличается от своих аркадных собратьев. В нем нет легкости и несерьезности, которая присуща играм этого жанра. Это не та игра, которую можно запустить на небольшой срок, чтобы, расслабившись, отправить в виртуальную Вальхалу пару сотен одиночных противников. Мир «Вивисектора» живой, загадочный и просто-таки требующий серьезного к себе отношения. Вы никогда не получите настоящего удовольствия от игры, если будете относиться к ней, как к обычному «мысу». Нет. Нужно пропустить через себя все переживания, происходящие на острове. Пройти вместе с главным героем долгий путь от одинокого, ничего не понимающего бойца, брошенного на произвол судьбы, до человека, бросившего вызов тому, кто решил поиграть в бога. И что самое интересное, аркадные бои абсолютно не вступают в противоречие с закрученным сюжетом и невероятно проработанным миром, как это было в том же *The Suffering*. Напротив, вместе они создают самобытную и неповторимую атмосферу, присущую только этой игре.

Страх, неуверенность, ожидание неизбежной смерти, все то, что толкало нас вперед в начале игры, испарилось, рассеялось, подобно угнетенному туману, когда мы начали выныкать в суть происходящего. Когда мы узнали, что таинственные существа, ежесекундно прергажающие нам путь, созданы злобным гением доктора Морхеда, долгие годы проводившего свои бесчеловечные эксперименты в лабораторном комплексе, оборудованном на острове военными. Когда выяснили, что много лет назад наша собственная жизнь находилась в руках сумасшедшего профессора. Когда поняли, что остатки отряда нашего друга Куэйна с трудом сдерживают орды злобных существ, натравленных на них доктором. Страх исчез. Ему на смену пришло желание, настоящее, неподдельное желание разобраться в ситуации и спасти друзей. Да-да, настоящих друзей, а не какие-то кучки полигонов, созданные исключительно для того, чтобы быть разорванными другими кучками, как только они окажутся в зоне видимости.

Но чем быстрее мы продвигаемся вперед, тем серьезнее сопротивление. На смену слабым, по глупым животным выходят умные и хитрые противники, вооруженные огнестрельным оружием. Нет, я не хочу сказать, что *Action Fomps* совершила прорыв в области AI. Но замысел разработать для каждой группы противников свою тактику оправдался на все сто. Только что мы сражались с огнемашинными тиграми, слепо бегущими на наши пули, и вот уже извольте противостоять гениям, вооруженным теслами, которые стрейфят и используют деревья и строения для маскировки. Весьма порадовали бараны, принимающие заряды дробин исключительно на непробиваемую лобную кость, и леопарды, подставляющие под

Edifier
www.edifier.com.ua

Edifier
ЛАГІДНІСТЬ ЗВІРА
X100

Edifier
X200

Edifier
ВПЕВНІСТЬ ХИЖАКА

Edifier
X400

Edifier
ВИБУХОВІСТЬ
ТА НЕСТРИМНІСТЬ

Edifier
X600

Edifier
ВІШУКАНА ПОГУТНІСТЬ

Edifier
X800

ДЕРЕВ'ЯНІ АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ

КОЛЕКЦІЯ ЛІСТОПАД 2005:

серія X -

для захоплених

екстремалів

Звертайтеся до:

Фокстрот: 8-800-500-15-30

Алге: 0482-37-97-07

Версії: 044-554-27-47

Гарантія 3 роки, 100% сервіс

выстрелы бронированные наплечники. Не обошлось, конечно, и без багов (да и в какой игре их нет!) — занавешив превосходную позицию монстр вместо того, чтобы расстрелять зазевавшегося героя, с упорством, достойным лучшего применения, лежит и ждет, пока мы его обнаружим. Но надеюсь, что в грядущем патче, ко-

и имеющийся в наличии боезапас. И вот он, момент истины! Точный выстрел из дробовика, который должен был поставить последнюю точку в жизни чудовища, неожиданно... разорвал его тело надвое. Причем, обе части начали совершенно самостоятельную охоту за совершенно безумившим от такого расклада героем. И быть бы, наверно, очередному «лоаду», если бы на помощь не пришли... баги. Передняя часть тела монстра продолжала погоню за Куртом; в то время как задница решила обследовать окрестности. Довольно быстро раздалась с агрессивной головой, я начал охоту на миролюбивую фляжную часть, которая в это время, презрев законы земного тяготения, бегала по скалам под углом в 90 градусов. И все было бы нормально, если бы в самый ответственный момент не закончились патроны. Все. Вот тут-то и началось самое веселое. Представьте себе огромную бронированную жопу на толстых ногах, с огромной скоростью несущуюся по скалам, а за ней, высунив язык, бежит небритый мужик со скальпелем в руках. Лично мне почему-то кажется, что при этом он должен был орать что-то такое, чего не напечатают даже в нашем хулиганском издании. Но это так, лирика. А физика такова, что в хорошей игре зачастую даже баги могут существенно поднять настроение. (Какой же это баг? Это философия! — Прим. литрел.)

Вивисекция

Мода на вездешные элементы RPG не прошла мимо и «Вивисектора». Вообще, интересная закономерность наблюдается. Сами ролевые игры переживают дикий упадок, а вот всунуть в шутер или стратегию прокачиваемые скиллы и статьи считает своим долгом каждый второй разработчик. Впрочем, в отличие от «Ксепуса», где ролевая система была сплошным недоразумением, элементы RPG в «Вивисекторе» по крайней мере не напрягают. Просто время от времени вам предлагается добавить очко опыта на одну из четырех характеристик и... забыть о них до следующего раза. Единственная польза от статистики *Здоровье* — прокачав ее, вы можете увеличить количество хитов героя от ста до ста семидесяти пяти. Мелочь, но приятно. Впадение тем или иным видом оружия, похоже, прокачивается по мере использования, но лично я разницы особой не заметил. Ну да ладно, мода есть мода.

И конечно же, никакой шутер не возможен без солидного арсенала. Стволы в «Вивисекторе» очень много, начиная от привычных дробовиков и пулеметов и заканчивая энергетическим оружием. То есть выбор более чем богат — что называется, на любой вкус. Хочется отметить просто бешеную скорострельность пистолета, что делает его очень мощным оружием. А вот дробовик в большинстве случаев оказывается бесполезным, так как даже выстрелом в упор завалять монстра с одного раза практически не реально. Так же неоправданно слабыми и медленными оказались ракеты. В большинстве случаев противники успевают уклониться от посланного в их сторону снаряда. В общем, самым эффективным оружием оказалось автоматическое, благо его много и оно тоже достаточно разнообразно, да и в патронах в большинстве случаев недостатка не наблюдается.

Вывод

Н у что ж, осталось только подвести черту под всем этим бредом. Лично у меня игра вызвала просто бешеный восторг. Разработчикам удалось практически невозможное: превратить обычный «мясной» шутер в захватывающее приключение, к которому хочется возвращаться снова и снова. Разработчикам удалось наконец-то победить злой рок, висевший над всеми российскими и украинскими командами, которые пытались создать 3D-шутер. Вот попытайтесь вспомнить хоть один достойный проект этого жанра, появившийся на просторах бывшего СНГ. «Крид». «Файрстартер». «Бумер». «Чистильщик». «Ксепус». Пожалуй, из всех проектов, увидевших свет, более-менее удачным можно назвать только старичка «Венома». Может, забыл кого-то... Уж извините. Но ни один из этих проектов не был выполнен на таком высоком уровне, как «Вивисектор». Перед нами, несомненно, проект мирового уровня, ничем не уступающий многим играм известных западных фирм. А значит, какой может быть вывод? Покупать и играть. Да и после прохождения далеко не отсыдаешься, ибо эта игра и в будущем намеренка поможет многим из нас скоротать время в ожидании выхода очередного хита. Со своей же стороны хочется поблагодарить команду Action Forms за великолепную игру.



торого, по словам разработчиков, осталось ждать не так уж и долго, подобные недоразумения будут исправлены.

Говоря о монстрах, нельзя не вспомнить боссов. Их не очень много, но каждый из них запоминается надолго. Гигантские бронированные существа, хотя и уступают в размерах и оригинальности великодушным боссам из Painkiller'a, все же внушают неподдельное уважение. Схватка с каждым из них — это небольшая эпопея, в которой адреналин хлещет через край, а ствол не в состоянии выплюнуть желаемое количество патронов. Помнится, на «Игрограде» многие жаловались на отсутствие в игре перезарядки оружия. Так вот, я благодарен разработчикам, что они не прислушались к мнению общественности. Ибо в этом случае подобный драйв был бы просто невозможен.



Пожалуй, самым ярким моментом во всей игре для меня стала схватка со вторым боссом — гигантским непонятно кем, вооруженным баузой и огнеметом. После не менее чем десятка перезарядок дело наконец-то пошло на лад. Слева монстр полностью лишился кожи, потом был нанесен значительный ущерб металлическому скелету. Линия жизни босса стремительно уменьшается, равно как

Разработчики: Arctura

Издатель: IC

Жанр: тактика

Системные требования:

✓ минимальные: CPU 1 ГГц, 384 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: CPU 2 ГГц, 1 Гб ОЗУ,

128 Мб видео

Current Mood: Amazed

Current Music: Pet Shop Boys — Parinaria

Great Maniac

BRIGADE E5
NEW JAGGED UNION

Праздник на нашей улице

Jagged Alliance 2 — игра, несомненно, великая. Долгих шесть лет она уверенно держала за собой титул короля в своем жанре, пяткой отпихивая от фанатов первых X-Com, упорно не соглашающихся с этим фактом. За это время многие проекты от самых разных компаний пытались оспорить пальму первенства «Альянса», но, увы, никому не удалось подобраться даже близко, не говоря уже о том, чтобы хоть в чем-то его превзойти.

Хотя задолго были практически у всех. Тот же Fallout Tactics мог ваять игроков за живое одной только узнаваемой вселенной и ностальгическими пейзажами, но скучная боевая система и выветрившаяся атмосфера сделали свое черное дело. Продолжатели серии X-Com тоже привлекали фанатов знакомыми названиями, вот только перелопаченные игровые принципы пошли игре отнюдь не на пользу. Ближе всех к пьедесталу почта подкралась отечественная «Операция Silent Storm», имевшая целый арсенал мощнейших аргументов в свою пользу — и потрясающая графика, и небывалая интерактивность окружения, и интересная система боев и прокачки персонажей. А не хватило ей всего ничего — серьезности. Ну о каких тактических боях может идти речь на картах 50х50 метров максимум? Зачем придумывать хитроумные комбинации действий, если прокачанная команда рвет френчи просто в куски даже на высоких уровнях сложности? И тем более, если исход боя можно всегда решать в свою пользу, постоянно стреляя первым, — ведь для этого достаточно лишь своевременно переключить в режим боя ручную, подгадывая момент, когда враг уже появился в поле зрения, а компьютер, в силу слегка тормознутого движка, еще не успел это осмыслить и начать бить автоматически? Ну и, в конце концов, недостаточная прорисовка характеров персонажей, ограниченная свобода действий без возможности стратегического планирования, несбалансированная экономика в «Часовых» и полное ее отсутствие в оригинале... Спору нет, «Операция» буквально дышит «Альянсу» в затылок. Но, увы, не более того...

В принципе, сейчас было бы неплохо вспомнить и о других тактических играх, вышедших за этот период — и про более чем спорные «Код доступа: Рай» с «Властью Закона», и про амбициозную, но удивительно неиграбельную «Альф: Антитеррор», а потом немного попокушаться о нелепкой судьбе прямых потомков серии JA.

Но удовольствие и без того уже изрядно затянута, поэтому оставим лущение в покое прошлое и взглянем на дела насущные.

Итак, проект, дерзнувший столкнуть короля с трона, называется «Бригада Е5: Новый альянс». При всех своих недостатках, о

которых мы еще поговорим, он обладает всего несколькими плюсами. Но настолько громадными, что они легко затмевают все остальное, не позволяя игроку отлучиться от мерцающего экрана вплоть до того момента, как последняя вражина в Палинiero отдаст душу высшим силам.

