

12 226

20

2006

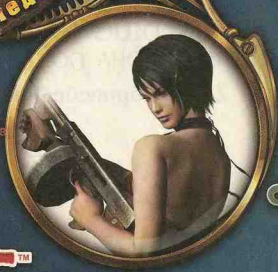
Март

Еженедельник

стр.7



resident evil



STUBBS™
THE
ZOMBIE

стр.10

IN
Rebel Without a Pulse™

стр.13

CRASHDAY

NEVEREND

стр.18

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307



вперше на території екс-срсп
літературна подія європейського значення!

28-й Європейський Фантастичний конвент

Єврокон

за підтримки:
Української Асоціації видавців та книготорговців
Руспани Лижичко

У програмі: Київський міжнародний книжковий ярмарок
Виставка фантастичного живопису
Фантастичні кінопокази non-stop
Незвичайна музична програма

Зустрічі з найбілиші відомі письменники-фантасти:

Гаррі Гаррісон, Анджет Салковський,
Марінора та Сервіет Дячєнєки, Генрі Лайонел Олді,
Олєксандр Дієвєк та багатьма іншими

Подєбєдє на сайті www.eurocon.kiev.ua

13-16 квітня 2006 року

м. Київ, вул. Фізікультури, 1, ст. м. "Рєспубліканський стадіон"
Експонєнєтр "Спорєтивний"

Вхїд вїльний!



орєанїзатори:

ВД "Мїє комп'єтер", журнал "Рєальність фантастики", виставковє компанїя "Мєгвїн"

Спонсор: **XEROX**

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. Келецька
- ✓ угол Кошубинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 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.

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

www.posta.kiev.ua, www.blitz-pos.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

**Прими участие
в SMS-голосовании. Сделай
свою любимую игру Игрой года!
Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

Список статей

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Resident Evil 4, стр. 7

Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

True Crime 2: New York City, стр. 8-9

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n

Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse», стр. 10-12

Morte&Shaman.AD

CrashDay, стр. 13-15

Алексей ТУР aka leprecon

Dynasty Warriors 4, стр. 16-17

Treasure

Neverend, стр. 18-19

Pantera sls

Secret Wives`Club, стр. 20-21

Влад МУНТЯН aka Frestarter

Hyperballoid, стр. 22

Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK

Итоги года, стр. 24-25

Роман АНДРУСЕНКО aka CYRAX

Seven Years War, стр. 26-27

Том/Док/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 28-29

КОД

49

50

51

52

53

Коды для SMS-голосования

Внимание!
Новый конкурс для всех МИКовцев:
Сделай свою любимую игру игрой года!

Наверняка ты не раз встречал на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей. Теперь у тебя есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, тебе нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на твой взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в специальной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие, соответственно, — выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца будут выноситься в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года будет составлен итоговый рейтинг лучших игр—2006 по версии читателей МИКа, на который ты можешь повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS`ок с кодом своей любимой игры ты отошлешь, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом:**
5028 [пробел] код игры на номер 1051.

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Я гоню по Москве

Вот и произошло событие, которого так долго ждали все поклонники автосимуляторов, живущие на просторах бывшего СНГ. Глобальный проект **Lada Racing Club** наконец-то отправился в печать и должен появиться в продаже 20 марта этого года. То есть, совсем скоро. Многие из вас следили за рекламной кампанией этой игры и, конечно же, знают, что



разработчики из компании **Geleos** при создании игры изо всех сил старались ориентироваться на пожелания игроков. Причем, это касалось не только внутринигровых фишек, но и многих других вещей. Так, незадолго до релиза на официальном сайте «Лады» (www.ladaracingclub.com) было проведено голосование, призванное выяснить, в каком формате геймеры хотят видеть новую игру. Оказалось, что вкусы очень разнятся, и разработчики решили угодить всем — хочется



верить, что не прогадали. Итак, игра **Lada Racing Club** появится в продаже в DVD box-, DVD jewel- и CD jewel-версиях. На радостях ребята из «Гереоса» закатили в московском клубе **Fabrique** настоящее шоу с «15-ю соблазнительными девушками-гондимами, бразильским карнавалом, всевозможными конкурсами, зажигательными танцами, катанием на коньках и теплой атмосферой!» Будем надеяться, что игра окажется достойной таких пышных «проводов на золото».

Но возможно, среди наших читателей есть те, кто никогда не слышал о «Ладе». Специально для них мы попросили разработчиков кратко рассказать о своем проекте.

Lada Racing Club — это не просто первый отечественный проект, у которого лицензирована вся линейка представленных в игре машин: все модели концерна

АВТОВАЗ, начиная от «копейки» и заканчивая последней разработкой **Lada Revolution** — это еще и высочайший уровень графика, которая не уступает по качеству западным аналогам, фотореалистичные текстуры и город Москва, воссозданный в игре по фотографиям и съемкам, реальная физика и многое другое.

Игра будет представлять собой смесь двух жанров — аркады и симулятора, что позволит каждому игроку найти что-то именно для себя. Плюс ко всему, проект **LRC** можно будет использовать как своеобразный учебник по тонкостям автомобилей концерна **АВТОВАЗ**. Все, что вы делаете со своей машиной в игре **Lada Racing Club**, вы сможете сделать и в реальной жизни. Для максимальной реалистичности в игре будут представлена продукция самых именитых тюнинговых компаний: **Lit Company**, **Pro-Sport**, **Rider**, **Clutchnet**, «Союз96», **SVR**, **Proto**, **АТТ** и многих других. Однако, конечно же, фантазия тоже будет где разгуляться, что отразится на некоторых обвесах.

Развлекать на своем железном коне можно будет по узнаваемым местам города Москва. В игре **Lada Racing Club** будет порядка 60 километров реальных улиц, например, **Кремлевская набережная**, **Ленинский проспект**, **ул. Охотный ряд**, **Космополитский проспект**, **смотровая площадка** и многие другие. А в следующих частях мы будем постепенно воссоздавать всю Москву.

Как видите, **Lada Racing Club** — это именно тот проект, который стоит ждать, тем более что осталось совсем немного.

Очередной антитеррор

Венгерская компания **Digital Reality**, знаковая нашим геймерам по таким играм, как **D-Day** и **Desert Rats vs Africa Corps**, анонсировала свой новый проект — тактический шутер под названием **Field Ops**. Впрочем, сами разработчики име-



нут свои детали родоначальником нового жанра — *real-time strategy/shooter*. Что они подразумевают под этим, сейчас сказать сложно. Если речь идет о стратегическом планировании операций, то мы это уже видели в серии **Rainbow Six** и некоторых других проектах. Если имеется в виду возможность «вселяться» в рядового юнита, — то и это не ново. А если что-то другое, то... что? К сожалению, пока что это тайна, покрытая мраком.

Купити/Прожити/Ремонт/Настройка
ЖИВАНИХ
Комп'ютерні, комплектуючі та периферія

МОДЕРНІЗАЦІЯ

вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

А что же известно? Как обычно, немного. Нам снова придется вступить в борьбу с мировым терроризмом. Похоже, эта тема медленнее, но уверенно завладевает умами разра-



ботчиков, вытесняя оттуда сюжеты о второй мировой войне. Нам обещают пять огромных разнообразных локаций, восемь классов бойцов, реалистичную физику, оружие, один в один срисованное с реальных прототипов, умный тактический AI, современную графику — в общем, полный стандартный набор обещаний девелоперов при анонсе проекта. Будем надеяться, что хотя бы часть из них окажется правдой.

Издателем проекта выступит швейцарская компания **Freeze Interactive**. **Field Ops** станет ее дебютом на рынке издания компьютерных игр. Релиз игры намечен на ноябрь этого года. Ждем-с.

Оплот онлайн

Те из вас, кто следит за событиями в мире игровой индустрии, знают, что авторитетное агентство **NPD**, на данные которого так любят ссылаться всевозможные «пророки», предсказывая гибель **PC** как игровой платформы, показало падение **PC**-рынка на 14%. Позже стало известно, что при этом не учитывалась доля онлайн-овых игр. И вот другое аналитическое агентство — **DFC Intelligence** — решило исправить это досадное упущение, а исправив, опубликовало результаты, которые не могут не вселять оптимизма. Оказывается, пока продажи сингловых **PC**-игр падают, доля онлайн-а неуклонно растет. Так, по результатам 2005 года, рост этого сегмента рынка составил целых 43%. Что не просто не мало, а очень даже много. Правда, при ближайшем рассмотрении ситуация оказывается не такой уж и радостной. Как и раньше, большинство **MMORPG** закрывается, так и не дойдя до конечного пользователя. Глобальный же рост рынка онлайн-овых «ролевух» вызван... одним только тайтлом. Как нетрудно догадаться, речь идет о **World of War-**

craft — суперпопулярном продукте, созданном легендарной компанией **Blizzard Enter-**



tainment. На сегодняшний день продано уже более шести миллионов копий, что является абсолютным рекордом на рынке PC-игр. Также в тройку сильнейших входят *City of Heroes* и *Guild Wars*, однако по продажам они сильно отстают от лидера.

В данный момент рынок онлайн-овых развлечений практически полностью принадлежит PC, однако «пророчи», о которых мы уже упоминали, злорадно прогнозируют, что к 2011 году более 30% уйдет к консолям. Что будет тогда с PC-играми, покажет время.

Что КРИ-2006 нам готовит

Организатор Конференции разработчиков компьютерных игр — компания **DTF (www.dtf.ru)** выложила в Сеть пресс-релиз, в котором подробно рассказывает об истории развития КРИ и тех нововведениях, которые будут иметь место в этом году.

Оргкомитет КРИ раздвигает границы «Космоса»!

Отечественная игровая индустрия немаломо растет и развивается, а вместе с ней улучшается и крепнет Конференция разработчиков игр (КРИ), которая пройдет в 2006 году уже в четвертый раз. Организаторы всякий раз ищут способы расширить формат этого важнейшего для индустрии мероприятия, неустойчиво заботясь об удовлетворении запросов ее участников — разработчиков и издателей компьютерных игр. Ваяя на вооружение принцип «каждый новый год — по нововведению на КРИ», оргкомитет к каждой последующей Конференции готовил новые акции, развивавшие границы ее формата и воспринимаемые посетителями «на ура».

Так, в 2004 году на КРИ впервые прошли мастер-классы по различным аспектам теории создания игровой продукции, где перед посетителями предстали мэтры заребного геймдева. КРИ 2005 была отмечена тематическими форумами, на которых простые участники конференции могли живую обсудить различные вопросы со звездами отечественной игровой индустрии.

Однако в 2006 году организаторы Конференции планируют пойти еще дальше и расширить не только формат КРИ, но и, презрев ограничения пространства в моско-

вской гостинице «Космос», увеличить выставочные площади, присвокупив к ним совершенно новую территорию — **Business Lounge**, которая расположена на территории зала «Вечерний Космос». Спонсором **Business Lounge** на КРИ-2006, а также спонсором Ярмарки Проектов, которая будет организована в этом же выставочном зале, станет партнер КРИ — издательский дом **(game)land**.

«Конференция разработчиков игр — это тысячи посетителей, всегда большая шумиха и ажиотаж, — говорит Анатолий Норенко, издатель журнала *Game Developer Россия*. — Для деловых переговоров нужна более спокойная и размеренная атмосфера. Посему искренне надеемся, что **Business Lounge** станет главной b2b-площадкой на КРИ».

Действительно, в **Business Lounge** представители индустрии смогут продемонстрировать свои достижения в более способствующей деловому общению обстановке: для этого предусмотрены интерактивные стенды компаний-участников, эксклюзивный бар, доступный только посетителям **Business Lounge**, а также удобные для бизнес-дискуссий переговорные столики. Все это, вкупе с деловой атмосферой, которую не будут нарушать случайные посетители и чрезмерно громкое звуковое оформление стендов (за этим проследит специально обученные люди), неминуемо способствует подписанию новых договоров и установлению продуктивных партнерских отношений, а также послужит на пользу отечественной индустрии в целом.

«Мы каждый год продумываем что-то новое для участников КРИ, и конечно, 2006 год не станет исключением, — делится планами Максим Маслов, координатор КРИ-2006. — Возросшая в геометрической прогрессии популярность КРИ и, как следствие, «перенаселенность» основных выставочных залов очевидным образом привели к организации **Business Lounge** — оптимального решения для тех, кто хочет обсуждать бизнес-вопросы в уютной и спокойной атмосфере, с баром и кофе, но без шумной компании имиджевых стендов. Большое спасибо **(game)land** за помощь в организации **Business Lounge**!»

Как видите, самое главное мероприятие отечественного геймдева с каждым годом становится все более масштабным и интересным. Нам же остается только добавить, что в этом году на Конференции примет участие более пятидесяти компаний, ну и, конечно же, на ней побывают наши корреспонденты, которые предоставят вам подробный отчет об этом мероприятии.

Ктулху проснулся!

Компания **Bethesda Softworks** обнародовала дату выхода игры **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, разработкой которой вот уже почти 6 лет занимается компания **Headfirst Productions**. После анонса этот проект привлекал внимание всей игровой общественности. Разработчики поставили перед собой вистину титаническую задачу — перенести на экра-

ны мониторов неповторимую атмосферу рассказов от американского хоррора Говарда Филлипа Лавкрафта. Для этого была создана гремучая смесь жанров, в которую вошли экшен, решение puzzles, исследования и многое, многое другое. Оригинальный интерфейс, побочные эффекты лекарственных препаратов и галлюцинации главного героя долж-



ны были еще больше погрузить игрока в атмосферу будущей игры. А когда на одной из Е3 впервые продемонстрировали ролик, сомнений в том, что нас ожидает настоящий шедевр, просто не осталось. Действие игры должно было разворачиваться в городе Инсмуте — странном и загадочном месте, в котором происходит действие многих рассказов Лавкрафта. Мрачный городок, жизнь в котором течет вяло и неслапно, неизменно становится ареной для кошмарных, а зачастую и кровавых событий. Именно туда разработчики намерены отправить главного ге-



роя игры, отданного нам во власть. Именно там нам предстоит погрузиться в полные ужаса тайны Древних и их верховного жреца — бессмертного Ктулху.

Но годы шли, графика старела, а игра не появлялась. Когда издателем проекта стала Bethesda, информация о проекте практически перестала поступать, и геймеры, утомленные ожиданием, обратили свои взоры к менее амбициозным, но более осязаемым играм. И вот, свершилось. **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** выйдет на территории Европы под эгидой компании **UbiSoft** 23 марта этого года. В Америке издателем будет сама Bethesda. Там игра появится в продаже 27 марта сего года. Ну что ж, будем ждать и надеяться, что все эти годы не были потрачены впустую, и поклонники Лавкрафта наконец-то получат игру своей мечты.

Разработчик/издатель: Capcom
Издатель на территории Европы: UbiSoft
Жанр: action/horror
Системные требования: не заявлены
Дата выхода для PC: весна-лето 2006



Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Resident evil

Торжественный марш по платформам

Ну что ж, **Capcom** сделала весьма неожиданный, но от того не менее приятный подарок обладателям компьютеров. К огромному удивлению масс, компания скромненько заявила о портировании двух консольных хитов — *Devil May Cry 3* и *Resident Evil 4*. Именно о последнем и пойдет сегодня речь.

Изначально *Resident Evil 4* была заявлена как эксклюзив для консоли от *Nintendo Game cube*. Красивая графика, инновационный (в рамках серии), а главное — захватывающий геймплей сделали свое дело, и игра была признана «игрой года на Game cube». Геймбукеры в эфирной крутили дули владельцам других систем.

В это время владельцы других приставок и компьютеров лишь жадно облизывались...

Затем неожиданно было заявлено о портировании игры на консоль от *Sony*. Игра хоть и потеряла часть обаяния (читай — уровень графики пришлось понизить), но была принята «на ура» счастливыми обладателями *PlayStation 2* и даже, по версии некоторых уважаемых журналов, признана игрой года для этой платформы.

В это время владельцы компьютеров и Xbox лишь жадно облизывались...

А вот мы плавно и подошли к тому, с чего эта статья началась, — четвертая «Резиденция зла» выходит на компы. Верной дорожкой идем, товарищи разработчики! Хочу процитировать одного форумчанина, *Metalon'a*:

«Настал праздник и на нашей улице ☺. Уже 2 месяца назад я считал верхом счастья новость о выходе «Онимуши 3» на PC. А теперь — на *mebel* Консолюшки, недалеко нам плясать на наших костях! ☺»

Думаю, именно эти слова родились в головах читателей МИКа после этой новости ☺.

В это время владельцы компьютеров... просто радовались. А владельцы Xbox... А какое нам дело до них ☺?

Эволюция. Или Революция?

Основная проблема игровых (да и не только) сериалов, включающих в себя много частей, — то, что каждая последующая часть превращается в копирование старых идей и фантоудичество. А зачем что-то менять, если денежка и так в карман падает? Зачем рисковать? Именно этим правилом, увы, и руководствуются разработчики и издатели игр. Так произошло и с знаменитейшей серией хорроров *Silent hill*, в которой каждая последующая часть лишь поддерживает уровень качества, делая при этом максимум два шага в сторону и тут же возвращаясь к первоначальной идее. А приводит все это к регрессу.

