

Мой Компьютер
Игровой

Чайльд

47

209

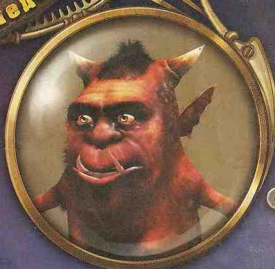
21

2005

Еженедельник

стр.14

BLACK
&
WHITE
2



SERIOUS SAM II

стр.18

5
PRO
EVOLUTION
SOCCER

стр.24

FAHREHNHEIT
стр.10

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

www.yesplus.in.ua

YOUR INTERNET SHOP

SMS заказ: 8 050 50 50 900 - код товара.
Доставка в любой населенный пункт Украины!

YES plus

ЛУЧШИЙ ВЫБОР

Низкие цены

игры + soft + музыка + видео

ХИТЫ И НОВИНКИ

Скидки и подарки

The Fall: Последние дни мира
190016313 50.00 грн

Thesius: Возвращение героя
190016289 25.00 грн

JetFighter VI:
Воздушный спецназ 2015
190016249 23.00 грн

MYST V: End Of Ages
190016283 55.00 грн

Nival. Серп и Молот
190016290 45.00 грн

Службы доставки:

Киев:
8(044)5990999
8(044)5392991
8(067)5042863

Днепропетровск:

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

8(0562)360347
8(056)736-09-94
8(067)6360645

Запорожье:
8(061)220-40-58

Днепродзержинск:
8(067)611-14-23

15 грн
190016366

18 грн
190016379

28 грн
190016382

35 грн
190016383

35 грн
190016467



бережіться
підкопаних копій

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ утол Котлюбинского и Ленинградской
- Днепропетровск
- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»
- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

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

Одесса

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ кiosки Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

✎ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.

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

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

www.posta.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для читателей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЛИСТОПАДІ 2005



1-Й ПРИЗ -
KW-TV883RF-TV/
FM-стерео, 100, Nicam, D/
UMpeg-1, II, i (ТВ-пояер)

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
278-47-63
246-43-89
www.incosoft.ua
sales@incosoft.ua

Список статей

Frestartar

«Ночной дозор: Racing», стр. 7

Davert

Rise&Fall: Civilizations at War, стр. 8

Мохнорыл ТАЛЕР

Fahrenheit, стр. 10-13

Morte&Shaman.AD

Black&White 2, стр. 14-17

Том/Doc/КЕРТИС

Serious Sam II, стр. 18-19

Pantera sls

«Фея-искусительница», стр. 20-21

Сергей ШТЕПА aka Sir

Delta Force: Xtreme, стр. 22

Алексей КУТЕПОВ aka Alex

Pro Evolution Soccer 5, стр. 24-25

Георгий ЧЕКАН aka Rincefire

Exile 3: Ruined World, стр. 26-27

Том/Doc/КЕРТИС

Записки «Автоответчика», стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Последствия полураспада

Компания Valve Software сообщила, что поклонникам Гордона Фримана не удастся в этом году увидеть продолжение приключений своего любимого героя. Обещанное продолжение культового шутера Half-Life 2, который, как большинство из вас наверняка пом-



нит, называется **Half-Life 2: Aftermath**, появится в продаже только в конце февраля — начале марта будущего года. Директор по маркетингу Valve **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi) объяснил задержку желанием разработчиков «вылизать» аддон буквально до блеска. Ну что ж, желание похвально. Тем более что эта осень выдалась на редкость щедрой на 3D-шутеры, и небольшая отсрочка не кажется слишком уж критичной.

Действие Half-Life 2: Aftermath будет разворачиваться сразу после окончания событий, в которых мы принимали участие во время прохождения оригинальной игры. В аддоне Гордону Фриману придется расслабляться посредством своих геройств в Цитадели и Сити 17. Отличительной особенностью дополнения станет тот факт, что боевая подруга Гордона Аликс будет играть еще более важную роль в сюжете, чем это было в оригинальной игре.

Ну, что ж, ждем марта.

Золотой век по-турецки

Турецкая компания **Momentum AS** анонсировала свой первый проект — адвенчуру **Culpa Innata**. Боюсь ошибиться, но похоже, данная игра — не только первый проект вышеуказанной компании, но и вообще первый выход турецкого геймдевелопмента на мировой рынок.

Действие игры переносит нас в далекое будущее, когда на нашу многострадальную планету наконец-то пришла легендарный зо-



лотой век. Войны прекращены, болезни побеждены, преступность практически сведена на нет. Все народы Земли живут в едином государстве **World Union**. Есть, конечно, «проблемные районы», именуемые **Rogue States**, но их немного и они не очень портят общую картину. И вот, в 2047 году происходит ЧП, чего не было уже несколько сотен лет. В центре **Rogue States** — на территории бывшей России — происходит убийство. Расследование этого дела поручают главной героине игры — молодому офицеру Феникс Уоллес. Углубившись в «теневую» жизнь **Rogue States**, девушка вскоре пони-

мает, что существующий строй вовсе не так идеален, как казалось на первый взгляд...

Проект только-только начал разрабатываться, и о нем практически ничего не известно. Будем надеяться, что это явление временное, и мы скоро узнаем много нового о первом турецком проекте. О дате выхода **Culpa Innata** не сказано ни слова. Издатель, похоже, тоже еще не найден.

Элеватор для девелоперов

Не так давно весь игровой мир был потрясен сообщением об объединении двух известных игровых компаний — лидера канадского игрового рынка компании **BioWare**, создателя множества знаменитых ролевых игр, таких как **Baldur's Gate**, **Icedwind Dale**, **KOTOR** и других, и лос-анджелесской студии **Pandemic**, подарившей нам такие игры, как **Full Spectrum Warrior**, **Mercenaries** и **Destroy All Humans**. Создание нового холдинга, именуемого незамысловато **BioWare/Pandemic**, стало возможным благодаря инвестиционной фирме **Elevation Partners**, у руля которой стоят рок-певец **Бонно** из группы **U2**, и бывшему президенту **Electronic Arts** **Джону Риччиелло** (John Riccitiello), который вложил в это предприятие триста миллионов долларов. В данный момент обе входящие в холдинг компании занимаются разработкой продуктов для консолей нового поколения. **BioWare** усиленно трудится над sci-fi **RPG Mass Effect**, а **Pandemic** работает над загадочным **Project Q**, о котором не известно ровным счетом ничего.

Но похоже, что **Elevation Partners** не собирается останавливаться на достигнутом. По Сети ползут упорные слухи, что **Бонно** и **Риччиелло** планируют покупку компании **Lionhead Studios**, созданную и возглавляемую одним из известнейших мировых геймдизайнеров **Питером Мюльне** (Peter Molyneux), которая в прошлом году испытывала значительные финансовые трудности и занималась активными поисками новых источников финансирования. Согласно подсчетам аналитиков, стоимость **Lionhead**, которая успела в последнее время выпустить три успешных тайтла — **Fable**, **Black & White 2** и **The Movie**, приближается к 50–80 миллионам фунтов стерлингов, что составляет \$87–140 млн. Впрочем, эта сумма вряд

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

ли остановит Elevation Partners, располагающую суммой в два миллиарда долларов, которые она хочет вложить в игровую индустрию.

Стаalker бумажный и компьютерный

Н и для кого не секрет, что рекламная компания одного из самых ожидаемых украинских проектов — игры «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» — включает в себя написание ряда романов, действие которых происходит в мире игры — чернобыльской зоне. К этой глобальной акции был привлечен ряд россий-



ских и украинских писателей-фантастов. Книжки должны появиться в продаже с логотипом известного издательского дома «Эксмо». Причем отдельной книгой выйдет сборник рассказов, присланных игроками на литературный конкурс GSC. Но пока наши соотечественники трудятся над книгами, в далекой Германии, где, судя по всему, тоже с нетерпением ждут выхода «Сталкера», отпечатались в печать первая книга, в которой будет рассказана предистория долгожданной игры. Этот 320-страничный роман был написан немецкими писателями Клаудией Керн (Claudia Kern) и Берндо Френцем (Bernd Frenz). Книга выйдет на территории Германии в издательстве Panini и появится в продаже уже 16 ноября этого года. Данный роман, который носит название S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, станет первой книгой из целой серии романов, которые будут рассказывать о нелегкой жизни «новых сталкеров».

«Приятно осознавать, что S.T.A.L.K.E.R. войдет в нашу жизнь не только как компьютерная игра, но и как книга, — заявил менеджер проекта Антон Большаков. — Я рад, что игроки еще до выхода проекта имеют возможность узнать подробнее о концепции, сюжете и идеях, положенных в основу игры. Это поможет игрокам понять S.T.A.L.K.E.R. лучше».

Ну что ж, книга — это прекрасно. Будем надеяться, что в скором будущем она будет переведена на русский язык, и земляки разработчиков тоже смогут узнать, «с чего все началось». А там, глядясь, и наши фантасты выйдут на-гора собственную версию событий. Но ни один из писателей не сможет ответить на вопрос: когда же появится, собственно, источник вдохновения — великий и ужасный «Сталкер» от GSC Game World?

Разработчики же, которых уже наверняка достал этот вопрос, совершили довольно неожиданный ход. Не ранее чем на прошлой неделе директор GSC Сергей Григорович, общаясь с игроками на сайте 1812.ru (<http://www.war1812.ru/>), вскользь упомянул о планах разработчиков «Сталкера 2», но не стал вдаваться в подробности. А вот в интервью известному московскому журналу «Страна игр» директор GSC уже напрямую заявил о желании не только сделать вторую часть «Сталкера», но и самостоятельно издавать ее. При этом он отметил, что на данный момент ни сценария, ни каких-либо задумок касательно сиквела у разработчиков нет. Есть только уверенность в экономической целесообразности выпуска продолжения еще не вышедшей игры. Откуда же такая уверенность, спросите вы. Ведь уставшие от ожидания геймеры проявляют все меньше и меньше интереса к «аномальной шутеру», а некоторые в открытую называют его «украинским Duke Nukem Forever». Оказывается, господин Григорович в корне не согласен с подобным подходом к своему детищу. Он твердо уверен, что несмотря на все задержки «Сталкер» принесет огромную прибыль, и сейчас команда старается вовсе не для того, чтобы выпустить игру, которая оккупала бы разработку. Напротив, они работают над созданием шедевра, который не только принесет прибыль своим создателям, но и станет легендарным хитом, благодаря которому их имя будет вписано золотыми буквами в историю игровой индустрии.

«Будет еще одно объявление по поводу «Сталкера», — прозвучало в том же интервью. — Оно в корне изменит к нему отношение».

Что же за таинственное объявление готовит нам GSC? Надеемся, в ближайшем будущем мы об этом узнаем. Следите за новостями.

Неразлучные друзья

К омпания Activision и всемирно известный издатель комиксов Marvel Entertainment объявили о подписании нового договора, согласно которому игровой бренд получает права на использование брендов Spider-Man и X-Man до 2017 года. Помимо всего прочего, благодаря этому договору Activision получила права на создание игры по мотивам грядущего блокбастера Spider-Man 3. Данный контракт очень важен для Activision, так как в последнее время игры по мотивам комиксов Marvel являются самыми успешными у этого издательства, их совокупный тираж составляет более двадцати пяти миллионов копий.

Штырлиц покоряет Америку

К омпания 1C объявила о поступлении в продажу игры «Штырлиц: Открытие Америки», продолжающую известную серию анимационных квестов о похождениях бравого разведчика. На этот раз Штырлица решили завербовать американские спец-

службы, и очень скоро им придется об этом пожалеть. В розничную продажу нордический 3D-квест поступил 11 ноября 2005 года в рамках серии 1C: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD). На этот раз в графе «разработчик» значится всего один человек — А. Ефремов, которому создатель предыдущих частей, компания «Магмедиа», любезно предоставила права на название. Игра обзавелась трехмерным движком, который порадует поклонников русских квестов довольно приятной современной картинкой. Сам же геймплей «Открытия Америки», похоже, мало чем будет отличаться



от игр-предшественниц. Нам снова обещают «интересные загадки, приправленные искрометным юмором».

Летай и стреляй

К омпания 1C сообщает о появлении в продаже игры Jet's n' Guns, разработанной компанией Rake in Grass.

«Jet's n' Guns — один из лучших представителей аркадного жанра, обладающий невероятно красивой графикой, со-



ным звуком и забойным металлическим саундтреком от Machine Supremacy. В этой футуристической игре вам предстоит стать пилотом космического корабля, вихрем про-

несть по десятку планет и сразить орды врагов, оставив после себя толпы дымящиеся развалины и обломки».

В игре вы найдете более двадцати уникальных уровней, полных бешеного драйва, ураганной стрельбы и тотального разрушения, где сотни разнообразных противников, готовые превратят вас в космическую пыль и разметать ее по всей галактике, 57 видов оружия и 19 модернизаций для вашего космического истребителя, невероятно красивую графику, сочный звук и забойный металлический саундтрек. Игра поступила в продажу 11 ноября 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (1 CD).

Заполарные высоты

Компания IC сообщает о поступлении в продажу игры «Холодное небо Заполарья» — дополнение для популярного военно-исторического авиасимулятора «Перл-Харбор», добавляющее в игру 24 новые динамические кампании для одиночной игры. Вы станете участниками ожесточенного противостояния военно-воздушных сил СССР и Германии, происходившего над территориями Прибалтики и Заполарья в период с 1941 по 1945 год, а также сможете примкнуть к конфликту в качестве французского пилота из полка «Нормандия» или британского летчика из 151-го Крыла RAF.

В игре вы найдете две новые полноценные карты: Курляндия и Мурманск (данные карты вошли в официальное обновление 4.01n для игры «Перл-Харбор»). Нам обещают высокую степень исторической достоверности движения линии фронта, схем окраски самолетов, расположения и техники реально существовавших подразделений военно-воздушных сил, 105 новых схем раскраски самолетов. 24 динамические кампании для одиночной игры за Германию, СССР, Францию и Великобританию. Новые онлайнные миссии и динамические кампании на картах Курляндия и Заполарья. Огромный выбор миссий, каждая из которых подкрепляется подробным инструктажем. Для установки и запуска дополнения «Холодное небо Заполарья» требуется предварительная установка трех игр: «Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения», «Асы в Небе» и «Перл-Харбор». Аддон поступила в продажу 11 ноября 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (1 CD).



требуется предварительная установка трех игр: «Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения», «Асы в Небе» и «Перл-Харбор». Аддон поступила в продажу 11 ноября 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (1 CD).

Конан на кону

Компания THQ объявила о покупке прав на создание игры по мотивам произведений Роберта Говарда, главным героем которых выступает легендарный кимерийский варвар Конан. Данная сделка не является эксклюзивной, так как правами на вселенную Конана помимо THQ владеют также Conan Properties и Paradox Entertainment, которые имеют возможность как самим создавать игры о похожих варварах, так и передавать права сторонним компаниям.

Как заявила THQ, лицензия на игры с Конаном приобретена для PC, приставок следующего поколения и портативных платформ.

Кроме того, не следует забывать, что самый интересный проект, где Конан-варвар,



разрабатывает компания Funcom. Речь идет об оригинальной MMO Age of Conan: Hyborian Adventures, в которой разработчики намереваются органично совместить свободу онлайнных игр с интересным и полноценным сингловым режимом.

В ожидании Neugo

Скромительно приближается дата релиза футуристического шутера от московской студии Revolt Games — Neugo. В данный момент полным ходом идет программирование и тестирование уровней — работа ответственная и отнимающая много ресурсов. Тем не менее, разработчикам удается выкроить время на то, чтобы добавить в свое детище новые изюминки. Так, помимо продвинутой физики, выполненной на популярном шведском движке Meqon, стараниями разработчиков в длинный список особенностей игры добавилось реалистичное затенение. Теперь уровни и персонажи проекта могут похвастаться мягкими красивыми тенями со сглаживанием. При этом стараниями программистов компании

плата за визуальное совершенство оказалась более чем адекватной: игра света и тени для 100 объектов обходится всего лишь в -2 кадра в секунду от общей скорости обновления экрана. Увидеть новые эффекты «в действии» можно на приведенных ниже скриншотах. Предположительно, релиз проекта состоится в январе 2006 г.



Действие игре перенесет нас в далекое будущее. «Человечество расселилось по сотням планет, но так и не встретило братьев по разуму. Интенсивное развитие сменилось экстенсивным, и человечество оказалось перед лицом очередного кризиса, когда старая система государственного и политического устройства оказалась неспособной поддерживать Конфедерацию единым и процветающим государством. Появились «свободные» планеты, впрочем, на многих из них никакой свободы как раз не было. Одна из таких планет, Клоато, уже знакомы игравшим в Homeplanet. Однако события Neugo сосредоточены прежде всего вокруг Сорго, одной из самых развитых планет Земной Конфедерации. Сорго — планета-мегаполис, место стечения торговцев и преступников, и в то же время по злой иронии адрес Бюро Стратегического Исследования — одного из центральных силовых ведомств Конфедерации, сотрудником которого и является главный герой. Но действие не ограничится одной лишь Сорго, игрокам суждено будет побывать и на Клоато — планете, которой правит Совет Кланов и где люди не волны даже думать наперекор воле властей... Игра делится на отдельные уровни, которые в свою очередь объединены в главы. Структура уровней линейная, однако большинство из них может быть пройдено разными способами (например, с использованием психических способностей или только с применением «классического» оружия)».

Разработчик: Psycho Craft Studio

Издатель: «Новый Диск»

Жанр: аркадные гонки

Системные требования (приблизительные):

Р 3-1000 МГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Дата выхода: конец 2005 года

Frestarter frestarter@inbox.ru



Интермедия №1

Все-таки плохо жить в отдаленной деревне, куда не ходят даже автобусы. Frestarter шел уже третью неделю. Он был одержим лишь одной идеей — получить звание кадета в легендарном ДЗВР. В самом департаменте молодой человек ни разу не был, но слышал, что главным там является некто Кертис — личность, уже при жизни овеянная легендами. Именно к нему и посоветовало отправиться один встреченный в дороге торговцев.

