

Мой компьютер

Игровой

51

213

19

2005

Декабрь

Еженедельник

стр.7

The Elder Scrolls IV

OBLIVION



ЖЮЛЬ ВЕРН

ПУТЕШЕСТВИЕ
НА
ЛУНУ

стр.13

стр.10

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

MATRIX

стр.18

PATH OF NEO

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

YES plus

Лучший выбор

Низкие цены

игры + soft + музыка + видео

Хиты и новинки

Скидки и подарки

Universal Combat: На краю Вселенной
190016795 23.00 грн

ХРОМ: Спецназ (Chrome/SpecForce)
190016767 35.00 грн

UFO: Возмездие (Aftershock)
190016822 65.00 грн

Армейский форсаж
190016711 25.00 грн

Картланд
190016797 18.00 грн

Службы доставки:

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

Днепропетровск:
8(0562)340347
8(056)736-09-94
8(067)636-07-03

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



38 грн
190016799



PC со-ром
55 грн
190016947



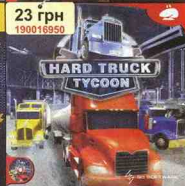
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК

Корсары III

45 грн
190016575



65 грн
190016945



23 грн
190016950



бережіться
підписних копій

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

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

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн, 12 месяцев — 103.86 грн

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

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

Список статей

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

The Elder Scrolls IV: Oblivion, стр. 7-9

Morte&Shaman.AD

NFS: Most Wanted, стр. 10-12

Мохноры ТАЛЕР

«Путешествие на Луну», стр. 13-15

Jason BACK

Creature Conflict: Clan Wars, стр. 16-17

Вирджин КЕМПЕР

Matrix: Path of Neo, стр. 18-19

Frestarter

Jets'n`Guns, стр. 20-21

Роман САВЧУК

Deep Swadows: Жизнь в тени, стр. 22-23

Игорь АНДРЮЩЕНКО aka daylight

Train Town Deluxe, стр. 24-25

Александр GLUKK

Arena, стр. 26-27

Том/Дос/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У ГРУДНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ -
CHICONY Gaming Keyboard USB

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

3-й ПРИЗ -
30 вечорів та ночей
(18-30--09-00)
(інтернет-пакет)

234-53-35
278-47-63
246-43-89

www.incsoft.ua
sales@incsoft.ua

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Зов крови

Фирма IC и компания SkyFallen Software объявили об отправке в печать игры «Магия Крови» (Blood Magic). В розничную продажу динамичная ролевая игра, основным оружием в которой является магия, поступит 16 декабря 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM).



Как ни странно, известия об этом интереснейшем проекте очень редко появлялись на страницах русскоязычной игровой прессы. Нет, мы не хотим сказать, что о ней вообще не писали, но, поверьте, игра заслуживает большего. Намного большего. Почему?

Во-первых, не может не радовать тот факт, что на территории стран СНГ продолжают делать ролевые игры, несмотря на все заявления «гуру гейм-индустрии» о неприбыльности и неперспективности продуктов этого жанра. А во-вторых, нас озадачивает довольно необычная игра, совсем не похожая на те RPG, к которым мы с вами привыкли. В чем же ее отличие? Думаем, на этот вопрос наиболее точно смогут ответить сами разработчики.

«Магия Крови» отличается от большинства других популярных RPG тем, что все персонажи игроков относятся только к одному классу — все они маги. Существует более десятка разных типов магии, что дает большой простор для выбора специ-

ализации персонажа. Это особенно полезно в сетевых играх, где каждый участник ко-



манды может специализироваться на чем-то своем. Самый уникальный аспект магической системы — возможность комбинировать заклинания. Игрок может соединить пару заклинаний и какой-либо третий компонент (скажем, оружие) и создать новое, «тройное» заклинание. Например, использовать заклинание огня и заклинание яда с ножом — раны от этого ножа будут жечь и отравлять. Такая возможность комбинировать заклинания создает почти безграничные возможности. Некоторые заклинания не сочетаются с другими, так что игроку придется самостоятельно выяснить, как заклинания уживаются друг с другом и какие комбинации наиболее действенны».

Как видите, одного этого достаточно, чтобы все поклонники ролевых игр обратили самое пристальное внимание на «Магию Крови». Но это, естественно, еще не все. Разработчики обещают нам захватывающий неллинейный сюжет, «живой» мир и множество других «вкусностей», которые так часто анонсируют и так редко реализовывают.

«Бессмертный по имени Модо в наказание за свои преступления был выслан из мира Абсолюта (королевства после-жизни), дабы прожить обычную жизнь на Земле. Озлобленный таким унижением, ставший теперь простым смертным Модо полон решимости не только вернуть себе всю свою прежнюю силу, но и стать достаточно могущественным: он задумал уничтожить всю Землю, место своего заключения, чтобы с ним никогда больше не смогли так подло поступить...»

Основная задача игрока в «Магии Крови» — либо помочь, либо остановить Модо, стремящегося разрушить мир. Задача зависит от того, по какому пути, светлому или темному, игрок решил вести своего персонажа. Разговаривая с людьми и выполняя задания, игрок находит всех сообщников Модо, которые, в свою очередь, подводят его все ближе и ближе к нему самому. «Магия Крови» оправдывает свое название: кровавых драк будет немало; за количество и качество убийств игрок награждается развивающимся персонажа опытом. Напряженная боевая атмосфера создает чрезвычайно серьезный сюжет, чтобы сгладить это, игра щедро разбавлена юмором. Пять уровней сложности позволяют проходить игру снова и снова, так как приобретаемый опыт и заклинания не пропадают от одного уровня сложности к другому, а накапливаются...

В игре развивается захватывающая история мира в духе средневековья, дающая игроку большой выбор как в выполнении квестов, так и в развитии персонажа. Включение некоторых «взрослых» тем делает игру интересной, в том числе и для старшего поколения».

Ну что ж, если хотя бы половина обещанного окажется правдой, то нас ожидает весьма неординарный продукт. Ждем появления игры на прилавках.

Поднять паруса!

Фирма IC и компания «Акелла» объявляют о выпуске игры «Корсары 3». В розничную продажу продолжение культовой пиратской саги, действие которой разворачивается на бескрайних просторах Карибского архипелага, поступило 9 де-



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 наши шансы увеличиваются в 4 раза!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

кабря 2005 года в рамках серии IC: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (3 CD-ROM или 1 DVD-ROM).



Вот и дождались своего часа поклонники одной из самых нестандартных игр, когда-либо выходивших из офисов российских разработчиков. Появившиеся несколько лет



назад «Корсары» являли собой гремячую смесь из экшена, ролевой игры и экономической стратегии, действие которой разворачивалось в антураже овеянных морской романтикой произведений Стивенсона, Саббатини и прочих авторов, описывавших нелегкую жизнь «джентльменов удачи». Продолжение полюбившихся миллионам геймеров «Корсаров» шло к нам долго и тяжело. Вторая часть в спешном порядке была переработана в «Пиратов Карибского моря», выпущенных в рамках рекламной кампании одноименного художественного фильма. И хоть сама игра была не настолько плоха, как о ней отзывались некоторые игроки, в нее все же не вошло многое из того, что «Акелла» обещала своим фанатам. И вот наконец-то полноценный сиквел добрался до золотой отметки.

«Действие «Корсаров III» разворачивается на бескрайних просторах насчитывающего более двух десятков островов Карибского архипелага. Четыре нации — Англия, Франция, Испания, Голландия — борются за господство в этом регионе. Главные герои игры — Блайз, приемный сын легендарного Николааса Шарпа, и Беатрис, очаровательная девушка-пират, вмешиваются в противостояние: отчаянным молодым людям предстоит доказать, что миром могут править не только короледи.

Поклонников серии «Корсары» ждет встреча с масштабным игровым миром — не статичным, живым, интенсивно разви-

вающимся независимо от действий игрока. Блайз и Беатрис могут поступить на службу любой из четырех представленных в «Корсарах III» держав, или же стать вольными морскими разбойниками. Ни одна из пяти независимых сюжетных линий при этом не ограничивает выбора игрока — в любой момент главный герой может встать на сторону любой из стран, заняться свободной торговлей или избрать путь пиратства. Условие победы одно: все колонии Карибского архипелага должны в итоге безраздельно принадлежать вам. Выбор пути, которым вы придете к победе — за вами. Целиком и полностью».

И еще одна маленькая новость для фанатов игры.

Фирма «1С» и компания «Акелла» объявляют о проведении серии рекламных акций, приуроченных к выходу игры «Корсары 3»! У каждого, кто планирует приобрести новую игру культовой пиратской саги, у всех, кто, любит море, свободу и приключения, есть шанс получить замечательные подарки — великолепные футболки, рюкзаки, банданы и толстовки с символикой игры «Корсары 3».

Всего планируется провести три акции, приуроченные к выходу в свет игры «Корсары 3».

Акция 1 — «пиратская» банда для всех фанатов компьютерных игр!

При покупке игры «Корсары 3» и любых двух других игр от фирмы 1С покупатель получает в подарок фирменную бандану. Планируемая продолжительность акции — 3 недели с момента выпуска игры.

Акция 2 — розыгрыш призов среди истинных поклонников «Корсаров»!

Заполнив специальный купон, который можно получить у продавца при покупке игры «Корсары 3», ты сможешь принять участие в рекламной акции и выиграть призы!

Акция проходит в 2 этапа.

ЭТАП 1: все заполненные купоны участвуют в розыгрыше, который проводится непосредственно в магазине, где вы купили игру «Корсары 3». Победители этих розыгрышей получают банданы, футболки и рюкзаки с символикой «Корсаров 3»!

ЭТАП 2: все купоны, не выигравшие в первом этапе акции, отправляются на адрес издателя игры «Корсары 3» — фирмы 1С, и принимают участие в дополнительном суперфинальном розыгрыше. Победители суперфинала получат ценные призы и подарки — наборы игр от фирмы 1С, видеокарты ATI Radeon X800XL PCI-Express, предоставленные компанией ATI Technologies, и Hi-End-джойстики Saitek X-52, предоставленные компанией Saitek (www.saitek.ru)!

Акция 3. Купи толстовку «Корсары 3» и два других разных предмета (бандану, футболку или рюкзак) с символикой этой игры и получи четвертый предмет с символикой «Корсаров 3» бесплатно!

Продолжительность акции — 2 недели с момента выхода игры.

Играйте и выигрывайте!

Купили/Продали/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютери, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборська, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

Заплатки от 1С

Фирма 1С и компания Step Creative Group сообщают о выпуске обновления до версии 1.10 для игры «Звездное наследие». Патч исправляет десятки ошибок, связанных с некорректной работой сохранений игры, вылетами в Windows и глюками звукового сопровождения. Патч



размером 2.6 Мб можно скачать, обратившись по адресу files.games.1c.ru/star_heritage/files/patches/StarHeritage_1_10.exe.

Не успела игра «Корсары 3» отправиться в печать, а заботливые разработчики из компании «Акелла» уже приготовили первый патч. Заплатка улучшает интерфейс игры, как в варианте, когда вы управляете непосредственно героем, так и при управлении кораблем. Исправляет ошибки текста. Изменяет принцип загрузки локаций и вносит еще более двух десятков дополнений и улучшений. Патч размером 22.7 Мб можно скачать, обратившись по адресу [files/patches/K3_Patch_10.exe](http://files.games.1c.ru/corsairs3/files/patches/K3_Patch_10.exe).

Фирма 1С и компания Gajjin Entertainment сообщают о выпуске обновления до версии 1.02 для игры «Журики». Патч значи-



тельно ускоряет и улучшает динамические тени и динамический свет на большинстве видеокарт. Увеличивает скорость физики персонажей и автомашин. Исправляет ошибки в статистике и описании управления. Заплатку размером 16.9 Мб можно скачать, об-

ратившись по адресу files.games.le.ru/zhmurki/files/patches/zhmurki_patch_v1.02.exe.

Музыка ночная и дневная

Компания «Новый Диск» объявила об отправке в печать гонимого проекта, действие которого будет развиваться в суперпопулярной вселенной Дозоров, созданной писателем-фантастом Сергеем Лукьяненко и лихо поднятой на волну популярности режиссером Тимуром Бекмамбетовым. Игра, непосредственным разработчиком которой является российская компания **Psycho Craft Studio**, вышла... в двух вариантах: «Ночной Дозор Racing» и «Дневной Дозор Racing». Причем, на самом деле под красочными обертками кроется одно и то же, с той лишь разницей, что «ночные дозорные» во



время гонок предпочитают слушать русский рок, представленный группами «Пси-



лот», «Кукрынксы», «Люмпен» и другие, а «дневные» крутят на полную катушку неформативный (заслуживающие доверия люди утверждают, что даже очень неформативный) гангста-рэп. Вот и все между ними различие. Так что если решите покупать, имейте это в виду и выбирайте именно то, что вам ближе.

Самая же игра, подобно продукту от **Nival Interactive**, базируется скорее на фильме, чем на серии романов. «Святые» инны разрезают по городу на отечественных машинах, отмеченных печатью «Горьвета», в то время как обещенные золотом «темные» предпочитают навороченные иномарки.

Игра поступит в продажу 22 декабря этого года в боксовой и джевел-версиях. Причем вы сможете по желанию купить либо один из «Дозоров», каждый из ко-

торых будет располагаться на двух CD, либо сразу оба, втиснутые на один DVD.

King's Quest'у быть!

Совершенно неожиданная новость пришла к нам из офиса компании **Vivendi Universal Games**. Правление этой компании приняло решение разрешать фанатской команде **Phoenix Online Studios** продолжать работу над **King's Quest X** — бесплатным фанатским дополнением к культовой адвенчуре. Первая часть игры увидела свет в далеком 1984 году, а последняя — в 1998. Всего же серия **King's Quest** насчитывает одиннадцать тайтлов. Разработка се-



рии была прекращена после провала **King's Quest: Mask of Eternity**, которая была более чем прохладно воспринята игроками. Однако не все ограничились плевками в сторону умирающего сериала. Группа энтузиастов, объединившись в компанию, впоследствии получившую название **Phoenix Online Studios**, решила возродить любимую игру. Ребята решили не размениваться по мелочам и выпустить целую трилогию, которая вберет в себя все самое лучшее, что было в сериале, и будет избавлена от имеющихся недостатков. В частности, новоявленные разработчики хотели сделать упор на интересную сюжетную линию и решение пазлов в ущерб аркадным дракам и прыжкам через препятствия. В течение четырех лет **Phoenix Online Studios** трудился над разработкой «игры мечты», и первая часть трилогии — **Shadows** — должна была появиться в декабре этого года. Но компания **Vivendi Universal Games**, которой принадлежит права на марку **King's Quest**, прислала в офис компании гневное письмо с требованием немедленно прекратить разработку. Оказавшись, увлекшись работой фанаты не удержались обговорить вопросы лицензирования. Тут бы и делу конец, но ребята из **Phoenix Online Studios** оказались не теми людьми, которых легко сбить с пути истинного. Они запустили мощную интернет-кампанию по поддержке своего проекта, и она достигла успеха. **Vivendi Universal Games** выдала просьбам фанатов и выдала **Phoenix Online Studios** бесплатную «фанатскую» лицензию на создание вольного продолжения сериала. Так что все любители **King's Quest** смогут поиграть в **Shadows** уже в начале

следующего года, а там, глядишь, и остальные части подоспеют.

Наши «Герои»

На форуме **Nival Interactive** вновь идет обсуждение ожидаемой многочисленной армией фанатов игры **Heroes of Might and Magic V** (forums.nival.com/rus/forumdisplay.php?f=147). Разработчики не слишком спешат делиться подробностями, касающимися грядущего хита, но кое-какая информация время от времени проскальзывает. Так, на сегодняшний день



известно, что своей главной задачей сотрудники «Нивала» считают ускорение игрово-



го процесса, причем «без потери качества и глубины». Они собираются это добиться путем введения «более гибкой линии развития городов, которая позволит реализовывать разнообразные долгосрочные схемы», а также за счет «новых возможностей развития персонажей, призванных расширить ваш тактический арсенал». Что это значит, девелоперы комментировать отказались. Зато поведали, что в игре будет шесть замков, и в аддонах (если они будут) новые не появятся. На сегодняшний день заявлены только человеческий замок и Инферно. Также вскользь упоминались некроманты. Об остальных — пока ни слова. Зато стало известно, что в **Heroes of Might and Magic V** мы встретим как новых героев, так и наших старых знакомых из предыдущих частей сериала. Причем герои некоторых классов смогут принимать непосредственное участие в сражении, как это было реализовано в **Heroes of Might and Magic IV**. В игре будет подземный уровень, а каждый из отрядов будет иметь два апгрейда. Размеры поля боя будут варьироваться в зависимости от размеров сражающихся армий.

Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: Take Two Interactive
Жанр: RPG
Системные требования: пока неизвестны, но явно немалые
Дата выхода: I кв. 2006 года

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Вспомним 90-е годы прошлого столетия, подарившие жанру RPG много незабвенных шедевров. Именно в то далекое, но, безусловно, светлое для ролевиков время вышли *Arena* и *Daggerfall*. Эти игры в свое время подарили геймеру ощущение настоящей свободы, настоящего права выбора и реального отыгрыша роли. Вор или торговец, маг или боец — вам выбирать. Геймер бродил с разинутым ртом по просторам Тамриэля, осознавая, что ничего подобного в истории RPG не было, а если и будет, то нескоро. Несомненно, эти игры были одними из лучших RPG прошлого, 2D'шного поколения. Сейчас названия *Arena* и *Daggerfall* говорят о немногом. Честно говоря, Арен'у я и в глаза не видел, а в *Daggerfall* сыграл только в этом году, что и помешало оценить ее по достоинству.

В 2002 году, собравшись повторить успех первой и второй частей серии *The Elder Scrolls*, Bethesda Softworks выпускает третью — *Morrowind*, а чуть позже свет увидели два аддона — *Tribunal* и *Bloodmoon*. Возможно, TES 3 не получил звания «лучшая RPG года» из-за ряда недочетов и багов (коих было не так уж мало), но отличная графика, мрачная атмосфера, огромный мир и полная свобода — все это привлекало миллионы фанатов. Мы снова погружались в мир Тамриэля, становясь его неотъемлемой частью. Многим эта игра заменила жизнь, затягивая на недели, а то и месяца. *Morrowind* стал одним из лучших представителей жанра, о чем свидетельствуют топы разнообразных сайтов, где третья часть занимает далеко не последние места.

И вот наступает 2005 год. Два года просидев без хороших RPG (как говорится, на хлебе и воде), разработчики объявляют о скором выходе четвертой части легендарной серии, которая будет гордо называться **Oblivion** (в переводе с английского — «забвение», если не ошибаюсь). Получив award от американцев на Е3 как лучшая RPG выставки, *Oblivion* считается одной из самых ожидаемых игр.

Разработка проекта началась три года назад, сразу же после выхода *Morrowind*'а. Игра должна появиться на прилавках магазинов уже в первом квартале следующего года, что объясняется выходом игры одновременно на PC и консоль нового поколения Xbox360. Фанаты уже давно молят неведомого игрового бога, чтобы игра оправдала возложенные на нее надежды, чему есть веские причины. Так что же нас ожидает в следующей части? Читайте ниже.

Действие *Oblivion*'а будет разворачиваться в Киродииле — столичной провинции Тамриэля, где нам придется заняться поисками наследника опустешего трона, так как предыдущий император был убит. Атмосфера смуты позволила вратам *Oblivion*'а (местного ада) открыться, и полчища демонов даэдра вышли на поверхность. Наша цель — найти наследника трона и распутать зловещий заговор, который чреват разрушением всего Тамриэля. Как видите, о сюжете известно совсем немного, всего ничего.