Мальчик свой маузер раньше достал

Огромный кит, на котором чрезвычайно прочно стоит «Бригада» — это совершенно уникальная боевая система. Благодаря гению кого-то из апейронцев, идея «управляемой паузы» достигла своего абсолюта. Забудьте о своих и чужих ходах, очках действия, перехватах и показателях инициативы. Они здесь совершенно не к месту, ведь все действия в игре выполняются одновременно. В самом что ни на есть реальном времени — ведь эти самые действия требуют затрат именно этого бесценного ресурса.

Желаете выстрелить в нахально высунувшегося из-за укрытия противника? Будьте добры — секунда на то, чтобы вскинуть оружие, еще пара на прицеливание и мгновение для нажатия на спусковой крючок. Вот только противник при этом тоже не стоит столбом, как в любой тактике с пошаговыми боями. Он тоже вскидывает свою пушку, изгвастился к стрельбе, — и вполне может успеть выстрелить первым!

Это нововведение просто кардинально меняет геймплей игры, да и вообще представление игрока о тактических действиях в целом. Скорость приведения оружия в боевую готовность становится едва ли не самым важным параметром, отодвигая скорострельность, дальность и наносимый урон на далекий второй план. Теперь вооружиться мощными винтовками — еще не значит наверняка победить, как это было и JA2 и в SS. Что толку от тяжеленного пулемета или огромной снайперской винтовки с патроном на слона, если за то время, что боец будет из них целиться, враг его успеет прицельно изрезант из легкого пистолетика, оставив себе время на чашечку чая?

Наконец-то каждый вид оружия занял свою нишу. Пистолет, например, перестал играть роль обязательного, но бесполезного доведка к основному оружию. Он совершенно незаменим при неожиданных столкновениях с вражьиной нос к носу, так как имеет наименьшее время приведения в боевую готовность. И плавать при этом даже на его провинную силу, главное — попасть первым. Тогда у врага, даже если пуля попала в броню и не нанесла урон здоровью, случится болевой шок, подскочит уровень адреналина,



и момент выстрела с его стороны затянется еще на несколько мгновений. В течение которых можно успеть выстрелить еще несколько раз, доводя супостата до потери сознания от боли, или хорошо прицелившись и поразить его прямо в незащищенную часть тела, например, лицо.

Пулемет тоже больше не похож на «тот же автомат, но помощнее и с большой обоймой». В силу долгого приготовления к бою, он бесполезен вблизи, а огромный разброс пуль не позволяет эффективно использовать его на больших и средних дистанциях. Так что на совести пулеметчика остается огонь на подавление, заставляющий вражину вжаться носом в почву и почувствовать себя неуютно. И пока она переживает шквал свинцовых ос над головой, борясь с бурением адреналина в крови, можно и другими бойцами поближе подкрасться, и снайпером тщательно прицелившись. Да и пуля, глядясь, одна-другая попадет, нанеся хоть какое-нибудь увечье.

Особенно радует внимание разработчиков ко всякого рода факторам, способным повлиять на исход боя. Например, упомянутый выше адреналин, уровень которого постоянно изменяется в зависимости от ситуации, в которой оказался боец. Лежащий на травке вдали от сражения снайпер будет вести себя не в пример хладнокровнее находящегося в его эпицентре штурмовика, вокруг которого свистят пули и рвутся гранаты. Как следствие, действовать он будет медленнее, но аккурат-

такое произошло, и требует от игрока дальнейших указаний для боя. Пауза эта не та чтобы управляемая — да, новый приказ отдать можно, но выполнен он будет только после выхода из нее и по прошествию некоторого времени. Но например, вы приказали бойцу выстрелить во врага — на экране появляется таймер, показывающий, когда это действие будет произведено. Допустим, через 3 секунды. Снимаете игру с паузы, ждете три секунды, и если бойца никак не отвлекли, не ранили и не заставили нервничать, то происходит выстрел, и пауза включается снова — наемник ждет нового приказа.

Вот и получается, что пауза в игре включается чуть ли не постоянно. На одном из форумов товарищ жаловался, что бой у него длился более получаса реального времени, а на самом деле в игре прошло около двух минут. Замечание, кстати, очень даже справедливое — сама по себе игра довольно короткая, миссий и боев поменьше будет, чем в JAZ и даже SS. Вот только отыграть каждого из них займет часок-другой времени. Но только не подумайте, что это плохо!

На самом деле бои эти очень увлекательны. Огромное многообразие настроек и приказов, ковыряние в которых хоть и оттягивает львиную долю времени, но необычайно приятно. Как сейчас выстрелить? Прицельно или от бедра? Успеет ли боец убежать от снайпера за угол, или лучше все-таки лечь на живот и уплыти — адюг же не попадет? Ответы на подобного рода вопросы приходится искать на протяжении всей игры, а благодаря умной паузе игрока никак с этим делом не торопят.

Шире морды, теснее ряды

Итак, кита, на котором в первую очередь держится игра, мы препарировали. Настал черед поговорить и о слонах, на нем расположившихся.

В первую очередь это, разумеется, оружие, которого в игре не просто много — очень много. Такому разнообразию столбов позавидует кто угодно, даже «Альянс» со всеми дополнениями, по прикидкам, нервно курит где-то в стороне. Пистолеты, автоматы, винтовки, гранатометы, пулеметы, гранаты, плос всякого рода амуниция и снаряжение. Возня со всем этим богатством составляет львиную долю удовольствия от игры — ведь все оружие прекрасно сбалансировано и никаким ultimate weapon в игре и не пахнет. Помнится, в SS было достаточно взять ту пушку, что находится внизу списка и/или стоит подороже — вот и весь выбор. В JAZ с этим вопросом все обстоит не в пример чуднее: поломать голову над тем, что же брать с собой в дорогу, все же иногда приходилось. Здесь же проблема выбора стоит куда острее: вот эта винтовочка помощнее, зато на эту можно нацепить лазерный прицел, а в этой он вообще встроенный, да и подствольник есть, но скидывать ее долго, могут и порешить...

Остановиться на чем-то конкретном порой бывает очень сложно, к тому же практически невозможно ответить конкретной рекомендацией на вопрос «что же брать?». Разве что из пистолетов можно смело советовать быстрый и бронебойный «агло», но и это не однозначно. На самом деле гораздо проще брать что дают — можно сказать, наугад, и уже самому подстраиваться под капризы оружия. Вот только «проще» — не значит интересное, на скрупулезную сверку графиков меткости и прочих ТТХ-столов можно убить не один час и в итоге все-таки подобрать оружие точно по своему вкусу. А потом еще и модифицировать в свое удовольствие. Только аккуратно, а то лишние девайсы, наделанные на винтовку, могут повлиять на ее характеристики, причем не обязательно только в лучшую сторону.

Вторым слонем мы смело назначим собственно наемников. Со времен самого «Альянса» нигде не встречалась столь подробная проработка их личностей и характеров. Каждый из полустолбов бойцов действительно уникален, имеет собственную манеру общения и даже ведения боя, не говоря уже о подробной биографии. До уровня арлехов (ардуских пехотинцев) они, впрочем, все равно не дотягивают, но практически бесхарактерным болванчиком из SS дают очков 120-130 форы. Собственно, удивляться тут нечему — судя по титрам игры, наемниками занимался Шон Линг, который в свое вре-



нее, в то время как штурмовик оставит всякие попытки что-либо осмыслить и станет действовать чисто на рефлексах — быстрее, но бесполезнее.

Солдатик, неожиданно наткнувшийся на противника у себя перед носом, может впасть в непродолжительный ступор. Впрочем, с врагом может случиться то же самое, и тут уж все решит реакция: у кого этот показатель выше, то и оклемаются раньше. Но это только если бойцы находятся в равных условиях, например, столкнувшись в чистом поле один на один. А вот если на одного человека навалится сразу большая бригада, то и шок у него будет не в пример продолжительнее. Что тоже открывает перед игроком новые тактические возможности: чем пытаться аккуратно снять одинокого часового, лучше просто выскочить из-за угла всем кагалом и благополучно пристрелить, воспользовавшись его замешательством. Или просто бахнуть где-то рядом с ним гранату, пусть даже не задев его самого — олохощий и очумевший, его можно будет взять хоть голыми руками.

Управление всем этим безобразием реализовано очень удобно, хотя и несколько занудно. Как только начинается бой или происходит любое хоть сколько-нибудь значимое действие (боец выстрелил, получил ранение, выполнил все приказы), игра автоматически ставится на паузу, пиктограммой и текстом показывает, что же

мья создавал образы и для «Альянса». А еще чрезвычайно приятно, что их, наемных бойцов, тут действительно много.

Ну а где бои, там и их развитие. *Ролесовая* система предусматривает наличие десятка параметров и где-то столько же навыков для каждого. С навыками все довольно-таки просто — это не что иное как профессиональные умения, прокачивающиеся по мере использования: стрельба, броски, медицина, рукопашная, маскировка... В параметрах, помимо привычных уже силы, ловкости, интеллекта и прочего, пританасов и экзотика. Например, уровень слуха и зрения, а также реакция. Обшиником стоит харизма, которая повышается и понижается в зависимости от выполнения квестов — своеобразный уровень alignment'а бойцов.

Кстати, есть неприятный момент: некоторые атрибуты имеют «потолок» для прокачки, а многие вообще в процессе игры не растут. Как бы вы ни старались, вам не поднять силу больше чем на 30 единиц от начального значения, а торговля или маскировка никогда не вырастут даже на единичку. Поэтому перед генерацией персонажа настоятельно рекомендуется ознакомиться с мануалом и «железные» показатели сразу установить повыше.

Хотя если на то пошло, то для успешного создания себя придется порыскать по Интернету в поисках дополнительной информации. Потому что создание главеров выполнено в виде... анкетирования! Фанаты JA2 вытравят скучную ностальгическую слезу, оставшиеся стараются осознать простой факт: раскидывая очки навыков вручную нам никто не даст. Сначала выбираем одного из шести бойцов с предустановленными навыками, потом — специализацию для него, а потом отвечаем на ряд провокационных вопросов, втайне от игрока перебарывающих очки с одного навыка на другой. Такие дела...

Ну и слов третий, но не последний по значимости — реализм и внимание разработчиков к деталям. Вот чего уж точно не было никогда и ни в какой игре, так это столь огромное разнообразие всякого рода приятных мелочей, удивительным образом обогащающих геймплей и атмосферу игры. Вот, скажем, патроны. Здесь их можно достать в самых различных видах — в обоямах, в коробках и просто рессомью. И от того, в каком виде они у нас хранятся, будет очень сильно зависеть скорость перезарядки оружия. А еще можно взять две обоймы и соединить, обмотав скотчем, — для еще более быстрой перезарядки.

Или, например, *инвентарь*. Никакой большой сумки, разделенной на слоты, нет и в помине. Одну винтовку можно повесить на плечо, вторую на грудь, третью в руки — и, собственно, все. Но если приобрести рюкзаки, жилетку с карманами или подсумок какой, то в них можно раскидать еще немного полезных вещей, вот только все это барахло будет мешать при ходьбе и ускорять падение столбика усталости...

Подобных, казалось бы, очевидных штучек в игре полно. Некоторые из них встречались и ранее, в других играх, но в такой концентрации — только здесь.

О четвертом и последующих слоях упомянем вкратце. Чрезвычайно радует вернувшись к нам *стратегическая карта*, по которой можно свободно перемещаться между городами. Локации в игре много, правда, большая часть из них изначально скрыта, так что их расположение предстоит еще выяснять. Нащупать городок, «проследить» — невозможно.

Весьма приятный осадок оставляет разнообразие миссий, которые никак не ограничиваются банальным kill'em all. Раздают их как просто встречи, так и члены трез политических группировок, действующих в Палинро. К одной из них вы волны присоединиться (хотя можете эти права и пренебречь), за что получите много заданий, денег и опыта, а также продвижение по сюжетной ветке.

Сюжет не сказать, чтобы очень запутан и содержателен, но сам факт его наличия — радует. Атмосферы добавляет, знаете ли...