Capcom же, в отличие от *Konami*, не побоялась переосмыслить весь игровой процесс при создании новой части *Resident Evil*. Жанр игры плавно сместился из *horror* в *action* (угу, еще со второй части ☺. — *Прим. ред.*). Да, порой в игре в встречаются моменты, при которых у игроков пробегут мурашки по коже, но... В игре полностью сменялась общая атмосфера, играть теперь абсолютно не страшно (аналогично предыдущему комментарию ☺. — *Прим. ред.*), да и не на это делается упор. Действие, действие, и еще раз действие — вот правило новой части. Да, головоломки в игре теперь почти нет, а уровень их сложности значительно упал. Возможно, фанаты старых частей и будут поначалу несколько разочарованы, но лишь поначалу. Ведь главное — это чтобы игра не надоедала. А уж это *Resident Evil 4* не грозит.

* * *

Главный герой игры — Леон Кеннеди. Те, кто играл во вторую часть серии, поднапрягшие извилины, этот человек должен быть вам знаком... Тем, кто все же не вспомнил (или не играл во вторую часть), подсказываю — это полицейский, принимавший участие в событиях в Ра-

кун-Сити. С тех пор он значительно продвинулся по службе и теперь является секретным агентом президента.

Сюжет начинается с того, что похищена дочка президента. В последний раз ее видели недалеко от небольшой деревни в Восточной Европе. Попад в эту деревню, Леон заметит, что с местным населением происходит что-то не то. Затем мы узнаем о некоем мистическом культе, который напрямую замешан в происхождении... В общем, не буду открывать все фишки сюжета, а то ведь надо что-то оставить и тому, кто будет писать ревью по игре ☺. Тем более, что этого самого сюжета в игре не так уж и много, и он достаточно предсказуем.

Ну, а раз перед нами акция, то было бы оплошностью не упомянуть о вооружении. Оно есть, и в достаточном количестве. Нам будет предоставлены пистолеты, дробовики, винтовки, даже гранатомет дадут в наши шаловливые ручки. Оружия в игре много. Думаю, этим все сказано. Все оружие можно будет улучшать у специальных торговцев, у которых можно так же приобрести и пополнение в ваш арсенал.

Графика игры вызвала полнейший восторг у обладателей консолей (особенно у владельцев GC). Но, как говорит одна всеми избитая половица, «что консольщику хорошо, то ПКшнику в облом». **Capcom** никогда особо не заморачивалась при портировании, так что на большие изменения в графике рассчитывать не приходится. Да и удобство управления вызывает некоторые опасения, так что советуем запастись геймпадами. Желательно с аналоговыми джойстиком ☺.

Вывод

Ходят слухи, что некоторые камрады читают только выводы. Ну, что ж, специально для таких я ничего в выводе не напишу. Читайте все выше-написанное, боритесь с ленью ☺.



Марк ЯРОВОЙ aka Rolan

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

Разработчик: Luxoflux, Inc
Издатель: Activision
Жанр: mix
Платформы: Xbox 360, PS2, PC
Системные требования: пока неизвестны
Дата выхода: скоро

Вступление и сюжет

Кто из нас в детстве не мечтал стать отважным стражем закона? Правда, большинство мальчишек хотело быть именно полицейскими, так как именно по ним по телевизору крутили фильмы и сериалы чуть ли не каждый вечер. Главный герой — обязательно крутой, накачанный коп в черных солнцезащитных очках, которому плавать на придирином начальство. Его главная задача — найти виновного в преступлении, а каким путем этого достичь — неважно. И в каждом фильме много стрельбы, погонь на крутых автомобилях, а в конце — долгая разборка с главным злодеем,

новый смайл)). И вот в конце прошедшего года вторая часть успела выйти на PS2. Консольщики, как у них часто бывает, проект просто захвалили с ног до головы. А нам же, чтоб самостоятельно оценить работу Luxoflux, придется подождать аж до осени. Ну, а пока — превью.

На этот раз мы будем играть за темнокожего (не опять, а снова) полицейского Маркуса Рида (Marcus Reed), у которого не слишком светлое прошлое. Когда-то этот парень был неотъемлемой частью преступного мира, но после гибели своего, мягко выражаясь, не слишком честного наставника Маркус решает стать копом и найти виновника смерти близкого ему человека. Вот и вся завязка. В духе GTA и фильмов подобной тематики.

Непосредственно игра

Идем дальше. Первый вопрос, который я слышу: «Чем же нас попытаются удивить разработчики?» А, собственно, ничего нового нам не предлагают. Все то же, только в больших размерах и количествах. В общем, как обычно. Но давайте разберемся поподробнее.

В True Crime 2: New York City местом, где будут разворачиваться события, станет (прямо глупо говорить) Нью-Йорк. Вот вам и первая фишка игры. В чем же здесь фишка? — спросите вы. А в том, что в игре появится настоящий New York City, а не нечто, с виду напоминающее этот город. Разработчики уверяют, что если вы знаете его, как свои пять пальцев, и вам сложно в нем потеряться — значит, и в игре вам вряд ли удастся заблудиться. Манхеттен, Гарлем, Чайнатаун — все эти и остальные районы мы встретим и в игре, так как все улицы True Crime детально смоделированы в соответствии с оригиналом благодаря специальной спутниковой съемке (в игре воспроизведено даже все метро и все главные магазины города). «Настоящий конфликт. Настоящая

власть. Настоящий Нью-Йорк» — таков лозунг этой игры. Но и это еще не все. Кроме громадных размеров нас постараются поразить «непередаваемой атмосферой уличной жизни». Сотни жителей будут с утра спешить на работу, поздно вечером возвращаться домой, а по выходным просто разгуливать по городу. При том граждане виртуального Нью-Йорка не станут слепо подчиняться

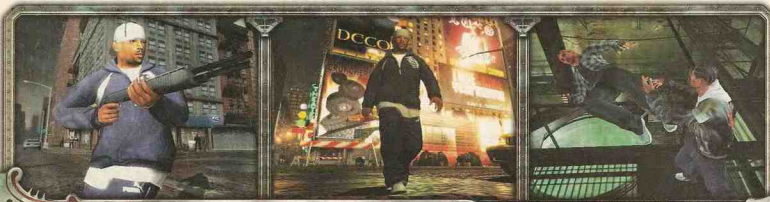


яться скриптам. Это значит, что если вы избиваете воришку на глазах у прохожих — ожидайте грубой реакции со стороны мирных жителей. Угоните автомобиль — не удивляйтесь, если кто-то окажет вам сопротивление. Так что на легкую жизнь, как в той же GTA, рассчитывать не приходится. Готовьтесь к тяжелой жизни копа на американских улицах.

Наш персонаж — обаятельная личность, которой всеми существующими способами, законными и не очень, придется собственноручно разбираться с бандитизмом в родном городе. Разборки с местной мафией будут сопровождаться изрядным количеством «полицейского» юмора. Но самое интересное не в этом. Luxoflux сделала храброе заявление, что город сможет внешне изменяться в зависимости от поступков нашего протага. Что это значит? А значит это, что если мы просто закроем глаза на происходящее и будем развешивать на байке,



из которой наш герой выходит целым и невредимым. Вот вкратце и весь сюжет такого рода фильмов. Просто и незамысловато. И вот спрашивается, раз эти фильмы так популярны, тогда почему же не сделать компьютерную игру по их мотивам? Видно, так и подумали парни из компании Luxoflux, выпустив в свет пару лет назад игрушку под названием True Crime: Streets of Los Angeles, где под наш контроль попадала тяжелая жизнь полицейского. Нельзя сказать, что игра стала провалом — но и не хитом. Как и большинство проектов, она нашла своих поклонников. Некоторые даже пытались доказать, что GTA ей не ровня (но мы-то знаем, что это не так (здоровенный самодоволь-



наслаждаясь приятной музыкой, — то город будет постоянно загнивать в прямом смысле этого слова. Улицы превратятся в свалки, туда-сюда будут снова бродяги и т.д., и т.п. И дабы этого не произошло, нам доведется строго следить за порядком. В качестве консультантов были приглашены бывшие офицеры Билл Кларк (Bill Clark) и Том Уокер (Tom Walker), чтобы помочь создателям разобраться во всех тонкостях работы копа.

Раз речь зашла о правопорядке, следует поговорить и о том, какими методами его можно поддерживать. Так как в прошлом нашему герою удалось побывать преступником, то бороться с бандитизмом мы будем его же методами. Например, нам открыт доступ к черному рынку, где мы сможем приобрести такие инструменты, которые не получишь в участке. Кроме легкого вооружения, вроде пистолетов и дробовиков, мы воспользуемся и тяжелой артиллерией: огнеметами, гранатометами, разными видами взрывчатки и т.д., и т.п. Перечислять весь арсенал не имеет смысла. Скажу лишь, что он весьма немал. Кроме этого, наш протез сумеет применить пять видов единоборств. Как и в прошлой части, огромное разнообразие комбо-ударов прилагается. Короче говоря, будете с наслаждением наблюдать, как ваш подопечный пинает противника руками и ногами, при этом делая сальто-мортале в воздухе (и что же я такое говорю?).

Как и в GTA, нам предоставят широкий выбор автомобилей — причем не вымышленных, а лицензированных. Плюс, получите поездить на разного вида мотоциклах, которые на пару с их четырехколесными братьями можно тюнинговать и перекрашивать.

Что же касается заданий, о которых я совсем забыл рассказать, то их насчитывается около сотни. Поручит их нам наше же начальство, и, естественно, сложность их будет возрастать по мере продвижения по сюжетной линии. В несложной борьбе с преступностью нам помогут не только полицейские, которых мы повстречаем по ходу игры, но и мелкие жулики, собравшие Маркуса по его прошлой жизни. Пока что известна одна «миссия-прикол», в которой наш подопечный за определенный период времени должен насобирать как можно больше... тапочек от фирмы PUMA. Забавно. Главное, что разработчики хоть как-то пытаются разнообразить игровой процесс.

Техническая сторона

Теперь хочу обрадовать любителей ропа, так как саундтрек, написанный весьма известными исполнителями, состоит из 80 элперских композиций! Со звуком, скорее всего, в этой игре проблем возникнуть не должно. Можете с уверенностью записывать этот компонент в плюсы еще не вышедшей игры.

Пока не известно, какой физический движок используется в True Crime 2, но нам обещают, что эта составляющая станет сильнейшей стороной игры. К примеру, в драке можно будет использоваться все, что только попадет под руку. Хоть поднять камень с земли и треснуть им оппонента по голове. Также разработчики заявляют, что с врагами можно будет вытравлять просто немислимые вещи. Негодяев удасться даже закрыть в холодильнике или обжечь об раскаленную духовку. Вот так-то.

Что можно сказать про графику? Красотища! Все выглядит просто поразительно. Чего только стоит ночной Нью-Йорк, свет его витрин, его неоновое сияние, раскраска автомобилей. Персонажи, да и все локации на скринах, просто поражают изобилием деталей и скульптурностью, с которой это все рисовалось. Если это все — игровые скрины, то графика не подведет. Дождемся релиза — там и посмотрим. Но знайте, я скептик (схидный смайл), и поэтому мне слабо верится, что такой же графика будет и на экране.

Хоть в прошлой части и был какой-никакой мультиплеер, сейчас о нем ничего не известно. Возможно, в ближайшее время ситуация и прояснится. Но пока — грубое молчание разработчиков.

Долгожданный вывод

Давайте же посмотрим, что у нас получается в итоге:

- практически полная свобода действий;
- отличное техническое исполнение;

в) огромный автопарк и арсенал вооружения;

г) детальная копия Нью-Йорка.

Если все это перекочет в РС-ную версию игры, то нас ждет супер-мега-шедевр. Из подобных игр, которые вый-



дут в 2006 году и, по моему мнению, имеют такой же потенциал, вспоминается лишь Godfather от Electronic Arts. Живая конкуренция еще никогда не мешала нам, потребителям. Вездь так? А пока ждем-с...

Немного критики напоследок

Хочется заметить, что игру сильно раскритиковали за бугром. Им, видите ли, не понравилось то, каким образом разработчики Luxoft отнеслись к полиции в Штатах, изобразив ее, по мнению американцев, не предметом для подражания, а просто-таки посмешищем в глазах граждан. Вот такой неприятный факт, который мог привести к закрытию проекта. Но, слава Богу, этого не случи-



лось, и мы можем спокойно дожидаться окончания портирования на наши с вами РС.

Р.С. Автор благодарит Aramil'a и Fisher'a за моральную поддержку при написании статьи, а также передает привет бывшему одноклашке Андрей Студенинскому.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

STUBBS THE ZOMBIE IN Rebel Without a Pulse™

В далеком 1933 году жил-был в далекой американшине некий Эдвард Стаббсфилд, который работал обычным коммивояжером (типичный представитель канадской оптовой компании, говоря современным языком). В то время в Штатах случился экономический кризис, из-за чего Эдварду пришлось вкалывать не только в городе, но и за его пределами. В не самый лучший день своей жизни заехал он на очередную ферму с целью продать немного какого-нибудь барахла. Дверь открыла симпатичная девушка, и большое взаимное чувство вспыхнуло с первого взгляда...

И было бы это сказкой, если бы на горизонте не появилась злобный папаша, не знающий ни приличных слов, ни светлых чувств. Этот монстр в человеческом облике щинчико застрелил пылающего влюбленного. Вы думаете, Эдвард мог упокоиться с миром? Наивные...

Время шло, мир потихоньку менялся. На месте, где некогда существовала ферма, появился город, да не простой, а созданный перевоспитавшимся и раскаявшимся ученым-нацистом по самой футуристической технологии. Одним словом, Панчбул — а именно так называли населенный пункт, где скоро станет очень весело, — явил миру образец города будущего в самом лучшем восприятии писателей-фантастов середины XX века: глобальная автоматизация и роботизация, полное искоренение преступности и победа над силами зла в отдельно взятом населенном пункте.

Судя по дальнейшим событиям, земля в тех местах была очень плодородной (а может, сажали туда химикаты какие-то...

или шаманы со шкурами били в свои злоеющие бубны), но только спустя 26 лет после кончины Эдвард Стаббсфилд почувствовал прилив сил и решил покинуть свою затерянную могилку, дабы мир попутать и себя показать. Это радостное для всех событие случилось akurat в центре нового города.

А теперь внимание — Фрейд отдыхает. Стаббс (как его называли друзья еще в ТОЙ жизни) медленно вспоминает все, что случилось с ним на ферме; понимает, что обрек второй шанс; размышляет о превратностях судьбы и вознамеривается разыскать возлюбленную, с которой его так коварно разлучили на самом интересном месте. Вся эта философская чепуха мгновенно рассеивается после того, как

Разработчик: Wideload Games
Издатель: THQ/Aspyr Media
Издатель в СНГ: «Бука»

Жанр: action/zombie sim

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 4 Гб на жестком диске, 64 Мб видео (серия MX не поддерживается);
✓ рекомендуемые: 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видеокарта класса GeForce 6600

то и происходит полная переориентация, дегардация, стагнация и алопеция в силу физиологических причин. Но, как бы там ни было, жить дальше как-то надо, раз уж такой шанс выпал повторно. И, желательно, жить так, чтобы не было мучительно больно за бесцельно проведенные годы вне общественной жизни.

Идет солдат по городу...

Первым, кого он встретил на своем нелегком пути, оказался робот-экскурсовод, любезно пригласивший обозреть окрестности и познакомиться с достопримечательностями (а игрока — с нехитрым управлением). Станет ли уважающий себя зомби общаться с безмозглыми консервными банками? Вот в чем вопрос. Такую укусишь — последние гнилые зубы сломаешь. А кушать-то хочется. Шутка ли: большие четверти века на голодном пайке и в строгом воздержании! Тут любой озвереть может, а уж представитель какой-то там компании — тем более.

Что остается порядочному зомбаку в такой ситуации? Правильно: нохнох, кусь-кусь и ням-ням. Что уж про непорядочных говорить, те — вообще беспредельщики. Поэтому Стаббс просто вынужден открыть охоту на мирных горожан ради поддержания собственных сил и утоления голода.

Ну ладно, не буду тянуть резину — мне это не надо, вам не интересно, и Стаббс заскучать может. Как мы все знаем из классики зомбического жанра, живые мертвецы — тупые и неорганизованные существа, ведомые инстинктом и темными силами. Стаббс же движется к чистому и жизнеутверждающему путем честной борьбы с превосходящими силами против-



«новорожденный» упирается взглядом в витрину магазина... В отраженном там зеленом существе с деформированным телом, обремененном в полуистлевшие лохмотья, он начинает медленно идентифицировать себя. Вот тут-



ника всеми подручными средствами. А что есть на вооружении уходящего трупа? Сейчас расскажу. Особенно нервным и брезгливым читать нельзя категорически. Warning: уберите бабушек, детей и беременных женщин от страницы! Убрани? Отлично. Оставшихся прошу не смеяться и не пробовать повторить в реальной жизни. Итак...

Огонь, батарея! Огонь, батальон!

