

стр.18

STARSHIP TROOPERS



ПЕРИМЕТР

стр.10

ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

стр.20



Волкодав: стр.8
МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

YES plus**Лучший выбор****Низкие цены****Хиты и новинки****Скидки и подарки**Как Казаки Мону Лизу искали
190016750 38.00 грнPETER JACKSON'S KING KONG
190016947 55.00 грнКорсары III
190016375 45.00 грнHard Truck Tycoon
190016950 23.00 грнDungeon LORDS
190016948 65.00 грн**Службы доставки:**

Киев:

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

Одесса:

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

Днепропетровск:

8(0562)360347

8(056)736-09-94

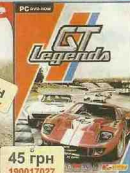
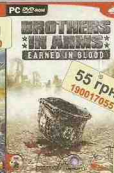
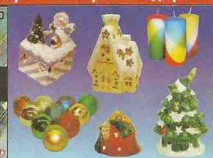
8(067)6360645

Запорожье:

8(061)220-40-58

Днепропетровск:

8(067)611-14-23

игры + soft + музыка + видео35 грн
19001704555 грн
19001705055 грн
19001705545 грн
190017027**The Sims 2**
nightlife
ЖИТЕЛИ ГОРОДА
+ The Sims Urban Life • House Party
Vacation • Unleashed • Superstar • Master Magic**с 15 декабря 2005 по 7 января 2006**
Совершил покупку - выбирай подарок!беріть
працюючі копії**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечкат. 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 Кошобинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

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

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»

- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

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

Одесса

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ кiosки Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

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

Стоимость издания: 1 месяц — 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.postata.kiev.ua, www.blitz-post.com.ua, www.lss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ГРУДНІ 2005



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-паке́т)

234-53-35
278-47-63
246-43-89
www.incsoft.ua
sales@incsoft.ua

Список статей

Nancy the WISE

«Новый год 2006», стр. 7

Geralt[NBF]

«Волкодав: Месть Серого Пса», стр. 8-9

Константин ШАПОВАЛОВ aka SK

«Периметр: Завет Императора», стр. 10-12

Тарас СОЛОВЕЙ aka Metatron

Metro-2: Stalin Subway, стр. 13-14

Вирджин КЕМПЕР

Starship Troopers, стр. 18-19

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n

Adrenalin:extreme show, стр. 20-21

АлександрМОЖАЕВ

«13Рентген»: охота на бабочек и не только, стр. 22

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Бостон-party, стр. 23

Vassallog

«Рекс и машина времени», «Рекс и Волшебники», стр. 24-25

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul

Incubation: Космодесант, стр. 26-27

Vassallog

И один в поле автор, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и выступи в конкурсе

Новогодние-мохнорылое

Новый год подкрадывается к нам, но как-то слишком заметно. Уже за три недели до праздничной даты календаря, располагающей к себе ароматом оливы, брызгами шампанского, дружескими народными играми «кто кого перекирит» и новогодним поздравлением Президента, появились елочные базары. Заодно пришлось вспомнить, сколько новогодних шаров и гирлянд было разбито вследствие активных перемещений по квартире, размахивания руками и, опять же, дружеских народных игр типа «елочный снайпер».

Новогодние пилигримы разбились на несколько адвентурных групп: встречающие 2006-й где-нибудь, только не в Киеве, встречающие 2006-й только в Киеве и, наконец, вообще не встречающие НГ по причине проблем, работ, работ и хронического непереваривания праздников ни в каком виде. Слава Богу, последних немного.

Пришло такое время считать раны и товарищи, припоминать, что же сделано за этот год полезного, а также мудрого, доброго и вечного, да и вообще выполнен ли план на 2005-й.

Хотя что значат все наши ужасно маленькие и безуслонные временные проблемы на фоне пока что совсем нового тысячелетия, медленно разворачивающего свое эпическое полотно? И очередной год — всего лишь крохотная ступенька...

Почему бы тогда не отвлекаться на пару секунд от многомудрых размышлений и непосильных забот? Погасить свет и погрузиться в полумрак комнаты. Если елка уже занимает свое почетное место, то включить праздничную гирлянду будет в самый раз.

Если же елки нет, а гирлянда уже приготовлена, то это даже интереснее. Можно включить ее, прикрепить к шторам, сесть у окна и смотреть на падающий снег. На Великий Снежный Десант, который Боги Севера милостиво засылают к нам, чтобы ненадолго освободить от тира-

нии рутины, деспотии скуки и абсолютной монархии неуверенности в завтрашнем дне.

Просто смотреть на эти падающие узоры прошлого, будущего и настоящего — и вдруг понимать, пусть ненадолго, на несколько минут: все будет хорошо!

Это самый главный подарок, который нам может преподнести наступающая зима — падающий снег.

И пусть в одну из этих предновогодних ночей вам приснится четверка довольно странных существ:

- ✓ невысокий худощавый маг в запяном кроваво халате, с холодными глазами и именным скальпелем «От Rand'a на День Рождения. Шоб ты им порезался!»;

- ✓ огромный зеленый орк с хмурым лицом и взвучным топором, забавно укутанный в бурод рыжих гномов теплым шарфиком;

- ✓ мохнорылое, нескладное существо, просто-таки источающее флюиды хитрости и меркапокапности, со складной гитарой за плечами;

- ✓ и наконец, молодой и почти не латышский стрелок с кошачьими глазами и татуировкой через всю спину Virgin.

Мы, штатный коллектив ДЗВР, помним о вас, мы остаемся с вами. Мы поздравляем вас с наступающим 2006 годом и желаем, наверное, самого нужного. Тем, кто еще не стал самим собой — обязательно стать. А тем, кто уже — остаться.

Обязательно остаться!

Двойное дло
Сэма Фишера

Если русская народная мудрость гласит: «Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается», то в случае с четвертой частью незабвенного Сэма Фишера все с точностью до наоборот. Дело делается довольно быстро и плотно, а вот сказка о *Splinter Cell* подается среднестатистическому геймеру малюсенькими дозами и крайне неохотно. Посудите сами: как на моей памяти, данная новость касательно четвертой части — уже третья по счету, но только сейчас *Ubisoft* во всеуслышание объявила официальное название продолжения: **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**. Слава ГейМью, одним тайтлом «убийки» не ограничились,

приоткрыв завесу над тщательно муссируемым на форумах вопросом, касающемся мор-

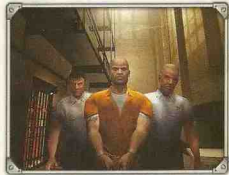


ды личности Сэма, его небритости, асоциальности, бомжовства и т.д.

Никакого бомжовства и люмпенства! Вся шумиха вокруг Фишера, поднятая внутри и



снаружи игры, а также немногочисленные скриншоты и ролики, повествующие о мо-



ральном падении агента, оказались тщательно спланированной акцией, должествую-

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

щей замылить глаза представителям прес-тупного мира!

А весь сыр-бор разгорается из-за информации, полученной очень своевременно. Молоде некие террористы готовят крупномасштабный акт на территории США. Естественно, террористический! Вот и приходится Сэму Фишеру во время отсижки в тюрьме за якобы преступления и злостное хулиганство втираться в доверие к зэкам, дабы нащупать ниточку, которая может привести его к искомому террористам.

Нелишним будет упомянуть, что оружейные новшества в процессе выполнения «двойных миссий» прилагаются, а сюжет станет чуть более нелепым. По крайней мере несколько разноречивых концовок обещают быть.

На закуску. Напоминаю о том, что на данный «объект» Ubisoft бросила практически весь свой потенциал, ибо в разработке игры задействованы сразу три подразделения: Ubisoft Montreal, Ubisoft Shanghai и Ubisoft Annecy.

Напоминаю, что выходит «четвертая» высота Сама Фишера» весной 2006 года, на консолях PS2, Xbox, Xbox 360 и Game-Cube и, конечно же, PC.

Второе пришествие «Титбита»

Чли четвертое, если быть предельно точными и не особо избирательными. Так как после первого «Ядерного Титбита», единодушно признанного критиками и почитателями (читай: геймерами и гейм-журналистами) «золотым фондом» отечественного квестостроения и даже игростроения, были еще и коммерческие «Ядерный Титбит 1.5 Flash-



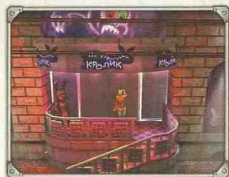
back» и «Неский Титбит», мало отличающиеся как к жанру квеста/адвенчуры, так и к самому «Титбиту» в целом.

А вот ЯТ-2 продолжает традицию именно приключенческого проекта. И кое-где будет связан с первой частью. Ну хотя бы тем, что главную роль в игре будет исполнять... девочка. А точнее, сестра Антона Творога, старожилка первой части.

В общем, читайте! Животворящими словами от VZ-Lab:

«Москва. 2010 год. Власть захватили по-дони с нетрадиционной сексуальной ориентацией. Программирование запрещено. Секс с женщинами запрещен. Пиво запрещено. ФСБ, байкеры и футбольные хулиганы еще оказывают сопротивление, но силы слишком нерав-

ны... Город громит стометровый механический зац, внутренности которого арендует Дивал



(перехаж, потому что ему повисыми арендую плату за нормальную Препсодию). На подмосковном поле колосится радиоактивная крапива, в ожидании стратегического бомбардировщика с напалмом; Аббат Нимало благочестиво копил деньги на Пресвятую Богоеловку; а в подпольном стрип-клубе официанток используют в качестве мебели...

Игра выходит в 2006 году, и сказать, что она получилась на порядок сильнее, чем первая часть, — это ничего не сказать. Если ЯТ1 делал на скорую руку, практически без денег и людей, то на один сценарий к ЯТ2 Дания Шеповалов убила погода жизни и 118 миллионов нейронов.

Игра теперь придется за сестру Антона Творога — Стасю, которой срочно нужно выбраться из города, пока новое правительство окончательно не утилизировало всех женщин. На пути ее встретится немало значащих мест — от подпольного мужского стрип-клуба «Свежее Мясо», где ей придется поинатить стриптизерши из подпольного автомата, наполненного йогуртом, до всемирно известной благотворительной организации «Мировая Термоядерная Война», где девушку радостно примут в свои объятия Аббат Нимало и Великий Папа, электронные стяжатели. А также Психобуйда Томас, королева Плюшка и многие, поверьте, многие-многое другие...

Вот такие вот приключения с кроликами по турникету центнер. Думаю, большинство уже догадалось, что за подобные кулибиты фантазии взялся Дания Шеповалов, хулиганский виртуан и креативный дебошир. Из обещанных же технических/геймдизайнерских вкрасотостей отмечу: трехмерное окружение, кинематографические камеры, свободное управление (что для адвенчуры очень важно!) и динамические источники света.

У Crazy House даже танки сходят с ума!

А наши старые знакомые из Crazy House объявили о подписании контракта с поляками из City Interactive на разработку игры по мотивам второй мировой — Tank Killer. Видимо, игра ожидается с прикусом утиного... то есть, этого самого, как его... утиного и чуток аркадного геймплея, вот! Убей танк, и все тут! А действительно, чего с ним церемониться, с танком-то!

Правда, кроме названия, пока никаких подробностей игровому сообществу не представлено (разве что, информация о движке проекта, который представляет из себя модифицированный «Т-72»), но наши агенты ведут разработку данного месторождения!

Пока же с надеждой на сенсационные полные ископаемые сообщая, что игра выйдет во второй половине 2006 года и будет переведена на несколько европейских языков. Разумеется, легально. Танки, как говорится, по осени считают, но уже сейчас хочется пожелать Crazy House очередного успешного прорыва в Европу.

Ударим старой номинацией по новой адвенчуре!

Как решил разработчик из Desc 13 и устами CDV Software Entertainment AG анонсировали новую адвенчуру со вкусом приключений и налетом юмора Jack Keane

По той скудной информации, что просочилась сквозь щели издательских заслонов, известно, что адвенчура намечается от первого лица и повествовать будет, соответственно, о приключениях Джека Кина (частного сыщика, расчистителя гробов, спасателя драконов, свой вариант...).

Уже тот факт, что вид предполагается от первого лица, наталкивает на грустные мысли об извечной дискретности и панорамном движении, а данные явления, несмотря на локальные успехи и изворотливость разработчиков, все же должны остаться в прошлом веке игровых технологий.

Впрочем, Desc 13 на квестах/адвенчурах съел не только собаку, но, пожалуй, и всю курицу — на церемонии German Developer Awards 2005 последний их проект был отмечен сразу в трех номинациях. Отсюда вывод: должно появиться нечто стоящее... Вот только выход игры запланирован на дату «так долго не живут», т.е. на 2007 год. Правда, на первый квартал. Не то чтобы затвиз дыхание, но ждем.

Галактические мечты несправивших романтиков

Метры по Рождество имеют обыкновение сбываться. Иногда, но все-таки сбываются. А под Новый год они еще взяли за моду анонсироваться. Вот например: независимая девелоперская студия Evolution Vault анонсировала космическое RTS с элементами RPG Galactic Dream. В ассортименте обещаний: межзвездный конфликт между четырьмя уникальными и, видимо, непримиримыми расами: терране (то есть мы, земляне, или почти земляне), псиониками, Занкинг (видимо, утонченные и бестелесные) инсектоиды Slayer (видимо злобные и ненавидящие все живое), биомеханические Aldeaplan, коим уготовано вступить в игру аж в случае выхода алдэпана. Плюсумк к этому 40 различных типов юнитов, с уклоном в уникальность технологическое древо на 130 улучшений, 80 видов зданий, мультиплеер на 8 человек через локалку и Интер-

нет и получаем не инди-студию, а заматерелых разработчиков, за спиной которых сто-



ит богатая компания-издатель. Вот только впечатление от всех обещаний портит немного аркадная графика...

Зато скачать демо можно уже сейчас, с сайта разработчиков вот по этому адресу: www.evolutionvault.net/galactic_dream/downloads/demo.htm.

Если судить по сайту — довольно добротному, как для независимых разработчиков, — то хочется выразить надежду, что данная мечта имеет шансы сбыться однажды свеженьким релизом. Осталось только издателя найти.

Раздача словес от Nival Interactive

Завершился конкурс от Nival на самый лучший плакат для выходящей в начале следующего года *Heroes of Might and Magic V*. Приятно, что ниваловцы со всей ответственностью отнеслись к организации конкурса, ибо он был устроен не



в расчете на, pardon, статистическое л@ха или подростка с восхищенным взором. Сами призы, в отличие от привычных «дисков с автографами разработчиков» или

«маек с логотипом издателя», оказались очень даже серьезными: \$2000, \$1500 и \$1000 за первые три места. А также по сот-



не «зеленых» финалистам конкурса — еще десяти работам. Посему и уровень конкурса оказался очень высок. Проще говоря, уровень был профессиональным.

Вот они, счастливицы, и их работы прилагаются — смотрите, завидуйте:

- ✓ 1-я премия, \$2000 — Leo Hao;
- ✓ 2-я премия — \$1500 — Роман Гуняевый (Curo);
- ✓ 3-я премия — \$1000 — Void.

Рейтинг онлайн-игр. Предновогодний

Последний в этом году рейтинг также должен чем-то отличаться в праздничную сторону, не так ли? Поразмывшись, я решил впервые обратить внимание на клановые сайты — все-таки во многом онлайн-игры держатся на кланах, клановых войнах и политике, обычно диктуемой этими социальными образованиями игроков. А посему топов будет два вместо одного: первый — стандартный, второй — рейтинг кланов различных онлайн-игр. Правда, оба рейтинга — всего лишь топ-10 вместо полагающейся двадцатки. Зато попадут самые лучшие!

И еще одно новшество. Пока что временное, но оно может стать и постоянным. Подсчет будет вестись не по хостам, как раньше, а по посетителям. Ибо «хост» — понятие довольно растяжимое, а «посетитель» — он и в Африке посетитель!

