

Мой Компьютер
Игровой

46

208

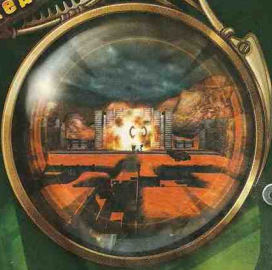
14

2005

Еженедельник

стр.10

QUAKE 4



WARHAMMER
40,000
DAWN
OF
WAR
WINTER ASSAULT
стр.13

стр.24



LASER SQUAD
NEMESIS стр.20

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

YES plus

ЛУЧШИЙ ВЫБОР

Низкие цены

Хиты и новинки

Скидки и подарки

игры + soft + музыка + видео

Cold War: Остаться в живых
190016091 40.00 грн

Адреналин: Экстрим шоу
190016156 35.00 грн

Daemon Vector:
Укрощение Тьмы
190016211 35.00 грн

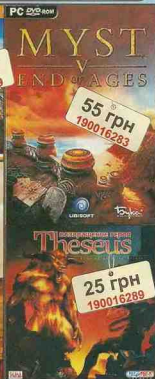
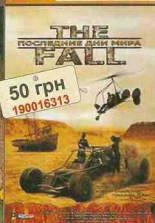
Ground Control
190016153 21.00 грн

Службы доставки:

Киев:
8(044)5990999
8(044)5392991
8(067)5042883

Днепропетровск:
8(0562)360347
8(048)760-17-98
8(067)636-57-03

Запорожье: Днепродзержинск:
8(061)220-40-58 8(067)611-14-23



бережіться
працьок копії

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угол Кошовинского 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», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Крым

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

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИСТОПАДІ 2005



1-й ПРИЗ -
KW-TV883RF-TV/
FM-стерео, 10b, Nicam, Д/
УМрег-1, II, I (ТВ-пioneer)

2-й ПРИЗИ -
HP C6614Ae for 610C/
640C black (картриджи)

3-й ПРИЗ -
30 вечорів та ночей
(18-30--09-00)
(Акція!) інтернет-пакети

234-53-35

228-47-63

246-43-89

www.incosoft.com.ua

www.incosoft.net.ua

Список статей

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Destinies, стр. 7

Smart

War Dogs, стр. 8

Сергей ГАВРЮЧЕНКО, Артур ЧЕМИРИС

Artifact rush, стр. 9

Том/Doc/КЕРТИС

Quake 4, стр. 10-12

Hawk

Warhammer 40000: Dawn of War: Winter Assault, стр. 13-15

Вирджин КЕМПЕР

Sniper Elite, стр. 16-18

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul

Laser Squad Nemesis, стр. 20-22

Diver

Battlestrike. The Siege, стр. 23

Гнат БУРМА

Troika Games, стр. 24-25

Константин ШАПОВАЛОВ aka SK

Bombberman, стр. 26-27

Євгеній БОНДАР aka Torkwemada

Біографія комп'ютерної мишки, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

No more depression!

Октябрь и ноябрь, пора бесконечных депрессий и мыслей о вечном, видимо, не задежит своим роковым крылом геймерскую братию. По крайней мере для радикального видения-пугателя-файтерского крыла виртуального мира сия осень стала откровением: *B.O.S.*, *Quake IV*, *F.E.A.R.*, *Serious Sam II*, *Sniper Elite* — и это только проекты, так сказать, высшей лиги, изначально громкие или, наоборот, неожиданно выстрелившие.

Между тем любители RPG нервно курят скрученные в трубочку надежды — мало того, что сам жанр медленно и уверенно загигает из-за величины бюджета и недостатка отдачи, так еще и единственная, пожалуй, надежда на его, жанра, возрождение — *TES IV Oblivion* — переносится на первый квартал 2006 г.

У стратегов, так сказать, оптимум: без особого обжорства, но двух вышедших мегахитов, *AOE III* и *Civilization IV*, может хватить на целую осень и добрый кусок зимы.

Да и почитателям вечно загигающего жанра адвенчура/kablst жаловаться особо не на что — долгожданный *Fahrenheit* не так давно пересек финишную черту релиза и теперь пожинает те плоды, которые не успели показать до него *Atlantis Evolution*, *Return to Mystery*, *Island*, *StillLife*...

Футболисты получили желанную *FIFA-2006*, а баскетболисты — прыгательную *NBA 2006*...

В общем, если забыл адептов космосимов или торчателей от аркад — прошу не гневаться... Особых успехов новинки от этих жанров не снискали, хотя и громких провалов не было.

Режимура все вышеизбреченное — no more depression! Коса расслелась, но косить надо!

Фишер довыфишеривался!

Именно такой тайта я бы предложил взять создателем четвертой части приключений неумолимого борца со всем социалистическим и террористическим.

Ждете очередной кампании по устранению повстанцев в Камбодже, секты в Японии или, не приведи Господь, разборки в Чечне? Нетушки, все гораздо серьезнее. А куда уже серьезнее — ядерными богоголовками нас не испугать... Что, зеленые человечки, Вселенная гибнет?!

Ответ тут: <http://www.bewaresamfisher.com/us/>.

А я пока поспойлю немного. Похоже, что неприятности начались не у потенциальных противников Сама, а у самого великого Фишера.



1. Дочь Фишера, Сару, в возрасте 23 лет сбивает машина, ведомая каким-то пьяным отморозком.
2. Отморозка через некоторое время отпускают под залог в \$50 000.
3. Жизнь Сама Фишера, начиная с этого кошмарного события, летит под откос.
4. Сама Фишера с позором изгоняют из сверхсекретного «Третьего Эшелона».
5. Фактически, бывший борец за независимость Америки от остального мира становится божком и асоциальным элементом. И, используя навыки, отработанные на множестве миссий, начинает этому самому содому мстить. Не думаю, что незосознательно.

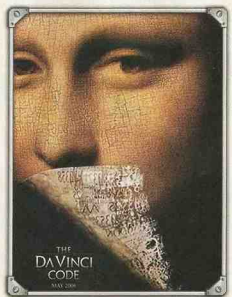
Совершенно ошеломляющий поворот событий героической серии. И куда смотрит Том Кланси?! И не бояться ли разработчики/издатели порастерять аудиторию, в значительной мере прикипевшую к суперменству в любых формах, но не особенно почитающую персонажей отрицательных?

Будем долго посмотреть — до осени 2006 года, когда *Splinter Cell 4* выйдет на нескольких платформах и, слава Господу, на PC!

Исходный код Да Винчи

Бестселлер «Код Да Винчи» (писатель Дэн Браун, около 38 млн. копий продано) породил блокбастер «Код Да Винчи» (режиссер Рон Ховард, выход на экраны в мае 2006 г.). А блокбастер «Код Да Винчи» породил компьютерную игру «Код Да Винчи». Почти Библия...

Примеч. в подобных генеалогических древах потомки зачастую совершенно не похо-



жи на своих предков — разве что только «фамилией».

Потому что произведение писателя Д. Брауна было прежде всего философски-религиозным с налетом мистицизма и детектива; фильм, на данный момент находящийся в производстве, мутировал в мистический триллер... А вот третье колено се-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

го славного рода в виде компьютерного проекта выросло в... знакомьтесь, **The Da Vinci Code**, экшен (1) от **Take-Two Interactive**, при полномочии участия разработчиков из **Foundation 9 Entertainment** и **The Collective**, поднапореш на игровые адаптации множества кинолент. Сейчас, например, параллельно команда трудится над «гравизмом» и «брутальным» **Marc Echo's Getting Up: Contents Under Pressure**.

Собственно, о сюжете, геймплее и прочей чепухе пока ничего неизвестно. Ясно одно: код Да Винчи вся та стрельянина, которая намечается, каким-то боком зацепит. А большего и не нужно!

Битвы разработчиков...

...сревниателями общечеловеческих ценностей продолжают с переменным успехом. На этот раз «ничейной землей» на линии фронта стал экшен **25 to life**.

Не так давно на Западном фронте в результате массированного артобстрела, учиненного Лиландом Йи, некоторые части разработчиков вынуждены были оставить передовые позиции и окопаться подальше от Калифорнии.

Разработчики ответили стремительным прорывом на участке, вверенном адвокату **Джеку Томпсону**. Именно Томпсон некоторое время назад практически заморозил **25 to life**, мотивируя свои нападки на игру тем, что в данном экшене, ориентированном на сетевые сражения а-ля «казаки-разбойники», то есть «бандиты vs копты», отстрел копов приведет к попарному американским ценностям и всеобщему падению нравов.

И не успели нравы подняться с колен (пока в **SCI Games** шла тотальная ревизия всех (!) игровых продуктов), как издатель заявил, что проект таки прорвал линию фронта сразу в трех местах — **PC**, **PS2** и **Xbox**, — и победное шествие его начнется 18 января 2006 года! Правда, не без потерь: игре присвоен рейтинг «М», что значит «только от 17 и лет!».

Грозное дыхание Maelstrom

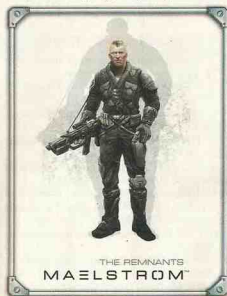
И грозное дыхание калининградской **KDV Games**, в которой собралась неслабая ганга вышедших из легендарной «К-Д ЛАБа».

Слабое дуновение-анонсик, посетовавшее на игровые рецепторы в прошлом еще году, тихим голосочком нашптало о проекте **Maelstrom**, анимированном как постапокалиптическая RTS с элементами экшена от третьего лица. Долгое время о готовящемся новом хите (ибо все, что связано с людьми из «К-Д ЛАБа», вызывает живой интерес) просачивались мизерные сведения, неспособные удовлетворить геймерский интерес...

На днях мы получили грозное стихотворное предупреждение: **Maelstrom** градет, разоряжая в воздухе обильно новой информацией!

На дворе 2040 год. Человечество опять доигралось. Теперь вместо процветания и космической экспансии землянам предстоит вести долую и не факт, что успешную борьбу за выживание. Утомянное непрекращающи-

мися войнами и экологическими катастрофами, человечество находит в себе силы разбиться на два лагеря, чтобы... продолжать вести войну. Неизлечимое существо человечье, не правда ли, братец Мефистофель?



— А в чем причина конфликта, брат?! — возопит великий искуситель.

Да просто все, как дважды два пальца об асфальт! В любом мало-мальском государстве можно, если хорошо приглядеться, наблюдать скрытый конфликт трех основных сил: существующей власти, военных структур (генералы всегда уверены, что президенты не умеют управлять страной, и единственное, что спасет любое государственное образование, — это командантский час, всеобщая воинская повинность, сверхмощный ВПК, чистки несогласных и т.д.) и больших корпораций, чьей олигархов (пущай политики играют во власть, а военные — в показательную мощь армии, но только они, купцы XXI века, имеют самую реальную власть над людьми — деньги, и самые страшные войны — перелуд рынка)...

А теперь представьте, что как раз официальная власть загнута...

От военных («бойцы сопротивления» или **Remnants**) в защиту мира на Земле, точнее, ее остатков, выступил генерал Джеймс Бьюксан, снискавший славу армии. Главной козырь «армии без государства» — умелое ведение партизанской войны (так вот чем, оказывается, занимались американские войска весь XX век — они, оказывается, партизанили...), численность армии, тактический гений генерала и его адъютантов. Недостатки — практически полная техническая НЕоснащенность армии.

От корпораций (там что, целый синдикат сохранился после катаклизмов? — крепкий бизнесмены, ничего не скажешь...) выступает загадочный Арлан Канн, лидер зачаточной **Ascension**. В его руках небольшая, но отлично укомплектованная личная гвардия, вооруженная дающая сто очков вперед и несколько раз в лоб бойцам сопротивления Джеймса Бьюксана. Один только

Прямые Технологии
ВЖИВАНИИ
 Компьютеры, комплектующие, периферия
МОДЕРНИЗАЦИЯ
 ул. Выборгская, 41
457-5720 453-0258
 пн-пт. 10-19 сб.11-15

трансформеры чего стоят — против таких вруклопашную не поперешь.

И сражались бы так **Remnants** и **Ascension** до судного дня, гробя все то, что осталось от Земли. Но тут, откуда ни возьмись, появилась третья сторона — пришельцы!

Эти ребята, видать, свою планету запустили куда поболее человечества, потому что и Землю в состоянии «second hand» посчитали лакомым кусочком... Форменные братья по разуму, ни дать ни взять! Сильные стороны: биоинженерия, а также численность, какой могут позавидовать и бойцы Бьюксана. Слабые стороны — свидом «орды»: полагаюсь на число, прут напролом и гибнут сотнями и тысячами.

Вы уже догадались, что здравый смысл окажется окончательно погребен под всевыми издержками салюта войны, как-то: полностью разрушаемый ландшафт, динамическая вода, ведущая себя как настоящая — то есть перетекающая в любую выемку, низину, идущая крутами от брошенного в нее предмета и т.д.

Все эти чудеса вазалил на себя движок **Vista Engine**, гордаый и не на такие подвиги, как обещают разработчики.

Сюжет и сценарий отдан на растерзание и поругание **Codemasters**: алиены из космоса — это, конечно, новое слово и неожиданный поворот сюжета... А вот левел-дизайн, программирование, артвук, да собственно и вся разработка — чего уж там! — полностью ложится на плечи **KDV Games**. Кстати, загляните между делом на сайт разработчиков <http://www.kdvgames.com> — именно так и нужно подавать материал, информировать о свершениях, рассказывать о коллехах — все с задором, с юмором, с ЧУВСТВОМ, так скажите! И с «К-Д ЛАБ» никак! Грязны, что характерно. Внешне, по крайней мере... На территории России издавать **Maelstrom** будет **IC**.

Выход в III квартале 2006 года. Вот и еще одна RTS, которую я буду с нетерпением ждать!

Больше фильмов, попсовых и туны!

Михаил Поплавский от киноиндустрии, непотопляемый **Уве Болл**, успешный испортивший практически все, к чему прикоснулся его режиссерский гений, продолжает творить! После **Alone in the Dark**, **House of the Dead** и **DOOM** взор мыслы обратился в сторону других игр, вопиющих от ужаса: «Не пада-а-а!»

Первым не успел убежать **Dungeon Siege** — и горько за это поплакался: злосуд будет насчитывать аж две серии! Со всех ног

драпают разнестчастные FarCry, Hunter: The Reckoning, Postal и Fear Effect, но и за ними уже наблюдается недружелюбие око Узе.

Впрочем, тот способ финансирования, которым пользовался Болл, вскоре могут прикрыть — дело в том, что в налоговом законодательстве Германии имелась дыра, позволяющая получать большие льготы в случае финансирования местных проектов. И сейчас эту самую дыру собираются основательно замазать какой-нибудь поправкой.

Впрочем, таких творцов, как Узе Болл не было почему-то любит и бережет, и даже перекрытые «кормушки», думаю, не спасет нас от новых будоражащих сознание фильмов по компьютерным играм. По этому поводу вспоминается давний КВН: «Все плохое когда-нибудь кончается... кроме творчества Кай Метова... хотя у Кай Метова оно и не начиналось!»

Вы спросите, кто такой Кай Метов? Да был в 90-х годах такой увесол российской поп-сцены...

Заморские гости

Дискам отправива в печать **Disciples 2: Золотое Издание**. Отличие от издания из менее благородного металла состоит в том, что это сборник, в который вошли оригинальная «Disciples 2: Темное Пророчество», а также аддоны «Служители Тьмы» (Servants of the Dark), «Хранители Света» (Guardians of the Light), «Восстание эльфов» (Rise of the Elves). Наличие других фишек (авторск, не попавший в игры, интервью разработчиков, «скрытые» треки и т.д.) уточняется.

Всем любителям пошажок — рекомендуем. «Бука» — ушли в печать и не вернулись: **Brothers In Arms: Earned In Blood** (на прилавках с 17 ноября) и гоночный симулятор **MotoGP 3: Ultimate Racing Technology** с новым режимом гонки «экстремальный уличный». Точная дата выхода пока уточняется — но радует, что точно в ноябре.

«Новый Диск» — отменился локализация 3D-RTS **Armies of Exigo**, с их нововведением «сражения как на земле, так и под землей». Странно, что никто при этом не вспомнил Негово III, в котором подземный мир своей общиностью почти не уступал наземному. Возможно, в **Armies of Exigo** под землей и магия станет действовать по-другому, да и вообще подземный мир будет диктовать свои законы... Посмотрим — выход фантазии от венгерских **Black Hole Games** опять же в ноябре. Также ноябрь обещает выход жестокого шутера «10 врагов Америки», в котором вам придется поочередно уничтожить десять врагов Америки (полагая, каждого врага по десять раз).

«Руссбиг-М» и GFI наконец-то сподобились отправить в печать симулятор доктора **ER**, в русской интерпретации звучащий как «Скорая помощь: В борьбе за жизнь». А я бы назвал «Доктор, мы теряем его»... Хотя, как-то это слишком депрессивно... Но жизненно — игра-то по мотивам сериала!

Не отстает от своих заматеренных коллег и молодой, но горячий **Play Ten Interactive** —

опять же от венгерских разработ из 576 Media в наши руки вскоре попадет аркадный автосимулятор «**Армейский форсаж**». Отличие от других аркадных, да и гоночных автосимуляторов в том, что соревнования будут проходить на территории военных баз США, Англии, Германии, Франции, Японии, Китая.

Праздничный парад

В ашему вниманию рейтинг онлайн-игр за первую неделю ноября:

1. АРЕНА (<http://www.apeha.ru>) — 357, 135;
2. «Бойцовский Клуб» (<http://www.combats.ru>) — 217, 501;
3. Destiny Sphere (<http://www.destiny.sphere.ru>) — 102, 895;
4. NEVERLANDS (<http://www.neverlands.ru>) — 102, 366;
5. «Жуки» (<http://zhuki.mail.ru>) — 96, 694;
6. Ганджубасовые Войны (<http://www.ganjubasovs.ru>) — 91, 680;
7. TIMEZERO (<http://www.timezero.ru>) — 74, 018;
8. ТЕРРИТОРИЯ (<http://territory.ru>) — 70, 730;
9. Wizards World (<http://wiw.ru>) — 60, 066;
9. Ратнарек (<http://motronline.com>) — 56, 862;
10. MERCENARIES (клановый сайт БК) — 53, 015;
11. Сайт Ордена Паладинов (клановый сайт БК) — 39, 817;
12. «Смутные Времена» (<http://darkages.world.com>) — 38, 039;
13. CARNAGE (<http://carnage.ru>) — 32, 965;
14. ДОЗОРЫ (<http://www.dozory.ru>) — 26, 822;
15. Войны и Маги (<http://magegame.ru>) — 25, 636;
16. Странники (клановый сайт БК) — 23, 656;
17. Золотая Бутса (<http://www.butsa.ru>) — 19, 690;
18. Звездные бои (<http://www.starcombats.ru>) — 18, 664;
19. АРЕНА (<http://arena.ru>) — 17, 212;

20. ©

Что ж, время сенсаций грядет.