Ето только незнающие люди говорят, что, мол, против автомата с голыми руками не попрешь. Ага, как же. А если этими самыми руками по темечку попать? Слабо? А Стаббс умеет. Потому как зомби. Вот так вот берет собственные конечности и отламывает. При помощи этой самой оторванной конечности старина Стаббс исследует близлежащие окрестности, труднодоступные места типа вентиляционных шахт и даже, в случае необходимости, может захватывать людей. На этом арсенал симпатяги Стаббса не заканчивается, а только начинается: вашему вниманию предлагаются взрывоопасный желудок Эдварда и прочий ливер, которыми наш герой может бросать в противников с разного расстояния. Например, кишечник, брошенный на короткую дистанцию, имеет способность прилипать к потенциальной жертве и срабатывать не хуже пописа шахида. Также Стаббс с легкостью отрывает собственную голову и, ничтоже сумняшеся, лихо зашвыривает ее в толпу врагов куда шар для боулинга. Естественно, этот снаряд взрывается. Результат: горы трупов. Выжившие, которые (как ни странно) бывают, наддавившиеся ядовитыми испарениями, превращаются в друзей и соратников Стаббса, со всеми вытекающими для города последствиями. Ну и, конечно же, нечестно с моей стороны будет скрыть еще некоторые уникальные возможности организма Стаббса, обладающие убойной силой. Убедительно прошу антредатора не убирать следующую полезную информацию: это — не шокирующий натурализм, а суровая правда жизни на просторах игры **Stubb's the Zombie in «Rebel without a Pulse»**. Старина Стаббс страдает метеоризмом, а потому выпускает газы такой мощности, ядовитости и волюнчести, что все живое на его пути после подобного «артобстрела» начинает задыхаться и впадать в панику, теряясь во времени и пространстве. Иногда происходят и взрывы кишечных газов, с широким радиусом поражающего действия, естественно, под управлением игрока.

Как видите, Стаббс хоть и вооружен, но весьма оригинально. Поэтому те из вас, кто до сих пор не забыли великопелные победы в Ракун-Сити над полчищами человекоподобных монстров, могут дальше не читать. Разработчики из **Wideload Games** предложили нам посмотреть на «жизнь» зомби, так сказать, изнутри: не через прицел автомата braveго героя-одиночки, а мутным взглядом живого мертвеца. Вот такой сюрреализм. У нас появился шанс встать во главе парада голодной оравы вечнозеленых. Если не с бараном, то, как минимум, с позамитованной у соседа головой. Организовать их и повести за собой сможет далеко не каждый, а только единомышленник, не отягчающийся брезгливостью и сентиментальностью.

Кстати, учитывая специфичность «оружия», следует заметить, что никаких складов желудков или «баллонов с вселяющим газом» в игре нет, все это добывается естественным путем. Никакой химии, одним словом — натурпродукт.

И еще. Хочу всех, рискнувших поиграть в такую нестандартную, предупредить сразу: система сейвов в игре тоже выходит за рамки стандартов. Забудьте о привычном «захотел-сохранился-ушел». Здесь таким и не пахнет (наверное, чтобы голодный Стаббс не унюхал). Нужно искать чекпоинт. Где? Как карта ляжет. Точки сохранения никак не обозначены, а потому по локациям побегать придется изрядно. Отсюда совет: перед решающим сражением не поленились пробежаться, иначе будет очень обидно (проверено на себе).

Brain... Brain! BRAIN!!! MMM... BRAAAIN!

Первым ощущением после двадцати минут игры было следующее: ребята из Wideload Games насмотревшись фильмов про зомби и, вдохновленные увиденным, решили создать

игру. Только немного позже начинаешь понимать, что приключения Стаббса — великолепно выполненная пародия, переполненная черным юмором и классическими американскими шутками на туалетном уровне. Уверен, что нужно быть



действительно знатоком зомби-классики (как кинематографической, так и литературной), чтобы понять, какой из эпизодов игры порождает тот или иной зомби-шедевр. Мне же, как дилетанту, первой на ум пришла долгоиграющая киносага «Ночь живых мертвецов» с продолжениями. Именно после ее просмотра я разглядел, например, такими «полезными» знаниями: главным лакомством нежить являются нежные, сочные, обогащенные витаминами и минералами человеческие мозги, которые вкушают из естественной посуды, без картошки и укропа. В игре все эти малоприятные трапезы присутствуют, как неизменный атрибут зомби-жизни. Еще одна классическая деталь: несмотря на постоянное употребление чужих мозгов, собственные у зомби не прибавляются. Поэтому они постоянно ищут не туду, куда надо, делают не то, что нужно, в разговоре используют забуку Герасима и его верного друга Муму и т.д. Также у



зомби имеется своя «луная походка» (которую некий М. Джексон любезно позаимствовал для своих черных дел, судами не доказанных). Ну и, кто ж не знает, зомби имеют зеленую кожу разных оттенков, вечно отваливающиеся конечнос-

ти и неистребимое чувство голода. Специалисты могут добавить свой вариант, если я что-либо упустил.

Но мозгом одиным

Но классика на этом не заканчивается. Если бы к достоинствам игры можно было отнести детальное описание неаппетитных подробностей существования живых мертвецов, то и писать бы статью не стоило. Весь натурализм и некоторые откровенно отвратные моменты — это просто необходимый сюжетный ход, не более. Но, к чести разработчиков, похвалить их стоит за гораздо бо-

кое будущее, ничего хорошего не вышло бы. А так все получилось очень органично.

Играть интересно и весело, что также выгодно отличает нашего подопытного от многих подделок, созданных на волне интереса ко всему потустороннему и запредельному. *Stubbs the Zombie* в «Rebel without a Pulse» относится к жанру action только отчасти. Разработчики не пошли по проторенному пути, а выбрали собственный — в чем-то нестандартный, могущий вызвать шквал критики, но свой. Суперзомби Стаббс — тот персонаж, за которого хочется играть хоть тушкой, хоть чучелом. Вот такой зеленый парадокс.

Игра получилась на зависть всем игроделам. Я не буду удивляться в ее достоинства еще глубже, но и о недостатках молчать не стану. Просто, следуя традициям, рассмотрим факты. Будем теперь говорить о дисплее, геймплее и саундлее, а также размышлять о смысле жизни в виртуальной реальности таких обаятельных уродцев, как Стаббс.

Зомби-графика и звук

Разработчики взяли за основу графический движок незабвенного *Halo* трехлетней давности, рескиннговали его, и получили такой себе *Stubbs-engine*: вроде не совсем мертвый, но и живой тоже условно. Однако, как и старина Стаббс, весьма симпатичный. Риску предположить, что и такой ход был не вынужденным, а тщательно продуманным. Возможно, именно отсутствие суперсовременных графических технологий как раз и создает видеоряд, идеально соответствующий времени далекому, но еще не успевшему уйти из памяти поколений. Вспомните, как некоторые режиссеры снимают на черно-белую пленку свои фильмы именно для создания атмосферы первых десятилетий XX века. Но это мои догадки. А вот то, что игра, при всей ее внешней красоте, стильности и зомби-движке, получилась непомерно тяжелой для многих современных компьютеров — факт, с которым не поспоришь. На видеокарте класса *Radeon 9600* она передвигается со скоростью старины Стаббса при средних настройках и в разрешении 800х600. Совсем уж технически продвинутые геймеры этого, конечно, не заметят, а вот владельцам менее мощных машин придется несладко. Из-за неоптимизированного движка на видеокартах класса *GeForce 3, 4, FX* будет просто покадровое слайд-шоу. Остается надеяться, что в ближайшем будущем появятся патч, который внесет необходимые коррективы в игру.

Озвучка же выше всяких похвал. Про музыку и создаваемую ей атмосферу я уже рассказывал выше. Но и о волях персонажей не сказать нельзя. Те, кто услышат ЭТО, запомнят надолго. Очень профессионально оказались озвучены не только несчастные жертвы, но и чавкающие-хрюкающие-икающие зомби. Одним словом — просто праздник какой-то для любителей со специфическим вкусом.

Кому нужен Стаббс?

Еот не могу я сказать однозначно: всем играть немедленно. Просто морального права не имею. Игра слишком специфическая. Кто-то, возможно, назовет ее отвратительной из-за кучи неприятных или шокирующих для нормального человека деталей. А кто-то, возможно, прочитав все вышесказанное, поймет, что переживать свои страхи и условности общества легче всего смеясь. Я, например, принадлежу к последней категории, а потому мне игра понравилась. Такие вещи, согласитесь, каждый для себя решает сам. Могу только ради объективности добавить следующее: игра про похождения Стаббса не входит в тридцатку лидеров европейских чартов продаж. Да, прошла только месяц с момента ее выхода, но все же. Вывод напрашивается: игра не обязательно плохая, она просто не «попса», т.е. не для всех.

И, дорогие детишки, не считайте за навязчивость простой совет. Возрастные ограничения международные ассоциации разработчиков и издателей устанавливают не потому, что мешают вам вырастать. Они вас берут. Если рекомендую «от семнадцати и старше» (по мнению ESRB), то стоит поверить на слово, а не проверять на печальном опыте. Это я вам как старший товарищ советую.



лее приятные вещи. Если принять во внимание огромное количество времени, которое было потрачено господами из *Wideload Games* на штудирование зомби-классики, не может не вызывать удивления стилистическая составляющая игры. Всё выдержано строго в духе того времени, когда происходили те или иные события. Все персонажи одеты строго по моде тех лет, машины (хоть и в футуристическом городе) абсолютно узнаваемы, музыка звучит соответствующая.



Не забыты даже популярные в первой половине XX века арии на оперетт. Именно это, в сочетании с нестандартным сюжетом, придает игре атмосферу. Мне почему-то кажется, что перенеси разработчики действие в постапокалиптичес-

Разработчик: Moon Byte Studios

Издатель: Atari

Жанр: гоним с использованием оружия

Системные требования:

✓ минимальные: 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: 2.5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ,

256 Мб видео

Morte&Shaman.AD

CRASHDAY

* * *

Сегодня — только сегодня! — на центральной арене Игрограда проводится финал самых зрелищных и диких гоночных соревнований мира! Вы станете свидетелем фееричного действия, а при желании даже сможете принять в нем участие! Захватывающие дух трюки и невообразимые столкновения ждут вас! Ничто не способно безумие наших гонок. Настал CrashDay!

Вход — совершенно бесплатный!

— В случае участия организаторы не несут абсолютно никакой ответственности за вашу жизнь, все обязательства страховых компаний автоматически снимаются, и да поможет вам Ранд.

— В связи с использованием огнестрельного и ракетного оружия ближней дальности организаторы не несут ответственность за жизнь зрителей. Обязательства страховых компаний выполняются соответственно предыдущему пункту.

Такими объявлениями были обклеены все столбы Игрограда еще за несколько дней до начала соревнований. Поэтому нет ничего удивительного в том, что в урочный час улицы города были пустыми, даже завсегдатая баров и пивных выбрались из своих нор, чтобы своими глазами увидеть финал.

* * *

Today there are no rules — it's crash day!

Наверняка каждый из вас когда-нибудь мечтал о благойной профессии гонимца. О бешеных скоростях, изумительных машинах, о толпе фанатов и, естественно, фанаток. Но не только это привлекало к данному далеко не безопасному ремеслу — горы денег, реки адреналина и, конечно же, брызги шампанского маняли смельчаков. На самом деле совсем неважно, в каких именно гонках участвовать, будь то уличные, раллийные или гоночные формулы. Главное — скорость, руль, парочка педалей и рычаг, а все остальное имеет только второстепенное значение.

Но становятся настоящими гонимцами, в силу множества обстоятельств, далеко не все желающие (если не считать дебилов, которые так и не поняли, что главное не машина, а прокладка между рулем и сиденьем, и носится как дурные по городу, подвергая чужие жизни опасности). И все же сокращаться не стоит, ведь это можно проделать не только в реальности. Конечно же, потеряется чистота ощущений, даже если использовать какой-нибудь игровой девайс. Зато все более чем безопасно... если вы, конечно, не болеете нервными расстройствами.

Окунаясь в виртуальную пучину гоночного безбрежья на этот раз явился немедле разработчик. Причем, подождав оги к своей задаче весьма ответственно, из-за чего и было потрачено много времени на разработку игры. И сейчас нас уже ждет не просто банальный racing с его методичной (читай: нудоватой) ездой крутами, и даже непопулярный

теперь стрит-рейсинг, а кое что намного интереснее. Что-то эдакое, чего еще уже давно ждали и по чему порядком соскучились.

Экспурс в прошлое

Для начала давайте все-таки вернемся в недалекое прошлое и вспомним, чего же наобещали нам создатели Crashday. Должны же мы осудить за вероломство или, наоборот, похвалить разработчиков за умение держать слово. По их заверениям, игра должна была познакомить самые интересные идеи у далеко не безвестных игр, став своего рода квинтэссенцией жанра. И хочу я вам сказать, список этот впечатляющий, хотя бы потому что некоторые из игр с первого взгляда несовместимы: *Burnout*, *Stuntman*, *Derby*, *Flatout*, *Track Mania*, *Tony Hawk* и *Carnage*. Иза такого обилия интересных идей в игре должны были присутствовать множество разнообразных режимов, уйма железных скакунов, кучи оружия, головокружительные трюки и красочные аварии с отламывающимися частями автомобиля. А огненная физика и модели повреждений вкупе с графикой и озвучкой должны моментально вознотить геймеров в экстаз... А исполнили ли свои обещания господа разработчики, вы узнаете только в следующей серии... то есть в выводе, а теперь обо всем помню и в подробности.

* * *

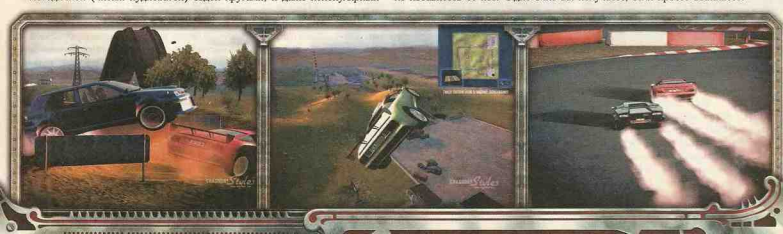
В каждой зоне свой режим.

В независимости от того, куда вы поначалу полаете играть — в одиночную игру, в мультиплеер или в карьеру, — вам будут встречаться одни и те же режимы. Всего их, ни много ни мало, семь штук. Вот сейчас мы и разберемся, на какую из ранее вышедших игр больше всего похож Crashday. Список организуем по степени нарастания интересности.

Итак, режим номер раз — **Test Drive**. Здесь вас не будут отягощать какие-либо обязательства. Просто выберите машину и покатайтесь в свое удовольствие по одной из трасс.

Bomb Run — тут нужно проезжать чекпоинты с бомбой на крыше. Если стрелка спидометра опустится ниже указанной скорости, то взрывчатка детонирует, и уровень придется начинать с начала. При этом с каждым новым чекпоинтом планка этой самой проходной скорости поднимается, то есть под конец трассы довольно проблематично на всех парах вписываться в завершающие повороты.

Pass the Bomb — весьма занимательный режим. Его можно охарактеризовать как игру в квача с бомбой. Победитель здесь определяется численностью очков, которые он набрал за определенное количество раундов. За один раунд вы получаете три очка, если за определенное время успеете прогнать оппонента, взведущего бомбу, а затем быстро и избавиться от нее. Одно очко вы получаете, если просто выжиаете.



Ну а ноль можно заработать только в том случае, если через некоторое время бомба окажется у вас.

Race — тут нужно, минуя чекпоинты, проехать быстрее своих оппонентов назначенное количество кругов.

Hold the Flag — все проще простого. Необходимо первым подобрать флаг (смайлик) или отобрать его у одного из своих



противников. А затем проезжает чекпоинты с улыбающейся рожицей на крыше. При этом желательно уворачиваться от назойливых противников, которые так и норовят лишить нас «улыбки». Кто проедет больше контрольных точек, тот и победил.

Stunt Show — вот что имелось в виду, когда упоминался Tony Hawk в списке игр-вдохновителей. Конечно же, никакие хитроумных скейтерных трюков на манер кикфлипа (ездим-то мы на машине) сделать не получится. Но принцип набирания очков примерно тот же. За каждый отрыв колес от поверхности на разнообразных трамплинах, «дорожных ухамах» и просто ухабах, за каждый переворот и удар машины начисляются очки. При этом за десяток маломосных



трамплинчиков, пройденных подряд, очков вы получите как минимум вдвое больше, чем за огромный трамплин, позволяющий взмыть в небо и проедать в подвешенном состоянии парочку кувырок. То есть, секрет успеха в этом режиме заключается именно в комбинациях.

И наконец, последний по списку, но далеко не последний по значимости режим, — **Wrecking Match**. Нет никаких правил, есть только вы и ваши соперники (AAA!!! Мясо! — пардон, не удержался ☹). Нуж-

но первым набить нужное количество фрагов, чтобы выйти из потасовки победителем. При этом противников можно поливать из пулемета и периодически обстреливать из ракетниц, либо просто таранить их на большой скорости. К слову, этот режим мне понравился больше всего — это на словах все так просто, но на самом деле выглядит бой очень впечатляюще, причем чем больше народу устраивает побоище, тем зрелищнее оно получается. Взрывы ракет и машин, звуки строчащих (о, ужас!) пулеметов, резкие заносы, высокие скорости и сумасшедшие перевороты никого не оставят равнодушными. Кстати, если попадают серьезные противники, не стоит брезговать всяческими ухищрениями. Например, когда у вас машина полностью разбита, и противник вас может вынести либо очередью из пулемета, либо слабым толчком, тогда быстро включайте нитроускоритель и ежайте к ближайшей стене, чтобы совершить самоубийство, — тем самым вы не позволите противнику заработать на вас шаровой фраз (по своей потере). Также можно побаловаться с кнопкой гесочет или подстеречь респавн оппонента.