Кто пукнул в отсеке?

Ее обошлось, правда, и без недостатков. На самом деле их в игре просто уйма — может, они и к лучшему, что осталось так мало журнального места, и перечислять их все уже не удастся.

Самая главная претензия к «Бригаде» — это обилие багов. Их настолько много, что за ними не всегда удастся разгадать игру. Вылеты в Винду, подвисания, неоправданные тормоза, пропадающие предметы, отказывающиеся стрелять солдаты. Мой любимый глюк — это NPC, стоящий на узкой лестнице или в дверях. Мимо него пройти уже, скорее всего, не удастся. Да, если с ним заговорить, он сделает пару шагов в сторону, вот только в какую — выбирает он сам. И чаще всего неспеша ходит в дверном проеме от одного косяка ко второму, продолжая загораживать проход...

В принципе, к игре уже наделали патчей, которые правят море ошибок. Но это не спасает — море исправили, океан остался... И когда уже создатели игр перестанут выпускать сырые продукты? Сами же от этого страдают! Вон «Ксенус» — до чего отличная игрушка, вот только перебор с глюками портит от нее все удовольствие. А когда вышла версия 2.0, про него уже успели позабыть...

Но забудем же об ошибках программистов и рассмотрим ошибки гейм-дизайнеров. Например, очень обидно, что в игре нет источника постоянного дохода — трофеи, трофеи, и только они. Ну разве что счет в банке можно открыть и считать проценты, но для этого хоть какую-то сумму туда уже надо положить. Вот и получается, что если сегодня мы совершили удачный рейд и купаемся в деньгах, покупая дорогих наемников, это не значит, что завтра тоже будут деньги, и наемники не разбегутся, потому что им не заплатили.

Ситуация с наймом тоже подозрительная — новые кадры надо искать в барах, и появляются они там случайным образом. Никакой каталогизации и даже, грубо говоря, выбора — кто есть, того и берем. Не гоняться же за желанным бойцом по всему Палинро?

С боями тоже не всегда все гладко — поскольку выбрать точку входа в сектор нельзя, часто нас выбрасывают прямо напротив парадного входа во вражеское укрепление. И хорошо если это происходит ночью, когда противник туп и спит, в полдень же смерть всей группы наступит практически мгновенно.

Здесь вам не там

Графически игра, признаться, не блещет. Хоть и с технической стороны к ней претензий нет, ибо движок хорош и мощный, художнику апейронскому все же в глаза посморгать стоит. Потому что выглядит «Бригада» просто-напросто неактивно. Тут уж никакие тысячи полигонов в кадре не спасут, вкупе с шейдерами последних версий, если все серо и неопорно. Честно скажу — «Альянс» смотрится красивее, хоть и 99-й год, хоть и 2D. Там вкус чувствуется, внимание к деталям... А здесь — фе...

С Silent Storm сравнить вообще не берусь. Небо и Земля в чистом виде. Не говоря уже о полной неразубности окружения.

Но есть и пара слов «за». Разработчики позаботились о том, чтобы на модельках персонажей отображались все, что они несут с собой. Нацепите какой-нибудь новый джевайп на оружие, повесьте на пояс гранату — вы тут же увидите изменения во внешности.

Wise man say

Несмотря на более чем негативную окраску двух последних главок Статьи, вывод будет все же сугубо положительным. В игру играть стоит, притом однозначно, правда, только в том случае, если жанр этот вам безразличен. Для рядового геймера игра все же довольно сложна, нескрасива и забавована, зато ценитель действительно хороших тактик сумеет раскрыть на это глаза. В конце концов, игра может выехать на одной только боевой системе, которую наверняка скоро переделут все, кому не лень. А через некоторое время, глядишь, и «Бригада Е5-2» выйдет, которая будет лишена всех недостатков первой части.

И вот тогда на нашей улице совершенно точно будет праздник.

Morte & Shaman AD



TRACKMANIA SUNRISE



Аллоха

По чистому полю ходил заблудившийся геймер и периодически пытался проделать дырку в земле импровизированным сверлом. И вдруг... «Здесь реализма нет», — прозвучал чей-то величественный голос. Геймер переместился в другое место и продолжил заниматься своим нехитрым делом. «Здесь тоже нет», — прозвучало еще убедительнее. И тут геймер не выдержал: «А кто, собственно, говорит?» Голос вздохнул: «Разработчик я...»

Будни зуднев или с обрывм дутром

Вззз... взззз... взззз. Ууу... какого черта будит человека так рано? Спать же хочется! Мортэ пытался открыть опухшие глаза и разглядеть, где он находится. «Это кто ж меня будит в ээз... — он галюна на часы. — Шестнадцать часов утра?... Да, немного заснул. Взззз... вззззз... вззззз. Уууу! Ааа!!! Было такое впечатление, что во рту работает отряд строителей с отбойными молотками и еще один с дремлю. От верхней челюсти начала доноситься знакомая мелодия. Раньше бы он подумал, что это проявление вышних сил, похмелье, белочка или что-нибудь в этом роде, но на этот раз все было намного проще. Департамент решил оснастить кадетов личными передатчиками, чтобы их всегда и везде можно было найти. А под влиянием шпионских фильмов Маньяк предложил сделать их миниатюрными и вживлять в разные части тела. Мортэ считал, что с местом вживления ему не повезло, ибо когда Маньяк пытался его вызвать, голова разваливалась на куски. Продав глаза, он отгадал комнату. Обычная кадетская комната. На люстре висели носки, на соседней кровати лежал Шаман, ужасно вытаращив глаза и сцепившись зубами в подушку. Сосуды в глазах полопа-

лись от напряжения, пальцы с такой силой вцепились в спинку кровати, что аж побелели, тело напряглось, а нижнюю спину (!?! — Прим. ред.) странновато трусило. «Его тоже Маньяк вызывает, — подумал Мортэ, — и настойчиво вызывает... наверное, задание важное», — и про себя отметил, что ему все-таки повезло с местом для передатчика.

Когда Шаман наконец-то отпустило, они направились в департамент.

— Зря ты тогда подшучивал над этими парнями, которые нам передатчики устанавливали. Я ж говорил, что нет у них чувства юмора, они ж тебя буквально поняли, вот и встали! ...по самое «не баулись».

«Угу, знал бы ты, за что я этим умельцам пиво покупал, ты бы сейчас не подшучивал, подожди плохого приема, и тогда увидим, кто будет смеяться как лошадь», — подумал Шаман, но вслух сказал только:

— Теперь деваться некуда, надо будет хоть громкость уменьшить и эту сумасшедшую вибру выключить.

— Надо. Только на меня так не смотри. Я в тебе в таком деле не помощник. Говорил же тебе, что они сразу на максимум выкрутили. К стоматологу сходил, намного лучше стало.

— Дамс, придется после задания поликлиннику зайти.

В холле кадетского корпуса какие-то новички с гитарой пытались повторить хит уходящего сезона в исполнении Сейнт Демона, равные аккорды зазвучали хоромым «Не оставайся меня любящим».

Подойдя к зданию департамента, кадеты увидели небольшую демонстрацию. Кучка людей с транспарантами ходила по кругу возле главного входа и что-то скандировала. Доска информации была обсажена какими-то листиками. Вместо привычных колонок «Кто о чем», «Отправленные отчеты или запросы на

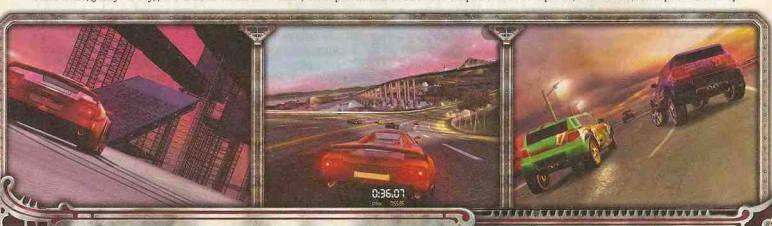
Разработчик: Nadeo
Издатель: Digital Jesters
Жанр: Arcade Racing
Системные требования:
✓ минимальные: P-3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 16 Мб видео
✓ рекомендуемые: P-4 1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, 800 Мб на винчестере

них» был список кадетов с заголовком «Они убивают ДЗВР». Найдя свои имена и фотографии, они решили от греха подальше добраться до задания через запасной вход. Вдруг Шаман заявил, что в эту толпу обязательно надо бросить помидором. Поэтому пройти друзья решили поближе, заодно и рассмотреть все. На тыльной стороне транспарантов были затертые надписи «Игры сводят нас с ума», а на лицевой — свежие: «Убийщи!», «Горите в Аду, Вы убили ДЗВР», «Афтар, выпей яду!» и «Едите в Бобруйск». В ряды демонстрантов затесался решивший пошутить замаскированный кадет с плакатом «О Господи, они убили Кенни! Вы сволочи!» и какой-то странный мужчина с плакатом «Кто убил Лору Палмер?». Попав кому-то в голову помидором, Шаман быстро потащил Мортэ, который начал кричать «Свободе Анжеле Девис!» к запасному входу и чуть не сбил направляющегося к демонстрантам бобра. Грызнув волос за собой дощечку с выцарапанной надписью «Пошли вон! Бабруйск для Бабров».

Добравшись до кабинета Маньяка, кадеты обнаружили, что там никого нет. Зато на столе лежала папка с надписью «Трекиания» и грифом «очень срочно».

Тебе с нами не по пути, грязный овцелюб

Сегодня мы будем рассматривать очередные гонки... Почему очередные? Да потому что развелось их как сами знаете чего, и далеко не все представители этого древнего жанра достойны того, чтобы на них потратить свое бесценное свободное время и кровно заработанные деньги. Игры, расположенные в здании Racing, начали походить на стадо овец, невнятно БЕ-кающих о своих достоинствах, чтобы их заметили, полюбили и не пустили на мясо. Одни кричат, что обладают красивой гра-



фишкой, другие — о мега реалистичной физике, а третьи и вовсе рассказывают сказки о ранее невиданном рулевом идеале. Также в этом стаде проживает и волк в овечьей шкуре, который не боится, что его отправят на бойню, а совсем наоборот — безжалостно поедает наиболее привлекательных овец, забирая их идеи и выдавая за свои. То есть правит бал. Но существовать там еще и непохожие на других животные — бараны. Непонятно, откуда у них берется наглость давать отпор волку и так выгодно выделяться на фоне других невзрачных животных. Может, травку они едят не там, где все... Но то, что они с упорством строят новые заборы, отгораживаясь от остальных, и тем самым обращают на себя внимание и пытаются заработать всеобщую любовь и право на жизнь, уже вызывает нездоровый интерес. А является ли **Track Mania Sunrise** этим упорным бараном или нет (естественно, в хорошем смысле этого слова), мы сейчас и узнаем. Я, как выдавший виды любитель погонять, успел поездить по многим трассам в разных играх, и у меня уже сложилась собственное мнение о том, каким образом должен выглядеть хороший рейсинг. С одной стороны, постоянные обманы и подвохи, устраиваемые многими разработчиками, настораживают: а не хотят ли меня в очередной раз обдурить? Но с другой — несмотря на то, что TMS вышла сравнительно недавно, я уже не раз слышал восторженные отзывы в ее адрес. Сейчас мы во всем разберемся.

Ита-а-а-а

Кадеты добрались до трека только к вечеру. Солнце медленно опускалось за горизонт и заливало все нежно-красным цветом. Два работника трека с надписями «Надео» на комбинезонах сидели на лавочке возле самого старта, неспешно курили, подставляя лицо теплым лучам заходящего солнца.

— Ну что, закрываемся?

— Ран. Вон, смотри, еще два новых посетителя.