Обратите внимание на пятое место. Обойдя множество проектов, в которых вертятся довольно серьезные деньги, в том числе т.ж.селосовые Timezero и «Территория», на пятое место (!!!) гордо вскарабкался «HeDormat-2005» — онлайн-тараканы бега «Жуки». Вот вам и MMOG-автосимулятор... Кстати, отчет скоро ДЗБР намеревается выслушать оный об этом проекте — кадет с соответствующей спедподготовкой уже послан... с комплектом рутных тиранозавров, замаскированных под тараканов.

Наконец-то почти все клановые сайты оказались вне десяти. Правда, к сайту MERCENARIES, предоставляющему клиентам массу различных услуг, это пока не относится.

Хочу также отметить сильное падение «Дозоры». И это верно — проект слишком кривой для того, чтобы выжить в остро конкурентном мире онлайн-игр.

Вылетели из десятки «Смутные Времена» — причина банальна: сутки лежал основной сервер.

Зато появились в топ-20 два новичка: «Войны и Маги» — про этот проект я пока что не могу сказать ничего путного и... еще одна полная неожиданность — виртуальный футбольный менеджер «Золотая Бутса»! Я даже успел подглядеть статистику тамошнего чемпионата Андорры — «Санта-Колома», говорит, лидирует. И, что примечательно, в реальном чемпионате Андорры такая команда есть — как, впрочем, и остальные... Более того, игроков можно выбирать/покупать из огромного списка, в котором насчитывается около 300 футболистов. Подозреваю, что большинство из них — реальные игроки карликового государства. Похоже, все футбольные менеджеры вместе взятые даже не нервно курят, а истерически колются...

Обязательно надо будет зайти на огонек! «Звездные Бои», расположившиеся на 19 месте, суть помесь «Космических Рейнджеров» и БК. Причем, от рейнджеров тут только графическая начинка кораблей — все остальное «бычье»: 4 блока, 4 удара. Вот тебе и космо-онлайн...

А 20 место как всегда зарезервировано для Вас — и для Вашей игры.

Игры с новинностью

З а развуд под названием «пуританство» распалася по миру. Вот, до Австралии добралась... Раньше на зеленом континенте самой «взрослой» была только маркировка 15+, и если какая-то особа брутально или невероятно сексуальная игра ухитрялась не попасть в данную категорию, ее либо повсеместно разрешили, либо так же повсеместно запретили.

И вот свершилось чудо: теперь для всяких там Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude и прочих брутально-артичных проектов выведена новая маркировка 18+. Это значит, что от восемнадцати лет включительно можно, а в семнадцати — нельзя. Из серии «заниматься ЭТИМ дали, а кино смотреть — ни-ни!»

Хорошо бы еще наладить выпуск игр со спецмаркировкой: 18. Это значит: «18 не нельзя, и после тоже нельзя. Только в 18 можно»...

Заставка: появляется очаровательная девушка и говорит: «Здравствуй мой милый тинейджер!» — «Хай!» — отвечает 18-летний подросток, ковыряясь в носу. «Как ты думаешь, откуда появляются дятлы?» — «Из дупла-а-а-а...» — тишет 18-летний тин. «Правильно! А теперь я скажу тебе о взаимоотношениях ина и яна...»

На это мыслях, как говорится, останавливается... как и новостной поток... С Вами мы тирафически разномысливаем ежиком, раздвигать из мук слона, выдвигать вместо бобра, выкрадывать сумок у кенгуру, отмыывать пятны у жирафов, партизан с разрывным хомячком в руке и просто защитник Гринпис от животных Кирилл Палер. И осторожнее с маркировкой на чужих сердцах. И тем более на своем...

Разработчик: Destinies team
Издатель: пока отсутствует
Жанр: приключения
Дата выхода: не раньше лета 2006

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

DESTINIES

Авенчуры медленно, но уверенно вымирают как жанр. И дело даже не в отсутствии новых игр, их предостаточно... Просто разрабатывают их или неопытные новички, которые считают, что сделать игру в этом жанре проще, нежели классный шутер или РПГ (а они жестоко ошибаются), либо опытные, но разленившиеся или растерявшие все оригинальные идеи деды жанра. Лишь иногда нас радуют Играм с большой буквы, такими как «Сибирь» и «Мист». Русские анимационные кабисты — это отдельный разговор, здесь ИМХО достойных игр никогда и не было.

Разработчики игры под названием **Destinies** относятся к первой категории — к неопытным новичкам. Однако проект этот на данном этапе развития выглядит довольно многообещающе.

Сюжет нам обещают весьма занятный — впрочем, кто бы говорил, что-нибудь другое в преддверии выхода игры в свет? Нашим протагонистом выступит профессор Марк Таизитски. Самый обычный профессор, в жизни которого ничего кроме физики как будто бы и нет. Каждое утро он встает, ест свой завтрак и идет на работу (иногда еще зубы чистит ☺). И течет его жизнь размеренно, безо всяких неожиданных происшествий. Внезапно он встречает старого друга, которого не видел несколько лет и который умирает у него на руках. И жизнь нашего героя меняется. Решив заняться расследованием причин смерти друга (видно, все-таки не так прост наш профессор ☺), Марк попадает в круговорот лихо закрученного научно-фантастического сюжета. Вместе с персонажем мы проведем десятки часов, полных захватывающих приключений. Вот, собственно, и все, что можно узнать о сюжете, зайдя на сайт игры. Очень хочется надеяться, что все «неожиданные повороты сюжета» будут проработаны, и что нас ждут развитые сюжетные ветви, а не жалкие обрубки.

Игра будет использовать собственный графический движок, в котором совместятся заранее отрендеренные задники и полностью трехмерные персонажи. В общем, классический прием всех игр подобного жанра (всё, надо сказать, удачный прием). Как уверяют разработчики, картинка будет близка к фотореалистичной, однако посмотрев скриншоты, я в этом засомневался. Нет, задники действительно нарисованы великолепно и не дают усомниться в своем качестве, однако качество прорисовки персонажей вызывает серьезные опасения ☹. Если присмотреться к скриншотам, то в глаза сразу бросается бедность текстур и явный недостаток полигонов на моделях. Еще больше подозрений вызывает то, что практически на всех скриншотах герой стоит к нам спиной, лица не видно (а как известно, при создании 3D-персонажей больше всего труда уходит именно на создание лиц). Скорее всего это объясняется тем, что разработчики не хотят травмировать раннюю геймерскую душу, показывая экспонаты из музея «Три полигона на рожку». А вот тени от персонажей на скриншотах выглядят посालиднее самих

персонажей. Это вам не условные кружочки, а самые что ни на есть правильные тени. Нет, если бы игра выходила сейчас, то такая графика еще бы прокатилась с горем пополам, но на заявленную дату выхода игры (середина следующего года, а то и позже) хотелось бы чего-то большего. Ведь к тому времени появятся все консоли нового поколения, а за ними и на компьютере произойдет грандиозный технологический рывок.

Ну ладно, хватит ругать графику, в авенчурах она играет не главную роль (ой вру, ой вру! — примечание после взгляда на ярлычок с Myst ☺). А вот атмосфера и геймплей способны удержать на плаву игру с не очень удачной графикой, и наоборот — отсутствие атмосферы и нудный игровой процесс способны завалить игру с прекрасной графикой. Если с атмосферой мы сможем разобраться только после выхода игры, то про геймплей кое-что уже известно. В этой игре упор будет делаться (по заявлениям самих разработчиков) не на пиксель-хантинг, а на решение логических головоломок. Будем надеяться, что задания будут действительно «логическими» и сэберут наши клавиатуры и мышки от проявления эмоций по поводу «этой чертовой задачки». А вот то, что игра не будет базироваться на пиксель-хантинге, радует однозначно (особенно нас! — Примечание многострадальных нервных клеток). Также хотелось бы как можно больше оригинальных встроенных мини-игр, которые могут весьма разнообразить процесс игры.

Вывод

Как сложится судьба игры Destinies, мы сможем узнать уже следующим летом. Удается ли разработчикам реализовать все то, что они запланировали? Если хотя бы с основными пунктами своих обещаний разработчики справятся, то игра получится довольно неплохой. А учитывая, что издателя у проекта до сих пор нет и в ближайшее время не предвидится, то, возможно, релиз игры может оттянуться аж до конца 2006 года ☹. Но будем надеяться, что все у команды Destinies team сложится удачно, и издатель у проекта найдется. Будем ждать? Будем!!!



Артем ГЕРАЩЕНКОВ aka Smart

WAR DOGS

Мяса не будет!

На обитой железом двери висел грязный клочок бумаги: «Все ушли на фронт». Казарма была пуста. Бардак полный: валялись обрывки донесений, чьи-то рваные портянки сиротливо сохли на батарее, в углу папины, бычки из-под «Примки» воле тумбочки днавались. Даже самый неприглядно-недорубавый кадет ДЗВР понял бы — что-то случилось.

Когда нам сказали, что эта игра будет тактическим симулятором, а не просто бездумным шутером, где кладут врагов пачками, все вздохнули с облегчением. Мы устали от пластмассовых коминат и туннелей, всем приелось полчища космических тварей и глупых наемников. Хотелось если не просторов FarCry, то многогодами SWAT4 и старогор, проверенного годами геймплея «Контры». «В тебе хватит материала и на мерзавца, и на праведника!» — сказал Гете. Может, он знал, что мы ждем War Dogs?

Жаль, к этой шутке не приложил руку Том Казин (очень веселый смайл!) Сюжет для тактической стратегии! Ты и сам все прекрасно знаешь. Наш завод истекает кровью глубоко в тылу врага (в какой именно стране оказался этот самый тыл — военная тайна). Тебе предстоит вывести солдат из зоны боевых действий, чтобы затем вернуться в переломный ход войны. Детали ожидания нас миссий пока держатся в секрете, однако разработчики обещают, что поведать придется как в обороне, так и в нападении.

Привет МХ'ам

Кадет (ну, тот самый, который бы мог и догадаться...) опять протер бинокль и снова принялся к нему глазами. В грязно-зеленой траве грязно-зеленые американцы отстреливали грязно-зеленых повстанцев. Прямо какая-то грязно-зеленая скороговорка получается... Full Spectrum Warrior пришла к нам с консолей, но сразу завоевала популярность среди стратегов. Сегодняшняя



героиня нашей статьи — сестра-близнец этой замечательной игры. Но не обошлось и без вкособностей. Всех командос приятно порадует тот факт, что можно лично, включив вид от первого лица, уничтожать супостатов. Подчиненных подразделений у нас отныне не два, как в Full Spectrum Warrior, а штук шесть, не меньше. А это заметно повышает твои возможности — ведь теперь можно использовать в разы больше тактических приемов и уловок. Благо, сил для подобных выкрутасов более чем достаточно. Но внимания вся эта толпа потребует немало. Движок Full Spectrum Warrior не даст игре ничего нового. Забудьте про Source, DOOM III engine и другие инновационные технологии. Интерактивность — это слишком сложно. Ветки, ломающиеся лишь после очереди из M60, и бочки с бензином, взрывающиеся оранжево-красным пламенем, удивят разве только неадаптацию. Окружающий мир вызывает уважение. Надежду вселяют лишь погодные и некоторые пиротехнические эффекты, зато тени вообще живут отдельной жизнью. Хотя таких открытых пространств — равнины и редкие рожи на сотни метров вокруг — мы не видели давно. К тому же вся эта «красота» определенно не будет тормозить на слабых машинах.

Используя шейдерный эффект «передержанного фото», художники, надеюсь, смогут скрыть некоторые дефекты вроде мутоватых текстур (игра-то будет кроссплатформенная). Особой похвалы заслуживают модели бойцов, чей облик, снаряжение и анимация выписаны до мельчайших деталей.

ЗВУК — зачем вы убили командос?

О и многое прошел, многое повидал. Когда-то даже участвовал в уничтожении Какодемона. Он был тверд как скала. Он — в почти мечтах почти спешегат ДЗВР по особым поручениям. Но это даже его ужаснуло: кто-то совсем рано выпустил в него полжирка из АК47. Мимо. Он упал на землю, откатился в сторону, рванул кобурку табельного «спешкина» — никого! «Глюки?!» — подумал 008...

Звук совершенно не передает атмосферу игры. Помимо Thief: Deadly Shadows, где приходилось вздрагивать от каждого шороха. Многие в Игрограде до сих пор вспоминают тревожащий эмбиент «Риддика». Но здесь... Может, в ролик из технологической версии игры еще не все отлажено, но пока... Даже при формате звука 7:1 вы никогда не поймете, где враг, из чего он стре-

Разработчик: Quicksilver Software
Жанр: Тактический экшен/стратегия
Системные требования: Не объявлены
Дата выхода: 2006 год



руженной пяткой в грудь и обещают к реальному исправит звуковое оформление.

Тактика

О н нашел их. Нет, они не дезертировали. Нет, ничего страшного не произошло — никакой катастрофы, эпидемии или демонов с Марса. Курсанты просто... воювали. Настоящая война — побойца на свежем воздухе, бои в городских условиях, схватки внутри зданий, взрывы, ранения, смерть друзей, вражеские снайперы, меняющие расположение после каждого выстрела, дерзкие вылазки в тыл и ложные маневры. «А ведь правду говорили — ушли на фронт. Фронт — это бойня, а не игра в одни ворота», — удовлетворенно хмыкнул спецназец...

Описывая однопользовательский режим, разработчики кланутся, что играть искусственный интеллект будет честно, лишь изредка прибегая ко всяким скриптовано-постановочным трюкам. В остальное время AI может и атаковать, и обороняться, и бороться за выгодные позиции, и маневрировать, и выполнять какие-то специфические задачи.

Подобный подход означает очень значительный шаг вперед по сравнению с Full Spectrum Warrior, где, как известно, противники действовали исключительно под руководством заранее прописанных скриптов и особой сообразительностью не отличались. Это приводило к тому, что уже спустя несколько миссий игра становилась скучной и однообразной. Будем надеяться, что искусственный интеллект War Dogs вызовет у нас совсем другие чувства.

Реализуя вышесказанное, скажу: играть в это стоит не только фанатам серии. Ждем-с.

Разработчик: «Комульти»

Издатель: ИДДК

Жанр: микс

Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov
Артур ЧЕМИРИС aka R@ak

Artifact rush

Если отвлечься на пространные размышления о судьбах как всех игр в целом, так и некоторых их жанров в отдельности, попытаемся пролить свет на животрепещущий вопрос: «А что это там такого интересного разрабатывает компания «Комульти» при непосредственной поддержке «ИДДК»? «Интересного? Вряд ли», — скажет недоверчивый геймер, недовольно покосившись на графу «жанр». Позволю, себе не согласиться, интересно в «Охоте за Артефактом» уже хотя бы то, что фирма «Комульти», выступающая ее непосредственным разработчиком, является настоящим зубром в создании... компьютерных справочников по правилам дорожного движения и пособий по рыболовству. Да и издатель, компания ИДДК, тоже не лыком шита и должна быть хорошо известна фанатам... детских и/или эротических игр. (Да, так было, но похоже, что в последнее время «ИДДК» несколько сменило направленность, и «первой ласточкой» стал хардкорный танковый симулятор «Т-72: Балканы в огне» от украинской компании Crazy House — Прим. ред.) Ну и неужели нам неинтересно узнать, что могут наворотить два таких гиганта компьютерной индустрии сообща?

Немного сюжета

Сценарий «Охоты за Артефактом» пусть и не поражает воображение своей оригинальностью, но учитывая жанр игры, смотрится как минимум неплохо. Впрочем, судите сами. 14 октября 2015 года в районе Восточной Сибири был найден инопланетный летательный аппарат, пролежавший в промерзлой земле наших восточных соседей, ни много ни мало, целых 50 тыс. лет. Не успев током разобратся, что к чему, почему и как, некоторые любознательные ученые тут же зареагировали нездоровой идеей: привести в действие двигатель НЛО и посмотреть, что из этого получится ☹. Но не тут-то было. Подлые пришельцы спроектировали свое средство передвижения таким хитрым образом, что заставить его взлететь можно не иначе как при помощи специального ключа, который, к счастью, не замедлил скорости отыскаться. Причем отыскался он не где-нибудь в Тюменской области, а прямо в одном из музеев Африки (риторический вопрос «а как он туда попал?» оставим философам). Вот тут и встала перед любознательными учеными проблема: как доставить ключ из Африки в Сибирь, да еще и так, чтобы по дороге его не оттапали многочисленные охотники за наживой, террористические организации и просто какие-нибудь нехорошие люди. Так как к 2015 году криминальная обстановка в мире изрядно обострилась, и немного подумав, ученые решают, что единственное правильное решение в данном случае — это усадить в вездеход с ключом-артефактом нас и отправить в Сибирь.

* * *

Ну а теперь давайте поговорим о том, как именно нам предстоит транспортировать наш ценный груз. Первое, что необходимо сказать — «Охота за Артефактом» — далеко не реинсинг в привычном понимании этого слова, а потому самосто-

ятельно управлять вездеходом нам не дадут. Конечно, кое-как контрролировать его движение мы сможем, но далеко не так, как мы привыкли. Перед началом миссии у нас будет возможность проолить маршрут своего путешествия, во время которого мы сможем отдавать своему железному другу лишь отдельные приказы: двигаться медленнее, быстрее или же вообще остановиться. Такой способ передвижения был введен в игру, как я понимаю, специально для того, чтобы не отвлекать нас от нашей главной задачи. Которая заключается, ясен перец, в массовом отстреле врагов, всячески мешающих успешной доставке ключа к пункту назначения.

Как и мы, противники тоже будут кататься по заранее заданным маршрутам, которые мы сможем всегда легко отследить. Ознакомившись с путем следования супостатов, мы получим возможность детально спланировать, как и когда мы будем изничтожать вражеское мило, и какое оружие нам для этого пригодится. К слову, оружия в игре всего три вида, что, конечно, нугесто для игры сезона 2005. Имеется лишь возможность установить на джип пулемет, миномет или ракетную установку. Хотя есть надежда, что наш скромный арсенал скрасит обильный выбор патронов и ракет.

Сменить же вооружение, проапгрейдить транспорт или же затарить боеприпасами мы сможем на специально оборудованных для этого военных базах — судя по всему, игровой процесс и будет сводиться к передаче с одной такой базы на другую. К счастью, выбор средств передвижения не ограничится одним экземпляром бронеджипа ☹. В игре будет представлено целых семь видов автомобилей. Чем они будут отличаться друг от друга — на данный момент загадка, но, надеюсь, отличия не ограничатся внешним видом вездехода.