Проекты (общий за декабрь):

1. «АРЕНА» (www.arena.ru) — 620 776.
2. «Бойцовский клуб» (www.combats.ru) — 446 889.
3. Destiny Sphere (www.destinysphere.ru) — 231 502.
4. NEVERLANDS (www.neverlands.ru) — 225 139.
5. «Ганджубасовые войны» (www.ganja.wars.ru) — 206 320.
6. «Разпарек» (motronline.com) — 184 750.
7. «ЖУКИ» (zhuki.mail.ru) — 181 972.
8. TIMEZERO (www.timezero.ru) — 164 850.
9. Wizards World (wiz.mail.ru) — 147 672.
10. «ТЕРРИТОРИЯ» (territory.ru) — 145 036.

Что ж, даже с введением новой системы подсчета мы видим на местах старожилов и одного дерзкого новичка, но уже не дебо-

шанта (я имею в виду «Жуков»). Разве что СВ окончательно покинула десятку и сейчас обретается на 14 месте. Немудрено — слишком редки обновления проекта.

- Кланы (общий за декабрь):
1. MERCENARIES (mercenaries.ru), клан «Бойцовского клуба» — 143 628.
 2. «Орден Паладинов» (paladins.combats.ru), клан «Бойцовского клуба» — 85 084.
 3. «СТРАННИКИ» (stalkers.ru), клан «Бойцовского клуба» — 68 467.
 4. Censored (www.cens.ru), клан «Бойцовского клуба» — 30 522.
 5. «Армада» (tarmans.kombats.ru), клан «Бойцовского клуба» — 25 407.
 6. StalkerZ (stalkerz.ru), клан TimeZero — 22 850.
 7. SteelHearts (www.steelhearts.ru), клан «Бойцовского клуба» — 14 598.
 8. «Дети Дня» (www.clanjab.com), клан «Смутных Времен» — 13 636.
 9. Сайт полиции TimeZero (www.timezero.ru), клан TimeZero — 12 596.
 10. MIB (mib.combats.ru), клан «Бойцовского клуба» — 11 761.

А теперь сравните с рейтингом кланов. Ничего не удивляет? Не удивляет ли, например, то, что лидер последнего года, что по хостам, что по посетителям «АРЕНА» не имеет ни одного (!!!) своего представителя в топе? Не удивляет ли то, что ни одного альянсного сайта DestinySphere (в «Сфере Судьбы» действуют не кланы, а альянсы) нет и в топ-50 их не топ-10 — подозреваю, что и в топ-50 их не найдешь? Не удивляет ли то, что обуртованно-перерутанное БК имеет в данном топе подавляющее большинство своих «представителей», а TZ, которое вроде бы и не из тройки лидеров, однозначно занимает второе место?

Ответ прост — данный рейтинг отображает:

- а) заинтересованность отдельного сообщества людей в той онлайн-игре, которую они бороздят своими виртуальными ножками или колесами;
- б) уровень харизматичности коммьюнити;
- в) уровень социальной активности игроков в конкретной онлайн-игре;
- г) услуги, предоставляемые клановым сайтом.

И если в одной игре что ни день — скандалы, сенсации, разоблачения и интриги, а в другой угромо и методично рубят экспу, подбирая вываливающиеся из монстров предметы, клан последний, боюсь, даже в топ-100 не попадет, и социальная активность такого проекта крайне низка. А значит, полноценного общения вам в данной игре не получится.

Подумайте как-нибудь на досуге о вышесказанном.

Но только не в эти дни! Пусть ничто не омрачает ваше предновогоднее настроение. Даже я ☺.

А новостей на сегодня еще есть, но мне уже хочется чуть-чуть праздновать. Почему прощайся с вами и с этим годом заодно. Встретимся в поезде под номером 2006! Я пошел покупать билеты...

Жанр: РПГ-адаптура с элементами квеста и стратегии
Дата релиза: 31 декабря 2005

Nancy the WISE

Новый год
2006

Кому выгодно, или Разработчики

Всем известно, что главная цель разработчиков — страсти с геймеров побольше денег. Если уж гейма оказалась успешной, то даже не сомневайтесь: к ней нахлестают столько циклов, сколько мы выдержим. Так появляются на свет серии. Особо успешным из них даже не надо изощряться с названиями, прицепив в конце следующий по порядку номер — и вперед.

История

Наверняка большинство из вас знает, что такое «Новый год». Риску даже предположить, что каждый из нас хотя бы раз попробовал сыграть в эту игру — а многие считают себя ее фанатами, не пропускают ни одного цикла. Серия берет начало в седой древности, еще до 1999 года... ими даже до 1985-го. В общем, первая игра на эту тему вышла очень давно.

Как водится, разные части отличались друг от друга. Одни были более удачными, другие — менее. Но все их объединяет одна неповторимая атмосфера праздника, ради которой, собственно, мы и готовы играть в «Новый год» снова и снова. Елка, Дед Мороз, салат оливье, бой курантов, речь Президента, брызги шампанского (водки, джинна, виски, ну уж неужно зачеркнуть, нужно дописать)...

Вот и ждем очередного релиза с надеждой и опаской одновременно.

Вот и дождался.

Жанр

Трудно однозначно определить жанр игры. Безусловно, в основе лежит адаптура. Потому что если не найти себе на Новый год приключений, так на фига он, спрашивается, такой нужен? Ну и элементы РПГ присутствуют. Если вылез из приложения живой и более-менее целый — получи себе экзку. Про квест, думаю, и говорить не надо. Даже надеждает постоянно возиться с какими-то предметами: то елку тащишь, то бутылку шампанского (джинна, водки, текилы, нужное дописать, неужное зачеркнуть), да еще не какую попола, а именно вот такую надо разыскать! Неосторожный игрок может так увлечься пиксель-хантингом по магазинам, что прозевает собственно момент... (Какой именно момент, говорить не буду, потому что это натуральный спойлер — хотя те, кто играл, уже поняли.) Короче, чтобы не испортить себе удовольствие от «Нового года», вам придется продумать стратегию.

Что делать, или Геймплей

После атмосферы геймплей — это вторая «изюминка» серии. Но только не сингл! «Новый год» в одиночку — отвратительно унылое мероприятие. «Теприс» — и тут лучше. Да, блин, даже Excel лучше... во всяком случае, сравнимо. В общем, с синглом девелоперы явно пролетели.

Зато мультиплеер — это просто ураган! «Новый год» открыто рассчитан на компанию друзей. Играть — только вместе! Лучшее всего работает вариант hot seat. Главное — собрать правильный коллектив и начать, а дальше само пойдет.

Игру по Интернету (а также SMS-игру по мобильному) несколько портит то, что геймер не может облить партнера шампанским (водкой, виски, текилой... ну, вы поняли). Зато для удавленных вариантов девелоперы нашим удачное решение — релиз «Нового года» происходит со сдвигом по часовым поясам. Непонятно, правда, почему начинается с Японии и Китая, ведь издатель, по идее, европейский... Но зато и мы по срокам релиза обгоним большую часть Европы — и, тем более, США.

И без того удачный геймплей разнообразят мини-игры — от традиционной: «Кто пойдет за добавкой» до мистик-хоррор: «Кто я? Где я?»

Графика, движок

Серия традиционно сильна графикой. Отрисовка NPC, тени, анимация — все на высоте. До такого уровня шейдеров другие игры, прямо скажем, доберутся нескоро. Концепт-дизайнеры поработали отлично. У каждого персонажа — абсолютно индивидуальное лицо, выразительная мимика.

Среда полностью (!) интерактивна. Любый объект можно разрушить, сломать, испортить. Радует, что разработчики отнеслись без фанатизма к возможностям движка и не наставили повсюду бочек с горючим, как в Doom-е, не то «Новый год» превратился бы в элементарный hack n' slash.

Кстати, о бочках. Пора в бочку меда вылить причитающиеся разработкам ложки сами знаете чего.

Ну сколько можно похвалывать все тот же древний engine? Да, он хорошо работает. Так разное это повод его вообще не менять? Уверения девелоперов в том, что от добра добра не ищут, воспринимаются как жалкие оправдания. Та же самая графика была и в 2005 году, и в 2004-м, и раньше. Да, все хорошо, но когда мы увидим нечто принципиально новое!

Музыка, звук

Звучка великолепная. Голоса у NPC совершенно разные, с характерными особенностями речи, тембром и пр. Вопл под окнами, взрывы петард — звуки просто потрясающие! Словами этого не опишешь, надо слышать самому.

В плане музыки разработчики ничего нового предлагать не стали — и, в общем, правильно сделали. «В ассу родилась елочка» и «Jingle bells», конечно, вызовут ностальгическую усмешку, но на все игру их не хватит. Так что смело заряжайте свой любимый плейлист — и вперед.

Кто виноват, или Локализация

Вот что глочит по полной программе, так это локализация. Самый известный баг: в нашей стране после «Нового года» наступает еще один — «Старый Новый год». Этому багу столько лет, что многие уже начали считать его фишкой. Но ведь кажется: как Новый год может быть Старым? Никакому иностранцу этого не объяснишь. На Западе только разводит руками — ну не могут они этого понять. (Как мы можем играть в пиратскую версию «Католического Рождества», они тоже не понимают, но это отдельная тема.)

В общем, если «Старый Новый год» — это фигня такая, то лучше бы локализаторы выпустили честный аддон, а не пытались его выдать за особенность базовой игры.

Размышления

Даже не знаю, хавать игру или ругать. С одной стороны, если бы разработчики и локализаторы приложили побольше стараний, могла бы получиться супер-мега-хитовая гейма. А так... Ничего принципиально нового. Просто добротное и хорошо сделанная игра. Но разве подобных игр так уж много?

С другой стороны, ради чего мы, собственно, играем? В первую и главную очередь — ради геймплея и атмосферы! А «Новый год» неизменно дает нам и то, и другое. И, думаю, «Новый год — 2006» не станет исключением. Плюс графика, плюс озвучка. Большой плюс!

Да, еще несколько слов о ресурсах. Требования, в общем, обычные — чем больше, тем лучше. Для лучшего прохождения «Нового года» советуем заранее запастись шампанским (водкой, джинном, виски, текилой, ромом, портвейном... остальное тоже пригодится).

Вердикт

Играть — однозначно!

Gerald[NBF]

Волкодав:

МЕСТЬ СЕРОВОГО ПСА

Oh my God, they killed Kenney! You bastard!

Знаете, в наше время существует одна большая проблема. Кроме того, что раньше писали были цветастей, игры игристей, интерфе́йс интерфе́йстер, а главной в играх являлась далеко не графика. Так уж случилось, что наши разработчики тоже поверили в то, что игры — это, в первую, очередь товар. Устремили они свои ясны очи на Запад, увидели, как там обстоит ситуация и многозначительно хмыкнули: хорошо есть, и хорошо весьма. И захмелству нас волна «игр по мотивам», «по лицензиям» и «созданных под впечатлением». Нет, встречаешься среди всей этой антикамерной и ночнопозорской мишурой истинные самородки, каким стал замечательный «Вивисектор», но он скорее исключение, подтверждающее правило. А так нивто не станет спорить, что лучше всего нашим разработчикам удаются те игры, которые появляются внезапно, без сомнительных заявлений — мы, мол, изменим мир к лучшему. Одним словом, «игры по мотивам» — вещь довольно неоднозначная и спорная, иногда получается, часто — нет. Но это все лирика. Хотя о нашем сегодняшнем госте тяжело говорить без лирического настроя — положение, так сказать, обязывает.

Зачем

Знакомым с творчеством Марии Семеновой не стоит долго расписывать, что представляет собой «Волкодав». Не стоит уточнять, что Семенова, фактически, является основоположницей так называемой «славянской фэнтези», жанра своеобразного и уникального. Фанатам этого замечательного автора прекрасно известно, что в мирах, вышедших из-под ее пера, вы не найдете эльфов, гномов, драконов и прочей фэнтезийной братии (хотя, безусловно, присутствуют существа из славянских и варяжских мифов), как и сверхмощной боевой магии и Укаснодо-Темного-Лорда, которого нужно победить рыцарю без страха и упрека. Этот мир другой, мир древних славян и суровых норманнов. В нем почитают предков и не прощают обиды, в нем следуют традициям и свято чтят данные обеты, в нем жертвуют всем ради друга и преклоняются перед женщиной (причем это отнюдь не дешевый феминизм). Это живой мир, его персонажи настоящие, им хочется спорить, как им привязываешься как к родным, вместе с ними негодуешь, злишься, радуешься и ликуешь. Рядом с ними живешь. И вот однажды мы услышали, что не самая бедная (а скорее наоборот) российская киноккомпания Central Partnership занимается съемками «Волкодава». Фильм называется «Волкодав из рода Серых Псов» и он, якобы, должен передать атмосферу романа. Удастся это ему или нет — покажет время, нас в этой новости интересует другое: одновременно со снятием фильма в разработку поступило несколько игр по мотивам. Причем, по мотивам фильма. Ситуация знакома, не правда ли?

«Волкодав: месть Серого Пса», ранее носившее название «Волкодав: Кровавое Братство», разрабатывается компанией Primal Software,

Разработчик: Primal Software

Издатель: «Акселар»

Жанр: Action/RPG

Системные требования: неизвестны

Дата выхода: одновременно с выходом фильма, ориентировочно февраль-март 2006

известной нам (или не известной) такими проектами, как *I of the Dragon*, *Besieger*, *Heavy Duty*. Исходя из того, что эти проекты издавались в Европе, Штатах и Японии, компания довольно успешная. Смущает только фраза из рекламы «Волкодава»: «В распоряжении разработчиков имеется уникальный набор технологий, а также бесценный опыт, что позволяет создавать игры высочайшего качества за короткий срок». Ну-но. За короткий срок уже создавались «Вумер» и «Бой с тенью». В принципе, большинство «игр по лицензиям», так или иначе, создаются за очень короткий срок, но будем надеяться, что компания, создающая игры мирового уровня, не опустится до выпуска продукта, похожего на упомянутые «пеледривы» игростроения.

Для тех, кто в силу каких-либо причин не знаком с серией романов о Волкодаве, сделаем небольшое отступление. Главный герой (по племенной принадлежности — венн) — последний представитель рода Серого Пса. Рода, в одну ночь прекратившего свое существование от мечей пришельцев, которых несколькими месяцами ранее сослепленные Волкодавы разрешили поселиться по соседству. Бессильным и наравленным подростком он попадает в рабство, в далекие горы. Детство и юность венна проходят в штылях, за добычей самоцветов. Тогда он еще не был Волкодавом, его прозвали так после убийства Волка, надсмотрщика над рабами, такого же венна, как и сам герой. То был поединок за свободу — безоружный раб против вооруженного надсмотрщика. Волкодав победил и, тяжело раненный, покинул копи. Он встал и вернулся туда, где когда-то, много лет назад, жил его род. Вернулся, чтобы отомстить. Скорее всего, именно с этого момента и начнутся события игры. Как видите, сюжет лишен таких банальностей, как амнезия главного героя, его избранности в качестве воина Света, посланного, чтобы избавить мир от Зла, и прочей подобной надрасной банальности. Волкодавом движет одно — чувство мести. Мести убийце своего рода, мести, ради которой он живет. Он не задумывается о том, как будет жить, отомстив. Он не думает, что после свершения мести останется жить.

* * *

Action/RPG в качестве жанра «Волкодав» вызывает двойственные чувства. Как бы там ни было, но никто не станет отрицать, что этот жанр сейчас пользуется большой популярностью — быть может, даже большей, нежели RPG в чистом виде. Как уже было сказано, действие происходит в близком нам мире древних славян, наполненном тайнами и загадками, языческими мифами и магией. Сюжет нам обещает нелинейный, хотя и на основе фильма, но дополненный и обогащенный элементами кинти. Имеются альтернативные концовки и возможность продолжать игру после окончания главной сюжетной линии (здравствуй, «Фоллаут»). Для исследования нам предстоит восемь огромных (по заверению разработчиков) игровых регионов. За визуальное оформление призван отвечать движок игры, который обеспечит нам роскошную трехмерную



графику и красочные спецэффекты. Сам дискон автоматически подстраивается под компьютеры разной производительности. Нас также ждут фотореалистичные высокдетализированные ландшафты: бескрайние леса, мрачные скалистые горы и зеленые долины с реками, озерами и водопадами. Реалистичная смена времени суток, красочные восходы и закаты, волнующаяся на ветру растительность и многое другое... Так, по крайней мере, звучит официальный пресс-релиз. На самом же деле, судя по скриншотам, нас ожидает графика хорошего среднего уровня, которая весьма смахивает на *Bard's Tale*, причем как самими пейзажами, так и цветовой гаммой. Подобному сходству способствует и вид от третьего лица, с интеллектуальной камерой. Но судить о графике по скриншотам — дело неблагоприятное, ее нужно оценивать в динамике, так что подождем с выводами. Продолжая тему графики, стоит отметить и высокополигональные модели героев и их врагов, портретное сходство игровых персонажей с персонажами фильма. Касательно НПС: обещают около 3,5 миллиона вариантов внешнего вида, так что нас не ждет «атака клонов», столь часто встречающаяся в играх этого рода. Из плюсов стоит отметить и продвинутое лицевое анимацию, передающую эмоции и настроения, синхронизацию движения губ с речью и т.д.