Клуб любителей любителей погонять

Перед тем, как запустить ТМ, я был настроен весьма скептически, поскольку сильно удивился, что игра поместилась всего лишь на один CD. В наше время не удивляют проекты, усаженные, так сказать, одним местом сразу на два диска, причем DVD... Но когда я поиграл буквально несколько минут, все дурные мысли куда-то улетучились. И я полностью погрузился в процесс. Игра-то оказалась весьма занятная. Первый плюс ей нужно поставить хотя бы за то, что она не последовала примеру множества игровых и не продолжила раскрученную эстафету «Стрит Рейсинга», перенятую когда-то у *Midnight Club*. А пошла совсем по другому, собственному пути — и не протала. Ей чужды нитроускорители, ставки, табуны лицензированных железных коней, подарочные девушки и агрессивные пакеты. Она заставляет нас запускать ее снова и снова, подкупая бешеной скоростью, иногда переваливающей за пикетсот километров в час, и головокружильными полетами, которым позавидуют бы средневековые дельтаплан. Думаете, что тут, как и в других, даже инуть не Drug corner, трассы просто наполнены законсервированными поворотами и немножко приукрашены горбами и ухабами? Как бы не так. В ТМ вас поджидают невиданные ранее (потому что увеличенные со времен первой части *TM*) трассы, которые усютны разнообразными трамплинами и маркерами, придающими осязание ускорению. Да и сами дороги тут «порезаны» и закручены таким образом, что можно, не особо напрягаясь, выделять «мертвые петли». В общем, вы по-любому получите лошадиную дозу адреналина! Потому что, немного не рассчитав траекторию или же неудачно проехав очередной трамплин, вы рискуете очутиться за пределами трассы, что влечет за собой возвращение к последнему чекпоинту, равносильное проигрышу.

I don't like the Drugs, but the Drugs like me

Попав на место задания, гонщик решил пригнать машины к заезду, а именно — раскрасить их в цвета ДЗВР, ну и герб, конечно, нанести. Войдя во вкус, последовал Пикассо перекрасил не только машины. Притом машину Морта пришлось поменять, потому что, увлекшись салатовым балло-

чиком, он перекрасил не только корпус, но и лобовое, боковые и... остальные стекла. Ее потом отдали в автошколу для слепых пингвинов, а рабочий, увязавший автомобиль, мудро изрек, что, мол, дай дураку стеклянный х... ээээ... хвост, так он и хвост побьет, и руки порежет. Отварившись на средства передвижения, сеятеля прекрасного с диким гиканьем решили опробовать свои художественные способности на ангаре, где эти самые средства стояли. Испысав его разными неприличными фразами агрессивного характера и изображая на всю стену групповой портрет агентов ДЗВР (ну, и себя, конечно), они наконец успокоились. Наигравшись с разными красками, наклейками и прочим, отошли в сторонку оценить свои труды. Портрет вышел довольно сносный, а вот машины, на которых должен был быть изображен герб ДЗВР, почему-то кардинально отличались. Увидев сей укус через свою волшебную сферу, Маньяк побоедал, что скоро отправит им через Инет две машинки, которые Талер слепил из хлеба, а если они будут себя хорошо вести, то им приштадут два эксклюзивных концепт-кара, которые Кертин и Люк слепили из пожваляных сухариков.

Перед тем как начинать гонку, Морта с Шаманом решили осмотреть окрестности. Вдоволь поклав камушки в воду и нагадявшись на свои отражения, они подошли к странному сооружению, напоминающему скрученную в узел гигантскую линейку.



— Вот бы по такой можно было проехаться на бешеной скорости, — сказал мечтательно Морта.

— Так одно для этого здесь и стоит. Так что проедемся, и не только по этому, — сообщил Шаман, указывая пальцем на остальную часть трассы, которая представляла собой сюрреалистичный клубок всевозможных рамп, трамплинов, неожиданных поворотов.

— Ох нин... себелл! — пробормотал ошеломленный кадет. — Надо побыстрее опробовать это все на автомобиле.

И оба быстрым шагом направилась назад к старту. Уже через несколько минут они с нетерпением смотрели на светофор. Зеленый свет, визг колес — и вот машины уже стремительно набирают скорость, периодически ровняя отбойники. Первый трамплин — и...

Хто умикнув мій йогурт?

Рабочие с увлечением и улыбкой наблюдали за полетом странно разукрашенной машины, из которой неслись крики: «AAA!Памайте!!!» и «Спасите! Bot №@&!» Машина в очередной раз врезалась в рекламный щит, где и застряла.

— Да, эти у нас, наверное, надолго...

А в машине пилоты пытались попятиться, где же они не так повернули. Вдруг Морта схватился за рот. Маньяк решил отправить им сообщение. «Без всех золотых медалей не возвращаться тик Маньяк тик». При каждом «тик» перед глазами появлялись круги. Когда круги прошли, Морта посмотрел на Шамана. Тот с жалобными глазами пытался перегрызть руль.

После злого числа попыток кадеты все-таки миновали золотую медаль и получили в награду золотую медальку и пригоршню монет. Раздвываясь от гордости и осознания своей крутости, они перешли на следующий трек.

Автомобиль другого типа (правда, все той же странной пестрой раскраски), опять нетерпеливый взгляд, зеленый свет... разгон, мертвая петля, трамплин...

О ней самой

Все трассы распределены на три режима игры: *На Время*, *На Попытки* и *Крейзи* заезды. Поначалу доступны только первые два, да и вообще игра разрешает вам вкусить самую сладость только тогда, когда вы обзаведетесь злым количеством медалей. В каждом режиме присутствует нештучное количество трас, которые открываются по мере выигрывания более легких заездов. Режим *На Время* представляет из себя обычные гонки по необычным трассам ☺, т.е. есть дорога, есть вы и ваши соперники, которых вы должны обогнать. В *На Попытках* все наоборот — время не имеет значения, тут нужно просто пропрыгать трек с наименьшим количеством возвращений на чекпойнты. *Крейзи* — гонки, приехавший последним, выбывает из соревнования. Колесить по дорогам вы будете аж на трех различных машинах, имеющих разную форму, размер, вес и, как следствие, метод управления. Да, конечно, маловато,

— Если постараться, выдам им специальную медаль. Посмотрим, им бы хотя бы до безумных гонок дойти.

Два гонщика зарабатывали медаль за медалью, все больше поражаюсь странным, заковыристым трассам и открывающимся перед ними возможностям. И когда жеманка монет превратилась в уединенную кучу, они решили отнестись в «Конструктор». Чтобы дать ход своим инженерным и конструкторским идеям. Но, глупнув на часы, поняли, что пора сдавать отчет.

Рабочие смотрели вслеп двумя фигурами, которые уходили в сторону заходящего солнца.

— Ну вот, два довольных клиента... Они сюда еще вернуться.

— Я знаю.

Хотим реализма?

При игре в «ТрекМанию» у меня назрел один вопрос, который я вам сейчас и задам. Как называется тот человек, который может летать, не прибегая к помощи вспомогательных приспособлений и изобретений? Супермен?.. Нет. Бэтмен?.. Тоже нет.

А я вам отвечу — это врут! Потому что это нереально, и это неоднократно доказано. Так вот, разработчики ТМ нам тоже врут, потому как в такой игре по определению не может быть суперреалистичной физики. Во-первых, она тут вовсе не нужна, и ее отсутствие — не есть плохо, а скорее наоборот. А во-вторых, я не могу себе представить джип, летящий на скорости под триста км/ч, входящий в извилистые повороты, прыгающий на немислимые расстояния, после этого нормально приземляющийся и уезжающий как ни в чем не бывало. Соответственно, в ТМ нету никакой модели повреждений. Но все-таки есть тут и недостаток. Девелоперы решили сделать машины противников недоторгами, поэтому не стоит пугаться, если somehow ваш автомобиль просочится машина соперника — это не глюк, так надо.

Графика со времен первой части заметно изменилась, причем в лучшую сторону, но все равно ей чего-то не хватает. Однако при определенных настройках игра может летать практически на любых машинах. Звук? А что, звук как звук, он не портит, а скорее улучшает общую картину.

Стрибаааа!

Уставшие и довольные кадеты брели по Игрограду. Замечтавшись, они почти ничего не замечали, спотыкались о бортики, наткнувшись на прохожих. Лица их расплылись в улыбки, перед глазами пролетали отблески ночных улиц, зеленые тропических островов, захватывающие прыжки, грандиозные рампы и мертвые петли. Мозг рефлекторно планировал невиданные трюки и представлял дизайн новых автомобилей. Рука в кармане пересчитывала медали.

Возле кондитерского магазинчика Мортэ дернул Шамана за рукав: — Постой, я сейчас прыгну.

Вывод

Игра получилась очень хорошей, на нее стоит обратить внимание не только фанатам аркадных гонок, но и обычным геймерам. Последуйте моему примеру — погоняйте пять минут, и игра вас затянёт... не на один вечер, а может быть, и не на одну ночь!

Аллоха

Чрез полчаса они уже подходили к Департаменту. Демонстранты все так же ходили по кругу. На табличках «Афтар выпей йаду» красивыми буквами дописали «sponsored by Coca Cola Company». Рядом устанавливали красный ларек и палатки. Возле парадного входа стояла шеренга борбов и держала длинный плакат «Оставьте Бобруйск борбам, езжайте в Газенгаген!».

Пробравшись в кабинет, кадеты положили на стол отчет и банку с золотыми медальками. Их явно не хватало. Тогда Мортэ достал бумажный пакет и досыпал в банку шоколадных медалек. Все равно никто не заметит.

Кадеты жевали остатки шоколада и весело шагали по мостовой. Туда, где вечернее солнце обдает небо своим волшебным сиянием, а по воде скачут его зазорные лучи. Туда, где их ждут оставшиеся медали. Туда, где можно построить трек своей мечты.



но поверьте — как для ТМ, достаточно и этого. Кстати, машины можно раскрасить, делается это в специально отведенном весьма неудобном меню, при этом можно выбирать не только цвет, качество отражения краски, но и рисовать разнообразные символы... Я, например, написал на капоте гордое, всемирно известное, я бы даже сказал — революционное слово из трех букв... Что? Ну и пошляки ☺, написал я совсем другое, оранжевое слово. Ежели вы пройдёте все треки и захотите еще развлечений, то милости просим в мощный, но легкий в освоении *Трек Билдер*. Но чтобы по полной программе использовать его потенциал и открыть все его возможности, нужно зарабатывать все те же медали.

Реализм не пробегал?

Да, а ведь могли бы стать космонавтами, — задумчиво сказал один рабочий, глядя на машину, которая после длительного полета медленно погружалась в воду.

— Или пожарники, на худой конец, — вторил ему другой. Машина, пуская множество пузырьков и небольшой фонтанчик, двинулась по дну и вскоре выбралась на берег.

— Видать, подводникам станут. Скоро перейдут к гонкам на время.

— Угу. Делаем ставки?



Домашній Інтернет-центр ZyXEL робить ваше підключення до Інтернету з дому значно зручнішим, простішим і безпечнішим.

Інтернет-центр - це оптимальний вибір для підключення кількох комп'ютерів у квартирі до Інтернету.

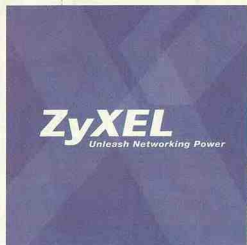
Крім того, Інтернет-центр дозволяє обмінюватися файлами між комп'ютерами, разом використовувати принтер, брати участь у мережних іграх.

Установивши домашній Інтернет-центр ZyXEL у своїй квартирі, ви отримуєте:

- Постійне і надійне з'єднання з Інтернетом на високій швидкості
- Одночасний вихід в Інтернет з декількох комп'ютерів
- Захист домашніх комп'ютерів від атак і вірусів з Інтернету
- Бездротове підключення комп'ютерів і ноутбуків
- Гарантовану якість мережних ігор, аудіо, відео
- Вільний телефон

ZyXEL Україна
Тел. 494-4931

Адреси продавців дивіться на сайті:
www.ua.zyxel.com



ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО



Домашні інтернет-центри ZyXEL

Для підключення через ADSL-канал

OMNI ADSL WLAN P-660H

P-662HW

P-662H



Для підключення через місцеву будинкову мережу

P-334WT EE

P-334 EE



Бездротові адаптери



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя і Лахматого дивіться за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

В ПЫЛУ

ВЕТА

ДИВЕРСАНТЫ

Разработчик: Dark Fox и Best Way

Издатель: IC

Жанр: RTS/тактика

Минимальные системные требования: P 3
1 ГГц; 256 Мб ОЗУ; 32 Мб видео; 1,5 Гб свободного места на жестком диске

Дата выхода: 18 сентября 2005 года

В пылу...