Понятно, основа RPG — ролевая система. В *Oblivion*'е нам дается семь главных характеристик: сила, воля, интеллект, телосложение, ловкость, личность и удача. Каждая управляет тремя навыками, которые соотносятся со стилями прохождения: *битва*, *магия* и *хитрость*. Если сравнивать с прошлыми играми серии, изменений здесь почти не произошло, как и в прокачке нашего перса. Характеристики для RPG очков опыта не будут: навыки нашего персонажа поднимаются в зависимости от того, как часто мы их используем. Также в этом деле нам поможет чтение книг, каковых нам обещают более четырех сотен.

Как и предполагается, игру мы начнем с создания нашего аватара. В нашем распоряжении десять рас: *аргонии*, *бретоны*, *темные эльфы*, *высшие эльфы*, *лесные эльфы*, *имперцы*, *хаджиты*, *норды*, *орки* и *редгарды*, а также более двух десятков классов. Согласитесь, редкое богатство выбора. Но Bethesda'е и этого показалось мало: нам обещан самый детальный редактор лиц и причесок из всех существующих.

В *Oblivion*'е мы сможем посетить 9 главных городов и десятки мелких поселений, которых, со слов разработчиков, будет больше, чем в *Morrowind*'е. Как и во всех играх жанра, город — место торговли и отдыха, где можно получить всевозможные квесты и просто пообщаться с NPC. У нас появится шанс купить жилье во всех главных городах, лошадь, а также вступить в одну из шести фракций: *Гильдия Магов*, *Гильдию Воинов*, *Гильдию Воров*, *Гильдию Алены*, *Темное Братство* (фракция наемных убийц, нечто вроде Морга Тонга) и *Девять Божеств* (гильдия монахов, что-то вроде Имперского культа *Morrowind*'а). Каждый из этих контур соответствует особой сюжетной линии, которая, кстати, теперь не обрывается с получением наивысшего звания. Что под этим подразумевают разработчики — неизвестно, но, возможно, нас ожидает что-то особенное и неповторимое.



Возможность приобрести лошадь Bethesda позаимствовала у старенького *Daggerfall* а, основательно улучшив эту идею. Лошади будут отличаться не только внешним видом, но и особыми характеристиками. Обидно, но сражаться верхом нам не дадут, что разработчики объясняют нехваткой времени.



Отдельного разговора требуют NPC. В этом мире более 1000 персонажей живут своей собственной жизнью. На ваших глазах они будут общаться друг с другом, ходить покупать еду и возвращаться домой спать. В *Oblivion* нам придется изрядно потрудиться, чтобы найти нужного человека, так как теперь они не просто разговаривающие столбы, привоженные к одному месту, а способные свободно передвигаться личности, со своими характерами, интересами и родами занятий. То есть, их можно будет заставить за чтением книг, шитьем или тренировкой в стрельбе из



лука. Все это нам позволит сделать собственная разработка Bethesda — некий **Radiant AI**, с помощью которого персонажи смогут чуть ли не самостоятельно думать. Согласно высказываниям разработчиков, они будут способны даже красть! И наконец, мы сможем нанимать себе компаньонов, которые, имея характеристики и навыки, будут развиваться под нашим присмотром.

Разработчики полностью изменили систему диалогов. Вместо списка вопросов, на которые можно получить ответ, нам предоставляется стандартную схему «вопрос — ответ — дальнейшее разветвление диалога». Судя по ролику, это нововведение может стать одной из слабых сторон игры, так как тем для разговора не так уж и много. Впрочем, возможно, это с лихвой компенсируется мимикой персонажей — их лица чутко реагируют на сказанное. Также стоит обратить внимание на отношение NPC к герою. Можно будет манипулировать им, лстать, запугивая и т.д. Работает это следующим образом. При разговоре в верхнем левом углу экрана появляется кружок, в центре которого изображено число — текущее отношение NPC. Вертим курсор по кругу и смотрим на лицо собеседника, наблюдая за переменами: вот ему взгрустнулось, вот кровь ударила в голову, а вот улыбка растянулась от уха до уха. Поправилось — кликаем мышью. Затем следует ответ персонажа. Если шутка (или что-то другое) удастся, ответ NPC даст о том знать, соответственно, отношение к вам улучшится.

Среди нововведений следует упомянуть интерфейс для путешествий. Например, если город, в который вам нужно попасть, находится слишком далеко, вы просто можете зайти в свой журнал, выбрать эту функцию, кликнуть на место назначения — и вы уже там. Весьма удобно, хочу заметить. Правда, во время боя и внутри помещения эта функция недоступна. Естественно, на путешествие нужно время: если вы отравлены, ваш аватар может погибнуть до прибытия в город. Ну и разумеется, во время путешествия характеристики не качаются.

Глубокие изменения претерпели боевая система и стили прохождения. Трех видов ударов — режущего, колющего и дробящего — больше нет, вместо них теперь два: **быстрый и мощный**. Повреждения, нанесенные противнику, будут зависеть не только от умения обращаться с тем или иным оружием, но и от состояния оружия, силы удара, удачи, вашей стойкости, акробатических навыков противника, его брони, щитов, сопротивления и пр. Уже вижу, как манчкины потупились. Спокойно, добрые разработчики и про вас не забыли. В *Oblivion* действуют закон всех экшенов: навел прицел — попал. Вдобавок, разработчики ввели блок, который мы сможем осуществлять вручную, причем не только щитом, но и холодным оружием. Удачно заблокировав удар (или пропустив его), врага можно отбросить, оглушить или даже разоружить. Создатели утверждают, что это шаг к реализму и тактическому принципу боя, дескать, прочь от безмозглой мясорубки. Посмотрим, посмотрим. В *Oblivion* нам придется обходиться без арбалетов и метательного оружия, зато стрельба из лука будет максимально приближена к реальности. Стрелы можно будет смазывать ядом, чего не было в предыдущих частях серии. Стоит упомянуть и о магии, которую нам теперь позволено кастовать с оружием в руках и от которой можно прикрываться щитом. Заклинания изменяются. Исчезнут редко используемые в *Morrowind* и появятся новые, что логично.

Если есть оружие — значит, есть и те, кому можно им надавать по голове. Огненные NPC могут делать все то же, что и сам игрок. Это позволяет специальный **Боевой Стиль**, характеризующий персонажа — фича, которая позволяет определять поведение NPC в бою. Например, как часто он будет применять мощные атаки, блокировку, магию, насколько он «морален» и т.п. О количестве мановров разработчики пока умалчивают. Но известно, что в новой части, кроме старых знакомых, появятся и новые: тролли, огры, минотавры. Особое внимание разработчики уделяют драконам, но об этом более неизвестно.

О битве и магии я упоминал. Остался третий стиль прохождения — хитрость. Да, теперь это действительно отдельный стиль, чего не было в играх-предшественниках. Из разработчиков принимал участие **Эмиль Пельярло** (Emil Pegliarulo), отец небезызвестной серии *Thief*. По его словам, вор из *Oblivion* ничем не уступает его славному дедушке — Гарретту. Впрочем, подкрадывание, взлом — все это нас ожидает в четвертой час-

ти. Надеемся, как и обещает Эмиль, стаял прохождения за вора будет не менее захватывающим, чем за бойца или мага.

Любителей открытых пространств порадует тот факт, что разработчики Oblivion на 15% перерастет Morrowind. А это значит, что нас ожидает просто огромная карта. На юге Киродила мы посетим обширные болота, на севере — заснеженные вершины гор, но главную часть будут составлять леса, которым уделили особое внимание. На природе мы сможем встретить диких животных (не обязательно хищных), послушать пение птиц, а также посетить более тысячи интересных мест, разбросанных по карте! Ну и чтобы не потеряться среди всего этого великолепия, разработчики приготовили специальный компас, который будет отображать все (или почти все) места на карте.

Много времени Bethesda провела за созданием подземелий и руин, которых будет не менее двух сотен. Теперь каждый поход под землю станет настоящей эпопеей, а не примитивной hack'n'slash-составляющей. Здесь нас обещают удивить реалистичными тенями и освещением, в разработке которых участвовал все тот же Эмиль. Кроме того, подземелья и руины станут намного опаснее: появятся двигающиеся решетки с шипами, подвешенные булавы, комнаты с ядом, катящиеся бревна и прочие ловушки. Благодаря реалистичной физике, их можно будет легко избежать и использовать в своих целях.

Конечно, все кто играл в Morrowind знают, что такое **TES: Construction Set**. Остальным объясню: эта программка поможет вам создавать собственные миры. В Oblivion'e нас ожидает что-то подобное, но куда более усовершенствованное и мощное.

Также следует упомянуть, что четвертую часть серии разработчики создавали, руководствуясь пожеланиями самих игроков, высказанными на форумах этой игры. Так что вполне возможно, что демократия принесет плоды, и мы получим именно то, чего хотим.

Вы когда-нибудь были в настоящем лесу? Если да, то вам легко будет представить графику Oblivion'a. Скрипшоты и роллики говорят сами за себя. Сравнивать природу FarCry'a с Oblivion'ом — все равно что сравнивать 2D- и 3D-графику. Скажите мне, в какой игре вы могли наблюдать, стоя на месте, как солнце заходит за гору, а по земле и деревьям движется тень от нее? Доспехи теперь имеют объем, закат отбивается на стенах руин, кровь остается на оружии. Забудьте про Half Life, F.E.A.R., DOOM и остальные навороченные экшены. Они молчаливо прячутся за спиной Oblivion'a, стараясь не попадаться на глаза игроку. Игра создается на собственном движке (**Game bryo**), который поддерживает шейдеры версии 3.0, мягкие тени и т.д., и т.п. Самый обычный меч выглядит настолько красиво, что никакой артефакт из любой подобной игры ему не ровня. А как вам вот это: один этот меч состоит из девяти тысяч пикселей! Сказать, что графика отличная — не сказать ничего. Чтобы понять, насколько она хороша, нужно посмотреть ролик. Словами этого не передать.

Что касается физики, тут тоже все исполнено на «двенадцать». В демонстрировавшемся на выставке ролике показывалось, как персонаж поднял свисающую цепь, затем отпустил — она закачалась по всем законам физики, все медленнее и медленнее, пока и вовсе не остановилась. Ведро, висевшее над колодезем, будучи поражено стрелой, шевелится, причем амплитуда его колебаний зависит от силы выстрела. Также варьируется звук при соприкосновении стрелы с поверхностью. Например, при попадании во внутрь каменного колодезя слышится, как и подается, звон металла, а не деревянное постукивание. И за всю эту реалистичность отвечает неизвестный **Havok**.

В общем, недостатков в графике и физике не наблюдается. Все просто класс. Правда, немного озадачивает анимация персонажей — двигаются они какими-то рывками, будто застревая. Хотя, это я уже придираться.

Теперь подспела очередь музыки и звука. Возрадуйтесь, ценители симфонизма, все те, кому нравились музыка из Morrowind'a. Мелодии остались прежними, плюс добавлены новые.

Лично мне это по душе. Хотя некоторые мои знакомые утверждали, что выслушивать их утомительно. Так что — на любителя.

Наверное, одна из главных тем Oblivion'a — это звук. В игре все диалоги озвучены! Абсолютно все. Разработчи-



ки обещают нам пятьдесят часов живого диалога. Мало того, все персонажи будут иметь собственный голос.

Все это чудненько, конечно, но и требования к железу будут соответствующие. Что-то подсказывает мне, что по этой части Oblivion даже Xenus обойдет. Но разработчики клятвенно обещают оптимизировать игру под старые машины. Не знаю, насколько это им удастся.

Вот и пришла пора писать вывод. Не стоит сомневаться в том, что Bethesda собирается сделать игру мечты. Слишком многие обещают разработчики, посмотрим, сколько им



удастся реализовать. Зная Bethesda'у и ее отношение к своему делу, можно уже утверждать с 90% точностью, что нас ждет шедевр — возможно, лучший представитель жанра. Так что прибережем последнюю толику терпения — до релиза остались считанные месяцы.

Morte&Shaman.AD morte@list.ru

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

Разработчик: EA Canada

Издатель: Electronic Arts

Жанр: Arcade racing

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.4 ГГц, 263 Мб ОЗУ,

32 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео

Автомобиль несся по туннелю. Свет фар выхватывал из темноты машины, которые тут же оставались позади, удивленно мигая друг другу «стопами» и пытаясь сообразить, что нарушило монотонность их движения. Словно сонные мухи они путались под ногами и вызывали только раздражение. Но гораздо больше раздражала бесконечная трасса, на старте которой красовалась яркая вывеска *Underground 2*. Слепящий неоновым ночной засед, поначалу суливший погружение в увлекательный мир неслетальных гонок, превратился в рутинную поездку после первого же поворота.

Теперь глаза водителя, уставшие от буйства красок, безразлично смотрят на дорожное полотно. Он просто машинально объезжает препятствия. В голове неприятно пульсирует назойливая мысль: когда это уже кончится?

За финишной чертой гонщика вместо радости победы и сожаления о том, что все позади, ожидает только досада. Но дорожный указатель «*NFS Most Wanted — 1 год*» вновь дает надежду, что все изменится. А вдруг это очередной трюк организаторов, которые готовы на все, лишь бы заманить к себе?

...Яркая вспышка. Вместо искусственного неона глаза слепнут от лучей настоящего солнца, в ушах стоит гул полицейских сирен. Изменилось многое. Изменился старт, пропала вопиющая и жаждающая зрелищ толпа, исчезла безлика блондинка с развевающимся клетчатым флагом. Больше никто не визжит от восторга, завидев десяток уникальных наклеек, облепивших вашу машину. Жаль? Совсем нет. Губы растягиваются в хитрой и довольной улыбке, вспоминая руки вновь нетерпеливо сжимают руль.

Unexpected

Ну не верил я, что из очередного детища **Electronic Arts** получится что-то дельное. *Underground* под номером два оказалась на порядок хуже своего предшественника. Словно бездумная книга в красочной упаковке он надоедал после нескольких десятков страниц. Призрачная свобода на пробу оказалась очередным искусно сделанным макетом, нововведения были поверхностными и, как следствие, стоило процессу прохождения дойти до 30–40%, как игрока одолевала скука. Я, конечно, понимаю, что огромное количество обвесов, спойлеров и наклеек — это достижение. Создание уникального авто очень разнообразит игровой процесс, ведь намного интересней ездить на машине, внешний вид которой ты скрупулезно создавал, подбирая сотни оттенков и деталей. Но это не должно идти в ущерб самим гонкам. Нараставшие гигантскими темпами визуальный тонинг, разработчики упустили все остальное. Нашлись, правда, фанаты, которые, исходя пеной, рассказывали о новых дисках и эмблемах, но у большинства восторг быстро утасал и до победного кон-

ца дошли лишь немногие. И кому это интересно? Тем, кто в уме уже потратил деньги, вырванные за игру. Продажи были хорошие, но не такие, как ожидалось.

Ну что то же, надо либо дальше тупо рубить условные единицы с игроком, упоная на раскрученный бренд, либо исправляться. Слава Богу, EA выбрала второй вариант.

NFS: Most Wanted лагбишер выпустил с завидной точностью, через год и шесть дней (*Underground 2* вышел спустя без восьми дней год после прошлой части). Хотя слово, намекающее на связь с предыдущими двумя играми серии, благозвучно убрал, в уме уверенно выписывалась цифра «3». Все те же умные гонки, тонинг, дорогие автомобили.... Чем не клон своего предшественника? Оказывается — много чем. Неоновые вывески потухли, начало светать.

Hey! Where is your fancy ride?

Владельца игрока с самого начала — вот чего в первую очередь добились разработчики. Сюжетом в гонках уже никого не удивишь, но **EA Canada** вывела его на качественно новый уровень. Правда, до полноценного сторайлина он все же не дотягивает. Это, скорее, великолетная завязка, задание которой — ускорить процесс погружения в игру. И собственно кулинария. Между ними — все те же сообщения и звонки на мобильный, поддерживающие атмосферу. Но начало, пролог игры — бесподобно. Такое чувство, словно попал в голливудский блокбастер а-ля «Форсаж». Глазами главного героя смотришь на остальных актеров, но сделать ничего не можешь, лишь подчиняешься невидимому режиссеру. Мы не раз встречались с таким подходом в кинематографических шутерах (*Max Payne*, *Call of Duty*, *Medal of Honor*), а вот в аркадных гонках это впервые. Смесь видеовставок и игрового процесса, в которой управление переходит то в руки игрока, то обратно к постановочному, оказывается удивительно удачной. Во время роликов так и тянешься к клавишам, граница между записанным видео и самой игрой настолько тонка, что и сам не понимаешь, когда управление перешло к тебе. Классические киношные приемы, метание во времени, работа оператора и прочее создают впечатление интерактивного фильма. И неудивительно, ведь над этой частью *Most Wanted* работал *David Footman* (I, Robot, X-man). Более пяти дней потратили на съемки живых актеров на фоне зеленого полотна. Затем полученный материал обрабатали, совместили с компьютерной графикой — и вот результат.

Именно живые актеры придают роликам особую прелесть и естественность. Звездой на этот раз стала актриса и модель Josie Maran (конечно, если не считать BMW M3 ©), которую можно было увидеть в фильмах «Авиатор» и «Ван Хелсинг». Девушка выгодно отличается от прошлогодней Брук Берк. А то если бы пригласили



силы, например, Парис Хилтон, я бы пошел вешаться. Еще особо хочется отметить серванта Кросса, ему вообще можно было бы вручать «Оскар» за самую роль второго плана. Жаль, что к середине игры ролики почти исчезают, и нас радуют лишь представлениями очередного соперника из Blacklist.

Начал начало

Н о вот длительное вступление закончилось, BMW у вас нагло экспроприировали, а самого забрали в полицию. Ну, а поскольку вы сравнительно добрый герой, то вам обязательно нужно отомстить за свою кровно нажитую розовую мечту голубого цвета — Баху, которую нахально отняли. Вы, как и любой другой попавший в подобную ситуацию, должны будете сделать так, чтобы правда восторжествовала. А, учитывая жанр, в котором позиционируется «Жажда», вы не можете прийти и туго «отпнать по я...» (сами знаете, по чем) всех недоброжелателей, и вам не остается ничего другого, кроме как сделать это морально, то есть выиграв в соревнованиях. Но, как и полагается, наш protagonista не может сразу отправиться к местному злодею по прозвищу Бритва (Razor) — так как злодей этот находится на первом месте загадочного Blacklist'a, и получить право на заезд с этим метакрутым водилой можно только после того, как уделаете четырнадцать гонщиков, находящихся ниже по списку.

Вот такой вот незатейливый сюжетец. Он не претендует на какие-либо премии, но само его присутствие и очень хорошая реализация (завязки) посредством роликов оставляет сугубо положительные впечатления.

Где моя тачка, чувак?

В который раз вы оказываетесь у разбитого корыта. С помощью Мини вы зарабатываете первые деньги — и вот, пора покупать личный автомобиль. Стоит упомянуть про маленький сюприз, приготовленный разработчиками. Если на компьютере остались сохранения предыдущей части, то ваш стартовый капитал увеличат на 10 000.

Выбор средств передвижения в игре немаленький. Здесь представлено более тридцати стокowych машин и почти столько же бо-нусных. Разработчики вернулись к прежним традициям, к проверенным временем автомобилям, за руль которых вряд ли когда-нибудь усядется мягкая часть тела среднестатистического геймера (надеюсь, это шутка... — Прим. лит.ред.). К машинам, которые вызывают продолжительные приступы восторга. К машинам, на которых игроки колесили по виртуальным дорогам прошлых частей «Жажды». К машинам, стоящим бешеных денег и способным без всякого тюнинга развинтывать сумасшедшие скорости, от которых и возникала эта пресловутая жажда... Это такие марки, как Lamborghini, Porsche, Lotus, Dodge... Список подобных автомобилей существенно пополнился, но, несмотря на это, разработчики не стали отказываться от машин, которые мы наблюдали на протяжении двух Underground'ов. К последним относятся Lexus, Fiat, Chevrolet, Volkswagen, Audi, Toyota, Mitsubishi, Ford, Mercedes и другие. Особенно хочется отметить BMW M3 CTR и Chevrolet Camaro SS, которые сразу доступны в быстрой гонке — при условии, что вы являетесь обладателем специальной версии игры Black edition. Остальные машины будут открываться по мере прохождения режимов игры. И никаких джипов.