А вот о графике и звуковом оформлении игры сказать что-либо хорошее пока сложно. В таких случаях о графике судят обычно по скриншотам, но скриншоты «Охоты за Артефактом» выглядят уж больно несовременно. О технической стороне игры также известно, что все ландшафты будут создаваться по ходу вашего движения при помощи генератора псевдослучайных чисел. Хорошо это или плохо — не знаю, посмотрим, как это будет реализовано. А вот о звуке и музыке «Охоты за Артефактом» неизвестно вообще ничего. Остается надеяться, что они будут, и будут на достойном уровне.

* * *

Добавим, что релиз игры запланирован на осень 2005 года. Ждать ее или не ждать, решать вам. Думаю, ничего необычного мы не увидим, но «Охота за Артефактом», как мне кажется, должна прийти по вкусу любителям кровавого мяса и высоких скоростей.



Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Q U A K E 4

Разработчик: Raven Software

Издатель: Activision

Системные требования:

✓ минимальные: P 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, 3 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 3 ГГц, 1 Гб

ОЗУ, 256 Мб видео, 3 Гб на винчестере

— Доктор, у меня это... Меня тошнит.
— И давно это с вами?
— Да вот, последние несколько недель.
— Может быть вы беременны?
— Позвольте, доктор, но я же мужчина!
— Нет, молодой человек, вы не мужчина, вы агент ДЗВР, а с вами, агентами, сам черт рога обломает, пытаюсь понять, кто есть ху и кто куда «зааетел».

— Нет, доктор, я точно не беременный. И на соленькое не тянет, и от пива плохо не бывает. А вот от шутеров тошнить начало.

— Так бы сразу и говорили, а то путаете старика. Это экипенная интоксикация, этой осенью второй по модности диагноз после «птичьего гриппа». Кстати, а у вас перья не растут случайно? А то могу порекомендовать отличную бритву.

— Спасибо, доктор, не растут, не был, не участвовал, не замечал за собой, и вообще вы мне очень помогли. Пойду, поубиваю Симсов, авось попустит...

Да, осень выдалась жаркой. Нет, не та, что за окном, та, что на экране монитора. Нет, ну что плохого мы сделали издателям, чтобы они обрушили на наши многопозелые головы эту бочку экипна с ложкой интеллекта? Судите сами — B.o.S, F.E.A.R., Q4, «Серьезный Сам-2» — это только то, что нужно пройти и написать еще вчера. А тут еще, выходяшь на Петровку за книгами, а там уже лежат-дожидаются Star Wars Battlefront 2 и Call of Duty 2, а вслед за ними входят в пике Suffering: Ties That Bind, Vietcong 2, Half-Life 2: Lost Coast, многострадальный, но наконец-то локализованный Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory и «Восточный Фронт» от любимого «Бурута».

Повороте, список вышедших и выходящих в ближайшие дни экипнов далеко не полон, я перечислила только проекты, заслужившие мое внимание. Те, в которые я хочу поиграть, про которые хочу написать. Но увы, есть придел любой жадности, даже моей, поэтому от части ир придется отказаться, поливая их коробочки горючими слезами. Или, как альтернатива, сидеть за компьютером 24 часа в сутки и... 24 дня в неделю ☹. А потом:

— Доктор, у меня это...

Странные люди издатель: весь год кормить голодом, а тут просто завалили интересными играми. Так и допустить можно. И уверен, многие обеседятся, и часть проектов продается гораздо хуже, чем могла

бы при менее жесткой конкуренции. Впрочем, какое нам дело, до их продаж — нас ждет путешествие в легендарный мир Quake. Мир бескомпромиссных десантников и злобных строгтов. Легендарный мир дверь в который открыла, опыт-таки, легендарная компания id Software. Открыла в далеком 1996 году...

Как это было

А было как всегда: у ID появился новый движок, и они решили сделать на нем экипн. Но не просто очередной экипн, а экипн, раздигающий границы жанра, способный сравниться с неподражаемым DOOM'ом. Сраздизанием гранци, правда, не вышло — несмотря на все усилия Ромери, игра (кроме графической оболочки) не многим отличалась от прошлых проектов компании. Есть главный герой (в RPG ему бы дали звучное имя, типа Бездымный ☹), есть кровавадные враги, есть некая завязка, а дальше — на тоби, синку, дручка, пиди та отоварь всіх по печинци!

В RPG есть такой поджанр, называется он dungeon crawl — знаете, что это такое? Это когда действие всей (или практически всей) игры разворачивается в пещерах и подземельях. Собственно, первые экипны стараниями ID и породили этот самый dungeon crawl, только вместе с пещер у нас выступают коридоры и комнаты всевозможных земных и внеземных комплексов, вместо драконов боссы, а вместо закланний — верный арсенал оружия.

Но как бы то ни было, а Quake был определенным шагом вперед. Шагом технологическим. Впрочем, и с точки зрения новизны в нем было нечто, привлекавшее множество фанатов — мультиплеер. Вы можете со мной спорить и рассуждать о мультиплеерах Doom'a, «Дока» и т.д., но до выхода Q1 это было так, баловство.

Год 1997, и ID снова показывает всем, что правит бал в мире шутеров, выпуси Quake-2. Графика — очередной шаг вперед, синга — тоттание на месте. Но мультиплеер... Да, Q-2 — это моя любовь. Я до сих пор считаю его эталоном в серии.

А потом, потом буквально через год на свет появились Half-Life и Unreal. Проекты, которые действительно продемонстрировали, что экипн — это обязательно тупое брожение по коридорам и уничтожение тупой живности, что синга можно сделать весьма оригинальным.

Трон зашатался, и ID отменила оригинально, выпуси в 1999 году Quake-3 Arena, в котором показала, что... синга не просто может быть оригинальным — самое оригинальное, что его может не быть. Вообще. Впрочем, конкуренты не отставали, выпуси в свет Unreal Tournament, но это к нашей истории уже относится мало.

А что относится? Да то, что в определенный момент ID решила воскресить каноническую серию, точнее, даже две серии — а имен-



но Doom и Quake. Правда, делать первую игру они взялись самостоятельно, а разработку второй доверили своим старым друзьям и партнерам, компании **Raven Software**, известной нам по таким, без сомнения, отличным проектам, как *Heretic*, *HeXen*, *Soldier of Fortune*, *Star Trek: Voyager* и *Jedi Knight*. Что немаловажно, парни из Raven не только умеют делать хорошие игры, они еще и отлично умеют работать с движками от ID.

Давайте же посмотрим, что у них получилось. В общем, одевайте свой бронежилет, хватайте пушку побольше, и вперед, демонстрировать кузницу мать недобитых во второй части стрелкам.

Роковая встреча...

Красивая заставка, высадка на враждебную планету, первое задание, и открытая местность сменяется долами знакомыми коридорами. Так и кажется, что сейчас погаснет свет, и сзади, по мановению скрипта, появится какедемон. Или кибердемон. Или еще какая-то гадость из DOOM'a. Но нет, ожидания не оправдываются, свет не гаснет, а высказывающиеся чудиди ни в каком, ни количеством своим монстров из Doom а никак не напоминают. Более того, они напоминают монстров, знакомых нам по старому доброму Quake. Выглядят, конечно, не в пример лучше, но общие предки вполне узнаются.

Безмя, стреляем, смотрим по сторонам, делаем маленькие открытия. Открытие один — здесь светлее, чем в «Думе». Светлее — это хорошо. Открытие два — к оружию прикреплен фонарик! Только, как вскоре выяснится, прикреплен он всего к двум стволам. Открытие три — игра очень, очень напоминает Q2. И стилизация уровней напоминает, и геймплей, и, ясное дело, вооружением. Естественно, на новом движке все смотрится несколько иначе, но вполне узнаваемо. Открытие четыре — мы не одиноки во вселенной! Часть времени мы бегаем с группой, причем напарники совсем не мешают, а некоторые, вроде инженера и медика, даже помочь могут. Открытие пять — строгий как были чурбанами железными, так ими и остались. Не иначе как их мозги работают на ОС Windows ☺.

В общем, первое впечатление — графика от третьего «Дума», геймплей от второго «Квейка». Но ведь первое впечатление часто бывает обманчивым, так? Так. Значит, двигаемся дальше.

Носороги! Фас!

Носорог — одно из самых страшных животных, оно всегда прет напролом и способно на своем пути свернуть дерево. Даже слоны уступают дорогу носорогу. А все почему? Потому что носороги близоруки. Думаете, им нравится биться головой о деревья? Не нравится. Просто препятствие они замечают слишком поздно. За века эволюции мозг у носорога так утратил от постоянных ударов, что теперь он меньше, чем у буйволера. Мозг меньше, а все больше. Главный девайс носорога — «ничего не вижу, ничего не слышу, всех затопчу». Умные слоны отлично понимают это, поэтому и уступают дорогу, ведь носорог, даже если и успеет слона испугаться, остановиться не успеет все равно.

Теперь ты носорог, и твоя боевая задача — пронестись по планете проклятых строгтов и разнести в щепки все... до чего дотянешься. Не бойся врагов, пусть они боятся тебя. Морской пехотинец — звучит гордо. Носорог — звучит, как гвоздь, забитый в крышку гроба врага.

Совсем недавно твой брат пехотинец вывел из строя оборонительные системы строгтов и уничтожил их лидера — Макрона. Теперь дело за нами. Блидрик — вот единственная тактика, достойная настоящих носорогов. Пришла, не заметил, растоптал. Мэтью Кейн, ты, как лучший боец нашего элитного подразделения, нанеся главный удар по врагу. Теперь судьба человечества зависит от тебя. Помни, думать положено жирафам, носорогам положено идти напролом и побеждать.

Вперед, в прошлое

Вы играли во второй «Квейк»? Нет, не в мультиплеер, в сингл. Играли? Отлично. Вы считаете, что с точки зрения сингла Q-2 — выдающаяся игра? Ну, тогда Q-4 вас порадует, ибо несмотря на сменяющийся движок, это все тот же второй «Квейк». Не совсем, конечно, но без нововведений не обошлось, но те, кто рулил ID за изменение концепции в третьем Doom'e, могут быть счастли-

вы. Парни из Raven Software решили, не мудрствуя лукаво, просто продать нам старую конфетку в новой обертке.

Впрочем, давайте по порядку. Итак, на место безымянного героя пришел парень по имени Мэтью Кейн, парень, которого можно охарактеризовать отличной русской поговоркой: затычка во все дырки. Рангли товарища, нужно сбежать за медиком? Мэтью, ищите! Проход закрыт, нужно его открыть? Мэтью, фас! Требуется подработать телеинженером для инженера? Мэтью, охранять! Мэтью еще умеет делать апорт, барьер и много других зарубежных слов.

Беготня по коридорам скрашивается беготней по открытым пространствам, которые пространствам рискнет назвать только человек, страдающий агорофобией. Но зато кинематографично, да. Траншеи, выбегание отовсюду враги, грохот пушек, разрывы снарядов. Пера-Харбор, блин. Хотя, до высадки в Нормандии далеко.

А потом снова коридоры, темные, полутемные и освещенные помещением и десятки противников, которых мы косим точными выстрелами. Тактика врагов, естественно, не обучены и пытаются брать либо количеством, либо, абсолютно не сравнимым с количеством монстров в «Серваном Саме», либо атаковать в тесных помещениях, с кучей коридоров, где никакая тактика не нужна. Убиваются враги, как и во втором «Квейке», без особых проблем, особенно учитывая количество разбросанных по уровням аптечек и арморов. Ну а когда с нами бегает медик, то враги вообще превращаются в мальчишек для битвы. Впрочем, тем, кто любит трудности, рекомендуется начать играть на четвертом уровне сложности, на нем все не так безоблачно, и появляется неплохой драйв.



Бегущие с нами время от времени спутники тоже не наделяны особым интеллектом, зато неплохо стреляют, не путаются под ногами и умирают только по мановению скрипта. Естественно, кроме тех, кого нам поручают охранять — эти как раз очень любят лезть под пули. Увы, говорить о каких-то характерах и запоминающихся персонажах не приходится. Помните клонов из Star Wars: Republic Commando? По сравнению с нашими морехимами, клоны — просто лауреаты Оскара в смысле достоверности и человечности.

Мы бегаем, стреляем, выполняем очередное задание, снова бегаем... Кажется, игра — это не целное повествование, как мы привыкли, она состоит из разрозненных кусочков, которые друг с другом скреплены только главным героем и местом действия. Единный сюжет просто не прослеживается. Нет, это не плохо, более того, экшен состоящий из отдельных новелл, более чем жизнеспособен — но сценки, свидетельства которых мы становимся, на новеллы не тянут. Ну нет в них драматизма и саспенса!

Но вот наступает момент, когда кажется, что вышедшие из комы сценаристы Raven решили взять дело в свои руки. Хотя я и не люблю спойлеры, но без этого просто никак. Нашего героя, единственного человека, за которого можно переживать... превращают в строгта!

Bay! Какой поворот, какой накал страстей, какую драму на этом можно построить, чтоб даже сценарные гиганты вроде Tribes: Vengeance и Chronicles of Riddick устыдились... Но.

Не будет вам никаких драм, не будет глубокого сценария, ибо это Q4, сохраняющий и продолжающий традиции серии. И правильно, вон в третьем «Думе» поэкспериментировали, и хватит! Народ на форумах до сих пор воеет — нас обманули! Это не «Дум»!!! Пожалуйста, в этот раз вас не обманули. Это «Квейк».

Ну, почти не обманули.

Нити не гербалайф

Старые, убежденные опытные аскаалы говорят, похрюкивая: новое — это хорошо забытое старое. Увы, но я не принадлежу к тому счастливому поколению, которое не помнит игр года 1996.

Я помню даже Wolfenstein 3-D 1992 года выдержки, поэтому ничего нового в Q-4 обнаружить не смог, как ни старался. Вы ведь не думаете, что аркадные вставки, когда нам предлагают что-то поводить и из чего-то пострелять — это «новое»?

Честно говоря, ничего против такого подхода я не имею, но есть одна мелочь, задешивающая меня за живое. И эта мелочь — мультиплеер.

Да, признаю, я ретроград. Старого забывать не хочу, новое воспринимать не всегда. Но мой любимый мультиплеер — это



не аркадный Q-3, а стратегичный Q-2. Где скорости реакции противостоялась опыт и умение предвосхищать действия противника. В том, что касается дуэлей, т.е. игры один на один, второму «Квейку» равных нет. В том, что касается CTF, равных нет и подавно.

Объясните мне, убожество, почему, равняясь буквально во всем на Q2, парни из Raven решили, что мультиплеер нужно делать с законом под Q3?

Впрочем, в одном они опять закосили под второй «Квейк» — и знаете в чем? Конечно, в самом худшем — в отсутствии ботов. Так и хочется отправить плевное письмо по адресу raven@botv.net (для тех, кто в танке: знак @ может читаться как «собака»). Впрочем, думаю, боты скоро появятся, благо умельцев хватает. Вот только стоит ли овчинка выделки? Я не большой фанат и знаток Q3, но в какой-то момент мне показалось, что мультиплеер в Q4 немного медленнее. Впрочем, утверждать этого не стану, не было времени замерить, сколько летит ракета из точки А в точку Б на карте Q3DM17 в Q3 и на карте The Longest Day в Q4 (если кто не догадался, это одинаковые карты).

Конечно, конечно, фанаты Q3 порадуются. Второе рождение, типа. Ботов склепают, остальные карты из третьей «Квайки» переделают, новых добавят... Только обидно — если уж сингл рассчитан на фанатов Q2, то почему мультиплеером нас обделили?

Впрочем, это все бюрократизм, на который можно и не обращать внимания, в конце концов, мои желания имеют мало общего с реальностью, о которой идет речь, — с реальностью четвертого «Квейка».

Римейк

Есть во вражеском языке такое чудное слово — римейк. Римейк — это когда голливудские режиссеры, не зная, чего бы им такого придумать, обращают взгляд к прошлому, находят там удачный фильм и переснимают его на новый лад. Римейки бывают весьма удачными, к примеру «Одиннадцать друзей Оушена» снят четко по заветам аскаалов. Ну, кто смотрел оригинальный фильм с тем же названием? Подсказка: сняли его примерно в 1960 году. Подсказка два: Дэнни Оушена играл Фрэнк Синатра. Много среди нас найдется знатоков, способных сравнить эти фильмы? Ладно, римейк попроще. Фильм «Правдивая ложь», со Шварцем в главной роли, помните? А был в курсе, что это римейк французского фильма La Totale! (тотальная слежка), выпущенного в 1991 году? Кстати, я смотрел оба, очень понравились. А бывают римейки и абсолютно мрачные, типа «Такси» и «Американское такси», но о них мы не будем.

Так вот, перед нами классический римейк. Вечная конфетка «Золотой ключик» в новой обертке. Плохо или хорошо?

Я не знаю. С одной стороны, хорошо. Ибо это «Квейк». Это продолжение легенды. С другой — это топтание на месте. Попытка выехать за счет бренда.

Выйди Q4, к примеру, в июне-июле, я был бы счастлив, но сейчас волей-неволей сравниваю эту игру с конкурирующими вариантами и понимаю, что F.E.A.R. — вот наш выбор. Если проходить эти игры, то обязательно сначала нужно пройти четвертый «Квейк», а F.E.A.R. ом закусить. Иначе... Сложно.

Нет, иская, нужно запретить, законодательным способом, выпускать такое количество шутеров одновременно. Не успел отойти от одного, а уже пытаешься погрузиться в другой. Плохо это. Шутера спешки не любит.

Вывод

Редкий для меня случай, но вывод я сделать затрудняюсь. Обычно вывод получается вполне однозначный — четкий и конкретный. Как удар рога в лоб. А теперь вывод получился размытый, как отпечаток того страуса, по которому носорог промчался.

С одной стороны, перед нами весьма качественный римейк второй «Квайки». Всем фанатам, всем страдающим ностальгией и прочими генетическими заболеваниями, рекомендую вместо кинслордовой подушки. Фанатам Q3 рекомендую обратить пристальное внимание на новый мультиплеер (хоть и без ботов).

Также рекомендую играть всем фанатам Doom'a (кроме тех, кто играл в него потому что он «хоррор»), ну и просто тем, кто не любит заморачиваться в играх.

Для всех остальных скажу так: довольно динамичный шутер, почти без проблемсов сюжета, зато с хорошей графикой. Шутер, вполне достойный звания «лучшая игра месяца»... если бы этот месяц не был октябрём. А в октябре он точно не лучший.

Но это НМХО

Если есть во что играть, спрячьте в стол — поверьте, скоро лафа закончится, нас опять посадят на голодный паек, и тогда Q4 доставит вам не мало приятных часов. Если во все уже поиграли — играйте. Крепкий сердечиком, который рад центилей посчитать шедевром, а некоторые астысты заклеймят как отстой. Но вы ведь в курсе: истина, она посередине.