Статья пишется не только для людей, которые успели поиграть в оригинальную версию игры, но и для игроков, которым этого сделать не довелось. Поэтому автор просит не обращать внимания на некоторые части статьи, которые могут быть связаны с оригинальной версией игры.

Начнем, думаю, классически.

Когда-то, в незапамятные времена, родилась на свет игра под названием «В тылу врага» (далее ВТВ), которая хотела стать... хотя, чем она хотела стать, не так уж и важно. Главное — чем она стала. А стала она игрой, которая чуть-чуть не дотянула до шедевра. Хочу заметить, шедевра украинского гейм-девелопинга, а не русского, американского или японско-китайского. Ведь если подумать, то действительно, игры такого уровня, к тому же созданные нашими соотечественниками, появляются нечасто. Навскидку вспоминаются только «Казаки». (И еще «Сталкер», которого уже можно причислить к гейм-вампирам — пока что он только пьет кровь из своих создателей и фанатов, уже появившихся, но заскучавших после наддутого переноса релиза.) Так чем же захватывает игра, уже в который раз переносившая нас к затертой до дыр теме второй мировой?

Первым столпом, вероятно, была графика — не революционная, но действительно красивая. Никаких угловатостей. Все модели персонажей и, в особенности, техники, прекрасно прорисованы. Фоны тоже заслуживают самых теплых слов. Чего стоила только украинская хата! Спецэффекты еще дополняли картину. Так что в графическом плане ВТВ была на высоте — особенно для стратегии, которой она частично и была.

Вторым столпом была историческая достоверность. Начиная от оружия и характеристик техники и заканчивая картами, на которых происходили сражения.

Третьим столпом была физика. Абсолютная разрушаемость всего и вся. Дома, деревья, столбы, поля пшеницы. При желании и приличном запасе боеприпасов можно было развлекаться, уничтожая деревни и сжигая леса, которые горели очень даже эффектно и эффектно ☺.

Третьим с половиной столпом стала нелинейность миссий. Каждую, абсолютно каждую миссию можно было пройти совершенно разными путями.

Хотите «раш»? Пожалуйста, только не заезжайтесь, не то у вас кончатся снаряды и вы сломаете свое самолечение о броню «Пантер» или попадете под залп отряда «тридцатьчетверков».

А может, вы фанат Фишера и любите тихое прохождение? Пожалуйста, извращайтесь. Миссию можно пройти тихо, но это затребует титанических ресурсов времени и нервов на планирование

каждого хода. (Мой знакомый, к примеру, играя на нереальном уровне сложности, рисовал схемы патрулей и измерял расстояние, на котором слышны выстрелы из разного оружия. Потому как noise на всех противников ему катастрофически не хватало.)

Четвертым, предпоследним столпом была атмосфера. Игра погружала в себя. Хотелось дойти до конца. Преодолеть любые препятствия, но достигнуть цели. К этому столпу немало приложили руку сценаристы — Зоричи, создав атмосферу.

Но не всегда мед можно съесть, не закусив чайной ложечкой дегтя. Так, исключительно для острых ощущений.

Детем стали персонажи. Они были картонные. Конечно, они воспринимались, но только как инструмент для достижения цели. А ведь персонажи должны быть как минимум запоминающимися, а как максимум — колоритными и уникальными. Как это было в SS. Но, к сожалению, как уже говорилось выше, персонажи были из картона, а не из плоти и крови. На персонажах сценаристы сэкономили. Хотя, судя по заявлениям Зоричей, в этом был вынужден издатель, так как ввел строгое ограничение на объем текста. И все заготовки по персонажам так и остались заготовками. Но мы не выспие силы, дабы решить, кто праведен, а кто грешен. Тем более, что игра удалась на славу, пусть даже она чуть-чуть не дотянула до пикансии шедевра.

Собственно, на этой история и закончилась бы. Но перед нами коммерчески успешный проект. А что с теми проектами делают? Правильно — размножают, потому как всем нужны бумажки с мертвыми президентами или забытыми вождями. И поэтому где-то в 2006 году притаился ВТВ2. А чтобы бедным разработчикам не помереть с голоду до выхода второй части ВТВ, они решили выпустить дополнение...

ВТВ. Диверсанты

Поначалу, услышав о выходе дополнения, я хотел петь гимны разработчикам, ведь в дополнениях что обычно делают? Правильно, исправляют недочеты. Вот я и надеялся, что недочеты будут исправлены и персонажи станут живее. Тем более, что теперь нам собираются дать диверсионный отряд из шести бойцов. Ну, я и подумал, мол, уходим от количества к качеству. Ведь шесть закранных человечков — это не десять и не двадцать, работы с ними меньше, значит, и усилий вложат больше. Ах, моя наивность, вечно ты приходишь, когда тебя не звали, и прешь, куда не надо...

Вроде бы решил — разработчикам мы не верим. Фиг. Пришла. «Посмотри, какая обертка, посмотри, что написано. Может, попробуем? Давай же! Чего ты ждешь? Смори, как дядя Злоба на твой диск смотри, там шедевр, бери, хватай!»



Понеслась....

Что ж, можно и на обертку посмотреть, полюбоваться. Что тут написали? У... И правда, похоже на шедевр.

Ву! То есть — ми! Командею специальным диверсионным отрядом из шести человек. Отряд специализируется на действиях за линией фронта. И выполняет любые по сложности поручения. Будь то захват вражеского офицера, переправка его через линию фронта в Ставку для дачи показаний, диверсии, уничтожение радиоэлектронных станций, складов боеприпасов, захват секретных технологий и прототипов.

Огромный выбор огнестрельного и холодного оружия. — Честно говоря, из холодного я нашел только нож... Ну, еще кулак. То есть, с изрядной долей извращения, холодного оружия аж два вида. Огромный выбор ☹.

А огнестрельное вооружение не сильно и отличается. ППШ 71 — советский автоматик, имеет почти ту же кучность, что и немецкий аналог, но магазин на 70 патронов, приятно. В автоматах это и все различия. Вот с пулеметами немного интересней, они действительно отличаются. Но немецкий аналог легче и вмещает 75 патронов, а по дальности — почти винтовка. Собственно, самая интересная часть вооружения — это гранаты. Вот где действительно чувствуешь разницу между Ф1 и М24 (советская и немецкая противопехотные гранаты). Если Ф1 представляет собой лимонку, с приличным разлетом осколков, то М24 больше похожа на легкую футасную гранату. От осколков повреждение минимально, зато ей можно отбить гусеницу у танка — если, конечно, попасть. А Ф1 на такое не способна. Различия есть и между РПГ 40 и немецким аналогом. Но тут все перевесы на стороне Советов. РПГ в двигателе — и танк сразу отправляется в ад, так как сгорает очень быстро. Кстати, самой приятной плюшкой оказалась коктейль Молотова, сжигает любой танк, если хоть капля огня попала на двигатель. С коктейлем Молотова проводить геноцид танков и пехоты становится даже приятно. К примеру, заманиваем три-четыре «тигра» в лесок, потом поджигаем его Молотовым. И все. «Тигры» горят, а из них выпрыгивают живые факелы, которые только уменьшают шансы остальных танков уйти из огня целыми.

Раз уж начали о вторичности, то стоит сказать о грустном аспекте дела. В «Диверсантах» всего десять миссий. Одна кампания, за СССР. И это — для игры на двух дисках. Хотя оригинальная версия вмещала в себя четыре кампании, в общей сложности 30-35 миссий. Хорошо, что дополнение хоть ставится, не требуя оригинальную версию.

Наполнение...

Ну, самые плохие новости я на вас высипал. Теперь можно поговорить и о наполнении игры. Все-таки оценка идет от того, как это все выглядит. Ведь китайская пицца тоже по отдельности не очень, а вот если скрутить, то получаем очень интересный вкус. Главное — не спрашивать, из чего ее готовили....

Как я уже говорил, в игре десять миссий. Как ни странно, они связаны сюжетом. Не ахти каким, без закрученных поворотов и детективных замашек. Самый обычный сюжет об операциях диверсионного подразделения. К сожалению, текста в игре еще меньше, чем в оригинальной ВТВ. Брифинг, пост-брифинг в случае провала. И ТРИ мультика. Причем последний каким-то образом влез в предпоследнюю миссию. Как это произошло — неведомо.

Опыт таков, к еще одному сожалению, персонажей не наделали даже подобием индивидуальности. При отдаче приказов ЛЮБОМУ персонажу, даже Маше (единственной девушке в отряде, кто не понял), мы слышим один и тот же набор фраз. Скажешь мужским голосом. Я понимаю, все плохо, мир рухнет, но абсолютно от всех бойцов слышать одно и то же! Неужели нельзя было записать каждому свой голос? У нас имеются в наличии фразы капитана отряда, насколько я понимаю. Они проигрываются в трех случаях.

- Первый — отдача приказа.
- Второй — появление противника в поле зрения.
- Третий — во время интенсивной перестрелки, при убийстве противника.

На каждый пункт две фразы. Каждая длится три секунды. Пусть одну фразу записывают пять минут. Итого, мы видим, что на озвучивание ВСЕХ персонажей потрачено 30 минут. Снять студию сейчас не такая уж проблема. 3-5 часов — порядка 50 вечнозеленых президентов. А персонажей всего шесть. Сделать каждому уникальным голос и хотя бы пару фраз, это сколько времени выйдет? 120 минут? Три часа. Три-пять студентов из школы актерского мастерства, каждому по 10-15 таких же президентов. Итого, чтобы не портить атмосферу игры, разработчики могли справиться, потратив меньше 100 долларов. Но зачем стараться, игру и так купят, верно? А игра двухдисковая, стоит 32-36 гривен.

И это только что касается голосов. Музыка нет вообще. Во всяком случае, у меня, хотя полузвук «Музыка в игре» стоит на максимуме. Однако ее отсутствие не хочется заносить в



минусы. Странно слышать только шум моторов, стрекотание автоматов, протяжный вой гусениц и отрывистый лай пулеметных очередей. Странно и необычно, потому что сливаешься с происходящим на мониторе.

Вместо вывода

Этот кусок должен был стоять в начале статьи как первые впечатления. Но, так как произошла тотальная переделка всего текста, он оказался на месте вывода. И правильно оказался! Хорошо же все взвесив, я пришел к выводу, что в игре главное — эмоции, которые ты от нее получаешь, и с которыми ты в нее играешь. Ведь игра — это мир, который по определению имеет недостатки, но который вполне может затмить их своими достоинствами.

Так что сложим все минусы «Диверсантов» за левой щекой, а плюсы сложим на столик перед глазами.

Рассмотрим еще раз?

Отличная графика, физика, миссии. Их всего десять, но этого хватает. Я с другим за три часа смог пройти одну миссию четырьмя разными способами! Причем совершенно разными. А после его слов, что пройти по-другому уже невозможно, загорелся вновь. Чувствую, скоро изобрету пятый.

«Диверсанты» — это действительно многоцветная игрушка, и она доставит кутимому ее море удовольствия. А если вы, как и мне, не нравятся карточки вместо персонажей, то придумайте им кланки и историю сами. И при воспоминании о «Диверсантах» у вас на лице будет сиять улыбка.

Р.С. Помним, где у нас недостатки? Тщательно их пережевывали? Молодцы, а теперь выплюньте эту гадость через левое плечо. Пусть лавкий терпит.

А вы — марш за диском!

HUL&GUN, геймер
Морган, тараканCOUNTER STRIKE
2D

Разработчик: Unreal Software

Жанр: контра ☹

Системные требования: «Косынку» помните?