И вот после нескольких недель пути цель была совсем рядом. Из-за холма показались вершины зданий мегаполиса...

Винювник торжества

Думаю, большинство читателей МИКа знакомы с творчеством Сергея Лукьяненко, а особенно с его книгой «Ночной Дозор». Про нее уж точно знают все без исключения. Да и как не знать, если по книге уже снят фильм (в скором времени выйдут его продолжение) и выпущена игра. Не стали зевать и парни из молодой компании Psycho Craft Studio и, аккурат к выходу второй части фильма, анонсировали аркадные гонки «Ночной Дозор Racing». Именно об этой игре и пойдет речь.

Это сюжет?

Начнем. Для начала разберем сюжет. «Какой, к черту, сюжет в гоночной аркаде?» — спросит хоть немного знакомый с этим жанром читатель. А сюжет есть и правда никакой. Предыстория игры такова: Дневной и Ночной Дозоры, не желая переводить конфликты в кровавые противостояния, устраивают на улицах Москвы гонки. Кто выиграет, тот и прав. Абсурд, не правда ли? Хотя, с каких это пор в аркаде стал важен сюжет? Главное, чтобы было драйвово и весело

Интермедия №2

Вначит, кадетом хочешь стать? — Кертис бросил на Frestarter'a хитрый взгляд, испытывая. — Не те сейчас времена. Раньше, чтобы стать кадетом, нужно было всего лишь поставить мне ящик пива... эээ, ну, выполнить одно задание. Теперь задания кадетов усложняются только лучше. Выполнишь четыре-пять заданий, тогда и поговорим. Вот тебе сразу и первое поручение». Глава департамента протянул Frestarter'у небольшую папку. «В папке все нужная инфра. Обследуйшь одно очень странное здание в квартале аркадных гонок. Свободи. И чтоб завтра отчет ле-

жал у меня на столе», — с этими словами Док сделал короткий жест рукой и что-то прошептал. Через секунду Frestarter'a выкинуло в коридор, причем вместе с дверью. (Оригинально! — Прим. ред.) Он даже не заметил, что в углу папки была крохотная надпись: «Для надоедливых няюбов. Земля им пухом».

Обещания

Настало время узнать, чем же именно, кроме раскрученного бренда, разработчики собираются зацепить геймера и заставить его купить игру.

«Психокрафтовцы» обещают нам не революционную, но все же добротную графику и проработанный звук.



Скажу честно, после просмотра ролика из игры мне захотелось отформатировать жесткий диск и выброситься в окно. Преду мной предстала отвратительная графика пятилетней давности, с торчащими полигонами и размытыми текстурами. Если модели машин еще можно стерпеть, то окружение вообще не вписывается ни в какие ворота — взгляните на скриншот. Со звуком у игры, похоже, проблем не меньше. Жужжащий мотор и пиджащие тормоза способны свести с ума человека даже с самыми крепкими нервами. Про музыку разрабы ничего не говорят, но,

скорее всего, это будет техно и рок, так как именно подобная музыка чаще всего используется в гонках.

Еще хочется упомянуть о физике. Я понимаю, пред нами аркада, но ведь *suiced* тоже аркада! Я не прошу модели повреждений и разрушаемых объектов, но хочется, чтобы в игре учитывались хотя бы элементарные законы физики. Приведу пример все из того же ролика: на огромной скорости здоровенный УАЗ врезается в стоящую поперек дороги иномарку. Последняя легонько качнулась, но не сдвинулась ни на сантиметр, а грузовик остановился как вкопанный. Вот какая нас ждет «реалистичная» физика. Обещается еще и магия. Будут доступны ускорения, толчки, вход в сумрак и т.д. По мнению разработчиков, магия должна внести в игру дух произведений Лукьяненко. Что из этого получится, предсказать не берусь, все зависит от реализации.

Разработчики предусмотрели уникальный набор транспортных средств как для Дневного, так и для Ночного дозора. Машины в игре не лицензированные, но в них без труда угадываются прототипы. Темные ездят на различных иномарках, а вот со Светлыми дела обстоят значительно интереснее. Ну, скажите, в какой же игре вам представится возможность покататься на ЗИЛе, «Волге» или на милицейском «бобике». (Светлые сидят на милицейском «бобике»?! — Прим. ред.)

Приговор

Игра разрабатывается исключительно для того, чтобы защитить побольше бабла. Снова мы видим использование раскрученного имени в целях обогащения. У игры фактически нет ни одного плюса — разве что магия, да родные сердцу автомобили.

И когда игра появится в продаже (а появится она очень скоро) — геймеры, не обижайтесь! Лучше не покупайте ее. Естественно, вердикт не окончательный, и если игра окажется не отстойом, то я съем свою статью. (И закусишь моей редактурой? — Прим. ред.)

Интермедия №3

Дзрядно уставший, в разорванной одежде и с покрытым сажей лицом, Frestarter брел по ночному ДЗВР. Все оказалось намного сложнее, чем он мог себе представить. Единственное, что осталось сделать для выполнения задания, — сдать отчет Дочу лично в руки...

Знарок кадета маячил где-то на горизонте...

Davent

RISE & FALL

CIVILIZATIONS AT WAR

Чногда бывает трудно, иногда бывает очень трудно писать превью по игре. Казалось бы, что еще нужно? Есть и отличный официальный сайт, и множество скриншотов, и обзоров хватает в западной прессе. Но обработав всю полученную информацию, приходится подолгу сидеть, тупо уставившись в монитор, не имея ни малейшего понятия о том, как же резюмировать все прочтенное. Слова не связываются с мыслями, рука не поднимается выбрать хоть что-то на клавиатуре. Возникает лишь простой тупой вопрос: «Ну и?» И что разработчики хотят сказать всем этим? Чем удивить? Список фичей до ужаса стандартен, обзоры повторяют друг друга, а если и напращивается какой-нибудь вывод о новой игре, он выражается простой арифметической формулой: одна известная игра плюс другая известная игра помножить на коэффициент улучшенной графики. Но бывает и еще хуже, когда просто хочется написать: «Еще одна игра жанра RTS», скопировать список фич, а затем вклеить большой и красивый скриншот на всю полосу.

А ведь писать все-таки стоит, игра не так уж и плоха. Она идет в ногу со временем, у нее отличная графика, затягивающий игровой процесс. Единственная ее проблема: нет ни капли новизны и оригинальности, того, о чем прежде всего хотелось бы упомянуть в статье.

Но не подумайте, что наш сегодняшней гость полностью соответствует этому мрачному описанию. Rise & Fall является типичным продуктом рынка, продуктом, который должен обязательно найти своего потребителя. А потребитель этот выглядит достаточно просто: обычный геймер, обожающий стратегии, любящий в свободное от них время махать мечом на налево и направо, снося головы супостатов. Арифметической формулой суть игры можно выразить так: Rome: Total War + Joan Of Arc.

Из Рима берутся глобальные сражения со множеством юнитов на карте, свободно вращающаяся камера, а из Жанны д'Арк — воз-

можность перевоплотиться в одного бойца на поле битвы. Что происходит после такого перевоплощения, мы прекрасно знаем: прячешься, бойца, свои и чужие, на арену вступает терминатор, который подобно локомотиву проходит сквозь вражеские полки, растаптывая их и раскидывая в разные стороны. Наверное, вся игра протекала бы в режиме action, если бы разработчики не ввели такое понятие как *стамина*. Этот показатель определяет количество времени, которое игрок сможет провести в режиме action. Чтобы пополнить иссякший запас стамины, нужно собирать амфоры, заботливо размещенные дизайнерами на игровой карте. В режим action переключаться придется часто: бойцам то сосочку поддать нужно, то молоко вскипятить — и кто как не мыша о них подумает? А если серьезно, то пригнать корабль или провести удачную атаку, переломив ход событий, будет возможно, только действуя от лица героя. Некоторые сценарии в кампании, имеющиеся в *Hero Quest*, нужно будет пройти, не прибегая к стратегическому экрану. И хотя разработчики пока сконцентрированы больше на режиме от третьего лица, чем на стратегии, и демонстрируют его постоянно журналистам, RTS-составляющая должна быть на высоте. 80 различных юнитов, 4 воюющие стороны, 8 героев, осады крепостей. Особенно следует отметить *осаду крепостей*, которая будет проходить со всей необходимой эпической помпезностью, многочисленными легионами бойцов, с лучниками, конницей, верблюдами и даже с боевыми слонами. Нет, боевые слоны не станут таранить бивнями стены крепости, для захвата города применят более надежные средства: катапульты, лестницы или осадные башни.

Следует отметить *битвы на море*. Если раньше пехота запасалась попкорном и, расевшись на палубе, беззащитно наблюдала за тем, как храбро сражается их одушевленный боевой корабль, то здесь корабли — это настоящие БМП на воде, а боевые единицы у них на борту не только принимают самую активную часть в сражении, но также могут взять вражеское судно на абордаж. Как можно предположить, из-за этого нововведения совершенно иначе выстраивается стратегия морских сражений. Загрузив юниты в транспорт, не нужно беспокоиться об их судьбе. Чем больше и сильнее юниты, находящиеся на корабле, тем сильнее его боевая мощь. Не знаю, удастся ли пустить слонов на абордаж вражеского корабля, но не это главное. Главное, что флот наконец-то может занять свое почетное место в войне, ведь его роль часто бывала недооценена в играх, он требует отдельного раз-

Разработчик: Stainless Steel Studios

Издатель: Midway

Жанр: action/RTS

Дата выхода: февраль 2006

Предыдущие проекты: Empire Earth

Домашняя страница: <http://www.stainlesssteelstudios.com/Rise.html>

вития. Здесь же, как видим, флот развивается параллельно наземным силам.

Битвами дело не ограничивается — в игре присутствует менеджмент ресурсов. Такие на



ваши плечи возлагают строительство городов, зданий и укреплений для их защиты.

Игра будет происходить в древнем мире, где вам предстоит возможность поиграть за одну из великих держав: Персию, Египет, Македонию (при Александре Великом, разумеется), и, конечно же, Рим. Представители этих стран вы наверняка знаете, хотя вряд ли вам удалось пообщаться с ними лично, — это Юлий Цезарь, Клеопатра, Ахилл, Александр Великий и другие великие полководцы древности. Сюжет игры лучше всего описать в учебнике истории за шестой класс, но лучше и его отложить в сторону. Ибо несмотря на историческую тематику игры, история здесь играет второстепенную роль, собственно, как «Илиада» в фильме «Троя». Так что лучше не читайте учебников по истории, а смотрите «Адактиора», «Трою», «Александра». Хотя нет, даже «Александра» смотреть не стоит, он слишком перенасыщен историческими фактами и психологической ерундой. Просто расслабьтесь и наслаждайтесь зрелищной игрой, не пытайтесь искать аналогии с действительностью. Наслаждайтесь игрой, в которой бравая баба из египетского селения по имени Клеопатра плывет по Нилу в поисках корабля (а крокодилы, заведя ее, сбегает в верховья Амазонки. — Прим. ред.) для своих ненавистных войск, а Александр палит из лука, как Сергеевич Сам из пулемета.

Для приличия следует сказать пару слов о графике. Так вот: графика просто зашибись. Не знаю, не знаю, зашибится или нет ваша видеокарта, отображая всю эту красоту, ибо ориентировочных системных требований мною найдено не было. Но так как вы, уважаемые читатели, и так готовы сделать апгрейд к выходу S.T.A.L.K.E.R. и Oblivion, то вопрос системных требований не должен вас беспокоить.





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

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

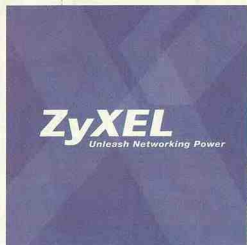
Крім того, Інтернет-центр дозволяє обмінюватися файлами між комп'ютерами, разом використовувати принтер, брати участь у мережних іграх.

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

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

ZyXEL Україна
Тел. 494-4931

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



ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО



Домашні інтернет-центри ZyXEL

Для підключення через ADSL-канал

OMNI ADSL WLAN P-660H

P-662HW

P-662H



Для підключення через місцеву будинкову мережу

P-334WT EE

P-334 EE



Бездротові адаптери



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя і Лахматого дивіться за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

Кирилл ТАЛЕР

FAHRENGHEIT

Разработчик: Quantic Dream

Издатель: Atari

Жанр: интерактивная драма/survival adventure

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-800, 256 Мб ОЗУ, 32

Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 3-1.0, 512 Мб ОЗУ, 64

Мб видео

Реакция на феномен

«Ничего подобного я не видел со времён *Syberia*...»

«После фаллаута меня ничего так не цепляло»

«Ни во что подобное я не играл со времён *Half-Life II*...»«Ни во что подобное я не играл со времён *CTA*...»Ничего меня так не цепляло со времён *Diablo*...»

Это мнения с различных форумов.

Игровые узлы кипят, как разбуженные улы. Геймеры, привыкшие к узости игровых жанров, растерянно вертят по сторонам головами, не понимая, как подобный продукт мог появиться так незаметно... Люди признаются в неожиданно натравившей любви к игре, которая на протяжении последнего года если не обменивалась на всех улах виртуального мира, то уж точно, по множественным расчетам и выкладкам, ни на что не претендовала...

Варьел!

«Итак, закончив *Beyond the Good & Evil*, являя я за фаренгейт...» (*GameZOOM*)«В оригинальности, наличии своего стиля и глубокой атмосферы ему не откажешь. И это перевешивает все недостатки» (*TwoWolf*).«ЭТА игра достойна уважительного отношения» (*ag.ru*).«Еще пара лет такого «слияния», и все шутеры превратятся в *Quake 4*, а приключения — в *Fahrenheit*. Мне лично такая игровая индустрия нафиг не нужна, я просто перестану играть...»...В *Fahrenheit* нет ничего новаторского, всё это уже было в древних видеокадрах и видеоаркадах» (*Форум ag.ru, Notad*).

Геймжурналисты, согбенные под бременем известности и непоколебимости собственного мнения, чешут будущие плечи: уже и начали вроде бы записывать проект в разряд «Серая, непримечательная и корявая игра», как набежавший народ полез на штурм игрожурихских замков самоощущения, вопя: «Вы вообще понимаете, что пишете?!»

Результат: в «Навигаторе», «Игромании», «Геймплее» появляются обзоры с рецензиями, превозносящими игру, на обоих «оценочных» топ-игровых улах — *ag.ru* и *7wolf.net* — проекту дают больше, чем 8/10, а в первом случае ещё и «Наш Выбор»...В Сети вспыхивают обсуждения вроде этого: «А не бросить ли нам к чёртовой матери эти несчастные PC и перейти на *PlayStation-2*?! Иначе игра, подобных ЭТОЙ, мы более не увидим...»

Впрочем, всю эту суету сует можно охарактеризовать одним простым словом.

ШОК!

Потому что со времён КР ещё не появлялось ничего, настолько же феноменального, что могло бы бросить перчатку даже не определённым жанрам, а самому геймерскому мировоззрению...

И имя феномену — *Fahrenheit* Портитованный. Или *Fahrenheit: Indigo Prophecy*.

Предыстория феномена...

...Тесно сопряжена с историей своих создателей. Думаю, немногие, если не единицы, знают, что такое *Quantic*, с чем его едят, с чем пьют и чем закусывают.

Ну, во-первых, это французы. А у французов в крови мода, революция и любовь во всех проявлениях, среди которых выделяются любовь к футболу, любовь разнополая и любовь к авантюрам. Ну умеют «лягушатники» делать в сердцевине данного жанра — хорошие, очень хорошие и просто отличные проекты... А ещё они умеют делать шедевры.

Любовь к революциям и авантюрам сплелась воедино в 1999 г., когда кризисом выпущенного жанра практически не пахло. *Quantic Dream* под патронатом *Eidos Interactive* выпустили в свет *Omikron*. На тот момент это была их первая игра.

Позволю себе очень нелицеприятное отступление...

Отрицание феномена

Рынок, в том числе и игровой, как известно, поделен на определённые сегменты, которые работают только со своей целевой аудиторией и ни на миллиметр не высовывают носа за рамки жанра. *Kablot*, он, собака, должен быть битком набит несурзанными головоломками и отличаться средней/плохой графикой. В шутере должно быть много видов оружия, большого размера уровни, реалистичная физика и анимация, высокий AI у монстров, много «мяса» и практически полное отсутствие сюжета. Стратегия предполагает красивую 3D-картинку и движок, способный уместить на клочке земли огромные армии, исчисляющиеся десятками тысяч карликовых солдатиков, крепкий баланс боёвки и простор для стратегически-тактических решений. Зато атмосферности или оригинальных квестов в процессе зачитывания армией «А» армии «В» быть не должно. Не рекомендуется...

В результате, когда очередной проект анонсируется как «новое слово в жанре N», это значит, что в шутере будет ещё больше монстров с ещё более реалистичной физикой и просто догига оружия. В стратегии на клочке земли смогут уместиться уже не по 50 000 единиц игрушечного мяса от каждой армии, а по 250 000. И процесс зачитывания страниц гораздо более увлекательным и интригующим! А в стюндии от перегрузок *Kablot* впадают ещё больше головоломок, увеличив их несущ...



разность, и, дав пивка престарелому движку-ослику Otmii, отправят того гулять по неплодородным землям вымирающего жанра.