* * *

Старой бабе и на печи ухабы.

Пришло время рассказать о карьере. Она, как уже упоминалось ранее, состоит из описанных выше режимов, которые постоянно смеивают друг друга. Ваша задача — пройти все миссии. Иначе говоря, вы будете то с бомбой на крыше едять наперегонки с оппонентами, то играть командами три на три в Wrecking Match или в Hold the Flag. В общем, скучать вам не придется, а о том, что вам надоест, вообще речи быть не может, хотя бы потому что всю карьеру без особых сложностей можно пройти за один вечер. В ней, кстати, присутствуют зачатки сюжета, что уже хорошо.

За удачно пройденные трассы ваш счет будет пополняться на определенную сумму и открываться доступ к новым машинам и апгрейдам. Автомобилей всего двенадцать штук, и они не лицензированные, поэтому не стоит удивляться таким названиям, как *Incubator*, *Spectra* или *Judge*. Но разработчики схитрили и, несмотря на допотопные названия, в очертаниях этих машин легко угадываются такие известные марки, как Lamborghini и Hummer.

На все купленные машины можно поставить уйму апгрейдов. Тут уже есть где разгуляться — главное, чтобы на все хватило денег и очков престижа, которые станут наградой за успешную гоночку. В магазине посредством апгрейдов можно улучшить скоростные и акселерационные характеристики, упрочить броню и повысить наносимый урон. В ассортименте присутствует широкий выбор дисков и покрышек разных типов, подвесок (спортивных и внедорожных), капотов и спойлеров. Здесь также можно установить оружие, организовать покраску и нацепить одну из нескольких наклеек.

* * *

Дайте мне таблетку от жадности — да побольше, побольше. Карьера удивила меня своей непродолжительностью — пришлось искать в *Crashday* другие развлечения. И я их нашел, да даже в избытке. Один сетевой режим чего стоит, ведь сражаться с другими игроками намного интереснее, чем с не особо умным AI. Играть можно как по Интернету, так и по локальной сети. Но во втором случае режутся меньше чем вчетвером не очень интересно, по крайней мере в Wrecking Match.

Некоторое время можно и мини-играми позабавиться.

В **Long Jump** просто зажимаем «gas + нитро» и несемся вперед к трамплину. Чем дальше пролетели, тем вы и круче. **Vehicle Blast** — это почти то же самое, но в автомобиль заложена бомба, поэтому стоит поторопиться (иногда, даже если вы взорветесь в воздухе, длина прыжка будет считаться). Погоняться по чекпоинтам можно в **Checkpoint Chase**. И того три мини-игры. Легким движением руки добавляем к названию каждой латинскую двойку (заодно немного изменяя трассы или трамплины в воздухе установив) — и их количество увеличивается вдвое. Надого такими развлечениями игрока не завлечь, не в пример Flatout. Будем считать это бесплатным бонусом.

Вопреки законам физики

Уверен, ასე нечтут придирались к физике, повреждениям и графике игры. Да, физика аркадна. Возможно, даже слишком, но только в том случае, если оценивать ее в отрыве от

всей игры. Конечно, до того же Platoon'а ей далеко, но там она была во главе парада, а здесь это совсем не так. Возможно, нитро, с помощью которого машины можно управлять в воздухе и чуть ли не раскручивать ее как юлу, кому-то покажется абсурдом. Тогда вы до сих пор не поняли, что из себя представляет CrashDay. Не будь физика в игре именно такой, все эти сумасшедшие трюки, от которых перехватывает дыхание, сделать было бы совершенно невозможно. Да и адреналина в deathmatch'ах могло поубавиться.

Повреждения немного упрощены и опять же не чета тому же Platoon. Но до какой степени они зрелищны, это даже нельзя описать словами. Буквально раскрученный в хаос после очередного столкновения IronHorse (классический представитель American muscle 60—70-х годов а-ля Mustang или Camaro) красного цвета с двумя белыми полосами вдоль всего кузова делает в воздухе салто и, приземлившись, словно фейерверк взрывается искрами и облаком битого стекла, на корпусе не остается живого места... Выглядит просто восхитительно — пусть на управленческие визуальные разрушения скажываются мало, все равно восхитительно. Складывается впечатление, что из запястий, которые отстают при малейшем столкновении, можно собрать еще минимум с десяток автомобилей. Зато обилие этих самых мелких деталей, разлетающихся в стороны, несказанно радует глаз.

Графика в игре слегка простовата, но никак не является ее слабой стороной. Модели машин сделаны на уровне, окружающий мир тоже. Хотя не думаю, что в пылу схватки у кого-то появятся желания разглядывать деревья или считать полигоны.

А вот музыкальное и звуковое сопровождение на высоте. Выварив, скрежет металла, бьющиеся стекла — все звучит отменно. Саундтрек стоит отдельной похвалы. Короче, остальным гонкам есть куда тянаться.

Final Countdown

Главное, что все ошибки уходит на задний план, когда начинается гонка. Стоит нажать на педаль акселератора, и тогда бал правит его величество геймплэй, бешеный, страшно затягивающий, он никого не оставит равнодушным. Волна чудовищной эйфории разрушений и бесконечного драйва накрывает игрока с головой, с каждой минутой все больше увлекает в пучину.

* * *

Приветствуя вас, жители и гости Игрограда, на первом и, дай Ранд, не последнем финале удивительного и поистине уникального соревнования! К сожалению, ваш любимый комментатор получил небольшую производственную травму, когда на квалификации один из участников не справился в очередной раз с управлением и вместо того чтобы протаранить своего противника въехал в комментаторскую. Спортсмен, к счастью, не пострадал, а вот комментатор был немного смущен... придавившим его «хаммером». Но ничего серьезного. Часть его, оставшаяся после взрыва машины, передает вам привет — местом, о котором молчит цензура...

Ну да ладно, финал вот-вот начнется, участники чистят свои пулеметы и прогревают двигатели — значит, они уже вышли из-под наркоза, но еще до конца не осознали, где находятся. Поэтому пришлось время поблагодарить наших горячо любимых — не скажу куда — спонсоров, без которых ни вас, ни меня бы сегодня здесь не было. Генеральный спонсор игроградского финала CrashDay — Департамент Защиты Виртуальной Реальности, который любезно предоставил пушечное мясо, а-э-э, то есть, своих лучших кадетов для проведения нашего мероприятия. А поскольку у нас еще осталось несколько минут до начала, я хочу поприветствовать представителя Департамента и задать ему несколько вопросов.

— Почему вы решили помочь нам в этом нелегком деле?

— Ну понимаете, мы узнали, в каких тяжелых условиях были организованы эти гонки. И мы рады, что у нас еще есть люди, которые готовы воплотить в жизнь свою мечту, не боясь, что придется питаться одним энтузиазмом. А кадетов у нас пруд пруди, начальство и так ими дырки во всех парадоксальных реальностях затыкает, иных из новичков до сих пор не нашла.

— Пока мы говорили, шоу уже началось. Первый раунд в режиме «захват флага». Но что это за участники? Они ведут себя слегка странно, если не сказать больше.

— Да, некоторым давно пора посетить врача-специалиста.

— О, тогда все понятно. Глядите, одна команда пытается задвинуть объект, используемый в качестве флага, вопи: «Умри, адский смайлик, ты сводишь нас с ума!», а вторая уже организовала общество по защите плоских колоколов.

— А им правила объяснили?

— Ну, мы полагали, что все и так понятно.

— Зря вы так. А вообще, это очень смело с вашей стороны. Пробову вы, значит, им тоже ничего не сказали? (Слышны взрывы.)

— Ну, мы думали, инстинкт самосохранения возьмет свое, и они попытаются избавиться от взрывчатки. Никто же не знал, что кому-то придет в голову увести ее к себе домой.

— Вы многого про наших кадетов не знаете: они повезли ее к вам домой. Вообще, пора мне уже. Ибо, как сказал один из наших лучших агентов (никто до сих пор не подозревает, что он работал на нас), народ требует хлеба и зрелищ.

— Да, с последним у нас все в порядке.

— А очень скоро у вас с этим последним будет даже перебор. Кстати, комментаторы были зря в красный перекрасили.

— Почему же, как по мне, очень удачный цвет.



— Для зрителей на трибунах — да, а вот для вас не очень.

Просто вы же не сказали нашим кадетам, что сраться им надо друг с другом. Их так и тянет на красное — мы на тренировках красим в этот цвет врага.

There are no rules

Скажу честно, мы ждали CrashDay, вылаивали из Сети ролики, рассматривали десятки скриншотов. И вот игра, разработка, которой начали на голом энтузиазме, наконец-то увидела свет. И что самое приятное, она вышла именно такой, какой мы хотели ее видеть. Зрелищной, увлекательной, красивой и немного безумной. Это именно то, что обещали разработчики. Здесь нет правил, ограничений и штрафов, есть только вы, машина, немного оружия и много соперников. Забудьте обо всем и обо всех, о лицензионных машинах, реализме, навороченных эффектах и прочих глупостях, здесь этого нет и в помине. И тогда единственное, что вам останется — это вырабатывать нечеловеческие дозы адреналина и просто наслаждаться бесконечно веселым действием, не замечая пролетающее время. Да карьера коротковата, но в мультиплеер можно реазаться бесконечно, да и редактор ведь прилагается.

Всем играть, играть и еще раз играть, как завещал тот вождь, что живее всех живых. А мы пока пожелаем Moon Byte Studios всех благ — и главное, не останавливаться на достигнутом. Особенно теперь, когда мы знаем, на что они способны. CrashDay заочно получает приз как самая безбашенная аркадная гонка года. Хотите посперить?

Алексей ТУР aka Iepceon
lepce@rambler.ruРазработчик/издатель: KOEI
Жанр: китайский файтинг
Системные требования: P 3-1200, 256 Мб
ОЗУ, 64 Мб видео**DYNASTY
WARRIORS 4**
*Hyper***Китайское начало**

Удар. Блок. Удар. Отход. прыжок и удар. Раскрутка и суперудар. Удар, суперудар, серия ударов, блок, отход. Меч в руке китайского воина-героя сверкает в лучах его славы. Противники падают друг на друга, словно снопы солом, герой расширярует их как котят, но он один, а врагов сотни. Они атакуют, лезут под меч, прикрываются телами павших товарищей, пытаются обойти со спины — делают всё, чтобы завершить славный поход китайского воина-освободителя. Но герой не отступает — его рука крепка, а меч щедро сеет смерть, унося жизни солдат врага одним прикосновением. Таков Суан Джу — генерал армии дома Ву, чья миссия — объединить Древний Китай, завоевав все разобщённые провинции. Его противники сильные и могущественные, однако и он уже не одинок на своём пути. Лучшие воины дома Ву во главе с неистовым Хуанг Гаем сражаются рядом со своим генералом, свято веря в то, что судьба Суан Джу — править Империей, а не командовать полком солдат.

Но вот хребет армии враждебной провинции сломан, а маг-местный повержен. Ещё одна победа, ещё один разрушенный замок, ещё один шаг к объединению Китая. Но радоваться рано — Великие Дома Шу и Вей также преуспели в своих завоеваниях. Очень скоро пути сильнейших воинов Китая пересекутся, и сам Великий Дракон не ведает, что тогда произойдёт.

Такова *Dynasty Warriors 4* — культовая приставочная игра, благополучно перебравшаяся на ПК, посвящённая уничтожению китайских солдат в огромных количествах. О ней и поговорим.

Не всё то China, что не блестит

Всем известно, что суть рубилова — в рубиле, а месилова — в месиле, и что главное в файтинге — это файтинг. Сумасшедший, крышесрывающий, уничтожительный файтинг, безумная битва, где один красиво и жестоко мочит всех, кого только можно, и просто убивает тех, кого нельзя. Где эффектные удары сменяются жуткими комбо, где прыжки вверх похожи на полёты, где царит отчаянное желание найти побольше аптечек и дико прокатать атаку с защитой.

Три Великих Дома, три рода, три могучих королевства — Шу, Ву и Вей — сражаются между собой за трон Императора Китая. С помощью древней магии, великих бойцов и осадной техники эти воинственные китайские мужи разрушают крепости, захватывают города, заключают поистине невозможные союзы и подло бьют в спину своим бывшим товарищам по оружию. В самом начале игры вам предлагается выбрать один из трёх Великих Домов, за который после предстоит сражаться. У каждого из них свой набор героев,

обладающих уникальными боевыми навыками, которые вам нужно будет прокачивать в ходе сражений. Если же ни один из этих достойнейших детей Солнца не придётся вам по душе, в игре есть возможность создания собственного персонажа, в котором вы сможете в полной мере воплотить своё алтер эго (лично меня особенно порадовала опция выбора персонального энергетического удара — хорошая вещь, что ли говорю).

Ну что ж, дом отмечен, герой выбран/создан, кнопка «старт кампании» или же «режим Мусу» горит красивым пламенем — рубка началась. Основной кампайн разделён на акты, отображающие тот или иной период истории Древнего Китая. Каждый акт включает в себя три уровня, на первый взгляд связанных между собой только названиями. Для того, чтобы перейти в следующий акт, не обязательно проходить все уровни — нужно лишь уничтожить главного босса в одной миссии, и всё — задание выполнено, фаза завершена. Логика разработчиков проста и понятна: хочешь быстро пройти игру — щёлкай только по ключевым уровням и, используя стандартных героев, в кратчайшие сроки заверши объединение Китая. И... не получи никакой радости от игры. Ведь какое удовлетворение от сражения можно получить, не убив пять-шесть офицеров вражеских Домов, не прокачав свою атаку до небес и не получив пары-тройки артефактов и спецспособностей? Ответ понятен. Настоящий файтер будет методично проходить уровень за уровнем, раскачивать своего воина до самого-самого великого и ужасающего героя, записывая в свой актив сотни убитых врагов, а затем, взглянув в глаза главному боссу, нагло рассмеётся и скажет: «А ну-ка покажи, на что Ты способен!» И будет прав. Или вы так не считаете? Хм, ну что ж, тогда вперёд, на штурм уровня основного босса, только учтите — на двух других уровнях есть генералы врага — верные помощники вашей основной цели. Если сразу ринетесь на лидера, не убив прежде его помощников, знаете: они будут вместе с ним, — грозная и фактически непобедимая сила. Вас это не смущает? Понравилась история про настоящего файтера? Ну что ж, да поможет вам Великий Дракон.

Битва за битвой

Ваш герой, как и всякий уважающий себя мегакитайский боец, имеет три вида ударов — обычный, энергетический и суперудар. Плюс ко всему, он, естественно, не лишён кнопки «прыжок» и может ставить блок. Обычный удар пояснений не требует, отмечу лишь то, что чем больше врагов вы убьёте, чем больше очков заработаете, тем лучше прокачается ваше умение владеть оружием и тем большее количество ударов серий вы сможете нанести. Лично у меня в начале игры была се-



рия из трёх ударов, а ближе к концу я уже мог наносить пять ударов подряд и знал парочку комб. Энергетический удар позволяет вашему герою-уничтожителю за краткий миг собрать всю свою ком-фу-у-шу-энергию и нанести сокрушительный удар по воинам противника, за несколько мгновений избавив их от солидного количества жизни. Что касается суперудара, то эта функция появляется после того, как у вас накопится достаточно суперэнергии, получасовой во время боя или же путём удержания соответствующей кнопки. Этот великий приём представляет из себя мощнейшую раздачу, попадая под которую не советуя никому. К тому же, с использованием суперприёма связана одна маленькая деталь. Чем больше жизни у вас забрали враги — тем сильнее будет ваш суперудар и тем быстрее будет накапливаться суперэнергия. Так что смотрите, господа геймеры, иногда быть смертельно раненым очень полезно ☺.

Оба спецудара для каждого из героев выполнены индивидуально, с учётом их вооружения и манеры поведения. К примеру, могучий мускулистый Хуанг Гай вооружён железной палкой и щитом, кидается пороховыми бомбами и обожает сильные масштабные удары, в то время как красавчик и задира Сан Сне небрежно кружит в воздухе, раздавая врагам удары тоннами, или же хватает первого попавшегося солдата за шиворот и выкидывает прочь. Кстати, в игру вмонтирована простенькая энциклопедия, в которой вкратце описаны все виды встречающихся в игре вооружений.

Вашим немногочисленным оппонентам тоже не лыком шиты — их герои ничем не уступают, а в финальных миссиях, как правило, превосходят управляемого вами персонажа, а солдат у них, по умолчанию, больше, чем ваших. Сами бои проходят по следующему принципу: есть главная цель, которую нужно уничтожить, — вражеский герой, и есть второстепенные цели — другие герои, бить которых не обязательно, но желательно, так как из них выпадают довольно вкусные и полезные штучки. Кроме них на поле боя присутствует пара сотен солдат, уверенных в своём бессмертии. Вот такой расклад. Правда, есть пара корректировок. В каждом бою в рядах вашей армии случайным образом выбирается слабое звено — союзный герой, смерть которого означает проигрыш миссии. Так что в Dynasty Warriors 4 приходится держать ухо востро — замешкался, не прикрыл товарища по риску, и всё — короткий ролик заменяет привычную картину боя, герой-слабое звено, хрюпая, валится на землю, вы готовитесь начинать уровень сначала. К тому же на каждое сражение вам выдаются охранники, числом два — очевидно, для того, чтобы помочь в нелёгком деле объединения пока ещё не Поднебесной Империи. Они тоже качаются, могут умирать, а также могут — очень иногда — думать. В остальное время эта сладкая тынковая парочка крутится у вас под ногами, затрудняя продвижение.