Так вот здесь ниже

Всем приветик! Меня зовут Морган, я таракан. И пусть молятся те несчастные, которые не уважают моих собратов по виду! Живу я в квартире у одного жалкого человечкиши, зовут его... блин, забыл. Ну, в общем-то, и неважно. Квартирка эта — мерзкое местечко. Даже пожать толком нечего. Куда не ткнешь — везде валяются какие-то крутые блестящие штуковины (несведомые!!!), иногда в коробочках, иногда без, и пустые бутылки из-под пива. Единственное, чем можно перекусить — это остатки чипсов, но и за ними приходится лезть на стол к хозяйну квартиры. Кстати! На этом самом столе стоит какая-то белая коробочка. С одной стороны, правда, на ней имеется экран. Хозяин часто нажимает на какую-то кнопку под столом, и экран загорается дивным светом. Одну руку он держит на непонятном устройстве, чем-то напоминающем мышь, а вторую — на кнопках белой вытянутой панели, не менее дивной, чем свет из экрана.

Впрочем, ладно. То, о чем я вам сейчас расскажу — это вовсе не чипсы. Это то, что целыми днями делает хозяин. А в последнее время он очень часто заставляет на экране появляться маленьких человечков, бегающих по разным картам и убивающим друг друга. Хозяин играет одним из этих человечков. Недавно он стал кое-что записывать об этом странном развлечении. Кое-чем из этого я с вами и поделюсь. Ах да! Если вы, мелкие людишки, думаете, что из нашего славного тараканьего рода никто не умеет читать, то вы глубоко ошибаетесь! Мы не умеем не только читать, но и писать ☹. Поэтому придется мне запомнить все эти его закармлики. Ох уж эти люди...

«На днях в мои руки попала достаточно странная, но от этого не менее интересная игра. Я не сомневаюсь, что большинство людей, у которых есть компьютер, хоть раз слышали о таком столе многопользовательских игр, как Counter Strike. Версий этого, без сом-

нения, гениального мода к игре Half-Life вышло такое количество, что всех и не сосчитать. И вот теперь, когда весь мир рубится в «продвинутый» Source, ребята из Unreal Software решили немного поизвращаться ☹. Не то, чтобы CS2D был пародией на «серьезную» контру, но играть в игру такого рода, как в нечто вроде «Сапера»! Готов поспорить, такого мир еще не видел.

В игре все сделано гораздо проще, чем в CS3D (с вашего позволения, буду ее так называть). Существует два режима: Net Game и Bot Game. Убежден, что предназначение каждого из них понятно из названия, посему не буду разжевывать все иновсы. Здесь не в пример проще, чем в CS3D, подключиться к какому-то душе уютно игровому серверу и в свое удовольствие пострелять в ИИ-оппонентов или живых. Карт с последней версии игры идет море — как таких, что есть в «3D-контре», так и совершенно новых, ни на что не похожих. Старые карты также модифицированы и упрощены под вид сверху, ибо в меньшем брате «контры» нет возможности присесть или прыгать (тот же самый вид сверху не позволяет). Режимы игры сохранились старые, не считая одного нового. Deathmatch. Система покупки оружия (коих уже 3) унаследована от CS1.6. Это, скорее всего, объясняется тем, что к моменту выхода первой версии CS2D никакого «Сорса» и в помине не было.

В моей версии игры (0.1.0.1 beta) присутствует такой глюк, как вечное изменение имени игрока. Сейчас поясню, как это. Каждый раз, когда я захожу в игру (Интернет-или бот — неважно), имя, которое я прописал в настройках, меняется на безвкусное Player1, и таких «Плейеров» в Сети достаточно много. Из этого следует вывод — глюк не только у меня. Есть, правда, выход. Нажать тильду (~), вызвав этим самым консоль, и там прописать «name [ваш ник]». С сожалением, имя меняется ненадолго. А если точнее — до вашего захода в другую игру или создания собственного сервера.

Для опытных контр-страйкеров также станет сюрпризом невозможность вызова игрового меню, коего попросту нет. При нажатии на кнопку Esc появляется диалог, спрашивающий у вас подтверждение на выход из игры.

Теперь пару слов об Искусственном Интеллекте. Он же ИИ. Он же боты. Скажем прямо, убивают они игрока редко, но насмерть ☹. На каком бы уровне сложности вы не играли, существенной разницы в поведении ботов вы не заметите. Они все время абсолютно одинаково ходят цепочкой один за другим, хотя часто разделяются. В связи со «стратегичной» камерой вейпоинты ботов для каждой карты просматриваются, как на ладони. Не скажу, чтобы это раздражало, но вызывает ироническую улыбку. Еще как-то карикатурно выглядит действие флаш-гранаты на ботов. Они просто замирают и покорно ждут смерти от вашего ножа ☹.

...Вот и все, что хозяин смог написать об этом странном чередовании картинок и выстрелов. Я в последнее время увлекаюсь игрой на экране и частично сижу в пачке из-под чипсов у него на столе и наблюдаю за беспорядочной бегом кучи маленьких солдатиков. Ах да! Совсем забыл вам сказать: я разобрался, зачем людям нужны эти блестящие диски с дырочкой посередине. Они их едят, а иногда кормят ими своих домашних животных. Кстати, я теперь знаю, как эти самые животные выглядят. Это такие белые коровки под столами хозяев (так мне рассказывал один друг, с ним вы еще встретитесь). Они высовывают языки, хозяева кладут на него диск и затапливают язык обратно. И еще! Хозяин на свою коробочку с экраном прилепил бумажку с такой надписью: «Официальный сайт разработчика — <http://www.unrealsoftware.de>. Здесь можно найти еще больше информации об игре и, при желании, скачать этот шедевр офисных игр (ну а как это по-другому назвать?)».

Ну, а теперь уже точно все. Удачи вам и побольше фразгов!



Разработчик: Flying Lab Software

Издатель: N/A

Жанр: horror, action, с элементами РПГ

Системные требования: N/A



Андрей ГОРШКОВ aka Ren



Три года назад разработчики из Flying Lab Software анонсировали игру под названием *Delta Green: The Dark Theatres*. Спустя некоторое время проект был приостановлен, и про него забыли. Мне удалось поговорить с дизайнером компании **Расселом Уильямсом (R.W.)** и получить ответы на некоторые вопросы.

МИК: Здравствуйте, Рассел. Расскажите о вашей команде, с чего все начиналось.

R.W.: Здравствуйте. Мы образовались в 1997 году. Это была маленькая группа людей, прежде работавших в Microsoft. Мы решили создавать проекты пооригинальнее, чем хотели в Microsoft. Когда мы начали работу над проектом *Rails Across America*, мы расширили нашу команду.

МИК: Почему приостановили такой перспективный проект как *Delta Green*, который подавал большие надежды?

R.W.: В конце 2002 года, когда, если вы помните, начались глобальные сокращения в Microsoft Games Studios, она выступала нашим потенциальным издателем. Поэтому из-за проблем, связанных с этим сокращением, пришлось приостановить проект. Но есть хорошая новость: на данный момент мы заканчиваем работы над «*Пиратами Горящего Моря*» (*Pirates of the Burning Sea*), и после релиза возобновим работу над *Delta Green: The Dark Theatres*.

МИК: В какой стадии находился проект?

R.W.: Все, что мы сделали на тот период, это создали прототип игровой среды, в которой будет происходить действие *Delta Green*. Мы уже закончили работу над AI и сюжетом для кампании. Также мы протестировали нашу ролевую систему, несколько разных людей провели тест РПГ, и мы убедились в ее работоспособности. Так что с РПГ у нас все в порядке. К сожалению, я ничего не могу о ней рассказать, это секрет.

МИК: Рассел, расскажите, пожалуйста, о сюжете. Я слышал, он связан с творчеством Лавкрафта, а точнее, с *Call Of Cthulhu*.

R.W.: Сюжет *Delta Green* вкратце таков: после происшествий в 1928 году в Инсмауте (Innsmouth) правительство США создало агентство *Delta Green*, которое на протяжении 40 лет пыталось удержать силы зла. Однако после злополучного рейда в Камбоджу *Delta Green* было расформировано и закрыто. Но позже, когда выяснилось, что агентство закрыли из-за правительственного заговора, бойцы отряда *Delta Green* продолжили борьбу самостоятельно. Отряд *Delta Green* сражается против чудовищ, описанных в произведениях Лавкрафта. Мы пытаемся создать атмосферу, передающуюся в произведениях Лавкрафта.

МИК: А где будет разворачиваться действие игры? К примеру, я видел видеоролик из игры, там герой исследует темную зловещую пещеру.

R.W.: Действие игры будет происходить на разных территориях, от подземных захоронений Нового Орлеана (New Orleans) до лунного поселения *Mi-Co*. Я не могу раскрывать все секреты, но с основными местами действий можно ознакомиться на официальном сайте нашей игры www.deltagreen.com.

МИК: Рассел, вы что-то можете рассказать про главных героев?

R.W.: Извините, но рассказывать не могу. Могу сказать, что у героев будут сверхчеловеческие способности, то есть паранормальные, но это секрет, так сказать, нововведение в жанре horror.

МИК: Хорошо. Расскажите, пожалуйста, об оружии. Что оно будет собой представлять?

R.W.: Оружие будет очень детализировано, оружие SWAT'a (СПЕЦ-НАЗ) будет сочетаться с темной, зловещей и могущественной магией Лавкрафта.

МИК: А на каком движке базируется игра, и будете ли вы его менять?

R.W.: Мы использовали *LithTech Jupiter Engine* (на нем сделан *No One Lives Forever 2*). Мы модифицировали его, дабы он поддерживал normal mapping и bump mapping. Однако это было в 2002 году, сейчас снова придется искать новый движок. К примеру, наш нынешний проект *Pirates of the Burning Sea* (www.burningsea.com) базируется на движке *Alchemy engine*, который был модифицирован нами. В скором времени вы сами сможете в этом убедиться. На этом у меня все.

МИК: Спасибо за информацию. МИК желает вам удачи, чтобы вы реализовали свои идеи.

R.W.: Спасибо. До встречи.

Не хочу употреблять слова «может» или «возможно», скажу только: будем ждать. Я думаю, читатели нашего журнала, неравнодушные к творчеству Говарда Лавкрафта, будут ждать этой игры, как ждут *Call Of Cthulhu*. И не поймете, смотря на старые скриншоты. Если разработчики смогут реализовать свои идеи, совместив лавкрафтовскую атмосферу, отличную РПГ-систему, кучу оружия (как там говорил Кер-тис — «кровавые реки в мясных берегах»), сверхспособности наших протеек — и, конечно же, умный AI и нетлупый движок, тогда мы получим хит с отличной графикой, каких в наше время не так уж много. Да, может быть, стоит и поумерить аппетиты, но лично я соскучился по хорошим играм, просто соскучился, надоело отдавать деньги, не получая взамен ничего, кроме тоски и злости. Вспомним игру «Некрономикон» по мотивам того же Лавкрафта, что из нее вышло — стыд и срам. Я надеюсь на способности разработчиков, надеюсь на их профессионализм — дождемся же декабря, когда в руки МИКА попадет бета-версия *Pirates of The Burning Sea*, и мы напомним прелесть.

P.S. На данный момент мы получили согласие от компании **Headfirst** дать нам интервью, и в ближайшее время мы расскажем некоторые интересные подробности об игре *Call Of Cthulhu*.



Дар dar @list.ru

MAD

Global Thermomuclear Warfare

Разработчик: Small Rockets
 Издатель: Global Star Software
 Жанр: аркадная реалтаймовая стратегия
 Системные требования: 233(450)-МГц CPU,
 32(64) Мб ОЗУ, 4 Мб видео, 50 Мб на диске, звук
 Мультиплеер: Интернет, модем, LAN
 Дата релиза: 1 сентября 2001 года

Как бывают стратегии? Пошаговые, реалтаймовые, а еще? Так, экономические, тактики... глобальные. А изредка попадают еще и стратегии аркадные, и MAD как раз из таких. Причем с претензией на глобальность — по ходу игры придется замахнуться на мировое господство. Точнее, добиться власти над тем, что останется от некогда обитаемой планетки, — ведь основным нашим аргументом, судя по названию, будут ядерные ракеты. И правильно, не пристало таким стратегическим гениям, как мы с вами, командовать какими-то жалкими тысячами. Выращивай-клонировуй их в штучных количествах, указывай, что, где и когда делать, а потом еще и руководи неуправляемым побоищем, которое некоторые отчего-то называют сражением. Это же не наш метод! Вот глобальное термоядерное противостояние — совсем другое дело.