The world of Rockport

Купив автомобиль, приступаем к изучению Rockport City. По его территории по-прежнему можно свободно передвигаться, испытывая новоприобретенную машину на детали. Но если вам вдруг надоест, то можете и не передвигаться, так как любимая миссия теперь доступна непосредственно в меню Blacklist (по умолчанию — клавиша В) во время Free Ride или в аналогичном меню гаража. В обязательном порядке ездить по городу придется только в том случае, если вам нужно в один из магазинов, так как быстрого доступа для них не предусмотрено.

Кстати, город разделен на три части, которые открываются по мере прохождения карьеры. На дорогах Rockport и будут происходить все ваши приключения — а их, между прочим, предвечное

множество. Ведь просто построить в очередь пятнадцать участников черного списка вам никто не разрешит. И для того, чтобы на вас обратили внимание один из этих гонщиков, нужно выполнить три условия. Только после того вы получите возможность погонять с ним один на один.

Первое условие — необходимо выиграть определенное количество заездов. Можно прохитить не все трассы и обходить стороной менее любимые режимы. Но я, как человек чрезвычайно жадный (особенно если дело касается тюнинга), не советовал бы этого делать. Хотя вы в любой момент можете вернуться к непродленной миссии, даже если она была в начале игры, или повторно пройти какую-то из трасс, чтобы заработать денюжку. Кстати, одним режимом стало меньше — Drift'a мы больше не увидим, ему на замену пришли Speedtrap и Tollbooth. Первый из них очень любопытен: мы проезжаем специальные полицейские посты, на которых замеряется наша скорость (перед ними не помешает воспользоваться записью азота), затем все эти замеры суммируются и у кого больше, тот и победа. Но не забывайте, что после того, как один из водителей финишировал, с остальных



начинают снимать очки. Tollbooth — обычная езда по чекпоинтам. Ну, а все остальные режимы без особых изменений перекочевали из Underground'a.

Второе условие — выполнить задания, связанные с полицией. Вот тут есть где разгуляться! Например, нужно удачно проехать через десяток заблокированных дорог или определенное время проедать на хвосте полиции или уничтожить штук двадцать полицейских машин и т.д. Но легче всего будет проезжать мимо специальных детекторов на просто неприличной скорости.

И последнее, третье условие — нужно получить определенное количество Bounty, которые можно заработать, всячески нарушая правила дорожного движения, дразня копов и просто хулиганя.

Сержант Петренко, нарушаем...

Раз уж речь зашла о полиции, то стоит о ней поговорить как следует — ведь она является чуть ли не главной (и будем надеяться, что уже неотъемлемой) составляющей NFS MW, которая заставляет снова и снова тыкать мышкой в это уже и без того истыканный ярлык.

Чтобы обратить на себя внимание копов, нужно всего-навсего превысить скорость, попасть в аварию или просто сломать что-нибудь. А если после проделывания этих действий вы не увидите ни одной мишки, тогда стоит обратиться за помощью к всемогущему меню, которое в мгновение ока телепортирует вас к одной из полицейских машин.

В игре есть несколько уровней «разыскиваемости». Оценить отношение к вам полиции поможет маленький огонек с цифрой в углу экрана вместе с обитым вокруг миникарты бегунком. Увеличе-

ние уровня прямо пропорционально времени, которое копья проводят в погоне за вами — то есть, чем дольше они вас не могут поймать, тем они злее. Конечно же, сначала действия полиции не скоординированы, машины быстро приходят в негодность, да и оторваться от них проще простого. Но при достижении новых, более высоких уровней вы рискуете ощутить на себе действие ужасных полицейских автомобилей, которые сообщают пытаются прижать вас к обочине и запугать количеством. Также вы увидите несущиеся лоб в лоб джипы, загрождения на дорогах, зерики, вертолеты и т.д. Ну, а самых непокорных придет усмирять сержант Крос собственной персоной.

При таких вот обстоятельствах уйти от погони, не прибегая к вспомогательным средствам, не так уж просто. К этим средствам можно отнести разнообразные хитрые сооружения (громадные пончики, бигборды), которые при малейшем прикосновении разваливаются и перекрывают путь преследователям. Еще дорогу можно перекрыть, протаранив один из проезжающих грузовиков — из него, в зависимости от его назначения, сыплются либо машины, либо бревна. Но, потеряв «хвост», вам нужно будет некоторое время (показанное на всплывающем бегунке) не

приходилось лепить «в добровольно-принудительном порядке» потому, что он добавляет рейтинг, без которого никак. Теперь можно выбирать то, что нравится именно вам, а не устанавливать на свою машину лопасть от вертолета, которая, по мнению EA, красивее. На прохождение внешней вид вашей машины никак не влияет, разве что для уменьшения интереса со стороны органов правопорядка ее можно перекрасить.

Сяду я на коня

Теперь ресурс нитроускорения не зависит от тех факторов, от которых зависел раньше. Эда зеленая полосочка пополняется непрерывно, и стремительность ее заполнения напрямую зависит от скорости, с которой вы передвигаетесь. Но это еще не все изменения, приключившиеся со времен прошлой части. В любой момент можно запустить режим slo-mo, который действует считанные секунды, но приносит бесценную помощь. Он может помочь войти в особо заковыристый поворот или пробить в нужном месте заблокированную полицейскими машинами дорогу и т.д.

Если скрыться все-таки не вышло и вас поймали, то автомобиль конфискует. Его можно будет выпустить, но всего лишь несколько раз. В качестве альтернативы используйте бонусы.

Знал бы прикуп...

После завоевания новой позиции в Blacklist'e игроку выдаются два маркера. Их можно потратить на уникальные апгрейды или выиграть один из скрытых бонусов, среди которых, на мой взгляд, самый ценный — это машина победившего противника.

Пусть всегда светит солнце!

Выход NFS'a из тени явно пошел ему на пользу. Потому что MW выглядит намного привлекательнее предшественника и балуется глаз светлыми красками. Погодные эффекты, прорисовка автомобилей и игра теней на корпусах машин никого не оставят равнодушным. Плюс к этому можно домасть полицейские машины и некоторые детали местного антуража. Жаль, что личная машина не имеет никакой модели поврежденности... хотя вру ☺ — у вас может потрескаться окна и от лобового столкновения со столбом могут остаться царапины. Звуковое сопровождение, как всегда, на высоте. Игроку доставит радость как рычание, издаваемое машинами, так и реплики в исполнении актеров. Если бы еще и EAX поддерживался... Саундтрек, как и полагается, порадует нас альтернативными, электронными и хип-хопскими композициями. Кстати, некоторых исполнителей вы точно уже слышали в прошлых частях.

Новое — это хорошо забытое старое

Как только я узнал о уходе этой игры «на золото», я был уверен практически на сто процентов в том, что Most Wanted для нас окажется очередным обманом, и то EA опять не оправдал возложенных на нее надежд. Но, ко всеобщей радости, вышло совсем иначе, и теперь мне придется сделать немного не такой вывод, каким я его видел раньше. Итак, EA доказала всем, что она умеет не только по-тихому тырить чужие идеи и от части к части менять только графику (и то не всегда ☹). Господа разработчики могут также пользоваться и... своими старыми находками (в Challenge Series, например, можно побывать в шкуре полицейского, что для серии не в новинку). Что-то взяли из новых идей, а что-то — из старых и забытых; чем-то пожертвовали. Вот вам и секрет MW, который заключается не в новизне, не в находках или чем-то там еще, а именно в великолепном исполнении задуманного. Вот что выделяет последнюю NFS'ку из толпы аркадных гонок. В итоге мы получили бешеные скорости, головокружительные погони, дорожные машины, солнце и громадную дозу адреналина.

Must have

Хоть король выехал так поздно, в самом конце 2005-го года, но у финиша он все равно на полкорпуса опережает конкурентов.



попадаться копам на глаза, иначе преследование возобновится. «Лечь на дно» лучше всего в специально отведенных для этого местах (на карте показываются синими кружками), где время пролетит незаметно.

Тачка на прокачку

Фанаты «102-х видов переднего бампера и многослойных вишидов» обалдевают горючими слезами, ибо теперь этого в игре нет. И, как по мне, в данном случае это очень верный шаг со стороны разработчиков. Нельзя наращивать до бесконечности количество различных наклеек, зерики и прочей мишуры. Теперь тюнинг делится на три категории. В Parts можно выбрать весь комплект обвесов (bodykit), в состав которого входят передний и задний бамперы, пороги, крылья и прочие детали кузова. Там же, отдельно, можно по своему вкусу подобрать диски, спойлер, капот и совок на крышу (более 30-ти видов). В Performance можно установить своему железному коню более мощный двигатель, турбину, запис азота или поменять коробку передач, подвеску, тормозную систему, покрышки. Апгрейды в этом разделе делятся на три уровня: Pro, Super Pro и Ultimate. Последняя категория, Visual, предоставит выбор краски (виды меняются мышкой или цифрами 0 и 9), можно выбрать разнообразных наклеек, винилов, тонировки и пр. Как видите, наружный тюнинг был значительно упрощен, зерики, фары, неон и многое другое осталось за бортом, но игре это пошло только на пользу. Тюнинг больше не висит обузой на плечах игрока, заставляя ставить на машину все новые и новые куски пластика даже вопреки собственному желанию. Раньше новый спойлер

Разработчик: Kheops Studio
Издатель: Adventure Company
Издатель в России: «Акелла»
Жанр: квест с элементами адвенчуры и RPG

Мохнорыл Талер

«ЖЮЛЬ ВЕРН»

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ

Эпиграф №1

А дети нас ещё читают?!... (Вопрос сотрудника редакции, непонятой зачем проснувшегося в субботу утром.)

Эпиграф №2

Дорогие мои дети! Никогда не спите в рот
Ничего, что незнакомец вам на улице даёт!*

О вреде табакокурения

Будни агентов ДЗВР. Вставайте в это, казалось бы, нелепичное словосочетание. Будни. Агентов. ДЗВР.

Когда ещё один свежий, почти хрустящий и героически пахнущий типографской краской боевой листок с отчётами доблестных агентов появляется в ларьках и на раскладках... Молодые пары с игровыми завистью желаньями на скулах... Юные жителями Игрограда, обладавшие от урвни собственной зрелости, вчитывающиеся не столько в текст, сколько в ники, под которыми скрываются эти суровые, безжалостные, овеянные легендами люди с упругими, натренированными телами, острым, пронизывающим взглядом, неутомимые и бесстрашные.

Трясаясь в утренней мисюробе маршруток и метрополитена, игроградовцы знают, что в этот момент агенты выполняют сложнейшие, практические непосильно-задания! Ежесекундно рискуя жизнью, они исполняют танцы на лезвии бритвы, на которые простому человеку не решиться... О, как хотелось бы находиться сейчас там, вместе с ними, на самом опасном и ответственном задании!..

А теперь вслушайтесь ещё раз в эти простые три слова. Будни. Агентов. ДЗВР.

* * *

*Много знаем мы примеров, как примерный ученик
Свёл с наркотиком конфетку и немаленько привык*.*

Составные сегодня особенно хреновые. Как будто бы всю ночь занимался неизвестно чем... То есть, известно чем, но почему тогда нет похмелья?!

Слушая отмачиванную болтовню водителя, затягиваюсь самой вонючей сигаретой в мире — той самой, которую индейцы придумали специально для пленников, выдерживающих пытку муравьями. Затягиваюсь любимым Saint George...

Сегодня в ДЗВР отнюдь не тихо (я надеюсь) и спокойно (смею надеяться), но это для тех, кто работает только на Департамент. А любой уважающий себя агент (только узнавать себя при этом нужно тихо, чтобы не попалили!) обязательно подпрыгнётся наёмником куда-нибудь на сторону... А судьба наёмника, она проста, как тапочек дариной фабрики: подпрыгивать там, где платят много и бьют не так больно... Или больно, но редко.

Пока чашник закладывает крутой вираж, я ещё раз пересчитываю ту скудную мелочь, что в народе зовётся департамент, запускаю окурок наперерз падающему снегу и закрываю окошко.

Заданий на ближайшую неделю у меня в Департаменте нет.

А вот у заказчиков-девелоперов из легендарной Силконовой долины, что в окрестностях Игрограда, для меня работа есть. Много работы. И то, что на выходных департамент практически пуст, это очень даже хорошо и почти замечательно — никто не будет отвлекать...

Распахиваюсь с чашником, захлопываю дверь — калитка, код, неправильно, код, неправильно, мать-перемать, код, правильно, прошёл, зацепился за гвоздь, приятный к дереву особо злопыхательным кадетом, порванная куртка, плохое настроение, ура, я на работе!

Если есть на свете силы, жаждущие большого запада каждой твари земной, то в данный момент они сосредоточились именно на мне... В двадцати метрах от входа утром курит Glukk.

Рядом с Glukk'ом — непонятный объект, больше похожий на огромного патрона в два человеческих роста высотой.

Настроение у Glukk'a ещё хуже моего.

Из люка в «патроне» торчит чей-то обширный зад, иногда подающий отчаянные сигналы с помощью ног, растущих, как ни странно, прямо из него.

Рабочее настроение не просто улетучилось — оно позорно капитулировало!

— Вот так вот... — говорит Glukk то ли мне, то ли самому себе.

— Может, помочь? — участливо говорю я.

— Помогите! — издевательски позимает плечами Glukk и отворачивается.

Попаю.

Осторожно подхожу, пardon, к заднице, жутко краснею, потому что просто не умею, пardon, общаться именно с этой частью тела. В конце концов набираюсь смелости и спрашиваю:

— Вы чья?

— ...pta! — гулко доносится изнутри.

— Извините, но рта у Вас быть не может. Рот — это, извините, прерогатива головы, а никак не Ваших... — чувствую себя полным идиотом.

— ...диот! — подтверждает задница.

— Микшорта застряла. — объясняет Glukk. — Мы же вчера ещё дернули чукот... праздновали... ну и сигареты кончились... Kertis пошла в ларёк. Перепугал ларёк с ЭТИМ. Заела, заснула. Ждали. Kertis'a нет. Микшорта пошла за Kertis'ом, нашла, полезла вытаскивать... Талер, сигареты есть?

Даю сигарету. Жду продолжения истории. Минуту жду. Две.

— Ну и?

— Чего «и»? Застряла! — ало бросает Glukk и опять отворачивается.

В чём она застряла? — начинаю злиться уже я.

— А я знаю!

Вспоминаю, что не дал Glukk'у привкрутить. Даю. Пять минут туло смотрю на здоровенную капсулу, на которой торчат ноги Микшорты, и курю. Микшорта, даром, что свой пацан и вообще во всех смыслах компанейский человек, так она же ещё и очень баритричная женщина. И стрижётся налысо... Хотя в данной ситуации её стрижка значеия не имеет...

— Так, Glukk, давай вспоминать! Ты вчера эту хрень возмел входа видел?

— Да нет вроде...

— А я видел? — спрашиваю я почему-то у Glukk'a.

— ...диот!!! — доносится из хрена. Действительно.

Попытаемся восстановить события вчерашнего дня. Вчера я писал отчёт... Что ещё? Пополудни вылез из своего глючного Портала и с криками: «Ура, ура, я опять почти сделал это!...» — убежал в сторону курилки. Потом писал отчёт... Вчера я... Или всё это было позавчера?! Что же тогда вчера... И потом...

— Glukk... Слушай. А где был вчера, когда вы праздновали?

— Да-а-а-а! — глабокомысленно тинет большой орк. — А кто орал: «Убей кадету — спуск журналы», ты тоже не помнишь? А кто пытался пролезть в унитаз и утверждал, что это вентиляция, пока не начал

захлебываться? А как тебя в багажник машины откантовали, чтобы чего ещё не натворил...

У-е! Так вот откуда эта хреновина! С последнего задания!

О вреде квестостроения

Студия **Keops**, которую составляют выходцы из *Сгу*, я уже писал, когда пришлось обозревать *RhM1*. Для тех, кто не помнит и, как уже повелось, для тапкнстов-фанатов, напомню, что студия сия, специализирующаяся на жанре quest/adventure, исконно французская. Что, воссоединившись в старом-новом составе, она сначала успела шокировать приключенческую публику отвратительной *Crystal Key II*, затем неожиданно сильно выстрелила по, казалось бы, переживаемой всеми коровами теме Египта проектом *The Egyptian Prophecy*, в котором жрица Майя (не жрица майя, а жрица Майя, имя такое! — ещё раз напоминаю, иудейцы в Египте не жили!) проводила древнеегипетское расследование.

А в 2005 году у «хеопсов» состоялся прорыв — как внутри себя, так и в отношении широкой публики. Ибо они ухитрились навалять *RhM1: Return to the Mysterious Island*, игру, на первый взгляд не отличающуюся от других квестов с дискретным перемеще-



нием, но это только на первый взгляд. Это всё равно как если бы я поигрался часок-другой в гоночный симулятор и отметил про себя, что там «как всегда» фигурки зрителей узловатые и спайтковые, да и сюжета как такового нет...

«А как же инновационная физика столкновений, а как же высокий AI соперников, которые поддерживают друг друга, представляя одию «конюшню»?!» — возразили бы любители данного жанра. И оказались бы во многом правы. Если игра не может вылезти из ясель своего жанра, заодно надавав по ушам другим, как это сделал *Fahrenheit*, то она может хотя бы навести переполох в собственном семействе, как это сделала *RhM1*: революционный интерфейс, нелинейное прохождение — т.е. возможность решать загадки несколькими (!) различными способами, рейтинг прохождения — счёт за решённые головоломки. Поверьте, этого уже достаточно, чтобы проект из среднего превратился в «многгообещающий», а то и «злитовый».

Честно говоря, я не мониторил рейтинги продаж «Таинственного Острова» и не пытался предсказать, пойдет ли «хеопсы» по открытому ими же пути.

А оные тем временем тихонько готовили две новых игры: **ECHO: Secret of the Lost Cavern** и **Voyage: Inspired by Jules Verne** (локализационные «Акселанд» и «Акселанд») под кодовым названием «Путешествие на Луну». И второй проект, показавшийся на горизонте свежим релизом, быстро-но расставил точки над «е». А в некоторых странах, как в Украине, например, даже по две точки.

* В эпиграфах к разделам использовано стихотворение Егора Трубникова.

** Вообще-то правильнее было написать «не суйте», но я решил допустить вольность.

О вреде космических полётов и пьянства

Скажем, мальчик спозаранку вместо школы и кино Отправляется на пивку, чтоб укуситься в з****. Изначало было слово. И называлось оно сюжет. И сказал его Жюль Верн, а то, что не успел, донесали «хеопсы». И оказалась, что очулся я в некоей капсуле, с очень оригинальным диагнозом «амнезия» и в компании двух трупов, в девичестве — коллет-учёных...

Разочаровало опять же дискретное передвижение, но это скорее из области геймплея & джюлика, а не сюжета. Тем более, что тот же *RhM1* и с дискретным движком очень даже жару давал... Так вот, очулся я и понял, что дело — труба. Или даже, pardon, дрымба. Потому что меня с каких-то монахов понесло на Луну в компании с двумя непримиримыми соперниками по учёному цеху. Ибо жажда знаний и даже приключений.