Что касается боевого элемента под названием «комбо», то спешу вас слегка разочаровать: данный китайский файтинг очень беден красивыми и эффективными сериями ударов. Четыре-пять комб — вот и всё, чем может нас порадовать «Династия Воинов». Недостаток в приёмах слегка компенсируется артефактами, с помощью которых можно замораживать или же, наоборот, поджигать врагов, высоко прыгать и повышать мораль у союзнических войск, однако это очень и очень неравнозначная замена.

Ах, да, чуть не забыл — некоторые из героев врага имеют очень высокие представления о чести, поэтому перед битвой они могут вызвать вас на дуэль. Соглашались или нет — ваше право, скажу лишь только, что победить героя врага на дуэли — значит, очень сильно облегчить себе прохождения уровня — там он гораздо слабее, чем в открытом поле.

Чем рисует

Не будем забывать, что кроме боев и комб у нас есть ещё и графика со звуком, которые, собственно говоря, данные процедуры и обеспечивают. Также вспомню о том, что игра — порт, и кое-что в ней может быть не как у людей.

При критичном взгляде на «Династию Воинов» становится понятно, что разработчики не зря едят свой не славянский хлебешек — игрушка знает такие умные слова, как «Анизотропия 8Х» и где-то

даже динамические тени. Хотя с последним утверждением я бы поспорил ☺. Прорисовка воинов неплохая, героев — хорошая, местности — средня. Удары, взрывы, молнии, заморозка и прочие спецэффекты выполнены на достойном уровне и особой критики не вызывают. Оценка графике «4 с плюсом», и точка.

Звук довольно неплох, особенно понравились крики во время суперударов и динамичная музыка в начале уровня.

Искусственный интеллект присутствует, но в очень малой мере у врагов и полностью отсутствует у союзников, что, в принципе, не удивительно. Ведь это же тупой файтинг, по мнению создателей.

Всякие приятные мелочи

В о-первых, в игре реализована возможность, за которую я написал бы разработчикам пару писем с именными respetами и отправил по месту жительства — возможность играть вдвоём на одном компе. Поверьте мне, это — бест, это — супер, это круто! Давненько я и они не рубились в ужающее мочилово вместе! Как я соскучился по этому со времен прорывного «Батта Тодса» и компьютерного «Мортал Комбата»! Да, кстати, режим VS тут тоже есть. Хотите узнать, кто



круче — Као Као из дома Вен или же Янг Лоу из дома Шу? Милости просим — бейте друг друга сколько пожелаєте в нескольких интересных режимах. Глядяш, и откроется гейма вам с какой-то доселе неизвестной стороны.

Во-вторых, вторая партия именных respetов была бы выписана создателям за одну очень простую для них и, очевидно, весьма сложную для других вещьчку. Нормальные сейвы. Да, господа, в этой приставочно-портитивной игре есть нормальные сейвы! Невероятно, но факт — то, чего не захотели сделать создатели Full Spectrum Warrior и не смогли разработчики The Thing, есть в Dynasty Warriors 4! Ура, ура и ещё раз ура, хоть в эту игру можно поиграть спокойно.

И в-третьих, — парни из KOEI, вы действительно кудесники, раз кроме такого ужающего трудного дела, как нормальные сохранения, вы смогли проработать в игре ещё и фактически нормальную камеру. Лично у меня она всего только один раз выбрала ненормальный ракурс и показывала мне стенку, в то время как я сражался. Конечно, кто-то может со мной не согласиться, но назвать камеру плохой у меня пальцы не поворачиваются.

Вывод

Всем любителям боев, поклонникам «Халка» и ценителям «Стрит Файтера» я советую поиграть в эту игру. Пусть у неё есть свои недочёты, пусть она не идеальна, пусть она по сути — грубое мочилово, но пошлите — оно того стоит.

TREASURE

NEVEREND

Разработчик: Mayhem Studios
Издатель: Disk2Data Interactive
Издатель в России: Медиа-Сервис 2000
Жанр: игры RPG/adventure
Системные требования: P3-1.0, 256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео

К большому сожалению, в последнее время хороших ролевых все меньше и меньше, каждый достойный представитель этого жанра — на вес золота. Итак, встречайте! Новое пополнение в золотом фонде ролевых игр — Neverend!

* * *

Амбициозная компания Mayhem Studios выпустила в свет не так уж много достойных проектов: пошаговую стратегию *Empire of Magic*, очень неплохую постапокалиптическую тактику *Shadow Vault*, несколько развивающих игр и, наконец, рассматриваемую нами сегодня РПГ Neverend. Mayhem бы были основаны в 1999 году в городе Братиславе при слиянии двух других студий — Riki Computer Games и Universal Integrated Fields. Словацкие разработчики довольно молоды и имеют огромный потенциал — это ярко видно по их играм, особенно по нашему сегодняшнему гостю.

Данный продукт словацкого геймдева представляет из себя фантазийную РПГ. Но не ждите огромного количества рас и классов — их здесь нет. Впрочем, как и генерации персонажа... Старые ролевики, наверное, уже начали плавать, но абсолютного зря. Да, это недостаток, но не настолько существенный, чтобы отпугнуть нас от этой отличной игры... Чем же она так хороша? Ну, дык читайте дальше!

* * *

Ролевая система — сердце любой РПГ. Я думаю, все согласится с этим утверждением. В Neverend'е ролевая система проста как пять копеек, но при этом довольно интересна. Пять базовых параметров: *сила* (я думаю, понятно), *ловкость* (защита + время, требующееся на удар), *выносливость* (HP + усталость), *интеллект* (сила магии и время, требующееся на кастование заклинаний) и *восприятие* (шанс критического удара и инициатива) — они прокачиваются при поднятии уровня. Обаяния нету... Нехорошо. Впрочем, оно и не нужно. Ну и куда же без *скиллов*: боевые (ножи, легкие и тяжелые мечи, молоты/булавы, топоры и дубины/посохи) и магические (магия атаки, защиты и поддержки); они прокачиваются так же, как в «Морровинде», — при использовании.

Всякого рода «побочные скиллы», типа воровства, красноречия или ремонта, — отсутствуют... Но это скорее даже плюсы: новичкам легче разобраться, а старики и тому рады... А сейчас мы поговорим о сюжете и о нашем персонаже...

* * *

Если быть совсем уж точным, то персонажке (персонажище, персонажище — как вам больше нравится). Ибо играть можно только особой женского пола!

Поэтому и обаяние тут не нужно — мы по умолчанию обаятельны!

Завязка такая: юную фею Агавен изгнали из ее родного мира и отправили в мир людей. Поплакала она, да и начала потихоньку обживаться... А так как ее не совсем стандартная внешность (именно — зыбкие острые ушки) выдавала магическое происхождение (а люди этого не любят), то устроиться ей удалось... лишь в воровскую шайку. И вот однажды эта самая шайка сорвала большой куш — полный сундук золота... Ну и по всем правилам, после обмывания данного знаменательного события сундук пропал вместе с двумя членами банды ☹. А заодно и амулетом нашей феи... Замочив хама-главаря, который начал обвинять во всем Агавен, наша протагонистка отправляется в погоню за ворами... Такая вот завязочка. Вроде, не банальный штамп... Да и в дальнейшем сюжет не раз еще удивит нас... Классно! Не Пленскейп, но пофиг!

Помимо основной сюжетной линии в игре масса побочных квестов. Большинство из них стандартны, но есть и довольно оригинальные. Не буду спойлерить, поиграете — увидите. Диалоги в игре тоже довольно интересные. В них чувствуется характер нашего персонажа — холодный, расчетливый, хитрый, но одновременно игривый, жизнерадостный и очень позитивный.

Также присутствует неалинейность. Это выражается возможностью отыгрывать роль как доброй, так и злой феи. От этого зависит концовка игры, коих тут две. Большинство квестов так же можно решить двумя способами... В общем, плюс!

А теперь непосредственно об Агавен. Ну, тут разработчики меня порадовали. Посмотрите на скринш!

Девушка 90–60–90 ищет приключений на свои вторые 90, что еще можно сказать... И это вкупе с симпатичной мордашкой и приятным голосом... А как сексуально она снимает двуручный меч!!!!... Пять с плюсом!

* * *

Ролевая система в Neverend'е — пожалуй, один из основных плюсов игры. Выполнена она на манер jRPG, то есть псевдопошаговая. У каждого оружия помимо основных ударов есть и спецудары — они требуют больше времени на подготовку, но либо очень сильны или эффектны, либо существенно корректируют состояние врага (оглушен, кратковременно и т.п.). К выбору вида удара и сводится вся тактика в игре — передвигаться-то по полю боя нельзя. Но это отнюдь не



недостаток! Во-первых, этих самых ударов для каждого оружия очень много, и они довольно разнообразны. Тем более, что сразу все они нам недоступны, а выучиваются за определенную плату у специальных учителей (например, с мечами — к герцогу из Милдрю, с посохом — к фокуснику и т.д.). Во-вторых, анимация ударов очень качественная. Поэтому бои динамичны и не скучны, как во многих пошаговых играх.

Чтобы мы поняли, как все это выглядит, приведу небольшой пример. Идем мы по трехмерной карте (назвать ее «глобальной» язык не поворачивается — передвигаемся мы по ней при помощи стрелочек, как и в игре; на ней довольно схематически показан окружающий мир: деревья, кусты, самые сильные монстры, охраняющие сокровища, дороги и населенные пункты. Нам видно очень маленькую часть мира, что, ИМХО, более реалистично, чем в «Златогорье» или «Фоле», где видно весь мир), никого не трогаем — как вдруг на нас нападают монстры! Мы переносимся на заранее отрендеренную трехмерную локацию (кстати, чаще всего они **ОЧЕНЬ** красивы): с одной стороны стоит Агавен, с другой — два волка и ренегат (худой лысый дядя, вокруг которого кружатся мухи... Понятно, какие ассоциации хотели вызвать геймдизайнеры). Агавен вооружена палашом (тяжелый меч), ренегат — палкой. Вот тут вступает в действие показатель внимания — у кого больше, тот первый выбирает действие. Допустим, больше у волков — они ходят первыми, потом идет наша фея, потом — ренегат.

Первый волк выбирает атаковать Агавен; рядом с его НР появляется короткая синяя полосочка (потому что времени на удар требуется мало). Второй волк проделывает то же самое. Агавен выбирает «сильный удар» (удар мечом с протыканием врага; вызывает кровотечение на 10 секунд) и применяет его на ренегата. Возле ее НР появляется длинная синяя полосочка. Потом все полосочки начинают уменьшаться, пока не приходит очередь выбирать действие ренегату. На этот момент волчки полосочки практически исчезли, а полосочка Агавен уменьшилась на четверть. Ренегат собирается наложить заклятие «Укус насекомого» (вокруг нашего персонажа кружатся некоторое время мухи, нанося повреждения). Появляется полосочка средней длины. Волк атакует Агавен, но не наносит повреждений (конечно, все-таки защита 23, хрен пробьешь!). Второй волк проделывает тоже самое, наносит 1 пункт повреждения (ой, как больно ☹!). Далее оба они выбирают новые действия. Снова хотят атаковать Агавен. Опять появляются полосочки. Полосочки начинают уменьшаться, очередь атаковать доходит до ренегата, он накладывает заклинание, нанося нам 4 пункта повреждения. Полосочки уменьшаются, атакуют Агавен! Она втыкает свой меч в ренегата и с характерным звуком вынимает его... 39 пунктов из 42, которые есть у ренегата (настоящие войны не балуются!). Выбираем обычный удар для волка — появляется средняя полосочка. Полоски уменьшаются, мухи наносят Агавен два пункта повреждений. Полоски уменьшаются, волки один за другим атакуют — по нулям. Опять выбирают атаковать нас. Опять полоски. Ренегат благополучно дохнет от потери крови, снова атакуют Агавен! Одним ударом прикармливает первого волка. Второго волчара наносит свой последний удар (не понимает, что смертушка скоро): минус 2 — невелика беда. Агавен убивает оставшегося волка и благополучно выбивает. И все это продолжается меньше минуты... Бои захватывают, к тому же видов врагов не так мало. А иногда попадают очень оригинальные, взять хотя бы непонятно-что-с-огромным-моргештерном. Огромный плюс разработ!

* * *

Графика в игре, конечно, не самых модных наворотов, но приятная. Трехмерные боевые локации очень эффективны. В городах и в остальных локациях на 2D-очень действуют 3D-персонажи. Прорисовка отличная! Спецэффекты завораживают! Анимация боя отличная! Вся остальная анимация вполне сносная. Вот только пиво некоторые пьют неправильно: сначала ко рту подносится рука, а уже за ней, как на веревочке, тянется кружка.

Дизайн локаций очень качественный, очень точно схвачен дух изображаемых в игре мест, будь то поселок Милдрю или «китайский» Граденбург. Класс!

Звук довольно неплох. В версии, в которую играл я, была немецкая озвучка — хоть ничего не понятно, зато голоса подобраны на славу. Озвучены все основные диалоги, а их, между прочим, довольно много. Музыка не раздражает, а значит, нормальная.

Атмосфера... Да, она, несомненно, присутствует в этой игре... Эдакое средневековое приключение, добрая сказка. Хорошая черта — практически в любом городе находишь что-то новое. То есть, квесты недоступны все сразу, а открываются с течением времени. Это не то чтобы новое слово в жанре РПГ, но, несомненно, способствует реалистичности и динамике.

Роликов в игре мало. Их заменяют скриншоты сценки. Ярко на этом фоне выделяются ролики сна Агавен (да-да! В игре надо спать! В гостиницах за деньги или на глобальной карте в палатке. Если не спишь долгое время, то накапливается усталость и уменьшаются НР) — для каждого города отдельный + сон в палатке. Ролики эти жутко милые — их просто приятно смотреть. Опять таки плюс!



Жаль, не выйдет рассказать о магической системе — не поместится. Но она хороша — не очень сложная и в то же время разнообразная.

* * *

Есть в игре и недостатки. Например, глючки (я *тте* напишу с большой буквы! — Прим. редактора) частично проскакивают... Подтверждает слегка... ну это так, к слову.

Вывод

Что ж, подведем итоги. Перед нами игра с неплохой ролевой системой, хорошим сюжетом, содержательными диалогами, качественной графикой, захватывающими боями, отличной атмосферой и, самое главное, замечательным геймплеем. В общем, четыре с плюсом. А за Агавен — пять. Играйте и наслаждайтесь!

PS. Несколько советов:

- 1) Если на вас нападают сильные скелеты (а такое бывает), «полегче» их. Эффект вам понравится!
- 2) Не жмотьтесь при встрече с великаном-жадиной (игравшие поймут!). Победить его практически невозможно.
- 3) В игре при выполнении определенных квестов можно брать помощников — не пренебрегайте этим. Иногда в боях они здорово помогают. А иногда — нет!
- 4) Книжка близнецов найти можно на севере от Милдрю, убив перед этим трех волков (сам наискался на западе...).
- 5) Статую украл клоун в синем!
- 6) Легкий меч — выбор маичина. Магия — выбор хардкорщика. Посох — выбор мазохиста!

Pantera sls kawaii@bk.ru

人妻 SECRET WIVES' CLUB 俱樂部

Если в Игрограде затихше — жди нападения инопланетян. Примета хорошая. И к счастью — не всегда верная. На сей раз ничего плохого не происходило — уже третий час я гуляла по проспектам и улицам, а навстречу не попадалось ни одного ненормального здания. И тут в кармане что-то надрывно замукало. Подпрыгнув на месте от неожиданного звука, я достала из кармана мобильник и услышала голос Кемпера: «Ты где?» Не сообразив ответить ничего более умного, нежели «здесь», я оглядела улицу — все нормально, никаких отклонений, толком даже не скажешь, где я на самом деле. Ладно, поеду в штаб ДЗВР, может там хоть что-то интересное, иначе б этого звонка не было...

В штабе действительно кое-что происходило — Кемпер и Талер добыли где-то хентайную игрушку и боочнок с пивом, теперь им не хватало только человека, который бы принес закуски. Видимо, на эту роль меня и позвали.

Часть первая, или Эротические фантазии Кемпера

Стоило только мне войти в здание, как ощутила что-то неладное. И дело тут было даже не в том, что я почувала подвох. Просто чего-то не хватало. Очень не хватало. Поставив пару минут в коридоре и потянув носом в сторону курилки, я поняла, чего не хватает: впервые за все время моей службы при ДЗВР тут не пахло сигаретами Талера. И это было гораздо хуже, чем самые злобные монстры на самом-пресамом последнем уровне в первом Doom'е! Дальше я должна была бы описать, как я храбро крадась по зданию с пистолетом или ножом наготове... но единственным тяжелым предметом, который оказался у меня в руках, была палка колбасы. Не знаю, как вам, а мне такое оружие ни в коем случае не подходит. Вот и пришлось сделать вид, что все в порядке, и, приспівывая, пройти до дверей курилки. То, что причина кроется не тут, я поняла сразу: пиво было на месте, значит, ни один монстр тут не появлялся. А вот тело спящего Кемпера в наличии имелось. Продолжала сидеть в привычной позе — у компьютер — он быстро двигал пальцами по клавиатуре, и то, что он набирал, меня совсем не радовало.