История будущего

Так, начнем разбор игры с сюжета, как наименее значимой части. И уже тут выплывает первый недочет разработчиков — отсутствие не только интересной или хотя бы вмещающей, а вообще какой бы то ни было предистории. Хотя нет, что-то вроде сюжета вроде как есть. Итак, на орбите («на дворе» звучит как-то не глобально) 2040 год, когда в мире остаются всего два государства. Нет, не так: две Сверхдержавы. И они, как нетрудно догадаться, решают, что эта планета слишком тесна для них двоих. Как видим, предистория не блещет оригинальностью, но в подобных играх завязка не важнее графики в РПГ — не раздражает, и ладно.

In game...

Так как же выглядит сама игра? Мы видим перед собой шар земной, поделенный на страны. Интересный момент — по мнению разработчиков, через 36 лет на политической карте мира появятся Уральская Федерация и Novaya Skorida, будет заселена Антарктика. Страны, а точнее, земные недра полезны тем, что из них добываются деньги и урановая руда. И если драгоценный металл просто потихоньку капает в имперскую казну, то денег можно получить и за уничтожение неприятельской державы, и за потерю своей провинции. Уран расходуется на оснащение атакующих ракет, а деньги тратятся на строительство, наземное и орбитальное.

Строений аж два вида: ядерный бункер и пусковая установка. Оба довольно дешевые — всего-то лишь миллиард адепных денег. Первый нужен для запуска боеголовок на головы врага: выбрали, если есть из чего, три ракеты, наметили адрес получателя, и заряд уже полетел к неприятельскому городку. Но уничтожить даже одну страну начальной ракетой (всего их пять) довольно проблематично — бункер перезаряжается не так уж и быстро, а территории со временем восстанавливают свой запас прочности, и многие довольно резво. Наконец, ракету можно просто сбить. Как? С орбиты, а точнее — из оружия, установленного на станции.

Орбитальная защита

Шменно на орбите и происходит в основном строительство. Построили пусковую установку, запустили один модуль, потом второй. Несколько секунд подожди окончания стыковки — послали в околоземный космос следующую деталь. Запустили еще одну станцию, наметили лабораторным направлением научного поиска, подождали, пока накопится достаточно денег — собрали еще одну. Для работы станциям нужны люди и энергии. И если один жилой отсек с головой обеспечивает рабочих руками орбитальной форпост средних размеров, то простые солнечные батареи в состоянии питать лишь пару лабораторий или одну вместе со слабой противоракетной системой. А с изобретением новых, более энергоемких модулей возникает перебор со светом, отчего станция работает не в полную силу — лаборатории думают, орудия медленнее стреляют. Казалось бы, что уж проще — подкапывать деньги и прикупить еще одну батарею, а нет, размер станции ограничен лишь шестью модулями. К тому же продать (разобрать, утилизировать) при надобности можно только виспящий с краю отсек. Так что очень полезны детали «два в одном»: гостиница «космическая» + батареи, лаборатория + лаборатория. Но тут возникает еще одна трудность — у многих блоков слот для стыковки только один. Хотя для таких случаев среди доступных запчастей и имеется разветвитель, но опять же размер станции... Так что перед отправкой на орбиту очередного модуля стоит лишний раз подумать.

Роль орбитального щита играют разнообразные орудия, позволяющие подстрелить вражескую ракету в полете. Делятся они на кинетические (неприхотливы в плане энергопотребления, но снаряды летят медленно) и энергетические (кушают массу энергии, но и скорость движения высокая, и цели луч достигает мгновенно). Все они, за единственным исключением, могут управляться и игроком, и автоматически, но ИИ не знаком с таким понятием как «упреждение», поэтому заряды попадают в цель не очень-то часто. Совсем другое дело в ручном режиме — с одной станцией можно вполне успешно оборонять половину планеты, зум способствуя.

Найка, как и все остальное в игре, упрощена, но не примитивна. Древа технологий как такового тут нет — так, куськи. Исследование одной и той же его ветви, прямой как линейка, вскоре приносит свои плоды:



новые нападающие ракеты и модули, или же крутая сумма денег. С ракетами все просто — есть бронированные, дорогие и мощные, есть поменьше и поощестнее. У одних больше радиус взрыва, другие летают сразу парами. Развешивать и время отдыха бункера после запуска, и затраты урана. А вот среди отскоков для станции выбор будет побогаче.

После стационарных исследований батареи можно (и нужно) будет заменить реакторами, оружие — более скорострельным или вовсе необычным. Например, есть возможность прицельным выстрелом отключить что-нибудь на вражеской станции, лишив, если повезет, на некоторое время подающую ей провинцию обороны. Или попросту временно заминировать подлеты к своему городу (ведь чем ближе к строениям взорвался заряд, тем выше ущерб народному хозяйству врага). Есть и пушка (та самая, неуправляемая), луч которой сопровождает вражескую ракету в полете, постепенно прожигая корпус. Раз за разуд можно даже устроить из космоса атаки армагеддец (©) всей видимой части планеты. В общем, есть где развернуться.

Присутствует в игре и тактика. На первый взгляд она нехитрая и сводится к вопросу: «Над какой страной подвесить защитную станцию в первую очередь?» (Ответ: «Над самой приближенной»). Опциональная пошаговая гонка в стиле «кишки первым в самую денежную страну и отгапай ее себе» перед началом игры не в счет. Против компьютера основная тактическая хитрость — сконцентрировать удар трех-четырех стран на общем недруге-соседе. Такой атаки орбитальный фреймвол врага почти наверняка не выдержит, особенно если оборонное оружие не самое крутое, и тогда околовземное пространство вспыхнет всеми цветами взрывов.

Аудио/визуализация

Графика выглядит прилично — планета нарисована неплохо, а взрывы и огненные шлейфы ракет и вовсе хорошо. Особенно красиво смотрятся солнечные блики и отражения Земли в металле станций. Можно придраться разве что к тому, что города парят невысоко над поверхностью, или что земные постройки у обеих враждующих сторон хиты и внешне разные, но внешнеземные представления — совершенно одинаковые. Ну да не смертельно, благо что выглядит модела неплохо. Для своих требований, ясное дело.

Музыка есть, и довольно неплохая. Жаль только, что звучит она лишь в главном меню, да в ключевых моментах вроде добывания страны. А вот озвучка немного хуже и появляется ненадолго чаще музыки. Да и реплики-отчеты о последствиях сделанного секунду назад клика могут быстро надоесть и только отвлекать.

Впрочем, поправить это несложно — все спрайты, текстуры и звуки находятся в распакованном виде, что открывает огромный простор для деятельности. Например, всего лишь пропущенная через автоматическую коррекцию уровней в любом редакторе текстура Земли заметно похорошела. Попробуйте и вы поэкспериментировать, вдруг в вас дремлет гениальный текстурщик? Кроме того, рядом со всем этим добром находятся .xls-таблицы со всеми (ну, почти всеми) игровыми параметрами — от начальных ресурсов и известных технологий до параметров стран, ракет и оружия. А эта штука послышнее мутаторов из Нерееала и опций из Вормсов будет.

Интерфейс неплох — удобен и относительно красив, но зачастую несколько навязчив. Например, приделанными «для галочки» выглядят рисованные фотографии строителей, ученых, работников подполья (сиречь бункера), которые в текстовом виде налагают свои отчеты. Впрочем, в проработанности здешнему междуличию все-таки не откажешь — приоритеты добывающей промышленности региона смещаются легким движением ползунка, в любой момент можно перелететь на новую станцию и даже посетить любой из ее блоков. Причем для этого вовсе не обязательно филигранное владение мышью — все под рукой (курсором), а случайно нажать не на ту кнопку трудновато. Впрочем, навык владения манипулятором типа «грязнуля», а также знание нанаусть клавиатуры не помешает, ведь кликать курсором и стучать по клавише приходится довольно быстро — высокая динамика игры, знаете ли. Здания строятся мгновенно, а компоненты станций, кажется, имеются на складах в неограниченных количествах, и оплачивать приходится только их доставку на место сборки. К тому же, как уже было сказано, точность штатных стрелок оставляет желать много лучшего, и довольно часто приходится отвлекаться на отстрел неприятельских ракет.

Точки над «Е»

Так что же в итоге? Мы имеем хорошую, но неаппетитную аркадную стратегию (или стратегическую аркаду), которая не требует многого ни от игрока, ни от компьютера. Чем-то она мне напоминает «Червяков» — уверенное, увлекательным и динамичным геймплеем, слегка мультяшной графикой, умеренной аркадностью — что еще надо, чтобы просто отдохнуть? Приятно погонять, особенно с естественным ИИ. Рекомендую.



P.S. Несмотря на то, что у игры есть издатель, и вполне можно найти диск с обученной русскому языку версией, покупать его вовсе не обязательно. Можно смазать старый, окрипший за время бо-всего модем и выпнуть с сайта разработчиков демку в 10 Мб — это почти полная версия. Ключевое слово здесь — «почти». Противные всего в демке даже не то, что заблокированы почти все сложные (а значит, и интересные) сценарии и самые мощные элементы станций, а то, что через несколько минут после начала игры вам скажут: «спасибо за то, что вы играете в демо-версию нашей игры MAD». После чего услаужливо выкинут на развилку: зарегистрироваться или же вернуться в главное меню без права Load'a (да нет его вообще-то, равно как и сохранений, и не нужны они тут вовсе).



Задно повелад, что в полной версии доступны: the Domsday Devilcel the Minuteman XI the Disruptor! the Tesla Pulse! Ничего не понятно, но звучит ведь круто! И это еще не все! Налетай! Покупа! Всего-то 14.99 USD.

Vic aka Виктор ФОМИН

Mortalus

Разработчик: Hoffmann + Associates Inc. (Canada)

Издатель: Macromedia (в СНГ — «Видео-печать»)

Жанр: квест с элементами аркады

Системные требования: Pentium 133, 32 Мб ОЗУ. Идет также под Mac OS. А главное — знание английского языка и соколиное зрение ©.

Год выпуска: 1997

Ты — Избранный!

Вы думаете, что эта статья про *Enter the Matrix* или другую игру той же тематики?

Не угадали! Это статья про игру, которая к «Матрице» не имеет абсолютно никакого отношения. Общая разве что буква «М», с которой начинаются оба слова, и пусть заголовок не вводит вас в заблуждение.

Вы спросите, а как же Избранный?.. Да мало ли таких избранных водится на белом свете! Бывали и покруче, чем всемирный Нео. В общем, наш герой — Избранный ничуть не хуже вышеупомянутого. Знакомьтесь, его зовут Вильям или просто Вид, как он сам себя называет. Найдите его на одном из скриншотов. Найдите и хорошенько запомните лицо вашего героя, как свое собственное, потому что с начала игры вы — это он, а он — это вы (и никого не надо вам... ©).

Вам предстоит очень нелегкий путь, который надо пройти, и пройти одному. Мир, куда забросила вас судьба, очень необычен и затягивает, как зыбучие пески, буквально после нескольких минут игры. Это мир средневековых приключений, мистики, магии и ужасов, и его, как всегда, необходимо спасать. Судя по постройкам и окружающему ландшафту, дело происходит в древней Англии. Почти все здесь подвластно некоему Злу — Темному Братству. Основной денежной единицей с момента появления братства в этом мире стала человеческая душа. Отдавая ее по крошечному кусочку и не имея возможности выпукнуть обратно, местные жители становились Слугами Зла.