Но. Ни шага за рамки! На шага в неизвестное! Иначе перекормленной геймке капризно затнет: «А чё-ё-ё-ооо это такое?!» — и не купит игру... Может быть... А может быть, сама игра затнет геймера. Но это риск. Ах да... сейчас пошла мода на элементы RPG — что в шутере, что в стратегии, что в адвенчуре. Очень, знаете ли, напоминают старпёрство: склевать с умирающего жанра мнотые фиш, а кости оставить бешть на сомышке... Чувячиво, жестоко и, что наиболее противно, продвигавано нынешней ситуацией в игровом бизнесе.

Иногда появляются миксы — в узких крутах злитых геймеров, игроков и разработчиков такие проекты ждут как манну небесную... Но широкому кругу они остаются практически неизвестными. Если, конечно, не задействовать рекламную машину на полную.

Иногда игровые серии перетекают от чистого шутера к экшен-хорору, как это случилось с DOOM. Иногда — наоборот, как в случае с Broken Sword, когда в третью часть квеста попытались привнести элементы интерактивности.

А, допустим, наполнить стратегию множеством книг, находимых в захваченных замках и повествующих об истории того или иного народа? А создать аватар гоблинов и орков, НЕ толкующихся? А легенды этих рас? А нафига... Ну дык это же живой мир будет! Не, нафиг не надо...

А сюжет в шутере, такой, чтобы Агата Кристи уважительно склонилась призрачному голому перед сценаристом? А возможность не только приказывать напарникам, но и пообещать на «свободные» темки? А нафига... Ну дык это же живой мир будет! Не, нафиг не надо...

А в адвенчуре — не в той, которая сначала экшен... а в чистой адвенчуре — прекрасную анимацию добавить, настоящую, чтобы не буртаны коряками по экрану, а живые персонажи? А нафига... Да потому что получится живой мир — мир, в который верится, ЖИВОЙ = ВЕРИТСЯ!!! Не, нафиг не надо...

Так и живём, товарищи геймеры, игроки и девелоперы... Или суевернее, скорее.

Преистория феномена-2

Так вот, появляется в некоем 1999 году от неких Quantic Games интересный, но слишком уж странный проект, совмещающий в себе жанры adventure и action. И имя ему Otmikop. Игра со множеством неожиданно логичных головоломок, с хорошей претензией на интерактивность, с популярным, казалось бы, сюжетом, повествующим о демонах, крадущих у нас души, просто не могла... **попрануться** массам. Именно потому что была слишком хороша. Вот хотя бы сюжет: некие крадущие души демоны (определённая масса этих душ возродает их Лорда) вычислили, что на нашей матушке-Земле души покидают и позаристые, нежели на ихней параллельной, и через третьи руки начали распространять компьютерную игру Otmikop, которая якобы виртуально и очень доверительно приглашала персонажа в свой мир, а вот переносила по-настоящему...

Нельзя сказать, что подобный сюжет слишком оригинален, но он разительно отличается от шаблонов типа: «Убил злого бобра — спас доброе дерево, убил злое дерево — спас доброго бобра, поцеловал злого бобра — получил доброго бобра, поцеловал доброго бобра по-французски — получила принцессу, поцеловала принцессу — получила поцелушу, спас добрую вселенную — получила принцессу шейком, под аллодисменты бобров и деревьев, которых ещё не успел спасти»...

И, как это часто бывает, оцененный «на ура» узким кругом специалистов и примкнувших, Otmikop остался практически незамеченным в круте времени. Особых убытков «квантики», кажется, не понесли — даже из нуля в небольшую прибыль выбрались, но игра заслуживала гораздо большего. А если вспомнить, что музыку для проекта писал сам Дэвид Боуи...

Что в таком случае сделали 9 игровых контор из 10-ти, а если быть честным — 99 из 100? Плноту на новаторство и начнут клепать очередного клона, повествующего о спасении очередного бобра.

Об упреждаем Quantic, пожалуй, можно слгать легенды! Знаете, что подумали эти парни после неуспеха Otmikop? «Видимо, новаторских решений в игре было мало (!!!), поэтому в следующей их будет намного (!!!) больше!» Так или примерно так подумали они — судя по тому, что весь 2000-й год, а также 2001-й и 2002-й контора не

стала тратить на анонсы новых проектов, но посвятивла выходу на качественно новый уровень производства — создание «интерактивного кино». Видимо, это и обуславлило в дальнейшем переход на «платформенный» фронт.

История феномена

Что такое «интерактивное кино»? Жанра, как такового, пока вроде и не существует. Редкие попытки заканчивались либо «оживлением» киношной картинки (*Phantasmagoria*, *БуИ*), либо множественными и дорогостоящими анимациями, которые влетали издателям в копеечку, но результаты не давали. Близко подошел «Мор. Утопия», но это, скорее, драма по духу, а не по визуальному наполнению. Единственный, пожалуй, удачный пример «интерактивной драмы» — это *Shenmue* от Dreamcast. К сожалению, о приставочных играх я знаю примерно столько же, сколько любая асечная свинья из-под Фастова понимает в разведении цитрусосовых, поэтому собственными переживаниями о прохождении данной игры я похвастаться не могу — разве что перескачать, какой в *Shenmue* живой мир, какая свобода передвижений и какое множество возможностей предоставляет геймплей данной игры.

Учитывая сплошные поражения на, ещё пока не открытым фронте «интерактивных блокбастеров», Quantic готовились ровно три года, ничего не анонсируя и не декларируя. Тёмное пятно на доросных картах французской конторы... Чем они занимались, за отсуриг как-их проектов брались — непонятно.

Летом 2002 года смутные и сумрачные времена закончились. Была анонсирована адвенчурка *Fahrenheit*, причём подавалась она чуть ли не как проект класса AAA со всеми сопутствующими обещаниями — то ли огулительный успех *Syberia* поспособствовал тому, что «квантики» вышли из тьмы, то ли и впрямь время пришло, ибо уже тогда французские упрямцы в совершенстве овладели приёмами Motion Capture и готовились поставить на колени не только адвенчуру-квблстовую, но и вообще всю игровую братию.

Тыма заканчивалась — зато начался кошмар...

Я представляю себе глаза лидера проекта и проджект-менеджера, когда к ним пришёл ведущий гейм-дизайнер и показал свои наработки... Я представляю себе их квадратно-треугольные глаза и челюсти, отвисшие до уровня самых глубоких штолен шахты «Воргашорской»! Потому что предложенные инновации не выписывались, не вклеивались и даже докомартом не втащивались ни в какие рамки!

Подозреваю, что, появившись месцедм раньше на форуме DTF, где имеют обывочение пастицы наши разработчики, толку с названием, например, «Иновационное решение адвенчуруного геймплея», и были бы в нём рассказали те идеи, которые нашли воплощение в *Fahrenheit* — создателя топика послали бы в такой Бобруйск, что даже Скуинсов показались бы ему Онуэ-де-Жанейром!

В Quantic, однако, собралось совершенно ненормальное люд!

Мало того, что они поверили в какущенно совершенно бредовым идеи, по сравнению с которыми оригинальный инвентарь *RhiMi* (*Return to the Mysterious Island*) краснеет и утирается оригинальным геймплеем *Atlantis: Evolution*, «квантики» начали эти идеи воплощать. Зная, сколько абстрактного и конкретного геморроя ждёт разработчиков при попытках придать анимациям максимальную реалистичность, да ещё и сделать порядка сотни подобных анимаций для одного (!!!) персонажа, могу только снять шляпу, куртку и последние штаны перед Quantic в знак глубочайшего уважения.

Объём работы, даче с учетом Motion Capture, оказался титаническим. А так как чистого «интерактивного кино» в глаза никто не видел, к долголетию *Fahrenheit* приклеили ярлык «адвенчура с немногим устаревшей графикой». Честно сказать — именно «Фаренгейт» и «Дрипфалл» я заранее поставил в самые большие разочарования этого года. Ибо фраз: «Мы шокируем всех! Уникальный геймплей» и т.д. из уст Quantic и Atari не исходило. Скорее, первые были настолько утомлены и опустошены данным проектом, что не могли дождаться завершения работы и ещё боялись... странно боялись, что игровая «агнестичность» воспримет в штыки их революционность. Особенно после громкого провала корявой, но жутко симпатичной и атмосферной *Atlantis: Evolution*.

В какой-то момент издатели из Atari даже намеревались продавать игру малыми порциями, так сказать, делая из небольшого, по сути,

Когда я повёл мышку вниз, Лукас начал наклоняться. В полном соответствии движениям мышки... Невероятно... Я затормозил дви-

жене. Лукас замер. Потянул мышку вверх — Лукас начал возмущаться в исходное состояние. Повея мышку вниз — Лукас начал нахальничать...

Тем, кто не чувствовали этого, объясню одним словом: ЭЙФОРИЯ! Кто ещё не играл — не поймёт...

Я ПОЛНОСТЬЮ управляю персонажем. Полностью!

А это значит — я сливаюсь с ним в единое целое. Впервые за двадцать лет пребывания в виртуальной реальности! Никакие «меххарниро» не сравнятся с подобным ощущением!

Нож... нож... выбросить в мусорник... Кровь... Что делать с кровью на полу... Экран разделяется на две части... Я вижу, как полицейский сидит в кафе (в туалете которого я и нахожусь) и потягивает кофе. Пока Кейн остервенело трёт пол, полицейский допивает кофе и ощущает желание справить нужду... чёрт с ней, со шваброй... и с кровью... отпереть узенькое окошко, чтобы сбежать... полицейский идёт... чем отпереть? ...полицейский идёт... чем!... ..он берётся за ручку... Черт!...

Финальный ролик. Я стою в залитанной кровью одежде и полицейский, оценив обстановку, берёт меня на мышку.

Вот и поиграй в квестик!

Проходим ещё раз...

На четвёртый раз я покинул на кровавую мозаику и вышел через дверь. Камера кружится вокруг Кейна, когда он проходит мимо копа. Действие «открыть дверь». Медленно веду мышку вверх, очень медленно... Меня охватывает официантизм! Заплатил ли я за кофе! Да, да, заплатил!!!...

Выходим на улицу — Кейн в холодном поту. Я тоже. Квестик...

Феноменальный геймплей

А далее... Далее начинаются чудеса. Как в течении самого сюжета, так и в геймплее.

Во-первых, с какой-то радостью мне предоставляется управление двумя полицейскими, которые расследуют «дело Кейна» (правда, личность убийцы они пока не знают). Пусть какое-то время я понимаю, что и за них я должен играть со всей ответственностью, потому что полисмены — очаровательная Карла Валенти и «чиста нитка энеджи» Тайлер Майлс — как и Кейн, всего лишь пешки в чьей-то дьявольской игре.

Это сюжет. А геймплей...

Я отигрываю от того разнообразия, которое предоставляет нам игровой мир! В одной лишь квартире Кейна можно, активировав кресло, не только сесть в него, но и, сидя в нём, посмотреть телевизор, прощёлкать каналы (всё это красочно показывается со всеми анимациями!). Можно поуправляться с боксерской грушей (мой добрый совет: в начале игры как можно чаще тренируйтесь — «прокачаете» сами себе скилл «скорости» в одноимённом действии), поиграть на гитаре (!!!) с помощью того же действия «скорости», полежать, сходить в туалет, умыться и т.д., и т.п.

И, пожалуй, впервые, даже с учётом великой Syberia, я ощущаю гламероза (да и себя) не божавичем, взращённым для разгадывания головоломок, а живым человеком!

Более того, имея такой индикатор, как «душевное состояние», которое в лучшем случае 100%, а в худшем 0% (и твой персонаж, будь то сексипильная Карла, неутомимый Тайлер или затравленный Кейн либо загнётся от депрессии, либо выйдет из игрового процесса, что равнозначно завершению игры), ты хорошо подумает, лечь ли спать, завершив главу — или сходить перед этим в туалет, умыться или перекусить (каждое подобное действие поднимает состояние персонажа на 5%).

Далее. Я отигрываю от простых человеческих радостей, которые предоставляют своим героям создатели. Та же Карла Валенти любит игрушку «йой-йой», лежащую на её рабочем столе. Тайлер Майлс, как истинный пиджак, хоть и в священном сани копа, бабает от баскетбола. Сидящим Лукас Кейн (именно такого его профессия!) любит поиграть на электронитаре и подолбить в грушу. И всё это доступно геймеру на протяжении игры. Никаких бонусов или артефактов за это не даётся (на секундочку! — кажется, что огромный объём работы уходит в никуда...), но подобные мелочи показывают нам жизнь такой, какая она есть, а не просто туто стяннутый узел линейных сюжетных квестов.

Далее. Инвентаря в Fahrenheit нет. **ВООБЩЕ НЕТИ!** Многочисленные экшен-вставки и, главное, экшен-диалоги заменяют нудный поиск очередного предмета для инвентаря.

Экшен-диалог. Карла Валенти, беседа со свидетелем, должна произнести фразу — в верхней части экрана возникают три вопроса действия. И таймер. Время — от силы три секунды. Пока полоска таймера уменьшается, ты должен разобраться, какой из трёх вопросов наиболее подходящий для свидетеля и задать именно его! Если таймер «просрочен» — твой подопечный, как правило, задаёт самый неадекватный вопрос... Но его же можешь задать и ты! — если дёрнешь мышкой наугад... Отличная симуляция реального процесса допроса!

На таком вот дрожащем нерве происходит ВСЁ действие Fahrenheit. У тебя нет ни минуты свободного времени, чтобы закурить и выдохнуть. Самый близкий жанр (и редчайший!), если не принимать во внимание «интерактивную драму» — survival adventure.

Все псевдокардачные вставки выполнены с величайшим мастерством. Во-первых — соответствие. Если твой герой должен отклониться влево — затормозит именно левый сектор кружка (двух кружков!) Если твой герой прикладывает все физические силы для того, чтобы удержаться на летящем вертолёте, то через 10 секунд уже ТЫ будешь лосниться от пота, пытаясь удержаться на полозьях этого вытворилого гада!... Полное ощущение собственного присутствия!

Во-вторых — анимация. Вы видели «Матрицу»? Большинство шутеров с их «потрясающей физикой» залпом пьют чашу после сцен из Fahrenheit!!! То, что происходит во время интерактивных (!!!) роликов, просто не поддается нормальному объяснению. Сцены погон, драки — особенно между Кейном и Оракулом, ближе к финалу. Файтинг, помноженный на сюжет, помноженный на физические усилия, которые прилагаешь ТЫ, именно ТЫ, сидящий за компом.

В-третьих — психологический момент. Только кажется, что не успеваешь за действием на экране, пока следишь за секторами кружков... Ничего подобного! На подсознание ложится картинка за картинкой... Более того, занятые «экшеном» и блокирующие психику центры попросту открываются, впуская в нас поток адреналина!

Персонажи. Анимация по умолчанию — она великолепная. Но! За игрой нам придётся управлять 10-ю (!!!) уникальными персонажами! No comment. Как и музыка...

Портирование. Оно не идеально, но очень сносно. Без претензий.

Игра будущего

А, ближе к финалу сценарист устает — и вылетает в повествование тёмные силы, искусственный разум и жрецов майя. И сюжет становится немного сумбурным. А гейм-дизайнер под впечатлением от первой «Матрицы» копирует поединок Нео vs Смит (но так копирует, что самой «Матрице» приходится посторониться...).

Дело не в этом. Даже...

Перед нами действительно революционная игра.

Проект, в котором ты должен затратить ровно столько же усилий, сколько и твой персонаж. И сколько бы ни говорили авторитеты-геймжуреры, что нечто подобное уже было... Не было!

Есть LineageII, в котором ты тнётся в соперника — и 10 минут наблюдаешь за боем.

Есть любой экшен под названием «Экшен», в котором ты не чувствуешь разницы между выстрелом из базуки и выстрелом из пистолета.

А в Fahrenheit ты из последних сил беешь по клавишам, пытаешься удержаться на смертельной высоте, на полозьях полицейского вертолёта...

Формула будущего игры: **затраченные тобой силы в рбале = затраченные тобой силы в онлайн.**

Только так. И в будущем — только за этим. Иначе человеческую расу ждёт вымирание от атрофии мышц и полного ухода в сладкие грёзы.

Вердикт.

Играть всем.

Мало того, что это шедевр. Мало того, что это ещё и «народная» игра.

Это прорыв.

Это открытие.

Играть всем.

Morte & Shaman.AD

BLACK
&
WHITE
2

God save us

Есть место, где не существует ни времени, ни материи, ни пространства. Там живут боги. В этом месте можно создать все что угодно, но для них оно будет бессмысленным. Божества просто ждут. Как человек ждет отправления в аэропорту, смотрит на список рейсов, выбирая глазами нужную строчку, ловит очередное сообщение громкоговорителя — и опять ждет. Он может спать, есть, пить, читать, заниматься чем угодно, но все равно он ждет. Скоро человек услышит номер своего рейса, возьмет вещи и улетит, но когда-нибудь, и скорее всего, даже не один раз, он вернется и снова будет ждать. Ждать своего рейса.

Вот и у богов все почти так же. Один безграничный аэропорт, но вместо безразличного голоса, который желает успешного полета, — молитва, молитва от чистого сердца.

Два бога сидели на небольшой тушке. Им было ужасно скучно. Они молчали. Рассказать друг другу что-то новое они не могли, потому что ничего нового не происходило. Поначалу весело было вспоминать старые добрые денки, когда движением руки можно было игроками распоряжаться сотнями жизней, а минутный каприз мог обернуться чудом или катастрофой для целого народа. Да, что ни говори, хорошие были времена. Целые народы верили в тебя, поклонялись. Простые людишки могли любить или ненавидеть божество — какая, в конце концов, разница. Главное, что они верили. Вера давала силу и мощь, она давала смысл существования божеству. Почему люди верили? Не знаю, может, из-за страха, невежества или бессилия. Человек — странное и слабое существо, ему обязательно надо во что-то верить. Верить в то, что где-то высоко есть кто-то, властвующий над всеми. Ведь насколько легче, упав на колени, возносить руки к небу и просить о помощи. Намного легче, чем встать и идти дальше. Вера — это удивительная вещь. Ею можно оправдать все что угодно. Можно создать религию, а это идеальный инструмент для тех людей, которые хотят управлять другими людьми. Униголкой неверных, ибо такова воля Божья. Сей на земле смерть и ненависть, а религия все оправдает и простит. Но все это ничто по сравнению с властью, которую, сами того не осознавая, люди давали в руки божеству. Власть над собой, близкими и всем миром. Великий обман. Люди возносили хвалу всемогущему богу, а без них он никто. Если он оказывался добрым, то оставалось только радоваться, считай, повезало. Если нет — виноваты сами.