Поквоярившись в капсуле, поднив несколько предметов и поместив их в инвентарь, я с бо́льшим удовольствием заметил, что тот самый «inventory», который был в «Таинственном Острове», скромненько переключался в «Путешествие на Луну». Со всеми зонами сборки, единовременным применением нескольких предметов на несколько, новыми интерактивными окошками и десятку секциями по восемнадцать слотов в каждой и т.д. Вот только разборная зона исчезла.

Не буду описывать сам полёт, ибо он полностью поглощается исследованием, которое устроил мой протагонист, Мишель Ардан, а также нехваткой кислорода, перегревом капсулы, которую выстрелили из огромной пушки в направлении Луны, и ещё кучей всяческих маленьких, но очень смертельных бедствий, которые поджидают космонавта даже в нынешнем, XXI веке, а уж в XIX...

Суть да дело, на Луну я таки придулился. И столкнулся там... с кислородом, который, пребывая в замёрзшем состоянии, к утру разогревается, возвращаясь в газообразное состояние. Введивших физиков попрошу не делать модные нынче: «Муа-га-га!», ибо против классиков не попрешь. Да и не нужно это...

А вступление закончилось, и началось представление. Потому что *Keops*, с их желанием наполнить игровой мир хотя бы подобием интерактивности, заблаговременно оставили внутри корабля бочонок с очень даже интерактивным вином. Я, помня, что виртуальность идёт под руку с реальностью, сразу же наполнил рюмку и выпил. Потом ещё раз наполнил и ещё выпил. Исконательно для храбрости! И только потом вылез из люка и ступил на Луну...

То есть выкарабкался. Потому что меня перестала слушаться... мышка. Очень интересный эффект, могущий отбить тягу к виртуальному спиртному во многих играх. Вот как нужно отучать людей от употребления! Ты двигаешь мышью вправо — она ползёт влево, ты хочешь активировать предмет — курсор зачем-то ломится вверх... Вот она, самая искренняя симуляция пьяного человека в виртуальном мире!

Попытавшись залезть обратно в люк, чтобы снить алкогольное опьянение рюмкой воды, я, с восьмого раза не попав мышкой в люк, отправился куда глаза глядят, поверив Ардану, который утверждал, что опьянение — это явление временное и вскоре пройдёт.

Через 10 минут мышка начала чуть лучше слушаться... Но путешествовать в нормальном состоянии мне было уже неинтересно! Вернулся к кораблю, чтобы накатить ещё!

Увы... Вход перегорало хитрое зелёное растение, тинущее ко мне шутя. Горькая судьба путешественника — выпивка обломилась...

О вреде употребления в пищу грибов и других наркотических средств

Или, скажем, за грибами мальчик выехал во двор.

А ему таджик знакомый чемодан грибов припрёб. Обстояние, с появлением первого хищного растения заканчивается квест и начинается почти адвенчура... Нет. Вам ни разу не придётся сражаться с растениями! Даже убежать и укорачиваться не представится шанса. Просто добротное

и довольно однообразное блуждание по локациям, перемежающееся головоломками, превращается в интереснейшее, почти детективное распыливание цепочки взаимоотношений между разными видами лунных растений-хищников. Почему-то на ум сразу же приходит пять рас КР...

И тут «хеопсов» надо инвентарю вкупе со свободой действий такой толчок, что геймплэй понесло со скоростью ополумевшей лошади: каждое растение — **странгулика, ворация, мегитта, гладната и сагиттария** — сильное одного вида, а еще одного вида, соответственно, слабее. Плантации всех пяти растений располагаются на небольшом плато, подеённом на пять секторов, так, чтобы с каждым растением соседствовали два «нейтральных». Растения можно смешивать и затем жарить на сковороде над ближайшим кратером/гейзером. Многие из комбинаций дают свои эффекты, имеющие сюжетную нагрузку. И т.д., и т.п.

В общем, постигнув азы скальной живописи селенитов (жителей луны, то есть), в двух случаях я прочитал нечто вроде «ворация + мегитта = пицца, увидишь — свет и знание». После приёма данного рагу мур вокруг стал подозрительно зелёным... Ещё одна комбинация растений вызывала «филетовый» эффект. Плюс, попытки пробраться в заросли хищных растений на плато привели к тому, что я начал заниматься мигрующим промыслом — скреплять для вида растений, которые одновременно должны были бы пагубить «слабейшие» два вида...

Часа два путешествия прошли под воздействием лунных стимуляторов и анаболиков — ещё одна смесь позволила мне перепрыгнуть через пропасти гораздо более качественно и быстро. Когда же, наконец, я вернулась к собственному кораблю и прогнал эту чертову зелёную странгулику, вкус вина показался мне ностальгическим по сравнению с препаратами селенитов!

Зато теперь мышка перестала дёргаться, но само пространство начало раскачиваться вперёд-назад, вперёд-назад... просто великопный эффект, начисто скрывающий дискретность!

Проходив под кайфом несколько часов реального времени, я всё-таки добрался до следов потерянной цивилизации — и тут оказалось, что она не такая уже и потерянная...

Если рассказывать всё начистоту, как было, то придётся спойлить. Много и личино. А я этого не люблю и не хочу... То есть, люблю!.. Но на этот раз не хочу.

Скажу только, что в результате к побочным эффектам может добавиться ещё множество различных состояний, как то — возможность общаться с селенитами посредством странной флейты, а также советовать со шпионом-паразитом, которого прикрепили к тебе селениты... Всё, молчу-молчу!

Плюс — во второй половине игры возможность купить множество вещей (которые в противном случае придётся добывать путём решения зубоборительных головоломок) в «магазине» селенитов за лунные денги. Совершенно неожиданный ход для проекта квестового направления!

Если кто помнит рейтингую систему RHM, то в «Путешествии на Луну» её модифицировали в сторону сюжетной составляющей. Теперь невозможно перейти на следующий этап игры, не набрав определённого количества баллов т.н. лунного IQ: 1 уровень доступа — 200 баллов, 2-ой — 300 баллов, 3-ий — 500 баллов. Высшая ступень селенитского развития — 999 баллов. Я, первый раз попав в обитель «высшего разума», обнаружил у себя «аж» 279 единиц, причём, по отзывам с форумов, для данного этапа это довольно серьёзная цифра!

Посему, вернувшись к ставшему родным кратеру, я с горя дёрнул очередного стимулятора... Кстати, если к одному из видов рагу добавит слоны селенита, получается довольно-таки крепкий кайф. Так что поговорка «на соплях держится» пришла к землянам, видимо, со спутника...

Не удивюсь от небольшого хипта: у селенитов двадцатичерная система измерений. А не десятичная, как у землян. Люди, знакомые с программированием, думаю, врубятся быстро. Остальным придётся тяжелее. Зато «музыкальный тест» на овладение языком селенитов можно смело поставить «хеопсам» в минус. Особенно третий «хардкорный» уровень теста. Он, конечно, необязательный... Но я перепроходил его 4 раза. И это при том, что музыкальный слух есть. Хотя как я кайфовал при его решении! Но остальные...

О вреде галлюцинаций и анимаций

Графиной у «хеопсов» особенных проблем в последнее время не случалось. Яркие композиционные решения, интересные работы концепт-художников, хорошие задники и вменяемые 3D-объекты. Вот только персонажи... Ох, как зитро подошли ушлые французы к 3D-персонажам и анимациям! Персонажи вроде бы есть... Но с учётом того, что все НРС-селениты на одно лицо... получается... одна модель на всю игру! Сивьюмо шлупу перед таким гениальным изумлением. И не подкапашись.

Касательно музыки не могу сказать ничего плохого. Как и особенных восторгов «по поводу» не будет. Это фон, местами очень вкусный, местами просто скрашивающий тишину...

О вреде выводов

Эй, товарищ, больше жизни! Запишись на стадион. Брось курить, вставай на лыжи, практикуй здоровый сон.

Полоби байдарку, йогу, спортлото и онанизм.

Лишь наркотик, лишь наркотик класть избежи в оранизм!!!!

...Ну веришь — не помню. Помню, что хорошо — это да. Помню, что интересно — это да. Помню, что до Земли всё-таки дошли — тоже да. В общем, не жалко! Но не Fahrenheit...

Большой откровательства. Действительно, задабала я всех своим «Фаренгейтом» уже... А что делать, если в ближайшее время игр, подобных ей, на горизонте не предвидится, а «Путешествие на Луну» очень даже вкусная штука? Покажу, неожиданно вкусно. Со всем, правда, причитающимся комплектом недостатков,



какие несёт в себе любой квест: некоторая нелогичность загадок, временами серьёзно приотрагивающий геймплэй и отсутствие ещё 20-ти пунктов... И с комплектом новшеств — ярких, ироничных, которые не раз заставят геймера, взявшегося решать судьбу Ардана, задуматься или улыбнуться.

— Этот год для жанра адвенчур оказался одним из лучших, — не ожидая говори я. — Покалуй, самым лучшим... — Замолкаю. — Не жалею. Олег Янковский нашёлся, из «Обыкновенного Чуда»!

— И что посоветуешь нашим дАрАнам читателям? — спрашивает зелёный гигант. — Играть, не играть?

— Саушай! — неожиданно говорию, а если ты поднимешь капсулу, а я схвачу за ноги Микпорту и повисну на ней, мы её вытащим?

— Не знаю, Талер, — отвечает Glukk, — я бы не рисковал. Там внутри Kertis до сих пор... Его же Микпорты так и не вытащили.

— И что теперь делать?

— Ничего. Я уже в 911 позвонил. Скоро приедут. Я в четыре утра звонил.

Раскуриваю по последней сигарете.

— Наверное, всё-таки играть, — говорю я в никуда. — Затягивает всё-таки. Вон как Микпорты затянуло...

CREATURE CONFLICT

THE CLAN WARS

Jason BACK

Вместо начала

Странная штука эта эволюция. В реальной жизни она развивается от простого к сложному, а в компьютерном мире... ее иногда и вовсе не наблюдается. В гейм-индустрии есть много интересных идей и жанров, которые либо так и не реализовали себя, либо по достижении определенной степени коммерческого успеха замерли на некотором уровне. Действительно, зачем что-то изобретать, если можно выпустить старую проверенную игрушку, просто поменяв номер части?

Конечно, бывают добросовестные компании, которые в каждую свою игру вкладывают что-то новое, но в основном ставку на новизну делают молодые девелоперы, у которых нет громкого имени или раскрученной марки. Сейчас речь как раз и пойдет о продукте такой компании — **Mithis Entertainment**, которая решила основательно развить идею «великих и ужасных вормов».

Жили-были в одной галактике три миролюбивых племени животных: *Pack*, *Techies* и *Frets*. Вселух они читаются так: воинственные волки, умные обезьяны и... хм... грызуны. Жили они себе спокойно каждый на своей собственной планетке, никого не трогали, жевали орехи, бананы... грызунов, обезьян. Короче, не считая некоторых гастрономических разногласий, налицо было самое натуральное мирное сосуществование. Но вот однажды темной злобешей ночью, как и следует по законам жанра, зверьков вдруг разорвало жуткое желание владеть всем миром (вплоть до распространения и понятное для рядового геймера). Именно это желание поставило на уши всю вселенную **Creature Conflict: Clan Wars**.

Такая вот себе оригинальная завязочка, поданная в виде красочного ролика в начале игры. Если внимательно посмотреть ролик, то кроме животных основных кланов (шакал, волк, гиена, гиббон, орангутанг, скунс, мышь, хомяк и др.) можно заметить также корову, козла и свинью, которые составляют последний, секретный клан — *Comedians*. Однако, чтобы поиграть за него, придется пройти кампанию всех других кланов.

Hmm... Nice planet. Let's destroy it!

Теперь немного о мире, который нам предстоит загубить. Бой происходит на разных планетах, которые всегда заселены какой-нибудь вооруженной живностью. Решив сорганиничать, разработчики сделали планеты крутыми, а сбoku прилепили солнце. Получилось довольно правдоподобно: пока одна сторона планеты ярко освещена, в другой — прохладный тень, причем свет и тень постепенно меняются. Кроме того, у каждой пла-

неты своя гравитация и свои воздушные течения, в простонародье именуемые ветром, отчего разные металлические снаряды весьма своеобразно двигаются. При удачном броске вы можете даже стать счастливым обладателем нового искусственного спутника — конечно, при условии, что у него есть таймер и он не взорвется еще на подходе к орбите.

Планет всего четыре типа: *болотистая* — выбор грызунов... то есть, тьфу, грызунов; *пустыня* — для волков и им подобных; *лехический мир*, покрытый реками лавы — для приматов, а копытным досталось что-то от замороженное и покрытое снегом. Нажав клавишу R, можно полюбозаваться местами боев с высоты космонавтского полета и в деталях рассмотреть местную флору и фауну, которые, кстати, всегда разные и красиво анимированные. Но о графике чуть позже. В пустыне можно встретить страдающие недержанием колючек кактусы, у обезьян по планете разбросаны мины, да и грызуны вырастили себе парочку плотоядных деревьев. Большинство зданий играют чисто декоративную роль, хотя несколько строений все-таки оказались социально полезными — например, лечащий тотем, живая изгородь и стационарная турель.

Мир практически полностью уничтожаем. Все деревья, объекты, дома, укрепления, жители (жители — в первую очередь). Все можно поджигать, расстреливать, взрывать и колотить палками. Кроме того, из-за немаленьких размеров планеты по всей поверхности раскиданы телепорты, которые иногда нужны для начала активировать.

Если с помощью гранаты устроить импровизированные раскопки, то можно выяснить, что на глубине около метра всегда находится вода. Даже в пустыне. Однако утопить там можно только кого-нибудь из клана обезьян, все остальные животные довольно неплохо плавают. Вот она, эволюция! Водобоязливые черви грызут ногти от зависти!

Если дать обезьяне палку, человека не получится

Игровой процесс идентичен тем же «Червям». Противники ходят по очереди, стараясь уложиться в определенное время, в то же время стараясь собрать побольше бонусов и нанести максимум урона. Однако уже с вооружения начинаются существенные отличия от ползучих прародителей. Во-первых, подход к войне в *Creature Conflict* более бюрократический. Это в других играх анимация загадочным образом появлялась прямо в конечностях вашего войска, а тут все нужно покупать. Перед каждой мис-

Разработчики: Mithis Entertainment

Издатель: Cenega Publishing

Жанр: 3d turn-based tactical/real time arcade-action game — аналог «Червей», короче

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1000, 256 Мб ОЗУ,

64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P 4-1800, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео



сней появляется менюшка с магазином, где можно и нужно подобрать соответствующее вооружение. Есть еще кнопка «авто», благодаря которой добрый АИ вручает вашим подопечным, хорошим выбором назвать нельзя никак. Так что снимаем с его хрупких плеч тяжелую ношу тактического планирования и сами выбираем себе оружие. А выбрать, кстати, есть из чего.

Первое доступное оружие — это оружие ближнего боя. Тут выбирать ничего не надо, у каждого персонажа есть свое собственное и неповторимое. Вариации разные — от сложной гизетки и утгога до тесаков и дубин, а суть одна: подходим впритык к врагу и душим со всей дури. Плюс еще у каждого оружия есть свои особенности, такие как огушение, отравление или антигравитационное действие.

Все остальное оружие можно условно поделить на линейное, баллистическое, маркерное, таймерное и миним.

Линейное оружие стреляет по прямой линии, как и можно догадаться из названия. Это разного рода дробовики, «узи», пушки гатлинга, лазеры, гигантские скрепкометатели, огне- и снегометы. Прицеливаться из такого оружия удобнее всего с видом от первого лица, при этом лучше подойти как можно ближе.

Баллистическое, или метательное оружие в Creature Conflict, — это отдельный разговор. Как уже упоминалось, бои ведутся на планетах, а на них линия горизонта имеет неприятное свойство закручиваться ☹. То есть, если цель находится достаточно далеко, ее будут закрывать не только окружающие объекты, но и сама планета. Поэтому пользоваться баллистическим оружием на порядок сложнее, чем в «Червях»: кинул и стоишь, гадаешь: попаду — не попаду, улетит в космос — не улетит, вернется — не вернется ☹. Кроме гранат и «коктейлей Молотова», к этому виду оружия относятся все базуки и все, что стреляет по дугообразной траектории. Кроме дальности, это оружие еще одно из самых мощных в игре — одни ядерные гранаты обаяньем чего стоят!

Маркерное и подобное ему: ставим отметку или намечаем из «космического вида» себе жертву, после чего спокойно ждем авианалета. Если рейс не задержат ☹, то попадание гарантировано.

Таймерное оружие и миним: выставляем таймер от 1 до 6, оставляем противнику на память и бежим искать, с кем бы еще поделиться ☹. Динамит есть у всех кланов, только в разных вариациях, причем довольно часто за ход разрешается установить несколько штук. А два-три взрыва под каким-нибудь зверьем — и оно получает уникальную возможность изучить планету изнутри.

Общее количество оружия перенавешивает за тридцать, так что перечислять доступный арсенал полностью я не буду. Ну, разве что знаков в статье выйдет слишком мало ☹. Обобщая тему вооружения, хочу отметить, что у каждого клана есть свое предпочтение: Packs любят линейное оружие, Techies предпочитают издалека закидывать противников гранатами, а Frets склонны использовать разного рода химическое оружие.

Способности и бонусы

Описание было бы неполным, если бы я не упомянул о разного рода приспособлениях, облегчающих нелегкую долю наших героев. Время от времени на планете можно наблюдать разноцветные полосы света, бьющие в небо — обычно это бонусы, хотя они могут оказаться и бликами на мониторе ☹. В зависимости от цвета это может быть амуниция, оружие, разного рода усиления, золото (вот оно, оказывается, откуда берется ☹) и самолеты. У самолетов в игре особая роль. Ради них эта игра, собственно, и затевалась. Они дают постоянные бонусы вроде лечения, дополнительного времени или бонуса поврежденных, и каждый из них нужно старательно отбирать у тех, у кого они есть. Получив все четыре штуки, можно будет, наконец, и над миром погосподствовать ☹.

Кроме бонусов, которые нужно подбирать (сапоги скорости, жетпак, камуфляж), у каждого клана есть свои индивидуальные способности. У волков это вой, который на следующем ходу усиливает урон у всех членов стаи, у обезьян — *оживление*, благодаря которому погибший сородич получает 20% изначальных жизней плюс по десятке скидываются остальные члены клана. Гримуны умеют лечить себя, а кроме того, у них есть способность ка-

микадзе. Вот это мощнейший навык! Жаль, больше одного раза никто не хочет его повторять...

Конем ходи! Конем! Или свиньей!

Как вы уже, наверное, догадались, вся кампания состоит из бесчисленных битв за самолеты. Причем миссии оригинальностью не блещут: уничтожьте это, это и это, а еще вот это, а вот то лучше не трогайте. Сомнительное разнообразие вносит только боссы, но их запас ограничен — разработчики выдали всего по одному на каждый клан. Так что кампания никак не получится назвать сильной стороной игры. Такого разнообразия миссий, как в «Червях», нет и в помине, все сводится к тотальному разрушению. Зато одиночные битвы и мультиплеер вышли поинтересней. В настройках можно отрегулировать все параметры создаваемой планеты или выбрать какую-то из кампаний, если вы утосужились ее пройти, накупить оружия на те три тысячи



золота, что вам выдается, и безо всяких заморочек стрелять по всему, что движется. Если же вы не можете без трудностей ☹, то можно выбрать еще такие режимы, как *Завлат Темеа*, *Мародерство* (собираем золота побольше) и *Король Горы*. Если и это кажется слишком простым, то разработчики еще предоставили возможность отключить ходьбу или каждый раз в начале хода выбирать нужного персонажа. И самое вкусное: ограничить время хода до 10 секунд, не ограничивая при этом количество выстрелов. Сколько успеешь нестрелять, то твое.