Напоследок

Я неподкупен. Я не пишу заказных обзоров. Мне плевать на мнение «авторитетных товарищей». Я сам себе доктор. Но... Я готов продать душу дьяволу, а свое перо компании id Software. Дая торжественное слово скажу, что я буду расхваливать любой ваш проект, превозносить его до небес, и заявлять, что равных ему нет. Только сделайте римейк мультиплеера Q2, и я поступлю своими принципами.

Парантирую.

В остальных случаях останусь, как обычно, бескомпромиссен и... беспринципен ☹.

ЗЫ. Ненавижу строготол!

Разработчик: Relic

Издатель: THQ

Издатель в СНГ: GFI

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

Эксперт в историю

Вселенная Warhammer 40 000, созданная студией Games Workshop, имела в своем распоряжении один из лучших настольных варгеймов (казалось бы, идеальный фундамент для всяких RTS и тактик), однако долгое время не могла похвастаться хорошими компьютерными играми. Были *Final Liberation: Warhammer Epic 40000*, неплохая *Warhammer 40000: Chaos Gate*, довольно посредственная *Warhammer 40000: Rites of War*. Все перечисленные игры относятся к жанру стратегий. Но будучи середнячками практически во всех отношениях, до звания хитов они, к сожалению, не достигли. В 2003 году появилась игра *Warhammer 40000: Fire Warrior*. Эта жуткая пародия на FPS оказалась таким г\$#@%, что и вспомнить страшно. И вот, снегом на голову игровой общности свалился анонс *Warhammer 40000: Dawn of War of Relic* (создатели *Homeworld* и *Impossible Creatures*). Сначала оказывалось, что сия вещь повторит судьбу своих предшественников, то есть будет неплохой игрой, на которую можно потратить некоторое количество своего времени, но хита никто не ожидал. Мое личное отношение к *Dawn of War* развивалось следующим образом:

- 1) июнь 2004: Нафиг надо!
- 2) сентябрь 2004: Может, я слегка потягиваюсь...
- 3) октябрь 2004: Обязательно куплю!
- 4) ноябрь 2004: ГДЕ ОНА?! ГДЕ ОНА?!

Скажу честно — я не являлся фанатом вселенной Warhammer, более того, я даже не хотел тратить деньги на *Dawn of War*, однако, начитавшись за пять месяцев превью в разных игровых журналах, я резко изменил свое мнение. В итоге перевернула вверх дном половину Харькова, но таки достал заветную коробочку. Мои ожидания полностью оправдались — это лучшая стратегия со времен *WarCraft 3*. Понятное дело, что игра, получившая массу лестных отзывов от критиков и игроков, а также прибыли от продаж, просто обречена на продолжение. И вот, почти через год после выхода оригинального *Dawn of War* на прилавки выжидали *Winter Assault* (интересно, почему при создании аддонов к успешным стратегиям девелоперы так тянут на зинию тематику?).

Осенний призыв

В районе стратегий города Игрограда царило оживление — предложено набор добровольцев на службу некоему виртуальному Императору. Целый квартал был оцеплен космодесантом, по улицам снова шли имперские гвардейцы и ушлые рекрутеры. Конеч-

Hawk WARHAMMER DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

но, среди добровольцев затесался и ваш покорный слуга. После полосу препятствий и огневого рубежа остался лишь тест на интеллектуальные способности. Я подошел к столу, за которым сидел сурового вида инквизитор. Измерив меня взглядом, он спросил:

— Кадет Hawk?

— Так точно!

— Ну что ж, правила простые: я задаю вопрос, ты отвечаешь! Понятно?

— Да.

— Начнем. Сколько орков нужно, чтобы вкрутить лампочку?!

Ясно было, что это вопрос с подвохом, но я не растерялся:

— Ни одного! Все нелюди должны умереть! Слава Императору!

— Годен, следующий...

К столу подошел гвардеец и повел меня к складу, там мне выдали униформу, оружие и коробочку, на которой гордо значилось: *Warhammer 40000: Dawn of War: Winter Assault*.

— Пройдешь эту вселенную боевым маршем на максимальном уровне сложности, вернешься сюда и получишь под командованием пару отрядов. Если все сделаешь как надо, будешь служить в 412 полку Имперской Гвардии! — просветил меня солдат.

Что ж, я готов был снова послужить Императору (благодаря оригинальному *Dawn of War* вселенная Warhammer очень мне понравилась) и со всех ног помчался домой устанавливать это счастье.

The Emperor's finest

Ура! Я внедрился в чужую вселенную! В принципе, без особых проблем... А принцип... принцип игры остался тот же: два ресурса (у орков есть еще третий), критические точки и т.п. — в общем, не буду на этом останавливаться. Однако появилось много нового. Самым значительным нововведением в *Winter Assault* считается появление новой стороны-участника конфликта — Имперской Гвардии (*Imperial Guard*). У ней несколько позже. Мелких деталей еще больше, некоторые не совсем приятные. Например, возможность наешивать разное тяжелое вооружение на технику теперь почти полностью искоренили; если раньше у игрока был выбор: оставить

Эту игру вы можете купить в Интернет-магазине YES (www.yesplus.in.ua),
отправив SMS с кодом 190015175 на номер 8 050 50 50 900. Цена 45 грн.



у танка пулеметы и противопехотную пушку или навесит на него лазерные орудия, за раз уничтожающие технику, но не способные противостоять большому скоплению пехоты, — то теперь все решено за нас. Что? Враг перестал строить пехоту и ушел в технику? Будете добры, строите другой танк. Лимит переполнен? А это не наши проблемы. По-моему, такое решение несколько ограничивает тактическую свободу игрока. Хорошо, хоть возможность вы-



давать пехоте пушки по своему вкусу не урезаем. Однако хороших инноваций гораздо больше:

- 1) Увеличен масштаб сражений. Это сделано за счет уменьшения места в лимите, которое занимают юниты.
- 2) Уменьшена стоимость и увеличена скорость постройки большинства отрядов. Как результат — крупные стычки в начале схватки. Однако теперь часто случаются патовые ситуации, когда ни одна из сторон не может вытеснить противника из-за вновь и вновь прибывающих подкреплений.
- 3) Чтобы добраться до самых мощных юнитов, теперь нужно провести несколько довольно дорогих апгрейдов.



- 4) Каждой расе добавили по одному новому отряду пехоты.
- 5) Конечно же, появилось больше карт для мультиплеера и skirmish'a.
- 6) Сильно улучшен AI. Теперь кремниевый болван действительно может заставить думать. Хотя, по-моему, он слегка читерит.

7) Увеличены хитпоинты всех суперюнитов.

8) Строители больше не занимают места в лимите, но теперь они доступны ограниченному количеству.

Также в аддоне появилась новая однопользовательская кампания. Теперь даже можно выбрать сторону, за которую будете играть. Выбирать можно из *Forces of Order* (Силы порядка): *Имперская стража* и союзные им *альдары*, а также *Forces of Disorder* (Силы Хаоса): орки и, соответственно, *Космодесант Хаоса*. Вся история начинается примерно так: Император направил 412 полк Имперской Гвардии под командованием генерала Сторна на планету Горн V в поисках *Titan Dominatus* (или просто Титана) — военной машины невиданной мощи, способной уничтожать целые звездные системы. Сей агрегат был случайно забыт при отступлении с планеты предыдущего имперского гарнизона. Тем временем Эльдары готовятся к вторжению некронов — расы существ, целью которой является уничтожение всего живого, а орки и еретики рвут друг другу глотки за каждый метр земли. Теперь в миссиях наш главный герой перестанет то и дело будет перекидываться с одной расы на другую. Например, гвардейцы застряли у непроходимых ворот, нам передают командование над Эльдарами и дают задание: уничтожить народы Хаоса, который своим колдовством поддерживает данную дверь и т.д. Вы думали, что союзные расы выполнят свои задачи и будут жить мирно? Как бы ни так! У каждого в этой войне есть своя цель. Имперская гвардия должна любой ценой захватить Титан, Космодесант Хаоса, а особенно его лидеру — Лорду Крууу, тоже хочется положить руки на такую замечательную игрушку. Эльдары должны остановить некронов, а вожака орков по имени Горгац волнует лишь один вопрос: где бы достать побольше голов для своей коллекции. В предпоследней миссии перед нами станет выбор — кого вести к победе: людей или эльдаров, еретиков или орков. А с некронами придется сражаться, чью бы сторону вы не выбрали. Вот такая грустная и слезоточивая история. Кстати, Имперский Космодесант тоже зацепится в кампанию. В последней миссии за Гвардию нам даже дадут командовать парой отрядов Ультрамаринов (один из лучших орденов Космодесанта).

It's time for war!

Понятно, что появление новой расы скажется на мультиплеере. Так что я опишу юниты и вкратце расскажу об основной тактике игры за эту сторону, но сначала рассмотрим новые отряды других рас.

Орки: **Mega armored Nobz** — тяжелая пехота ближнего боя, максимум три орка в отряде, стоит дорого, но оправдывает свою цену на деле. Построить можно только один отряд.

Эльдары: **Fire Dragons** — фанатом фэнтези лучше усмирить свой пыл, это всего лишь отряд штурмовых пехотинцев, вооруженный неким подобием огнемета. Рекомендуется применить против техники и эданий.

Хаос: **Khorne Berserkers** — еще один отряд ближнего боя. Эти ребята — настоящие психопаты, поэтому они не знают страха, кроме этого обладают отменным здоровьем, немалым уроном и большой скоростью движения. Определенно, пара отрядов не помешает. Да, и еще: теперь отряды *Chaos Marines* лучше экипировать тяжелым вооружением (доступно только два пулемета); впрочем, все честно — не в пример их имперским аналогам, десантников Хаоса можно напалить аж одиннадцать штук, против девяти имперцев. Из мелочей: перерисованы почти все иконки юнитов и эданий у этой фракции, а также у слегка изменилась озвучка.

Имперский Космодесант: **Chaplain** — новый герой, обладает средними показателями здоровья, а также огромным уроном в рукопашном бою, здесь он уступает только *Warboss* у орков. Впрочем, среднее здоровье компенсируется очень быстрой регенерацией, которая действует на все пехотные подразделения, стоящие рядом. То есть, капеллан может стать решающим фактором в бою, когда количество и мощь пехоты равны. К сожалению, его нельзя присоединять к отрядам, но несмотря на это, вердикт очевиден: строить при первой возможности.

Теперь рассмотрим новую расу. Итак, самым большим, на мой взгляд, недостатком *Imperial Guard* является то, что пехота, способная дать достойный отпор противнику, появляется только после третьего улучшения основной базы. Кроме того, арсенал противотехнических средств гвардейцев довольно беден, но больше все-

го меня раздражает, что для увеличения лимита юнитов нужно строить еще барак и заводы. Т.е. чтобы достичь лимита 20 на технику, нужно три завода и один Mars Pattern Command. Все это заставляет уйти в глухую оборону, благо для этого есть все средства: мощные турели, подземные ходы между зданиями (в каждое здание можно забросить три отряда пехоты) и тому подобные ухищрения. Теперь рассмотрим юниты гвардейцев:

✓ **Technip Engineer** — строитель, в отличие от своих коллег у других рас, может весьма неплохо воевать. Максимальное количество — три отряда;

✓ **Imperial guardsmen** — первый отряд пехоты. Слабы, но многочисленны. Что бы они там не выкрикивали, когда вы посылаете их в атаку, желанием умереть за Императора гвардейцы не горят. У них всего 100 очков морали. Однако это можно исправить апгрейдами, либо просто присоединить к ним комиссара. За счет дешевизны, можно в начале построить три отряда и устроить вылазку на вражескую базу (уменьшается, если она расположена близко), набедокурить там, а потом отступить;

✓ **Karskin** — отряд элитных командос. Появляются после третьего здания главного здания. Очень неплохой урон на дальних дистанциях, хотя здоровья могло быть и побольше;

✓ **Ogryn** — тулой, как пробка, но ужасно выносливый и сильный продукт генетических экспериментов. Сильны как в ближнем бою, так и в дальнем. Также доступны после прославленного третьего апгрейда;

✓ **Commissar** — командир, может растреливать свои юниты, что на некоторое время повышает характеристики их товарищей. Отряд, к которому присоединен комиссар, не теряет очков морали;

✓ **Psyker** — командир, психик, поэтому с огромной радостью стреляет по врагам молниями, повышает мораль отряда, к которому приставлен;

✓ **Priest** — командир, повышает здоровье и мораль своего отряда, обладает способностью «фанатизм», которая делает солдат в его отряде временно неуязвимыми. Как и все командиры, не занимает места, но доступен лишь в трех экземплярах;

✓ **Command Squad** — герой гвардейцев. Сам по себе довольно слабый, поэтому к нему можно приставить еще четырех командиров из числа выше перечисленных. Отрядно, что их не приходится строить отдельно — все призываются в виде подкрепления. Обладает всеми способностями, которыми наделены члены отряда, а также способность вызывать налет с воздуха. Жаль, но это довольно слабая штука, которая вистую проигрывает орбитальной бомбардировке Космодесанта;

✓ **Assassin** — герой, обладает способностью невидимости и удвоенного урона. Вооружен снайперской винтовкой, большинство пехотинцев уничтожает с одного выстрела. Имеет всего 100 хитпоинтов, так что держите его подальше от врагов;

✓ **Sentinel** — очень похожий на AT-ST робот. Здоровья мало, зато обладает средним уроном против техники и возможностью отбивать у врага стратегические точки (но не захватывать их);

✓ **Hellhound** — огнеметный танк, который является пехоте в ночных кошмарах. Короче, полнейший burn the heretic!

✓ **Chimera** — бронетранспортер с установленным на нем пулеметом. Здоровья мало, но пехоту колющая хорошо;

✓ **Basilisk** — лучшая дальнбойная артиллерия в игре. Бьет точно и сильно. Также доступен суперуниверсал, правда, каждое его использование стоит 200 очков рекинзии и 200 очков энергии. Построить можно только трех таких красавцев;

✓ **Leman Russ Tank** — неплохой такой танк. Обладает неплохим запасом хитпоинтов и средним уроном. Возможность его построения доступна нам лишь после третьего апгрейда главного здания;

✓ **Baneblade** — смерть всему, что встанет на пути этой машины. Строится в Mars Pattern Command, для создания необходимо удерживать хотя бы один Relic point. Не смотрите, что в графе «урон» указано только 117 очков — это всего лишь пулемет, главное оружие сносит почти все пехотные отряды с одного выстрела. Техника тоже страдает от этого монстра, и даже очень. 10 000 хитпоинтов прожигает.

Основной тактикой игры за Imperial Guard, как уже было сказано выше, является оборона. Главное — упорно защищаться и держать территорию, отстранивая оборонительные рубежи из турелей и бунке-

ров. А затем развиваться до третьего уровня главной базы, после чего, предварительно наклепав мощных отрядов, переходить в открытое наступление. Самое главное — обязательно постройте Baneblade, это едва ли не единственное средство против вражеской техники.

We bring His will

Побдирав уши оркам и понадирав альдарам и еретикам их мягкие места, я быстро закатал пару скриншотов на дискетку (в качестве доказательства) и отправился обратно, в квартал Игрограда Warhammer. Как и следовало ожидать, там творился полнейший беспредел: пьяные хаосники и гвардейцы, забыв о всех противоречиях, что-то увлеченно доказывали ногами несколькими оркам. Какой-то комиссар пытался их утихомирить, но, получив в глаз, оставил это неблагоприятное занятие и удалился, пообещав пожаловаться куда следует. Увидев все это, я пришел к выводу: фанаты празднуют очередной хит. Развешенные повсюду транспаранты типа: «Warhammer 40000: Dawn of War — the best» и «Winter Assault forever» недвусмысленно пояснили, в чью честь сегодня выпивают. Еще несколько минут пути, и я у цели. У самых дверей местного военкомата я встретил Кертиса.

— Hawk, а ты что здесь делаешь? — удивился начальник.

— Записываюсь добровольцем в Имперскую Гвардию, Шеф.

— Отлично! Есть задание: проклятые хаосники сперли у Департамента пять ящиков пива...



— Так это ж год назад было, и потом их ведь вернули.

— Вернуть-то вернули, только пиво не то. В общем, после первого же боя рекинзируешь ценный ресурс у противника.

— Есть... — противиться началству я не осмелился, однако меня терзали смутные сомнения: не подеюсь пивом, или что там пьют хаосники, с комиссарами — жди проблем с инквизицией, а если не подеюсь с Кертисом — с ДЗБР. Эх, да пребудет со мной Сила...

Вывод

Несмотря на немногочисленные недостатки, перед нами отличная игра. Никогда не делась ни фирменная атмосфера вселенной Warhammer, ни стратегическая глубина, ни потрясающая эстетичность. Графика все еще смотрится отменно, не Earth 2160, конечно, но тоже весьма неплохо. Появление новой расы сильно разнообразит мультиплеер, а за одиночной компанией не жалко провести несколько вечеров. Жаль только, что она такая короткая, всего по шесть месяцев за каждую фракцию — господа разработчики, не ленитесь! Музыка и озвучка также на высоте: когда слышишь паросенные речи космодесантников и гвардейцев, а из колонок звучат героические марши, так и тинет на подвиги во имя Империи. Relic снова сделали это, эта игра заставит играть снова и снова. Итог: покупать не раздумывая. Слава Императору!

Виджиг КЕМПЕР

SNIPER ELITE



Разработчик: Rebellion Software

Издатель: Namco Hometek

Жанр: официально «симулятор снайпера», в народе «приятный stealth/TPS»

Системные требования:

✓ стандартные: P 3-1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео



Меня зовут... а черт его знает, как меня зовут. Имени, данного мне от рождения, я не знаю, но вы меня можете называть просто Eagle Patrol, или Дозор Орла. О своей семье я тоже практически ничего не ведаю. Мой отец был дипломатом. Он часто выезжал в Берлин для ведения важных военных переговоров. Хорошо или плохо он служил своей стране, я не знаю. Скажу по секрету, политика меня вообще не интересовала. Я выбрал себе более достойную профессию — снайпер. После снайперской школы меня отправили на фронт. Сколько я там воевал — опять же, не знаю, в массовых наступлениях не участвовал, зато стал специалистом по снайперской и диверсионной работе. Тем и жил. Задания все поступали и поступали, иногда мне казалось, что им не будет конца, но я знал — это моя работа, а любую работу нужно делать качественно. Так я стал лучшим. В конце концов моя скромная персона привлекла внимание высшего Британского командования. На собеседованиях мне было поведено мнение штабных аналитиков, что через небольшой промежуток времени СССР одержит победу во Второй мировой войне. И все бы хорошо, вот только Сталин очень не по-джентльменски «положил глаз» на немецкие разработки ядерного оружия. Если это оружие попадет в руки русских, то вполне возможно, что они захотят повторить подвиг своих арийских собратьев. Одним словом, нам будет грозить третья мировая.