«...Мы познакомились на Бали. Я приехал туда отдохнуть со своими друзьями — охотниками до девушек. У меня же в то время была любимая, и потому я сидел в сторонке, загорая в тени пальм и наблюдая за тушущими стараниями парней закардшить хотя бы одну красотку. Тут-то она ко мне и подошла — красивая высокая девушка, явно старше меня. Рассказав трогательную историю о том, как к ней приставал парень из местных, она попросила меня намазать ей спину маслом. Что ж, не было затягивать историю, это произошло на пляже, и в тот же миг мы решили

Разработчик: Sekilala
Издатель/локализация: Macho Studio
Издатель Украины: «Фабрика Игр»
Жанр: adventure/erotic
Системные требования: Windows XP (рус)
Pentium 3-500 МГц 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1,2 Гб места на жестком диске

больше встречаться. Не потому, что нам не понравилось, отнюдь. Как выяснилось, Чиза — та самая девушка — была замужем, у нее даже есть ребенок. И теперь я стану преподавателем этого самого мальчика, ее сына.

Несмотря на свой возраст, Чиза очень красивая и страстная. Тем более, что у нее есть две подруги, такие же несчастные, как она сама. Неужто я смогу отказать девушкам в их фантазиях...?

Я никогда не надеялся, что у нас с Чизой могут возобновиться отношения, но в первый же день моего пребывания в ее доме я почувствовал, что она хочет этого даже больше, чем я. Не зря же она даже номер сняла!»

Поняв, что такая дальше я просто не в силах — мне Кемперу еще отчеты сдавать, не смогу не припомнить ему его фантазий! — я решила отпустить Кемпера от клавиатуры, и в скором времени мне это даже удалось. Однако тут я поняла, что меня саму клонит в сон, и фантазия как-то странно разыгралась...

Часть вторая, или Мазохизм и ДЗВР

После того, как завершилось знакомство с подругами Чизы... (отчасти находясь еще в сознании, я заметила, что продолжаю дописывать фантазии Кемпера) ...мне хватило всего пары встреч с ними, чтоб понять — сделать их своими будет очень легко. Достаточно пару раз доставить удовольствие девушкам, и они мои. Тем более, что они сами об этом просили. Странно, но одна из них мне кое-то напоминала... Вот только кто?!

Девушки продолжали поочередно кормить меня и снимать один и тот же номер в одной и той же гостинице, а я выполнял свою обязанность: развивал их внутреннее Я — чувственность, сексуальность. И вот, когда отношения с одной из них достигли апогея, я наполовину пришла в себя: передо мной стоял Лепрекел, связанный по рукам и ногам и отчаянно кричавший мне что-то. Тем временем я, выйдя по старой привычке обращения с молодыми кадетами, приговаривала: «Ничего, Кертис добрый. Кертис обратно придет» и точила свой ножик».

— Черт, что ты делаешь, я ж не Лепрекел! — раздался финальный аккорд в моей фантазии и перед глазами всплыло лицо Вирджина, отчаянно уворачивающегося от кнута и ножа.

— Ой, прости... Это все дурман...

— Фухх... хорошо, что ты пришла в себя, а то твои фантазии меня б так вогнали в гроб. И, кстати, Кертис совсем даже не добрый! — А? А где Талер, он вроде с тобой был?

— Отскакивается в уголке, он свои фантазии на листочек написал, теперь перечитывает, а мне не показывает — жадина.

— Отберем?



— Не, сейчас не до того. Давай лучше найдем, откуда это пришло и кто это сделал.

Часть третья, или Просто часть...

Так как не нашлось добровольцев, на которых можно было бы списать всемогущее зло в виде игры, изрядно улучшившей настроение мне, Кемперу и Талеру (надеюсь), то обвиним в нем разработчиков и локализаторов ☺.

Нет, ничего плохого в их адрес на сей раз не будет сказано — как и обещано на обложке, текст дан максимально приближенно к оригиналу. По крайней мере, без всяких хлоп-хлопов, вполне нормальный текст, достойный давнотипушечки. И в этом случае бред, который мы прочувствовали на своей шкуре в своих «фантазиях», — всего лишь описание процесса игры. Естественно, все самое интересное зацензурировано и пропущено мимо ушей (рук и глаз) читателей и редакторов, ибо меня попросили написать отчет об игре «не особо усугубляя пальцы» ☺. Тем не менее, хентайных моментов в игре — хоть отбавляй. Правда, с единственным недостатком — картинок мало. То ли не было вдохновения, то ли времени, а может — просто Интернета, чтоб накачать их с сайтов определенного содержания. В итоге на одну девушку приходится всего-навсего три картинки (не считая эмоций на лице, коих три ☺) — одетая, частично одетая и в костюме Евы. Видимо, таков уж закон природы хентайных игр — либо картинки, либо текст.

Минус на...

Миссии. Здесь, как мне показалось, разработчики промахнулись по крупному. Миссий практически нет, равно как и серьезного сюжета. Это как проклятие в сравнении с легкой эротикой. В данном случае — перед нами именно первый вариант.

Спасать вам на сей раз никого не придется. На сей раз мы будем развращать. Для этого благородного дела нам представили трех хороших дамочек среднего возраста, каждая со своими комплексами и отклонениями, о коих вы узнаете в процессе игры. Само собой разумеется, нам предоставят дополнительные уровни и бонусы в виде картинок, получить которые можно, только полностью ублажив девушку. Делать это, кстати, вам придется разными путями — каждой нравится что-то свое, одной — обещавший мужчина, а другой — уставший от физического труда. Не успевшего еще осознать, что происходит, вас с самого начала свяжут странным обещанием, не дать которое просто нельзя: нужно обучить трех женщин искусству чувственного наслаждения и умению удовлетворять свои самые изощренные сексуальные прихоти...

За что я люблю хентайные игры, так это за то, чего в этой игре я не нашла. Я люблю быть завоевателем, Казановой, а тут — по принципу «не ты берешь, но тебя...». В *Secret Wives Club* не нужно думать, не нужно выбирать: ты просто решаешь, что и после чего ты делаешь. Просто варируешь, с кем ты сегодня, сейчас. И если уж в самом начале нигде не было встречено выбора, то ожидалась хоть немного нелинейности в конце... Однако ее нет. Абсолютно никакая разветвленности, никаких изменений, а проиграть можно только путем выхода из игры. Такой себе симулятор секса.

Плюс...

Помимо всего уже перечисленного выше вы можете перечитать прошлые мои статьи по хентайным играм — мало что изменилось. Игра полностью следует традициям и канонам хентайных квестов и приключений. К плюсам разве что можно приписать отъезжающие в стороны, плавно сменяющие друг друга экраны... Графика — как обычно, звук — стандартный, да и игра получилась как-то среднестатистическая.

Получается ноль

И, как обычно, я начинаю под конец статьи думать о том, чтобы написать об игре что-нибудь хорошее. Что бы такое написать, чтоб можно было сказать, что я не говорю — не покупаю ее.

Не говорю, что она плохая, просто есть недостатки. Но есть и преимущества... В данном случае мне особо нечего записать в плюсы игре — быть может, просто потому, что не было подходящего настроения. Или мало пива, или просто потому, что я девушка, и мне неприятна сама мысль о том, что секс может быть просто ради секса, и это

может настолько грубо преподноситься. Для девушек такие игры не подойдут. Да и для парней тоже: качественной эротики можно гораздо больше найти в Интернете или в других играх. Даже в «Симсах», и то больше тел и графики.

Для меня эта игра показалась слишком простой и в то же время сложной. Простой — потому что делать ничего не надо, просто читать. А сложной — из-за обилия текстов, которые не несут не только смысловой нагрузки, но и игровой. Одно дело — чи-



тать тексты, когда знаешь, что придется выбирать вариант в соответствии с характером девушки и общения с ней. И совсем другое — просто читать книгу подобного содержания.

В игре просто мало романтики, чересчур мало. И юмора, которым разработчики обычно прикрывают такие огрехи — или, скорее, которым разбавляют такие игры для более легкого их усвоения — тоже сильно не хватает. Еще меньше тут действия. Не постельного, не хентайного, а именно игрового. Сюжет не закручен абсолютно никак. Он прост и пуст, как холодильник после ночного набега геймеров.

Проще говоря, игра получилась на любителя. В нее неплохо поиграть «под пиво», если нечем больше заняться, и только при



условии хорошего чувства юмора. Именно так играла я в нее впервые. И тогда игра мне показалась намного лучше ☺. Покупать не советую, а вот взять поиграть — оно того стоит, вдурит вы именно тот человек, которому игра понравится, ведь для кого-то создавали тамагочи, и кому-то они были интересны!

Влад МУНТЯН aka Frestarter

HYPERBALLOID

Разработчик/издатель: Alsknar
Системные требования: идеальные
Жанр: арканоид

Что есть арканоид... Практически целый жанр, пласт игр, и в то же время простенькая игрушка, в которой геймер только и делает, что при помощи доски и шарика разбивает кирпичную стену. С момента зарождения такого рода игр в концепцию не вносилось почти никаких изменений. Разве что улучшалась визуальная составляющая да добавлялись мелкие нововведения. Но как показывает опыт, серьезные изменения вовсе и не нужны. В арканоиды играли и будут играть, и не только для того чтобы снять усталость и расслабиться, но и просто ради удовольствия.

Hyperballoid четко показывает, что принцип «не чини то, что работает» прекрасно подходит и под арканоиды.

Так, собрав все лучшее из самых разных арканоидов и грамотно смешав, разработчики подарили нам великолепную игру.

Littleballoid

Как уже было сказано, Hyperballoid не принесет в жанр ничего принципиально нового. Но некоторые отличия от большинства однообразных собратов все же имеются.

Первое, что обращает на себя внимание, — это вполне вменяемая физика мяча. Не могу сказать, что в этом компоненте игра идеальна, но хороша уж точно. Во всяком случае, невообразимых отскоков мячика вы не увидите. Также физическим законам подчиняются и все элементы мозаики. Если блок не удалется разбить с первого раза, то он не останется на месте, как в других арканоидах, а отлетит в сторону, сталкиваясь и расталкивая другие кирпичи. Вообще, смотрится очень красиво, эдакие уровни и вправду хороши.

При входе в главное меню нас приветствует приятный металлический голос. Как говорил Миланя, «если в игре даже курсор мыши приводит в восторг, то обо всем остальном и говорить не приходится». Здесь подобная ситуация, только приятные чувства вызывает не курсор, а само меню. Оно эстетично, в то же время выполнено настолько красиво, что возникает желание откинуться на спинку стула, наблюдая за огоньками на экране, слушая приятную музыку, аlocated из колонок.

Переселив себя и начав игру, геймер оказывается перед выбором: какую кампанию выбрать. Их несколько, и различаются они в основном тематикой уровней. *Exotic Levels* и *Extreme Levels* — такие уровни очень необычны. Разрушать нужно самые разные штуковины, начиная от натюрмортов и египетских пирамид и заканчивая значками вроде Реаса и разными не поддающимися описанию конструкциями. Здесь стоит сказать, что уровни

в Hyperballoid'e необычны не только оригинальной задумкой. Блоки здесь — не стандартные кирпичики, попадаются самые разные, любой формы и размера. Движущихся частиц несметное число. Идея не новая, но несомненно, добавляет игре динамичности. А смотрится так просто потрясающе.

Следующая компания — *Classic Levels*. Эта подборка уровней понравится почитателям «старой школы». Все как в старые добрые времена — разбираем стены различной длины и ширины, и никаких изысков. Как по мне, скучновато. Ну и последнее — *Survive Mode*. Это это, рассказывать не буду, сами увидите. Скажу только, что режим очень интересный и динамичный.

Итак, кампания выбрана, начинаем играть.

Middleballoid

Сам игровой процесс в Hyperballoid'e не выделяется ничем из ряда вон выходящим. Если вы играли хоть в один арканоид, то объяснить вам ничего не нужно — отбиваем шарик, собираем бонусы... Но затягивает этот с виду примитивный процесс не на шутку. Конечно, не последнюю роль при этом играют прославленные физика и дизайн уровней, но не только на них держится интерес к игре. В не пример многим своим собратьям, внешне она смотрится просто шикарно. Отлично прорисовано все — доска, шарик, мозаика... Абсолютно все. Цветовая палитра очень яркая и пестрая. Грустным темным тоном здесь попросту нет места. А если учесть, что все это красочное безобразие не стоит на месте, а беспрерывно движется и переливается всеми цветами радуги, притом каждому уровню соответствует свой уникальный бэкграунд (четыре бэка из Ricochet красуют и уныло бредут пинать своих создателей), то становится

ясно, что с визуальной частью Hyperballoid'a вряд ли сможет потягаться какой-либо из современных арканоидов.

Обойти стороной музыку этой игры было бы настоящим преступлением. Весь музыкальный ряд здесь представлен стилям транс. Все треки очень качественные, большинство из них пополнили мой плейлист. Подобная музыка идеально подходит под эту игру. И это не пустые слова, поверьте.

Ну а теперь самое важное. Можете смело забыть все, о чем писалось выше. Главное не это. Главное то, что, как ни парадоксально это звучит, у Hyperballoid'a есть то, чего не хватает многим новомодным шутерам и стратегиям. У нее есть атмосфера!

Сложно сказать, как разработчикам удалось достичь подобного эффекта, но, наблюдая за красочной феерией, происходящей на экране, слушая отличную музыку, кажется, что попал в сказку. Описать это невозможно — нужно попробовать.

Отчасти этому способствует и невысокая сложность — шарик летает медленнее, чем обычно, сохранение происходит автоматически после каждого пройденного уровня (а не через 10–20, как в других арканоидах). Поэтому, играя в Hyperballoid, игрок не тратит драгоценные нервные клетки, пытаясь сохранить бешено скачущий шарик, а просто расслабляется и получает удовольствие. Проверено на себе и на друзьях ☺.

Реаюмируем. Когда наскутит разрекламированные F.E.A.R.'ы и «Крутые Сэмы», попробуйте Hyperballoid.

Megaballoid

13.5 Мб континентированного удовольствия! Вы еще раздумываете? А ну бегом играть!



ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ
КИЇВСЬКИЙ
ФОТО
ЯРМАРОК
18–21 травня 2006



Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр., 15

Традиційна та цифрова фототехніка
Фотоматеріали та аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари і майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Салон»
Фестиваль міжнародних фотоконкурсів
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:

Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News, MiK, Мир зв'язи, Мой компьютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир України, Фотомагазин

ОРГАНІЗАТОРИ:

ІТЕ (Великобританія)
Premier Expo (Україна)
IBЦ Real (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

ДИРЕКЦІЯ:

тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

ІНТЕРНЕТ ПІДТРИМКА:

www.minilab.com.ua
www.mabila.ua
www.hi-fi.ru



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

ИТОГИ ГОДА

Продолжение, начало см.: № 11 (225)

Ну, что, камрады, продолжим подведение итогов и раздачу пинков — простите, словов? Продолжим — а куда мы денемся с подводной лодки на глубине пять тысяч метров?

Что там у нас осталось, о чем мы еще не говорили в предыдущем номере? Конечно, о нашем любимом жанре, которому посвящали целый спецвыпуск — об RPG!

Итак, следующие номинации.

Лучшая RPG 2005

Некоторые люди, отказываясь признать очевидное, пытаются доказывать, что кризис ролевых игр нет и в помине, что жанр живет и процветает. Но судя по прошедшему году, можно сказать, что ролевики скорее выветывают и разлагаются. Вообще, как нам кажется, прошлый год был не самым удачным в отношении выхода беззастенчивых шедевров во всех жанрах, но именно с RPG дела обстояли хуже всего. Давайте напрягем память и попытаемся вспомнить, что нам предлагали разработчики в году 2005-м.

Итак, *Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords*, ожидаемое продолжение великолепной игры. Пустьaddon делал не «Биовары», а *Obsidian Entertainment*, какая разница? Мы ведь знаем, что в этой молодой компании собрались сотрудники с огромным опытом. В конце концов, кому как не экс-сотрудникам *Black Isle Studios* можно доверить делать такую игру? Все ведь помнят, что между BioWare и BIS всегда была любовь, более того, в народе то и дело путают, кто из них кто делал. Множество отличных идей, великолепный сценарий, оригинальная система отыгрыша и... все уходит в топку благодаря жадным менеджерам *LucasArts*, которые решили, что пипл схавает и нецелесообразную игру, поэтому нечего тратить время и деньги на доработку.

Иногда мы начинаем ненавидеть издатель...!

Что еще вспоминается? *Fable: The Lost Chapters*. О да, кудесник и обманщик Питер Мулине (Peter Moulineux) умеет удивлять, тут не поспоришь. И пусть он выполняет далеко не все свои обещания, но это не мешает ему делать хорошие игры. Пусть хардкорные RPG-шники обвиняют *Fable* в аркадности, но это не мешает игре быть хорошей, интересной, затягивающей. Что еще нужно?

The Fall: Last Days of Gaia — проект, который мог бы оказаться очень интересным. Более того, проект, который ближе всех приблизился к великому *Fallout* у. И погиб из-за

огромного вораха багов, глюков и отсутствия баланса. Видно, что камрады из *Silver Style Entertainment* старались, но довести свое детище до ума не смогли — эх, им бы еще погода, и... Увы.