Внешняя сторона игры

Ну, и последнее: графика и музыка. Сначала музыка — ее всего четыре типа, по одному для каждого вида планет, и ничего интересного в ней нет. Послушаешь ее бой-другой, и руки автоматически знуют к WinAmp'у. Звучки тоже ничем не примечательны, хотя фразы персонажей и могут вызвать улыбку (ЖОП! СТРИЛЫ ЕСЧЕ!). Зато графическое оформление на высоте. Планеты смотрятся красиво и из космоса, и непосредственно на поверхности, все объекты и оружие тщательно прорисованы. Но особое внимание, конечно же, уделено животным. Для их создания использовалась технология cell-shading, знакомая нам благодаря играм по комиксам. Именно так отрисованы и анимированы все четыре клана, их боссы и оружие. В общем, графику можно смело ставить в плюс игры.

Вывод

Игра вышла отличная, несмотря на однообразную кампанию. Кроме великолепной графики и геймплея, в игре присутствует свой неповторимый юмор, который и выделяет Creature Conflict из подобных игр. Плюс еще масса нововведений. На игру стоит как минимум взглянуть, и не только фанатам «Червей».

Вирджин КЕМПЕР

MATRIX
PATH OF NEO

Разработчик: Shiny Entertainment

Издатель: Atari

Жанр: action

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.8 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
64 Мб видео, 9 Гб жесткий диск!!!✓ рекомендуемые: P 4-2.8 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,
128 Мб видео

Большинство кадетов ДЗВР часто заблуждается, считая Кер-тиса психиатром, хирургом или гинекологом. Хотя, конечно, в последнем они далеки от истины ☹.

На самом же деле, в самой глубокой части своего подсознания Док мечтал стать проробом. Почему? Все очень просто. Что-бы раздавать задания другим, а потом радоваться выполненной работе. Ну и что, что премиальные получат кто-то другой? Главное, чтобы график работы соблюдался и чтобы все при деле было.

Собственно говоря, с такими вот альтруистическими мыслями Кер-тис бродил по департаменту в поисках очередного кадета, дабы вручить тому папку с очередным заданием класса «Только для спец-агентов». Но, как назло, сегодня никто не попадался — департамент, несмотря на рабочий день, был почти пуст. Том хотел было уже идти выполнять задание самостоятельно, но тут его внимание привлёк некий странный предмет, лежавший прямо под охранной плазменной турелью. Предмет оказался телом и был завернут в некое подобие одеяла, из глубин которого доносился жуткий храп.

— Wake up, Kemper, — промовлял Кертис и легонько шпуд предмет ногой. — The Matrix has you.

Предмет зашевелился. Из под одеяла показалась непричесанная и заспанная морда юного агента, который только недавно поступил на новую должность.

— Че... какая еще шматрица?... У меня и так все мышцы болят после нашего с тобой похода в «Третий Эшелон».

— Тю, так ты сам виноват. Я тебе говорил, давай просто всех перестреляем, так нет же, «вначале захватим, а потом допросим». Впрочем, ладно. Тут задание новое появилось, приберег специально для тебя и...

— Какое задание? Я ж говорю, все болит, даже голова, хотя это, скорее всего, после вчерашнего чаепития. Так что ни на какое задание, я идти не собираюсь, сам спасай мир, а мне спать охота, — проворчалось тело и снова завернулось в одеяло...

— Wake up, Kemper. The...

Да знаю я, знаю, что меня поглотило, прожевало, но не переварило. Я ж сказал, что никуда не пойду...

— Выбери, — Кертис раскрыв ладони, на каждой из них было по капсуле. — Красная таблетка покажет тебе выход из этой реальности, но если тебе это неинтересно, то можешь выпить синюю — это просто хороший аспирин.

— Не хочу я никуда выходить, ни из реальности, ни из виртуальности, ни даже в туалет...

(Лопатет синюю таблетку и снова заворачивается в одеяло.)

— Wake u...

— Ну, чего тебе еще от меня надо? Или ты опять мне медикаментов всяких приволок?

— Ага, две таблетки. Выбери. Только сразу предупреждаю, синяя — это слабительное.

— Уфф... нет, ну ты меня точно решил сегодня добить. Ладно, давай хоть красную, авось поможет. На крайняк, выплюсь в другой реальности и...

— Wake up, Neo. The Matrix has you...

Матрица — Вход

Я думаю, что все помнит замечательную игру *Enter the Matrix*. И все помнит, с каким большим и громким треском она провалилась. Так вот, разработчиков это отнюдь не остановило.

Недолго думая, они анонсировали новую «Матрицу», в которой предлагали нам влезть в шкуру самого Нео и пройти его нелегкий путь избранного. Естественно, наобещали, как всегда, кучу всяких доработок и наработок — и принялись за дело.

Не знаю, как вы, а лично я, посмотрев на парочку скринш, сразу понял, что ничего толкового из этого не получится. Ибо я не верю в реальность Матрицы, если у людей там плоские лица, квадратные головы и пальцы, напоминающие конечности Фредди Крюгера. Хотя сказать, что графически новая «Матрица» ничем не лучше старой, тоже тяжело. Все-таки есть некоторые изменения, причем в лучшую сторону. Но их очень мало.

Особенно хорошо это видно в скриптовых сценах, где крупным планом показываются лица. Нео вроде ничего, Тринити тоже симпатичная, а вот остальные — это просто ужас какой-то. Что угловатый Смит, что «Француз» с имбецильной физиономией, напоминающей попытку сходить «по большому», что Морфей с нарисованными очками. Я уже не говорю про старые проблемы с физикой, когда практически любой предмет ломался от малейшего прикосновения. То ли господа разработчики сочли подобные недостатки мелочью, то ли просто не захотели их исправлять, типа народ и так скакает.

В итоге создается впечатление, что разработчики опять пытаются выехать за счет одного лишь красивого названия. Собственно, как всегда.

Матрица — Проход

У так, теперь вы избранный.... точнее — нет, еще не избранный. Пока что вы всего лишь Томас Андерсен, уже не очень молодой, но достаточно талантливый программист и



хакер. Агенты уже пришли за вами, так что бросаем все дела, вспоминаем уроки Сэма Фишера и айда сайгачить по офисам, пока не выберемся на первый этаж и не уедем вместе с Тринити. Да, я знаю, что это непохоже на фильм. Здесь вы действительно сможете убежать и никакие агенты вас с кариной снимать не будут — план Морфея пройдет так, как и задумывался. Да и вообще — игра очень многое не по фильму. Разработчики решили взять только самую основу или, проще говоря, начало, концовку же они придумывают сами, добавляя таким образом что то новое. На своей шкуре мы сможем испытать то, чего не испытывал киношный Нео. Почувствовать в разнообразнейших тренировках, которые, кстати, занимают если не половину, то гепардовую часть всего сюжета — уж точно.

Ну, а вторая сюжетная часть предложит нам пройти по всевозможным и всеневозможным эпизодам кина. Тут уже разработчики постарались с лихвой. Вы только представьте себе — тридцать три эпизода, в каждом из которых по несколько глав. Вот и подсчитайте, сколько получается в итоге. Это ж просто ужас какой-то. То ли я отвык от такого количества игрового времени, то ли руки у меня растут не из того места, но «Матрица» стала для меня самым долго проходимым проектом. Самое интересное, что дело не только в количестве, но и в качестве эпизодов. Если в первой половине просто интересно, то во второй начинается тупой хардкор, где малейшая ошибка станет для вас фатальной.

Матрица — Переход

По поводу самого игрового процесса можно сказать много — как приятного, так и не очень. Первый приятный, хоть и достаточно логичный сюрприз заключается в обширном списке умений нашего героя. По сравнению с предыдущей частью, здесь количество умов увеличилось примерно вдвое. Конечно же, открыть доступ ко всем ударам сразу было бы непрактично, ведь в начале игры Нео еще как бы не избранный. Поэтому разработчики решили пойти на хитрый ход, а именно: ввести в игру некий РПГ элемент. Вашему вниманию предоставляется список доступных и недоступных умений. После прохождения очередного куска сюжетной линии вы получаете один балл, который вправе потратить на один из предложенных навыков. И, ох, так-таки, вы не можете с самого начала прокачать «полет» или «остановить пулю», вам придется выбирать только из тех навыков, которые вам дозволены. Как правило, их не больше трех.

Некоторые умения вы будете осваивать автоматически. То есть, периодически будут появляться сообщения: «концентрация ваших умений повышена, вы изучили новый навык» и т.д..

Конкретно о комбох разговаривать отдельный. То, что их очень много, я уже говорил. Вот только все они разбиты по частям. Грубо говоря, у нас есть три Нео — из первой, второй и третьей части. Соответственно, и комбы у него разбиты на три куса. Что самое обидное, так это абсолютное равнодушие к тому, что вы изучали раньше. Привыкли вы к старым комбинациям или не привыкли, здесь это никого не коснется. Будьте готовы к тому, что в определенный момент спекуляры сильно поменяются. Важен обычных захватов и уворотов придут всякие пометы, удары от стены и вообще разнообразные способы забросить противника черт знает куда. Лично мне подобный шаг очень не понравился. Некоторых старых комбинаций мне потом постоянно не хватало.

Ну, а если говорить вообще, то в принципе боевая система мне пришлась по душе. Особенно тот факт, что бой можно вести как против одного противника, так и против десяти (уровень со Сми-тами — хороший тому пример).

Матрица — Брод

Как ни странно, но похвастаться огромным количеством вооружения новая «Матрица» не может. В наше распоряжение выделали всего с десяток стволов и несколько видов холодного оружия. С одной стороны, может показаться маловато, но с другой — большой потребности в нем здесь

нет. Любую проблему вы вполне можете решить кулаками, если руки растут оттуда, откуда нужно. Я бы даже сказал, что этот способ самый удобный, ибо с баллистикой здесь явные проблемы. Видимо, в Матрице у патрона тоже есть какие-то зачатки разума. Ну, если ни разума, то характера — точно. Они летят туда, куда им вдувается, а не туда, куда вы навели прицел. У пистолетов это не очень заметно, но зато у автоматического оружия сразу видно, как выпущенные пули по очереди отклоняются то в одну сторону, то в другую. Еще хотелось бы заметить, что огнестрел наносит слишком мало урона. Той же катаной врагов порубать гораздо легче и быстрее.

Матрица — Заход

Все, устал. Устал проходить игру, устал писать статью, и вообще на часах уже 2:00, так что пора идти спать. Значит, начну потихоньку делать выводы и подводить все к финальному вердикту.

Разработчики явно поленились или пожадничали вкладывать в игру больше времени или денег. А ведь при правильном подходе из проекта можно было бы сделать просто конфетку. Но, увы, слабая графика и немного недоработанный геймплэй делают свое дело. В итоге мы имеем достаточно неплохое продолжение, которое вполне заслуживает предыдущую часть игры. К сожалению, назвать это шедевром я не могу, но и полностью опустить тоже. Перед нами очередная игра, которую из-за недоработок можно назвать просто неплохой, не больше. Поиграть все же посоветую, так как интересных и смешных моментов в игре уйма. Ради них, я думаю, стоит уделить этой игре несколько часов.

Матрица — Выход

Каждый рабочий день (примерно с 15:00) у Кертиса начинался одинаково. Прийти порадоваться выполненной работе и пойти снова раздавать очередные секретные задания кадетам. Сегодняшний день был бы таким же однообразным, если бы не...

Спецназ Кемпер тащился по коридору департамента, еле переставляя ноги и постоянно шатаясь. Некоторые кадеты уже начинали над ним подшучивать, мол, «ну вот, опять неофициальное заседание проводили». На самом же деле агент не чувствовал ни одной части своего тела. Все болело и никак не хотело подчиниться командам. Но вот уже и кабинет Дока неподалеку. Кемпер хотел было выбить дверь ногой и сделать сюрприз, но потом вспомнил, что нога — это тоже часть тела, а значит, тоже больно. Поэтому, недолго думая, он просто деликатно постучал в дверь.

— Да-да? Кто отрывает меня от работы? — Кертис даже не скрывал удивления, за последнюю неделю в двери кабинета постучали (а не выбили, вынесли или распылили) впервые. — А, это ты... Ну, заходи, гостем будешь.

— Вот, — бросив папку на стол, Кемпер блаженно развалился на диване. — Это вся информация, которую я смог добыть.

— Хорошо, очень хорошо... Кстати, чего это ты такой боитый?

— Ну... наш мозг делает все это реально... и все такое.

— И чему вас в академии учат? Ты ж уже давно должен знать, что лужки не существуют!

— Ты знаешь, когда меня швыряет в стену двухсот метровой монстр из железобетона, мне как-то не приходит в голову, что надо бы вспомнить про лужку и...

— Так, стоп, а фотографии где?

— Да вроде ж были, даже с автографом Тринити где-то валялась. Нету? Значит, где-то обронил по дороге. Ладно, завтра пошлешь какого-нибудь кадета, пусть потрогает там немного, а все-таки пойду отдыхать.

— Конечно, конечно, — Кертис подозрительно подобрел. — Вот тебе, кстати, хорошее боеупотребляющее средство, выпей быстро и через полчаса боль как рукой снимет.

— Сенке! Как раз то, что...

— Wake up, Neo. The Matrix has you...

Frestarter frestarter@inbox.ru

JETS
'N'
GUNS

Скролл-шутер — сладкое слово, похрустывающее будто вафелька... Казалось бы, ничего особенного, задумка очень проста, ну просто примитивна — но в эти шутовские и злые ночи напролет, не отвлекаясь, забыв себя, уничтожали орды противников, собирали боцусы, пошибали, раз за разом, снова и снова... Секрет скроллеров был прост: горы драйва и постоянное действие, цепко хватающее игрока и не дающее ему заскучать. Но время не стоит на месте, в наш век полигонов и шейдеров они значительно сдали свои позиции. Их главный недостаток — двухмерность, избавиться от которой было практически невозможно, ведь вводи разработчики третье измерение, и игра потеряет жесткость и, соответственно, драйв. Время от времени продолжают выходить игры этого направления, иногда хорошие, иногда не очень, но все же они поддерживают в полумертвом теле жанра жизнь. Чем станет объект сегодняшних исследований — скроллер Jett's n' Guns? Эликсиром молодости для жанра? Серой мышкой, незаметно появившейся и так же незаметно исчезнувшей? Или последний вздох в кришку гроба?

Тьма, космос и звезды

А что, стать наемником — не такая уж плохая идея! На службе я заработал себе кое-какой капитал, и вот теперь приобрел небольшое, но быстрое и маневренное суденышко для быстрых рейдов в тыл противника. Кораблик, конечно, не фонтан, но за такую мизерную сумму лучше найти просто невозможно. Купил средство передвижения/заработка/убийства, я решил заняться его вооружением. Зайдя в местный оружейный магазинчик, я был приятно удивлен разнообразием ассортимента. Но, пересчитав оставшиеся в кармане кредиты, пришлось померить пыл, ограничившись лишь двумя «космалами».

А вот и первый клиент! Очень просит разобраться с некими «Химическими Братиями» — нелегальной организацией, торгующей химикатами, уже загнанных полсектора. Ну, помнится, я в молодости состоял в «Партии Зеленых»...

Мы улетим к Солнцу

Jett's n' Guns — во многом классический скроллер. Во многом, но далеко не во всем. Девелоперы не поленились пошевелить серым вещест-

Разработчик: Rake in Glass

Издатель: IC

Жанр: скролл-шутер

Системные требования: PIII 500 МГц,
64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 200 Мб жесткого диска

вом и произвели на свет несколько оригинальных идей, выгодно отличающих игру от ей подобных.

Во-первых, у нашего судна больше нет системы «одно попадание — минус одна жизнь». Зато есть индикатор, изображающий линию жизни. Если всякого рода мелочь едва ли способна серьезно повредить наш истребитель, то с крупными судами дела обстоят значительно сложнее: 5–6 попаданий — и кораблик отправляется к праотцам.

Во-вторых, оружие мы не находим по ходу миссии, а покупаем в магазине перед выполнением задания. Есть несколько кардинально отличающихся друг от друга типов оружия: стрелковое, бомбы, ракеты и т.д. На корму можно закрепить три стрелковых орудия, одно на хвост. Также есть возможность взять с собой по одному виду бомб и ракет. Оружия в игре несметное количество — более пятидесяти видов с возможностью последующего четырехкратного (а в некоторых случаях даже больше) апгрейда. После улучшения пользователь получает в свое распоряжение практически новое оружие.

Кроме средств уничтожения противника доступны аж девятнадцать девайсов, призванных облегчить нашу нелегкую жизнь:

- ✓ **система охлаждения.** Вот и исплыла еще одна особенность игры — беззаботно стрелять, не отпуская кнопку «огонь» до конца уровня, нам никто не даст. Каждое оружие имеет свою теплоотдачу, и когда количество тепла превышает допустимую норму, оружие перегревается, и стрелять из него уже нельзя. Очень неприятно, когда в самый ответственный момент терпеть возможность вести огонь. Чем выше уровень системы охлаждения, тем медленнее происходит перегрев. Апгрейду рекомендуется в первую очередь;

- ✓ **увелечитель.** Все просто — чем выше уровень, тем выше скорость корабля;

- ✓ **геометрия крыльев** — скорость изменения положения крыльев, обеспечивающая более высокую скорость и маневренность на поле боя;
- ✓ **броня.** Не жалейте деньги на нее, именно она позволит вам продержаться в бою с толпами врагов максимально долгое время;

- ✓ **силовое поле** — способно сдерживать вражеские атаки, не позволяя противнику причинить вред корпусу. Но, как известно, за все нужно платить. Поле выделяет большое количество теплоты, поэтому перегрев оружия будет наступать значительно быстрее;

- ✓ **циркулю** — шарик, вращающийся вокруг корабля (от одного до трех, в зависимости от уровня апгрейда). Они поглощают вражеские атаки, а также атакуют подлетевших слишком близко агрессоров;

- ✓ **гравитационная подушка** — смягчает удары о препятствия;

- ✓ **нано-машины** — мнивательные роботы, чинящие обшивку. Работают только тогда, когда не ведется стрельба (то есть почти никогда ☺);

- ✓ **аварийная катапульта** — на случай экстренных ситуаций, если нано-роботы оказались бессильны ☹. Корабля больше нет, есть толь-



ко вы, сидящий в кресле и вооруженный пулеметом. Дотянуть до конца миссии в таком состоянии почти всегда невозможно, так что не тратьте деньги на покупку этого девайса;

✓ **кибер-хакер** — устройство, позволяющее захватывать контроль над вражеской техникой, кораблями и турелями. Иногда оказывается довольно полезным. Чем выше уровень, тем быстрее происходит захват;

✓ **атарикс**. По мере прохождения уровней встречаются закрытые ящики. Можно за мизерную сумму продать их, а можно попытаться открыть. Вот для этого и нужен атарикс. Валою выполнен в виде головоломки, так что мозгами пошевелить тоже придется.

✓ **переключатель** — устройство, позволяющее иметь в наличии сразу несколько наборов вооружений. Для чего такие сложности — ведь можно купить самые мощные пушки и пойти выносить всех и вся? Не все так просто. Встречаются ситуации, когда, например, встреченный босс уязвим лишь снизу, а имеющееся оружие стреляет только по прямой. В этот момент мы переключаемся на заготовленный beforehand набор оружия, дающий возможность стрелять в разных направлениях, и благополучно валим босса;

✓ **поворотная турель** — устройство не менее полезное, чем предыдущее. Позволяет поворачивать находящиеся на корме орудия: прямо, под углом вверх или вниз;

✓ **телепресдатчик** — ваши полеты начинает транслировать телевидение. За особо смачные эпизоды режиссеры трансляции будут подкидывать дополнительное вознаграждение;

✓ **камуфляж** — дает возможность красить самолет. Истребитель швета молодой травы с нарисованными цветочками — смотрится просто супер ☺.