И вот я в очередной раз, собрав свой рюкзак, оружие и продовольствие, отправился на работу.

Так я попал в Берлин...

Как всегда, немного истории

Вы спросите меня, много ли было игр в названии которых встречалось слово «снайпер»? Я вам отвечу — да, много. Вы спросите, а много ли было хороших игр в жанре «симулятор снайпера»? Я вам отвечу — ни одной. Да, как ни странно, за все время существования гейм-девелоперства ни одной игровостроительной компании не удалось создать хотя бы что-то похожее на «симулятор снайпера». Вспомним, к примеру, старую игрушку *Sniper*, где нам предлагали влезть в шкуру киллера-профессионала. Круто, не спорю, вот только игра, несмотря на наличие снайперской винтовки, ничем не отличалась от других шутеров.

Затем было плачевно известный *Sharp Shooter*. Попытка разработчиков повысить реалистичность путем минимального количества вооружения. Здесь дела обстояли еще хуже. До заданной точки нам приходилось бежать уйму километров, отстреливая по пути килограммы врагов из пистолета. Добежали до нужного места, сделали выстрел из винтовки, ликвидировав цель — и побежали назад, к месту высадки. По дороге снова отстреливаем врагов из пистолета, жрем аптечки и иногда раздаем распоряжения напарнику, который понимает аж три команды.

Есть и другие примеры, подобных проектов хватает, но они еще хуже, чем вышеупомянутые.

Сейчас, бродя по Сети и наткнувшись на разнообразные творения пират-менеджеров со всевозможными обещаниями, слезами и гордостью, я лишь тихонько посмеиваюсь над очередными попытками разработчиков разрекламировать свои новые проекты.

Так же дело обстояло и с сегодняшним нашим гостем — проектом под названием *Sniper Elite*. Проголотив очередную порцию пиара и посмотрев на скриншоты, я решил, что ничего толкового из этого проекта не получится и что нас в очередной раз пытаются привлечь красивым названием и сладким лозунгом «симулятор». Когда же игра попала ко мне в руки, я не рассчитывал увидеть ничего, кроме очередного тупого «закаса» на снайперскую тематику. Но, как я уже говорил, проекты, которых я не жду, очень часто после релиза производят на меня впечатление. Так случилось и в этот раз — заинсталли, прошел первый уровень, поплевался, потом прошел еще парочку миссий и... И, как ни странно, игра начала мне нравиться.

Держись, НКВД, я иду!

Кое-что же, я не буду с выпученными глазами биться головой об редакционную стенку и кричать, что SE — это настоящий снайпер-имитатор. Но смело могу сказать, что игра удалась. Разумеется, относительно. Ну и что, что сюжет по запаху напоминает позавчерашний виньет, а некоторые элементы графики и физики заставляют упасть на пол и забиться в конвульсиях. Это все мелочи. Главное, что SE — одна из немногих игр, которые действительно «затягивают».

С самого начала игра выглядит паршивенько. Нашему вниманию представляется бедноватый на текстуры город и не более богатый на полигоны герой. Единственное, что делает город более-менее живым, так это «звуки войны», так сказать. Где-то стрекочет пулемет, кто-то истошно кричит, и все это периодически заглушается залпами артиллерии. Пробегаем небольшой отрезок дистанции и видим первого неприятеля. Обыкновенный часовой с автоматом ППШ наперевес курит в полуразрушенной подворотне. В списке заданий нам предлагают его просто отстрелять, но ведь приказы существуют для того, чтобы их нарушать. Выбираем позицию поудобнее, прицеливаемся, выстрел. Тут нас радуют еще одним сюрпризом, а именно — активированием «bullet-cam». То есть, время замедляется, камера отлипает от нас и приклеивается к пуле. На протяжении нескольких секунд мы рассматриваем в замедленном режиме и со всех ракурсов полет пули. Вот до головы врага остаются считанные сантиметры... хлоп... враг падает с простреленной головой. Красиво — ну просто до выворота кишок. Но тут вашу эйфорию прерывают крики и топот сапог. Что, думаи, в сказку



попами? Сказано же «симулятор», а вешать глушитель во время второй мировой было не модно. Так что руки в ноги — и бегом в другое укрытие. Хотя, конечно, «бегом» — это я погорячился, при правильно растущих руках, хорошей реакции и желании (как у меня ☺) можно отстреляться практически от любой толпы. Но дело не в этом. Вы ведь все-таки снайпер, вам положено действовать тихо и незаметно. Что же делать? Глушитель есть только на пистолете, но к нему мало-мало патронов, да и с дальними дистанциями он не дружит. Ну, первых, в этой игре необязательно выполнять все как положено. То есть, как я уже говорил, если ваши личные физические возможности и сноровка позволяют вам делать точные и быстрые выстрелы, то вы можете практически не прятаться. У меня, например, такое получалось, я быстро и точно укладывал несколько врагов, потом быстро менял позицию и уже с нового места наблюдал в оптический прицел вражеских солдат, которые прибегали туда, откуда я стрелял.

Ну, а если «во-первых» вам не дано, то переходим ко второму варианту. Для этого вам необходимо либо прослушать до конца тренировочный брифинг, либо вспомнить фильм «Враг у ворот». В самом начале Зайцев ждал, когда даст залп артиллерия, а когда грохот взорвавшегося снаряда заглушал все в округе — нажимал на спусковой крючок. Мы тоже можем повторить этот фокус. Идем предстартовой завывания снаряда и в нужный момент ждем на спусковой крючок. Враг кричит, падает, но этого уже никто не слышит, а мы в свою очередь наслаждаемся временной тишиной и чисто проделанной работой.

Конечно же, на протяжении всех 8 миссий (примерно 28 уровней) мы будем не только заниматься отстрелом всех мужиков в шинелях, но и выполнять поставленную перед нами задачу. Ведь конец войны не за горами, а если ценные технологию достанутся СССР, то командование вас не погладит по голове, да и оставшаяся часть мира тоже не пригreet.

Собственно говоря, у нас три основных задания. Первое — ликвидировать весь высший состав немецкого и русского командования, чтобы, так сказать, не было кому думать, и вызывать подкрепления. Второе — уничтожить все разработки технологии и места, где уже занялся производством. И третье — забрать всю документацию по проекту и сматывать из Берлина домой.

Теперь давайте поговорим более конкретно о самих заданиях. Стиль нашей работы смахивает больше на диверсантский, нежели на снайперский, так как чаще всего нашим заданием будет именно диверсия. Герой наш, видимо, сапер по призванию, ибо количество взрывных работ превышает все мыслимое и немислимое. Взрывать нам придется все и всех (кроме себя), начиная с простых танков и оружейных складов, заканчивая целыми домами и заводами. В свободное же от подрывных работ время мы будем заниматься более интересными вещами. Осталось парочку коновое, сопрем грузовик секретной макулатуры из немецкого замка, посмотрим на мир через сквозную дыру в генеральской голове и даже будем вести огонь по Борману. Кстати, об этом задании более подробно. Это одна из стелс-миссий. Здесь шуметь нельзя вообще. Артиллерия молчит, а значит, пистолет с глушителем ставится вашим лучшим другом. Тихо подкрадываемся к врагу, аккуратно ликвидируем, а труп придем в ближайшей подворотне — вот тактика большинства таких миссий. Хотя некоторых часовых убивать нельзя, так как они поддерживают постоянную связь со штабом, и если кто-то из солдат не откликнется, то командование немедленно вышлет немалое подкрепление. Можно, конечно, и отстреляться, но стиль стелс-прохождения это ломает полностью. А убить Бормана можно любым подходящим вам способом. Можно забраться в развалины и зарядить ему промеж глаз из снайперки, можно положить связку динамита под его машину и, когда он захочет проехать, взорвать его ко всем чертям. А можно просто по старинке подкараулить в подворотне, вежливо попросить «огоньку» и всадить в него пару пуль из пистолета. В общем, поступайте, как того просит ваша душа.

Порой попадают задания, которые ограничены по времени. Так, например в одной из миссий вам предстоит перехватить трех мотоциклистов. Каждый из них выезжает в определенное время. Тут охоты-таки все зависит от вашей фантазии — ну, а если ее нет, то никто не мешает пойти курьеру наперерез, стать посреди дороги и выпустить почти в упор половину магазина из ГППШ.

Только не подумайте, что у врагов слабый AI. Тут с этим проблем нет. У ваших неприятелей мозгов хватит и на то, чтобы бросить

вам в укрытие гранату, и даже на то, чтобы убежать и не пострадать от нее. Раненые противники ведут, как подобает солдатам на фронте. Те, кто не ранен серьезно, бегут в укрытие, чтобы подлечиться (да, они и такое умеют), те, кто ранен серьезно, лежат на земле, корчась от боли и что есть мочи зовут на помощь. Самое



интересное, что напарники действительно подбагуют, дабы спасти раненого солдата. Даже пытаются героически унести его на собственных плечах. Вот так прострелишь ногу неприятелю и ждешь, пока его спасать прибегут. Прибежал герой, получил пулю в ногу и прилетел рядом с первым солдатом...

Баллистика, недочеты и прочие глупости

Угры без минусов и глюков встречаются редко. Я бы даже сказал, практически не встречаются. К сожалению, и этот проект нельзя занести в «список идеалов». Минусов в игре хватает. Первый из них вы можете наблюдать при стрельбе из снайперской винтовки на дальние дистанции. Дабы придать игре большего реализма, разработчики решили добавить так называемую



«поправку на ветер». То есть от силы ветра зависит, насколько отклонится в сторону пуля выстрел. Не спорю, подобный факт действительно делает игру гораздо реальнее, но вот только определить, куда и с какой силой дует ветер, в игре очень тяжело. Поэтому приходится стрелять почти наугад, делая поправку только на дальность.

Очень дико выглядит и способ уничтожения техники. Помимо всевозможной взрывчатки и базук, практически любую технику можно уничтожить посредством точного выстрела в бензобак. Вот только попасть нужно не просто в бензобак, а в его крышку. В другую часть бака можете стрелять сколько угодно, технике от этого ни горячо, ни холодно.



Опять-таки, для повышения реализма, все оружие, которое вы выбрали, отображается на персонаже. То есть, винтовка висит на левом плече, пистолет в кобуре за спиной, автомат на бедрах (у вас может быть 4 ствола) и т.д. Красиво? Не спорю, особенно при смене одного оружия на другое. Например, если у вас в руках пистолет, а вам нужна винтовка, то при попытке их поменять наш герой вначале засунет пистолет в кобурку, потом снимет с плеча винтовку, и только потом вы можете ей пользоваться. Но и тут разработчики умудрились сыграть над нами черную шутку. Вот вы мне скажите, как герой может бегать — или, наоборот, передвигаться бесшумно — если у него: на левом плече висит винтовка, на правом базук, плюс еще на пояс пулемет приделали, да не просто так, а поперек героя (интересно, как он



в дверях не застрянет? ☺). Так и хотелось сказать какую-нибудь киношную фразу типа «они еще покажут, что связались со мной и моим любимым ежиком». Но юмор на этом не заканчивается. Снова представьте эту помесь Рембо и Терминатора, только добавьте к картинке труп только что убитого врага, который наш

герой завалил себе на спину. Мало того, что при всем этом весе и без того завывающая скорость не опускается ни на долю км/ч, так он еще свободной рукой стрелять умудряется, причем все равно, из чего — хоть пистолет, хоть базук.

Не можете не горчить и моментальное использование зума. Какое бы у вас оружие ни находилось в руках, одно легкое нажатие на «пробел» — и у вас в руках снова снайперская винтовка. Ну это уже, как по мне, просто чирство.

Графика, просто графика

Слово «просто» как раз подходит, чтобы описать графическое исполнение Sniper Elite. Назвать ее хорошей не получится, поскольку в 2005 году игры можно делать и покрасивее. Назвать ее плохой тоже не выйдет, все-таки выходящая игрушка и пострашнее.

Уровни хоть и небольшие, но зато абсолютно открытые. Как правило, выдете вы в городах и вправе сами решать, по какой дороге идти, за каким углом свернуть и где лучше спрятаться. Хотя, конечно, границы в игре все же присутствуют, и выйти за них вы сможете лишь после того, как закончите миссию. Здания исполнены однообразно, но со вкусом, особенно неплохо смотрятся развалины, в которых вам так часто придется прятаться. Правда, к концу игры эта однообразность несколько напрягает.

По локациям разработчики для удобства игры разбросали всевозможный военный антураж: тактические укрепления, бункеры, остатки створешней техники, разные баррикады и пр. Естественно, все перечисленное может послужить хорошими огневыми точками. Стрелять из-под танка, скажу я вам, очень веселое занятие ☺.

К анимации персонажей я, в принципе, претензий не имею. Враги, как и наш герой, выглядят очень даже симпатично, у первых даже лица различаются. Да и движения их вполне смахивают на человеческую ходьбу.

Модели вооружения мне тоже очень понравились, они опять-таки выглядят простенько, но достаточно реалистично. И модели техники имеют сносный вид — по крайней мере радует, что их не сделали похожими на картонные коробки.

О заставках ничего сказать не могу, так как их здесь просто нет. Кроме разве что прокруток старых, военных черно-белых записей. Правда, перед каждым уровнем, да и посреди них иногда проскакивают очень симпатичные скриптовые сценки, где наш главный герой проявляет истинный патриотизм и бросается всякими геройскими фразами типа: «Я знаю, что я сумасшедший, но другого выбора у нас нет» или, там: «Вперед! два танка, притормози неподалеку, я разберусь с ними». Финальная сцена меня вообще порадовала. Наш герой прикрывает выезжающий на посадочную полосу самолет. По нему стреляет целый взвод солдат, но он все равно не отступает и продолжает отстреливать всех, кто слишком надолго показал свою голову... Впрочем, ладно, пора заканчивать и переходить к выводам.

Контрольный выстрел

Напоследок скажу пару слов о мультиплеере. Тут у меня две новости, хорошая и плохая. Хорошая новость — в игре есть кооператив. Новость плохая — на ПК версию его не перенесли. Совместным меркением могут наслаждаться только владельцы приставок. Нам же осталось лишь три вида игры. Это «дезматч», «командный дезматч» и «ликвидация». Последний режим представляет из себя этакое соревнование снайперов. Есть главная цель, одному снайперу надо ее ликвидировать, другим — помешать ему. Тот, кто убивает «киллера», сам становится им в следующем раунде.

Ну, вот и все, пора подводить итоги.

Несмотря на все вышеперечисленные минусы, игра мне понравилась. Вроде бы и сюжет корявый, и графика отнюдь не дотягивает до современных возможностей. Но все-таки по реплайам игра дает замечательные результаты. настолько замечательные, что этот проект можно смело назвать лучшей из сегодняшних дней игрой из снайперской серии. Тем, кому интересно, скажу, что игра не короткая и проходит часов за 28. Кстати, если будете играть, попробуйте побить мой рекорд по дальности попадания в цель. Он небольшой — 175 метров, с попаданием в голову.

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ЧТОБЫ БЫЛО ЯСНО,
ЧТОБЫ КАЖДАЙ ЗНАЛ,
ЭТО "МОЙ КОМПЬЮТЕР" -
ЭТО ТВОЙ ЖУРНАЛ!

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



и спонсор компания Sven



ВЫБОР 2006 СБОР СРЕДСТВ! *



HD - 1071

Поддерживает форматы записи:
MPEG-4/DivX/DVD-Video/HDCD/
CVD/VCD/SVCD/DVCD/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak Picture
CD/MR.OJO/JPEG

Возможность обновления программного обеспечения.
Оригинальный дизайн, тонкий корпус, подсветка CD-деки.



PS-321

Мощность: 6Вт
Динамики: 3" широкополосные
Диапазон Гц: 120/20 000
Магнитное экранирование
Материал корпуса: ДЕРЕВО
Аудиовыход на наушники

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

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 35327

Николай ГИМКОВИЧ aka Consul
never_dark@mail.ruLASER SQUAD
NEMESISРазработчик: CODO Technologies Ltd.
Издатель: «Руссобит-М»
Жанр: пошаговая стратегия
Системные требования: Pentium 2, 64 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео, 100 Мб на дискеВ наши дни война в моде и, вероятно, это не скоро пройдет.
Фридрих Великий

Восхищение войной простительно читателю, непростительно авторам нашей редакции и было бы просто преступлением со стороны главного редактора ☹. Но... если это война разработчиков игр за наши сердца, счастливое детство и светлое будущее всех причастных к игрокостроительству... если смертоносным оружием, берущим в плен наше воображение, являются великолетние новаторские идеи и качество исполнения задуманного, то мы простим их. Правда ведь?

В далеком прошлом...

Империя игрокостроителей собирала совет верховных королей. Круглый стол ждал своих владык. Резные троны, богато инкрустированные изумрудами, манили к себе и притягивали взоры всех присутствующих. А тем временем придворный глашатый объявлял имена вновь прибывших: их величества государи StarCraft и Warcraft с семействами и родственниками, благородный рыцарь Heroes с наследником Heroes V, госпожа FIFA с дочерью, юный принц NFS: Underground, только что вернувшийся с турнира... Величественная процессия лучших из лучших, непревзойденных — каких только званий и наград они не удостоивались! И лишь один трон по-прежнему пустовал. Наследник престола X-сом задерживался и опаздывал. Хотя, быть может, пока остальные хвлялись друг перед другом новыми аддонами и патчами, он просто готовился к более высокой цели? Ведь трон владыки игр по-прежнему пустует... Что ж, не будем забегать вперед, имперский совет вот-вот начнется.

Первые уроки мастерства

Серия X-сом уже давно стала легендарной и прочно завоевала ведущее место в «Хрониках лучших игр», если таковые когда-нибудь напишут наши историки. Хотя, я лично не отказался бы преподавать «Историю Игрограда» в каком-нибудь столичном ВУЗе ☹. Писать о хороших играх трудно, очень трудно, ведь читателю не простят ошибок и упущений, связанных с их любимыми играми, но я все-таки рискую. Беру свою лазерную винтовку и иду в бой с зелеными человечками с победным кличем «Ave MiK!».

Безусловно, игра превосходна, но ведь путь к совершенству безграничен. Поэтому я, пожалуй, нарушу традицию и расскажу сейчас о том, что я хотел бы увидеть в LSN, но чего там не было.

Командная игра. Хорошего должно быть много, то бишь, если можно играть на одном компе вдвоем, то давайте вдвоем и в восьмером (как в Heroes). Индивидуальное мастерство — хорошо, но слаженная команда — еще лучше.