Разработчик: Lionhead Studios

Издатель: Electronic Arts

Жанр: симулятор бога

Системные требования:

✓ минимальные: 15 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб

видео;

✓ рекомендуемые: P4-2.8, 1 ГГц ОЗУ, 128 Мб

видео

Еще можно было похвастаться аватаром, которого сам вырастил, воспитал. Можно было вспомнить, как он сжигал или восстанавливал, убивал или воскрешал, разрушал или строил. Можно было вспомнить, сколько раз колебались весы, на одной чаше которых было добро, а на другой зло. Можно... Им было ужасно скучно. Они молчали. Вокруг рождались и умирали миры. Кому-то это могло показаться самым прекрасным и величественным зрелищем, но им было все равно. Они всматривались лишь в надежде увидеть номер своего рейса. И слушали только ради того, чтобы услышать: «Божь, помоги нам, ты нам нужен...»

— О, Босс! Неужели это ты?

— Мы скучали по вам, хозяин.

— Босс, нам столько нужно наверстать, давайте же быстрее кого-нибудь сождем!

— Не слушайте его, хозяин, нам же не нужны бессмысленные человеческие жертвы, красота спасет мир.

— Бос, неужели вы поверите этому... кхм, ладно. Помните, вы бор за вами, Босс.

Черно-белые дни

Что еще можно ожидать от продолжения черно-белого творения студии **Питера Молине**, кроме как очередного успеха. Игра, вышедшая более четырех лет назад, дала игрокам возможность действительно почувствовать себя богом. Не таким, конечно, Божеством с большой буквы, но местным божком, как минимум. Интересная задумка и отличное исполнение заставляли закрывать глаза на мелкие огрехи и несурзанности, тем более что завернуто это все было в очень красивую обертку. А продолжение должно быть как всегда краше, масштабнее и просто лучше. Все, чего не хватало первой части, — добавят, а что не нравилось — переделают. Нужно только подождать.

И вот, собственно, дождался. Игра на прилавках. Пора проверять, трудно ли быть богом.

It's good to be... God

После первого же взгляда на игру становится понятно, что разработчики провели время с момента выхода первой части «до тепер» не на перекурках и в разнообразных пивнушках, а за работой над продолжением, не побоюсь этого слова, сериала (если планам Молине дано будет сбыться, мы увидим еще далеко не одно продолжение). Игра, конечно же, по-прежнему позиционируется в жанре *God-sim*, но все же много чего она познани-



стывала у других проектов. И стала похожа не только на Populous, в который когда-то успели поиграть многие счастливые обладатели уже аморально устаревшей консоли под названием SEGA, но и на разнообразие симуляторов с экономическим и градостроительным уклоном. И теперь любители серии Цезаря, Зевса и других Клеопатр могут увидеть в B+W много чего знакомого (если не обращать внимания на экономику). С одной стороны, это есть гуд, ведь в новой части всегда хочется увидеть не только хорошо забытое старое, но и множество нововведений, косвенно влияющих на игровой процесс. С другой стороны, не хочется получить совсем другую игру, в другом жанре, например, в FPS. В общем, в B+W 2 появилось множество нововведений, а хорошо это или плохо, разберемся мы немного позже.

Для тех, кто впервые слышит об упомянутых выше проектах и нашем сегодняшнем герое, поясню. B+W2, по сути дела, — это трехмерная реалистичная стратегия, в которой, как и в любой другой, можно простыми распоряжениями воинскими отрядами и разрушать все и вся, прибегая только к физической силе и тактическим способностям. Но все же большую часть времени придется нам провести за постройкой зданий и за настройкой под свои нужды городской инфраструктуры. При этом вы должны следить не только за количеством ресурсов, вражеской армией и за качеством защиты, но и обязательно потакать всем желаниям поселенцев, чтобы, не дай бог, те не обиделись. Вы должны поднимать их настроение, постоянно сооружая постройки, никоим образом не влияющие на экономическое состояние вашего города, имеющие скорее декоративный характер, которые просто-напросто делают людям «приятно». Вам отведена роль бога, который может влиять на события только в районе своего города — ну и, конечно же, есть еще возможность обустривать и распространять свое влияние в захваченных городах. При этом, в зависимости от вашего поведения, вам будет присваиваться штамп: «зовевали» — значит, вы злой бог, больше времени провели за постройкой зданий — хороший.

Сколько волка ни корми, а он все равно смотрит. Одним из основных элементов, на которых Питер Молине собрал оригинальный Black&White, был аватар — адакое воплощение бога на земле, а если сказать проще, то гигантское животное, которое надо вырастить, а оно по идее будет вам помогать. Огромная часть игры была посвящена вскармливанию своего зверька. Процесс воспитания отнимал поначалу львиную долю времени, но был очень важным. Стоило где-то недогадать за питомцем, и он начинал вытворять такое, что впору за голову схватиться. Вот решили вы, например, быть добрым божеством, а в вашем существе проснулся турман. И вот обожаемый аленюк уже лакомится ближайшим жителем. Если вовремя не надавать ему за то мордасам, то сие занятие станет привычкой, и отучить аватара от этого уже не выйдет, даже если начать его бить. Ведь существо может просто не понять, что оно сделало не так, и обидеться на вас. Но на этот раз разработчики решили облегчить задачу игрока. Но никто ведь не говорил, что легко — значит хорошо.

В самом начале игры нас ставят перед выбором существа (Creature): есть обезьяна, корова, волк или тигр. Не знаю, как вы, а я просто не выдержал взгляда буренки — ох уж эти большие невинные глаза! Получив в свое распоряжение питомца, можно приступить к его воспитанию. Система кнута и пряника из первой части никуда не делась. Если животное сделало что-то хорошее, его следует погладить, если плохое — наградить парой оплеух. Маленький нюанс, который обучение почему-то обходит стороной: чтобы, поглаживая, нужно приблизить камеру к животному, нажать на нем левую кнопку мыши и дрыгать его вертикали, чтобы дать «оплеуху» — горизонтально. Казалось бы, все как раньше, есть поводок и зверушка, но не тут-то было: «долгожданное» изменение добрался и сюда.

Во-первых, когда зверек что-нибудь делает, над его головой появляется табличка вроде: «Я хочу построить это здание» или «Я собираюсь поиграть с этим поселенцем» (ну прям комикс какой-то — осталось только переименовать питомцев в Суперкорову, Мегамакаку и т.д.). Применяем на питомце свою божественную руку — и, о

боже! — появляются полосочка и бегунок. Соответственно, если гладить — существо поймет, что вы его хвалите, и будет повторять то, что оно собиралось делать в этот момент, чаще (бегунок движется к зеленой галочке), а если надавать пощечины, то реже или вообще не будет (бегунок направляется к красному крестику). Вот вы какие, божественные оплеухи! Кстати, если корова взяла в копыта лесоруба (а ему это, наверно, очень не понравится) и собралась пойти пожевать зерна, как ей объяснить, что несчастного человека надо отпустить, а есть зерно — это хорошо? Погладишь — так вдруг она еще начнет жонглировать жителями вашего города, ударишь — перестанет заки кушать. Вот и думай. Но особо волноваться по этому поводу не стоит. Переучим потом, ведь сиквел это разрешает.

Во-вторых, типы поведения. Жмем F3 и выбираем один из пяти типов, они же повадки. То есть, можно сделать существо строителем, артистом, сборщиком, солдатом или, выбрав свободный тип, дать скотинке возможность нормально развиваться. Также можно повысить уровень этих типов. Каким образом? Очень банально, как для симулятора бога. Просто купить. Приобрел «мастера» — и ваш подопечный уже лучше справляется со своей обязанностью, быстрее строит, больше собирает или еще смелее танцует перед людьми. В том же меню есть показателю характера и свободы выбора. Как можно чаще используем типы поведения — и показателю свободы упадет на ноль. Вот это по-нашему:



сделать из подопечного эдакого робота, обезьянку-космонавта, которую научили нажимать две кнопки.

Но и это еще не все. Если хотите посмотреть на результаты своих воспитательных работ, больше не надо таскаться всюду за аватаром, как это было раньше. Давайте лучше взглянем в еще одно меню и просто взглянем на пиктограммы: «Я буду чаще собирать дерево», «Я вообще не буду играть с камнями» (хотя чем бы дитя не баюкало, абы не руками) и т.д. Ну как вам такой подход создателей? Нравится? Мне что-то не очень. Нариг тогда вообще кого-то воспитывать, давай просто напикаем в игру бегунков и галочек, настроим себе идеальную Кричу — и вперед, играть. Вот она, практичность. Зачем все эти мучения, зачем водить любимого питомца за собой на поводке и учить его всему, что делаешь сам? А реалистичность (относительную, конечно) и все удовольствие от процесса — пинком из игры.

Еще у создания есть немалый набор параметров: возраст, размер, полнота, пригодность, страх, злость, мышцы, которые меняются в процессе игры.

Как и раньше, питомец может научиться кастовать заклинания (чудеса). Но прогресс не остановишь, поэтому их тоже надо сначала купить, а потом уже учиться использовать. Еще для нее можно приобретать разные игрушки.

И не могу обойти стороной еще одно упрощение... то есть доработку. Вспомните, из-за чего при обзорах первой части не раз

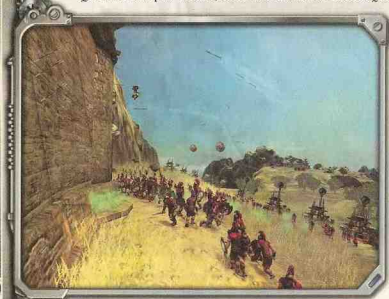
вспоминали Мортал Комбат. Абсолютно правильно: из-за драк. Так вот, теперь их нет. Точнее, есть, но уже не такие. Два существа просто музуют друг друга до победного конца — правда, при этом на них появляются красивые кровоподтеки. Еще зверушка может сбить с ног другую: усевшись сверху, добывать ее намного эффективнее. Повлиять на процесс избития/оттребания толком нельзя, разве что отгнать животное с помощью поводка.

Советовать, как вырастить аватара (читайте таблички с вопросительными знаками) не буду, ибо теперь это такой важной роли, как раньше, уже не играет. В первой части игра все время запоминала параметры Создания и, загрузив старую игру, уже нельзя было ничего поменять. А здесь, зайдя со старого сейва, получаем старого питомца.

Да, к слову: не давайте ему гадить на жителей, им это не понравится. Лучше пусть испражняется на поля — удобрения еще никому не мешали.

Добро и го[censored]...

Ч то-то мы сильно увлеклись описанием поведения Кричи, ведь B&W — это не какой-нибудь таматого, а симулятор бога, и божественным деяниям здесь отдано намного больше времени, нежели на взращивание существа, по крайней мере теперь, во второй части. И что же за процедуры прописали разработы из альфиноголовой студии? Все оставшееся время вы проведете за постройкой и благоустройством поселков городского типа или же за сражениями. А больше ничего и не остается, так как главной задачей каждой миссии является захват вражеских поселений, осуществить который можно, либо впечатлив его поселенцев



красотой своего града, либо захватив его при помощи грубой силы. При этом вам доведется заниматься обоими видами деятельности, вне зависимости от вашего мировоззрения и желания: можно только повлиять на пропорциональное соотношение добрых и злых поступков. То есть, доброду и культурному деятелю как ни крути, придется отбиваться от вражеских набегов, тем самым оставляя не красивые пятна на своей безупречной репутации, избавиться от которых не поможет ни хлорка, ни даже пергидроль. А грозному военачальнику при любых раскладах понадобится строить город и заботиться о населении, потому что в солдаты нужно завербовывать мирную часть населения, причем мужскую. Так что название полностью себя оправдывает, и правильно вставленный символ & на союз «ог» разработчики пока что менять не собираются — как говорится, бжека без вайта не бывает.

Гражданский серюльник

Ч то же скрывается, по мнению разработ, под словом «постройка»? Попытаемся ответить на этот вопрос, не особо мудруясь — для этого нужно всего-навсего построить побольше домов, попутно заботясь о возведении увеселительных заведений и разно-

образных храмов для улучшения уровня жизни и умножения очков престижа. Но только на первый взгляд все так просто, на самом же деле все обстоит несколько законспирированно, и постоянно всплывающие, как сами знаете, что проблемы не дадут вам заскучать ни на минутку. Только отвлечься на отвеивание оплеух непослушному зверюге — а жители уже сожрали все запасы еды и пухнут от голода. Или пошла ево-вать и забыл назначить производителя детей, затем вернулся и узрел полностью вымерший город (вот мод пошел — даже размножаться без чьей-либо помощи не могут). А бывает еще хуже, вплоть до перезагрузки: строил себе, строил, а тут вражеские отряды пожаловали, кинули на создание барачков, а необходимых для их сооружения руда подошла к концу... Но на любой подобной ситуации, немного пораскинув мозгами, можно найти выход: поливать поля и добывать пищу можно и самому, военные отряды с легкостью распускаются, митом превращаясь в мирных жителей, а вражеское войско уничтожается парочкой заклинаний. Если вы после прочитанного решали, что в «B+W» отступит неопытных геймеров, то послушав нас разубедить. Скорее, бывалые геймеры завоюют от скуки на первых открывшемся учебных островах, будучи лишены возможности пропустить нудные наставления, которые, рассказывая элементарные вещи, обходят стороной действительно сложные аспекты игры.

Город-сказка, город-мечта — попадая в его сети, пропадеш навсегда.

Ч тобы городская инфраструктура нормально работала, необходимо буквально собственноручно производить работоспособных мирных жителей в рабочих. Для этого нужно попросту взять поселенца и ткнуть его носом в одно из зданий или в какой-то вид ресурса, и он сразу же окрасится в соответствующий цвет. Итак, горожанин может превратиться по вашему велению в лесника, фермера, шахтера, верующего, работника очистительной фабрики или же производителя детей — если, конечно же, он не является пенсионером или ребенком. Раскрывающий поселенцев нужно как можно чаще, потому что они имеют весьма неприятное свойство постоянно умирать, а новорожденные не занимают их места и могут без дела шатаются по окрестностям.

Разнообразие зданий не может не радовать, особенно если вы решили быть добрым богом и собираетесь угодить всем и каждому. Жаждете порадовать деток — соорудите ясли. Хотите, чтобы не желающие работать пенсионеры не болтались по улицам — отправьте дом престарелых. Вам не нравится, что трупы просто валяются на улицах, — постройте кладбище. Жители требуют отдыха — стройте таверну. Кроме того, есть склады, очистительные заводы, есть портеры, военные здания, храмы и т.д. Для постройки зданий и кормежки населения предоставлены три вида основных ресурсов: еда, древесина и руда. Есть также побочные. Первый из них — это мана, которая начисляется, когда верующие в вас люди молятся и проводят некие ритуалы в специально отведенных для этого зданиях; чем больше молящихся, тем быстрее начисляется этот специфический ресурс. Второй — это некая божественная валюта, получаемая после захвата города или выполнения побочных квестов. Она позволит открывать новые здания, заклинания, как для вас, так и для вашего животного, с ее помощью можно будет прокачать один из навыков зверюги или научить «рук» захватывать сразу несколько предметов или жителей. Также можно вызвать самый прокачанный военный отряд или катапульта. Но самыми интересными вещичками обзаведетесь вы только под конец игры, вот тогда-то вы и сможете вызывать ураганы, землетрясения и даже создавать вулканы. И последним критерием является престиж, который начисляется после возведения определенных зданий, имеющих декоративный характер; при достижении определенного уровня можно впечатлить близлежащие города и переманить их жителей на свою сторону.

Любители боевых действий будут одарены возможностью строить три вида юнитов: мечников, лучников и катапульта. При этом каждый отдельно взятый отряд будет после каждого удачно проведенного сражения наделен некоторым количеством опыта — все, что не убивает, делает нас сильнее. Я не думаю, что на полях брани у вас возникнут какие-то проблемы, так как у врагов интеллект напрочь отсутствует. Так что от вас тоже не потребуется болезненной активизации серого вещества, вся тактика состоит в том, чтобы настроить поболь-

ше юнитов и нажать на цель. А дальше можно наблюдать, как бестолковые воины хаотично бегают и пытаются уничтожить друг друга.

Men in black, мы вас Invite

Пришло время подготовиться, что же умеет и представляет собой среднестатистический бог.

Казалось бы, он должен был быть купающимся в роскоши бездельником, ни во что не ставящим человеческие жизни, который и ухом не моргнет, чтобы спасти одну из них. Аи нет, оказалось, что вне зависимости от мировоззрения бог не должен принимать пассивную позицию по отношению к людям. А скорее наоборот, как лакей, который до полного изнеможения должен все делать сам, при этом в его обязанности входит не только раздача указов и воспитание, но и элементарный труд, направленный, например, на сбор ресурсов.