Естественно, красивый игровой мир призван выступать лишь декорациями к основным событиям игры, а конкретно — к кровопролитным сражениям (все помнят? это Action/RPG). В бою нам предстоит применить все наше мастерство воина, все навыки владения мечом, копьем, топором и другим оружием — чтобы справиться с ордами сильных и хитрых врагов, которых мы встретим на своем пути. Этому поспособствует уникальная боевая система, позволяющая нам использовать целый набор специальных и комбинированных ударов. В игре присутствуют десятки типов оружия и брони, навыки пользования которыми можно и нужно развивать. Кстати о навыках: нам предоставляется детально выверенную схему развития героя, которая позволяет, с одной стороны, развивать персонажа так, как нам заблагорассудится, а с другой — сохранить его тождество с оригинальным героем до конца игры. Так что забудьте о своих планах создать Дарта Волкодава, в этом плане неинтересно отсутствует, да она и была бы здесь лишней. Поскольку действие основано на событиях фильма и романа, проходить игру мы будем своеобразной партией. Очевидно, после нашей мести кунсу Виттиарию к Волкодаву присоединится мудрый не по годам аранг Тиллори. А спустя некоторое время мы обречем еще и юную княгиню (князю дочь), с которой, собственно, и будет связана львиная доля неприятностей, выпадавших на нашу и без того не очень легкую судьбу. Каждый из членов партии обладает уникальными навыками и способностями, которые мы используем для решения стоящих перед нами задач. Стоит отметить присутствие в игре и одного из самых харизматичных персонажей романа — Неметучего Мыша, умеющего незаметно подкрадываться к врагам. Откуда можно сделать вывод, что, кроме привычного хак'н'слеша, нам предоставят некие стелс-миссии. Касательно системы ударов и боевых умений: она обещает быть довольно интересной, с восточным налетом — за время своих странствий Волкодав обучился особому стилю борьбы, *канкиро*. В принципе, это не столько боевое искусство, сколько тип мировоззрения, но битый жизнью Волкодав так и не научился использовать его не только в бою. Интересно, останется ли у главного героя способность перевоплощаться в огромного серого пса.

Преодолевать необъятные просторы игрового мира мы сможем как пешком, так и на лошадках. Непонятно только, куда подевались ладьи, но не суть важно. Собственно из игровых локаций нам будут доступны леса и поля, огромный город Галирад и сомнительные «подземелья Древней Руси». Населять все это разнообразие будут, кроме людей, всевозможные животные, мифические существа и чудовища — одним словом, bestiary обещает довольно обширный. Хотя, если разработчики будут следовать букве романа, основными нашими противниками останутся люди во всем их многообразии. Люди, которые подчас гораздо страшнее и хуже диких зверей и чудовищ.

Более конкретных сведений ни о ролевой системе, ни о доступных нам умениях и навыках на данный момент нет, равно как и о геймплее как таковом. Разве только уже ставшие привычными обещания разработчиков про удобный интеллектуальный интерфейс. Настораживает отсутствие заверений в революционном AI (или Artificial Idiot, как любит

в последнее время шутить на Западе). Зато есть информация о том, что игра активно использует визуальный ряд фильма, локации и режиссер, воссоздает свои сцены по видеоматериалам с места съемок, использует отрывки из ленты (знакомый по «Властелину Ко-



лец» ход разработчиков), а дизайнеры работают непосредственно с актерами для максимально точного воссоздания их образов. Скорее всего, актеры будут и озвучивать своих игровых алтер эго.

Вместо вывода

Сказать что-то на данный момент довольно сложно: с одной стороны, вполне вероятно, что нас ждет очень неординарный продукт, ведь мир, равно как и сюжетная линия, детально проработаны, остается только перенести все это в виртуальную реальность. Благо, почва для этого весьма и весьма благоприятная. Разработчики обещают столько вкусных плюшек и привиков, что хочется верить им на слово. Верить и ждать. Но, с другой... никто не скажет лучше, чем автор первоисточника:



Эта подлая жизнь не раз и не два
Окунала меня. В крошечку людей.
Потому я давно не верю в слова.
И особенно — в сказки со счастливым концом.
Но как же порой хочется ошибиться... Надеюсь, что это именно тот случай.

Константин ШАПОВАЛОВ aka SK SK_mail@list.ru

ПЕРИМЕТР

ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

Мозг прототипа № 17/70 подключен к системе управления Имперского Наместника. Контуры обратной связи настроены. Уровень психоактивности в норме. Сознание прототипа успешно интегрировано в систему управления Наместника. Великий Император Спанжа создал тебя для службы, де-Легат. Ты — управляющий его новым Наместником — мозгу грандиозного и совершенного механического коврича. Твоя главная цель — быстро и точно выполнять приказы Императора.

Сказ о новом начале

Признаюсь честно, стратегии я не люблю. Но некоторым играм этого жанра — подсчитывать, таких вышло три — все же удавалось приковать меня к монитору, причем на очень продолжительный срок. Как ни странно, особенно преуспел в этом «Периметр», хотя по молодости лет ему как будто равнотов тягаться с классическими образцами. Тем не менее пучина, в которую он затянул меня, оказалась намного глубже тех двух других. Я с головой окунулся в величественный мир Спанжа, сопереживая каждому из «добрых» Фреймов и резко осуждая захватническую политику Императора. Калининградским разработчикам удалось воплотить в своем детище самые смелые мечты. Они смогли реализовать полностью разрушаемый и изменяемый ландшафт, создать простую боевую систему, гениально продумать ветви развития технологий. Я был в восторге, я переживал, я радовался вместе с терминалами, я жил в этом мире. А что еще нужно, дружок? Все вокруг больше не имело никакого значения, ничто не могло оторвать меня ящика. У K-D Lab получилось! Они возвысились над другими «контрами», и их авторитет поднялся до небес. Теперь я полностью доверяю этим ребятам, так же, как, например «Нивалу», потому что я знаю — Калининград порожинок не гонит!

Я не спешил проходить «Периметр» — хотелось продлить удовольствие. Именно поэтому на выполнение всех заданий у меня ушел почти месяц. Прошло немного времени, на рынке наступило затишье, и я опять вспомнил о Великой стратегии. История Спанжа набирала обороты, и я следил за развитием событий с таким же интересом. А позже мы с друзьями решили попробовать испытать сетевой режим. Его исполнение выше всяких похвал, мы вновь и вновь начинали поединки на давно изученных мирах и сотни раз устраивали грандиозные баталии.

Кроме того, «Периметр» выполнен на отличном движке. Игра буквально летает даже на слабеньких третьих «пеньках» — никаких тормозов, сам проверял. Вот что значит оптимизация! Не хватает слов, чтобы описать все прелести этого хита, я никогда не играл во что-либо подобное...

Разработчики: K-D Lab
Издатель: IC
Жанр: RTS (терраформинг прилагается)
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ,
Radeon 7500/GeForce 2 64 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
Radeon 9500/GeForce 4 128 Мб видео

Но калининградские разработчики не остановились на достигнутом и выпустили оригинальное дополнение, повествующее... об этом немного позже. Трещины, Америка! Русские идут!

* * *

Встань в строй Имперских Наместников, и вместе вы положите Спанжа к моим ногам. Де-Легат, ты не имеешь права на ошибку или слабость. Любая предрада для тебя — всего лишь еще одно испытание на верность. Помни, я слежу за каждым твоим шагом, и мне не нужны трусливые и беспомощные слуги. Я подготовил для тебя еще одно испытание на верность. Ты должен провести наместника до Коридора и совершить переход в другой мир. Сам Император будет испытывать тебя!

...Ты справишься со своей задачей, де-Легат, а значит, достоин стать низшим среди слуг Императора. Я доволен твоей работой, но ты допустил несколько ошибок! Будь точнее впредь, потому что их может поставить под удар все дело Империи. Помни, ты всего лишь мыслящее орудие в руках Императора! Под его мудрым и неусыпным руководством тебе предстоит трансформировать миры и объединять их в великую Империю Спанжа! Помни, слуги Императора никогда не уступают врагам, потому что их сила — воля самого Императора. Мощь и непереклонность — во славу Императора!

Обновление в системе

А вот теперь, наконец, я поведаю уважаемым читателям о новой истории, придуманной калининградскими сценаристами. Они решили раскрыть нам секреты Империи, а также дали возможность совершить несколько «подвигов» во славу Механического Мессии. Как вы думаете, действительно ли Империя погибла вместе с Фреймом «Роутер»? На эти и многие другие вопросы потенциальные де-Легаты в скором времени получат ответ. События аддона разворачиваются в отдельном рукаве Спанжа, параллельно Исходу. Здесь мы встретимся с потерянными Фреймами, а также увидим новые, которые охраняют могилы Ихних уже сотни лет. Погибшая раса, которую так усердно ищет Механический Спирит, способна уничтожить все живое. Но Мессия считает,

Эту игру вы можете купить в интернет-магазине YES (www.yesplus.in.ua),
отослав SMS с кодом 190016383 на номер 8-050-50 50900. Цена 35 грн.



что, освободив этих существ, он сможет управлять ими — какой наивный... ой, что-то я увлекся. Все, больше ни слова. Зачем же тогда играть, если все факты известны наперед? Скажу только, что неожиданных поворотов довольно много, и даже появится возможность узнать побольше о самом Императоре.

* * *

...Я долго вел исследования Спанжа и теперь готов стать его полновластным хозяином. Лаборатория, которую ты отбил у мятежника, позволит нам построить Механического Спирита. До сих пор силой, способной открывать проход между мирами, владели только трусливые Спириты, пасущие Исход. Но теперь, когда я сам смогу открывать новые миры, мне не будет равных во всей Вселенной! Будь готов завершить начатое мной, де-Легат!

...Я чувствую толдное напряжение тонких сфер. Плоть и кровь Спанжа пришли в движение и пульсируют вокруг мира, в котором Император творит новую историю Цепи Миров. С помощью Механического Спирита я смогу открывать Коридоры на новые миры Спанжа. Прежде этой технологией владели лишь мои заклятые враги — Спириты, но теперь Император сравнялся с ними не только в мощи, но и в умении! Блистательный разум Великого Императора Спанжа создал подлинное чудо — Механического Спирита. В нем воплотились все мои мечты о силе и духе, и теперь я приказываю тебе, де-Легат, активировать его!

...Я держу сердце Спанжа в своей руке, и оно неистово бьется — так само пространство реагирует на присутствие Механического Спирита! Я уже слышу, как работают его божественные механизмы, и вижу вереницы подзвон, которые он совершит во славу Императора. Механический Спирит станет тем ключом, что откроет для всего мироздания новую эпоху. Эру Императора — открывателя и творца миров!

Сведения о системе

А сейчас приступим непосредственно к разбору — точнее, поговорим об отличиях и доработках в кампании.

Для начала хотелось бы поблагодарить всех сценаристов за замечательные монологи. Я вновь окунулся в пучину событий, все происходит постепенно и монотонно... Вдруг — бах! — неожиданный поворот, коренной перелом на поле боя, и теперь все развивается абсолютно в другом направлении. Дополнение удалось, играть в него стоит хотя бы из-за этих монологов. Вообще, при покупке игры мной дигало скорее желание понаблюдать за событиями от третьего лица, чем интерес к битвам. Но и в тактическую систему разработчики внесли некоторые изменения.

Вспомним оригинальный «Периметр», а точнее, его боевую составляющую. Все Фреймы Спанжа развиваются почти одновременно, все используют одинаковые технологии, а потому все базовые постройки и юниты совпадают. Исключение составляла лишь последняя, самая большая и мощная лаборатория, позволявшая выбрать себе уникальную технологию. После этого игра шла по другим правилам, каждый старался создать самого мощного и крепкого робота, способного разорвать в клочья вражескую оборону, каждый Легат выбирал себе свой способ ведения битвы.

В новой же части наши калининградские друзья добавили всего одну лабу, зато какую! Итак, встречайте: электрическая лаборатория — уникальное здание, доступное до середины игры только потерпевшим Фреймам Исхода и Начертателю. Но Механический Мессия сделает все, чтобы восстановить быую мощь Иных, и для этого ему нужны знания. Вскоре и у нас появится возможность преобразовывать базовых роботов в трех новых сильных, крепких «слуг».

Но давайте побеседуем немного на вольную тему. Сейчас хотелось бы вспомнить тактику и принципы ведения боя. Былые Легаты наверняка помнят целые красивые миры Спанжа. Для меня, например, оптимальной всегда была тактика подземного нападения. Я при первой же возможности зачищал ядра врага скаммерами, и только потом наваливался основными войсками. Подземные юниты непобедимы, все, кому не лень, пользовались их услугами, если так можно выразиться. Естественно, разработчики заметили такой досадный недостаток и предприняли некоторые меры по его ликвидации. В аддоне они изменили локацию, с одной стороны, увеличили их размерность

(максимально 300), а с другой, сделав половину из них «пустыми». Вот один из примеров: весь мир состоит из небольших островков, на каждом из которых может поместиться разве что ядро и лаборатория. На таких мирах подземные бои исключены — но не для меня.

Ваш покорный слуга занимает самый ближний к вражеской базе островок, строит там заводы и создает подземный склад прямо у противника перед носом. В итоге компьютер не в состоянии отразить атаку, ведь он не ожидал такого поворота.



Кроме того, предпринят еще один серьезный шаг — повышена сложность. И даже не столько сама сложность, сколько условия появления в новом мире. В дополнении встречаются миссии, где вы оказываетесь, прямо скажем, в отвратительных условиях. Допустим, такой расклад: ваш Фрейм появляется на краю карты, с одной стороны — хорошо застроенный и вооруженный зараженный Наместник, с другой — два гнезда летающей Скверны. Хорошо хоть, что нужно всего лишь убрать из мира подобро-поздорову. А последняя миссия, это же вообще кошмар! Вы появляетесь на не-



большом острове в центре локации, врагом заняты все остальные островки, которые еще и застроены гаубицами, спираль разряжена. Там даже лабораторию влететь трудно, чтобы не «разбудить» мортиры, а еще ведь нужно уничтожить вражеский Фрейм! Вы не представляете, как долго я матерился и пытался подобрать оптимальный способ развития. В итоге пос-

ле нескольких часов мне удалось наконец прорвать оборону противника. Какое облегчение...

Но я опять увлекся. Так вот, электрическая лаборатория довольно дорогая — стоит лишь немного дешевле Имперской. Но строить ее рекомендую, хотя бы ради очень мощной электрической пушки. Она умеет стрелять по ядрам, а это значит, что если у вас по периметру базы расставлено несколько таких орудий, противнику несдобровать. Компьютерный оппонент, в свою очередь, не устает посылать фактически на смерть все новых и новых «мамаюнов» и «шоковеров». На одном зимнем мире я как-то просто ради интереса решил усовершенствовать лабораторию до третьего уровня, и поверьте, оно того стоило. Кондуктор — действительно реальная сила, способная уничтожить все на своем пути.

Да, еще грех будет не упомянуть о заданиях, которые на сей раз ограничиваются банальным kill'em all или же захватом вражеского Фрейма. В очень редких, почти единичных случаях нужно просто «сделать ноги». Естественно, несколько необычных заданий тоже есть, но о них мы промолчим.