Масштабность. Конечно, лимит установлен в разумных пределах, но иногда так хочется настоящего боя, а не тактической операции! («Явный перебор!» — возлас в редакции). Возражаю: так игра станет более универсальной и, не потеряв индивидуальности, будет подходить всем. После незабываемых X-сом I и II, оставшихся не один шрам на моем сердце, очень хотелось бы с головой окунуться в родную атмосферу. Здесь разработчикам стоит поработать над подходящей индивидуальной музыкой для всех четырех рас.

Сюжет игры имеет огромный потенциал. Его бы развить, и ему бы цены не было! Чуть больше интриги, чуть меньше предсказуемости, новые веки — и шедевр готов! В перспективе не удивлюсь, если его возьмут за основу для написания какой-то книги. Игровые локации в основном представлены нейтральными местностями земного типа или базами земли. Очень хотелось бы увидеть родные миры Серых, Железных Карателей и Орды (остальные три игровые расы. — Прим. Консула) во всем разнообразии их ландшафтов. Конечно, следующее примечание сугубо индивидуалистическое, но все-таки — мне очень не хватало индивидуальности моих воинов космической пехоты. Жаль, что теперь я не могу давать им имена и следить, как они растут по службе, следить за рейтингами. Еще нужно добавить эмоций — долго буду вспоминать, как я одним бомбометателем-пехотинцем положил две союзнические армии Орды и Роботов, перегнывая искусственный интеллект за счет класса и игрового стажа (надо же себя похвалить ☹). Понятное дело, в реальности такое бы не произошло, командуй моим воином хоть сам Македонский.

Мелочи жизни. К существующим командам следует добавить старую добрую историческую классику типа «вести огонь из положения лежа/сидя» и прочее. Исправь разработчики эти оплошности — и геймеры надолго будут привязаны к суровым космическим будням. Уверен, что если игра обрстет этими дополнениями, она только выиграет.

Ода герою

А, интуиция меня не подвела. Как только я взял в руки диск, сразу понял, что это ОНА — игра, призванная оставить свой след в геймерском мире, что она засияет яркой звездой на нашем игровом небосклоне, пронесется кометой, сметая пыль с наших девайсов.

Итак, сегодня в лучах славы у нас греется Laser Squad Nemesis. По жанру это пошаговая стратегия. LSN — весьма достойный продолжатель своего рода. Он приятен и легок в освоении и в то же время заставит поломать голову в поисках оптимальной стратегии борьбы с врагами.



Геймплей, собственно говоря. Четыре расы, имеющие по шесть типов воинов, обладающих уникальными характеристиками и свойствами, заставляют нас задуматься. Подробнее о расах я расскажу чуть позже. В битве вы можете использовать до 30 воинов за каждую из сторон на протяжении 50 ходов. Время размышлений над своим ходом в реальном времени практически не ограничено. Длительность одного хода по игре — 10 секунд, ведь войска будут очень быстры и маневренны. За это время ваши войска успеют дать несколько очередей из бластеров по врагу, перезарядиться и полечить друг друга. Сами битвы в игровом времени длятся до 10 минут. Очень порадовала меня возможность пересмотра битвы потом в «реальном времени» без ожидания ходов врага на разных скоростях.

Матрикс слю-мошн, или «как приятно чувствовать себя Нео» (или Тринити, Морфеусом, на худой конец — агентом Смитом, нужное подчеркнуть). Не раз и не два я спасал своих воинов от казалась бы неминуемой гибели. Вкратце обрисую пример такой ситуации. Начало моего хода. Все мои воины находятся на траектории огня боевых машин кибернетического мозга. Перед группой моих пехотинцев застыла буквально на расстоянии миллиметра вражеская ядерная ракета и несколько лучей лазера. Я ужоу своих подопечных со смертельной траектории и открываю ответный агрардительный огонь. Спустя ход вражеские снаряды пролетают, разминувшись с целью, и я снова чудом выигрываю.

Сюжет представлен пятью кампаниями за каждую из четырех сторон. Да, кстати, чуть не забыл — спасать вселенную мы будем, и не надейтесь ☹. Мы будем выполнять простенькие тактические задания, не очень влияющие на исход войны, но сильно повышающие наше самоощущение. Завязка простая, но очень милая: земная цивилизация вступила в эру процветания, где нет войн и насилия. Оружие демонтировано и забыто. Но кое-кому неймется, и начинается вторжение Серых (большоголовых человечков на НЛО), решивших поработить и уничтожить самую гуманную расу вселенной. («Это нас, что ли?» — удивленный возглас в редакции. — «Да мы их...») Боевые технологии восстанавливаются в срочном порядке, и на встречу пришельцам отправляется стальная армада роботов. Но автономные машины выходят из-под контроля и начинают творить свою историю, создавая новую цивилизацию, где нет места ни чувствам людей, ни разуму пришельцев. Начинается жестокая межпланетная война, где все против всех. И совсем уже весело стало, когда на наш пинкичок заглянули дальние родственники зергов, решившие полакомиться человечинкой. Далее все как обычно: новые союзы и предательства, жажда власти, крутоверть сражений, где вчерашний союзник — новый враг, а родной генерал — главный соперник... Разобравшись в сюжете, мне очень захотелось на диске флоремастером додарапить надпись «Reign of Chaos» по аналогии с «Варкрафтом». Здесь она тоже была бы уместна.

Графика и звук, а также редактор карт. Простые, приятные, радующие мои зрительные и слуховые рецепторы. Точно по адресу. Ни забирать, ни прибавить. Ни одного глажка я, сколько ни старался, так и не обнаружил. Баланс идеален. А *Map editor* прост в использовании и легок в понимании.

Теперь я знаю, и я горжусь этим. Теперь, когда мне спрысят, что значат выражение «все гениальное просто», я не буду смотреть в небо и связываться с астралом. Я молча и гордо протяну в ответ диск с LSN.

Да грянет битва!

Обещал я более подробно остановиться на расах, ибо они этого заслуживают. Итак, приступим к осмотру наших боевых подразделений и тактики ведения боя.

Общая вводная. Есть несколько основных факторов, на учете которых, и строится вся игра. Первый — это ресурс «пункты силы». Схватка начинается с того, что в зону высадки необходимо произвести высадку боевых единиц. Всех и сразу. Чем больше юнит, тем больше необходимо «пунктов силы» для его высадки. Перед нами ставится извечный вопрос: количество или качество? И вообще, существует ли оптимальное соотношение? Второй ресурс — это время. Один ход равен всего лишь десяти секундам и надо постараться оптимально распределить это время.

Проще говоря, времени всегда в обрез. Далее следует учитывать особенности ландшафта. С одной стороны, местность устроена так, что ваши воины всегда найдут множество укрытий, но ведь все преграды разрушаемы ☹. Ландшафт устроен так, что нам придется вести очень грамотную позиционную войну. Если всецело станвится, когда понимаешь, что приходится контролировать всю территорию, а воинов катастрофически не хватает (смайл озадаченного стратега). Поставив армию слишком плотно — и ее накроют ядерным взрывом или миниатюрной черной дырой. Поставив слишком редко — и линию фронта тут же прорвет отряд мобильной пехоты, который, зайдя в тыл, уничтожит ваш штаб, лишив вас припасов. Проще говоря — линия фронта равна всей площади карты, учитывая дальновидность снайперов и танков, например. И самое главное — индивидуальные приказы. Каждый вид войск имеет свои уникальные особенности и характеристики. Только правильное понимание всей картины боя спасет вас от необдуманных действий, грозящих гибелью. На этом общая вводная кончается, и мы приступим к изучению рас.

Баланс. «Варкрафт», «Старкрафт», LSN — вот наши эталоны. Да, да, вы не ошиблись. Баланс между расами в Nemesis'e превосходен и теперь битвы могут продолжаться до бесконечности. Все решит индивидуальное мастерство игроков — и это радует.

Космическая пехота. Не буду изменять обычаям и начну описание с родных земель. На мой взгляд, самая универсальная раса. У них нет резких перекосов в войсках. Они гармо-



ничны и взаимозаменяемы. Основа нашего войска — *боро-вы*. Это легкая космическая пехота, вооруженная лазерными винтовками. По всем показателям средний юнит с огромной скоростью. Недостаток — низкая точность на дальних расстояниях. Идеально подходят для подавления врага совокупной огневой мощью, но терпят при множестве врагов. Далее идут *командоры* — тяжелая пехота, характеристики соответствующие. Мгновенно уничтожат крупные военные вражеские объекты, а «голо-вастики» и прочую мелочь кладут пачками. Недостатки — воин-одиночка, не может эффективно действовать против нескольких врагов одновременно. *Снайпер* может простреливать всю карту и превратить жизнь вражеского соперника в сущий ад. Особенно паразит, когда я смог уложить пару врагов рикошетом (восторженный смайл). Недостатки — низкая скорость, и вблизи боем просто никакой. *Медики* сделают вашу армию бессмертной и могут вести слабейший агрардительный огонь. *Возбешен* «утожат» территорию небольшими ядерными зарядками. После него любая карта становится пустыней. Недостатки: очень, очень медлительны и имеют мало зарядов. К тому же, его ядерные бомбочки имеют плохое свойство рикошетить по своим ☹. *Штаб пехоты* обеспечивает воинов новыми обоями. Я лично не понял, почему люди не могут прихватить с собой пару обоям и им надо обязательно возвращаться в

штаб. Нелогично как-то. Но оставим это на совести разработчиков. Основная тактика людей — набрать всех понемножку и грамотно работать по периметру. Главное здесь — ловить врага на контратаках и не пускать в рукопашную.

Железные каратели. Вбухтовавшиеся машины имеют более разношерстный состав армии. **Терминаторы** — аналог людских пехотинцев, но более неповоротливый. Может вести

ды) — слабые и бестолковые ходячие мишени. **Псионик** может видеть расположение вражеской армии, прочитав мысли врагов. Безоружен и беззащитен, к тому же количество хитпойнтов как у часового. **Защитник** — передвигается на глайдере и имеет защитное поле радиусом 6 метров. Ходячая крепость. **НЛО** — быстрое, мощное, с огромным запасом энергии, высокоэффективное орудие убийств. **Деформатор** — милое карглазово существо, превращающее реальность в черную дыру. Основная тактика — две связи из НЛО, деформатора и защитника, имеющие огромную совокупную мощь и запасы энергии, рвутся напролом и устраивают охоту на врагов. По окончании запасов энергии возвращаются на базу и начинают новый заход. Врагам остается только сдаваться и надеяться на милость победителей.

Орда (Зерги). (А причем здесь зерги? — возглас в редакции). Поясню: помнится, после выхода WarCraft 3 TFT, где нежить получила возможность зарываться под землю, только ленивый не проводил параллелей со StarCraft'ом. А так как я человек ленивый, но честный, то решил отыгаться на LSN. Первый и главный признак зергоподобности заключается в том, что Орда традиционно берет количеством. Основное отличие от прочих рас по LSN — почти все воины эффективны только в рукопашной. Теперь давайте приступим к обзору наших войск. **Зуммер** — аналог охотника расы Железных карателей. Основное оружие — когти. **Трупень** — гидралик под свитком скорости. Обычно успевает добежать до врага, несмотря ни на что. **Червяк** — камикадзе и ходячая мина. Медлителен, слаб, но причиняет ужасающие разрушения. **Слизняк** накладывает обширную площадь отравленным газом, вынуждая врага отступать. В ближнем бою не обидит и муху. **Спайкер** — единственный обладатель стрелкового оружия Орды. Наносит сильный урон и довольно быстр. Среди недостатков — неточность и быстрая смерть после израсходования боезапаса. **Королева** из трупов поверженных врагов воссоздает воинов Орды. Сильна, но медлительна и имеет большие габариты, вследствие чего легко уязвима. Основная тактика против космической пехоты и железных карателей — наброситься на врага большими силами зуммеров и трутней и заставить запаниковавшего врага засесть подполтеме. После этого пустить в бой червяков и слизняков. Если кто-то выживет, их добьют новые воины, порожденные королевой. Против танков желательно поработать индивидуально спайкерами или большими отрядами прочих войск. При столкновении с мощью серых рекомендуется надеяться на удачу или на огромный количественный перевес.

Восхождение на трон

Имперский совет давно начался. В огромном зале царил атмосфера солидности и благожелательности. Казалось, что все уже давно известно, предсказано и покой героев, почивающих на лаврах, будет длиться вечно... Первым пробудился привратник, услышавший уверенную поступь Рока. Сильный удар — и огромные двери обращены в щепки. Сквозь облака пыли присутствующие смогли разглядеть принца в черном облачении. «Наследник X-сон вернулся», — посыпались голоса в зале. «Но зачем же все крушить?» Воин тем временем устремился к верховному трону. Не обращая внимания на великих королей, он занял трон верховного владыки, как и подобало ему по праву силы и мастерства...

Выводы

Огромный потенциал имеет LSN. Отличный баланс противоборствующих сторон, уничтожаемый ландшафт, качественно проработанные грани игрового процесса принесут ему большой успех. Внимание к мелочам, качественный сервис, хорошо продуманный ладдер увеличат армию фанатов игры во много раз по сравнению с коллегами по жанру. Хотя я и не пророк, но... StarCraft'у уже очень много лет. WarCraft' требует отличной реакции, а Heroes — большого терпения и много времени. Теперь же появилась игра, которая объединяет многие лучшие качества всех вышеперечисленных игр. Ох, чует мое сердце, что на будущем чемпионате мира по киберспорту буду я выступать за сборную Украины по LSN. Кстати, если постараться, то, может, успеете застолбить тепленькое местечко и для себя ☺.



только заградительный огонь. **Охотник** — юркий и малогабаритный летающий монстрик, имеющий огромную скорость. Идеально подходит при тактике «набег-отход». Может довести соперника до припадка. Недостаток — убивается с одного выстрела. **Сканер** — беспомощный разведчик с большим радиусом обзора. **Танк** — громоздкий и медленный, но имеющий огромную мощь. **МОЗГ** — передвижная лазерная установка с функциями мина. **Штаб машин** пополняет боезапас вашей армии. Основная тактика — удерживать периметр терминаторами и МОЗГОМ. Разведая сканером слабые точки врага, нанести удар охотниками под прикрытием дальнбойных танков. И так повторять до полного успеха.



Серые. Те самые головатые умники. Подобины протосам «Старкрафта». Имеют мощные энергетические щиты и слабое здоровье. Так как энергию для плазменных винтовок берут из того же источника, что и для щитов, то хронически привязаны к своим регенераторам (аналоги штабов). **Часовые** (ошибка приро-

Разработчик/издатель: City Interactive

Жанр: аркада

Системные требования: P3-1.2, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео



Diver
BATTLESTRIKE
THE SIEGE

00

В акат. Разве здесь бывает закат? Знание ДЗВР предстало предо мной в облаках света. Неужели я достиг своей заветной мечты и нашел его? Но вот я уже волею самого знания. И что же дальше? Вокруг было тихо. Странно тихо. И я пошел вперед...

...Резкий свет в лицо и вода действовала. Я очнулся, совершенно не помня, почему же я потерял сознание. Руки связаны. Темно. Слабым искристым светом льется откуда-то сверху. Смутно знакомая фигура под окном. Откуда?

— Значит, лазутчик. Ну, давай, выкладывай — от кого, с чем, имя? — лицо говорившего оставалось в тени.

— Маньяк, я... — тут я занулся. Как это я выпалма? Какой еще маньяк?

— Тек-с. Откуда имя мое знаем? Образованный смутян попался. Но ничего, Кертис тебя выведет на чистую...

А, Маньяк! Да это ж зам Кертиса в департаменте. А Кертис...

— ...воду.

Дальше я представил, что со мной потом будет. Не получилось. Так я точно в ДЗВР не попаду. Надо выкручиваться — и быстро.

— Имя — Дайвер. И никакой я не лазутчик. Я работать на вас хочу.

— А мое имя откуда?

— Так иначе, как по скрытому каналу, вас найти нельзя — вот я и выяснил, — начал я было оправдываться. — Всех вас давно знаю...

— Ответы, значит, воровал. Или таки лазутчик... Ну, вот что я тебе скажу, Дайвер: у нас тут ужасная ситуация. ДЗВР в опасности, и теперь только ты сможешь спасти его и весь мир впридачу...

— Слыхи, Маньяк, а ты ничего не перепутал?

— Проверка. И заодно вводная для кадетов. Пройдешь мое испытание — поставлю я тебя на срок испытательный. Не пройдешь — в поликлинику тебя сдам. На опыты. Кертису. На месте разберешься, что и как.

— А отчет когда сдавать? Срок написания?

— Вчера. И если не напишешь... — тут я увидел под собой медленно расширяющийся портал.

...Годом точно не отделаешься!!!

01

deep

Ввод

К а я первый раз погрузился в игру **BattleStrike-The Siege**, у меня возникли трудности с определением жанра. Судите сами: после просмотра вступительного ролика, повествующего о славных американцах во второй мировой войне (ролик — никакой) мне открылись двенадцать миссий игры. Миссии не объединены даже жалким подобием сюжета. Начав, вы оказывались в непонятном транспортном средстве и начинаете методично отстреливать врагов. После пяти минут игрового процесса все-таки выяснилось, что это аркада. Потом еще, нам дают это средство, будь то самолет или корабль, причем двигаться нам никто не даст — все передвижение под чутким руководством компьютера, нам остается только лениво постреливать по проплывающим мимо тучкам пикселей. Противниками их назвать язык не поворачивается — графика в игре настолько ужасная, что поможет только slush the water и диск с ним же. Она примерно на уровне 98-го, RenderWare и то смотрелась бы лучше. Размывающиеся текстуры, натянутые на уловные модели и спайрвоуэсы деревьев, сопровождаемые эпилептической скачкообразной анимацией всего остального, навевают тоску. Тщательный осмотр (см. скринш) вражеского солдата в оптику показал, что мы воюем против маняшек (1). У нас есть два параметра — это жизнь (причем она никак не хотела уменьшаться, баг, на верное ☹) и перерез оружия. Нам придется только время от време-

ни отжимать клавишу мыши. Сам же игровой процесс, как и всю игру, можно описать двумя словами «никакой» и «ужасный». На прохождение одной миссии уходит пять минут, а то и меньше. Всю игру я прошел минут за тридцать, и хочу сказать, что краткость — это единственный плюс игры. Дольше я бы этого отстоя не выдержал. Про музыку нечего и говорить — ее тут просто нет, ну и хорошо. Звук же держится «на уровне» ☺ всей игры. Злобные предсмертные покрикивания тучек пикселей да пулеметные очереди, напоминающие непонятно что, дополняют атмосферу вселенского позмалея.

10

Глубина-глубина, я не твой. Отпусти меня, глубина...