Есть еще несколько приборов, но они были введены скорее для красоты, чем для разнообразия геймплея.

Следует отметить, что почти все предметы можно и нужно как можно скорей апгрейтить до более высоких уровней. Но для апгрейда нужны деньги. Как их заработать? Сбивать как можно больше врагов! Отсюда можно вывести формулу игры: билл много врагов — получил кучу денег — купил крутое оружие и оборудование — настрелял еще больше врагов — получил еще больше денег... и так до победного конца.

Мир, который всегда заворачивал нас

Пред началом каждой миссии мы попадаем в нейтральный сектор, где есть возможность подготовиться к предстоящему заданию. Только здесь можно сохранить игру, пообщаться с правительством, получить задание, послушать советы разработчиков, купить, модернизировать и протестировать оружие, оснастить истребитель. И это далеко не полный список. К оснащению корабля между уровнями стоит подходить со всей тщательностью, ведь у неправильно вооруженного истребителя шансы на выживание резко падают.

Далее начинается основной геймплей. В этом компоненте *Jets 'n' Guns* мало чем отличается от своих собратьев по цеху. Мы летим и, уворачиваясь, что только можно двигаться, получаем море удовольствия ☺. В игре поначалу все довольно просто, и проблем при прохождении первых уровней возникнуть не должно. Но дальше, когда плотность вражины на единую площадку превысит все разумные пределы, придется очень туго, потребуются хорошие навыки и реакция. Геймплей игры стремителен, очень динамичен и, что самое главное, почти не надоедает на протяжении всей игры. Садись играть хоть в первый, хоть в сотый раз, можно быть уверенным, что поток адреналина гарантирован. Такой эффект достигается благодаря различным нововведениям, описанным выше. В разнообразии врагов игре не откажешь. С каждым уровнем к уже встречавшимся врагам добавляется несколько новых, доселе невиданных.

Кстати, разработчикам совсем не чуждо чувство юмора. Хотя зачастую попадают шуточки «ниже пояса», игра не раз заставит вас улыбнуться. Бывает, на уровнях попадают контейнеры с надписью «Хрупок», будто просишь: «Брось в меня бомбу». А как вам встречающаяся игрока в конце каждого успешно завершеного уровня картинка, изображающая худого заморыша, на майке которого красуется надпись «ГЕРОЙ». Это не единичные случаи, игра просто пропитана хохмами, шутками и стебом. Вот только не знаю, кого благодарить — разработчиков или локализаторов?

Есть в игре и сюжет. Правда, ничего сверхъестественного здесь ждать не стоит. Обычная бойка о том, как очередной злодей захватил очередной ученый и захотел с его помощью в очередной раз уничтожить Землю.

В графическом плане *Jets 'n' Guns* выглядит более чем достойно. Истребители, многочисленные враги и все окружающее пространство выполнены просто прекрасно, нарекания вызывают лишь отвратительного вида спайтовые человечки. Бэкграунды отрисованы с любовью, по качеству они недалеко отстанут от задников из «Космических Рейнджеров». Во время стрельбы вниз сплошным потоком падают гильзы, а сам истребитель стилизован под самолеты времен второй мировой.

К звуковому оформлению претензий нет, во время игры ничто не оскорбляет слух. С музыкальной же все обстоит гораздо интересней. В основном меню звучит очень неплохой саундтрек от группы Machine Supremacy; музыка же, льющаяся из колонок во время игрового процесса, заставляет снова вспомнить «Рейнджеров» — такая же мягкая, спокойная и умиротворяющая. Казалось бы, такая музыка никак не вяжется с происходящим на экране, но, как ни странно, она не только не раздражает, а идеально вписывается в атмосферу игры.

Свет, пыль и квазиры

Недавно со мной на связь вышел мой бывший начальник, полковник военно-космических сил. Он говорит, что человечество в смертельной опасности, и снова требуется моя помощь. О господи, надоело, это уже тридцать первый раз! Но предложение все-таки пришлось принять, ведь обещали хорошо заплатить.



Для выполнения задания мне нужно иметь три вещи — крутой корабль, ловкость и выносливость. Второе и третье у меня есть, а вот развалюха, на которой приходится лететь, никуда не годится. Нужно срочно раздобыть что-то помощнее. Одна из самых больших корпораций в нашем секторе недавно разработала истребитель ТМГ-128, до отказа набитый новым оружием и оборудованием. Вот он-то мне и нужен.

Мощный и грозный, он здесь и сейчас

Настало время подвести итоги. Перед нами прекрасная игра. Интересная, необычайная, добротный скролл-шутер. Тем не менее *Jets 'n' Guns* не лишена недостатков, вроде бредового сюжета и некоторых огрехов в графике. Но плюсов у игры значительно больше, и они с лихвой перекрывают все минусы.

Если вы любите скроллеры — эта игра для вас. Просто хотите расслабиться после тяжелого дня — найдите эту игру. Никогда не встречались с этим жанром — начните с *Jets 'n' Guns*, вам понравится.

З.Ы. ПМСЕ внимательного изучения титров выяснилось, что в разработке игры, не считая продюсеров и бета-тестеров, принимало участие два (!!!) человека.

Роман САВЧУК

Deep Shadows: ЖИЗНЬ В ТЕНИ

Вряд ли необходимо специально представлять читателям Мика **Сергея Забарянского**, одного из «главных отцов» **Venot** — нежно облаканного акулами пера из лучшего (и единственного ☺) игрового еженедельника и по сей день не забытого игроками первого тактического шутера на планете, в котором компьютерный напарник не отстреливал нам ноги и не ложился грудью на каждую шальную пулю.

Он — же отец-основатель компании **Deep Shadows** и главный автор небезосновательно обрванного Кертисом и Glukh'ом, но, тем не менее, весьма оригинального **Xenus** а, который многие из нас так долго ждали.

Именно у этого человека я попытаться вызвать некоторые секреты индустрии, о которых простые геймеры слышали мало...

МИК: В первую очередь хотелось бы спросить, как возникла ваша компания, ведь известно, что ранее Вы работали в **GSC Game World**. А так называемые start-up'y в игровых компаниях чаще всего происходят по-другому...

Сергей Забарянский, директор Deep Shadows: Просто, доделав проект, часть компании ушла из **GSC**. Ну, это, конечно, громко сказано, «часть компании»... Как правило, старт новой команды действительно происходит по-другому. Это был довольно редкий, но интересный случай. Штат компании тогда был больше 30 человек, а ушло только двое, это я и Рома. Отлично, собственно, было в том, что мы уже были программистами проекта **Venot** (3D-action), и мы, с точки зрения программирования, от начала и до конца его и сделали.

Ну, и в **GSC Game World** мы в свое время явились не с пустыми руками. У нас уже был свой графический движок, мы пришли, как говорят, уже с определенными технологиями. Своими, вот. Окончили **Venot**, окончили все локализации, тогда это было около 9-ти, по всему миру, и уже после этого ушли делать свою компанию, свой игровой проект — «**Xenus: Точка кипения**». На Западе он известен как **Boiling point**. Вот, после трех с половиной лет работы над ним мы и построили команду. Практически нам пришлось создавать компанию с нуля, подбирать коллектив под проект, а он кардинально отличался от предыдущего. Нам пришлось заново разрабатывать всю технологию.

МИК: А как, кстати, с движком? Вы не использовали переделанный **Venot** овский?

С.З.: Нет, «венотовский» не использовали. Использовали только основную идеологию «венотовского» движка, но реально от него не осталось ничего. По графике мы поменяли абсолютно все, потому что **Venot** был написан под **DirectX 5**, а движок **Xenus** а — под **DirectX 8**. И это не просто цифры, означающие некоторые улучшения. Изменения потребовали бросить практически все, что было до этого, и начать с начала.

Аналогично было с программированием самого игрового процесса. Нам тоже пришлось все переделать, потому что **Venot** —

это линейная игра, движение по заранее определенным и созданным уровням, простой экшен. А **Xenus**, в отличие от предыдущей, это игра, ориентированная на большой мир, что предполагает совершенно иные технологии. Эта игра — РПГ-экшен. Как следствие, пришлось разработать систему диалогов, систему РПГ, систему общения с различными фракциями, чего до сих пор никто не делал.

МИК: Игра уже некоторое время продается. Как Вы оцениваете продажи?

С.З.: Они есть. И продажи на достаточно высоком уровне. По России несколько месяцев мы держались где-то в десятке.



пятёрке, что для такого проекта очень круто. А первые два месяца мы вообще были первыми! Это в России, а на Западе то же самое, кроме Соединенных Штатов Америки. Но это не наша вина, а издателя. Скажем так, у западного издателя трудные взаимоотношения между его собственными региональными подразделениями по всему миру. Тем не менее, все окупилось и прибыли принесло... Мы уже переезжаем в новый офис. Сейчас мы ведем два проекта, это продолжение **Xenus** а и «**Предтеча**». «**Предтеча**» уже на неплохом уровне и быстро продвигается. По графике это опять будет скачок, игра будет ориентироваться на **DirectX 9** и даже на 10-й — хоть он еще и не вышел, но некоторые черты его уже известны. Мы рассчитываем не только на компьютеры, но и на Xbox.

МИК: Это еще только планы, или Вы уже вели переговоры по этому поводу?

С.З.: Это планы, но возможность продаться есть, и это не так трудно, как казалось сначала. Дело за малым: когда у нас окончательно определится западный издатель «**Предтечи**», нам надо будет получить лицензионный **DevKit**, ну и работать над ним. Это все. А на **PlayStation** переносить очень проблематично, это совершенно другая платформа, совершенно другая идеология. В то время как **Xbox** — это компьютеры, это «**Винда**» как операционная система. Там, конечно, имеются определенные ограничения, но мы думаем, что это не критично...

МИК: В основе графики **Xbox** лежит ведь тот же самый **DirectX**?

С.З.: Да-да-да, там все полностью такое же, с кой-какими ограничениями — отсутствует виртуальная память, например. Ну, это печально, но не драматично. Главное, нет ничего такого, что требовало бы радикального изменения кода и т.п.

МИК: Когда создавался проект **Xenus** и когда создавалась новая команда, вы брали финансирование под этот новый проект от издателя или какую-то часть вкладывали из заработанного в **GSC Game World**?

С.З.: Там есть часть наших денег. В основном они были использованы именно на создание компании, но, скажу прямо, по отношению к общей сумме проекта она была небольшой. То есть, сумма издателя составляла 85% или около того.

МИК: А как с пиратскими продажами? Я, например, не видел взломанных дисков **Xenus**.

С.З.: Их много (улыбается). Да. Ну, оценивать — это задача издателя. Есть разные оценки, хотя и самые приблизительные, но то, что пиратские продажи есть, можно оценить по одному такому факту. Все пиратские версии, которые выпускаются, сделаны с английской версии и добавлен перевод на русский язык. А почему? А потому что русскую версию взломать крайне сложно, поскольку там стоит **A-bit** овская защита **Star Force**.

Так что точную цифру назвать очень проблематично. Пираты как поступают? Покупают версию этой игры на Западе, где почти не защищены. Взламывается за

один день... Я вам так скажу, мы были на выставке E3 и 20 мая нам позвони-



ли — вышла игра в продажу, а вечером того же дня сообщили, что пиратские копии уже есть. Наша защита гораздо сильнее западной. Ну, у них там есть аргументация определенная... А пираты просто берут и продают. А как мы это узнаем? Это элементарно. Ведь те патчи, что мы выпускаем для русской версии, они не ставятся на пиратку. Достаточно много сообщений разгневанных пользователей — вот, я купил ваш Хелюс, и то, что вы выкладываете, не работает. Письма приходят, люди звонят. А мы отвечаем, что не несем ответственности за подобные случаи и помочь не можем, так как не имеем четкого представления, что там у пользователей на вичнестере. Поэтому что у пиратов игра на трех дисках, а то время как у нас — на четырех. И что они там сэкономят — непонятно (смеется).

Мик: Есть ли какой-то способ борьбы с пиратством?

С.З.: Вы знаете, я не буду распространяться на этот счет, так как не пытаюсь стать специалистом в данной области. Слава Богу, есть А-bit, и у них есть на Украине официальное представительство — позвоните им, и узнаете. Однако я слышала, что пиратские продажи составляют до 50%, а для таких игр как Хелюс, возможно, и больше, так как игра очень дорогая. Пиратская версия до 50% дешевле, там диск стоит 15-20 гривен. Повторюсь: я могу строить предположения, но я недостаточно квалифицирован для того, чтобы давать оценки.

Мик: А когда Вы ставили защиту на русскую версию, то выбирали из каких-то вариантов или взяли то, что предлагал издатель?

С.З.: Тут все относительно определенно и понятно, потому что Star Force — это действительно отличная программа. И хотя, наверное, какие-то проблемы возможны и с ней, это действительно защита с большой буквы! И не только по меркам России, но и по мировым. Взломать ее очень трудно, практически нереально. Ломать ее стоит очень дорого по времени, так что никто и не будет ее ломать.

Мик: А чем западные издатели мотивируют отсутствие должной защиты?

Или они просто надеются на законодательное преследование пиратства в своих странах?

С.З.: Есть различные издатели с разным подходом к этому вопросу. В основном у издателей на Западе позиция такая: важно понимать, что такая бы ни была защита, в ней так или иначе есть баги. Или же она ориентирована на использование каких-то расширенных возможностей компьютера — например, недокументированных дорожек CD-ROM'a, и т.д., и т.п. То есть, не на всех конфигурациях она может адекватно работать. Поэтому многие издатели полагают, что пусть защита будет легко взламываемая, но ее наличие не будет вызывать проблем у пользователя. Это лучше, чем если 5% официальных пользователей будут возвращать игру, потому что на их компьютерах она не идет.

С нашей точки зрения — довольно слабый аргумент, потому что на Западе пират тоже. Как правило, это бытовой уровень пиратства, но говорить, что у нас



здесь мрак, а у них там все законопослушные, мягко говоря, не приходится. Вот у Atari, наших западных издателей для выпущенной игры Enter The Matrix — вои, видете, лицензионный диск стоит? — у них огромный стелс с разными лицензионными копиями этой игры! На Западе не бесчинствуют, не пиратят — это стопроцентно! И главное, что те, у кого есть быстрый Интернет, могут заходить на варазные сайты и могут оттуда скачать игры. Да, это обойдется в 300 мегабайт трафика, но если Интернет отличный, то зачем игру покупать?

Со стороны западных издателей некоторые, я слышала, отказываются от Star Force. Рассуждают они примерно так: вот, у меня есть компания, которая поставляет мне защиту на протяжении 10 лет. Я их знаю, защита работает, много продуктов выпущено и т.д. А тут что-то новое. Зачем оно нам надо? У нас есть проверенные партнеры. А ты из дикий

Росси, где медведи по улицам ходят, и мало ли что ты мне предложишь. Опасаются, в общем. Но это преодолимо. Я знаю, что та же Atari использовала Star Force для продажи лицензионных игр в Китае. Ну, Китай, по сравнению с нами, это просто гиперпиратство, и продать там что-либо лицензионное действительно проблематично. Что самое интересное — программа с системой Star Force там продаются!

Мик: Есть довольно распространенное мнение, что пиратские продажи столь велики, что делают бессмысленным и недоходным сам издательский бизнес и разработку лицензионного ПО. Правда ли это?

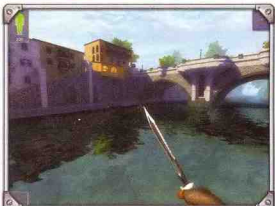
С.З.: Неправда. Даже если просто посчитать количество состоявшихся компаний в России и у нас — нельзя сказать, что их очень много, но их достаточно, и все они замечательно себя чувствуют. По крайней мере, нельзя говорить, что так уж все плохо. Основная проблема не в этом, а в том, что две компании из десяти обанкротятся до того, как закончат какой-то продукт, пять или шесть выйдут в ноль, т.е., что вложится, и то получили, еще три немного заработают, и только одна компания принесет миллионы долларов. Огромный риск.

Мик: Растет ли отечественный рынок игр, и как Вы оцениваете этот рост?

С.З.: Отечественный, думаю, растет. Для меня наш рынок — это в основном Россия. Там сколько, 150 млн. человек населения? Давайте посчитаем на 1998 год, когда был кризис, помните? И никто ничего не покупал, и цены были достаточно низкие, было плохо. Теперь издатели дают довольно неплохие условия, а цены на игры около 10-12 долларов. И издатели имеют приличные тиражи, что тоже говорит о многом. То есть даже если у вас посредственная игра, но вы ее продаете издателю — только законченную! — то по России она окупится, это точно. Не обязательно делать суперхит, чтобы игра окупилась. Достаточно сделать игру на среднем уровне и, желательно, недорого — и все будет нормально.

Мик: Ну, что же, спасибо большое за повторное общение. Творческих Вам успехов!

С.З.: И вам того же!



Игорь АНДРЮЩЕНКО aka daylight



В старину это было, в старину (лет эдак шесть назад ☹). Когда мониторы были большими и пузатыми, а 1 Мб видео не заставляла умирать от смеха. Тогда игры влезали на диски десятками, и делали их не погода, а как минимум лет пять. Тогда я увидел игрушину на двух дисках (о Господи!) и чуть было не помер от удивления. Два диска, блин! Да, было время... Но и самих игр было мало, а геймеры по несколько месяцев рублились в приобретенную игру. Стратегии правил миром, а симуляторы уверенно пасли задних. А знаете, где были детские игры? Они были в... нет, я не скажу, где. Намекну лишь, что далеко ☹. Да, господа, малышей тогда больше увлекали пачочки и конструкторы, чем Manhunt'ы и Silent Hill'ы. И знаете, почему? Попросту детям не во что было играть. А еще родители ругались неприличными словами, увидев свое чадо за компьютером. Конечно, «Дум» не развивал смекалку или изобретательность, но разве могли тогда понять родители (которые сейчас сами коротают вечера за играми), что игры не обязательно должны быть логическими, а на «Рабочем столе» кроме ярлычков «Корзина» и «Репетитор английского» могут быть и другие (можно сказать, иные ☹)? А выкинуть 10 (!) гривен на покупку компакта казалось абсолютно неправильным и вредящим здоровью ребенка, не говоря уж о кошелье родителя.

И в такие вот смутные времена творили разработчики из Lionelo. Под крылом у известной фирмы Sierra они создали Train Town Deluxe. Сейчас кто-нибудь громко и со знающим видом скажет, что эта игра, якобы, симулятор начальника перевозок. Мол, возмиз груз оттуда, перевези сюда, купи вагоны, продай локомотивы... А вот и нет! Даже не надейтесь. Вы мечтали в детстве о настоящей железной дороге? Пусть маленький, помещающийся на столе, но перевозящий кубики конструктора в маленьких вагончиках? Вот и получайте! Любовно сделанная, прилаженная и отправленная в долгий путь чудесная игра. Начнем с... Нет, излагаем все по порядку.