Как уже упоминалось ранее, он умеет указывать место построек тех или иных зданий, может самостоятельно строить их. Ткнув пальцем в небо, может настроить время суток, которое ему больше приходится по вкусу. Затем он может указывать, что должен делать тот или иной человек. Потратив на магические заклинания божественные денюжки, приобретает возможности поливания полей, исцеления подопечных, способен уничтожать врагов молниями, факелами или метеоритным дождем. Но как ни странно, все эти дела божество может проделывать в зоне своего влияния, которая ограничивается местом проживания верующих в него. Так что во время атаки придется напроцех забыть о магии и сосредоточить внимание на животном и на армии. На каждом острове есть возможность выполнить пару-тройку побочных квестов — помочь людям, нуждающимся в поддержке, или же просто проявить свою сообразительность. Большинство из них очень забавные и смешные. Разработчики вообще не обделены чувством юмора, поэтому игра не раз заставит вас улыбнуться.

Гы-гы-графика

Графика вместе со звуком оставляют довольно-таки положительные впечатления. Графический движок разработчики оставили старый, но порядком над ним поработали. Великолепные ландшафты, потрясающая детализация. Возможности масштабирования поистине впечатляют. Глядя на остров с высоты птичьего полета, можно гордо осматривать свои владения, понаблюдать, как над каким-то местом спускаются тучи или как красивая вода омывает золотые берега острова. Но воспользовавшись зумом, вы можете рассмотреть каждого жителя до самых мелких деталей. Скопление маленьких точек, которые сверху трудно даже заметить, превращается в отряд солдат, со скуки играющих в карты. Если вы построили амфиитепу, то в нем можно будет разглядеть людей, которые выступают на сцене, и т.д. Смена времени суток по воле игрока тоже выглядит очень красиво, по маювению руки солнце окрашивает землю красным

или будит от сна утренними лучами. Про то, как великолепно выглядят извержения вулкана или вызов сирены, я вообще молчу. Существо тоже не обидели, теперь оно может похвастаться симпатичной шерстью и, как всегда, великолепной анимацией.

Божественные ошибки

Глаголю-багах говорить очень не хочется, но придется. Правда, разработчики уже выпустили патч. Размер у него весьма детский, 100 Мб, и вытянуть из Сети такое чудо для многих довольно проблематично. Но даже скачав его, стоит хорошо подумать о целесообразности установок, потому что старые сейфы после этого работать не будут. Многие глюки он, конечно, исправит, но проходить заново как-то неохота. Поэтому на свой страх и риск можете играть так как есть (раз мы прошли без патча, значит, это возможно). Официальные и многие другие форумы пестрят сообщениями о многочисленных ошибках. Кроме мелких недочетов — питомец может легко застрять между двумя зданиями, вражеская армия проходит сквозь стены вашего города и т.д. — есть более серьезные и даже критические. Иногда игра просто вылетает в «Окна» или напроцех отказывается грузить последнее сохранение. Советую просто переустановить ее пару раз, иногда помогает. Если прохождение уровня становится невозможным, где-то не сработал скрипт или в определенном момент игра вылетает, напните уровень сначала. Ну и для решения проблем с графическими багами и производительностью экспериментируйте с драйверами.

Вывод

В целом игра получилась весьма занимательная — конечно, но без недостатков, но оторваться от нее порой просто невозможно. Ведь вам подвернулась возможность в очередной раз почувствовать себя богом, завоевывать все новые и новые земли, заручаясь поддержкой своего верного животного. И только вам решать, каким станет ваш аватар и каким станет вы сами на этот раз — добрым, злым или нейтральным. Выбор за вами.

А наш выбор очень прост — играть. Надеюсь, что в следующий раз игра станет больше соответствовать званию симулятора бога и не превратится в обычную стратегию.

* * *

Ава бога сидели на небольшой тучке. Им было ужасно скучно. Они молчали. На этот раз вспомнить было почти нечего. Лишь легкое разочарование.

Вы думаете, боги умирают, если в них перестает верить? Совсем нет. Они просто возвращаются на свою тучку, в то самое место, где не существует ни времени, ни материи, ни пространства, и ждут. Ждут своего рейса. Надеюсь, что следующий будет лучше, чем предыдущий.

3.bl. Во время заставки, когда покажется логотип Lionhead, попробуйте воспользоваться левой кнопкой мыши.

Edifier
www.edifier.com



АКЦИЯ!
ТИЛЬКИ В МАГАЗИНАХ



Кожний покупець колонок EDIFIER
з грудня 2005
ОТРИМАЄ ПОДАРУНОК -
новушки EDIFIER

Оптовий продаж:
Фокстрот: 8-800-500-15-30
Ампр: 0482-37-97-07
Версія: 044-554-27-47

Представителі Edifier в Україні: СІВ "ТЕБЕС" А

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

SERIOUS SAM II

Разработчики: Croteam
Издатель: 2K Games
Издатель в России: 1С
Системные требования: 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

Стрелять или не стрелять? Не вопрос

Вой, я не понял, кто тут ждал Избранного, спасителя вселенной, вечного борца с неистребимым злом и просто отличным парня? Вы? Ну, так я здесь. Кого и от кого на этот раз спасать будем?

Ах, добыть амулет, который сделает Ментала уязвимым? Нет проблем. На какой обоченной планете этот амулет? На пяти? По кусочку на каждой? Ну и ладно, пять так пять. Главное, чтобы не Египет. Пять планет-кладбищ, сильно.

В смысле, не уничтожать мирное население? Население не бывает мирным, оно бывает только мертвым.

Ах, помогать буду! Зачем мне их помощь? Помощники эти только под ногами путаются.

Бюджет увеличили? На приставках выпустят? Политкорректность нужна? Ну раз бюджет, то деньги на бочку — и я пошел убивать мирное население. В смысле, защищать мирное, а убивать мертвое. Нет, не так: сначала всех убью, а потом спасу. Или сначала спасу, а потом убью? Так, даю установку: сначала говорим, потом стреляем. Говорим, стреляем, говорим, стреляем. Нет, а если они раньше выстрелят? Тогда сначала стреляем, потом говорим, если отвечает, значит враг — враги с одного выстрела не валяются. Значит, снова стреляем. А как же мирное население?

Что-то вы меня путаете. В общем, подсказывать будете, в кого там стрелять, а кого спасать. Шлите телеграммы через Нетриск, будет время — почитаю.

Возвращение блудного попугая

Вот, вспоминаю 2001 год, выход первого Сама. Его не ждали, а он приперся, сразу указав, кто в доме хозяин. Старые фокусы — хорошие фокусы, и Сам отлично это продемонстрировал.

Разработчики не стали заморачиваться на придумывании оригинального сюжета, на прописывании AI противникам и построении огромного количества разнообразных уровней. Они даже не задумались о введении в игру хоррор- или стелс-элементов. Они не пытались сделать геймплей оригинальным или разнообразным.

Они просто сделали МЯСО. Мясо, равного которому мы уже давно не видели. Потомок «Дума» и «Дюка» «Сэм» ворвался в наши дома, вышибив дверь, и прочно завладел экранами наших мониторов и нашими сердцами.

В чем его секрет, чем он так понравил нас, выдавших виды геймеров? Своим юмором, своей безбашенностью и адреналинностью, вот чем. Мы и раньше знали, что в играх могут быть большие открытые пространства, на которых может разместиться много врагов. Но мы просто не представляли, насколько много их может быть.

Мы устали бродить по коридорам, устали выцеливать кемперящих снайперов, устали бороться с террористами, и разработчики дали нам то, чего мы хотели — пускай бы и подсознательно.

Эх, есть ли среди вас те, кто не проходил «Сэма» в кооперативе? Если есть, мне вас искренне жаль. Такую веселуху пропускать просто нельзя. А в мультиплеер кто не рубился? Много потерял, поверьте.

Наигравшись в «Сэма», мы стали с нетерпением ждать продолжения — и дождались. Правда, не второй части, а аддона. Но аддон был хорош, очень хорош. В принципе, все то же самое, но в ином антураже. Тот же Сам, только еще более крутой.

А потом долгая пауза и... тишье?

Не совсем, не совсем. Но — не будем забегать вперед.

Итак, «Сэм» изменился. В первую очередь изменился движок, что совсем не удивительно, во вторую... Во вторую очередь некоторые изменения коснулись и концепции игры. Она стала еще более смешной и пародийной, а в графическом плане... значительно более мультяшной и детской.

Признаюсь честно, после прохождения первой планеты я пребывал в некотором изумлении — что это мне подсунили? Игру для детей 7-9 лет? Что это за трюгловиды? Что это за кукольные мужики в скафандрах? Что это, прости господи, за заводные единороги??? А союзники, которых мы спасем, из какого мультика они сбежали?

И, главное, где толпы монстров, которых мы так ждали??? Нет, сказать, что противников мало, нельзя, но до уровня прошлых частей их количество явно не дотягивает.

Потом была вторая планета, дела на ней пошли веселее, противников стало больше. Не то чтобы намного — просто больше. Правда, мультяшность и буйство красок все равно несколько раздражали и заставляли недоумевать. Впрочем, еще удивляли ролики. Ну да, ролики в игре — это хорошо, но ведь перед нами мясной шутер, так зачем их так много???

Мультяшность и засилье роликов — вот две вещи, которые, я уверен, отпугнут многих фанатов «Сэма». Да и первая планетка не вызывает особого восторга — никакого урванного геймплея нет и в помине. Так значит что, нас обманули?

Не совсем. Очевидно, что концепция игры претерпела некоторые изменения: теперь разработчики не просто веселятся, они открыто смеются. Над собой, над другими играми и разработчиками, над штампами и бюджетом, над нами, в конце концов. Причем, смеются довольно смешно и остроумно. Юмор из игры не исчез, наоборот, он поднялся на качественно новый уровень, и данный проект, с моей точки зрения, нужно рассматривать именно как стелс. Тогда многое становится понятным.



Честно говоря, мне всегда было интересно, как разработчики «Сэма» собираются конкурировать со своим основным конкурентом — Painkiller'ом. Ответ прост — никак не собираются. Они не стали заморачиваться с чем-то более-менее серьезным и сделали юмористический экшен. Странное словосочетание, не находите?

Вот и второй Сам производил такое же странное впечатление. С одной стороны, и графика неплохая, и монстры неплохо сделаны, и оружие хващит, и драйв есть. С другой, как-то оно все аляповато. Да и мощности движка, чувствуется, не хватает. Ну не может он удержать в кадре количество монстров, равное тому, что было раньше. Не способен он работать с огромными открытыми пространствами. Нет, клаустрофобия, как в F.E.A.R'е, вам не грозит, не бойтесь. Открытых пространств хватает. А ОГРОМНЫХ не хватает. Почему так? На Х-Ящик рассчитывали, однако. А у приставочных тайтлов свои требования и свои ограничения.

Убей в себе серьезность

Играть в «Сэма» серьезно нельзя. Я, если честно, и воспринимать его серьезно не могу. Для детей — да, отличный проект, особенно с точки зрения графики, но, пожалуй, сложноват по геймплэю, да и многие шутки они понять не смогут. Для взрослых — и графика непривычная, и играть не слишком сложно, и былого драйва почти нет.

Точнее, есть — уровни, которые по накалу страстей не уступают уровням из первого «Сэма», есть места, когда забываешь о графике, полностью сосредоточившись на уничтожении вражеских орд. Но мест таких гораздо меньше, чем хотелось. Более того, очень часто вместо того, чтобы водить с врагами смертельный хоровод, нам предлагается забиться в угол и отстреливать тупо домищащих вражин. Нет, это не наш выбор.

Пару слов о разразкламированных средствах передвижения — да, есть такая буква. И хоть я и не люблють транспорта, скажу — мне понравилось. Прикольненько. Аркадиенько, но прикольненько. Кроме транспорта в игре имеются еще всяческие турели, при помощи которых нам предлагают расстреливать толпы врагов. Что тут можно сказать? Проходили, и неоднократно. В некоторых играх врагов побольше было. Но все равно, разнообразят турели игровой процесс — и это плюс. А заодно и минус. Знаете почему? Да просто: если выкинуть из второго Сэма транспорт и турели, игра быстрой утомит. А ведь раньше такого не было. Значит что? Правильно, геймплей у продолжения слабей.

И тут уж не поможет ничего, ни разнообразие монстров — кроме старых знакомых, обретших новых вид, мы увидим множество новых, — ни оружие, которое, кстати говоря, изменилось только внешне. Былого драйва в игре практически нет.

Много «Сэмов»

Теперь пару слов о мультиплеере. Он в игре остался. Точнее, част. Десятки из второй части убрал направо, а оставил только кооператив. Яблоко, конечно, но что тут подделывать. Естественно, не попробовав кооператив мы не могли, и попробовали. На максимальной сложности.

Нет, это не Рио-де-Жанейро, это гораздо хуже. Куда делся бывший безумный драйв? Если в сингле он частично присутствует, то в мультиплеере он убит направо. Врагов слишком мало. Слишком. Такое впечатление, что разработчики специально взяли и максимально упростили игровой процесс.

Или все таки дело в движке? В том, что при таком качестве графики они не могли обеспечить нужного количества монстров?

Не знаю. Честно, не знаю, в чем именно проблема, но она есть. Помнится, в первого «Сэма» я играл снова и снова: иногда просто проходил любимые уровни, несколько раз играл в кооперативе, много раз гонял десятчат. И не надоедало, что интересно. А второй «Сэм»... Ну, пройти еще парочку уровней командой можно попробовать, если скучно станет, но проходить сингл второй раз? Зачем?

Не стоит он того. Абсолютно. Лучше уж взять да третий раз пройти Painkiller'a, благо их задумка с картами очень способствует реплеябилити.

Увы, увы, но если с синглом дела обстоят не совсем плачевно, то с мультиплеером все ужасно. Неинтересно. Хотя... Поскольку

ку альтернативы нет, может, в клубах и будут бегать — но это не то. Совсем не то.

Чем дальше в лес...

Но на самом деле, все не так уж и безнадежно. Первая планета — скучно. Вторая планета — местами весело, местами смешно, но чаще скучно. Третья планета, о... Тут дела пошли более живо. Кстати говоря, планет в игре семь штук, и как мне показалось, первые две самые неинтересные и простенькие. Может быть, считать их растянувшимся туториалом?

Можно. Да, чуть не забыл: на каждой планете есть свой босс, которого убить не так уж и просто; так вот, первые боссы особого интереса не вызывают, зато последующие очень даже ничего.

Вообще, чем дальше играешь, тем становится интересней. Наверное, просто свыкаешься с мыслью, что это уже не тот Сам, которого мы помним, а совсем другая игра, и как только эта мысль становится привычной, играть становится приятно. Более того, даже ролики перестают раздражать и казаться лишними! Помню, в какой-то момент игры поймал себя на мысли: «Что-то давно ролика не было, пора уже показать что-то веселенькое». Показали. Чуть со ступ-



ла не свалился от смеха. Так что рекомендую: ролики смотреть обязательно, к шуткам внимательно прислушиваться. Не все они отличаются качеством, но, думаю, на цитаты многие растащат.

Вывод

Да уж, попробуй тут сделать вывод. С одной стороны, игра меня разочаровала. Это не тот Сам, которого мы ждали и на который надеялись. Painkiller может спать спокойно, на его трон никто не посягнет.

С другой стороны... С другой стороны, играть довольно весело. Есть масса удачных шуток, есть очень прикольные монстры, есть отличные уровни, есть драйв, поменьше чем раньше, но есть.

Возможно — опять-таки возможно — игра просто вышла несколько не вовремя. Слишком много конкурентов, и конкуренты эти весьма хороши.

В любом случае, попробовать поиграть стоит. Посмотрите на скриншот, и если вам не станет тошно от мультиальности — смело берите игру. Если графика вызывает у вас отвращение, если вы считаете, что монстры не должны выглядеть как герои детских мультфильмов, тогда играть не стоит. Не впечатлит.

Первый Сам был первым. Был серьезным, серьезным прорывом. Был безусловным лидером среди мясных экшенов. Второй «Сэм» уже не лидер, увы. Так, игра, которую стоит пройти и забыть, не больше. Крепкий середнячок.

Но середнячок веселый. Очень веселый, и это отчасти многое изкупает.

Да, любителям юмора, стеба и сатиры — играть обязательно.

Pantera sls kawai@bk.ru

とてモ フェロモ

★TOTTEMO PHEROMONE★

とてモフェロモ

Разработчик: Trablance
Издатель: Game Factory Ukraine
Оригинальное название: Tottemo Pheromone
Язык игры: японский, с русскими субтитрами
Жанр: приключенческая игра, квест
Системные требования: Windows XP Р 2-233 МГц, 128 Мб ОЗУ, DirectX 8-совместимая видеокарта, 750 Мб места на жестком диске, 8x-12x CD-ROM, клавиатура, мышь

— Хлоп, хлоп...
— Чмок, чмок...

Предупреждение! А сейчас я вам расскажу не очень пристойную историю. Вернее, совсем непристойную. А еще вернее — откровенно эротическую, местами — порнографическую. Верегущим честь сполуду, детям с мороженым, стоящим на страже общественной морали вахтерам и отгулявшим свое еще в семнадцатом революционерам — не читать! Именно так — НЕ-ЧИ-ТА-ТЬ!

Нашему вниманию предложена эротическо-приключенческая игра, которую сами издатели позиционируют как квест. В основе игры — межличностные отношения между мужчиной и женщиной. Суть же ее сводится к тому, чтобы путем недолгих разговоров и несложных движений соблазнить девушку. Идея не нова. Исполнение — тоже. В Японии такие игры существуют уже больше десяти лет, а на Западе с презрением смотрят на темпы, с которыми хентайно-эротические квесты и RPG завоевывают игровой рынок. Несколько лет назад такие игры начали просачиваться и в наши степи.

Основная их привлекательность заключается в иллюзии интерактивности, в создании мира, где действуете вы, а не какой-то незнакомец. Проще говоря — вы не просто смотрите эротический мультфильм, хентай, но принимаете непосредственное участие в развитии сюжета. Идея выглядит соблазнительно, однако давайте посмотрим, что получается на практике.