К абинет Маньяка не изменился. Кто-то сидел в кресле с высокой спинкой, лицо оставалось в тени.

— Ну, проходи, проходи. Я заждался уже.

— Товарищ Маньяк, отчет...

— Можешь положить на край стола.

Я положил.

— И что ты думаешь?

— В отчете все есть.

— Я не спрашиваю, что в отчете.

— Это все безнадежно. Мы не справимся.

— Не унывай, малыш, — теперь я узнал говорившего — это был Он.

Или хотя бы его голограмма, но в тот момент это не имело значения. Со мной говорил Ранд, бывший шеф ДЗВР. И все вокруг обрело ясность, появился Закат, и бледные лучи солнца осветили мое лицо...

— Ну и зачем было обезвреживать новобранца? Так мы точно останемся без нового поколения.

Три фигуры смутно вырисовались сверху.

— Аргх, угр оцад чар ка. Эрг!

— Ну, ладно, я думаю, он тебя прощает. И будь, пожалуйста, осторожнее. О, пациент очнулся!

— Осторожно, без резких движений. Коктейль «Ностальгия» и томатный сок, думаю, помогут.

Мне дали что-то выпить, и я запил это что-то томатным соком. Через секунду по всему телу распространилась приятная теплота.

— Ты уж прости, Дайвер, надо было GlukK раньше о тебе предупредить, — тут я начал различать три слишком уж знакомые физиономии.

— Да, ничего. Еще раз такой вход, и я привью.

— Ты у нас один после такого выжила... Так что мы решили зачислить тебя в кандидаты без испытательного срока.

— Маньяк, а откуда в ДЗВР закат?

— О, у больного начались галлюцинации. Но ничего, я тебя быстро на ноги поставлю!

— Кертис, перестань, ты же сам их учредил недавно.

— А Ранд откуда?

— Стоп, у нас же на прошлой неделе голограмма погорела, и все увидели небритого Кертиса.

— Хочешь сказать, ты меня бритым когда раз видел?

— Аута, б'б'б!

11

П одведем итоги. Вы и так, наверное, все поняли, но я все же скажу. НИКОГДА не покупайте эту игру и, самое главное, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не смейте в нее играть. Иначе она убьет в вас геймера. Иначе вы сами убьете в себе геймера. А пока есть такие, кто покупает подобные игры, их будут производить. И от них чуть-чуть, но зависит, будет таких игр меньше или больше. И разработчики перестанут чувствовать наживу во всем... Или настанет время браться за бензопилы!

Гнат БУРМА man-made@ukr.net



Веб сайт Troika Games: <http://www.troika-games.com/>
 Адрес Troika Games: 17991 Cowan Irvine, CA 92614

На сайте GameSpot (<http://www.gamespot.com>) есть несколько необычная, но, тем не менее, весьма информативная и полезная рубрика Rumour Control («Надзор за слухами»). Ее задача заключается в том, чтобы подтвердить или опровергать всевозможные толки из числа наполняющих Всемирную паутину, которые касаются игрового или окологрового мира. Схема работы с недостоверной молвой достаточно проста. Для начала берется некая интригующая общественность информация и проверяется на достоверность у лиц, прямо или косвенно причастных к тому, о чем говорится. Далее подается комментарий авторов рубрики, которые либо подтверждают правдивость сомнительных новостей, либо клеят им как ложь. При этом слухи отрабатываются самые разные. Например, «Покемон становится причиной рака». Или «Немехкий режиссер Уэс Болл приобрел права на съемку фильма по мотивам Counter-Strike». А также «Nintendo продемонстрировала консоль нового поколения на собрании акционеров в Японии». Одним словом — все, что душе угодно.

И каково же было мое удивление, когда зимой 2004 года среди этих информационных завалов я обнаружил грустное известие о возможном закрытии Troika Games. Уже тогда, невзирая на уклончивые комментарии одного из отцов-основателей компании, Леонарда Боярски, было ясно, что хороших новостей ждать не придется. Вскоре Troika официально прекратила свое существование, сославшись на серьезные финансовые неурядицы. А ведь казалось — что-то, а денежные проблемы никогда не станут на пути этих талантливых и самоотверженных ребят.

* * *

Troika Games была основана в апреле 1998 года тремя закадычными товарищами: Тимом Кейном (Tim Cain), Леонардом Боярски (Leonard Boyarsky) и Джейсоном Андерсоном (Jason Anderson). Тогда компания представляла собой крохотную группу энтузиастов, посветивших себя созданию глубоких и восторженных проработанных RPG-проектов. Благо, опыт у них был немалый. Ведь до этого парни вместе работали в Interplay Entertainment Corporation над созданием мегапопулярной игры Fallout. И занимали в команде отнюдь не последние места.

Примечательно, что название Troika Games родилось именно тогда, в середине 90-х. В то время один из лидеров Interplay за сплоченность и крепкую мужскую дружбу между Тимом, Джейсоном и Лео дал им прозвище «тройка». Знал бы он, что это бессмысленное словечко со временем пропихнется на устах у сотен тысяч преданных геймеров по всему миру.

Число «три» сопровождало компанию всегда. Три отца-основателя... Тройка угадывается и в своеобразном девизе компании. Достаточно лишь посмотреть на ее логотип. DESIGN. ART и CODE. По мнению разработчиков, это и есть три кита, на которых держится любой успешный гейм-проект. Слово SCRIPT, то бишь сценарий, не вошло в лозунг, хотя и являлось незримым спутником всех выпущенных этой компанией игр. Наконец, легкой мистикой веет от того факта, что за свое шестилетнее существование Troika Games выпустила в свет... три игры. Это Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura (2001), The Temple of Elemental Evil (2003) и Vampire: The Masquerade — Bloodlines (2004). Звучит абсурдно, но ни один из этих проектов не стал достаточно прибыльным и продаваемым, чтобы обеспечить компании надежную денежную поддержку и застраховать ее от финансового краха.

* * *

Первенцем Troika Games стала игра Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura, безукоризненно совместившая в себе элементы фантазии и стимпанка (steampunk). Будучи поджанром спекулятивной беллетристики (speculative fiction), стимпанк обычно принимается за научную фантастику. Но это не совсем правильно. Дело в том, что уделом стимпанка является создание анахронического викторианского или квазивикторианского антуража, насыщенного современными научными парадигмами, которые не свойственны тому времени. Проще говоря, «Арканум» стал приращением всего того, что ранее казалось просто несовместимым.

Вдумайтесь! Бурная индустриализация, характерная для Викторианской эпохи, спокойно сосуществует с различными школами магии и волшебства. Невзирая на повсеместное употребление огнестрельного оружия и извращенных вещей, жители Арканума не отказываются от доспехов и холодного оружия.

Я уже не говорю о том, что сами жители являются представителями старых добрых фантазийных рас (люди, гномы, карлики, орки,



полюрки и эльфы). Еще бы! Ведь игра эта создавалась на основе классической фантазийной настольной RPG Dungeons & Dragons образца 1985 года.

«Арканум» стал глотком свежего воздуха. Вдохнул его полные легкие, тысячи и тысячи игроков отошли от суеты и мирских забот и погрузились в почти сакральный ПРОЦЕСС. То была новая страница, в каждой строчке которой угадывалось волшебное прикосновение создателей Fallout'a. Жаль, что слово FREEDOM тоже не вписано в слоган компании. Свобода была во всем. Приращение со стороны разработчиков близилось к нулю. Правила игры? Забудьте! Отныне вы играете по собственным правилам.

Игра Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura стала самым успешным творением Troika Games. Согласно информации NPD Group, в США было продано около 234 000 экземпляров. При этом было выручено \$8.8 млн. Игра эта отлично продается и по сей день.

* * *

Осенью 2003 года Troika Games выпускает в свет ролевую игру The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure. Игра стала вместилищем всего старого, доброго и немного подзабытого. Ведь Realm of Greyhawk —

рядовой, но отнюдь не заурядный модуль D&D. Созданный Гэри Гайджексом и Ро-



бертом Дж. Кунтцом, он является одним из самых ранних и наиболее почитаемых.

The Temple of Elemental Evil стала первой игрой, в основу которой легли правила Advanced D&D v3.5 (или Revised 3rd Edition). До этого компьютерные RPG использовали третью редакцию. Взять хотя бы Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor или Neverwinter Nights. Издателем ToEE выступила небезвестная компания Atari, единственный и полноправный владелец лицензии на интерактивное использование мира D&D. Многие сайты признали, что Troika Games на удивление точно и правдиво воплотила в жизнь королевство Грейхок. Так, Марк Смит из Game Chronicles полагает, что «попытка превратить один из самых популярных модулей AD&D в электронную форму была существенным риском, но Troika в основном справилась». Высоких оценок заслуживают также и графическое исполнение. Кто-то даже предлагал использовать игру как источник восхитительных обоев для рабочего стола.

Что касается всего остального, то тут гейм-обозреватели уже не скрывали своего недовольства. Один обвинил игру в недоработанности сценария. Другие — в откровенной слабости ИИ. Но всех явно раздражал сыроватый программный код и нереальное количество багов. Последние, то бишь баги, хотя и не прерывали естественный ход игрового процесса, но неким образом постоянно путались у него под ногами. Тим Кейн в эксклюзивном интервью для Game Chronicles сказал: «Кажется, что каждая игра, которую я делаю, настолько многогранным, что ее отладка до уровня, свободного от багов, почти невозможна — но это наша цель». Незавирая на искренние попытки исправить ситуацию, репутация Troika Games в глазах многих была подмочена.

The Temple of Elemental Evil положила начало финансовому спаду Troika Games. Согласно данным NPD Group, в США выручка от продаж составила \$5.2 млн. При этом было продано всего 128 000 экземпляров.

* * *

На третьим и последним своим проектом Тим, Лео и Джейсон начали работать еще с октября 2001 года. Реализ *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* состоялся немного позже, чем планировалось. А именно, в ноябре 2004 года. Причина в том, что игра создавалась на движке Source engine, собственности компании Valve Software. Оттого контрактные обязательства запрещали Troika Games выпускать в свет свой продукт раньше, чем поступит на рынок *Half-Life 2*, создаваемый на том же движке.

Ролевая система игры использовала правила и принципы сеттинга *World of Darkness*, созданного компанией White Wolf Game Studio в 1991 году. На сей раз общественность получала очередную сагу о детях ночи, ловко балансирующую на грани жанров action и RPG. При этом многие геймеры в силу определенного сходства геймплеев проводили параллели с игрой *Deus ex*. Действительно, сходство налицо: главный герой ока-



зывается в центре не совсем понятных игр и разборок, способы и средства выполнения заданий весьма разнообразны, а сюжетная линия четко выделена и прописана. Разве что атмосфера игры выдержана в стиле готик-панк. Да и главные герои — не агенты спецслужб, а Сородичи, Братство или попросту вампиры.

Игра *Vampire: The Masquerade — Bloodlines*, подобно предыдущему проекту Troika Games, подверглась критике за очередную порцию багов и графических глюков. Покупатели усомнились. А NPD Group снова

провела подсчет проданных в США копий игры. Результат был неутешительный — всего лишь 72 000 экземпляров. Прибыль компании Troika Games составила \$3.4 млн. На покрытие расходов этого явно не хватало.

Промедление с выпуском патча только усугубило положение. Причиной подобной задержки стала нехватка финансирования, которая и привела к массовому уходу работников из компании. Вскоре, кроме Джейсона, Тима, Лео и нескольких разработчиков, согласившихся работать бесплатно, не осталось никого. 22 декабря 2004 года, благодаря усилиям этих преданных общему делу парней, патч 1.2 все же вышел. Но он, к сожалению, не смог исправить того, что уже произошло. Компания Troika Games на всех парах мчалась к краю пропасти.

* * *

Реальность ужаснула.

Словно ведром ледяной воды окатило всех тех, кто еще на что-то надеялся. 24 февраля 2005 года компания Troika Games официально прекратила свое существование. Парни, которые много лет радовали нас своими творениями, пошли по миру. Мысль «Это несправедливо!» отбивала в голове лихорадочный пульсирующий ритм, непрестанно и «Черт возьми!» сврывалось с уст и на них же и возмущалось.

Troika Games закрылась.

Обыгисательная записка, написанная Леонардом Боярски и подписанная также Тимом Кейном и Джейсоном Андерсоном, подтверждала этот факт. Понизите ее на сайте *No Mutants Allowed* (<http://www.nma-fall-out.com/>). Лео высказал искреннюю благодарность своим поклонникам: «Мы хотим поблагодарить всех наших фанов за их поддержку на протяжении последних семи лет, это действительно много значило для нас — осознавать, что где-то существуют люди, которые наслаждаются нашими играми настолько, чтобы создавать фан-сайты и следить за продвижением компании». Боярски выразил благодарность и почтение всем тем, кто трудился с ним плечом к плечу. «Мы имели удовольствие работать с наиболее преданными, трудолюбивыми и креативными людьми этой индустрии, мы действительно ценим то, что они для нас сделали», — сказал он.

* * *

Три — число нечетное. Нечетность издревле символизировала незавершенность, постоянное и непрекращающееся движение вперед. Леонард Боярски в своем письме заявил: «Мы пока еще не решили, каким будет будущее Troika Games как организации. Оно перестроится и займется другими проектами или попросту прекратит свое существование».

Грядущее Troika Games многие видят уже сейчас. Это почет, слава и благодарность. Те, кто метал в компанию колья высокомерной критики, постигнут это со временем. Troika Games во времени не нуждается. Благодаря своим деяниям она обрела вечность.

Константин ШАПОВАЛОВ aka SK

Bomberman Series

Разработчик/издатель: Hudson Soft

Жанр: аркада

Системные требования: P 100 MГц; 32 Mb ОЗУ; 8 Mb видео

Дата выхода: Dyna Blaster — 1992 г., Atomic Bomberman — 1997 г.

Dyna Bomberman (а дальше в тексте Blaster!!!!)
и Atomic Bomberman

Я думаю, у каждого геймера в жизни наступает момент, когда очень красивая графика режет глаз, а суперобъемный звук срывает своей обьемностью напавал. Иногда очень сильно надаедает спасти миры, планировать широкомасштабные операции, выигрывать п'ный раз различные кубки и отыгрывать роли. Именно в такие минуты руки тянутся к клавиатуре и загружают... нет, не фильмы или любимый плейлист, а легендарные аркады, в которых абсолютно не надо шевелить извилинами, зато можно расслабиться и успокоить нервы.

Сегодня пойдет речь об одной из них. Итак, встречайте, супераркада всех времен и народов — великий Bomberman.

Кратенький исторический экскурс

Не знаю, как у вас, многоуважаемые читатели, но у меня при слове «Bomberman» возникает ассоциация с... э-э-э... со старенькой, ничем не примечательной игрушкой. Опытные геймеры уже наверняка догадались, что я говорю о Dyna Blaster — игре 1992 года, которую выпустила компания Hudson Soft. Думаю, что не ошибусь, если скажу, что для многих эта игра стала любимой — во всяком случае, в своем жанре. В ней присутствовали целых 2 режима игры: один игрок (естественно ☺) и режим боя (о нем чуть ниже).

«Кампания» состоит из 9 частей, в каждой из которых по 9 уровней. Итого мы имеем... (считаю на калькуляторе ☺)... целый 81 уровень ☺, что, по-моему, очень даже неплохо для игры 92-го года. Также стоит отметить, что генерация каждого уровня — случайная, поэтому вам никогда не попадутся два одинаковых. Кстати, все 9 эпизодов отличаются ландшафтами. В одном эпизоде вы побываете в замке, в другом — в затерянном лабиринте, в третьем — под водой и т.д. Враги, правда, везде одинаковые, но их довольно много и у каждого, если так можно выразиться, своя манера поведения. Тут вам и бешеные свиньи, которые постоянно за вами гонятся, и безразличные жабы, и летающие через стены метлы ☺, и много другой живности. Компьютер, несмотря на то, что игра довольно старая, ведет себя более чем достойно. Конечно, безразличные жабы и шарик, которых и встретили только в начале, сами лезут под мины, но летящую метлу обдурить не удастся. Мне даже не всегда хватало времени заманить ее в западню. Кстати, о времени. На каждый уровень дается определенное время. На первых (коротких) уровнях эпизода его, как правило, хватает, но вот потом, когда уровни пойдут побольше (длина карты увеличивается), по-

потеть придется не на шутку. Я говорю вполне серьезно. Когда заканчивается время, на карте появляются очень хитрые юниты. Они напоминают монетки, гонятся за вами, как те же свиньи, да еще и через стены летают. Появляется их штук 10, убежать от них получается очень редко — ну, а если они вас догонят, то понатно, что случится.

Сюжет оригинальностью не отличается: злобные человечки-бомберы (желтый, красный, синий и зеленый, во главе с черным) похищают принцессу и уносят в свой черный замок. В чем заключается ваша задача, я думаю, вы догадались. Правильно — ликвидировать поддых захватчиков и вернуть принцессу. После каждого эпизода вы будете уничтожать по одному «подбоссу». В начале это будет простенькая змейка, которую нужно подорвать 3 раза, потом толстая свинья, которая умеет «рожать» маленьких свинок... Дальше — больше. В конце вам придется встретиться с подлыми захватчиками, причем уделить их совсем не просто. Интеллектом они обладают одинаковым и пакости друг другу не делают. Зона чистая, никаких преград нет. Причем после убийства четверых помощников черный откуда-то берет защитное поле. Оно, правда, работает нерегулярно. И вот в эти короткие перемены его нужно тупо мочить! Ой, что-то я улекся ☺. Сделал, наверное, прохождение неинтересным...

Продолжим. В каждой миссии вы найдете приз. Призов всего 9 видов, по одному на каждом из уровней одной из частей. Это буды и бомбы, и таймеры, и скорость, и даже прохождение сквозь бомбы и стены. Здесь, пожалуй, нужно отметить, что в случае смерти некоторые призы у вас падают отбирают — прохождение сквозь стены, таймер и, естественно, жизнь. Кстати, забыл сказать, что убийства всех монстров недостаточно для прохождения уровня. Если вы не нашли до убийства монстров приз, то кирпичик, в котором находится приз, засветится. После того, как вы забрали приз, вам нужно найти ворота выхода в следующий уровень и забежать в них (желательно с разбега ☺). Если же вы решитесь (а такие люди всегда найдутся!) подорвать ворота, то учтите, что вам несдобровать. Из ворот вылезут разные монстры. Даже в первом уровне вылезают свиньи, метлы и даже монетки. Хочу также сказать, что если вы взорвете все кирпичики и найдете ворота в последнем из них, то вы получите специальный приз. Дает он ну о-о-чень много очков (вроде бы 100 000) и жизнь.

С режимом одного игрока разобрались, переходим к режиму битвы.