№1 (это значит — номер один)

Итак, установка на компьютер закончилась, радостно жмем «финиш». На столе (рабочем) появился ярлычок в виде красненького локомотивчика. Чудесно! Запускаем, наслаждаемся отпадным визуальным мультиком, открываем все красоты игры. И, о Господи, мы видим АНИМИРОВАННУЮ мелюзку! На задний части экрана вольготно расположился маленький вокзалчик. На его платформе стоят люди, ждущие поезда. Раздается гул, современный пассажирский состав подвезжает к станции, люди рассаживаются по своим вагонам, и поезд уезжает. Красотища-то какая! А это всего лишь меню... Идем дальше —

Разработчик: Lionelo
Издатель: Sierra
Жанр: сим
Системные требования: P 166 МГц, 16 Мб ОЗУ, 1 Мб видео, 192 Мб свободного места на винте
Дата выхода: конец 1999 года

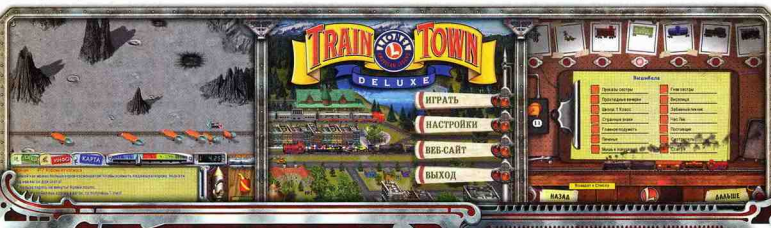
что у нас тут? Ага, просят ввести имя. Вводим (кто еще не догадался?) daylight. А пока мы прописывались, по нижней части экрана прокатился паровозик с вагоном... Мелочь, а приятно. Нажимаем «Дальше» в ожидании мультика или брифинга, но перед нами неожиданно выскакивает список доступных заданий. Первые пять из них — ступеньки обучения, а остальные семь — так называемые парки, где мы можем творить все, что угодно, перевозить грузы, избегать столкновений или же, наоборот ☹, им способствуя. Но разве больше миссий не будет? А где же задания, интрига и адреналин, в конце концов? Никто их не отменял. Просто хорошо спрятал ☹. Над списком миссий есть картинка разных вагонов, локомотивов и еще мужичка в синей форме. Всего картинок количеством семь штук. Каждая отвечает за свой уровень сложности. Самой простой — это Практика, заменяющая нам обучение, знакомая с основами. Далее идут по возрастанию (уровня интеллекта ☹) Мойщик (он и в Африке мойщик), Вышибала, Смазчик, Кочегар, Стрелочник (в железнодорожном контексте) и (слеза в угу) Карпа.

Каждый уровень предусматривает по 14 (и это НЕ опечатка) миссий различного характера. А также последние миссии в каждом уровне — бонусная. Нужно пройти все 13 предыдущих заданий, чтобы открылась иконка замочка. Но ради таких уровней стоит постараться, ведь бонусные миссии — самые лучшие в игре. Мы с братом (больше он, чем я) ценой нечеловеческих усилий открыли три из пяти возможных. На последних уровнях сложности играть становится трудно, ведь если раньше часы в угу экрана отсчитывали время, которое прошло с начала задания, то в конце указывается определенный лимит времени. Не уложился — тебе крышка ☹.

№2 (да, это два!)

Теперь собственно о миссиях. Я в начале статьи упоминал об ориентации игры на детскую аудиторию. И где, вы думаете, это больше всего отразилось? А везде! В меньшее вокруг основной информации расположились рельсы, шпалы, сошки, розетки, огромные карандаши (железная дорога все-таки игрушечная). Кликаем на розетке — и слышим звук, будто кто-то наслюнявил и всунул в нее два пальца. Гы, смешно ☹. А масленка, прислонившаяся к стенке, судя по звукам, конечно, пласется маслом. А подвешенный на ниточке карандаш (гениальная идея!) — это информация о разработчике. Повсюду наклеены эмблемки игры: нажимаешь — и в награду слышишь чудный звук.

Собственно, предмет обсуждения (с самим собой ☹) — это различные миссии. Они делятся на логические, игровые, развлекательные, реалистические и дурашливые. Как вам идея: имея



один локомотив и вагоны с грузом цифр, составить уравнение? Конечно, гениально! А хотите поиграть с компьютером в «виселицу»? Вы кликаете на вагончике с буквой алфавита — и он уезжает по рельсам. Если буква угадана, она высветится на одном из пустых вагонов. Только, вот беда, слово, которое надо составить, английский ☹. По сути дела, каждая из миссий представляет собой целую мини-игру. Самая смешная из всех — когда с неба падают коровы в скаффолдах, а маленький футуристический локомотив с одним вагончиком на привязи должен их ловить. Нечто забавное случается, если корова все-таки падает на землю. Тогда она, словно резиновая, пружинит и снова подпрыгивает вверх.

То, что игра рассчитана на детей — это, конечно, хорошо, но как же несчастные взрослые, которым остается играть в «Дум»? Да, родители окажутся не у дела, но старшие братья вполне могут испытать себя в роли машинистов, стрелочников и кочегаров. Помните, я вам обещал «реалистические» миссии? Вот и они, во всей своей красе. В них нужно будет возить людей, доставлять грузы, собирать разбросанные игрушки, ремонтировать стрелки. Существует целый цикл заданий, связанных с некой Дубовой Долиной и ее вездесущим ☹ морем. В самом начале вы должны будете организовать доставку первых грузов, а далее, миссия за миссией, Долина будет развиваться, начнут появляться новые здания, домики и фабрики.

Да, а хотите кормить маленького динозаврика разными грузами? Кока-колой, джинсами, бревнами, пшплами... Малыш съест то, что вы ему притащите, и либо увеличится, либо уменьшится. Когда вы откроете огромного тиранозавра до размеров небольшой водонапорной башни, он проломит свою клетку и отправится ломать статую Свободы. Гениально, не правда ли?

3 (гы!)

С миссиями мы вроде бы разобрались, но что у нас с управлением, графикой, интерфейсом, звуком?

Начнем с управления. Оно может раз и навсегда отбить интерес к одной игре и, наоборот, заставить полюбить другую. Запускаем обучение. Подсказки невидимого советчика оказываются, как всегда, кстати. Кликните на паровоз, отнесите его к вагончику, загрузите саними Санта Клауса под завязку и езжайте восвояси. Вот она, гениальная простота! Выберите дрезину с ремонтниками, накормите их (гамбургерами) и отправьте чинить разломанную стрелку. Подъехав к ней, двое рабочих вылезут из своей повозки, возьмут в руки молоточки и начнут клепать, бить и ковать что-то на рельсах. Проектируя свою игру, разработчики задались целью сделать ее доступной даже малым детям. Весь процесс игры абсолютно ненапряжный, а простота управления позволяет творить чудеса с десятками вагончиков. Но не думайте, что все грузы могут быть затолканы в один тип вагонов! В Train Town их ровно тридцать шесть — цистерны, товарные вагоны, пассажирские, автомобильные, рефрижераторы, платформы... Список далеко не полный. Но зачем вам вагоны, если нечем их возить? Вот я и насчитал десять разных локомотивов — от старомодного паровоза, который надо заправлять углем, до фантастического супермощного локомотива будущего. Да, а еще есть дрезина с рабочими, которые получают кайф, чиня стрелки ☹.

На карте уровня, кроме путей, грузов и вагонов, есть простые объекты — фабрика туалетной бумаги, карьер, металлургический завод, озеро, где плавает чудовище и ломает наши рельсы. Иногда прилетают инопланетные асы с неба падают коровы. Если взглянуть одним глазом в редактор миссий, можно обнаружить полсотни различных декоративных объектов, таких как Эйфелева башня, Статуя Свободы или недостроенный Коллизей! А теперь вообразите себе, что вся эта неземная красота еще и дивно анимирована. По карьеру ездят грузовики... а представьте мое удивление, когда я обнаружил на карте розовую церковь с надписью «Элвис», стены которой обклеены портретами кумира, а вместо колоколов на вершине прицеплены мегафоны! Перед этой... обителью Элвиса собралась разношерстная толпа, а подозрительный тип в черном костюмчике пытается что-то объяснить собравшимся. А

при наведении мышки на чудо-здание высказывает надпись «Церковь Элвиса — что они проповедуют?». Шутка, расценивая явно не на пятилетних юнцов ☹.

Графика (это четыре!)

В роде бы кое с чем мы уже разобрались. Теперь несколько слов о графике. Сейчас я всех разочарую — это не 3D, а обыкновенная плоская графика. Но прекрасно прорисованная и производящая впечатление даже сейчас. Все постройки, поезда, вагончики замечательно анимированы, а главный фокус разработчиков — трюк с фоном. Если подвести курсор к верхнему краю экрана, фон начнет двигаться, создавая иллюзию объемного горизонта. И смотрится, надо сказать, просто превосходно.

В арсенале у игроков есть куча разных локаций, полностью отличающихся друг от друга. Хотите ездить по поверхнос-



ти Луны? Или по сельской местности? А как вам миссия в самом центре Нью-Йорка? Безумно красиво.

Звук (без номера)

С о звуком никаких траблов — все так, как и должно быть. Шипение паровозов, гудки и скрип тормозов — все на месте. Фооновые мелодии также исполнены на «отлично». В различных миссиях музыка тоже отличается. Нужно собрать игрушки в детской комнате — звучит одна мелодия, а в миссии с инопланетянами играют совсем другие загадочные звуки ☹.

Редактор миссий (это четыре с половиной!)

А вы чего ждали? Хотели придумать. Дяк не к чему! Разработчики дали редактор уровней предусмотрительности, но не простоты, а, как вы догадаетесь, конечно же, суперский! Вся его прелесть в том, что в игре существуют миссии для редактора (!). Задание такое: строители не достроили пути, а сделать это поручают вам. Вот, справляемся, выкладываем рельсы полюбому... но самое прикольное нас ждет впереди. Мы должны будем играть на созданной своими руками карте, развозя грузы, помогая мэру или местному магнату, расчищая пути или ремонтируя стрелки... в общем, живя жизнью железнодорожника.

Вывод (если он еще кому-то нужен)

Представьте себе 1999 год, слабенькие компы и Windows 98. И на фоне всего этого — замечательная игрушка, которую я никогда не устану хвалить. Вот, умели все-таки люди делать игры, хорошие игры — такие, что даже с ними никогда не уходит в конец плейлиста самых лучших. И сейчас на одной полке с Doom 3, Half-Life и Fallout 2 у меня стоит Train Town. P.S. ☹

Александр GLUKK



Разработчик: Bethesda Softworks
Издатель: Bethesda Softworks
Системные требования: 386/25 МГц, DOS 5.0,
4 Мб ОЗУ, 25 Мб жесткого диска, VGA-видео,
мышь, звук
Дата выхода: 5 апреля 1994 года

Выше ли были деревья?

На самом деле это, конечно, глупость. Высота деревьев и доступность жезлов за десять лет нисколько не изменились. Просто так принято говорить. Вот, мол, раньше все было лучше, светлее и чище. Почему? Откуда у «старых» геймеров, которым и сегодня-то максимуму тридцать, появились такие замашки? А причина лежит на поверхности. Игровая индустрия развивается бешеными темпами, и если десять лет назад каждую игру встречали как открытие, то сейчас геймеры просто захлебываются от многообразия, что греха таить, весьма посредственных продуктов. Раньше в игры играли, в них жили, писали рассказы, действие которых происходило в антураже полюбившихся виртуальных миров. Сейчас игру проходит зачастую для того, чтобы впоследствии аргументированно раскритиковать ее на форуме. Не все, конечно, но все. Но многие. Плюются виртуальной слюной на новые шедевры, а вечером запускают Doom, Fallout или Warcraft многолетней давности и переносятся в прошлое, когда деревья были выше, а игры — интереснее.

Только не подумайте, что я призываю всех срочно бросить все дела и удираться в ностальгию. Нет. Я хочу просто вспомнить родоначальника одного из самых популярных на сегодняшний день ролевых сериалов — **The Elder Scrolls**, созданного разработчиками из компании **Bethesda Softworks**.

Честно говоря, мне не совсем понятна формула успеха этой серии. The Elder Scrolls, кажется, просто выпал из времени и напрочь отказывается обращать внимание на кризис в жанре ролевых игр. И ведь за ним не стоит громкий бренд типа D&D или Star Wars. Игры выходят не так уж и часто, чтобы удерживать возле себя исповедников геймеров. Вспомните, разрыв между второй и третьей частями сериала составил более пяти лет! Можно предположить, что TES — уже сам по себе ме-

габренд и ни в какой поддержке извне не нуждается. Но ведь мы с вами уже стали свидетелями бесславной кончины таких громких серий как Might and Magic и Wizardry. А TES живет и процветает. И с каждым разом хорошеет нам на радость, устанавливая новые стандарты в графике (помню-помню, как наш художник восторгался первыми скринами Mottowind'a), размерах мира и прочих вещах. Еще надо отдать должное сотрудникам компании Bethesda, которые очень внимательно прислушиваются к пожеланиям геймеров и стараются учесть их в новых играх серии. Перечитайте еще раз напечатанное в этом же номере превью Oblivion'a. Если все обещания разработчиков воплотятся в реальность, то что мы с вами получим? Игру мечты? Очень похоже.

Как сказал кто-то умный и известный: «Даже самый длинный путь на Земле начинается с первого шага». Каким же был первый шаг мегапопулярной серии The Elder Scrolls? А вот сейчас и припомним, ибо, помнится, в старые добрые времена я провел немало времени в городах и подземельях мира Арен'и.

Ваш выход на арену

Думаю, немногие из вас знают, откуда, собственно, взялось название игры. Что заставило разработчиков обозвать глобальную RPG «Ареной»? Я и сам не знаю, пока однажды не наткнулся на небольшое интервью на одном из фанатских сайтов. Оказывается, изначально разработчики собирались делать вовсе не RPG, а самый что ни на есть action, действие которого будет разворачиваться вокруг схваток бойцов различных классов на гигантских аренах.

К работе подошли с размахом. Было создано несколько городов, каждый из которых должен был иметь свою команду бойцов. Потом кому-то пришла в голову мысль наделить эти самые города различными расами. Ну действительно, ведь намного интереснее на-

людать за сражением человека и эльфа, чем просто двух людей. Дальше кто-то придумал разнести эти города по различным климатическим зонам. Чтобы суровые северяне сражались с дикими кожанками, или что-то в этом роде. По ходу дела была прописана география мира и история населяющих его племен. Ну и так далее. Вселенная игры обростала все новыми и новыми подробностями, и на каком-то этапе разработчикам стало жалко бездарно тратить такое добро. Концепция игры была пересмотрена, и вместо эжшена (слешера?) «с элементами» из офиса Bethesda вышла полноценная RPG, действие которой развивалось в оригинальном мире, получившем название Тамриэль. Вот так-то. А от изначальной идеи осталось только название и некоторые персонажи и фракции. К примеру, хорошо знакомое игрокам в Mottowind общество «Клинка» (Blades) должно было представлять в схватках на арене один из городов. А злобное божество Дагот Ур родилось намного позже. Изначально так назывался поганый вулкан, в жерле которого должна была располагаться Самая Главная Арена.

Как уже неоднократно упоминалось, театр начинается с вешалки, а ролевая игра — с генерации персонажа. Подход, известный большинству из вас по Mottowind'у, когда вы генерите своего героя, отвечая на различные каверные вопросы, впервые был применен в «Арене». Вообще, не исключено, что именно TES I стала первой компьютерной игрой, в которой была применена эта хорошо знакомая «настольщица» система генерации. Хотя, утверждать не берусь. Может быть, кто-то успел раньше.

А вот художественное оформление самого процесса создания нашего виртуального альтера — это достойно наивысших похвал. «Мор» и рядом не валялся. Представьте себе звездное небо, в которое после каждого нашего ответа выстреливает нечто вроде ракеты, незаметно попадающее в одно из трех слабо различимых созвездий, представляющих собой война, ма-



га и вора (ассасина?) Чем больше «ракет» попадает в то или иное созвездие, тем ярче оно загорается. Крайне эффектно. И почему этот шикарный ход не использовался впоследствии? Тем же, кому данный способ не по душе, была предоставлена возможность выбрать один из стандартных классов и вручную разобрать очки опыта.

Добро пожаловать в Тамриэль

Создание нового виртуального мира — довольно важное событие. Согласитесь, что фантазийная литература была бы намного беднее без «Сильмариллиона» Толкина, «Пиперборойской зры» Говарда или «Амбера» Желязны. А компьютерные игры здорово проигрива бы, если бы в них не было таких проработанных вселенных, как миры StarCraft, C&S или Fallout, истории которых достойны отдельного разговора. Мир серии TES — Тамриэль, что в переводе с местного эльфийского означает «Красота Зари», — является одним из самых интересных и глубоко проработанных. Он состоит из восьми основных регионов — Скайрим, Киридия, Скалистые Земли, Доминион Альдмар, острова Саммерсет и Валендуя, Хаммерфелл, Морровинд, Конфедерация Эльсвейр. Все они ранее были самостоятельными королевствами, впоследствии завоеванными могущественной Империей во время завоевательных войн, происходивших задолго до событий, представленных в «Арене». Исключением является только Морровинд, никогда не подвергавшийся оккупации и потому менее всего похожий на имперскую провинцию. На севере Империя граничит с таинственным королевством Атмора, которая является прародиной человеческих племен. На западе ранее находился материк Йокуда — родина воинственных редгардов (Redguard), ныне покинувший на дне океана. На востоке располагались области, именуемые Дикими Регионами. Именно оттуда пришли в Тамриэль расы зверолодей — аргониан (Argonian) и хаджитов (Khajiit). А на юге, далеко-далеко за морем, раскинулась утерянная родина эльфов, которая была покинута так давно, что название ее не сохранилось в эльфийских летописях.

История, религия, легенды и сказания Тамриэля и соседних государств подробно описаны в книгах, которые в изобилии можно найти во время прохождения игр серии TES, а также в сопутствующих материалах, расположенных на сайтах. Думаю, излишне говорить, что такая скрупулезная проработка игрового мира позволяет быстро и легко вжиться в игру и проникнуться ее атмосферой.

Приключение начинается

Вторая год правления королем Уриэлем Септима VII. За долгое время своего правления 43-летний монарх зарекомендовал себя как мудрый и справедливый правитель. В тот чернь день он вместе с капитаном своей стражи Талином пришел в покои главного боевого мага королевства Ягара Тарна, приглашившего своего повелителя, чтобы сообщить подробности о готовящемся заговоре. На самом же деле это была хитроумная ловушка. Как только гости переступили порог комнаты Тарна, маг открыл портал в иной план бытия, где при помощи своей магии и заточил обоих визитеров. Единственным свидетелем преступления была ученица Ягара — Рия Силман, однако опытный маг сумел уничтожить ее прежде чем девушка успела что-то предпринять.

Расправившись таким образом с правителем, Ягар Тарн, придан себе посредством магии внешний вид Уриэля Септима, заняв трон королевства и начал править Империей по собственному усмотрению, окружив себя демонами, призываемыми из иных планов.

Думаю, излишне говорить, что правление Тарна не принесло Империи ничего хорошего. Страну вновь охлестила непрекращающаяся междоусобица, самые кровавые из которых вошли в историю под именем Арнессийской и Пятиметевой войн. Большинство приближенных Уриэля Септима были отправлены в ссылку в отдаленные провинции, а некоторые вообще утонули в подземной тюрьме. Одним из них был юный сын Талина. Именно он и станет нашим воплощением в мире «Арены». Разработчики игры предусмотрительно нигде не упоминуют о национальности Талина, так что мы можем совершенно спокойно сами выбрать расу своего героя.

Итак, наше приключение начинается в подземной темнице. Здесь, кстати, тоже можно проследить интересную закономерность. Ведь герой «Морровинда» тоже прибывает на остров в компании каторжников.

Посмотрим, отступят ли разработчики от доброй традиции в четвертой части сериала. Но в отличие от персонажа «Мора», сын Талина покидает место своего заключения далеко не законным методом. Тяжелая железная дверь открывается, повиная приказу духа Рин Силман, которая и рассказывает нашему герою о кознях Ягара Тарна. Оказывается, юная колдунья успела в последний момент произнести заклинание, удерживающее ее дух в этом плане бытия. Она жаждет извлечь своего учителя и вернуть Тамриэлю его истинного правителя. Причем заниматься этим, без сомнения, благородным, но очень уж опасным делом, придется, как вы сами понимаете, именно нашему герою. Для того чтобы победить злобного мага, нам нужно собрать восемь частей Посоха Хаоса — древнего артефакта, с помощью которого можно открыть портал и освободить Уриэля Септима. Части посоха, естественно, разбросаны по всему миру, а это значит, что нам придется посетить все провинции Тамриэля, чтобы собрать их все.