Любая игра хоть как-нибудь, но начинается. Любая история имеет свое продолжение. Мир стоит на трех китах, и уже потому водоворот событий имеет обыкновение повторяться.

Если в твой дом однажды попадает фея — жди неприятностей. А если эта фея еще и из параллельного мира — жди их в двойном размере. Но, как говорит царица наук математика, минус на минус дает плюс — а это значит, что и неприятности тоже могут быть приятными. Вот и к нашему герою прилетела фея из неизвестного мира, влюбилась в него и стала его женой. Казалось бы, не на чем сюжет для игры сделать. Но не тут-то

было! Очарование японских фей и восточных же параллельных миров состоит в том, что история, произошедшая однажды, может повториться через несколько лет. Проходит несколько лет, у нашего героя подрастает брат по имени Такуя. И вот, в тот день, когда к Такаши — так зовут счастливого мужа феи, — приезжает двоюродный брат, буквально с лотры падает прекрасная блондинка. Ну какой молодой человек не мечтает о таком! Мечтать-то мечтает, а вот что с таким подарком судьбы делать — непонятно. Стоя посреди комнаты с сим чудом на руках, Такуя обнаруживает, что упавшая девушка — второе «я» феи, затерявшееся в мирах. В отличие от первого «я», она не собирается оставаться тут и сделает все, чтобы выбраться из Японии в родной мир волшебства.

По древнему преданию, чтобы снять проклятие и найти дорогу в свой родной мир, фея должна собрать Энергию того мира, в котором она оказалась. Энергия эта бывает в четырех источниках: сила воды, ветра, огня, земли. И заключена она в творениях мира — прекрасных созданиях, носящих кимоно и юбки, то есть в женщинах! Убивать никого не придется — не зря же в Японии эта игра позиционируется, как дозволенная с 14 лет, энергию мы будем добывать совершенно другим методом. Так вот, фее необходимо будет собрать четыре вида сил, а так как она сама этого сделать не может, ей понадобится Сауга, который и займется сбором Энергий. Исходя из того, что поймали фею на руки вы, и других персонажей мужского рода в поле зрения феи не наблюдается — Такуши не в счет, у него своя фея есть — девушку придется выручать вам.

Сказать, что «Фея» — это квест, довольно тяжело. Она в моем понимании не позиционируется как онный: в игре нет заданий как таковых, нет никаких врагов, нет активных предметов, нет ничего из привычного нам мира квестов. Все, с чем нам придется иметь дело, это — текст. Именно по нему движется сюжет. Японские квесты — это не игра, а скорее книга с возможностью выбора действий главного персонажа. Захочешь — и он пойдет на работу, а нет — пойдет на очередное свидание в бар «Морковка». Дело за тобой: каким ты себя видишь, таким и получишь. И как результат сюжет изменит свое направление. Основа не поменяется, тебе любым способом придется пройти все задания, все «миссии». Но меняется путь, по которому ты пройдеши. Так, в случае с девичьей-водой, ты можешь прямо гнуть свою линию, не обращая внимания на ее уверения, — пусть и живишь! —



в том, что у нее есть парень, а можешь не поступиться моралью и ждать, когда она сама затащит тебя в мотель. Это как судьба, фатальность, неизбежность — это случится, как бы ты этого ни старался избежать.

Сана — официантка из кафе — любит твоего брата, но благодаря волшебству феи и феромонам готова ради тебя на все. Будешь ли ты ждать ее инициативы или изменишь обстоятельства в свою пользу? Опять-таки выбор только твой. Не буду останавливаться на том, что и как делала я — в игре много линий, и никто не ответит вам точно, встретите ли вы этот эпизод и эту девушку на своем пути.

Итак, перед нами — многолинейная книга со своим скрытым смыслом, со своими персонажами и эпизодами, придуманная с определенной целью. И, несмотря на то, что Восток — дело тонкое, мы попробуем сделать вывод о цели игры. Пусть он у каждого будет свой, но, дабы не отпугнуть вас от коробочки с желанной игрой, замечу, что смысл у игры есть. Это не просто «эротический квест», это — история, которая призвана помочь молодым людям понять друг друга.

* * *

Через несколько дней, проведенных бок о бок с феями. Такуя понимает, что его жизнь стала хоть и сложнее, но красивее — вечером он может застать страстную любовию с одной из пяти сексапильных красавиц, а то и сразу с несколькими! И ни одна из них не посмеет ему отказать — ведь нашему герою помогают сразу две могущественные феи — мисс Силк и ее алтер эго Силк-блондинка, которой требуется много энергии, получаемой при занятиях сексом.

При такой жизни сделать свой выбор довольно непросто — девушек вокруг много, большинство из них красивы и готовы сделать все, что ты попросишь. С кем нам предстоит встретиться сегодня? С пышногрудой Саной или странной, рано повзрослевшей Аюми? Впрочем, и Куми давно смотрит на нас страстным взглядом! А еще — рядом всегда есть бар Заек «Морковка», где сексапильные зайчики всегда рады вашему появлению. Одна только ведьмочка Силк не поддается вашему обаянию — ведь именно она наложила приворотные чары... Но разве это станет преградой молодому человеку, которые сгорают от страсти при одном только ее виде? К тому же, уже после получаса игры понимаешь, что не такая она холодная, не такая она бесстрастная, эта Силк... Пройдет еще немного времени, и ты поймешь, что без ума от этой девчонки, и, возможно, будешь делать все, чтобы оставить ее в этом мире и не отпускать в очередное многовековое странствие по параллелям. Согласится ли она? Последуй за сюжетом игры, и все решится само — такая философия этой игры. Ты делаешь шаг, а судьба — три, и пока ты крутишь роман с блондинкой, на тебя засматривается брюнетка...

* * *

Как уже упоминалось выше, диалоги — основа этой игры. Каждая девушка предпочитает определенный тип ухаживания. Не стоит говорить с Саной о двоюродном брате, равно как и с Аюми — о ее парне. Девушка не просто разозлится, но может уйти, оставив вас в одиночестве любоваться столиком в кафе. Да и остальные девчонки не так просты — то, что они готовы ради вас на все, еще не означает, что они совсем уж потеряли гордость. Упомяните Михо — ее напарнице и не получите ничего, кроме демонстративной гримасы презрения, напущенной занятости и обжигающе холодных глаз.

Сказать, что выбор вам придется делать нечасто — ничего не сказать. На одну девушку приходится по одному, от сланы — по два ваших волевых решения. Еще столько же — на общение с Силк в каждом эпизоде. Правда, с ней все просто — на нее можно обидеться, можно ее похвалить, но как бы там ни было — не стоит ругаться с очаровательной феей, ведь живете вы с ней в одной комнате, и уже это многого стоит! Так вот, исходя из соотношения выбора и простого человеческого чтения, перед нами — мультяш, «каиковый мультяш», облаченный в форму игры. Не знаю, есть ли такой жанр и, наверное, никогда не узнаю, но

он должен быть — ибо квестом «Фею» никак не назовешь, а к другим жанрам она и близко не подходит...

Трудности перевода. Предисловие вывода

Уж сколько раз твердили миру и издателям — будьте внимательнее с переводом. Ан нет! Снова ловим моменты несоответствия. Особо обвинять никого не будем, все равно нам никогда и ни за что не догадаться, что именно должна была сказать девушка вместо того, что мы прочли, ведь звуковая речь героев — лишь часть того, что можно прочитать в титрах. Гораздо хуже дела обстоят с общим текстом. Не знаю, таков ли он в реальности или же снова переводчики подкачали, но диалог с девушками в момент добычи Энергии довольно прост — как и текстовые события (кто не понял, о чем я, читай эпилог ☺).

— Посмотри, — скажет вам Михо... Ты пытаешься ее поцеловать, но она отстранилась: — Я стесняюсь.

Такова женская логика по-японски. Стоит ли винить Восток в том, что нам непонятно такое поведение? Вряд ли. На то и Восток, чтоб быть не таким, как Запад. Европа старается ограничить знания детей и подростков о сексе



и насилии, в то время как Япония пропагандирует полную открытость и знания. Что лучше — решать каждому из нас. Ведь наша жизнь в большей мере квест, нежели «Фея».

Вывод

Как я уже писал в самом начале, назвать идею новой не представляется возможным — были такие проекты и в Европе, и в многогрательной российской игровой практике («Рандеву с незнакомкой»). Так или иначе, ни один из них не оказался провальным. И в то же время — до Востока Западу в этом жанре еще расти и расти. Вместо ставшего уже чуть ли не стандартным соблазна мы исследуем характеры девушек, их жизнь, а значит — смысл игры и ее цель (а вместе с тем — и ее аудитория) несколько расширяют свои рамки. Именно в этом и состоит отличие хентайных игр от эротических. Именно в этом их особая острота и вкус, и именно потому я советовала бы хоть немного поиграть в «Фею».

Ну, что ж, игру вполне можно позиционировать как достойного представителя своего жанра. Острые углы с лживой перекрываются шутками и забавным сюжетом, непосредственностью девушек и красотой исполнения игры. Должна заметить, графика выполнена в классическом хентайном варианте — без напизмства и угловатости, зато с неприкрытой девственной красотой девушек. А что еще надо, чтобы расслабиться после тяжелого дня, тем более, если предстоит бессонная ночь за компьютером?

Сергей ШТЕПА aka Sir red_imp@list.ru

DELTA FORCE XTREME

The shame of the serial

Delta Force... Как много в этом звуке для сердца нашего слышлось... Еще в далеком 1998-м мы с радостью упивались потрясающим тактическим шутером, который давал свободу абсолютно всем. Оголенные любители кровавых перестрелок брали в руки автоматы и сломали голову немцам на многочисленных врагов; тонкие денегаты предпочитали исследовать огромные просторы тамошних уровней, продвигаясь по ним ползком, вычислить расположение всех неприятелей, а потом уничтожать их по одному... И, что самое главное, недовольные практически не было — все играли с огромным удовольствием!

Далее последовал сиквел, который с успехом продолжил развивать идеи своего предшественника; еще позже на свет появилась замечательная *Land Warrior*, оснащенный прекрасным (на тот момент) графическим движком и хорошим искусственным интеллектом. Казалось, что до идеального явления осталось всего лишь один маленький шаг, но...

...Популярный сериал начал деградировать. Сначала жуткая подделка *Task Force Dagger*, а вскоре — и полуаркадный *Black Hawk Down* вместе с аддоном оказались настолько примитивными, что от них отвернулись даже самые неприязнительные геймеры. Публика разуверилась в том, что студия *Novologic* может исправить ситуацию. Напрасно или нет? Разобраться в этом нам поможет *Delta Force: Xtreme*.

Coney, honey, money — it's a real life!

Delta Force: Xtreme представляет собой римейк самой первой части, исполненный на движке от *Black Hawk Down*. Правда, разработчики нагло соврали, сказав, что абсолютно все уровни будут аккуратно имплантированы в телце новой игры. Дело в том, что миссий около двадцати, хотя, по самым скромным подсчетам, их должно быть практически сорок. Наглое надувательство, правда?



Впрочем, рассудительные люди наверняка с ухмылкой воспримут мою критику и скажут, мол, главное — не количество, а качество. Что ж, их снова постигнет разочарование, ибо все локации сделаны на скорую руку и не могут похвастаться ничем выдающимся. Зачастую все очень просто: на переднем плане расположен какой-нибудь горный массив, потом — несколько холмов, а за ними — база неприятелей. Не зная, может быть, и предыдущие издания *Delta Force* не отличались разнообразием, но, по крайней мере, раньше такой примитивизм не бросался в глаза.

Геймплей тоже заслужил свою порцию тухлых помидоров — за чрезмерное однообразие. Кроме того, все задания, которые перед вами ставятся, очень простые: зачислить вражеский штаб или взорвать определенное здание. Как видите, даже здесь нет никаких новаторских идей.

I will survive!

В мелочах игра существенно уступает всем (пусть и весьма немногочисленным) конкурентам. Например, поездка на транспортных средствах краткосрочны и действительно занудны. Погибать десять раз краду лишь оттого, что невеста откудзавшийся неприятель расстрелял ваш автомобиль из пулемета — занятие не самое приятное; добавок ко всему, очень раздражают снайперы, которые умудряются попасть прямо в вашу виртуальную голову несмотря на то, что машина движется с огромной скоростью. Реализмом тут и не пахнет.

По-настоящему ужасает реализация искусственного интеллекта. Ясное дело, АИ подчиняется скриптам и порой действует не очень адекватно; впрочем, к этому вы уже наверняка привыкли. Гораздо хуже то, что неприятели часто сидят за ушами и посылают в вашу сторону немалые порции свинца еще тогда, когда вы не видите опасности (прощу учесть: такие гавды всегда держатся группами, поэтому справиться с ними просто невозможно). Скажем, в *Doom III* подобные приемы смотрелись очень уместно, но в *Delta Force: Xtreme* — игре, в которой нет сохранений (!), — любая гибель виртуального спецназовца способна убить миллионы нервных клеток несчастного геймера.

Впрочем, есть одна небольшая лазейка, предусмотренная разработчиками. Каждая локация напичкана контрольными точками, при достижении которых происходит автоматическое сохранение. Если очередная перестрелка завершится для вас летальным исходом, вы «возродитесь» около чекпойнта.

Разработчик: Novologic
Издатель в СНГ: 1С
Жанр: тактический шутер
Системные требования: аналогичные *Delta Force: Black Hawk Down*

Примечание: все убитые вами оппоненты بلا-гополучно исчезнут (sic!), а вам придется заново преодолевать весь путь до врата на своих двоих, что подчас займет несколько минут. Такая гениальная идея когда-то погубила *Mistmare*; теперь настал черед *DF: X*.

В целом же игропроцесс не заслуживает никаких похвал. А ведь сколько было надежд...

О том, для чего это затевалось

После того, как замолвим пару слов о визуальном исполнении, на которое и делали ставку ребята из *Novologic* (иначе зачем нужен этот римейк?). Смотрите сами: модели персонажей отнюдь не изобилуют полигонами; все объекты выглядят картонно и безжизненно, словно их рисовали не многоопытные художники, а безвестные халтурщики; трава, которую «изготавляли» с использованием vokсельной технологии, колыхается весьма неактивно; спецэффекты едва ли заслужили оценку «сносно»; наконец, пейзажи совершенно не впечатляют. Порой создается впечатление, что игра смотрится хуже, нежели *Black Hawk Down*! И как такое могли допустить?

В сумме *Delta Force: Xtreme* — крошечный ад для поклонников тактических шутеров. С откровенно слабой графикой и посредственной озвучкой. С тысячами мелких недочетов, которые напрочь перечеркивают редкие удачные находки. С невероятной скучным геймплеем и тоннами бездарных идей, воплощенных по методу «и так сойдет». Со всеми задатками для полного провала.

P.S. Недавно по Сети начал бродить слух, что *Novologic* трудится над еще одним продуктом под известным лейблом. Выследить подробности пока не удалось, но, скорее всего, это будет либо сиквел к «Падению черного ястреба», либо еще один аркадный проект, рассчитанный на любителей виртуальных тиров а-ля *House of the Dead*. И вы говорите, что сериал движется по верному пути!





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



и спонсор компания Sven



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

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/MP3.OGG/JPEG
Возможность обновления программного обеспечения
Оригинальный дизайн, тонкий корпус, подсветка CD-деки



SW-220

Мощность: 2Вт (сателлиты) + 7Вт (сабвуфер)
Динамики: 3" (сателлиты) и 4" (сабвуфер)
Диапазон Гц: 120...20 000 (сателлиты)
и 70-300 (сабвуфер)
Магнитное экранирование
Материал корпуса сабвуфера: ДЕРЕВО

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

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 22307

Алексей КУТЕПОВ aka Alex

5

PRO EVOLUTION SOCCER

Разработчик/издатель: Konami

Системные требования:

- ✓ минимальные: P 3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 4x DVD-Rom drive, NVidia GeForce 3 или ATI Radeon 8500 видео;
- ✓ рекомендуемые: P 4-1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 8x DVD-Rom drive, NVidia GeForce 4 or ATI Radeon 9600 видео

Вдравствуйте, дорогие читатели. Как известно, осень — самая плодотворная пора для компьютерных игр. Летние отпуска и каникулы закончились, люди вернулись к повседневной жизни. Разработчики тоже пришли в себя и стараются выпустить игру побыстрее, чтобы Новый год было на что отметить. А если говорить серьезно, то именно в октябрь-ноябрь выходит наибольшее количество игр. Кроме того, по традиции в это время выходят ежегодные игры, обычно это различные симуляторы. Причин тут несколько. Для футбольного симулятора основная — это разгар международных игр, что сразу поднимает интерес к игре. Тем более, что составы команд свежие, ибо обычно летом проходят основные трансферы. И, конечно, уже можно дать оценку той или иной команде. Ну да ладно, это дело разработчиков, а наше — оценить готовый продукт и решить, заслуживает ли он места не только на наших виртуальных, но и в сердцах.

Сегодня мы будем рассматривать симулятор самой популярной игры на планете — футбола. Как утверждали разработчики **Pro Evolution Soccer 5** (далее просто **Pes 5**), нас ждет не просто игра, а настоящий симулятор футбола, наиболее приближенный к реальности во всех аспектах этой игры. Ну что ж, посмотрим, что они имели в виду. Итак, установка игры прошла успешно, запускаем.

На первый взгляд

Рассматриваем небольшой вступительный ролик и попадаем в меню. Оно кажется до боли знакомым (**Pes 4**), хотя и выглядит намного красивее. Еще меню стало удобнее, ведь в прошлой версии оно было кучкой иконок, расположенных горизонтально, а тут надписи, размещенные вертикально. Кроме того, в правой части экрана появляются слугузы Диона Терри из «Челси» и Тьерри Анри из «Арсенала». Описывать опции меню нет особого смысла, только место займет, начнете — сами разберетесь. Музыкалка изменилась, стала более зажигательной и разнообразной, хотя все равно «отдыхает» по сравнению с саундтреками из **Fifa**.