Он рассчитан на 2-х или 4-х человек. Двое играют непосредственно на клавиатуре, а еще двое смогут играть при подключении 2-х джойстиков. Задача, естественно, взорвать оппонен-

BONUS
GAME

VICTORY



та. Двойстики в то время было найти ой как непросто, и поэтому, в основном, играли вдвоем. Про наличие на карте призов и, как правило, нескольких врагов, много говорить не буду. Скажу только, что призов в мультплеере меньше, чем в сингле, а враги умеют летать через препятствия. Само собой разумеется, можно устанавливать количество очков (фрагов), необходимых для полной победы над противником. После победы можно посмотреть небольшой, но смешной ролик. Также можно настроить количество призов на карте.

В игре присутствуют опции, в которых, кроме настроек управления для 2-х игроков, ничего полезного обнаружено не было.

После выпуска «Дины» компания-разработчик затаилась, усердно работая в своем офисе над чем-то неизвестным, и через 5 лет выдала на публику новую игру. Итак, встречаем...

Atomic Bomberman

Как вы, наверное, уже догадались, игра вышла чуть позже, чем MS Windows 95. Люди во всем мире уже успели установить эту версию. Она адаптирована как под родимый DOS, так и под этот самый новый на тот момент Виндовс. Причем сетевая игра идет вполне достойно под обеими системами. Но, с вашего позволения, о сетевой игре чуть ниже.

В отличие от игры-предшественницы, **Atomic Bomberman** была ориентирована на мультплеер. Сингл представлен возможностью поиграть с компьютером (наконец-то!) или с живым противником а-ля «хот сит». Правда, кампанию разработчики решили отключить, и это очень обидно. Виртуальных противников можно было ставить довольно много (максимальное количество слотов — 10, у каждого слота свой цвет). Игроков, естественно, либо 1, либо 2.

В мультплеере можно играть как по локальной сети, так и по интернету, причем показатель трафика очень низкий. Особенно рекомендую АВС. Играть эдак в двосьмером очень весело. Разработчики сделали много карт и у каждой есть своя особенность, изюминка, так сказать. В одной карте вы встретите «стрелочки», по которым катятся бомбы, в другой можно очень высоко прыгать на пружинах, в третьей — перемещаться по углам карты и т.д. Все карты отличаются ландшафтом. Призов стало больше: добавили новые (толчок бомбы, многобомбе, перчатка и т.д.), некоторые старые убрали (прохождение через стены, жизнь...). Еще разработчики, чтобы жизнь малой не казалась, решили ограничить максимальное количество бомб у игрока. Максимум можно поставить только 8. В принципе, это правильный ход, ведь бомбер, который ставит 20 бомб сразу, опасен для общества ☹.

Мне очень понравилась анимация бомберов, особенно при смерти. Каждый раз разная смерть — это очень весело ☺, поверьте. Графика тоже классная, и даже в наш век супертрехмерной реалистичной графики смотрится отлично. Бомберы очень хорошо прорисованы, да и бомбы, а также прочие предметы, не хуже. Однозначно танет на 5 с плюсом. Звук тоже порадовал, и даже очень. Все на месте: взрывы бомб, разговоры бомберов, предсмертный вой ☹. Все, как нужно. Знаете, иногда приятно слышать всякие «прогоны» на противников типа: «ты хочешь мои деньги?» ☹ и другие.

Отдельное спасибо хочется сказать разработчикам за AI врагов. В этой части он стал еще круче. Он НЕ собирает призы, но при этом умудряется вас закрывать. Причем, подорвать или заманить его в ловушку очень и очень непросто. Он умеет находить выходы из самой сложной и запутанной ситуации. Хочу заметить, что чаще всего не компьютер убивает вас, а вы убиваете сами себя из-за невнимательности. Вывод: будьте очень внимательны.

Разработчики также порадовали нас возможностью изменения тем карты. По умолчанию стоит тема Castle — в середине поля все занято кирпичами. Естественно, можно выбрать много других тем, в том числе и стандартную для старой «Дины». Единственное отличие состоит в том, что вам и противникам дается синяя рукавичка (возможность кидать бомбы).

Наверное, Кертис будет удивлен (если его можно удивить ☺), но багов в игре я не заметил. Единственный, на мой взгляд, недостаток — это отсутствие кампании. По прежнему нельзя изменить параметры графики и разрешения, но это не страшно, так как по умолчанию они уже подняты



до 640×480 (в отличие от 320×200 в «Дине»). В опциях можно изменить сетевой протокол, управление, настройки темы и др. В общем — выбор не очень большой.

Вывод

Однозначно — это шедевр. Низкий поклон разработчикам за эту игру. Рекомендую абсолютно всем.

3.Ы. Эти игрушки на дисках найти не просто, по этому рекомендую воспользоваться любимым Интернетом. Через поисковик обе игры находятся элементарно. Достаточно полностью написать название. Вот только при вводе «Atomic Bomberman» поиск чаще всего находит 10-метровую демку, но опять-таки найти можно. Правда, размер «Атоми-



ка» аж целых 50 Мб. Выкачать 50 Мб из Инета — дело не быстрое, но оно того стоит. Поверьте.

Засим хочу пожелать вам удачи, любви и терпения (© Д. Нагиев) ☺ и много побед над вражескими бомберами-психопатами ☹.

Евгеній БОНДАР aka Torkwemada

Біографія комп'ютерної мишки

Камради, що нашому братові-геймеру є найважливішим? Ясна річ, після відеокарти та мозку (хоча, це не до всіх)? Звичайно — миша... Я думаю, що всі знають (навіть не геймери), що це таке та з чим його їдять. А от чи всі знають, звідки це чудернацьке створіння випалося і нахабно зайняло місце на наших столах? Певен, що всі... Тим більше не всі знають, кому ставити пам'ятника і дарувати ящик пива за цей винахід. Ось про це, любі друзі, я і хочу вам розповісти.

Отже, у нашому тлінному світі миші бувають двох основних типів:

1) Миша: Царство — тварини; Тип — хордові, Клас — ссавці, Ряд — мишоподібні (гризуни), родина мишині. Всього родина мишині вміщує 5 родів та 10 видів... Цей тип мишей не є темою лекції.

2) Миша: комп'ютерний маніпулятор, призначений для визначення координат (х,у). Як ви зрозуміли, саме про цей тип ми й поговоримо.

Відразу вас повідомлю, що розглядати ми будемо тільки класичну мишу із кульовою всередині. Ніяких оптичних, радіо- чи інших варіацій.

Історія миші як комп'ютерного маніпулятора дуже довга, запутана та цікава. Сповнена багатьох таємниць та подій, вона привертає до себе увагу дослідників та вчених... Стоп! Як жаче лекцію читаю, а не сагу. Хоча, чом би й ні...

Камради, а ви взагалі знаєте, що наша улюблена миша — гібрид? Так, справжнісінький гібрид. Ні, не чорнобильський. Хоча ще як подивитися (певно, хромосоми лягли добре ☺). А гібрид цей був отриманий шляхом перехресного схрещення двох абсолютно різних, хоча в чомусь схожих винаходів. От про них ми й поговоримо.

На початку п'ятдесятих років військово-морський флот Канади завоював нові комп'ютеризовані радари, обладнані одним з перших графічних інтерфейсів. Для них вже тоді була кінцею потрібна система позиціонування курсору, щоб оператор міг вказати точку на екрані «жуком» (так тоді курсор називався). Розробники подумали, потім ще раз подумали і нарешті придумали використати для цієї благородної мети ку-

лю із гладкою поверхнею. Першим, що спало їм на думку, була куля для боулінгу. Одряду видно, чим вони займалися ☺. Так народився трекбол, який і є першим винаходом, що нас цікавить. Всі вмишували цей трекбол у себе на столі поряд із монитором ☺. Всього в межах проекту було зроблено 9 трекболів, по два на кожен із чотирьох кораблів, і один для наземної спостережної станції. Після завершення проекту військові не спромоглися знайти іншого закінчення трекболу, в результаті на кілька років він був забутий. Через секретність проекту розробники навіть не запатентували технологію. Британський і американський флоти теж не досягли розуміння геніальності винаходу, прийнявши у достатньому для купівлі прав розмірі. А радянський флот і не питали ☺. Не звернувши на себе уваги, трекбол кілька років провалявся на полиці через відсутність нагальної необхідності у такому пристрої. Трохи відкладемо багатостраждальний трекбол в сторону і зосередимось на історії іншого винаходу...

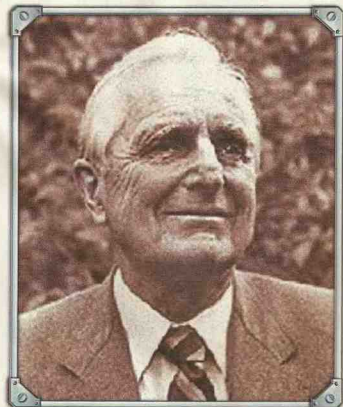
Офіційно винаходом комп'ютерної миші вважається (та таким і є насправді) **Дуг Енгельбарт** (Douglas або Doug Engelbart). Інженерка кар'єра Дугласа почалася в 1948 році після закінчення університету штату Орегон в одній з лабораторій, що згодом вийшла в склад NASA. Саме там аж до 1955 року він займався радарирами системами, перш за все — системами відображення інформації. Зрозуміло, що тоді зображення на екран виводилося без цифрової обробки. І можливо, що саме Енгельбарт першою спало на думку об'єднати комп'ютер з екраном для виведення інформації та оцифрованих зображень. Зараз нам це здається тривіальним, але тоді до широкого розповсюдження дисплеїв залишалося ще років із 10.

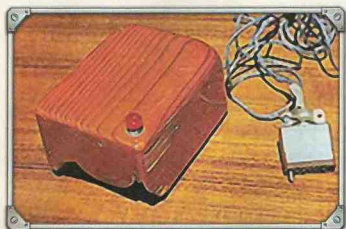
Саме тоді Енгельбарт довелось зіткнутися із суровою реальністю життя. Ідеї талановитого вченого та інженера, що на десятиліття випередили свій час, не могли бути зрозумілими іншим. Дуг Енгельбарт з сумом згадує, як він бився, намагаючись пояснити свої погляди на комп'ютер іншим, у різних інстанціях, але всюди йому відмовляли. Від дійшов аж до самого **Деvida Паккарда** (David Packard) у компанії **Hewlett-Packard**, але навіть він не знайшов ідеї Дуга корисними для своєї фірми.

Енгельбарту залишалося тільки одне — знайти гроші для відкриття власної лабораторії. І вона була створена під назвою **Augmentation Research Centre (ARC)** у дослідницькому інституті **Stanford Research Institute (SRI)** Стенфордського університету. Під час роботи у Стенфордському науково-дослідницькому інституті у Каліфорнії Енгельбарт брав участь у створенні комп'ютерної системи **NLS**. Під час роботи над, можливо, першою у світі інтерактивною системою для роботи з текстами і зображеннями, Енгельбарт та інші співробітники SRI дійшли висновку, що жоден маніпулятор з тих, що існували на той час, не відповідав їхнім вимогам. Щоб знайти підходи до ідеального, був виконаний аналіз можливостей маніпуляторів і побудована таблиця їх властивостей. Вже на основі цієї таблиці були визначені необхідні параметри пристрою, що тоді ще не існував. Саме цей пристрій і став мишею...

Перший екземпляр такого маніпулятора був зроблений інженером **Біллом Інґлішем** (Bill English), а програми для нього писав **Джефф Руфлісон** (Jeff Rulifson). Це була проста дерев'яна коробка з двома дисками і великою червоною кнопкою згори. Спочатку шнур був розташований попереду, але його швидко перенесли назад, щоб він не плутався і не заважав. Цю мишку було неможливо пересувати навскіс.

А сам Дуг Енгельбарт обізвав свій пристрій **X-Y Position Indicator for a Display System** (індикатор позиції X-Y для дисплейної системи). Власне слово «миша» з'явилось спонтанно (як стверджує сам





Енгельбарт — через шнур, що схожий на мишачий хвіст) і відразу вийшло в мову.

Звичайно, ніхто не сказав: «Ось, саме цей пристрій краще всіх, давайце використовувати саме його». Роботи тривали. У 1966 році команда Енгельбарта зв'язалася із NASA і домовилася про організацію серії випробувань всіх пристроїв-указників, що існували на той час, з метою раз і назавжди чітко визначити, який пристрій є найзручнішим, найвигіднішим та найточнішим. У NASA трохи подумали і погодилися із необхідністю провести такі тести, стали їх фінансувати.

Була розроблена серія випробувань. Наприклад, комп'ютер випадковим чином генерував точку на екрані, а курсор кидав десь в інше місце. Оператор-тестер (а не тостер ☺) мав сполучити точку і курсор. Заміряли час, необхідний на виконання такої операції. У тестуванні брали участь світлові стилі, джойстики та інші подібні пристрої. Але миша була краще всіх... Наприклад, при використанні стилю у оператора забирало забагато часу, щоб взяти стиль в руку, піднести його до екрану, знов покласти на місце. А джойстики не давали необхідної точності указнику.

Хоча миша показала себе краще всіх, NASA, через специфіку своїх завдань, втратила до неї інтерес, адже у невагомості використовувати мишу неможливо.

Мишу Енгельбарта продемонстрували широкому загалові у 1968 році разом із всією системою NLS на Осінній Об'єднаній Комп'ютерній Конференції (Fall Joint Computer Conference). Миша мала три кнопки однакового розміру.

Трохи пізніше розробка Енгельбарта потрапила в теплі обійми компанії **Херох**. Саме у дослідницькому центрі Херох в Пало-Альто миша набула майже сучасного вигляду. Тут, щоправда, невідомо, чи інженери Херох випитали із темного кутика канадську розробку, чи справді вирішили відкрити Америку наново, але два диски Енгельбарта були замінені на кульку так, що нова миша стала схожою на трекбол. Компанія Херох вперше зробила мишу частинною персональною комп'ютера *Xerox Alto* на початку 70-х. Саме тоді вона стала доступною звичайним смертним... тобто звичайним користувачам, звісно.

В 1979 році компанія Херох познайомила компанію **Apple** з деякими своїми розробками, зокрема із мишкою. Остання ідеї швидко підхопила, використовуючи мишу з комп'ютерами *Apple Lisa* та *Apple Macintosh*. До речі, Стенфордський Дослідницький Інститут (місце роботи команди Енгельбарта) продав ліцензію на мишу саме компанії Apple. На жаль, люди, що продали мишу, не до кінця розуміли всю її революційність і комерційну цінність, тому нова власність коштувала Apple всього лише \$40 000. Тоді розробники ще більше баналізували мишу до її сучасного вигляду, зробивши конструкцію розбірною, що дало можливість виймати кульку і чистити гризуна зсередини. Крім того, з метою спрощення конструкції миші залишили лише одну кнопку, на превеликий жаль Енгельбарта. В результаті у 1983 році на ринку з'явився *Apple Lisa* — перший комп'ютер із справжнім віконним користувацьким інтерфейсом, а його миша стала першою мишкою, що отримала справжнє розповсюдження за межами дослідницьких лабораторій.

Щодо подальшої історії, вона не така цікава, оскільки мишу стали пхати у свої комп'ютери всі кому не ліньки...

А зараз я хочу трохи докладніше зупинитися на внутрішній конструкції нашого піддослідного.

За час свого існування миша витерпіла величезну кількість випробувань, експериментів та змін. Ще у доісторичні часи два диски були замінені кулькою, що крутила два валіки, пов'язані з дисками, на які були нанесені струмопровідні ділянки. Цих ділянок на дисках торкались щітки. Коли струмопровідні ділянки замикались, курсор рухався, інакше — стояв на місці. Звичайно, така конструкція була дуже ненадійною. Струмопровідні ділянки забруднювались, щітки поступово стиралися. Тому наступним кроком стала створення оптомеханічної миші. Саме такою її користується більшість із нас. Звісно, хто не перейшов на оптичний...

В оптомеханічній миші диски мають прорізи і схожі на зубчасті колеса. З однієї сторони знаходиться світловий діод, з іншої — фотоприймач. Коли між діодом і приймачем нема зуба, і світло проходить вільно — є контакт, курсор рухається. Інакше — ні. Конструкція проста як молоток, надіяна як молоток і перевірена роками успішного використання, як той самий вірний людство молоток.

Нарешті підходимо до завершення. Ми дізналися, як створювались миши, як вона працює, і на завершення я хотів би сказати декілька слів про її винахідника, Дугласа Енгельбарта.

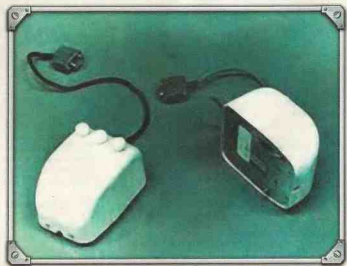
Якщо ви думаете, що Дуглас став мільярдером після успіху свого творіння, то ви глибоко помиляєтеся. Комп'ютерна миша принесла йому і славу, і успіх, але лише через 30 років після її народження. Патент на мишу, створення якого зараз вже вичерпано, був складений абсолютно нещадно. Він розповсюджував свою дію не на саму ідею маніпулятора, а лише на механізм зчитування даних за допомогою двох діаметрально розташованих коліс. Сучасні миші, як ви знаєте, мають інші механізми, а тому компанії, що їх випускають, вільні від будь-яких зобов'язань перед винахідником.

Тут можна згадати підприємливого американця Зінгера, який запантував голю з вушком, чим забезпечив собі патентні виплати незалежно від конструкцій швейної машинки.

Публічне визнання авторства Енгельбарта відбулося тільки в 1998 році, коли йому була присуджена премія *Lemelson-MIT Prize*, що має грошовий еквівалент у розмірі \$500 тис. Вона була заснована для нагородження за видатні винаходи. Практично відразу відбулася ще одна визначна подія — присудження Енгельбарту асоціацією *Association for Computing Machinery (ACM)* премії ім. *Алана Тюрінга*. Цю премію, значно скромнішу в плані грошової винагороди — \$25 тис., іноді називають Нобелівською премією в галузі обчислювальної техніки. Вона стала академічним визнанням інших робіт ученого, що стали основою ряду ключових технологій у сучасних комп'ютерних системах, інтерактивних засобах і мережах.

Ось така цікава і сумна історія трапилася із звичайною комп'ютерною мишкою.

При написанні статті використовувались матеріали сайтів: <http://www.icfost.kiev.ua> та <http://www.ci.ru>.



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



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

*Вироблено за стандартом ISO 9001



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

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

від 2295,- грн



044 238 89 90

» **TechnoPark** »

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

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

КОЛЕКЦІЯ НОСІЇВ ІНФОРМАЦІЇ LG

Осінь - Зима

2005 - 2006



OPTICAL MEDIA



USB DRIVE



FLASH MEMORY CARD



Life's Good



LG