The Bard's Tale (2005) — детище знаменитого *Брайана Фарго* (Brian Fargo) не смогло порадовать нас ни графикой, ни интересностью боев, но потешило шутками и сатирой. Жаль, что для многих внешний вид игры является основным фактором. Впрочем, игра от этого хуже не стала. Хорошая игра. Только тоже сырая.

Впрочем, чего мы все о западных проектах говорим? Давайте и о наших вспомним. «Хенус. Точка кипения» — проект, которому приставку RPG и статистику добавили только для галочки. Масса глюков, огромный, но однообразный мир, веселый, но надоедающий геймплей. Игра, которую покупали именно ради мира и... глюков. Неплохая, заметим, игра, но совсем RPG.

«Ночной Дозор» от «Нивала» показал нам, что даже очень хорошие разработчики



падают на легкие деньги и способны халтурить. Очень, очень вторичная игра, одна из худших игр «Нивала».

«Магия крови». Игра удивительно красивая и не менее удивительно скучная и бессмысленная. «Дьябло», так и не ставший киллером. Скучные квесты, невнятный сюжет, масса недоработок, и главное — отсутствие столь ожидаемого мультиплеера. Разработчики ну очень хотели выйти в 2005 году. Вышли. А зачем? Критических глюков, правда, в игре практически нет, за что спасибо, но остальное... Мы снова бесплатные тестеры. Ждем обещанного патча, который добавит мультиплеер. Может быть, после этого игра обретет смысл и интерес.

«Корсары 3». Кажется, что лавры «Бураты» не дают спать разработчикам из «Акалы». Знаменитый «Крид» вышел в версии 0.99, но «Корсары» его переплюнули, их версия — 0.95. Если кто не знает: обычно версии, начинающиеся на «0» — это бе-

ты. И что в результате? Мегабайты патчей и вялый геймплей. Ужасно. Это как можно настолько не уважать покупателей, чтобы выпускать в продажу подобный «продукт»?

Впрочем, среди игр, разработанных в России, были и весьма приятные — к примеру, «Серп и молот». Первый продюсерский проект «Нивала», и насколько удачный! Если *Silent Storm* нельзя назвать RPG, в полном смысле слова, то «Серп и молот» так называть можно и нужно.

Ладо, повсюдуинали и хватит, давайте итоги подводить.

Первое место и прилажающееся к нему звание Лучшей RPG 2005 года присуждается игре *Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords*. И вовсе не из-за нашей любви ко вселенной «Звездных войн». Просто несмотря на все старания менеджеров *LucasArts*, эта игра стала глотком свежего воздуха для тех, кто все еще вспоминает о «золотом фонде» ролевых игр. Разработка образов в *KotOR 2*, реализация общения между героями очень сильно напоминает такие игры как *Fallout*, *Baldur's Gate* и *Planescape: Torment*. Оно в общем-то и не мудро, ведь многие сотрудники «Обсидиана» лично участвовали в разработке выше-названных игр. И сейчас они постарались вернуть нам неповторимую атмосферу тех игр. Сейчас так уже никто не работает. Сейчас никто не пишет мегабайты текстов, потому как в среде разработчиков бытует мие-



ние, что геймеры не любят читать. Сейчас считается хорошим тоном не держать в компании штатного сценариста. Сейчас все иначе. Упоминание о *Fallout* е как о шедевре тут же натывается на невысокие цифры продаж этой игры, а людей, мечтающих создать что-то подобное, тут же записывают в разряд юных мечтателей, которым еще многое предстоит узнать в этой жизни. Ничего не поделаешь, такое сейчас время. Но всегда найдется те, кто не хочет играть по существующим правилам и делает то, что считает нужным, не обращая внимания на общест-

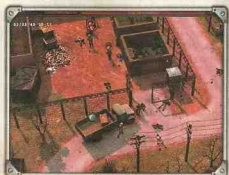
венное мнение. И иногда у них получается. Таковы ребята из Obsidian Entertainment. Они попробовали. У них получилось. И именно поэтому их проект является лучшим, что бы там не говорили.

Второе место досталось игре **Fable: The Lost Chapters**, и тоже не просто так. Образы «про-



фессиональных героев» не раз всплывали в различных произведениях, но нигде он не был раскрыт настолько широко и разносторонне, как в **Fable**. Причем, сделано это было тонко и профессионально. Кто-то работает строителем, кто-то дворником, а я — героем. Вот, у меня даже диплом есть. Браво, Питер! Великолепная идея. Только ради нее игру стоило пройти. Но помимо идеи, **Fable** обладал еще многими достоинствами и потому, на наш взгляд, она честно заслужила свое место на пьедестале победителей.

Ну а почетное третье место мы, после некоторых колебаний, отдали игре «**Серп и Молот**». Данный проект находится на пересечении жанров тактики и RPG, но тщательная



проработка персонажей, очень хорошие, как для российской игры, диалоги и интересный, закрученный сюжет все-таки здорово смеждают ее в «ролевую» сторону. Но на наш выбор повлияло опять же не это. «Серп и Молот» — очень сложная игра. Хардкорная. Компания «Нивала» и господам Новик должны были обладать немалой храбростью, чтобы создать и выпустить игру на территории России, где на хардкорных игроков обращают все меньше и меньше внимания (некоторые издатели вообще забывают об их существовании). Как и в случае с **KoR 2**, люди просто плюнули на мнение большинства (хотя — большинства ли?) и сделали то, что считали правильным. И не прогадали.

А тем временем подкрадывалась следующая номинация. И называется она...

Худшая игра 2005

Тут сразу дадим пояснение: есть игры настолько плохие, что и вспоминать о них не хочется, выбрать из них худшую просто выше наших сил. Мы в них стараемся даже не играть. Поэтому выбирать будем из «худших из худших». Возможно, данную номинацию правильно назвать **Разочарование года**, ибо речь пойдет о проектах, которые на стадии разработки казались перспективными. Впрочем, не все. На первое место неожиданно выходит один из самых циничных проектов нашего геймдева — «**Бой с тенью**». Пусть никто и не ожидал ничего особенного от игры по лицензии, но появившийся на DTF крайне грубый постморт четко показал отношение разработчиков к игрокам. Тупые дтеги кутят все! Спасибо за открытость, господа разработчики. Кстати, против постмортема мы ничего не имеем, там все честно написано, просто не стоило его делать открытым, чтобы все могли прочесть. Сейчас постморт закрыт, и незарегистрированные юзеры прочесть откровения разработчиков не смогут, но если интересно, попробуйте нашарить материал через поисковики, называется он «**Бой с тенью**». Сделано с особым цинизмом. Молодцы, акелловцы.

Второе место опять достается компании «**Ангела**» за «**Корсары 3**». Мы ждали нова-



торскую игру, а получили бета-версию. Спасибо, камрады, век не забудем. «**Корсары**» тоже с «особым цинизмом» делал! Обидно, что игру раскутали как горячие пирожки, и она оказалась, похоже, самой продаваемой российской игрой прошлого года. Неужели заявление, что делать качественные игры не нужно, а нужно как можно быстрее — правда? Не хочется верить, но цифры — вещь упрямая.

На третьем месте у нас, увы, «**Нивала**» со своим «**Ночным Дозором**». Подобной игры мы от «Нивала» не ожидали. Серьезно. Верили до последнего, что игра получится интересной, а может быть, даже новаторской, — и вот. На тебе. очередной продукт, выезжающий не за счет качества, а за счет громкого пиара.

И напоследок, раз мы заговорили о разочарованиях, то грех не вспомнить **S.T.A.L.K.E.R.** Да. Он опять не вышел. Есть подозрение, что и в номинации **разочарование—2006** данный проект тоже будет фигурировать. Правильно, скоро выходящая новая операционная система, новый директ, давайте, переделывайте дальше. Мы подождем, нам не привыкать.

Лучшая игра 2005!

Ох, какая это сложная номинация! Как много людей обидится на нас, если мы присудим не то и не тем. Впрочем, мы хотим, пусть обижается, а мы поступим, как нам совет подсказывает.

Только не надо думать, что выбор был легким. Борьба с совестью и без того штука непростая, а если сталкиваются совести всех сотрудников редакции, то это напоминает локальный ядерный конфликт. Сперва в ход пошли аргументы, потом эмоции, следом — подручные предметы. От привлечения тяжелой артиллерии нас спас верстальщик, заявивший, что номер пора отправлять в печать. Пришлось, скривя сердцем, призвать на помощь здравый смысл, который и побудил нас сделать правильный выбор.

Лучшей игрой 2005 года становится **Fahrenheit**. Интересный сюжет, неповторимая, живая атмосфера замерзающего Нью-Йорка, множество возможностей, яркие персонажи. Некоторые называют эту игру «интерактивным фильмом». Пусть так, но если в этот «фильм» интересно играть, то почему бы и нет? Безусловно, **Fahrenheit** — не что иное, как прообраз игры будущего или хотя бы одного из направлений, в котором будет двигаться индустрия. Правда, это еще вопрос, будет или нет, но направление, указанное разработчиками из **Quantic Dream** — несомненно правильное и интересное. Появятся ли еще игры, подобные **Fahrenheit** у, покажет время, но в ушедшем году у него не было конкурентов.

На втором месте удобно расположились не что иной, как старина **Сам Фишер**. Наверное, мало кто станет спорить, что сериал **Tom Clancy's Splinter Cell** является на сегодняшний день эталоном stealth-экшенов, а **Chaos Theory** — лучшей частью этого сериала. Разработчикам удалось избежать, вторичности, присущей многим сиквелам, только поэтому их работа заслуживает высшей оценки.

Ну и на третьем месте у нас уже упоминавшаяся сегодня **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords**. Нам, как фанатам RPG, было очень трудно не выдвинуть на первое место игру любимого жанра. Причем, хорошую игру, но... Несмотря на все старания разработчиков из Obsidian Entertainment, игра вышла неидеальной. Скомканная концовка, оборванные сюжетные ветки, наспех собранные квесты последней части игры. Увы, все эти недоработки, которые пролезли на «золотой» диск, благодаря политике **Lucas Arts** не дают игре получить звание лучшей. А жаль, ведь **The Sith Lords** вполне могла перелопотать свою предшественницу по интересности и популярности. Потенциал был.

Вот и закончились наши выборы. Места распределены. Точки поставлены. А что же у нас впереди? А впереди у нас новые игры. Новые радости и огорчения. Правда, судя по анонсам, нынешний год обещает быть удачнее предыдущего. Так что будем надеяться на то, что в статье о лучших играх 2006 года у нас появится повод вспомнить намного больше ярких проектов.

Роман АНДРУСЕНКО aka CYRAX

cyrax100@mail.ru

SEVEN YEARS WAR

Разработчик: HQTeam

Жанр: RTS

Системные требования: P 133, 32 Мб ОЗУ,
2 Мб видео

Впервые я увидел эту игрушку, когда пришел в гости к своему товарищу. После неудачной установки «Казаков» (сми славные воины коша запорожского вырубил с винта абсолютно все, вместе с самим винтом) тому пришлось, не замечаясь уже более на несвойственную старому «Пню» общеевропейскую рубку, довольствоваться некими SYW (Seven years war — «Семь лет войны»). Эта игрушка была установлена на комп после его реанимации и поначалу никакого энтузиазма не вызвала. Но чем глубже я в нее погружался, тем больше она мне нравилась. Игра, в которую я начал играть как бы от нечего делать, просто для разнообразия, почему-то всякий раз все настойчивее вызвала желание пройти ее еще и еще раз. У меня дрожали руки и выскакивало сердце каждой раз, когда начиналась новая миссия. А когда я проигрывал, то бил кулаком о стол и рвал на себе волосы.

Враги растворяются
во тьме

Конишу! Кансай сур! — сказал Archer.

— Идо! — ответил Footman.

«Япона-мать! А ведь действительно, придется учить японский!» — подумал я. Враги растворяются во тьме после ухания совы, когда наступает ночь.

Озвучка в игре впечатляет. Крик петуха, шум дождя, раскаты грома... Особенно приятно слышать, как взрывается вражеский барак, тонет, булькает, корабль, кричит умирающий воин. Музыка в игре как таковой нет, только в самом начале, когда появляется главное меню, — но хоть и мало, да все равно хорошо. Графика мне тоже понравилась — как для эпохи 133-х «Пней» с 2 Мб, скажу, весьма недурственно. Бойцы, корабли и самолеты выглядят очень прикольно.

Скучать не придется: желающих пустить вам кровь в игре предостаточно! Накопите побольше ресурсов, отстройте приличную армию, вооружите ее армиями кораблей и самолетов — и в бой! И не нужно огчаваться и делать себе хакари ☺, если вас разгромили! Быстрее соберите себе новую армию, новый флот — и снова в бой! Главное — не сидеть на месте.

Как-то раз за одну миссию я организовал три «крестовых» похода на вражеский штаб, все они закончились неудачей, и лишь на четвертый раз мне удалось расквитаться с противником. Терпенье и труд — все перетрут!

Корабельное побойще

Япония — островная страна. И корабли в военном деле играют немаловажную роль. Так и в SYW. Они не нужны только в первых миссиях, но дальше вы не сможете без них обойтись. Корабли бывают нескольких типов: Patrol ship, Transport ship, Attack ship, Submarine и Turtle ship. Поначалу можно обойтись без транспортных кораблей и субмарин (исключение составляют те миссии, которые начинаются с высадки воинов на сушу). Бои смотрятся очень даже неплохо.



нами (то есть стал флотоводцем), врагу и в море было не сладко.

Небось, картошку
все мы уважаем

Барах, верфь и, конечно же, штаб — залог вашего успеха в этой игре. А носить в этот самый амбар мы будем ресурсы: рис и картошку. Без картошки и риса ни один корабль не покинет родную верфь, ни один солдат не отправится в поход. Во-первых, жрать воинству нечего, а во-вторых, без этих ресурсов ни корабля не сделаешь, ни бойцов на свет не произведешь. А добывают харч, естественно, наши неутомимые крестьяне (Peasant). Куда ж без крестьян воевать! Под градом пуль и ишкавом стрел они упорно тащат свои торбы с картошкой в штаб (японские генералы без ума от дерунов ☺). Очень героический класс эти крестьяне, вот только уж очень, простите, тупой. Поиграете — убедитесь в этом сами.

Так вот, дорогие читатели, почерпните из этой игры ценные сведения: японцы обожают не только рис, но еще и картошку. Как по мне, то лучше бы вместо бульбы и риса по японским полям свиньи бы бегали. Да-да, свиньи, без шутки! Крестьяне их бы ловили, сало было бы для армий и эскадр! Я все же украинец, а не японец, и рис не очень люблю. Но как говорят, кому-то нравятся альпесины, а кому-то ящики.

Ладно, представьте себе походку вашего бойца. Представили? Ничего общего с

хо. Первый раз, заведя приближающуюся вражескую эскадру, вооруженную до зубов, я чуть было не упал со страха за борт ☹. Враг устроил мне, у моих же берегов, настоящую Цусиму! Правда, позже, когда я научился водить корабли груп-





немцами: Японцы очень смежно семят. А вы сами попробуйте нормально ходить в деревянных лаптях. А они ведь должны в них еще и бегать, и драться. А каково всаднику, который пытается взобраться на кобылу? А вот чего я не понял, так это того, как умудряются древние японцы, вооруженные луками, делать одновременно машины и самолеты? И как без парашютов выпрыгивает из этих самолетов десант? И как строится здания без дерева и прочих стройматериалов? Ну да ладно, оставим это на совести разработчиков. По всей вероятности, это и есть то самое хваленое японское экономическое чудо ☺.

Маги рулят, а самолеты летают

Как бы много у вас не было пехоты, конницы, кораблей, а с магами всегда будет лучше (если только они не тупые маги, перекавалифицировавшиеся из файтеров). У японцев за мага выступит ведьма, которая вызывает землетрясения и может переманивать вражеские войска. Как она это делает, я не знаю, но факт: можно одним отрядом ведьм разбить всю базу — часть переманить, а остальных добить землетрясениями. А у чосанцев (так я их называю) есть шаман, он кастует молнии, убивающие сразу и наповал. А еще у тех и у других есть монахи. Драться они не умеют, зато отлично лечат. А еще умеют обнаруживать мины, которые враги щедро расставляют у проходов, и закрывать кусочки карт, которые увидел враг.

А теперь перейдем ко второй части нашего заголовка: самолеты. Полуустательные аппараты ☺ — вещь очень важная, особенно когда играете за японцев. Я обычно громлю вражескую базу так: собираю пехоту в машины (по 4 в каждую), загружаю машины в транспортный самолет (тоже по 4), затем отправляю эти самолеты на базу. Тем временем делаю себе боевые самолеты. Люди с машинками чистят базу, а то, что осталось, добиваю с воздуха. Так вот, у японцев самолеты бывают трех типов: транспортные, истребители и бомбардировщики. У чосанцев с авиацией дела обстоят значительно хуже: лишь транспортные, которые везут по три единицы груза, и очень дорогие истребители, которые ничуть не лучше

японских. Да и с наземной техникой плохо: у японцев машины стреляют по воздуху и вмещают 4 человека, а танки чосанцев ни на то, ни на другое не годны, а стоят дороже. Казалось бы, японцы заруливают чосанцев по всем параметрам, но... если бы не одно «но»: конница. Она быстра, вынослива и сильна, намного превосходя японскую кавалерию. Можно смело сказать: гуси спасли Рим, а кони — Чосан.