Вот Зло-то вам и нужно победить, отыскав источник бессмертия прежде, чем наложенное на вас проклятие вызовет бесконечную тьму, которая поглотит все вок-

руг вместе с вами. Такой вот сюжет. Но не все так просто, как кажется сначала. Написанное выше можно считать лишь отзвуком сюжета, по которому видно лишь, кто самый главный злодей и какова цель нашего героя. Это, скажем так, сжатый пересказ увиденных в начале вступительных роликов. Потому что, когда начинаешь играть, то понимаешь, что в этом полном загадок мире нет ничего конкретного и ясного. Конечно, при дальнейшем продвижении по игре туман начинает рассеиваться и завеса тайны приподымается, но не до конца.... У игры запутанный сюжет. И он завлекает игрока, даже если тот не всегда точно уверен, что он делает.

Mortalus...

Да, у игры вот такое интересное название. Чтобы все прочитали правильно, замечу, что ударение приходится на второй слог. Это слово упоминается еще в первом вступительном ролике, где наш герой (то есть Вы) говорит о философских понятиях, а именно — о судьбе и жизни, и о том, как судьба круто изменяется, когда он сталкивается со Злом. Но не буду раскрывать все карты сразу. О том, что такое «Морталус», читайте дальше. Хочу только сказать, что я это узнал лишь в самом конце игры. Так вот, учитель покидает вас, снова смотрите видео, где ваш герой разговаривает с братом Питером (с виду якобы монах), состояние которого оставляет желать лучшего. От Питера вы и узнаете о происходящих в этом мире событиях, о деяниях Темного Братства и о вашей задаче как Избранного спасти всех и себя. Также вы получаете от него в помощь очень ценную для вас старинную Книгу Темных Знаний, украденную им у братства. Он отдает ее вам, чтобы вы могли более точно уяснить,

что угрожает этому миру и вам. Книга полезна тем, что в ней содержится подсказка к решению головоломок, которые вы встретите в процессе игры. А головоломки, должен сказать, предостаточно. И все они очень оригинальны.

Начинаем играть

Вы начинаете игру воле ветрого сарая, где оказывается место расставания с учителем в цитадели. С этого момента вы будете один до самого конца игры. Помощи ждать не от кого, рассчитывать можете только на себя. Что ж, вперед! Согласно тому, что написано на коробке с диском (заверения разработчиков), мы можем перемещаться в любом направлении и обладаем обзором в 360°. На самом деле дела обстоят следующим образом: да, с обзором не обманули, действительно можно покрутить головой на все 360 — ни градусом больше, ни меньше; а вот с перемещением не совсем так — оно происходит исключительно между некими контрольными точками. Направление, в котором мы можем следовать, можно увидеть, когда курсор нашей рысуна изменит форму на указательную стрелку. Кликаем. Момент... и мы уже там. И, несмотря на то, что перемещение происходит вот таким образом, нам все-таки дается возможность пойти, куда захочется — но только не сразу. Мы можем увидеть любые локации в различном порядке лишь после того, как посетим каждую из них. Следовательно, чем больше мы посетим локаций, тем больше у нас выбор! Во как! Хочу сказать еще, что наше перемещение сопровождается либо картинками, либо видео. Последнее весьма интересно. Оно придает игре тот шарм, без которого в нее просто не хотелось бы играть (спасибо **Macromedia** за ее **Shock-**



После того, как переберетесь через пропасть, вы увидите кубок — цель вашего долгого путешествия. И вот вы достигнете его... смотрите заключительный видеоролик, из которого и узнаете, что «Mortalus» — это Братство Бессмертных, к числу которых вы теперь принадлежите. А это значит, что вы победили! **Xo!** И на такой вот ноте ваши приключения заканчиваются. Финал у игры один, но вот достигнуть его можно разными способами, в чем проявляется нелинейность игры. Она не вызывает даже легкого ощущения дежавю. Играя в нее, не скажете, что она что-то похожа. Правда, я сравнила ее с «Мистом», но только в плане ощущений и головоломки. Причем, сравнение было по критерию задумки и ее осуществления. Да, такое нужно видеть, играть и пройти до конца. Канадской фирмы, создавшей эту игру, а также *UFOs*, *Celtica* и *Gems of Darkness* (позднее выпущенную как *Jewels of the Oracle 2*), уже не существует. Поэтому **Mortalus** — это антиквариат. Найти его сейчас очень непросто. Но если вы его где-нибудь увидите, то обязательно купите. Любители квестов, вы не разочаруетесь!

Олег ЯРОВОЙ

КОМП ПОРТОМ ИНФРАКРАСЕН

Как пришла популярность

Хотя инфракрасные порты (ИК-порты) и появились в начале 90-х годов, развитие их популярности, пожалуй, связано с развитием устройств мобильной связи (ноутбуков, мобильных телефонов и др.). Сам по себе инфракрасный порт представляет собой устройство, оборудованное светодионом в виде передатчика и фотодиодом в качестве приемника (рис. 1, 2), которые работают при передаче сигналов в инфракрасном световом диапазоне.

В обыденной жизни мы сталкиваемся с ИК-портом практически каждый день, даже не осознавая этого. Дистанционные пульты современных телевизоров, видеомагнитофонов, DVD-проигрывателей, различных музыкальных центров имеют инфракрасный передатчик, а получателем, в свою очередь, является ИК-приемник, встроенный в конечное устройство. В пос-

леднее время ИК-портами оснащается огромное количество и других устройств: мобильных телефонов, ноутбуки, цифровые фотоаппараты. В этом случае инфракрасный порт служит каналом для обмена данными как между самими устройствами с портом данного типа, так и между стандартным стационарным персональным компьютером.

(На самом деле пульты ДУ и ИК-приемники для них в различных устройствах имеют мало общего с тем самым ИК-портом для компьютера, о котором, собственно, идет речь в статье. Дело в том, что ИК-порт, подключаемый к компьютеру или имеющийся в мобильном устройстве, должен поддерживать один или несколько стандартных протоколов связи IrDA. Пульты ДУ, равно как и приемники их сигналов, поддержки такого протокола не имеют. Также и описываемый автором статьи внешний ИК-порт нельзя использовать в качестве приемника для пульта ДУ. Впрочем, на рынке существуют комбинированные устройства, интегрирующие в себе функции и ИК-порта, и пульта ДУ. Но это единичные разработки, в которых независимые приемники/передатчики пульта ДУ и IrDA интерфейсов просто интегрированы в одном корпусе. — Прим. ред.)

Для осуществления инфракрасной связи мобильных устройств со стационарным ПК последний должен также быть оборудован ИК-портом. Некоторые современные материнские платы предусматривают наличие встроенного ИК-порта, но не все. При этом большой интерес сегодня представляют внешние ИК-порты (рис. 3, 4), хотя существует множество моделей, рассчитанных и на COM-порт.

Рис. 3



Рис. 4

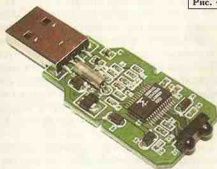


Рис. 1

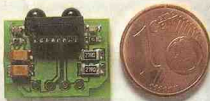


Рис. 2



О рынке и конкретном девайсе

На сегодняшний день рынок наводнен различными ИК-портами от разных производителей, принадлежащих к разным ценовым категориям (рис. 3, 6). В данном материале речь пойдет об одном из таких устройств от компании **Wireless Bridge**, непонятного китайского происхождения (рис. 7).

Само устройство по габаритным размерам довольно компактное. И симпатичное. Регистрирующий и передающий элементы расположены в передней части устройства под тонированным пластмассовым стеклышком. USB-разъем располагается в задней части устройства. Комплект поставки соответствует высказыванию «просто, но со вкусом» — имеется все необходимое и ничего лишнего: непосредственно ИК-порт, кабель USB-удлинитель, диск с драйверами.

В заявленных технических характеристиках отмечается совместимость со всеми

Рис. 5

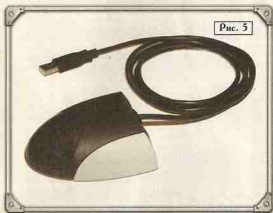


Рис. 6



Рис. 7



нятно, через какое место ☹. Под «нормально» я имею в виду следующее: в диспетчере устройств не только должно появиться устройство ИК-связи, но должны быть обнаружены стандартные порты COM и LPT (в моем случае это были порты COM4 и LPT2). Наличие этих портов является довольно важным, и дальше вы поймете, почему.

При установке устройства под Windows 2000 и XP добиться установки портов так и не получалось. Устройство определялось только как устройство ИК-связи и стандартный факс.

Заработало!

Собый интерес все же представляло то, как будет вести себя устройство при работе с современными мобильными телефонами, оснащенными инфракрасным портом (рис. 9). В ходе экспериментов было отмечено следующее: модели телефонов Siemens, Sony-Ericsson, Nokia определяются как стандартный компьютер с ИК-портом (рис. 10) и могут свободно передавать и принимать файлы без помощи специальных утилит, то есть стандартными средствами Windows (рис. 11). Хотя при этом не запрещено пользоваться специальными утилитами, предназначенными для той или иной модели телефона. Однако подобные программные продукты не работают с ИК-портами напрямую, им необходимы специальные порты, например, COM-порт.

Теперь вы понимаете, почему так важно правильно установить и настроить инфракрасный порт? Что касается телефонов серии Samsung, то дело обстоит следующим образом. Как только телефон попадает в радиус действия ИК-порта (при этом порт в самом телефоне также должен быть активным), он сразу же распознается компьютером как телефон Samsung определенной серии. Вся беда заключается в том, что работать без специальной утилиты с данными телефонами не представляется возможным. А если допустить, что ИК-порт установлен в системе криво, то это вообще нереально.

Вот так и обстоит дело с современными внешними ИК-портами. После работы с устройствами подобного типа невольно возникают мысли, что сам порт собирается в од-

операционными системами семейства Windows, радиус действия ИК-связи до одного метра и максимальная скорость передачи в 4 Мбита/с.

Странное поведение

Самое интересное начинается при установке устройства в систему. Во время установки драйверов с родного CD-диска автоматически запускается инсталляционная программа (рис. 8). При взгляде на нее возникает мысль, что данное устройство явно адаптировано не для украинских пользователей (у нас в школах такой язык, кажется, не учат ☹). Ну, в принципе, этот факт не так уж страшен, лишь бы работало нормально. Ан нет: под Windows 98 устройство «становится» нормально где-то с десятого раза, и то непо-



Рис. 8



Рис. 9



Рис. 10

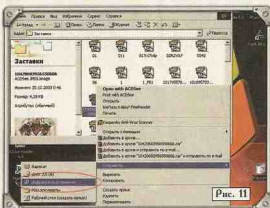


Рис. 11

ном конце Китая, а драйвера пишутся совершенно в другом. А встречаются они где-то уже на прилавках наших магазинов. (Это точно, у нас даже умудряются продавать ИК-порты с драйверами от других моделей, причем драйвера находятся на явно самописных оптических дисках — Прим. ред.) Однако не следует думать, что все подобные устройства такого плохого качества. Мы рассматривали среднюю ценовую категорию, а более дорогие устройства комплектуются одним-двумя дисками, на которых уже имеются необходимые для работы программы, совместимые практически со всеми современными мобильными устройствами.

.....

**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

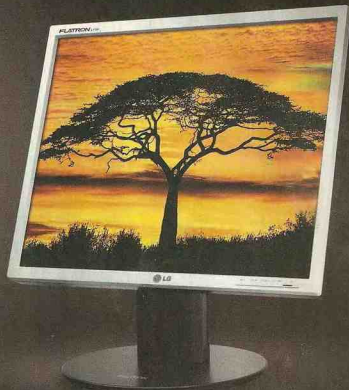
від 2295,- грн



Швидка реакція

матриці та доступна ціна!

Дійшло навіть
до жирафи...



FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1750SQ

8ms
Швидкість
реакції матриці

- Тип: 17" LCD монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Кут огляду: 160° (верт.)/160° (гор.)
- Час реакції матриці: 8 мс
- Інтерфейс: 15 Pin-D sub
- Спеціальні функції:
 - Налаштування зображення: LightView
 - Регулювання підставки: поворот, нахил
- Фізичні характеристики:
 - Вузька кромка
 - Можливість кріплення на стіну
 - Кольори: сріблястий, чорний

Life's Good  **LG**