Вот теперь уже можно и глануть, как у нас обстоят дела с командами. Сборные стран практически не претерпели изменений, разве что обзавелись почти точными составами игроков, которые непосредствен-

но выступают за них в данный момент. Несомненно, порадовало добротное количество новых и лицензированных команд. Появилось даже «Динамо» Киев, сделанное с потрясающей точностью как состав, так и стоимости и силы игроков. Действительно можно сказать, что прежние не лицензированные команды с непонятными названиями обрели новую жизнь в виде точных названий клубов и реальных игроков. Правда, не все так хорошо в нашем доме. По-прежнему отсутствуют такие гранды европейского футбола, как «Бавария». Между прочим, в прошлой серии игр она присутствовала, хотя и носила непонятное название «Реформастер», а имена футболистов были изменены до неузнаваемости, так что узнать игрока можно было либо по позиции, либо по фэйсу, и то далеко не всех. Подводя небольшой итог, можно констатировать появление новых лицензированных клубов — правда, не в том количестве, в котором хотелось.

Теперь идем дальше. Возьмем, например, дружеский матч. Определиться со своей командой и соперником, переходим в следующее окно. Тут нас ожидает окно с большим количеством настроек, среди которых общепринятые уровень сложности, выбор судьи, который будет обслуживать матч, выбор стадиона, погодных условий (наконец-то появился долгожданный снег, но об этом чуть позже). В общем, я думаю, вы поняли. Теперь до заветного матча осталось совсем немного — лишь отредактировать состав и тактику на матч. Кроме стандартной замены игроков вы можете давать каждому игроку свое задание. Допустим, по умолчанию игроки защиты играют зонально, то есть нападают на каждого, кто находится в их зоне, а вы можете прицепить защитника к отдельному нападающему другой команды, и он будет постоянно опекает того. Кроме того, более расширенным стал выбор расположения игроков на поле — например, различные вариации стандартной модели игры «4-4-2». И это не говоря о возможности создания вашей личной тактики под команду или на определенный матч. Короче говоря, будет где разгуляться любителям посидеть и полчаса подумать над тактикой перед игрой.

Настоящий футбол

Итак, команды выходят на поле. Стандартная вступительная заставка, которая почти не отличается от заставки в предыдущей версии, разве что смотрится покрасивее, да и журналисты, фотографирующие команду, больше не выглядят такими плоскими. Кроме того, иногда нам демонстрируют 3D-бо-

Эту игру вы можете купить в интернет-магазине YES (www.yesplus.in.ua), отослав SMS с кодом 190016220 на номер 8-050-50 50900. Цена 15 грн.



лельщиков одной из команд, которые перед матчем ярко приветствуют своих любимцев. Честно говоря, меня такой ход разработчиков приятно поразило, неужели нельзя было додуматься до этого раньше? Несмотря на то, что во время игры болельщики картонные, они иногда показываются в 3D, например, когда радуются забитому мячу своей команды.

Начинается непосредственно матч. На первый взгляд создается впечатление, что перед нами не Pes 5, а что-то среднее между версией четыре и пять. Ведь Pes 5 создавался для PS 2, которая, прямо скажем, уже истощила свой потенциал и морально устарела. Но, к счастью, мои худшие переживания не подтвердились. Несмотря на стопроцентное использование консоли в плане графики, разработчики нашли самый верный и правильный выход: они не стали сильно менять и без того отличный движок, а решили довести до совершенства то, что уже есть. Да, возможно, после запуска игры создается огромное впечатление, даже во, оно моментально рассеивается после первого паса. Уже с момента начала матча картинку на экране монитора можно заставить спутаться с телевизионной картинкой, ведь игроки стали действительно живыми — пластичней, что ли, да и бегают они наконец-то по-настоящему, соблюдая законы физики. Сразу становится заметно, что в игре стало гораздо больше мелких деталей, которые радуют глаз. Модели футболистов обзавелись классной анимацией и стали более прописанными. Порадовалась, к примеру, такая фишка — незаправленные футболки у игроков после тяжелой борьбы за мяч.

Лица многих футболистов стали еще более узнаваемыми, но это больше относится к звездам, а игроки среднего класса все еще мало похожи на своих прототипов. Переработке также подверглись лица судей, которые вдобавок обзавелись новой анимацией.

После нескольких минут игры начинаешь замечать, что управление стало намного сложнее. Теперь мяч наконец-то не привязан к ноге футболиста, благодаря чему вести его стало значительно труднее. Физика в игре стала просто потрясающей, все толчки, подкаты, удары, сейвы киперов теперь невероятно приближены к реальности. Сила ударов в игре возросла, особенно если удар делается с лету. При попадании в створ ворот у бедных вратарей практически не остается шансов. Также порадовало переработанное поведение киперов, они теперь, как и все люди, могут допускать ошибки — например, ошибиться на выходе при навесной передаче. Кроме того, «воротники» теперь больше стараются выбить мяч кулаком, чем забрать его: смотрится очень эффектно и бывает весьма полезно для дальнейшего продолжения игры.

Искусственный интеллект стал намного умнее и, соответственно, играть с ним стало гораздо интересней, хотя он все же не дотягивает до живого оппонента. Но все-таки AI довольно неплохо. Если вы на последних минутах выигрываете в важном матче, он обрушит на вас всю мощь своих атак.

Значительно возросла роль индивидуальных игроков в игре, теперь отбирать у них мяч стало непростой из-за правильного прикрытия его корпусом. Кроме того, в игре значительно повысилась плотность на поле, благодаря чему борьба за мяч ведется на каждом участке газона — соответственно, выйти победителем из такой ситуации сможет игрок, у которого индивидуальные качества сильнее.

Из-за огромной плотности на поле игроки частенько зарабатывают мелкие фолы. Например, при борьбе на втором этапе футболисты частенько отталкивают соперника руками, а то и вовсе исподтишка бьют локтем.

Дохожу до кондиции

Конечно, для того, чтобы считаться действительно симулятором футбола, а не тупой аркадой, Pes 5 нужно быть максимально приближенным к реальному футболу. К счастью, разработчикам это удалось. Взять, к примеру, те же пасы — наконец-то игроки по ту сторону монитора действительно могут допускать ошибки, иногда даже в совсем идиотских ситуациях.

Раз уж я завел речь о сходствах игры с реальным футболом, то будет просто кощунством не вспомнить о такой вещи, как кондиции игроков. Не буду спорить, это тяжело назвать новшеством, такое было и раньше — но, честно говоря, прежде реализация у этой фишки была отвратительная. Несмотря на падение кондиции у игро-

ков, которые часто принимали участие в матчах, они все же действовали как обычно. По крайней мере я не заметил, чтобы усталость сильно сказывалась на игроках. Зато в Pes 5 эта вещь реализована действительно неплохо: невооруженным глазом видно, что даже самые опытные игроки нуждаются в отдыхе, в худшем случае они могут просто сломаться. Так что вам нужно своевременно следить за ротацией состава, выпуская на не слишком важные матчи дублирующий состав, заодно просмотрите свой ближайший резерв.

Кстати, о новых игроках в вашей команде. Играв в Мастер-Лигу, я прикупил парочку новых игроков, думал полностью сменить защиту, но столкнулся с проблемой несыгранности игроков и начал пропускать еще больше! Защитники, классом намного выше тех, что у меня были раньше, часто полностью проваливали ловушку искусственного офсайда — правда, после этого я влюбился в игру еще сильнее. Хотя и полностью завалил чемпионат ☺.

Все остальное + Fair Play

Безусловно порадовали погодные условия. Дождь стал смотреться более реалистично, да и игроки больше не могут развивать бешеные скорости на мокром поле. Иногда даже не получается нормально принять и обработать мяч, не то что идти в штрафную напролом. Единственным выходом в таких ситуациях стали дальние удары, на которые киперы реагируют адекватно, — стараясь просто отбить мяч, а не забирать его.

Снег в игре также смотрится на уровне, правда, к сожалению, не удалось повидать полностью заснеженного поля, на котором бы оставались следы футболистов, а жаль ☹.



Погода также влияет и на получение травмы футболистами, ведь получить ее во время дождя гораздо реальней, нежели в солнечную погоду. Приятно поразило новшество, когда во время перерыва появляется предупреждение, что ваш игрок потянул связки, это обычно случается при дожде.

А окончательно меня поразила такая вещь, как Fair play. Я пытался организовать очередную атаку, при передаче мяча на другой фланг мой игрок в прыжке за мячом ударил локтем соперника, свисток арбитра промолчал, в углу экрана появился восклицательный знак, я из интереса выбил мяч, после оказания медпомощи потерпевшему компьютер вернул мне мяч... Я был просто в шоке.

Вывод

Думаю, особого вывода делать не стоит, вы и так уже все поняли. Игра действительно получилась классной, можно даже сказать — культовой.

P.S. В игре, конечно, есть и минусы, но они не настолько велики, чтобы о них упоминать, к тому же они просто не заметны на фоне плюсов. Шедевр однозначный!

Георгий ЧЕКАН aka Rincefire

Exile: Ruined World

Разработчик: Spiderweb software
Системные требования: Pentium 90, 8 Мб ОЗУ, звуковая карта, мышь, 256-цветное видео, Windows 3.1 или выше, отсутствие пусков в сауте для шлема ©, английский язык — необходимо
Год выпуска: 1992

Старый город... Да, таких зданий давно уже не строят, а жаль. Не в почете уже пиксели и статичные картинки. Хотя, кого я обманываю? Закинул меня сюда, несчастного курсанта, ой, то есть непобедимого ассасина, в эти пиксельные джунгли. Ну, или, скорее, сам себя закинул ©. Старый город — это место, где вряд ли можно встретить кого-нибудь из кадетской школы ДЭВР. Но ничего, все равно лучше, чем сидеть на лекции. Чем мне на лекции плохо? Да вы представляете, какую силу воли надо иметь, чтобы видеть перед собой двадцать ничего не подозревающих спий, и никого не backstab'нуть! Еще и лектор, гад, все время детектит: ни тебе книжка ядом смазать, ни капкан в проходе поставить — скучно. А вот и то самое здание, где, говорят, очень редко кто бывает. Свиточек какой-то валется — а ну-ка...

Изнанье, или Экзайл — это много миль подземных туннелей, пещер и переходов глубоко под поверхностью планеты. Империя полностью правила миром, когда она открыла Экзайл. Император придумал прекрасное предназначение для этих пещер — тюрьмы. Все, кто не подходил под общую гребенку — революционеры, неугодные и просто социальные элементы — все были телепортированы в Экзайл навсегда.

Но изнанники не были инертны. Они строили подземные города, учились искусству сражения, познавали секреты магии. Под управлением мудрых лидеров — четверых магов — изнанники стали сильны настолько, что посмели отомстить. Величайшая магия Экзайла Эрика устроила покушение на императора. Тиран был убит, но придворные маги не остались в долгу: Эрика была обречена все оставшуюся жизнь провести под землей, чтобы не быть сожженной лучами солнца.

Без железного кулака правителя Империя ослабла, но все-таки вторглась в Экзайл. Силы были неравны, но изнанники нашли себе надежных союзников: расу могущественных магов и воинов Vahnhtai (произносится Вах-нах-тай). Изнанники выиграли войну, и Империя отступила.

Пять лет прошло с тех пор. Империя безмолствовала. И Изнанники решили выбрать группу Героев, поручив им исследовать поверхность.

Сюжет

В общем, нам опять поручают архиважное задание. Но в отличие от большинства RPG, оно остается неизвестным почти до конца игры. Как? А очень просто. Некто Анаксимандр нанимает группу новичков, чтобы выйти на поверхность, взять

пару образцов растений, поговорить с кем-нибудь, узнать, что же случилось с Империей. Странно, но перед собственно выходом им (новичкам) предлагают пойти размяться в пещеру роблинов и бандитов. Странное занятие, как на ловцов бабочек ©. Поговорив со всеми в Fort Emergence (стартовом городе), наемники узнают, что они входят в состав неких Unspecified Services, занимающихся вовсе не ботаникой, а разведкой и шпионажем.

После выхода на поверхность вы попадаете в землю Valorim, где и будет проходить вапа «разведка». К нашему удивлению ©, мир гибнет от нашествий монстров. Географически места собраний оных находятся возле больших городов — центров провинций. Для успешного прохождения надо не только уничтожить всех монстров, но и провести такое себе расследование: справившись с очередным нашествием, надо найти улику, которая укажет на виновника появления тварей. Проблема в том, что виновник один, а видов тварей аж шесть. Вот здесь-то и придется напрячь кость под шлемом. В преступлении (Империя надо было попустить, но не так же жестоко) подозревают все влиятельные силы: Эрика, Вахнатта, даже трое Великих Драконов. У всех есть основания ненавидеть Империю, любой из них в состоянии создать таких тварей. Кто сказал: «Зачем думать, если можно всех переколотить?» Эх вы, колбасениены — любители «Диаблы» ©. Да потому что один крутой маг готов сделать для вас предмет, который должен помочь в борьбе со злодеями. Причем ему надо сказать, с кем именно, не выбирая из списка, а введя с клавиатуры. Обвинить можно всех: от демонов до непосредственного начальства ©, но в этом случае маг нам ничего не сделает, а без этой самой вещи пройти игру ну никак не получится.

Техническое исполнение

Что касается графики, то можно только посмотреть на год выпуска, и все станет ясно. Хотя я отношусь к тем людям, которые оценивают графику прежде всего по арту. Нарисовано все примитивно, но красиво. Вспомните Wizardry 8 — да, трехмерно, но угловато и несимпатично как-то. Может, кто-то думает иначе, но в W8 мне было сложно выбрать себе лицо — их мало, все какие-то корыяны, а зальфы вообще с бородами. В Exile 3 все не так — фигурок игроков значительно больше, да и нарисованы они красивее. Еще один прикол: в игре все можно перерисовать, и наших аватаров в первую очередь. В каталоге игры куча BMP'шников — залажьте и рисуйте! Если у вас получается, попробуйте перерисовать анимации.

Музыки в игре нету, что на мой взгляд правильно. Все равно в абсолютном большинстве игр она быстро надоедает, и появляется непреодолимое желание включить свой любимый playlist. Звуки то-



же не радуют обилием — но они не надоедают, и в большинстве своем полезны. Например, по звуку можно определить, каким оружием напороится удар или какой тип заклятия кастуется.

Может, вас не впечатляют плоские картинки и синтезированные звуки? Они и не должны впечатлять, ведь главное в RPG — это сюжет и геймплей. Во всяком случае третий раз я проходил Exile после «Проклятых Земель», и рывотных редфлешов у меня не возникало.

Геймплей

Что касается ролевой системы, то в Exile очень много элементов из других игр, типа Baldur's Gate, Fallout, Ultima и даже Daggerfall. Но Exile вышел значительно раньше, чем все означенные «монстры», поэтому на время ее выхода нововведения были революционными. Посудите сами:

- нестандартные расы: обычные Human — как всегда, ничего не умеющий середнячок, Nephilim — кошколюди, хорошие лунники, Shiltzerikai — ящеры, особо крутые в использовании копий, алебард и, как ни странно, маги;

- skills&traits-черты, аналог перков из «Фоллаута». Всего их 10 хороших и 5 плохих. Зачем плохие, спросите вы? А затем, что чем больше хороших черт вы себе наберете, тем медленнее будете получать уровни;

- скиллы Assassination и Poisoning — похожее я видела только в Daggerfall;

- нестандартная система общения — напоминает гипертекстовый документ, в котором от реплики к реплике надо двигаться по ссылкам, не выделенным цветом и внешне не отличающимся от простых слов. Общение начинается с описания собеседника например, такого: «A young little woman with dark skin moves lightly about the room, performing various martial exercises. A vicious looking curved sword is sheathed at her side. This person is clearly capable of being quite lethal». Если в данном тексте кликнуть слово «sword», то Yahnito (ее так зовут) расскажет о своем мече, если «exercises», то она предложит вам потренироваться. Конечно, есть и стандартные вопросы («name», «job», «buy», «sell», «look»), и команда Ask about, позволяющая с клавиатуры ввести тему для разговора;

- возможность драться сразу двумя руками. При занятой левой руке традиционно падает процент попадания обеими руками. Хотя, поднапрягши мозги при создании персонажей, этому горю можно помочь;

- бои, похожие на Fallout — пошаговые с использованием action points, причем если в «Фале» у вас было девять AP, то два раза из ружья (по пять) никак не выстрелишь, и драгоценные пункты тратятся впустую. В Exile ударить врага можно даже на последней action point, но в таком случае слабеет повреждение и точность попадания. Идея проста, но гениальна;

- продвинутая алхимия. Куча реагентов, которые к тому же взаимозаменяемы, масса рецептов — варить можно все, от обычных healing potion до killer poison, включая абсолютно безбашенные смеси (вы выпьете зелье, у которого на ярлычке в графе «действие» написано «???»?);

- магия. Именно так, с большой буквы. Потому что это и есть та игра, где умно играющий маг (священник, маг/священник ☺) сносит десять-пятнадцать воинов своего уровня. Магия делится здесь на две школы — магическую и священную. Причем если первая традиционно состоит из директов (калечащих заклинаний. — Прим. автора), призваний существ и ускорения, то вторая, традиционно лечущая, не уступает первой ни в суммоне, ни в разрушительности. Типичный пример: у магов есть spell Kill пьющего круга, действующий на одну цель, и его усиленная версия седьмого круга Death arrows, со схожим эффектом, но поражающая до десяти монстров. А у священников имеется заклятие седьмого уровня Divine hurt, поражающая Килл ами область, в которую влазит двадцать один (!) монстр. Если к этому еще добавить то, что священники используют молитвы, а не жесты, и, следовательно, не пугаются ни перчатками, ни тяжелой броней, то складывается впечатление, что магия не ушла в небытие: несколько ну очень нужных spellов, как Unlock, Hasten, Dispel barrier и — внимание! — Stealth, которые не заменяются ничем, есть только у них.

Список достоинств данной игрушки можно продолжать и продолжать, но, во-первых, статья же не реэнивая, а во-вторых, не все формулируются словами ☹, надо просто сесть и играть.

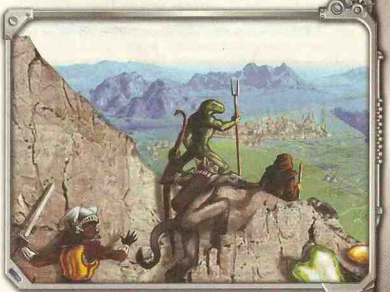
Сеттинг

Ир Exile 3 необычайно велик и разнообразен. И это не общая фраза из readme. Он действительно живет по-своему, не замечая игрока. Вы можете все время проводить в таверне, потягивая пиво и приставая к сензорам, но где-то к двенадцатому один из городов не выдержит натиска монстров и будет разрушен, похоронив под своими останками всех NPC, торговцев и учителей, живущих в нем. А за ним последуют и другие. Где-то в конце четвертого месяца из-за мага-недоучки демоны прорвутся в наш мир, и если ничего не предпринимать, то за пару недель его уничтожат. И таких примеров — море.

Вселенная Exile — просто находка для Dungeon Master'a. В нем есть и противоборство «власть-диссиденты», и куча своих проблем, легко превращаемых в квесты. Есть масса религиозных сект, от «Культа магических предметов» до церкви Апата, которая ведет непрерывную борьбу с магией и магами. Есть свои герои и легенды, великие артефакты и непобедимые чудища, охраняющие их.

Выводы

В последнее время люди поговаривают о таком понятии как «хардкорная RPG». Так вот, как раз в последнее время их (RPG) крайне мало. Конечно, некоторые любители считают, что прокачивать магу атлатизм и акробатику путем всенюжного прыгания в стену ☺ — это и есть настоящий хардкор. Но я только посоветую всем, кто на крайней мере не считает себя маичкином, поиграть в Exile 3 — вот где насто-



ящая хардкорность. В общем, всем, кому надоела эльфий и хоббиты, и хочется чего-то нового, заставляющего напрягать не указательный палец, а то место, которое куда называется headshot ☺ — добро пожаловать в Exile 3: The ruined world!

P.S. Если возникнут вопросы по прохождению — мыльте на Rincefire@guns.ru, с удовольствием отвечу. Да, и не ищите Walk-thru в Инете — его там нет.

Уставший и обиженный Rincefire выходил из здания Exile 3. «Ну почему меня все время награждают?! Теперь я еще и Honorary Dervish Of The Empire. Мне вообще светиться нельзя, и на улицах меня узнавать не надо... Эх, ладно, пару по «ИЛ-2» прогулял, и то хорошо. А то бы опять на каком-нибудь вираже прямо на накидку магическую абстрагировался ☹».

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Гуд бай, осень..

Вступление

Да, в прошлый раз пришли такие огромные письма, что вступление пришлось выкинуть. Интересно, и чего я не додумался его сохранить, мог бы в этот «Автоответчик» вставить ☹.

Речь там, если я не ошибаюсь, шла о фильме Doom, погоде и делах-заботах. Так вот, что касается фильма, риску выказать свое мнение: фильм не получился. Впрочем, это стало понятно сразу, как только из сценария вырезали Ад и вставили генетические эксперименты. Ждали мы «Дума», а получили третью часть «Обитатели Зла» — правда, без Милы Йовович. Хотя да, некоторые сцены — весьма и весьма, особенно порадовали съемки от первого лица. А так... Средненький боевичок, не более. Жаль.

Впрочем, кинорубрика у нас появилась и исчезла, так что устраивать из «Автоответчика» ее заменитель я не стану. А то написал бы ☹. Но если с хорошими фильмами сейчас ощущается некоторый напор (вчера не нашла, на что сходить), то с играми все наоборот — никакого напора. Приходишь на Петровку, глазки разбегаются, слона капать начинает, ручки дрожат. Дайте мне это, и это, и то тоже... Жуть. И зачем столько всего издавать одновременно? Неясно.

Ну и ладно. Зато не скучно. Играть во что — есть. Писать — есть о чем.

Впрочем, работы и без игр со статьями хватает, вот и вертнись как белка в колесе. Устаю в последнее время зверски. Но, может быть, смогу накопить себе денег на компьютер... Вот, гонорары выплатят, и сразу куплю... Как раз «Джи Форс II» выйдет ☹.

А так, знаете, что радует? Осень-то заканчивается. Зима скоро. А там и до Нового года рукой подать. Праздники, отдых... Хочу отдыха.

Ну ладно, о зиме мы поговорить еще успею, а сейчас за письма браться нужно, ага? Вот и я так думаю. Ну и чем нас наши респонденты нынче порадуют?

Разбор пилотов

У так, первым микрофон достается камраду **SID**'у: И снова с коротеньким письмом, мысли в котором навеяны последним «автоответчиком». (а мысли эти собирать в одно длинное письмо смысла нет — кто-то другой успеет высказать одну из них, это я уже знаю.)

Ну, это не страшно. Значит, мысль витает в воздухе. А если все так решат: зачем мне ее высказывать, это другой сделает — и никто не выкажет? Помрет мысль в страшных муках и неизвестности.

Итак, вот мое ИМХО: качество статей поднимется не тогда, когда гонорары будут больше, и не при условии немедленной выплаты этих самых гонораров, а тогда, когда написание статьи для автора — не просто работа или способ заработать, а нечто большее.

Ой-ой. Есть целый ряд авторов, которым и гонорары не нужны. Для них написание статей и есть что-то большее. Жаль, но большинство из них писать просто не умеет.

Любая работа должна оплачиваться, это неоспоримый факт. Еще один неоспоримый факт, что душевное состояние автора напрямую влияет на качество статьи. Конечно, если исходить из мысли, что поэт должен быть голодным, то платить гонора-

ры вообще не нужно, но тогда лучше просто уйдут туда, где платят. Ибо голодать, а особенно голодать долгое время, никому не нравится.

Выбирая между профессионалами, для которых написание обзора — это работа, и фанатами, для которых это НЕЧТО БОЛЬШЕЕ, я бы сделал ставку на профессионалов.

Я писал в МИК три раза (правда, напечатали только один раз — на то были различные причины). И заметил — если я писал про игру, которую я жду, которая мне очень интересна и все в том же духе, то и статья получалась лучше. Д и писалось как-то легко, непринужденно...

А мне, зачастую, наоборот. Легче писать о том, чего не ждал. Причем качество игры на качество обзора абсолютно не влияет.

Одна из двух таких статей и попала на страницы МИКа. Но когда я решил накропать превьюху про игру [...], которую я абсолютно не собираюсь ждать, покупать, а просто взять у кого-нибудь при возможности, результат меня не очень удовлетворил. Получилась ничем не выдающаяся статья, каких много и без меня. Вот так вот.

А выдающихся статей вообще мало. Может быть, одна на десяток номеров ☹. Золотой фонд, типа. Впрочем, выдающихся фильмов, игр, книг — не больше.

Нефи давить авторов на златокопцев кблстов, РТС, РПГ и прочая. Да, они должны разбираться в том жанре, о котором пишут, но этого мало — авторы должны писать о проектах, интересных в первую очередь им самим. А заинтересует ли данная игра (игра, а не статья) читателя — вопрос отдельный.

Хорошие авторы сами себя делают. Я вот — не страгел. Но это не помешает мне, если понадобится, написать статью о стратегии. И, уверяю, ее качество будет на уровне. А писать только о том, чего ждешь — так ведь игр просто не хватит.

Так делает Глюк, так стараюсь делать я... (Извини, Глюк, что поставил себя в один ряд с тобой ☹.)

Да, он пишет о том, чего ждешь... В определенных жанрах. Ибо квесты и стратегии Глюк не ждет. Так что он сам себя тоже причисляет к определенной категории.

Писать только о том, чего ожидаешь, — это непрофессионально. Писать нужно умом обо всем. Только в таком случае ты можешь считаться хорошим автором. Кто-то ведь должен писать о плохих играх ☹.

А теперь отдадим микрофон камраду **Entrix**'у, у него тоже есть что сказать:

Здорово, уважаемый Кертис. Пишет тебе твой читатель Entrix. Давно, очень давно вас читаю. Практически с первого номера. Собираюсь написать тебе или в редакцию очень давно, но в «Автоответчике» получалось так, что многие мои вопросы всплывали и так. Но теперь я хочу все-таки тебе написать.

Лучше позже, чем... еще позже ☹.

Итак, навязываю меня как угодно, но я хочу начать письмо с ДАВНИХ времен. А именно — со времени изменения дизайна. Честно сказать, Кертис, лично я и мой товарищ-читатель Black Gack солидарны с одной мыслью, а именно с той, что новый дизайн НЕ УДАЛСЯ. Я ничего никому не навязываю, это есть лично мое мнение. Знаю, что эта тема затерта до дыр. Но я не мог (раз уж я пишу тебе) не высказать свою точку зрения.

Да, очень спорный вопрос. Но, как я понимаю, большинство читателей новый дизайн нравится. Это вывод, сделанный не на основе опроса, а на основе писем, которые я получаю.

Далее. Мне кажется, может, это не так, но все же: когда изменился дизайн, начали переводиться писатели.

Это какие писатели, и куда начали переводиться? ☺ И при чем тут дизайн?

(Кертис, это письмо из ряда повиновений, не критикующих. Ты не подумай, просто хочу высказать, что наболело за любимый журнал.) Года 2 назад и раньше я читал МИК даже не ради игр, которые там описывались, я понимал: если об этой игре пишется здесь, значит, она того стоит (не важно, в какую сторону), а я читал МИК, потому что мне было действительно ИНТЕРЕСНО, как напишется данная статья об N'ной игре. Если я уже играл в игру до того, как прочел вашу статью, и у меня уже было свое мнение об игре, то когда я читал статью, мне было просто по-человечески интересно, и в большинстве случаев оценка, данная МИКом, была примерно такая же, как и моя. Это меня весьма радовало, потому что я и мыслил верно, и было что почитать. А сейчас (признаюсь), я начал выписывать МИК, и мне он приходится каждую неделю, не скажу откровенно, я порой даже не берусь читать те статьи, которые там пишутся, кроме «Автоответчика» и колонок новостей. Да потому, что читать-то нечего!!! Не, здесь я палку слезка перенул, сейчас есть много талантливых писателей, гейм-писателей, которые хороши и в плане геймерском, и в плане владения односторонним пером. Но, по правде говоря, те статьи об играх, что пишешь ты или Глюк, читать все так же ИНТЕРЕСНО. Талер тоже весьма неплох, но ведь вся редакция не может держаться на трех писателях!!! Вы, когда пишете, передаете свои чувства, которые посещали вас в игре, то есть не описываете сухо («параметры/видео/звук/графика»). Вы стараетесь заинтересовать читателя, а не просто сдать отчет главному Мэру славного ДЗВР. Словом, Кертис, говорю как старый друг (немного странно звучит, ведь мы даже не знакомы, но все же): я, как читатель, надеюсь на таких как ты, и скажу честно, если молодые кадры будут хотя бы чуток похожи на тебя, то ДЗВР и МИК ждет светлое будущее.

Мы в это верим. И стремимся к этому. Статья — это не только и не столько информативность, сколько чувства и эмоция. Это игра, переданная вам через призму нашего сознания. Только не всегда получается написать удачно, этому учиться нужно. Учимся.

Все, отхожу от печального и перехожу к хорошему. Итак, я не знаю, интересуетесь ли вы или нет, но МИКу равных среди журналов об играх — на Украине, по крайней мере, — нет. Говорю с всей ответственностью, которую могу вложить в свои слова. Любопытства ради я пошел как-то в киоск с газетами/журналами и купил журнал Game Play — новый журнал об играх, их credo: «Мы знаем об играх ВСЕ». Так вот, я прочел этот журнал от начала до конца (для справки — он в 4 раза толще МИКа) и вот что заметил. Все игры в разделе типа «Новоселье» (там оно называется как-то иначе) были рассмотрены как раз с позиции «параметры/звук/графика», и ни единого слова о том, «что я чувствовал...» или «так часом заигравшись, что ночами не сплю, думаю пока, что купить дальше, топор или меч?» (здесь я чуток переигнул, но на МИК похоже ☺). Так о чем это я собсна? А вот о чем! Мои товарищи-геймеры (какие — хорошие игроки, какие — не очень, а какие вообще лгуны... не хочу никого обидеть, но среди моих знакомых есть и такие) ВСЕ в один голос говорят, прочитав «Гаме Плай», что там НЕЧЕГО ЧИТАТЬ. А МИК — это легенда о ДЗВР, это скальпель Кертиса, через который проходит часть кадетов, это ржавая колбаса и топор Глюка. Это АТМОСФЕРА. Это то, что действительно ИНТЕРЕСНО. То, что нравится читателям, простым читателям. И пофиг, что в статьях МИКа мало описано о «наворотах» игры — зато ЕСТЬ ЧТО ЧИТАТЬ!!!

Короче, знаете, есть на свете еще много преданных вам читателей, которые будут читать вас всегда!

Спасибо. Мы на вас надемся. И сами стараемся соответствовать.

Некоторые считают, что статья обязательно должна быть веселой. Это неправда. Это неправильно. Статья просто должна быть написана с душой. А веселая она или, наоборот, грустная, значения не имеет.

Ну и, напоследок, камрад Sj:

Привет, Кертис! Даме не знаю, с чего начать. Скажу сразу прямо и ясно: я тебе не завижду.

Эх, я и сам себе не завижду ☺.

Столько разных жалоб поступает, что просто КАПЕЦ! (И как ты их только терпишь?) Я бы эти письма... (DELETE). Хотя, с другой стороны, ты зарабатываешь на хлеб. Я хочу сказать тем, кто все время присылает жалобы Кертису. Прикиньте, если бы вам каждый день звонили и говорили, как големо пишут кадеты про РПГ (не нравится — не читай!). В журнале еще куча разных рубрик (хотя марку тоже надо держать). Тогда пишете в редакцию МИКа, там ваши жалобы оценят и примут меры. Думаете, Кертису в кайф читать эти жалобы, а потом в конце письма прочитать такую строчку «...посылается иквал гневных писем, уже не с просьбами, а с требованиями?»

Почему, некоторые письма читать очень даже интересно ☺. Правда, когда мне в сороковый раз задают вопрос, ответить на который я не могу (не в моей компетенции), то да, начинать задалбывать.

Если что-то не нравится в том, как пишут кадеты, или что-то другое, то можете написать, но не требовать (это чепух). Они только учатся (опыт приходит со временем). Мы должны их поддерживать, но не распускать. Только не подумайте, что я кого-то защищаю, просто читать жалобы не очень приятно (лучше напишите про свой опыт в РПГ, намного приятнее читать). Я посветую тем, у кого есть NET. Купите World of Warcraft и начните гадать. Впечатления просто незабываемые. Я сам уже гамаю 6 месяцев (в день по 12 часов). КАЙФ ПРОСТО УЛЕТ! Не зря она называется ММОРПС. Та же РПГ, только по NETу (И НАМНОГО РУЛЬНЕЕ!!!). Только предупреждаю! От долгого пребывания под WoW-зависимостью может поехать крышка (главное — не сопротивляться).

Хорошая идея ☺. Кстати, я в WoW тоже немного поиграл. Приколую. Пожалуй, прикольной линейки. Только нет никого хорошего, да.

Я думаю, что некоторые GAMERs прислушаются и перестанут писать письма с вымогательными наклонностями! ☺

«Письма с вымогательными наклонностями»? В цитатник! Не перестанут. Тоже, одни перестанут, другие начнут. Недовольные есть всегда.

Кертис (если не секрет), ты написал сценарий к игре BELTION? (Уважаемые читатели, не обращайте внимания на этот вопрос.)

И на ответ внимания не обращайте тоже. Сценарий написали я и Глюк. Да, если интересно, сайт проекта: <http://www.ros-tok-games.com.ua>. Пока там мало чего есть, но в ближайшее время обещают запустить полноценный сайт.

P.S. Если кто-то хочет мне высказаться, пишете sjmir@narod.ru.

Ага, а мне, как обычно, пишете на мейл, указанный вверху ☺. Собственно, вот и все. На этом я прощаюсь с вами, камрады. Прощаюсь до следующего «Автоответчика», который выйдет уже зимой. Ха, до конца года осталось всего два выпуска рубрики. Нужно на последний выпуск что-то придумать. Оригинальное.

Или не нужно?

Дадно, время еще есть. Подумаем.

А вы пишете. Пишите много и, желательно, оригинально. И весело. Или забодно. Когда забодно — оно, очень часто, тоже весело ☺.

Напомню, что качество рубрики на девятно процентов зависит не от меня, а от вас, камрады. Будьте активней и оригинальней.

[illegible]

Офис-менеджер: Тамара Задорнова.
Отдел маркетинг: Надежда Николаева,
Роман Бураковский.
Главный отдел полиграфии: Дмитрий Моисеев
Отдел полиграфии: Алексей Литвиненко
Сбыт: Лариса Остапко, Анна Авдеева.
Экспедирование: Милана Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Ротоводы: ООО «Миргаз», тел: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ «Мандарин»
ГАОВ «Видання групи «Експрес» (Амська обл.,
Харківський р-н, с. Ракве Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768.
ЗМН № 12 17

**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 торговельними знаками або захищеними торговельними знаками Intel Corp. та її дочірніх підприємств у США та інших країнах.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

АДРЕНАЛИН

ЕКСТРИМ ШОУ



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



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