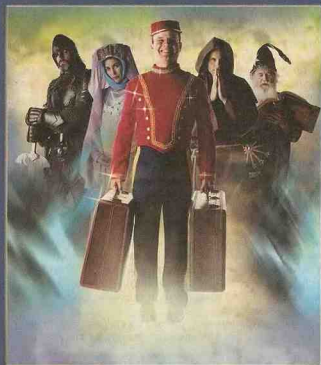
Я не мог долго пройти одну миссию за Чосан. Задание обычное: «Eliminate the enemy», но эти самые enemy напали со всех сторон, с воды, воздуха и суши. После долгих мучений я развалил все, кроме штаба, и построил конюшни. Миссия была пройдена за пару минут. Кстати, о мис-

сиях. В перерывах между уничтожением врагов мы маленькой группкой воинов ворuem сбережения, сопровождаем важных персон, спасаем крестьян и возмизс с союзниками. Союзники эти очень тупые. Сначала они строят базу у врага под носом, я отсылаю все войска на их охрану, отстроившись же, они бросаются в атаку группкой из 2–3 воинов. Единственная польза — они принимают на себя основной удар, а я тем временем успеваю отстрочить более-менее нормальную армию.

Вывод

Японцы умеют делать не только магнитофоны и машины, но и хорошие стратегии. Хотя бы и клонированные, но все равно хорошие.

Погнуска 2006 Фантастика с доставкой на дом!



Подписной индекс 08219

Лучший фантастический журнал Европы - 2004

Стоимость подписки: 1 месяц - 5,59

6 месяцев - 33,54

12 месяцев - 67,08*



*Бонус: размеры книг с автографами лучших украинских авторов

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ВЕСЕННЯЯ СПЯЧКА

Что такое весна

Что творится с этой погодой? То весна, очнувшись от летаргического сна, пытается залить нас водой, то зима, отказываясь признавать неизбежное, засыпает снегом.

Кстати, вы знаете, что все свои статьи я пишу под музыку? Музыка бывает разная, иногда она просто помогает не слышать, как кто-то чавкает рядом, а иногда наводит на всякие мысли. Вот и сейчас я загрузил в винил группу «Ликинк», поставил случайную песню, и выпала вполне отвечающая моему настроению. «Герой» называется. Сымаши?

«Ликинк» — группа странная, и многим кажется тяжелой для восприятия, а мне вот нравится. Читайтесь в эти слова, разве не про нас написано?

Был я в школе герой, я учился на пять
Я знакомые буквы любил повторять
Я раздвигал книги, как шифр, я пытался узнать
Что такое весна

Лишь однажды пытался я школу поджечь
Да учитель узнал, спички выбросил в печь
Мне хотелось огня и тепла, я не мог больше ждать
Когда будет весна

Вот уж стало темно, дал учитель звонок
Я из школы скорей убегал со всех ног
Он адогонку за мной, чтобы я не узнал
Когда будет весна

В теплой луже портфель, а под глазом синяк
Ах, учитель хитрей — он провел и меня
Я тетрадь изорвал, можешь ставить мне кол
Только знай, от меня не уйдешь далеко

Эх, вот и я пытаюсь понять, что такое весна. Вроде бы это такая пора, когда медведи приходят в себя после зимней спячки и вылезают из берлог охотиться на медведиц. Или на малину? Хотя какая в марте малина?

А может быть, нас всю жизнь обманывали, и март вовсе не весна? Не знаю. Похоже, что так и есть. И похоже не только из-за того, что за окном всякое безобразие творится. При взгляде на то количество писем, которое я получил с момента выхода последнего «Автоответчика», возникает предположение, что наши читатели не вышли из спячки, а как раз наоборот, впали в нее.

Впрочем, как говорится, за неимением гербовой писать будем на... На чем есть, на том и будем. Так что, вперед, к разбору полетов, в смысле писем.

О нас, любимых

Ну вот, начнем с... меня. Нет, это не письмо написал, это речь в нем обо мне и остальных идет. А написал его камрад Chdsfdt, ему и карты в руки, в смысле, микрочип в зубы.

Кертик! Тетрис! Ертис! Привет! Пишет тебе маленький и откровенный хоббит с нетерпимым именем Chdsfdt. И пишет не для того, чтобы посплетать на теперешнюю нелесть деревьев и сделать свои бесплатные советы.

Да, имело из таких, с которыми только тест на трезвость сдавать. Можешь выговорить — значит, трезвый, не можешь — вперед, в вытрезвитель ☺.

Есть у нас в доме — не умею писать статьи. Критиковать — могу, а вот писать — ни-ни! Может дело в возрасте, может — в малом количестве прочитанных книг. Даже маленькую статью о третьих «Героях» (тестовую, вам она, конечно, не нужна) написать не по-

лучилось — а игра сильная, о ней надо 4 полосы писать, а я даже одной не могу сделать.

Это не страшно, я тоже не умею писать статьи, и ничего, пишу ☺. А вообще, если бы все были писателями, то кто бы их читал?

Так как Интернет у меня обрван пиратами-родителями, на МИК-портале обсуждать статьи я не могу. Лучше я в офлайне напишу статью Кертису и за две минуты отошлю.

Кого будем критиковать? Не будем мыслить лукаво, тебя ☺. Ну вот, пишешь ты очень плохо, куча ляпов и ашблук. Если пишешь сам, твою депрессию передаете читателям через твои скудные статьи. Потому — пиши с Люком, Миксиртой, Талером, Сонечком, Вестократрами, Морте, Шаманом, Кемпером, Ягзуром, Злым и Сасалогом. Со всеми ВМЕСТЕ! И только в этом случае твои ашблук превратятся в ошибки.

Жуть просто. Если со всеми вместе, то мы год статью писать будем.

Дальше... Глюк. Такой орк (хоть и ролевик), что писать не умеет. Может, ему машинистку нанять? У него же есть секретарша! Хотя... Наверное, вы там секретарши используете другим способом ☺.

Угу, двери ими вышибаем. И вообще, ты встречал в жизни грамотного орка??? Я вот не встречал.

Талер. Свинья, нечего сказать. Пишет неграмотно, нахально и, главное, — для денег! Ему ни славы, ни кайфа — ничего не надо, ему только деньги! Сребролюбуч мхитарыль, блин!

Не, славы ему тоже надо. Он ее на баксы меняет.

Кемпер. Украл у Маньяка место, заманил бедного, нахальным образом усеял в его компьютер!

Не, усеял он не в его компьютер. А в Мой Компьютер. Игровой! И нет, чтобы писать о том, о чем Маньяк писал, — «Черви», «Дарвиния» и т.д. Он пишет об экинах! Перечисляю, какие авторы могут писать об экинах — Лепрек, Морте, Фистштер, Злой и еще много-много других. А вот о стратегиях пишет только ЛаМрак. Кто будет спеульнуть о стратегиях делать? Не ЛаМрак ведь...

А никто и не будет. Хотя, может, из Ягуара сделать специалиста по стратегиям? Отрубить ему Инет (чтобы в онлайн не шастал) и «апгрейднуть» машину так, чтобы игры с требованиями больше, чем у С&С, вообще не шли. Глядишь, через пару месяцев и перевоспитается. Станет настоящим стратегом и напишет спеульпук в одиночку.

Все, я окончил.

Р.Ы. Не бойтесь, я пошутил! Вы, итапники, прекрасные авторы! Только Глюк, как бы попонянее сказать... Ах Актрук! Больше пиши!

Спасибо, мы шутку юмора поняли. Сышлись, в дверь твою стучится? Это наша ответная шутка: 02 — малышки по вызову. Открывай, пока дверь не выломали ☺.

О начинающих замолвите слово

Так, теперь вернемся к различным предложениям. Вот, камрад Нix предлагает следующее:

Я читаю ваш журнал очень давно (по-моему, тогда еще мамонты ходили...). Я доверяю вашему журналу всегда. И вообще не уважаю тех, кто говорит о МИКЕ что-то плохое. Я понимаю: свобода слова, демократия, но нельзя так привеслодно оскорблять мой любимый журнал. Это уже навязывание своей точки зрения.

Не беспокоя, пусть себе ругают. У нас ведь как? Пока жив — идют. Помер — гений. Если все начнут нас хвалить, я подумаю, что мы уже умерли.

А вообще, я пишу вот по какому поводу: я и мой друг (который также был поклонником) хотим выпустить в МИКЕ рубрику о начинающих девелоперах и их проектах. Мы хотим этого потому, что сами

хотим стать разработчиками. У нас даже есть название: N'N'N, что расшифровывается как «Nix and Ned». В команде нас только двое: я — начинающий программист, а также идейный вдохновитель, и мой друг Ed — уже не начинающий, но далеко не профессиональный 3D-дизайнер и по совместительству художник. Мы живем в городе-спутнике (думаю, не нужно объяснять, что это значит.) Южноукраинске, являясь в 9 классе, и у нас есть много амбициозных проектов. Но, возможно, они не осуществляются (плачущий смайл)...

Надеемся на тебя, МИК.

О начинающих разработчиках мы пишем довольно часто. Когда есть о чем писать. Что такое начинающий разработчик? Это тот, кто сделал ни одного проекта. Если речь идет о компании, то, возможно, в ней большинство работников — люди с солидным опытом, но до первого релиза компания все равно считается начинающей. А вообще, именно для помощи начинающим и продвинутым разработчикам недавно был создан украинский филиал **Международной Ассоциации Разработчиков Компьютерных Игр (IGDA)**. Основная информация об организации — на сайте <http://www.igda-ukraine.org/laiev/>. А задавать вопросы и общаться можно на форуме. Велкам, типа.

Продолжаем? Тогда следующий камрад Кучер:

Здравствуй, уважаемый Кертис. Поздравляю вас (не только тебя!) с 8 Марта! Читая МИК давно, пишу впервые (блин, формуляр забыл, чё там дальше должно идти).

Ну, спасибо за поощрение, я и не знал, что это мой праздник ☺. Кертис, не могли бы вы создать новый раздел типа «как склепать игру в домашних условиях»? А чё, по-моему, было бы круто! Нет свободных полочек? Высыпайте статьи про железо и софт, ведь журнал-то называется «Мой ИГРОВОЙ Компьютер», а про железо можно почитать и в МК!

Собственно, я и без раздела могу ответить — никак. Без базового набора знаний никак. А вот мод, даже очень хороший мод, в домашних условиях склепать можно. Собственно, если вы помните, то любимыми многими «Кемперстрайк» — это тоже мод, склепанный любителями, по сути, в домашних условиях. Многие люди, занимающиеся сейчас разработкой игр, начинали как модостроители. Но тут какая сложность, первое — под разные игры и моды клепать нужно по-разному. Все ведь зависит от удобности и возможностей редактора. Второе — увы, но нет у нас в штате специалистов по модостроению. Если кто из внештатников возьмется поделиться опытом, почему бы и нет? Только на постоянную рубрику это не потянет.

На крайний случай выбороте раздел «Музей». Я вообще не пойму, зачем он нужен? Зачем читать про старые забытые игры? кому они нужны? Я думаю, многим бы понравилось. Ну, например, мне. Вот я всегда мечтал сделать свою GTA: Made in Kyiv, и действия происходили бы в Киеве.

А «Музей» трогать не нужно, многим нравится. Насчет GTA — пошлите в Нете сайты по этой игре, там наверняка можно найти и советы по модостроению. Ну и, ясное дело, изучай «Фотошоп» и 3D Max.

Ну ладно, я знаю, меня ты, наверно, слушаешь не будешь, ну хоть напечатать моды мне письмо, и если кто-то со мной согласен, шлите Кертису просьба сделать такой раздел!

Шлите. А лучше шлите статьи о том, как самому создавать моды к известным играм.

Ну ладно, Кертис, пока, но ты подумай над моей идеей.

Уже подумаю.

Так, продолжим. Следующим выступит камрад Кутля:

Hello, dear Doc.

А по-нашему — здоров був. Як самопочуття? Пацієнти з невиліковними патологіями не залучили? Напевне залучили, адже я цілком погоджуюся з тим, що сказав в номері 224 камрад Nazgul. Деяка відміна тілою впадає в очі в останніх номерах (це насторожує)...

Насчет утомления — это да. Люди так устроены, что временами устают. Особенно это ярко выражено зимой и осенью. Осень — вообще время депрессий, а зима... Когда она продолжается слишком долго, начинаешь тосковать по теплу и солнцу. Даже лыжи не всегда спасают, тем более, когда на улице непонятно что творится — то ли лыжи надевать, то ли водный велосипед прикупить.

Шановний Doc, ще ніколи вам не писав, але пропоставив номер МИК(у), екаваний вище, хочу децю похиткувати... Ні, да почат-

ку не вашу редакцію, а тих, хто тобі пише. Отже, люди, та забуйте ви здоровий болт на ті прайси. Від того, що ви будете їх критикувати, нічого не зміниться. 1. Редакції потрібні гроші, а прайси — це заробіток.

Приймай і змилюйтесь над Doc(ом), вони йому теж не до смаку (хоча від себе хочу додати, що остільки вони всім, а особливо мені за 4 роки, відколи я читав ваш журнал).

А кому они не надоели? Прайсы, вырванные дурни, секретарши...

2. Починаю з того самого. ЗАБІЙТЕ!!! на різного роду оцінювання, які ви хочете припечатати до статей, що друкуються в журналі. Купіть собі якісь глянцевий журнал і насолоджуйтесь оцінками, які надаються в них. Потрібно оцінювати те, що МИК — це особливий журнал, якому не потрібні жодні оцінки.

На самом деле все еще может поменяться. Но на сегодняшний день оценки нам ни к чему. Серьезно. Мы хотим, чтобы вы читали наши статьи, а не пролистывали их, глядя на оценки.

Ось все щодо листів. А зараз хочу перейти до вас (хитруючий смайл, який не піддається описанню...).

Thanks за новий конкурс. Мені сподобався ваш підхід. Ще не бачив такої низької ціни за SMS-голосування. Та й конкурс сам класний.

Пожалуйста.

Хочу висловити тобі великий резpekt. І в загальному — журнал супер, він просто унікальний. Але, як кожна ком'ютерна гра має свої глюки, так і ваш журнал починає глюкити (жодної схожості слова «глюк» з автором журналу, шановним GLUCK(ом) не передбачалося, так вишло). Просто молоді автори могли б проявити деяку фантазію у написанні своїх «ШЕДЕВЕРІВ».

Да и не только они, если честно. Еще не плохо было бы, чтобы и разработчики фантазию проявляли, и не устраивали «войну клонов».

А так все ніби тіп-топ.

На завершення хочу передати вітання тобі від себе. Я — майбутній постійний пацієнт. Сесія найближчим часом. Якщо будуть прояви шизофренії, то запишусь на прийом... Хи-хи-хи.

Угу, записався. Но мои услуги стоят очень дорого. Правда, эффективность лечения гарантирована. Только какой именно эффект будет достигнут — неизвестно.

Мая надію, що лист мій ти опублікуєш в якійсь наступному номері.

Уже ☺.

Ну, и напоследок — письмом камрада StM@xlm:

Читая МИК очень давно (с 94 номера), но написать решила только сейчас. Но написать письмо решил не простое, а золотое :-)) (если не будет апача с золотом, жалуйся почтовому серверу :-))

Я убью этот сервер!!! И нашего администратора, наверняка он атакует упер.

Во-первых, С НОВЫМ 2006 ГОДОМ, с 23-м Февраля, с 8-м Марта и С ПЕРВЫМ СПЕЦВЫПУСКОМ (ну, а также с новыми 2004 и 2005 годом, с 100-ым и 200-ым номерами, с которыми никак не решился поздравить :-))

Но пишу я не только поздравить. Я решил написать в связи с недавним наступившим Днем X. Сразу скажу: больше бы таких дней и бумагу подешевле (чтобы больше страниц :-)) , и ваш журнал смог бы поспорить с семейными часиками. Рубрика Underground мне очень понравилась — а в ее развитии можно отметить хотя бы одну полосу для юмора (естественно, на компьютерную тематику), которая и замещала бы отсутствующие рассказы в рубрике Underground.

Мы думаем. Но анекдоты — это банально. Так, гляди, в Петропавле запишут.

Ну, а спецвыпуск получился отменным. На 20-ти страницах уместилось столько информации об RPG, что, кажется, многие РПГ-шники узнали что-то про этот жанр. В общем, спецвыпуск — Rulezz.

Спасибо. Старались.

На этот раз прощай расканиваться и напоследок желаю всему коллективу МИКА удач и терпения в этом непростом деле — поддержании журнала лучшим!

И за это спасибо. Постараюсь.

Собственно, на этом я заканчиваю. До новых встреч. Просыпайтесь и пишите!

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- ☐ Софт (867 статей)
- ☐ Железо (714 статей)
- ☒ Интернет (525 статей)
- ☐ Программирование (252 статей)
- ☐ Имеющий уши (109 статей)
- ☐ Прочее
- ☐ Уголок читателя

Статьи
(в онлайн в день выхода номера)

Новости
(каждый день)

Promo

О нас

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



бережіться
підписки

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Потужність, що тобі потрібна. Технологія, варта довіри



artline X²

Зроби крок
до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline® X²,
що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentium® D

599
3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
Int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9000

* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.

Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark www.technopark.ua

(044) 594 15 15



Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими торговими знаками Intel Corp. в США та інших країнах.