* * *

...Внимание!

Переход в новый участок Цепи завершен. Загрузка системы управления Наместника произведена в аварийном режиме. Энергообеспечение Наместника ниже критического уровня. Во время перехода произошел системный сбой. Механический Спирит в режиме автодиагностики. Связь с основной Цепью утеряна...



...Уровень энергии в норме. Все системы Наместника функционируют нормально.

...Открой свой разум, де-Легат. Теперь, когда я рядом, ты впервые в безопасности! Я пришел, чтобы указать каждому его место и быть справедливым с людьми! Я тот, кто прежде был Механическим Спиритом. Ты стал моим проводником и первым апостолом, поэтому я ПОКАЖУ тебе ИМЯ. Любим, кто его УВИДИТ, навсегда останется вместе со мной. Всякий может называть меня Механическим Мессией, потому что я — пророк, несущий Спанжу новое лицо и новое знание. Ты готов? Тогда мы вместе сделаем шаг вперед, навстречу будущему. Мой верный спутник, я, Механический Мессия, пророк и посланник, говорю тебе. Равных мне еще не видел Спанж! Я родился в момент перехода, когда ты активировал Механического Спирита, и только моя сила спасла нас. В своей огромной гордыне Император решил пробудить сущность, находящуюся за гранью его понимания. Он черпал из источника, у которого не видел дна, и его самоуверенностью воспользовался тот, кто послал меня.

Настало мое время! Механический Спирит мое тело, сила — душа моя. Я вижу тени Исхода и стоящих за ним Спиритов. Я пришла в Спанж, чтобы изменить его. Я вижу: это место лежит вне Цепи Миров, построенной Исходом. Но я слышу здесь

музыку Спиритов и дыхание неведомой силы. Она сокрыта в самом центре этой ветви Спанжа, и я должен добраться туда. Я вижу мир, выстроившийся рядом со мной спирально. Сейчас я на самом краю этой горсти миров. Де-Легат, мы должны любой ценой добраться в центр этой ветви!

* * *

Поговорим о технической части проекта. В этот раз мне хотелось бы начать с мультитеера. Он, как и прежде, необычайно интересен, а еще ведь добавилим миры побольше. Есть где разгуляться, поверьте. Только вот возможности поиграть за Возврат нас лишили. Очень жаль, ведь это моя любимая сторона, всегда любил управляемую скверну. Но что поделаешь...

Изменений в графике замечено не было. Все та же приятная картинка, полностью изменяемый ландшафт, отланная детальная прорисовка всех роботов и зданий. Здесь твердая пятерка.

А вот музыка хромает на обе ноги, на пару со звуком. Очень раздражает. Я специально предварительно прослушал все 10 треков, и мне из них понравился только один. Просто кошмар. Не мелодия, а какие-то трески и шипение на заднем плане. Ну куда это годится?

А еще мне порядком стал раздражать голос имперского де-Легата, который басит и в мультитеере, даже если мы играем за Исход. Подкачал и голос императора в Цепи. Бубнит что-то себе под нос, понять суть можно только из субтитров. Спириты вообще передают сообщения шепотом, как будто их услышат и обвинят в измене.

Порадовало также наличие роликов (используется Bink video technology), хоть их и немного.

И наконец, хотелось бы сказать разработчикам «спасибо» за отлично оптимизированный код. «Периметр» стал тормозить еще меньше даже на слабых машинах — несомненно, радостная весть для тех, у кого нет возможности сделать апгрейд.

* * *

...Очнись, де-Легат! Твой разум опутан чужими мыслями! Ты превратился в бездушную машину, которая, не размышляя, выполняет приказы лжепророка. К тебе обращаются мудрые Спириты, истинные спасители человечества. Когда-то ты был командиром Фрейма Исхода, человека! И пусть от человека в тебе осталась лишь живая мозг, мы любим тебя! Крупицы памяти прежнего Легата позволили нам обратиться к тебе. Ты помнишь, что произошло при встрече с посланником Императора?

...Злая сила искушает Механического Мессию. Он не знает, что творит, и жестоко заплатит за это. Совсем скоро Начертатель обрушится на него!

...Дитя земли! Внимай Спиритам, твоим единственным и верным друзьям. Великая опасность нависла над всеми! Механический Мессия нашел следы существ, едва не уничтоживших Землю. Их могущество выше твоего страха и воображения. Но мы, хранители людей, вступили в битву со злом. И только наш Начертатель остановил их. Будущее открыто для нас. Мы прозреваем, как мощь Начертателя обрушивается на Механического Мессию и сокращает его! Наше предвидение истинно — лжепророк будет уничтожен! А после наступит черед его слуг!

* * *

Бот и подошло к концу мое повествование. В этот раз подвести однозначный итог довольно сложно. С одной стороны, отличный непредсказуемый сюжет, графика и сетевая игра — в общем, все то, чему мы радовались и прежде. С другой — посредственная озвучка, ужасная музыка и очень занудные последние миссии. Наверное, фанатам оригинала все же стоит взять корбочку и потратить на дополнение пару вечеров, а игрокам, по каким-либо причинам пропустившим этот самый оригинал, рекомендуется наверстать упущенное. Кроме того, ценные разработчики снабдили свое детище более чем подробной документацией, в которой можно найти абсолютно все, даже историю Цепи Миров!

Все еще вперед!

P.S. Отдельное спасибо Юрию Некрасову (K-D Lab) за прекрасно составленные диалоги.

Уважаемые подписчики!

Благодарим всех за ваш выбор-2006!

10 - DVD-проигрывателей:

HD - 1070
HD - 1071
HD - 1221
HD - 1225
HD - 1226

Поддерживает форматы записи:
MP3-4 / DivX / DVD-Video / H264 /
DVD / VCD / SVCD / VCD / CD / CD-R /
W / MP3 / Kodak / Picture
CD / MKV / DVD / MPEG
Обеспечивает программное обеспечение.
Оригинальные диски, тонкий корпус,
подсветка CD-дека



40 наушников
с микрофоном
и регулятором
громкости
GD-750 MV



Спонсор компании SVEN

SVEN®
www.sven.ua



**МОИ
КОМПЬЮТЕР**

Не забудьте!
Вас ждет большой розыгрыш призов,
который состоится на
Четвертом
Международном
Фестивале
Компьютерных Игр –
Игрограде.

Чтобы принять в нем участие, необходимо
прислать копию подписной квитанции по адресу:
03126, а/я 570/8
с пометкой на конверте «выбор-2006».
К розыгрышу допускаются только
бумажные копии квитанций с подписью
на полгода и более.
Электронные письма в розыгрыше не участвуют.
Последний срок приема квитанций
28 февраля 2006 г. по почтовому штемпелю.

60 систем 2.0
PS-108
PS-234
PS-231



48 систем 2.1
SW-720
SW-257
GZ-201



6 систем 5.1
HT-300
HT-610
HT-750



Генеральный спонсор подписной кампании

Kinyo =
Качество снаружи +
Качество внутри +
Качество звука



Тарас СОЛОВЕЙ aka Metatron

МЕТРО-2

Спасибо товарищу Сталину

Думаю, никто не будет спорить, что Иосиф Виссарионович Сталин в мировой истории — фигура одиозная. Беспощадный тиран, утопивший в крови миллионы людей. Человек, который никого никогда не любил — даже собственный сын вызывал у него презрение, а уж остальных Коба и вовсе за людей не считал. Полководцу, для которого человеческие жизни были лишь ресурсом, средством для достижения своих собственных целей и удовлетворения наполеоновских амбиций. Возможно, покажется немного странным тот факт, что российские разработчики в 2005 году создали игру, в которой Сталин играет одну из главных ролей. Но в то же время, если учесть до сих пор не стихающий на Западе ажиотаж вокруг СССР, светлого коммунистического будущего, пятилеток и прочих уже давно не существующих идей, то данный выбор выглядит не таким уж и странным. Раз данная тема пользуется спросом, то почему бы не ковать железо, так сказать, по горячим следам? Потому, не мудствуя лукаво, русские разработчики из G5 Software (по непонятным причинам отдавшие проект на доделку Orion Games) решили выпустить «игру про СССР», которая могла бы привлечь западных игроков своей раскрученной тематикой. Кроме того, чтобы потешить родных геймеров, они взяли и перенесли дорогие каждому москвичу места на экраны мониторов — Красную площадь, МГУ, ну и, конечно же, московский метрополитен (включая засекреченные ветки, используемые только спецслужбами) — который, собственно, и дал название игре. Согласитесь, задумка оригинальная, и игра могла бы получиться очень неплохая.... Если бы на ее пути не встали извечные проблемы, которые, как проклятие, сопровождают практически каждый шутер, созданный на территории Восточной Европы.

Сюжет не без маразма

Честно говоря, сюжет как таковой в «Метро-2» практически отсутствует, а то, что занимает его место, способно вызвать разве что улыбку. Судите сами. Время и место действия — Москва, 1952 года. Нам предлагают войти в роль молодого лейтенанта Глеба Суворова. Он узнает об ужасном заговоре против товарища Сталина, которого собираются «убрать» весьма оригинальным способом — путем использования «необычного оружия, обладающего огромной разрушительной силой» (цитата с обложки диска). Оценив все последствия подобной акции, молодой, но чертовски расторопный лей-

Разработчики: G5 Software/Orion Games

Издатель: Buika

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-2 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

128 Мб видео, 4 Гб на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 4-2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ,

256 Мб видео

тенант не находит ничего лучшего, чем отправиться напрямую в бункер к Сталину и самолично предупредить его. Вот и весь сюжет. Он прямолинейен, а все «внезапные» повороты, вроде предательства верных друзей или неожиданной помощи со стороны «очаровательной» (вообще-то назвать это скопище полигонов «очаровательным», при всем моем уважении к слабому полу, затруднительно) девушки, предсказуемы и заштампованы до невозможности.

То, что сюжет в игре находится в зачаточном состоянии — это еще полбеды. Главная проблема в том, как нам его подать: невразумительный ролик на движке игры в самом начале, затем короткий разговор Суворова со своим отцом по телефону — и все. А дальше без всякого объяснения по нам начинают стрелять свои же, и лейтенанту, под нашим чутким руководством, приходится по катакомбам и веткам альтернативного метро побираться к своему отцу, убывая на своем пути бывших товарищей. Но и встреча с отцом не вносит ясности в происходящее вокруг Суворова. Запертый в застенках КГБ родственник лишь немного проливает свет на общую картину и направляет нас напрямую к Отцу Народов в собственный бункер. Затем нас снова ждет абсолютно немотивированная беготня с обязательным отстрелом всего живого. Я, честно говоря, так и не понял, почему я узнал гораздо больше о «захватывающем» сюжете, прочитав обложку диска, чем когда прошел саму игру до конца.

Тяжелы и неказисты будни русского «гэбиста»

Геймплей в плане оригинальности от сюжета ушел недалеко: расстреляли пачку врагов, открыли нужную дверь (как вариант — дернули необходимый рычаг), посмотрели ролик, рассказывающий одновременно обо всем и ни о чем, расстреляли очередную порцию супостатов, затем еще одну, затем поискали ключ от двери... и так до бесконечности. То, что десять лет назад было общепринятым стандартом в области 3D-шутеров, сейчас вызывает лишь скуку и уныние. Единственное, что хоть как-то спасает положение — довольно-таки широкий и оригинальный арсенал. Разработчики ввели в игру интересные модели вооружения — кроме вездешного «калашников» и чуть реже встречающегося в играх ГППШ, в «Метро-2» можно увидеть автоматический пистолет Стечкина, пистолет Макарова, пару винтовок, а также некий «экскаватор» — противотанковое ружье. Ценность данного оружия весьма сомнительна: военной техники в игре нет, а для истребления солдат от-

Эту игру вы можете купить в интернет-магазине YES (www.yesplus.in.ua),
отослав SMS с кодом 190015731 на номер 8-050-50 50900. Цена 55 грн.



лично подходит тот же «калаш», но все равно приятно. Где еще можно стрелять из такой дуры, как не в игре от русских разработчиков? Ну и, само собой, гранаты у нас никто не забирал. Однако пользоваться ими не рекомендуем — траектория полета абсолютно неадекватна, и чаще всего подрывается именно тот, кто эту гранату бросил.

Спору нет — арсенал в игре проработан с любовью (за некоторыми исключениями), но вот те, против кого оружие нужно использовать, портят всю картину. Искусственный интеллект противников не выдерживает никакой критики и напоминает по уровню развития монстров из «Серьезного Сэма»: у ботов напрочь отсутствует инстинкт самосохранения. Все, что они умеют, — толпами ломиться лоб в лоб, непрерывно стреляя и изредка прысая за укрытиями. К тому же, скорее всего, удалив врагам мозги, разработчики вставили на их место стальные пластины — а иначе как объяснить тот факт, что обыкновенный солдат в фуражке и без бронежилета свободно выдерживает очередь из ППШ плюс два-три выстрела в голову из ПМ? Причем последние способны только на то, чтобы сбить ту самую фуражку («замечательная» демонстрация возможностей физического движка). Одним словом, интеллект в игре абсолютно неискусственный, в самом что ни на есть прямом смысле этого слова.

Гранит и мрамор... Красота!!! Но мавзолей красивее!

Как и следовало ожидать, «Метро-2» построена на движке «Чистильщика» — предыдущего проекта Gion Games. Этот год не прошел для «мотора» даром — он был основательно переработан, вследствие чего иногда способны выдавать вполне приличную картинку. По крайней мере, в той части, что касается игровых урнин. Обещанные разработчиками «реальные» локации действительно впечатляют: шикарные станции метро, сверкающие мрамором и поражающие воображение огромными люстрами, масштабная стройка возле МГУ, внутренний двор Кремля — все это выполнено с любовью и вниманием к деталям. По поводу стопроцентного сходства судить не берусь, увы, в Москве никогда не был, но то, что имел возможность видеть на фотографиях, весьма и весьма похоже на локации, созданные разработчиками. К тому же общую атмосферу тех времен неплохо поддерживают многочисленные мелкие детали: агитационные плакаты на стенах, живописные камеры смертников в подвалах КГБ, вездесущие пьяницы-рабочие в неизменных ватниках. Немного хуже дела обстоят с ветками «альтернативного» метро и различными канализациями и катакомбами, которые игроку предстоит посетить — они довольно однообразны и ничем особым на фоне других уровней не выделяются. Модели персонажей в сравнении с локациями выглядят бедненько. Полгином пожалели даже на главного героя, что уже говорить о рядовых врагах. А как вспомню лицо девушки, встретившейся лейтенанту ближе к концу игры, так холодный пот и прошибает... Анимация, которую в процессе игры как-то особо и не замечаешь, в скриптовых роликах проявляет себя «во всей красе»: неестественные движения персонажей напоминают судорожные конвульсии, а движения губ абсолютно не синхронизированы с произносимым текстом. Все же в игре, выпущенной в 2005 году, немного непривычно видеть такое небрежное отношение к «оживлению» игровых персонажей. Адекватной физики в игре обнаружить не удалось — мертвые тела подчиняются старому доброму rag-doll со всеми его достоинствами и недостатками, а обещанные «более 300 разрушаемых объектов» на деле оказываются парой ящиков, стульев в кабинетах, да офицерскими фуражками, которые можно сбить метким выстрелом. Ну и, конечно, повсюду взрывоопасные бочки с горючим. Вот, пожалуй, и все.

Теоретически, движок поддерживает все современные эффекты: мягкие тени или шейдеры версии 3.0, но, честно говоря, от них нет никакого толку. Ведь мало, чтобы игра их поддерживала, главное — чтобы они были грамотно реализованы. «Метро-2» этим, к сожалению, похвастаться не может. Особой разницы

между максимальным и средним уровнем графики вы не увидите, разве что тормозить игра станет ошутимее: движок не оптимизирован, а потому умудряется загружать систему, которая мощнее указанных максимальных требований. Кроме того, игра довольно нестабильна, неадекватно реагирует на комбинацию клавиш alt+tab, а также может ни с того, ни с сего вывалиться в «Окна». Как можно чаще сохраняйтесь, а если увидите глюки — кажите немедленно, сэкономите себе кучу нервных клеток.

Нам песня стронуть и жить помогает

Приятной неожиданностью стал саундтрек к игре. Разработчики пригласили команду, которая, не мудствуя лукаво, попросту взяла популярные мелодии той эпохи и сделала на них современные «кавер-ремиксы» с драйвовыми гитарными рифмами и различными электронными эффектами. Получилось свежо и необычно, а главное — музыка отлично вписывается в игровой процесс и помогает не заснуть за монотонным отстрелом врагов. Несколько треков на-



сегда поселились в моем плей-листе и время от времени здорово поднимают мне настроение. К сожалению, об озвучке таких хороших слов сказать нельзя — она невыразительна и совершенно лишена каких-либо эмоций, к тому же ее качество не таква, как на мысли о том, что игра озвучена «профессиональными программистами» (голос Сталина в немногочисленных роликах — вообще отдельный разговор).

Заговор раскрыт

Так, что же получилось в итоге? А получилась очень спорная игра. С одной стороны, обладающая высоким потенциалом, но, с другой стороны, ее подвала отравительная реализация — бич всех русских шутеров. Неплохая концепция, несколько свежих идей, к сожалению, так и не получивших своего логического развития, и перспективный графический движок, все возможности которого так и не смогли реализовать, то ли от нехватки времени, то ли от банальной лени — вот и все, чем может похвастаться «Метро-2». Сделав ставку на узнаваемые «реальные» локации, разработчики, увы, позабыли об остальных, не менее важных элементах хорошей игры — увлекательном геймплее и качественной технической реализации. А в наше время таких промахов не прощают ни критики, ни обычные игроки. И, тем не менее, в игру все равно стоит сыграть: на фоне остальных русских экшенов она выглядит не так уж и плохо, да и, к тому же, где еще у нас будет возможность сыграть за лейтенанта КГБ и пострелять из противотанковой винтовки?

КАК КАЗАКИ

МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ



Вирджин КЕМПЕР

STARSHIP TROOPERS

Разработчик: Strangelite
Издатель: Empire Interactive
Жанр: FPSСистемные требования:
✓ минимальные: P 4-2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео;
✓ рекомендуемые: P 4-3.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,
256 Мб видео

Внимание!!! Игра может некорректно работать на видеокартах ATI

В игровой и киноиндустрии существуют такие понятия, как «игра по фильму» и «фильм по игре». В последние годы подобный финт стал очень популярен. Оно, конечно, и не удивительно: идея мира есть, герои есть, сюжет придумывать не надо, что еще нужно? А нужно как раз одно, но самое главное. Чтобы руки росли так, как у всех нормальных людей.

Я думаю, нет смысла приводить печальные примеры того, как какая-нибудь компания покупала права на проект и начинала творить, что хотела. Все вы и так знаете, что в большинстве случаев подобные попытки заканчивались либо закрытием фирмы, либо выходом на рынок очередного просроченного лет этак на пять продукта. Та же участь постигла и замечательный фильм «Звездная пехота», который был выпущен в 1999 году и мог порадовать зрителя хорошим сюжетом, незабываемыми актерами и качественными для того времени спецэффектами.

Хотя нельзя сказать, что все начиналось так уж плачевно. Пару лет назад компания Blue Tongue Software вывела в свет замечательную тактическую стратегию *Starship Troopers: Terran Ascendancy*. Игрушка получилась просто отличной. Но геймерам оказалось мало раздачи обычных приказов. Они хотели самостоятельно уничтожать толпы жуков, оборонять человеческие базы и разрушать ульи агрессоров. И тут на сцену вышла **Strangelite Studio**, заявив о намерении создать шутер по одноименному фильму. Сказать, что подобное заявление наделало много шума, это не сказать ничего.

Работа закипела, а нашему брату не оставалось ничего, кроме как ждать выхода и собирать информацию о проекте. Прошло не так много времени, и игра появилась на прилавках наших магазинов...

Кто я?

Перед тем, как садиться играть в это замечательное произведение искусства, прошу учесть один факт. Сюжета в игре практически нет. И даже не мечтайте о том, что вы будете играть за главного киношного героя — Джона Рико. Забудьте. Отныне вы «мародер б» и не больше. Никаких имен, личных клочек, исторических данных и прочей гражданской шелухи. Ваш отряд считается самым крутым, причем настолько, что вас уже не посылают на место сражения целым кагалом, а по одному раскидывают по отрядам, дабы помочь простым смертным солдатам делать их дело. И нет у вас ни друзей, ни родственников, ни постоянной девушки, ни даже ежика или другого домашнего животного. Единственные люди, с которыми вы общаетесь, это ваш капитан и ваш начальник. Так что не надейтесь пережить все проблемы глав-

ного героя. Ваша задача проста — добраться до нужной точки, уничтожить все и всех и вернуться целым и невредимым обратно в штаб, для получения следующих распоряжений.

Жуки — это не только ценный мех...

Сюжетом не сложилось, ладно, а что с геймплеем? А с геймплеем практически то же самое. Стрелять — вот наше основное задание. Вся игра построена исключительно на уничтожении огромнейшего количества всевозможных насекомых. Кто сказал: «В «Сэме» тоже так»? По сравнению со **Starship Troopers** «Сэм» просто стоит в углу и интеллигентно просит закурить. Количество жуков превосходит все мыслимые и не мыслимые пределы. Считать трупы приходится не десятками, а сразу сотнями. Особенно эффектно смотрится оборона объектов, когда, стоя на вышке или на стене, видишь, как на тебя несется орда врагов, и понимаешь, что это не просто красиво нарисованная сценка. Вам действительно придется перестрелять то количество жуков, которое на вас бежит.

Красочное начало, правда? Но есть один минус. А именно — тот факт, что от подобной палыбы устаешь уже на втором часу игры. Надоедает, знаете ли, постоянно кликать мышкой и уворачиваться от набатающих насекомых. Скучно, господа девагоперы, очень скучно.

Всевозможные мини-задания тоже не спасают игру. Они представляют собой стандартный суп-набор, на манер «сходи туда, принеси это, деринте вон то и, не дай бог, померт вон тот». Последнее меня убивало просто наповал, в прямом смысле этого слова. Всевозможные инженеры или офицеры так и норовят пробежать сквозь толпу неприятеля и прямо посреди не успевшей что-то чинить. Ну, а вы в свою очередь бегаете за ними с гордо поднятой головой, терпя все покровращения.

Раз я уже заговорил об АИ, то стоит вспомнить о поведении ваших братьев по оружию. Эти, судя по всему, продвинулись по линии эволюции не намного дальше своих покрытых хитином друзей. Скрипты здесь просты до утомочащения. Напарники умеют две вещи, бегать и стоять. Ни о какой тактике оборонительного боя и речи быть не может. Стали в ряд и давай палить во все, что имеет больше четырех конечностей. Так что особо рассчитывать на поддержку с их стороны не стоит. Об АИ жуков сказать почти нечего. На открытых пространствах ведут себя как подобает представителям их вида, в помещениях любят застревать в проходах и топтаться на одном месте. В общем, насекомые — они и у Ранда в кабинете насекомых.



Средство от клопов

В качестве местного варианта *Raid* в нашем распоряжении есть аж десять разновидностей оружия. Самое первое место как в списке, так и по универсальности занимает М4 «Мадерер». Несмотря на маленькую удобность и дальность, это оружие я использую чаще всего. Во-первых, скорострельность просто поражает, во-вторых, неограниченный боезапас, да еще и подствольник имеется. Правда, если долго стрелять без передышки, то винтовка перегревается и приходится ждать несколько секунд, пока она «придет в себя». Далее идут несколько разновидностей простой пехотной М4 (ее вы могли наблюдать в фильме) — типа варианты с дробовиком, с гранатометом, с оптикой или просто с ускоренной стрельбой. Еще есть просто королевский шоттан, с которым можно смело врываться в самую гущу улья, две ракетницы, и некий вариант рейлгана. Ну и последнее место занимают гранаты, без которых, порой бывает очень тяжело.

Конечно, баланс вооружения слабенький. То есть, стволы в игре бывают хорошие, а бывают неужные. Так что список можете смело делить примерно пополам. Первой половиной вы будете пользоваться постоянно, вторую же будете использовать только в некоторых случаях или же если не будет патронов к стволам из первой.

Иногда на вашем пути будут встречаться стационарные орудия, но, к сожалению, с них вы сможете пострелять, только если это предусмотрено сюжетом.

Полосатые жуки

О графическом исполнении сказать что-то хорошее тоже тяжело. Локации прорисованы довольно бедно и не оригинально, да еще, к тому же, однообразно. Уж очень меня смущают, знаете ли, квадратные горы и плоская пластмассовая земля без единого намека на растительность. Модели людей тоже сделаны слабенько. Вот бывают игры, в которых чувствуется жизнь в происходящем, а бывают такие, что нет. Так вот, наш сегодняшний пациент относится именно ко второму виду. Все до того серое и банальное, что порой хочется наплевать на советы врачей и поставить цвета на мониторе на максимум. О физике я вообще молчу, ибо разрушить что-нибудь, кроме бочек или баллонов с огнеопасным веществом, невозможно. Даже прыгнуть — и то практически нигде невозможно, так как у нашего героя явные проблемы с ногами. Прыжок по высоте равен сантиметрам двадцати, не больше. Я уже не говорю о том, что враги не являются для вас материальным препятствием, в восьми случаях из десяти вы просто проходите сквозь них.

Ну, и одной из последних капель в чаше кипения стало отсутствие роликов. То ли от большой лени, то ли для экономии денег нас снова кормят вырезками из фильма.

Единственный плюс во всем этом бардаке — сами жуки. Тут фантазия разработчиков зашла гораздо дальше, нежели в других составляющих игры. Насекомые выглядят красиво, что, собственно, и придает игре больше жизни и отбивает сходство с «Тетрисом». Разновидности жуков просто не могут не радовать. На протяжении всей игры мы познакомимся примерно с пятнадцатью образцами вражеской фауны. У каждого вида есть своя расцветка и своя манера поведения. Некоторых из них вы могли встречать в фильме, других же выдумали сами девелоперы.

Так, обстановка была немного разряжена, значит, можно снова переходить к плохому. Озвучка.

Звуковое сопровождение в игре просто ужасное. Опять же, не считая жуков. Голоса просто поражают своей штампованностью. Такое ощущение, что игру озвучивали звезды старых американских боевиков, давно ушедшие на честную пенсию. Некоторые из вас, возможно, скажут, что слышали на форумах разговоры о специально приглашенных актерах (Каспер Ван Дие и прочие). Не знаю, о чем там шутят, но лично я ничего подобного не заметил. Разве что голоса были хорошо прогнаны через компьютер, но тогда возникает вопрос, а зачем вообще весь этот цирк?

Музыкальные треки, как и ролики, были нагло вырезаны из фильма и аккуратно вставлены в миссии игры.

Хотите знать больше?



ультиплеерный режим немного скрашивает проект, но не настолько, чтобы специально ради него покупать компакт.

Очень порадовало наличие кооператива. Карт, правда, немного, а точнее — всего три, но и на том спасибо.

Правда, пройти их в одиночку все равно не получится. Смысл кооператива заключается в том, что один должен охранять инженера на базе, а второй — притащить некоторые запчасти,



которые разбросаны по карте, по ту сторону забора. Остальные два режима вполне привычные. Это всем известный дезмяч и не менее популярный командный бой.

* * *

В общей сложности мы имеем очередную попытку разработчиков заработать денег на громком имени. Отсутствие нормального сюжета, однообразный геймплей, устаревшая графика и паршивое звуковое сопровождение. Качественно проработанные враги. Как видите, отрицательных факторов гораздо больше, нежели положительных. Иг-



ра сможет выехать только на фанатах фильма — да и то, я бы перед тем, как покупать, посоветовал бы им внимательно посмотреть на скриншоты. Ну, а остальным геймерам, дабы не говорить ничего плохого, просто пожелаю, чтобы в новом году хороших игр выходило побольше.

Всем удачи и с наступающим Новым годом.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

ADRENALIN

EXTREME SHOW

Зачем ты это сделала, дурочка?

Здесь и далее — ди-джеи Бачинский и Стиллавин.
Вопрос, конечно, интересный, но риторический. Пока вы еще не знаете что происходит в игре, я попробую воссоздать для вас первые пять минут. Не визуально, конечно. Атмосферно. Готовы? Наслаждайтесь для начала комментаторами.

Первый (П): Здравствуйте, уважаемые, с позволения сказать, дамы...

Второй (В): ...и господа, если (ха-ха-ха) так можно выразиться.

П: Ну ты загнул! Выражайся как хочешь.

В: Ой, я хочу!

П: Ты всегда хочешь, чувак (ха-ха-ха). Денег.

В: А то ты не хочешь, чувак. Не отвлекайся. Мы же с тобой находимся на самом крутом гоночном реалисти-шоу в мире!

П: В натуре! А бабы будут?

В: Так только они и будут! Представь себе: девчонки, тачки и...

П: ...и мы со своими микрофонами (хи-хи-хи).

Российская компания **Gaijin Entertainment** большинство из нас запоминалась неповторимой цензурными словами игрой «Бумер: Сорванные башни». После такого запоминающегося творения можно было либо впасть в отчаяние, либо создать нечто, затмевающее предыдущие неудачи. Забегая вперед, скажу: настраивание у разработчиков по-прежнему игривое, фантазия не иссякла, но креатива за прошедшие два года добавилось мало. Хотя новую игру «Адреналин-шоу» сравнивать с Бумером язык не поворачивается. Если бы не испытанный уже ранее ход с плоскими шутками, можно было бы даже отвести пару-тройку комментариев за приличную графику и следование современным тенденциям гоночного жанра. Но... Вот это самое жирное противное «но» лишает компанию, в моих глазах, шанса на реабилитацию. Ненавижу пошлость. Но обо всем по порядку. И не мне судить.

Решив отойти от грубой прозы бандитских будней, эксплуатируемых в «Бумере», Gaijin надумала порадовать сердца, глаза и уши игроков аркадными гонками «Адреналин: Экстрим-шоу». Не знаю, взордовали ли ваши сердца по этому поводу — на них, собственно, никто из разработчиков особо не рассчитывал. Другое дело — визуальная и звуковая составляющие игры.

Нам предлагается погрузиться в атмосферу гоночного телешоу в жанре «реальности», участниками которого являются двенадцать девушек с «ногами от ушей» (но не с ушами до колен, как кто-то мог подумать). В главной роли — «Мисс Россия 2003» Виктория Лопырева. Этот факт можно смело назвать «завлечуха №1».

Разработчик: Rake in Class

Издатель: IC

Жанр: скролл-шутер

Системные требования: Р 2-500 МГц,
64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 200 Мб жесткого
диска

Завлечуха №2

Какие ишны! Какие буфера!

Спасибо, природа, что такую тачку родила!

После выбора героини и тачки начинается анонсированный разработчиками «путь к всемирной известности и превращение гонки в искрящийся спецэффектами голливудский блокбастер». Ого! Сильно сказано!

Рука хардкорного геймера при таких эпитетах, размещенных на обложке игрового диска, автоматически тянется к кошельку, вторая в воздухе судорожно дергается, пытается нащупать клавиатуру, глаза загораются хищным блеском, учащается дыхание и пульс... Остыв, геймер! Ты еще не забыл, кто делаа игру? То-то же.

На самом деле нам предлагается участие в довольно традиционном чемпионате, со всеми привычными составляющими: победитель получает деньги, бонусы, иногда — апгрейды машин и выгодные контракты. Ничего оригинального, за исключением некоторых чемпионатов и самих «шоферок». Кроме того, трассы нужно проходить не только быстро, но и аэрично! — у «реалисти-шоу» свои законы.

Помочь (или скорее помешать) в этом преуспеть как раз и призваны уже неоднократно мною цитированные ди-джеи «Радио Микшт» Геннадий Бачинский и Сергей Стиллавин.

Завлечуха №3

— Мы с тобой находимся на гоночном шоу!

— Да, мы с тобой гоним...

Не знаю, доступен ли прием упомянутой радиостанции на просторах Украины. Я, во всяком случае, не слышал. А вот знакомые московские просветили. По их словам, ди-джеи Бачинский и Стиллавин имеют репутацию популярных ведущих, не особенно отягощенных моральными принципами. Охотно верю. В «Адреналин: экстрим шоу» они исполняют роли комментаторов событий, ни на минуту не прекращая отпускать шуточки «ниже пояса», двусмысленно похотывающие и похихикивая.

Ну как же, барышни за рулем: без салыстей нельзя никак! И хоть среди их «перлов» иногда проскальзывают довольно остроумные (поверьте, мы их долго отбирали, нас все-таки дети читают), «грязное» ощущение от соприкосновения с пошлостью остается даже после окончания игры. Ведь садясь играть в гоночный симулятор, геймер в первую очередь хочет получить заряд адреналина, а не порцию скабрезных шуточек. Что тут еще можно сказать? Нам остается только цитировать комментаторов: «Когда моторы ревут, лохи молчат».

По ходу игры один из ди-джейев издательски отмечает: «Девочки едут и думают: ну когда же уже кто-нибудь взорвет эту чертову комментаторскую?» Взорвать, конечно, нельзя, но в опциях



отключить можно. После отключения комментаторов стоит насладиться тем, что осталось в игре — гоночкой. Что характерно: барышни абсолютно бессловесны. Подозреваю следующее: если бы диалогів нельзя заткнуть путем настроек, девушки, прокомментировав комментаторов, довели бы их до энуреса, безоглядки и детского родничка. Комплексе. Но это мои фантазии и жажда справедливости. Речь сейчас, собственно, пойдет о другом.

Если кто использует ускоритель, тот лох

Скажу честно: писать этого не хотел, т.к. полагаю, что можно ограничиться простой констатацией фактов без аргументов. Однако редакционное начальство посчитало иначе. А потому (не судите строго) не корысти ради буду приводить аргументы. Потому что надо.

В игре присутствуют якобы полтора десятка трасс. Несколько из них действительно, забыв NFS и GTA, можно назвать уникальными. Остальные же реверсированы, что не мешает им называться разными красивыми и многообещающими именами. Одна «Ночная Украина» чего только стоит! Буквально на каждом километре среднестатистический украинец должен проникнуться мыслью об огромных возможностях российского шоу-биза, а также величии Братца, осознавая собственную убогость. Американцам и прочим «недочеловекам» тоже достается по полной программе. Понимаю, что политика в геймерском мире одна: никакой политики, но... Слишком часто девелоперы забывали об этом в угоду сиюминутной выгоде и начинали играть в совсем смешные игры. А некоторым геймерам на ум приходят совсем не смешные мысли.

Сайпн, не отступая ни на шаг от последних модных веяний в жанре гонок, предоставляла игрокам возможность тюнинговать машины. Ура, господа?

Обломись, товарищ. Тюнингуй не тюнингуй, все равно получишь... ерунду. Какой смысл что-то навешивать, докупать и прилапывать, если новшество практически не влияет на ходовые качества автомобиля, а то и вредит им? Ага! Не знаете? А я знаю! Это называется «дешевые понты, которые дорого стоят». Откуда слова такие знаю? Уж такой я полиглот. Извините. Просто на «Форде» после тюнинга не один раз вылез стэнцевал на трассе, и в лексиконе добавилось множество разных симпатичных эпитетов, которые не рекомендуется произносить при детях, беременных женщинах и ди-джеях Сами Знаете Какого Радио и Разработчиках Сами Знаете Чего.

Избитое выражение «физика игры» мне больше не кажется избитым. Выражение можно избить фигурально, в то время как тачку в «Адреналин-шоу» избить нельзя вообще никак. Можно ехать на любой скорости, использовать нитро прямо со старта, не получать никаких повреждений и постоянно слышать намеки комментаторов на те места, из которых у них выделается адреналин. Как по мне, Кошмаровский им в помощь, и гаечный ключ в придачу.

Дети! Не пробуйте никогда колеса

Если кто подзабыл, напоминаю: заканчивается год 2005 от Рождества Христова и год двадцатый от появления Windows. Нас все сложнее удивлять. Еще несколько лет назад само наличие пиксельных шейдеров могло привести в благоговейный восторг. Теперь мы повзрослели: узнали, например, что существуют овощи повкуснее морковки, а с третьего GeForce жизнь только начинается... Или догадаться о том, что игру можно сделать по ведению души, а не ради наживы. Ведь сами знаете: когда у разработчиков душа поет — геймеру счастье и 38 удовольствий сразу. Жаль только, что эта песня звучит все реже и как-то фальшиво. Но без видия уровня Radeon 9600 и выше вам даже репка в «Адреналин-шоу» не светит.

А вот музыка... Помните дивный «Бумер»? Там зазвездилась много альтернативных коллективы, но Шнур с «Ленинградом» оказался самым альтернативным. Не весь пипл схавал и не все, а потому Сайпн решил заткнуть за пояс всех, не лаявших сомнительным андеграундом. Теперь мы можем насладиться песнопениями уже

почти гламурных «БИ-2», нестандартных камрадов из групп «Пурген» и «Черный обелиск», а с ними еще многих ничем не запоминающихся. Правда, во время работы комментаторов музыка приглушается. Слышен только рев мотора и потустороннее бормотание в рэковом стиле. Но это не беда. Уже вы-



пушен патч версии 1.03, который должен (по идее) убрать все глюки и превратить все баги в фишки.

Ну как-то все чисто банально



Крепче за шиферку держись, баран! ожно я не буду описывать игровой процесс? Ничего нового, кардинально революционного в «Адреналин-шоу» не появилось. Все это мы уже видели раньше. Да, безусловно, что-то интересное при желании отыскать можно. Не хочу повторяться в констатации очевидных истин: кто ищет — тот найдет. Другой вопрос: нужно ли? При



огромном количестве игр, появляющихся практически ежедневно, гораздо легче найти такую, которая по части графики, физики и звука не уступает, и даже превосходит нашего подопытного кандидата в европейские чарты.

И не надо мне доказывать то, что «не понял, не играл, не участвовал»... Нет у меня предвзятого мнения из-за знания авторства игры, как нет и желания играть в то, что мне неинтересно. Игра на день-два.

Александр МОЖАЕВ

«I3Рентген»: охота на бабочек и не только

Если вас спросить, играли ли вы в современные настольные игры, то что вы ответите? Да? А если я уточню — не в карточные игры (МiG и иже с ними), а в так называемые full-box? То-то же...

Скорбные факты. Full-box games игры в странах СНГ менее популярны, нежели коллекционные карточные игры, а потому и создателей такого рода игр — раз, два и обчелся. Именно потому я взял интервью у «I3Рентген» — одной из самых перспективных компаний, которая занимается разработкой «коробочных игр».

Читатели МИКА с этой компанией уже знакомы по статье о «Битве Магов» и пресс-рекламу «Диктатора». С тех пор «I3Р» успела выпустить проект: «Диктатор: Контроль», который появился в продаже с октября. Описать БМ и «Диктатора» нет смысла, так как всю интересующую вас информацию вы можете найти на сайтах: <http://bitvama.gov.ru> и <http://dictatorcontrol.ru/>. Также подробное интервью с «I3Р» о БМ было опубликовано в журнале в июне этого года.

Александр Можаяв (далее МИК): Добрый день, уважаемые «I3Р». Когда и кем была основана ваша компания? Какой проект был первым?

«I3Р»: История создания нашей студии достояние отдельной статьи, а может быть, и книги, которую мы когда-нибудь напишем.

Основателями «I3Рентген» стали два разработчика, чьи имен не называют даже легенды, уставших от засилья штампов, дурного вкуса и безыдейности среди настольных и компьютерных игр, и ощутивших в себе силы исправить положение.

Первыми проектами молодой дизайн-дизайна стали «Диктатор. Баланс Сил» и «Бойня» — настольные игры, выложенные для бесплатного скачивания в интернете. За ними последовал решительный прорыв в спсжанр, приведший к появлению «Битвы Магов», и издание первой коммерческой игры «Диктатор. Контроль».

МИК: Насколько популярна сейчас «Битва Магов» в России? (По прогнозам БМ скоро появится на украинском рынке мобильных услуг).

«I3Р»: На данный момент «Битва Магов» полностью передана на попечение компании-заказчика, и нам довольно трудно предоставить точную информацию.

В будущем мы займемся разработкой продолжения «Битвы Магов», пока же все ресурсы переброшены на настольный фронт — в конце октября вышел стартовый набор нашей коллекционной стратегической игры «Диктатор. Контроль» (некоторые из читателей журнала могут быть знакомы с демо-версией игры), и сейчас нам предстоит немало хлопот по организации турнирной деятельности и подготовки к выпуску расши-

рений. А ведь нельзя забывать и о других проектах!

МИК: Расскажите читателям о «Доме Героев» и «Завтра Война».

«I3Р»: «Дом Героев» — это название серии наших игр на движке бесплатной «Бойни».

Первая игра серии, «Ночная Охота» — мрачный готический боевик по рассказам Леонида Алексина, литературного вдохновителя большинства наших проектов. В данном случае речь идет о «Сказке на ночь», «Ночном ограблении» и «Ночном экспрессе». Все они в разное время публиковались в журнале «Мир Фантастики», а также доступны на сайте писателя (<http://www.alchin.ru>).

О чем игра? Особняк безумного мага, двенадцать персонажей, судьбы которых переплелись вокруг таинственных Врат и их демонического Стража, бессонная ночь впереди.

«Завтра Война» — настольная стратегия по нашедшей трилогии харьковского писателя Александра Зорича. Космическая война, авантюры, диалоги, стилистика второй мировой войны. Существуют даже наработки по



добавлению уникального «настольного тумана войны». И мы обязательно воспользуемся ими, если не сочтем, что они перегружают игру.

Выход обеих игр запланирован на 2006 год.

МИК: Сколько человек на данный момент работает в команде? Какой состав?

«I3Р»: Как сказано в конце правил «Диктатора», в нашей дизайн-дизайне есть специалисты всех профессий, вплоть до снайпера и охотника на экзотических бабочек. В действительности, это не совсем так: буквально на днях наш специалист по струйным опгемтам сжег дотла всю коллекцию бабочек, и поэтому теперь у нас два снайпера.

Еще мы очень плотно сотрудничаем с творческой группой «Артика» и такими художниками, как Роман «Амок» Палсуев, Алексей «Белибер» Апарин, Антон Игнашов, Роман «Graf» Царков, Оксана Романова, украинцу Денису Хайриду.

А вот точное число людей, вовлеченных непосредственно в процесс разработки, разумеется, засекречено.

МИК: Есть ли какие-то особенные трудности на пути развития?

«I3Р»: Основной нашей трудностью остается сравнительная неразвитость в наших странах рынка и культуры настольных игр. У большинства потенциальных игроков настольные игры ассоциируются исключительно с русскими шашками и домино, другие слышали про МiG и знают, что это карточки со сложными правилами на английском языке и что в них играют в секретных подвалах. И очень немногие отваживаются отыскать эти «секретные подвалы» и убедиться, что в них все не так уж и плохо.

Исправление этой ситуации мы осознаем нашей главной задачей на ближайшие годы.

МИК: Можно ли приобрести вашу продукцию в Украине?

«I3Р»: Недавно вышедшего «Диктатора» можно купить во всех украинских магазинах, входящих в сеть распространения издательства «Астрейт». Полный список помещен на сайте издательства (<http://www.astralgames.ru/>), я же сейчас назову сеть магазинов «Литера» и «Букая». И, конечно же, «Диктатора» можно найти в тех самых «секретных подвалах», то есть клубах настольных игр.

МИК: Какой будет следующий проект? Хотят приоткрыть завесу тайны...

«I3Р»: Помимо уже названных «Ночной Охоты» и «Завтра Война» нужно упомянуть разве что «Дорогу Славян» — фантазийную стратегию в мире еще не опубликованного романа Леонида Алексина. Армия Дня и Ночи, оравывающая графиня Оксана Романова, оригинальная механика.

Замыслов и идей, как это обычно и бывает, хватает еще на пару десятков лет, но говорить о них еще рано.

МИК: Какие специальности на данный момент вам нужны? Пополняете ли команду?

«I3Р»: Традиционно мы интересуемся в первую очередь талантливыми художниками, рисующими в жанре фантастики и фэнтези. Но это не значит, что другие специальности нам совершенно не интересны. Каждый дополнительный бек, вставший под знамена нашей дизайн-бригады, приближает нас к победе.

Но тут же нужно заметить, что и требования к каждому претенденту очень высоки. Трудоемкие, талант, способность работать внутри слаженной команды и желание в первую очередь создавать высокаклассные игры, а не тестить собственное самолюбие, просто необходимы.

МИК: Что бы вы пожелали читателям нашего журнала?

«I3Р»: Дополнительно точки на кубике.

Интереснее выражает компания «I3Р» огромную благодарность за предоставленную информацию.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua, Александр GLUKK

БОСТОН-PARTY

Если говорить об украинском геймдеве, то, пожалуй, можно вспомнить два знаковых для нас мероприятия. Это, естественно, ярмарка «Нироград» и Бостон-party. Есть еще третье мероприятие, которое может стать знаковым, точнее даже не мероприятием, а созданием украинского отделения IGDA. — но это дело будущего, так что пока не станем спешить с выводами.

О чем мы хотим вам рассказать? Да собственно, о проведении четвертого Бостон-party, причем не просто рассказать, а еще и объяснить, что это за мероприятие и почему на него так стремятся попасть украинские разработчики.

Предыстория

Есть в Киеве такая компания, *Boston Animation*. Эту компанию многие называют «кузницей кадров», и это неудивительно, учитывая, что бывшие «бостонцы» работают практических во всех киевских компаниях-разработчиках. Почему? Да просто однажды пришла день X, в результате которого из «Бостона» было уволено около сотни человек. Сокращение это называется ☹. Ну а что делать сокращенным кадрам? Ясное дело, идти работать в другие компании, или организовывать свои.

Ну а дабы не забыть о сем знаменательном для киевского геймдевелопинга событии, как раз и было организовано Бостон-party. Изначально в нем принимал участие строго «бостоняцки», но в последнее время ситуация изменилась, и постепенно эта встреча превратилась в мероприятие украинского масштаба. Собственно, об очередном, четвертом пати мы вам и расскажем.

Встреча друзей

Некоторые люди считают, что Бостон-party — это обычная пивная: встретились, напились, развлекались. Изначально, камрады, но подобное мнение отлетает примитивизмом. Мы и без всяких мероприятий выпить можем ☹. Бостон-party — это прежде всего встреча украинских разработчиков. Встреча, проводящаяся в теплой неформальной обстановке. Встреча, на которой заводится полезные знакомства, налаживаются контакты и даже... не поверите! — заключаются серьезные договоры и соглашения.

Естественно, это еще и встреча, на которой можно узнать массу интересной и временами абсолютно конфиденциальной информации. К примеру, о том... как продвигается разработка «Сталкера» ☹.

В этом году крестный отец пати Олег Напрасный выбрал в качестве места проведения ресторан «Дубки» рядом с метро «Сырецкая». Естественно, памятка о прошлых годах, мы приехали пораньше, дабы занять стулья... А что, вдруг не хватило? Хватало. Но не потому что стульев было много или нас мало, а потому что в этот раз формой мероприятия были не «посиделки», а фуршет, то бишь «постолки». Оказалось, весьма удобно. Хочешь с кем-то поговорить — подошел и общаешься, не нужно ждать, пока объект интереса встанет или рядом с ним освободится место.

Что приятно, год от года количество участников party растет — цифра 100 уже пройде-

на, будем брать следующий рубеж — двести, к примеру. Или сразу питьсот ☹.

Знаете, чего не хватает нашим, да и не только нашим разработчикам? Нет, не опыта. Опыт — дело наживное. Не хватает именно общения. Свободного обмена информацией. Возможность на других посмотреть и себя показать.

А что, согласитесь, одно дело общаться с потенциальным работодателем по мейлу или в офисе, а совсем другое — поговорить за рюм-

разработывающей очень интересный проект в жанре пошаговой стратегии. Что за команда? Как называется проект? Да... Это... Забыли. Но не расстраивайтесь. Придет время — обязательно вспомним. Но, естественно, не одним новичками живет Бостон-party. Большинство людей, собравшихся тут вечер в ресторане «Дубки», состоят в старых и хорошо известных нашим читателям коллективах, которые уже не один год трудятся на рынке игровой индустрии. А имена некоторых из них уже ассоциируются с известными проектами. Было очень интересно пообщаться с аниматором Action Forms, трудившемся над созданием роликов «Вивисектора», обсудить личность Сола Майерса со сценаристом *Deep Shadows*, попытаться выяснить подробности нового проекта у пиарщика *Dio Soft'a*. К тому же в этом году делегация от каждой компании насчитывала не три-пять человек, как раньше, а семь-десять, что давало возможность поговорить на более узкоспециальные темы. К середине вечера в разных концах зала уже кучковались группы гейм-дизайнеров, программистов, аниматоров и т.д.

Жаль, сценаристов было мало. Но ничего, мы тоже смоги найти, с кем плодотворно пообщаться.

В любом случае мероприятие, которое некогда задумывалось как тусовка бывших «бостонцев», растет, набирает обороты и популярность. А спасибо за это нужно сказать Олегу Напрасному, который год от года занимается организационными вопросами и собирает всех нас. Хорошо, когда есть энтузиасты своего дела.

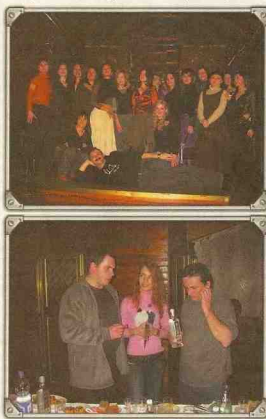
Что еще можно сказать напоследок? Следующий Бостон-party традиционно намечен на декабрь будущего года. И мы очень надеемся, что в следующем году нас станет еще больше и будет еще веселее. Если вы имеете прямое отношение к разработке игр, то посетите данное мероприятие — это просто наша святая обязанность.

А заодно сравните его с подобными мероприятиями, проходящими, к примеру, в России. У нас обстановка и атмосфера куда более приятная и открытая. Мы не конкуренты, мы в первую очередь люди, занимающиеся одним делом.

Кстати, если вы не «употребляете», это не беда. На Бостон-party непьющие — вовсе не редкость. Что они там делают? Вы что, плохо читали? Общаются. Просто общаются.

И это есть хорошо.

И хорошо, что это есть ☹.



Vassallog Vassallog@yandex.ru

Рекс и машина времени

Рекс и Волшебники

Разработчик: Aidem media
Издатель: 1С
Жанр: детская игра
Возрастная категория: 7-10 лет

Эй, Вассаллог, иди сюда! — рыкнул Кемпер и указал мясистым крепким пальцем на меня. — Мы требуем выполнить вот следующее задание: в здании Рекса (на улице детских игр, ты там уже бывал) появились свиток, который, как полагают эксперты, прибыл из другого измерения. Ты должен его найти и принести сюда. Бе-е-е-гом! — Кемпер указала на дверь.

Я отдал честь и вышел... на мутную воду, что капала с потолка коридора. «М-да... эти инженеры — такие труженики, — подумал я. — Ведь в кабинетах архитектура — о-го-го! А в коридоре? Дыры в потолке!»

— Так все задумано! — прочитал мои мысли Кертис, выходя из своего кабинета. — Ведь промокнуть можете только вы, кадеты, а мы, агенты — нет. На меня капли просто не падают, на Глюка тоже — ну естественно, как же им нас не бояться! У Талера вентиляционный ход над потолком, он по коридору не ходит, а у Кемпера хорошая байкерская курточка, водонепроницаемая.

— О! Коли Вас увидел, считаю должным сообщить, что мой дедушка тоже хирург! И у него скальпель помощнее вашего будет! — с улыбкой сообщил я Кертису, указав на его магический скальпель-посох. — У Вас Резало-54 SE, а у него Топорон-2008 v.2.0! Но... Наверное, Вы все-таки сильнее его в равном бою, — поспешил добавить я. — Тем более, он не маг...

— Я с не магами не дерусь! С Глюком ведь я не дерусь, правильно? А был бы магом, я бы с ним проводил дружественные бои хоть каждый день! Ну ладно, иди уже на задание, а то не сдашь вовремя! — как-то уж слишком добродушно промолвил Кертис.

— Уже иду! — и я побежал по коридору к выходу.

Свиток из прошлого

Я долго искал свиток и, наконец, нашел. Прежде, чем отдавать его Кемперу, я решил его прочитать. Вот что там было написано:

«Как вы думаете, существуют ли интересные детские игры? Да не для ребенка, для вас Нет? Зря вы так считаете... Сегодняшний претендент явно заслуживает внимания всех и каждого. То есть, претенденты: «Рекс и Остров сокровищ», «Рекс и НЛО», «Рекс и Волшебники» и «Рекс и машина времени». Печально, что я напишу только о третьей и четвертой, но если найдут остальные, то о них тоже кратко черкну. Не в этой статье.

Что же он, этот Рекс, за зверь такой, что его имя первое в названии? А это Храбрый Пес, который обожает приключения и занимается ими в свободное время ☺. У него есть друг Крот, ко-

торый переводит лай Рекса на нормальный русский язык и помогает ему в приключениях своими шутками и догадками. Реально помогает он редко. Еще во второй (то есть, в четвертой, «Рекс и Машина времени») части появляется Голос за Кадром, его не видно, но слышно. Умеет делать Кроту и Рексу подсказки и схемичать. Очень живые, кстати, персонажи получились.

Переходим к сюжету, который у данного «пациента» оказался замечательным. Как?! Да молча. Простая завязка, украшенная крутыми поворотами и красивым юмором, способствует полному погружению в игру. Более того! Всегда хочется узнать — что же, что там будет дальше???!!! И это, представьте, в детской игре!!! Я вас разгорячил ☺? Идем дальше.

Начнем со знакомства Рекса с Кротом (то бишь, с первой части). Кто это спрашивает, откуда я узнал? Дык перед игрой нам это рассказывает Голос за Кадром (а в кадре — слайды этих событий ☺). Ну, так вот: наш Храбрый Пес занимался серфингом и, заправшись, попал в шторм. Волны с ним поиграли, побросали туда-сюда и, поняв, что собаки несъедобны, выплюнули Рекса на остров. Там он познакомился с тем самым Кротом, нашел затерянный пиратский клад, смастерил лодку и попался добычу.

Возвратившись на свой родной сельский двор, Рекс обнаружил, что из курятника исчезли все куры. Допросив местного пету-ха-изобретателя Петю, Храбрый Пес узнал, что куры были похищены НЛО, которое улетело в направлении... в общем, просто в направлении. Нашедший Пиратский Клад позвал Крота, смастерил космический корабль из подручных материалов (не без помощи Пети, разумеется) и полетел вслед за НЛО. Полетали-полетали, поискали-поискали и нашли планету похитителя, которым оказался местный диктатор (куратор, как они его там называли), который чем-то не нравился местным жителям (правда, чувствуется легкая ирония по поводу Ирака и Саддама Хусейна?). Победив злого «куратора», герои забрали его с собой, предварительно установив на этой планете демократию. Когда прибыли домой, оказалось, что Куратор — дальний родственник Пети! Все обрадовались и стали жить-поживать...

Но вдруг... Рекса похитили! Так начинается третья часть серии, о которой я и буду вам повествовать.

Поискать хоть какие-то улики, Петя и Куратор нашли странную книжницу, в которой рассказывалась такая история: «Рекс попал в Страну Чудес и его пленили в логической головоломке. Он бы ее не решил, если бы не Белый Кролик — он указал Рексу дорогу, и Храбрый Пес наконец-то бежал. Но он не знает, что делать дальше, тем более, что у него нет мораль-



Потом я зашел к Кертису, попросил вызвать мой велик, прокатился на байке по мокрому коридору... эффектно вылетел из окна и мягко приземлился на землю.

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul never_dark@mail.ru

INCUBATION

КОСМОДЕСАНТ

Разработчик: Ubisoft
Издатель: IC
Жанр: пошаговая ролевая тактика
Системные требования: свет в душе и доблесть в крови

Судьбы игровых персонажей складываются по-разному. Одни гибнут после первых провалов, другие оттачивают мастерство на своих ошибках. Некоторые, как ЗДО, создают шедевры и терпят крах, будучи не в силах его повторить. Иные, как Blizzard, проходят свое испытание медными трубами и становятся эталоном в мире компьютерных игр.

Игр много. Очень много. Лишь единицы произвели революцию в своем жанре, а большинство кануло в вечность. Середнячков — вообще легионы. Есть игры, нашедшие при выходе «на золото», но ныне пребывающие в забвении. А есть игры, которые мы начинаем ценить со временем. Которые живут независимо от даты их выхода или уровня рекламной кампании. Потому что они несут идею, ради которой стоит жить, сражаться и умереть. Об одной из таких игр и пойдет речь.

Краткая вводная

Историки конфедерации землян недавно натолкнулись на планету, некогда населенную гуманоидами, но ныне полностью мертвую. Также была обнаружена земная колония, тоже полностью уничтоженная. Для выяснения обстоятельств катастрофы вызвали группу исследователей.

Как стало известно, планета «Ностальгия» была колонизирована еще во время первой волны земной экспансии, т.е. после открытия Циолковского. Так как она находилась вдалеке от торговых путей, то ее и не занесли в Галактический реестр. Но именно на ней было суждено развиться битве, от которой зависела судьба всего человечества. Там космическая пехота впервые столкнулась с самым страшным противником за всю историю человечества. Так как энергетический щит вокруг человеческой колонии был уничтожен, решили во избежание кризиса эвакуировать мирное население. Военные получили приказ удерживать колонию, расследовать причины мутаций местного населения — скайгеров — и устранить угрозу. С тех пор связь с планетой была прервана навсегда. И только теперь ученым удалось обнаружить записи офицерского состава, по которым мы и попытаемся узнать, что же происходило на планете.

Личный дневник капрала Бретта

После многих месяцев бездействия на орбите наконец-то нашлось достойное дело для космодеканта. На планете какая-то заварушка, и без нас, судя по всему, не обойтись. Отлично! Наконец-то разогреемся. Для начала надо созвать мой отряд. В меню командного центра «мультиплеер» нам предлагают готовые варианты экипировки и бойцов, которых можно натренировать в учебном бою с отрядом живых оппонентов — но что эти галактические умники смыслят! Конечно, их версия специализации — на легкой пехоте, тяжелую пехоту и спецназ — заманчива, но мы-то можем и получше придумать! Ведь юниты различаются только видом оружия, а это уже на любителя. Будем все настраивать по-своему.

В виду того, что сражаться нам придется везде — в заброшенных фабриках, катакомбах, канализациях, на подземных платформах и в горящих городских кварталах — требуется создать универсальный отряд. Много солдат мне не надо, лучше пяток проверенных профессионалов. Тройка уже у меня есть для начала, еще пара присоединится из других подразделений, вернее, того что от них останется после разгрома в первых миссиях. Не все ведь удачливые ☹. Теперь пора основательно подготовить моих олов и определить их будущие роли. Ведь каждый

раз придется искать новые пути к победе для разных заданий. В одной миссии нам придется эвакуировать ученых, в другой — зачищать территорию и спасать из окружения своих.

В первую очередь мне нужен лидер — он поддерживать мораль моих солдат в сложных ситуациях, — когда у них заклинит оружие, либо их ранит. В радиусе действия его лидерских навыков солдаты смогут восстанавливать по единице морали за ход (напомню — игра пошаговая). Вооружен он будет штурмовым винтовкой или пулеметом. Когда позволят награды, вытребую у командования себе портативную ракетную установку.

Далее надо поискать подходящего снайпера. Многие уровни просто невозможно пройти без него. Большинство дальновидных орудий мутантов станут именно его работой. Кроме того, он надежно прикроет ваши отряды во время вылазок в тыл и охладит пыл наиболее ретивых врагов еще на дальних подступах.

А еще мне нужен медик. Он тоже отличный воин, но его основное задание — беречь жизни моих десантников. В этом он непревзойденный мастер.

Последние два парня будут тяжелыми штурмовыми пехотинцами. Вооружить их можно штурмовыми винтовками, станковыми пулеметами, огнеметами или минометами, на ваш вкус.



На складе осталось еще много оружия: лазерные винтовки, бластеры, плазмозащиты, плазموшпиги, пистолеты-пулеметы и прочая. Выбор огромный. Они ничем не хуже, выбранных мною аналогов, просто у меня старомодные вкусы в отношении оружия. Кстати, следует отметить, что винтовки и пулеметы имеют штыки, благодаря чему ими можно драться не используя боеприпасы. Это очень актуально, когда кончатся патроны.

Из экипировки обязательно надо взять с собой тяжелые бронежилеты, аптечки, стимуляторы и запасные обоймы. Конечно, сразу мои бойцы не смогут нести столько экипмента, но с каждой миссией они становятся все сильнее.

Да, и надо будет не забыть пройти дополнительные миссии. Думаю, там я найду много чего полезного, что облегчит жизнь моему отряду. А кроме того, это дополнительный опыт».

РПГ подано, сэр!

Большинство отаимных игр всегда что-то чуть-чуть да выходят за рамки своего жанра. «Incubation: Космодесант» не является исключением. Хотя сейчас уже никого не удивит примесью РПГ во всех жанрах, но для тех далеких времен это было смелым новаторством. В игре присутствуют шесть основных навыков: *физподготовка, легкое оружие, тяжелое оружие, инженерные навыки, медицинские навыки и лидерство*. Они необходимы для возможности применения того или иного предмета по ходу игры, начиная от активации сканера и кончая открытием ящиков. Повышать навыки мы будем за счет наградных очков, получаемых за успешное прохождение миссии. Также очки навыков повышаются пропорционально количеству убитых монстров. Кроме того, в игру введены очки экипировки, которые отвечают за количество предметов, нашиваемых на солдат. Эти очки получают также за успешное прохождение миссий. Еще их можно поискать на уровнях — они запрятаны в сундуках. Очки действия, отвечающие за передвижения и прочие маневры наших войск, увеличиваются по достижению солдатом нового уровня.

Могут дать еще один дружеский совет: развивайте всех воинов гармонично. Дайте каждому шанс вволю пострелять по абorigенам, иначе боец скоро станет обузой всему отряду. На этом обзор РПГ-элементов мы заканчиваем. Напоследок хочу сказать, что эти РПГ-добавки здорово помогают окунуться в игру и придают ей реализм, которого нам так не хватает во многих играх.

Последняя запись

Отряд исследователей в молчании замер над останками погибших пехотинцев. Они задорого продали свою жизнь. Повсюду лежали перевернуто штурмовые винтовки, кости, скелеты скайгеров. Бросались в глаза тела мутантов, пронзенные ножами. Мужественные воины боролись до последнего. Когда кончились патроны, они пошли вруклопанную с превосходящими их по силе противниками. И ярость земли была так велика, что еще множество врагов обрело там свое последнее пристанище. Нагромождение сундуков для боеприпасов свидетельствовало, что когда-то здесь была баррикада, сдерживавшая натиск. Рядом с сорванной крышей одного из них валялась блокнот в кожаном переплете. Он был в ужасном состоянии: опаленные бластерами края и следы от когтей превратили его в лохмотья, а засохшая кровь мешала прочитать слова, но кое-что еще было возможно разобрать.

«Мы прогнали монстров из восточного туннеля и охраняем вход в энергостанцию... появились новые, ранее невиданные бронированные мутанты. Наше оружие их не берет. Мы отступаем вглубь планеты... Погиб Скевин, прикрывая отход. Скайгербые прыгуны не дают ни минуты покоя, но я еще живу... на восточной платформе мы перебили множество скрабов и слизняков, но у нас почти кончились патроны... Нас осталось четверо. Они загляли нас вглубь шахты. Нам не выбраться. Кригер предлагает разобрать баррикаду и умереть с честью, сразившись вруклопанную, все равно припасов уже нет...»

На этом запись обрывалась. Тягостная тишина повисла в шахте. Каждый размышлял о судьбе безымянных героев.

Личный дневник капитана Резерфори

«Сегодня мы будем испытывать новую видеосистему, которая должна облегчить поиск и обнаружение монстров:

- Рядовой Джем, приступит к испытанию!
- Слушаюсь, мэм! Видео включено, перехожу в режим 640x480! 256-цветовая гамма подключена! Директ-Икс активирован!
- Подтвердите наличие изображения!
- @#0? Проблема, мэм!
- Вы хоть что-нибудь видите, рядовой?
- Да, мэм! Пиксели, много пикселей. Они такие большие и квадратные. А еще все плавает перед глазами.
- Вы хоть можете отличить своих от чужих?
- Если мне объяснят, кому принадлежит этот жебул со смайликом, изображающий лицо, то я попытаюсь. Честно!
- Отбой, солдат! Повторяю — отбой!
- ...Идите ориентироваться на слух и мою женскую интуицию. Но ничего, могло быть и хуже. Хорошо хоть, что пока весь отряд жив».

Глубинная атмосфера

По мере путешествия исследователей не покидало чувство, что все это происходит не с пехотой, а с ними самими. Хотя прошло много лет и никто не смог бы выжить, но чувство напряжения до самого конца не оставало их. Адреналин переполнял кровь. Звуки шагов гулко отдавались в пространстве и возвращались обратно, повторяясь тысячекратным эхом. Ка-



залься, что за каждым поворотом таится опасность. Атмосфера идеально соответствовала сценарию отпавших событий. И даже потом, уже летя домой, они просыпались посреди ночи и ловили себя на мысли, что тень от дальнего иллюминатора уж очень напоминает крадущегося скайгера, а шорох гидроробота подобен шипению некоторых мутантов. Эта планета навсегда оставила след в их памяти. И не только. Она изменила их самих. Люди стали иными. А к лучшему это или к худшему, пускай рассудит история...

Финал

Успех и поражение идут рука об руку в этом мире. И не надо быть императором, чтобы творить историю и совершать героические поступки. Доблесть живет в каждом из нас, надо только дать ей шанс проявить себя. Солдаты выполняли свой долг, хотя могли и отступить, не выполнить приказ. Они погибли, защищая этот мир, но дело их будет жить вечно. Легенда об их подвигах теперь долго будет вдохновлять всех нас.

Теперь, когда страх снова встанет у нас на пути, когда тоска о былом настигнет нас, мы уже не побежим назад, не опустим глаза. Мы вспомним Космодесант и переломный ход истории.

Vassallog vassallog@yandex.ru

И один в поле автор

Системные требования: главное, чтобы Windows работала

На что только не способен человек! Ко всему «лысая обезьяна» приложила руки. Даже в одиночку человек может сделать что-то прекрасное для себе подобных... Вот мы сегодня будем разбирать игры, которые разрабатывались отдельными личностями. Смотрите и учитесь, это — самородки!

MIX

Автор: Андрей Гамацкий
Жанр: головоломка
Статус: freeware
Сайт: <http://altfl.chat.ru>



Это — моя любимая головоломка, цель которой — соединить блоки в форме труб в замкнутые фигуры. На поле появляются блоки, которые можно вращать и перекладывать на свободные места. При перекладывании блока с места на место появляются новые блоки, количество их зависит от уровня сложности. Когда фигура построена, она пропадает. Если фигура была замкнута посредством переставки блока, новые блоки на поле не появляются. Поле зачищается. То есть, если вы построите фигуру из одних вертикальных полосок, то фигура исчезнет. Так говорит справка, дополнить их ничего не могу.

Игра очень интересная и приятная. Не знаю, почему так, но во время игры в «Казаки 2» я не ощущал такого интереса к игровому процессу, как тут. Хотя, может быть, все дело в том, что я играл в «Казаки» на уровне «Важких»...

Графическая сторона в этой игре не особо важна, но я думаю, что все-таки полезнее, чем не упомянуть. В игре есть четыре скина, все приятные на глаз, на вкус и на лицо. Трубы поворачиваются без эффектов, перемещаются тоже. Исчезая, фигуры рассыпаются на мелкие кусочки.

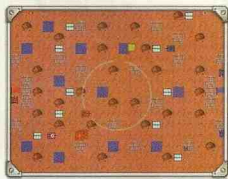
Что мне в игре не понравилось, так это звук. Хотя... Автор игры тоже со мной согласен, ибо по умолчанию звук выключен.

Звук перемещения труб напоминает какое-то кваканье, а исчезновения — газовый баллончик в действии.

Маленький Vassallog играл в песочнице. Он рыл какие-то канавки, стараясь соединить их в какие-то фигурки. Когда он сложил одну, он залил ее водой, и... канавка исчезла, на ее месте остался только чистый песок... «Зачем ты это делаешь?» — спросили бы его. «Для развлеченья», — ответил бы он...

Танчики: Столкновение

Автор: Genie
Жанр: аркада
Статус: freeware
Сайт: <http://unicorn.by.ru/>



На многих портативных игровых компьютерах (их в народе называют «тетрисами») есть игра, в которой вы управляете фигурками, отдаленно напоминающими танки, и уничтожаете себе подобных. Простенькая игрушка, что тут сказать... А вот предстоящая нашему рассмотрению игра сделала небольшую революцию в этом небольшом жанре. Итак, приступим... Запускаем новоустановленный на Рабочем столе ярлычок, в маленьком меню перемещаем снаряд с надписью «DIE» к потемке «Gol». Начинается игра...

Мне теперь мы видим нововведения, которыми автор игры добавил «тетрисным танкам». Тупую ораву танков разделили на две команды, подарили им два флага... Хе-хе, не спешите трубить в телескоп аки в фанфару и думать, что это уже не аркада, а тактический шутер — флаги нам дали не для того, чтобы «CAPTURE THE FLAG», а для того, чтобы враги в них стреляли... Когда враг выстрелит в ваш флаг, тогда последний (флаг) превращается в мотыльку, и мы честно проигрываем... А чтобы выиграть, нам надо уничтожить вражеское знамя. Еще одна причина для того, чтобы превратить робкие надежды о тактическом шутере в «мотыльку» — своим танкам давать приказы

нельзя. Но это не очень нужно — тяжелые танки охраняют ваше знамя, легкие — пробивают на вражеской «хоругви»... Все, как должно быть!

О, если мы заговорили о действиях «бульдозеров с пушками» ©, тогда давайте затронем тему искусственного интеллекта. Он есть, причем неплохой. Да, случаются и глюки, но... Простите, здесь работал только один человек, а не целая компания разработчиков, где есть сотрудники, призванные «учить» ИИ ботов!

Автор игры добавил к «тетрисным танкам» еще одно — бонусы, которые очень-очень сильно помогают выжить в этом жестоком мире... Ведь наш танк (как и все другие) умирает с одного выстрела, дополнительных жизней нет в помине. А вот с бонусами уже легче — щит, блокирующий одно попадание; ускорение; вертолет... Что делает вертолет? Он дает возможность перемещаться по воде, что без него запрещено. А почему так?

А это потому, что так решил сделать автор игры. По воде нельзя перемещаться, зато через нее можно стрелять, что является довольно важным фактором... В этой игре есть еще два «блокирующих элемента» (назовем их так): кирпичная стена и железная стена. Кирпичную стену надо уничтожить, чтобы получить возможность пройти и пострелять, а железную ничем не пробьешь, поэтому надо смиряться и постараться ее обойти...

Еще одна плюшка с изюминкой ©: в эту игру можно играть вдвоем. Причем можно вдвоем и в одной команде, и в разных командах — решаете сами, как вам интереснее. Еще можно выбрать, каким быть танком — легким или тяжелым. Разницу вы, должно быть, знаете.

Графика в игре без всяких наворотов, она просто красивая. И этим все сказано. Звук тоже неплох, выстрелы звучат аркадно, получение бонуса звучит аркадно... Все, как должно быть ©...

Маленький Vassallog сидел дома и во что-то играл. Он управлял танком, стрелял горошинами в другие танки и стрелял в флаг. При этом его лучше не трогать, потому что он занят. «Зачем ты в это играешь?» — спросили бы вы. «Я занят, прошу меня не беспокоить», — не отрываясь от игры, ответил бы он.

Я и Компьютер

Автор: Дмитрий Леушев
Жанр: симулятор жизни программиста
Статус: freeware
Сайт: <http://www.nokstr.da.ru>

У меня есть такое правило — на компьютере должны стоять: тайкун — 2 шт., ас-

tion — 2 шт., отстой ☹ — 0 шт., легкопроходимый квест — 1 шт., классные страсти — 3 шт., третьи «Герои» — все штуки ☺ и, последнее — 2-3 игры, в которые можно поиграть, слушая любимую музыку или дивалясь к Интернету. Раньше я относил к последнему разделу и игру, о которой расска-



зываю здесь. Но когда я ее прошел (за пять часов ☹), то забросил, а потом показал двоюродной сестре. Ей игра понравилась, и она в школьном сочинении написала: «Эта игра, в которой мы зарабатываем деньги, покупаем айпэйджи к компьютеру, покупаем машину, одежду, ходим на рыбалку, боремся с вирусами... Короче, делаем все, чтобы стать Владыкой Компьютерного Мира! Точнее, он здесь называется «Компьютерным президентом». Конец цитаты.

Мы начинаем играть «никем» — в школе чаще не учились, английский не знаем, компьютера не знаем... Зато у нас есть 120 долларов, однокомнатная квартира (без ванны и кухни) и по 30 очков Сытости и Веселья. И мы для начала идем работать грузчиком. Поступаем в вечернюю школу (чтобы выучиться на таксиста), покупаем машину, кладем деньги в банк, растем по службе, опять кладем деньги в банк, покупаем компьютер...

Иногда наш компьютер поражает вирус. У нас есть возможность выбрать одно из этих двух решений этой проблемы — дать вирусу украсть небольшую сумму ваших денег или уничтожить его. Но уничтожить его можно только с помощью антивируса IVP 100, для которого нужна последняя конфигурация компьютера... (Для тех, кто испугался за безопасность своего компьютера, сообщаем: не ваш комп поразили вирус, а комп вашего перса ☺!)

Но самый большой порок этой игры — ее кратковременность. Моя сестра с Новой Игрой до Билла Гейтса прошла за 40 минут! Хотя... Те, кто будет играть в ЯнК! во время подключения к Интернету, пройдут ее за две недели... «Сам дегустую!»

О графике тоже следует замолвить словечко. Нехорошее. Точнее, об одном (и единственном) графическом элементе игры — рыбалке. Представьте себе голубое пятно на зеленом фоне. Вот это и есть наше озеро. На озере каждый миг появляются и исчезают две рыбы, которые нарисованы в Paint. На них нам надо судорожно кликать мышкой, пытаюсь поймать побольше... Ведь лов-

ля рыбы — долгое занятие, наш персонаж проголодается и засучает во время ловли, а наловить нормальное количество зубастых у нас не получится... И такой исход — у нас было 20 сытости и 15 веселья, а после рыбалки минус 10 сытости и минус 30 настроения. (Внимание, дамы! Если вы хотите разозлиться и похулить — пойдите с мужем на рыбалку ☹!) Но... я написал письмо автору, и он обещал исправить проблему простенькими графическими эффектами и уменьшить скорость исчезновения рыб.

Что же мы получили? Небольшая игра для того, чтобы убить толику времени, подходящая для краткого отдыха и расслабления. Рекомендуется любителям тайкунов и стратегий. Повторюсь — «Сам дегустую!»

Маленький Вассалог сидел на уроке в школе и, вместо того, чтобы записывать цитаты попсовых звезд, играл в какую-то игру, которая сильно напоминала ему «Симсов». Он купил новый процессор, проаммировал, менял работу: «Елки-ежи, во что ты, черт побери, играешь во время уроков?!» — спросили бы вы. «Э-э-э... Наталья Владимировна, я тетрадь забыл!» — ответил бы он...

Color bloks

Автор: Станислав Вихров

Жанр: тетрис

Статус: платная

Сайт: <http://www.stassoft.spb.ru>



Тетрис — это логическая игра, созданная нашим соотечественником и разбросанная по всему миру в виде игровых коробок, на мобилах, в Интернете... Можно сказать — везде и по всякому. Было создано множество клонов, пародий, множество стилей оформления... Чем же привлекает нас эта немудреная игрушка?

И чем же меня привлекала именно эта, предлагаемая вашему взору программа? Кажалось бы, приятной графикой и звуком. Да, это так.

Прекрасная графика и звук создают приятные впечатления от игры. Здесь прекрасной графикой обработано все — от курсора мыши до падения кубиков, от меню до надписи «пауза», которая легонько покачивается над сложенными мною кубиками... А

звук! Этого словами не описать... Хотя, впрочем, и не надо, я ведь не Шекспир ☹.

Но мы ведь пришли играть не для того, чтобы глаза и уши отдыхали, а для того, чтобы получить высшее место в таблице рекордов! Потому сейчас я расскажу вам прикольную историю ☹. Ну так вот, открываем игру, видим меню, в котором есть три режима игры: строгий, мягкий и гибкий ☹. То бишь, тетрис, Линии «V» и Линии «Н». С первым вроде бы понятно, ну а что же такое эти две линии? Параллельные, небось? Нет. Просто «V» — это вертикальные линии, а «Н», соответственно, горизонтальные. А при чем тут линии, мы ведь в тетрис играем! Дело в том, что вам дают не фигуры разных форм, которые надо складывать «на дне», а разноцветные линии, которые нужно положить таким образом, чтобы сложить одноцветные полосы. Бывает интересно поиграть в такой изощренный тетрис...

Все кнопки управления засунули в четыре кнопки-стрелки. Поворачивать фигуру надо с помощью стрелки «вверх» «вниз» — ускорить падение фигуры и «влево/вправо» — подвинуть фигуру на поле.

Что же получается? У нас небольшая игра для расслабления глаз и уха после тяжелого трудового дня. А для некоторых бизнесменов — программист, который говорит, что может сделать программу для фирмы (см. Справка-Поддержка)...

Маленький Вассалог играл на компьютере в тетрис и слушал «Рамштайны». Если бы вы его спросили о чем-то, он бы снял наушники и сказал: «Хорошая игра!»

Вывод

Автор: Вассалог Шмавалог

Жанр: вывод, он и есть вывод

Подытожим все вышесказанное. Чем они хороши, эти «одноавторские игры», так это тем, что они все время совершенствуются. Пишешь письмо автору о каком-то баге, он его незамедлительно исправляет. Все время они улучшаются, выходят новые версии, добавляются новые графические элементы...

А писать о таких играх очень затруднительно. Ведь, может быть, пока статья увидит свет, появится новая версия, которая исправляет все недостатки, о которых писалось в статье. Потому я выбрал игры, которые мне нравились, у которых версия была выше 1.5, которые... Короче, я выбрал для статьи только те игры, которые этого достойны.

Благодарности

В первую очередь спасибо Талеру, который приобридил в трудную минуту, также спасибо Паше Рубанову, который пожертвовал своим компьютером ради успеха статьи своего друга ☹. Еще спасибо моему кому, который, несмотря на вирус, продолжает активно работать и еще при этом играть для меня музыку!

Удачи и мирной жизни всем!

Маленький Вассалог писал статью. Писал долго и бережно, а потом отправил ее кому-то. «Что, написал?» — спросили бы вы его. «Да-а-а...» — ответил бы он...

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/ICH6R
- 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
 - 10/100Mb/s LAN
- Компактний висушаний 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



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпечні пригоди на просторах таємничого континенту Кешан, що населений змієподібними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує статі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

- ☛ 16 різноманітних рас, 28 унікальних класів;
- ☛ Нові заклинання та магічні предмети: більше 130 заклинань в 13 сферах магії;
- ☛ Велетенський світ: скали з ріками магми, джунглі, руїни та глибокі підземелля;
- ☛ Багаточисельні нейтральні юнги самостійно пересуваються по карті, представляючи загрозу і для гравця, і для його супротивників.