На самом деле те, кто утверждает, что в играх серии TES практически отсутствует сюжет, мягко говоря, не правы. Путешествие сына Талина в поисках Посоха Хаоса довольно занимательно, даже будучи изложено на бумаге. Не всякий фантазийный роман из тех, коими нынче завалены «книжные рынки» различных городов, может похвастаться такой динамикой и разнообразием. Вам придется побывать в заброшенных рудниках гномов — древней и загадочной расы, давно исчезнувшей с лица земли, посетить суровые север-



ные равнины, побродить по смертельно опасным коридорам Великого Лабиринта, пересечь Мрачный Лес и Черные Топи... И это далеко не полный перечень мест, куда ваша судьба забросит нашего героя. Так что с сюжетом в игре все в порядке. Проблема в другом. В том, что стало одновременно самой притягательной и самой отталкивающей стороной сериала. Полная свобода действий. Да-да, та самая свобода, которая поначалу так привлекала игроков в «Морровинд» и отталкивала после надрат часов игры, впервые появилась именно в «Арене». Здесь вы также могли вступить в одну из многочисленных гильдий и пройти долгий путь от новичка до высшего чина того или иного братства. Добавьте сюда огромное количество городов, населенных «молчаливыми» NPC, гигантские подземелья, где обитают сомы кровавожадных монстров, несметное количество оружия, доспехов, предметов быта... Как это впоследствии неоднократно случалось в «Морровинде», игроки в «Арену» зачастую просто теряли сюжетную нить в этом непостижимом многообразии, попросту забывая о своей элькой миссии. Отложив до поры до времени миссию Спасителя, они просто начинали жить в этом огромном мире, накапавшая богатства, набираясь опыта и сражаясь с многочисленными соперниками.

Хорошо это или плохо — решать вам. Наверное, все-таки хорошо, раз по прошедшим столетиям лет люди помнят, с чего началось их увлекательное путешествие в мире Тамриэль, и с нетерпением ждут новых приключений.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ИТОГИ

Год завершен

Как говорил прапорщик Шматко, в казну Нового года нужно рассчитывать со всеми долгами. Поэтому, камрады, кому что должен — всем прощаю!

Ладно, это была дежурная шутка, а теперь поговорим серьезно. Если вы помните, в прошлом «Автоответчике» я лично сообщил о том, что наступит некий день «Д» и на страницах МИКа появится новая рубрика. Говорил? Говорил. Ну, Кертис сказал — Кертис сказал. Если вы не пропали прошлый номер МИКа, то эту рубрику могли заметить. А могли и не.

Или, что более вероятно, могли заметить и не понять, «что это». Поэтому считаю своим долгом и, можно сказать, обязанностью просветить вас. Пролить, так сказать, свет знаний на скрижали тьмы.

Итак, новая рубрика называется **Underground** и, как ни странно, не имеет ничего общего с игрой NFS. Как подсказывает мне электронный толковый словарь, встроенный в мой мозг сразу после приема на работу в ДЗВР, данное название можно толковать двояко. С одной стороны, можно решить, что речь идет о новом метрополитене, проведенном под Итргорадом (а. underground — метрополитен; подполье). Впрочем, есть другое, не менее жизнеспособное определение, которое мне нравится больше. Андерграунд — направление в искусстве, культуре, идущее вразрез с устоявшимися традициями и нередко вызывающее протест против них, а также (собираю) произведения представителей этого направления.

Насчет искусства можно комментировать не стану, а вот насчет протеста — сколько угодно.

Итак, только в нашей рубрике вы сможете прочесть отзывы о еще не вышедших продолжениях вышедших игр. Именно так.

Идея подобной рубрики назревала давно, более того, материалы подобного толка — про названные сарказмом и злой иронией — мы публиковали неоднократно. Вспомните «Обзор» второго «Айсинада», вспомните «Саботаж», вспомните первоапрельскую статью Талера о несуществующей компании «Кувада Тремб» и «симуляторе бомжа».

Но все это было не совсем то. Приведенные мной в качестве примера материалы сильно выделялись на общем фоне и, скажем так, вызвали противоречивые эмоции. Вроде и обзор игры, а вроде об игре почти ничего не сказано. Несерьезно, да?

Впрочем, мы и не претендуем на особую «серьезность». Надуть щеки и толкать лозунги с трибуны — удела «глазчатых» изданий. Наш удел — не пытаться возвыситься над вами, а идти в одном строю. Ибо, как заметил Кинчев, мы вместе.

В общем, новая рубрика — это полигон. Полигон для написания смешных и жестких

статей не об играх, но на игровую тематику. Полигон для вашего и нашего творчества. Главные критерии — качество текста и злободневности.

Естественно, мы еще не успели сформировать четких правил рубрики. Она находится в зачаточной стадии, в стадии идеи, не воплощенной в завершенную форму. И воплотить эту идею предстоит нам. Вместе. Шпательными и шпательными.

Никакой периодичности, никакой обязательности — только искренность и качество.

К сожалению, вынужден признать, что первая статья в рубрике вышла не самой хорошей. Можно было написать гораздо лучше, но... так получилось. Постараемся исправить.

Просто статьи для такой рубрики нельзя писать по плану или по необходимости. Только по зову души. И только тогда они выйдут настоящим яркими и запоминающимися. И, я надеюсь, пополнят Золотой Пантеон лучших статей МИКа.

Пишите. И в рубрику, и по поводу нее. Но помните, отбор материалов будет гораздо более жестким, чем обычно. Тут уж мы станем придерживаться принципа — либо хорошо, либо никак.

Реклама как тормоз прогресса

Писем на подобную тему я получаю много, но это очень уж подробно, поэтому я и решил его опубликовать, а заднюю и ответить. Тьфу, последний раз ☹.

Привет, Кертис. Пишу тебе еще чему: знай-ишь свои нове займаття.

Поляла вою в томку, щоб знайти Ягомого билле помлок в реклами на останний сторінку МИКа-а. Как тебе правописание?

Правописание — пить. Чуть со стула не упал ☹.

Меня возмущает работа то ли вашего отдела рекламы, то ли ИС. Возьми в руки МИК №49(211) за декабрь 2005 года и посмотри на его «зал». Что видишь? А теперь вчитайся в эти строки:

«Винкаве відчуття, що Ensemble Studios робить гру, досконалу у всьому» РС ГІРІ

Соптент: Это болше-менее нормально. На заметку: точка ПЕРЕД кавычкой.

Ну да, не страшно.

Идем дальше.

Как говорят нам пословица, «Чем дальше в лес, тем больше дров». И действительно:

«Ніколи же тишмїрна (ВНИМАНИЕ!!!) СТРАТЕНІЯ не була такою вражожною».

СТРАТЕНІЯ
Соптент: Слово «ніколи» с буквой И — ладно, «тишмїрна» — прскый, но что такое «СТРАТЕНІЯ»? И название Игроманья в интерпретации наших «мозвонозвїж» — ИГРОМАНИЯ... Это по-русски значит должно писаться как **ИГРОМАНИЯ**!!! На заметку: точка уже ПОСЛЕ кавычки.

Хе-хе, да. Неплохо.

«На небосхилі RTS запалав Новий Світ...»
КРАІНА ГІОР

Соптент: точек уже ДВЕ... И до, и после многоточной кавычки...

Читаем дальше. Страна Ир. Вернее БГР, судя по переводу.

Вывод. Ну если не умеет человек (если его после всего вышеперечисленного так можно назвать) писать, ну так ЗАЧЕМ он лезет?

Эпилог. Внизу этого ШЕДЕВРА не хватает только подписи того censored, который написал ЭТО. Чтобы опозориться на ВСЮ СТРАНУ...

А теперь сообщаю, я это писал уже, но повторюсь. Ответственность за рекламу несет кто? Правильно. Рекламодатель. Именно он разрабатывает рекламный макет и отправляет его нам. И мы не имеем права изменить ни одной буквы в нем, иначе макет могут признать недействительным и за рекламу не заплатят.

Замечу, что на макете имеется телефон и электронный адрес рекламодателя.

Что это значит? Да то, что вы можете отправлять ему все найденные ошибки. Пусть думает.

Вечные вопросы

Как показывают мои знания истории, на протяжении тысячелетий людей волнуют одни и те же вопросы. Одни, пытаясь получить ответы, обращаются к философам или сами начинают изучать философию, в попытке постигнуть законы мироздания. Другие обращаются к религии. Третьи... Пишут мне письма ☹.

Вот и камрад S.T.A.L.K.E.R. имеет что спросить и предложить, а я имею что ответить. Как обычно.

Привет всем. Хочу пожелать редакции журнала много пива, вдохновения и денег, спасибо, что вы есть. И сразу переходим конкретно к журналу:

Спасибо.

1. Уберите прайсы

а) Вместо прайсов можно печатать автоответчик (в одном номере 1 полоса, во втором 3 полосы)

б) Можно печатать мини-обзоры (ведь разница между выходом игры и статьи про нее может колебаться в пределах 3-5 недель)

в) Продлить новости (сделать 4 полосы вместо 3-х)

г) Или анекдоты

Или скандальные новости из жизни знаменитостей ☹. Дело не в том, что печатать вместо прайсов. Дело в том, что пока мы не можем позволить себе их убирать. Как только сможем, так сразу и уберем. Проверьте.

2. Убрать постер

а) Во-первых, мне жалко рвать журнал (да и вам, думаю, тоже)

б) Гораздо лучше написать еще одну статью в Делать двусторонний постер

Это не постер, камрады! Это реклама. За которую мы деньги получаем. И убрать его можно не раньше, чем закончится срок договора. И если его не продлят еще на год. Нам лучше, чтобы продлили ☹.

3. Печатайте e-mail авторов письма (иногда хочется поспорить с ними).

Ничего не имею против. Но хотелось бы услышать мнения других камрадов. Вдруг кто-то не хочет светить свой мейл? Впрочем, делаем так: если в ближайшее время никто не заявит протест, я начну публиковать мейлы и в нескольких «Автоответчиках» укажу «не хотите, чтобы опубликовали ваш электронный адрес — напишите об этом!»

4. Сделайте спецвыпуск (страницу 60 + DVD (на котором несколько клиентов) можно сделать). Думаю, тема онлайн игр очень популярна (помните мне, на форуме уже есть такой топик).

А вот насчет спецвыпуска вопрос интересный. Даже очень. Поэтому отвечу развернуто. Теоретически сделать спецвыпуск можно. Но. Делать его в другом формате не реально. Это нужно менять дизайн и цену. Более того, если спецвыпуск будет плохо продаваться, мы понесем серьезные убытки. Делать его с DVD — это еще большие безумия. Тут либо продавать его дешевле себестоимости (как делают другие издания), либо поставить такую цену, что не купит никто. Очень много рекламы нужно, чтобы подобный номер не стал убыточным — вы просто откройте «топские» журналы и сравните количество рекламы у них и у нас. Где мы ее наберем?

Так что, если мы и сделаем спецвыпуск, то он будет в стандартном формате. Да, если нужно учесть, что все подписчики его, естественно, получат. На обычных условиях (без всяких доплат).

И еще, мы не собираемся конкурировать с «глянцевыми» изданиями. У нас свой формат, своя ниша, которые нас вполне устраивают.

5. Сделайте жесткую обложку (а то у меня постоянно рвется).

Не все оценят наше подорожание.

6. В некоторых номерах очень часто проскакивают глюки. Там, где должно быть, например, новости как-то раз я выдел кузишку. И наоборот. Очень неприятно.

Это не только наша беда. Но журналам, выходящим раз в месяц, проще. А у нас сплошной дефлянт.

7. Можно печатать обзоры некоторых программ (которые очень нужны геймерам).

Можно. Предлагаю. Пинните. Мы не против.

Теперь несколько вопросов:

1. Помните, в прошлом «Автоответчике» мы сказали о полном изменении журнала. Так вот, изменится ли цена журнала?

Ни в прошлом, ни в позорном «Автоответчике» ничего о полном изменении я не говорил. Говорил, что появится новая рубрика, и что... будет что-то еще. Раньше или позже. Поэтому изменений в ценовой политике пока не предвидится. Если, конечно, не подорожает бумага, полиграфия и т.д.

Изменения будут. Глобальных не будет.

2. Будете ли вы писать список вышедших игр?

Честно, не вижу смысла, кроме как заткнуть объем. И где вышедших? У нас? У них?

МНК как наркотик

А что, игры вот к наркотикам приравнивают, про киберадикцию статьи пишут, даже диссеры защищают, а мы чем хуже? МиКаддикуя, новый термин в медицине, да. Впрочем, чего это я, пусть лучше камрад Cabalot выскажется:

Здравствуй, Кертис.

Кстати говоря, я знаю, где на раскладке спрятана буква «ё», поэтому сообщаю, что фамилия моя читается не КЕётис, а таки КЕртис.

Вступлений не будет, вот так. Просто высказываю свое мнение.

Покашляивает, настраиваясь на философский лад/.

Еще несколько месяцев назад, приходя домой с МИКом в руках и заваливаясь на диван, я на пару часов (всего лишь!) выпадал из этого мира и оказывался в вашем — Игрограде. И тогда мне не волновало ни качество бумаги, ни качество статей, ни сама игра, о которой писалось. Это был... э-э-э... как бы поточнее выразиться...

деер

Ввод

Вот. И выход был только на последней странице (с прайсами). *Вот они, оказывались, для чего нужны!*

Теперь этого нет... Не знаю, что изменилось, но некоторые номера МИКа так и остались не до конца прочитанными. Некоторые статьи ничего не вызывают, кроме раздражения. Возможно, изменения во мне, в моем отношении к самому процессу «попуржения».

И я понял, что те, кто говорит о том, что «трава была зеленее, пиво вкуснее» и т.д. неправы. МИК не меняется (и меняться не должен). Дизайн? Тоже мне, изменение. Молодые авторы? Они всегда были. Жуткие статьи? И раньше попадались. Меняются читатели.

И еще я понял: журнал (любой) — это как наркотик. Те, кто вас ругает, просто купили МИК после, например, «*е*е*е*!» и не нашли того, что им нужно. А постоянные читатели вас никогда не бросят, несмотря на недостатки, которые не ПОЯВИЛИСЬ, а стали БРОСАТЬСЯ В ГЛАЗА. Ибо «подсели». Ну вот, собственно, и все.

Даже не знаю, что добавить. Очень здравая мысль. Спасибо.

P.S. Спасибо камраду Nekr'y за статью о The Witcher. Третью к списку ожидаемых мною игр (Gothic 3, Heart of Eternity, Bellion) добавляю еще и эту.

Ну, мы и сами очень надеемся и ждем. Этот год для жанра RPG оказался крайне неудачным. Надежда на год следующий. Да.

На страже онлайн

Ну и, напоследок, предложение от камрада fatalmorgen'a:

Здравствуйте, уважаемый Том/Дос. Значит, читая вас чуть ли не с начала и т.д., и т.д.:

Критиковать я вас не буду, моя критика вам даром не нужна :)

Ну зачем так категорично? Можно к критике привлечь деньги ☹.

Признаюсь, давно хотелось написать вам, но не знал, что писать, а тут в промешку 2 когала перс отпыхал! мморте lineage 2 взбрела мне в голову идея — жуть (может, он у кого-то и возникла).

В общем, к сути.

Последнее время онлайнные игры приобрели большую популярность и многих поклонников соответственно, это так затягивает, в них столько ощущений... А вы, как журнал специализирующийся на передаче геймеру ощущений от игры... и который любит свою работу, могли бы выделить постоянную рубрику вроде «Автоответчика», где бы какой-нибудь ваш автор, типа Глюка или Кертиса (тонокоеский наем), передавал эмоции об онлайнной игре, и так все время, из номера в номер, пока существует эта игра (так как их постоянно обновляют, и т.д., и т.д.).

Если вы оставите эту идею, вас поймут, т.к. это ощутимо материально.

Но представьте, как интересно будет читателю читать, получать информацию, сравнивать ваше мнение по поводу этих самых онлайнных игр...

Кстати, в последнем «Автоответчике» вы, Док, сказали, что вам ВОВ больше понравилась, чем Линеяка... В этом у нас с вами разные ощущения... а долгое время играл в ВОВ, и там я раскисался, насколько сервер позволял, в общем, наигрался вдоволь, потом перешел на Линеяку, и она в итоге мне понравилась больше, так как у нее красивая история, интересная ролевая система и т.д.

По порядку. Ввести подобную рубрику, мягко говоря, тяжело. Онлайн, конечно, популярен, но не все это знают ☹. Более того, если писать, то писать нужно об игре на официальных серверах, которая существенно отличается от того, что происходит на различных эмулях.

Ну и еще — хороших игр много. Писать обо всех? Во все игры? Мы ведь разоримся, да еще и времени ни на что, кроме игры, не хватит. Но идея насчет «записок линейщика» (или «вовшика»), сама по себе неплоха. Не как рубрика, а как... статья.

Более того, открою страшную тайну, в следующем году мы планируем уделить много внимания различным онлайн играм (как тем, о которых уже писали, так и тем, о которых не писали). Может быть, и используем данную идею. Да.

Сами понимаете, если уж мы поднимали тему о необходимости спецвыпусков, то, значит, думаем в этом направлении. И если задумаем, то гарантируем, что один из спецвыпусков посвятим именно онлайну. Ну а если мы решим, что делать спецвыпуски смысла нет, то... все равно напишем о наиболее популярных (с нашей точки зрения) играх.

Вот, собственно, все. Удачи вам и...

Хорошо встретил Новый год!

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



Увага! Спеціальна ціна
до 15.12.2005
675 у.о.*



До 15.12.2005
379 у.о.*

Інвестуй у ПК artline™h, що презентують
процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Професійний ПК artline™h 600

- Pentium 4 630J 3.0GHz w/HT technology
- i915P/ICH5R
- Архітектура PCI Express
- NVIDIA GF6200TC w/256MB ефект. пам'яті
- 1GB Dual Channel DDR400
- 2xSATA 80GB HDD, RAID 0, 1
- CD-RW/DVD-ROM COMBO Drive
- 8ch High Definition Audio
- Marvell PCIe Gigabit LAN

Набір програмного забезпечення для запису
дисків, роботи з медіаконтентом, антивірус



Функціональний ПК artline™h 500

- Pentium® 4 506 2,66GHz w/HT technology
 - i865G/ICH5
 - Intel Extreme 2 video on-board + AGP8x
 - 512MB Dual Channel DDR400
 - 40GB HDD
 - DVD-ROM
 - 6ch. Audio
 - 10/100Mbit LAN
- Компактний вишуканий корпус.

*без урахування вартості ОС, розрахунок у грн по комерційному курсу долара США

TechnoPark

03035 Київ
вул. Солом'янська 1, 9-й пов.
artline@technopark.ua
Спеціальні умови для оптових замовників

www.technopark.ua
(044) 594-15-25



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

МАГІЯ КРОВІ

"Магія крові" – дивовижна гра. "Візуалізація чарівних двобоїв, виглядає так, що хоч у рамку та на тематичну виставку в ДМІІ імені Пушкіна" – "XSMagazine", 09'2005

"Головне враження – це проект с чудовою + оригінальною ідеєю та професійним втіленням. В ньому зібрані найкращі якості ігор, в графі «жанр» яких прийнято писати привабливе сполучення Action/RPG" – "PC Ігри", 11'005

"Говорити про графіку "Магії крові" можна тільки з захопленням. Краса, яка спинає подих. – "Країни Ігор", 11'2004



1C
СИРМА 1C

SKY FALLEN

© 2005 Sky Fallen Entertainment. Всі права захищені
© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені