Новый формат — два в одном!

СИК

37-38 251-252
18 2006
Сентябрь

стр.42
Heroes of Annihilated empires

стр.22
FLATOUT

PlanetSide™
стр.18

стр.12
COMMAND & CONQUER™ TIBERIUM WARS

ISSN 1819-8716

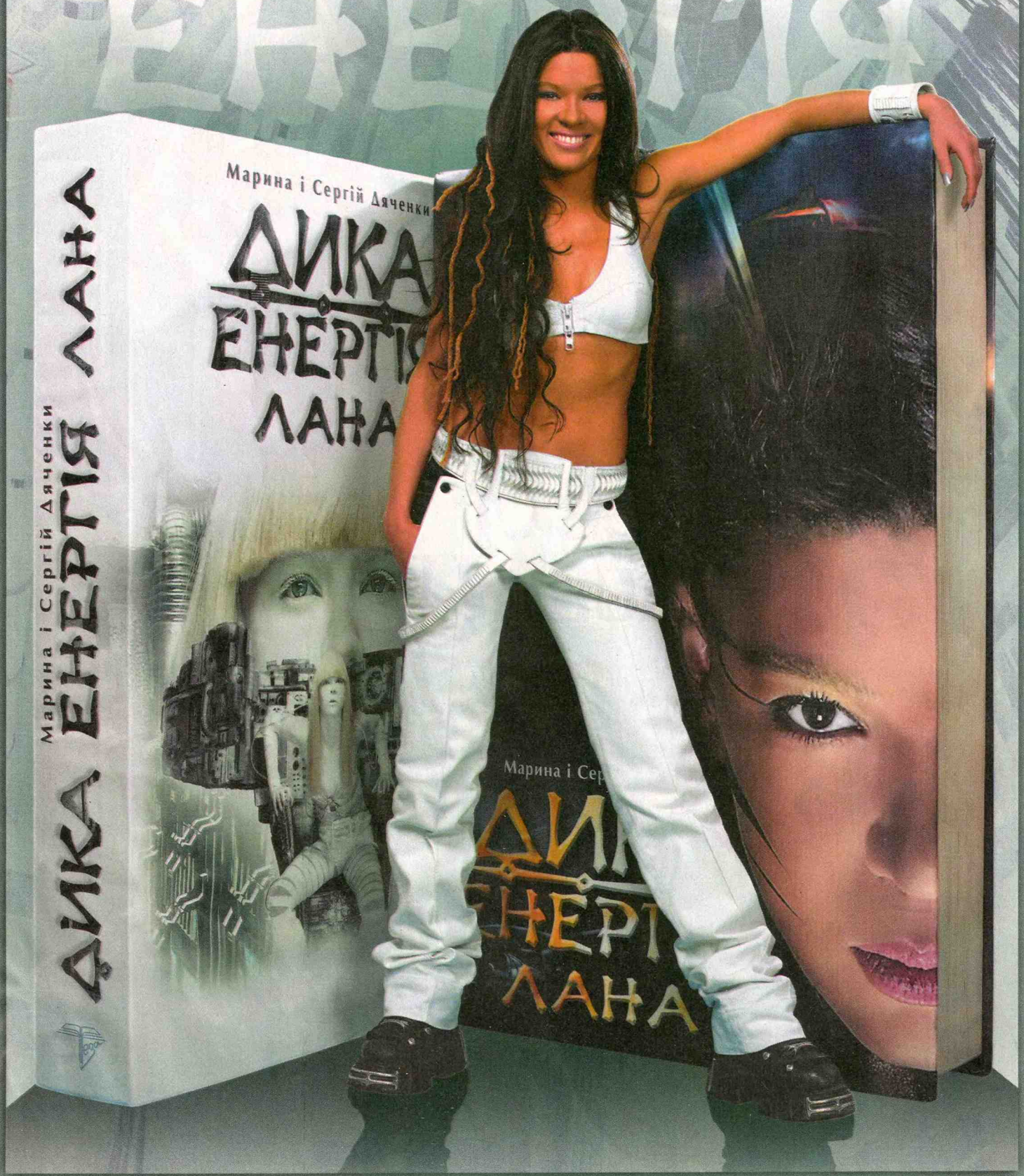
Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ



www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 www.ruslana.com.ua

дізнайся більше у видавництві "Теза"

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», 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.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Новости стр. 5-11
Алексей ТУР aka leprecon
C&C 3: Tiberium Wars стр. 12-13
Enzo Matrix
«Не время для драконов» стр. 14-15
Lar
«Адреналин 2: Час пик» стр. 16
Frestarter
«Комбат» стр. 17
Алексей ТУР aka leprecon
FlatOut 2 стр. 18-21
Вирджин КЕМПЕР
Planet Side стр. 22-25
Алексей ТУР aka leprecon
«Черный Корсар» стр. 26-27
Кирилл ТАЛЕР
Barrow Hill стр. 28-29
Pantera sls
«Книга Мертвых: Потерянные души» стр. 30-31
Geralt[NBF]
Diablo/Diablo: Hellfire стр. 32-35
Александр GLUKK
Сказ о виртуальном мордобое стр. 36-37
Светлана БУРЧАК aka Veda
Glory of The Roman Empire стр. 38-39
Владимир МАЛЬЧИКОВ
Impossible Mission стр. 40-41
Pantera sls
The Ant Bully стр. 42
Мохнорыл ТАЛЕР
HOAE стр. 43-45
Том/Doc/КЕРТИС
Записки Автоответчика стр. 46-47
Вилле МЕНККЕНЕН
Многопоточная архитектура игровых движков стр. 48-50

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№37-38 (251-252), 18.09.2006.
Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2006.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.
Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

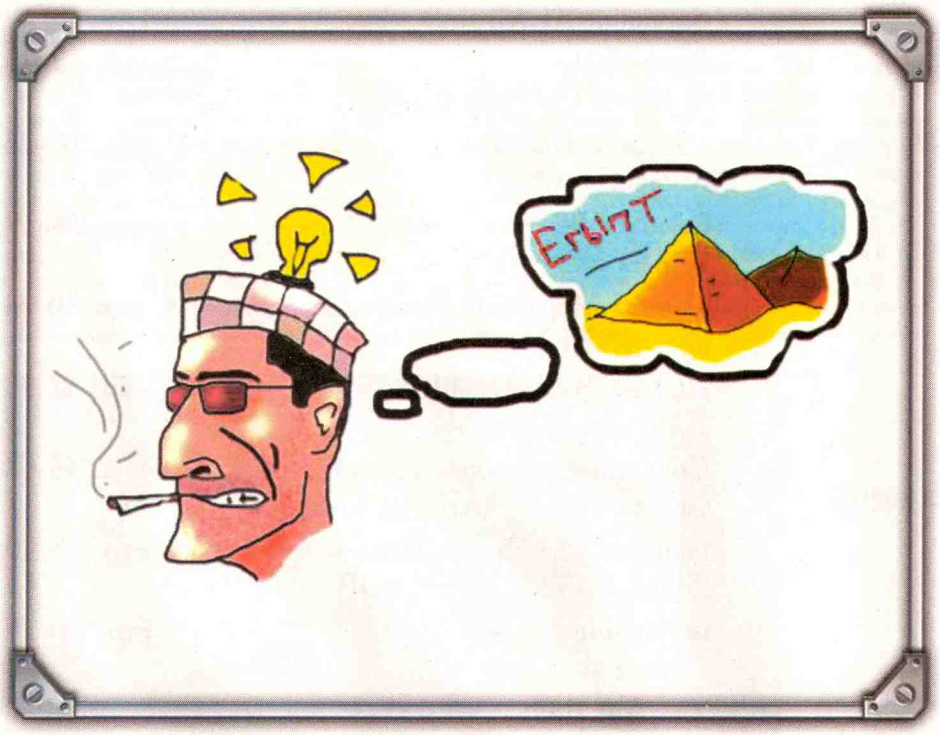
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информотдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко.
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Андрей Шмаркатюк.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7321
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № **3051**

РАЗМЫШЛЮЗЫ

О гладкости и мягкости

Иногда очень полезно наблюдать за собой, как за подопытным кроликом. В смысле, наблюдать за собственной реакцией на обычные, казалось бы, вещи. И результаты этих наблюдений зачастую бывают крайне любопытными. Мы ведь все считаем себя *в чём-то* уникальными, а некоторые — *во многом*, а есть и такие, что *во всём*. Разграничиваем мир на себя умного/неповторимого и «серую массу» (или же «быдло»). И вдруг оказывается, что реакция на некоторые (многие, все) вещи — такая же, как и у серой массы, и не уникален ты вовсе...



Главное — успеть себя поймать на мысли, на действии, на чувстве — и поразиться, удивиться или же горько заплакать. Знаете, на чём я себя поймал? На том, что читая красивый, приятный на ощупь глянцевый журнал, поневоле начинаешь думать, что качество материалов подобного издания на порядок выше, нежели у более шершавого и кострубатого внешне. Только не надо искать в моих словах скрытые намёки на некие конкретные издания. Здесь их нет! И от этого интереснее вдвойне!

Вот, читаю я российское издание — о компьютерных играх, о кино, о путешествиях или же о музыке и подсознательно проникаюсь «авторитетностью» того, что держу в руках. «У того, что так "вкусно" выглядит, не может быть плохих статей, неверной информации, неинтересных материалов!» — говорит моё подсознание. И сознание уступает. То же самое — с книгами. Если на одной книжной раскладке будут лежать красивая, в твёрдой обложке книга популярного издательства и невзрачная, тонкообложечная, с серыми страницами и невнятным титульным рисунком. Какую из двух я куплю, если не знаю, кем и о чём они написаны? Конечно же, красивую — и понесу домой, и открою где-нибудь в маршрутке, и буду долго плеваться. И никогда не узнаю, что та, вторая, невзрачная содержала в себе интересный стиль, захватывающий сюжет, да и всё то, что отличает высокое качество от фуфла... Но внешний вид решает.

Повторюсь — сейчас я провожу никаких аналогий и не пытаюсь междустрочно пожаловаться на тяжёлую жизнь, и уж тем более не подписываю нашему изданию приговор без права обжалования. Просто оказалось, что аксиома «встречают по одёжке, а по уму провожают», оказывается, и для меня актуальна. А для вас?

О грядущем

«Игроград-2006» грядёт. Нет, не так... «Игроград-2006» ГРЯДЁТ! Могу уверить вас, что он будет отличаться от предыдущих на много порядков! Об этом уже было говорено-переговорено, но грех не повториться.

Уважаемые старожилы «Игрограда», вы помните первые фестивали? В чём-то они были несовершенны (точнее, во многом!), что-то в них было недоработано, о чём-то забыли, кто-то не приехал... А вот на этот раз готовить снисходительные улыбки не торопитесь.

Уважаемые знатоки того, как нужно проводить фестивали компьютерных игр. Аналогично — не спешите презрительно кривить губы: «"Игроград" — это ж не фестиваль, а всего лишь тусовка друзей». Да, тусовкой друзей он останется, в лучшем смысле этого слова. Но что нарастёт поверх... Как говорится, готовьте подушечки, чтобы случайно не поранить упавшие челюсти!

Простые геймеры, им сочувствующие, да и просто люди, которые случайно зайдут посмотреть на феерию «Игроград-2006»: вас ждёт очень-очень много нового и увлекательного, начиная от чемпионатов по играм, которые ещё не вышли, но уже находятся на финишной прямой, и заканчивая конкурсами, призами, общением с известными (и интересными людьми) и многое-многое-многое...

Велкам ту зе **Выставочный центр «Спортивный»** (Институт физкультуры), расположенный в двух шагах от ст. м. «Республиканский стадион»! С **28 сентября по 1 октября**. Не пожалеете.

О склерозе

Который, как известно, не только болезнь века, но и приятный повод забыть об обязанностях. Например о таких, как правила и условия конкурса «Карикатaлер», который я уже месяц как объявил, но никак не расскажу о нем подробнее.

Итак, в чём состоит суть, соль и прочие пряности данного конкурса? До Нового года вы присылаете вольные карикатуры на тему «Как я себе представляю Талера», или на тему: «Как я этого Талера..!», или на тему «Ну и что, что не похож совсем, у каждого Талер свой!». То есть, карикатурите меня, как вздумается и как ляжет душа. Лучшие карикатуры будут публиковаться в «Бензоколонке». После чего, в начале 2007 года, компетентное жюри в лице доблестных агентов ДЗВР, уцелевших после изнурительных проводов Года старого, а также мэр Игрограда Татьяна Кохановская и теневой лидер Михаил Литвинюк подведут итоги, и победителю будет вручён ценный (а может, и бесценный!) приз. Какой — пока не скажу! Но обещаю, стандартным лицензионным диском отмазываться не собираемся. Если же качественных карикатур будет много — придётся расширять список победителей.

Короче, готовьте ручки, фотошопы, разминайте плечики музам и отыгрывайтесь на гадском редакторе и его мохнорылой сущности, как того пожелаете!

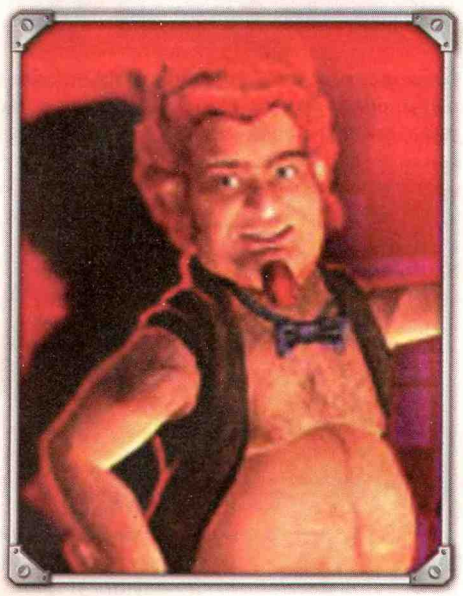
О мудром, добром, вечном

А жизнь — замечаете? — продолжается. Недавно секс-символ нынешнего тенниса Мария Шарапова выиграла турнир Большого Шлема, а сборная Украины по футболу переборола своё неумение догонять и, проигрывая по ходу мачта, с корнями вырвала победу у сборной Грузии. Желаю и вам, дорогие читатели, невзирая на трудности, стремиться вперёд. Только, прости Господи, не по черепам ближних своих. И на этой мажорной ноте мой сегодняшний микробенефис обрывается...

Игровые новости

Трахтенберги атакуют!

Не успели и без того двинутые геймеры оправиться от второго «Ядерного Титбита», как компания *VZ.Lab* анонсировала новый проект — **«Роман Трахтенберг: В поисках идеального анекдота»**. Для тех, кто не в курсе, кто такой этот самый Трахтенберг, поясню. Роман в свое время был очень популярным диджеем на радио «Европа Плюс». Помимо стандартной радиодеятельности, Трахтенберг занимался тем, что отгадывал анекдоты. Вот звонит ему радиослушатель и начинает рассказывать смешной, по его мнению, анекдот. Задачей Трахтенберга было угадать, чем этот анекдот закончится.



На сегодняшний день Роман достаточно известный шоумен, который по оригинальности и популярности сможет составить конкуренцию даже самому Николаю Фоменко. Но, видимо, трахтенбергская натура заставляет идти дальше, и в скором времени мы сможем лицезреть великого шоумена на экранах монитора.

Суть всей петрушки заключается в следующем. В одном из клубов Роман встречает девушку. Девушка, естественно, красивая (а другие Трахтенберга не интересуют) и богатая, но истинной целью, ради которой наш герой решает приударить за девчонкой, является страница из древнего и бесценного сборника анекдотов, на которой написана самая смешная шутка всех времен и народов.

Конечно же, заполучить желанный артефакт будет не так просто, как может показаться на первый взгляд. На пути Романа встанет непонятная секта, которую придется одолеть в честном... или не очень честном поединке.

Основным козырем игры, как и в предыдущих проектах компании, станут: атмосферная музыка, пошловатые шуточки, качественная 3D-графика и прочие плюшки из «Ядерного Титбита», которые вызывали у геймеров в дикий восторг.

Сам проект мы увидим в четвертом квартале сего года.

Мамонты! Мамонты! Прутся напролом!

Компания *Astar* планирует к концу года порадовать наших геймеров новой RTS — **«Миллионы лет до нашей эры»**. Игра забросит нас в далекое-предалекое прошлое, когда человек только начал понимать... хм... что, собственно, он человек. Игроку предлагается влезть в шкуру вождя племени и принять участие в сражении с соседями по территории. Вся кампания будет происходить на глобальной карте, то есть разделения на «миссии» не будет. Еще обещается: пять школ боевой магии, огромнейший арсенал всевозможного доисторического вооружения, начиная от просто «палки-ударялки» и заканчивая первобытными копьями, луками, пращами и пр. Изюминкой игры станет влияние употребляемых продуктов на параметры ваших воинов.

Немного о грустном

Плачевная судьба игры **Jagged Alliance 3D** известна чуть ли не каждому геймеру, у которого есть доступ к Сети. С момента анонсирования проект постоянно натыкался на всякие проблемы и негаразды. И вот пару недель назад стало известно, что компания *Strategy First*, обладатель всех прав на проект, отобрала у *MiST land'a* JA3D.

Кто и где теперь будет разрабатывать продолжение культовой тактики, неизвестно. Хотя AG уже выложило интервью с основателем *MiST land`a* Виталий Шутовым и с вице-президентом по разработке *Strategy First* Ричардом Терьеном (Richard Therrien). Прочитать интервью можно здесь: **http://www.ag.ru/articles/interviews/jagged_alliance_3d/3744**

Вести из космоса и средиземья

Компания *Matrix Games* и студия *Destroyer Studios* анонсировала новую, улучшенную версию своего космического симулятора Starshatter. Так называемое дополнение будет носить название **Starshatter: The Gathering Storm.** Разработчики решили доработать геймплей, сделать космические сражения более захватывающими, а графику более красивой.

Странное дополнение, не находите? По-моему с нас опять хотят содрать побольше денег.

В то же время разработка полностью трехмерной масштабной онлайновой стратегии в реальном времени **Boundless Planet** вошла в стадию закрытого бета-тестирования. В этой уникальной стратегии игроки смогут создавать альянсы и разрабатывать сложные тактические планы по захвату территории, добывать ценные ресурсы и создавать мощнейшую армию, изучая попутно новые технологии. Полностью играбельный клиент игры должен появиться осенью этого года.

Gas Powered Games решила провести закрытый бета-тест своей стратегии в реальном времени **Supreme Commander**. Предполагается, что тестирование пройдет уже в этом месяце, а сами тестеры будут выбраны разработчиками из числа подписчиков рассылки *Gas Powered Games*.

Чтобы долго не рассказывать о всех плюсах и минусах игры, просто напомню, что игра очень похожа на вышедший в 1997 году *Total Annihilation*. В одиночной кампании Supreme Commander нам придется вновь устраивать масштабные сражения на поверхности земли, воды и в воздухе.

Психотропные Psychonauts

Недавно в мире гейм-девелопинга произошло многообещающее событие: был заключен договор между *Vivendi Games* и *Double Fine Productions*. Согласно этому договору VG издаст новую игру DF. Напомню, что DF является разработчиком нашумевшей в свое время игры *Psychonauts*, которая была удостоена огромного количества наград. Название нового проекта пока что неизвестно — разработчики отказываются давать хоть какие-то комментарии. Нам остается только ждать и надеяться, что новый проект не будет, как минимум, хуже предыдущего.

Полусекретный Alive

Популярное, зарубежное издание *International Herald Tribune* опубликовало недавно интервью с главой компании *Ubisoft* Ивом Гиллмо (Yves Guillemot). Ив поделился информацией о новом проекте под названием **Alive**, который на данный момент находится в разработке. По его словам, действие игры будет проходить после страшного землетрясения, унесшего жизни многих людей. Оставшиеся в живых люди пытаются спастись в остатках городов и мегаполисов.

Остальные подробности пока что не известны. Гиллмо явно не хотел говорить ничего лишнего до тех пор, пока игра не достигнет необходимой стадии разработ-

ки. Хотя также отметил, что компания намерена привлекать к своим играм внимание прекрасной половины человечества, а Alive — первая игра, которая разрабатывается с этой целью. Это не рядовой шутер, где, для того чтобы выжить, нужно стрелять без разбора во все что движется, это игра о жизни, взаимоотношениях людей и о выживании в критических условиях.

Новости от JoWooD Productions

JoWooD Productions перенесла дату выхода **Panzer Elite Action: Dunes of War** с третьего квартала 2006 года на четвертый. В аддоне нам предлагают две новых кампании — за командира немецкого танкового подразделения или же сыграть за союзников. Действие игры будет происходить на территории Северной Африки. Также добавится порядка десяти новых карт для игры по сети.

Издателем игры станет известная всем компания *GFI*.

По последним данным от компании *JoWooD Productions* — игра **The Guild 2** появится на прилавках Германии 15 числа сего месяца (то есть уже вышла ☺). На территории остальной Европы проект появится не раньше 13 октября.

The Guild 2 является продолжением исторической стратегии в реальном времени, которая имела довольно большой успех среди геймеров. Новая игра порадует нас полностью трехмерным движком, красивой графикой (разработчики даже лицензировали знаменитую технологию *SpeedTree*, которая использовалась в разработке таких гигантов, как Oblivion и Gothic 3) и потрясающей атмосферой средневековья.

На конвейер!

Aspyr Media, Inc сообщила об уходе на золото игры **Para World**. Проект покажет игрокам новый, параллельный мир, в котором люди и динозавры живут бок о бок. Мир состоит из пяти климатических зон, разделенных на пятнадцать карт. Главной особенностью игры станет новая система управления юнитами — *Army Controller*. Также в игре будет три племени и порядка пятидесяти разновидностей животных.

Компания *Namco Bandai Games America Inc* так же сделала заявление — **Mage Knight: Apocalypse** — ушел в печать. Классическая фэнтезийная реальность, пропитанная до самых корней магией и населенная всевозможными орками, эльфами, гномами, гоблинами и пр. В вашем распоряжении пять уникальных героев: вампир, амазонка, гном, колдун и эльф (хм... интересные варианты), 6 разнообразных миров, огромное количество артефактов, интересные квесты. Игру можно проходить как в одиночку, так и в компании друзей, используя режим кооператива.

Компания *«Акелла»* отправила на золото игру **«Wild Earth: Фото-сафари»** — симулятор фотоохоты. Если вы когда-то хотели стать фотографом, но не смогли по неизвестным причинам, то это игра именно для вас. Правда, фотографировать придется не голливудских звезд, а всего лишь животных. Разработчики обещают нам максимальный уровень реализма. Чтобы сфотографировать льва в хорошем ракурсе, придется приложить не меньше усилий, чем если бы вы пытались его сфоткать его в реальной жизни.

В игре мы увидим реалистичное поведение животных, прекрасную анимацию и трехмерную природу, 11 разнообразных миссий и многое другое. Игра должна появиться на прилавках магазинов 18 сентября этого года.

А вот эту новость многим геймерам нужно читать стоя, положа руку на сердце, ибо по последним данным *Piranha Bytes* — игра **Gothic 3** ушла в печать!!! За бугром проект появится тринадцатого октября (что-то многие издатели прицепились к цифре 13, не к добру это). Когда увидит свет русская локализация, пока что неизвестно.

Еще 14 сентября (спасибо хоть снова не 13) на забугорных прилавках появиться **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent.** Опять же, точная дата выхода на наш рынок неизвестна.

Онлайновые новости

Он живой! Он даже шевелится!

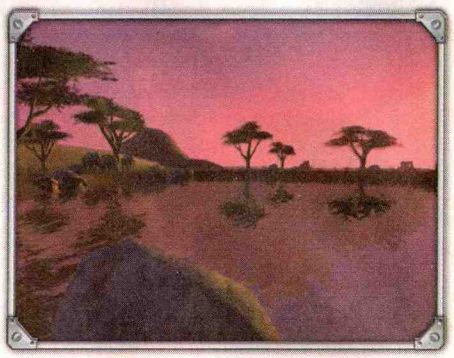
Наконец-то сбылась мечта многих онлайнщиков. Русский **Ever Quest 2**, от *Акелы* — стартовал.

Седьмого числа сего месяца, в 9 утра по московскому времени были запущены PvE (игроки против монстров) и PvP (игроки против игроков) серверы русскоязычного EverQuest II.

«Почти год наш отдел локализации в сотрудничестве с Sony Online Entertainment трудился над адаптацией EverQuest II. Сегодняшний запуск — результат работы многих людей, которые прилагали все усилия для того, чтобы вы смогли оценить одну из лучших многопользовательских игр на родном языке.

Огромное спасибо всем игрокам, принявшим участие в бета-тестировании.

Благодаря вашей помощи и поддержке были обнаружены и исправлены практически все проблемы русской версии.



Работа над игрой продолжается. Будут исправляться мелкие недоработки, переводиться новые обновления и дополнения к EverQuest II. Мы искренне надеемся, что в мире Норрат каждый переживет незабываемые приключения!

Ждем вас в мирах Barren Sky (PvE) и Harla Dar (PvP), где говорят по-русски!»

«Линейка» удлинилась

Еще одной приятной новостью поделилась компания *Ncsoft*. Долгожданное дополнение к знаменитой MMORPG **Lineage II: The Chaotic Chronicle** уже установлено на официальном сервере игры. В **Chronicle 5: Oath of Blood** вы увидите множество нововведений: небольшое изменение в системе прокачки героя, множество новых предметов, новый замок и деревню, множество новых подземелий и многое другое. Для обновление версии игрокам необходимо просто воспользоваться встроенным в клиент автоапдейтером.

Ударим волами по «Формуле-1»!

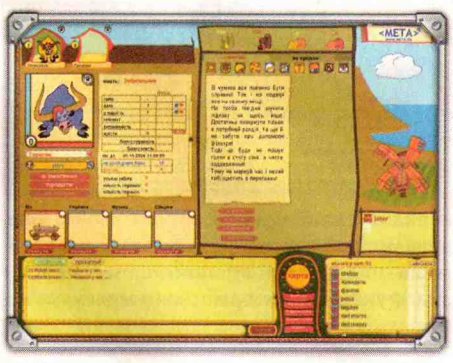
А эта новость будет посвящена, пардон, всякому бычью. Да-да, вы не ослышались! И это очень приятно, и даже в чем-то почетно — анонсировать и освещать такое редкое в Украине событие, как открытие нового многопользовательского онлайн-проекта, тем более — нестандартного. Тем более — с ярко выраженным национальным колоритом. Кто-нибудь пробовал на зуб BB-MMORPG *«Жуки»*, которая около года держится в топ-десятке лучших браузерных игр Рунета? Ну, тогда начнем...

В одном царстве-государстве, где Хмельницкий татар не пас... Нет, что-то не то — попробуем по-другому:

«Жила-была собі Україна, а в ній — чумаки. Тяжко жилося чумакам. Возили вони сіль на ярмарок аж з самого Криму. Шлях через усю Україну нелегкий, а по дорозі кожен пан норовив до кишені залізти, здерти мита, ще й побільше. Поки доїдеш — зовсім голим залишишся. Але чумаки — народ кмітливий! Зібралися вони якось Кругом, порадилися і відправили послів до цариці. Довго чи коротко, але повернулися посли не з пустими руками, а з Подорожньою Грамотою.

Тепер чумаки брали в канцелярії Грамоту на дорогу і жодна собака їх більше не чіпала. Легше стало жити чумакам. Шлях до Криму й назад довгий і, щоб не нудьгувати в дорозі, започаткували вони Чумацькі перегони. А на кону були Подорожні Грамоти. В кого воли та візок кращі — той і на горі.

Але й цього було чумакам замало. Як не крути, а виходило, що працюють вони на казну царицину. Та який же українець захоче на чужого дядька горбатитися?! От і видурили вони від цариці ще й Золоту Грамоту. Хоча і купуєш її за своє золото, але увесь прибуток до твоєї кишені йде. Тільки тоді почулися чумаки справжніми хазяями. А за Чумацькими перегонами уся країна почала стежити і вболівати. Де там тій "Формулі 1"! Та й зиск з того був немалий і пошана. Сам гетьман перед Чемпіоном шапку знімав, в кожному курені чарку наливали, а дівчата так і вилися навколо нього. Що й казати — ЧЕМПІОН!»

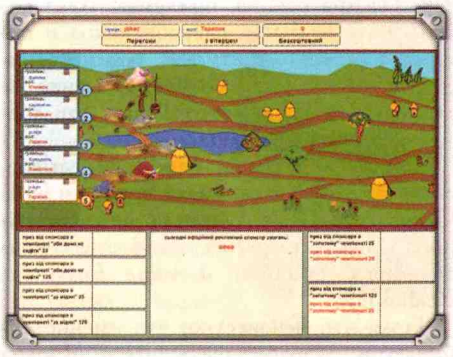


Ну, что, уже догадались, чем собирается привлечь к себе клиентов создаваемая онлайн-игра? Нет? Тогда продолжим официальным языком!

Украинская поисковая система **meta.ua** (компания META) и студия-разработчик **«Чумацький світ»** объявляет о начале public-тестирования украинской on-line-игры **«Чумацькі перегони»**.

«Чумацькі перегони», — онлайновая ролевая игра, в которой может принять участие любой пользователь Интернета. Вы выступаете в роли Чумака, который стремится достичь чемпионской славы, звания и богатства. Все это возможно осуществить, тренируя и выставляя на бегах своих волов. Победа каждого вашего вола — это ваша победа!

Уникальность игры состоит в том, что со временем в игре одновременно будут использоваться два типа денег. Первые — это «медяки», которые можно получить, принимая участие в таких чемпионатах, как «лишь бы дома не сидеть» и «за медяки», а также в квестах. Вторые — «злотые», их можно будет получить через кредитную карточку «Виза» или через sms, а также принимая участие в соревнованиях и чемпионатах за злотые. Таким образом, выигранные деньги и призы для игроков могут стать материальными!



Протестировать игру можно по адресу **www.chumaki.meta.ua**, там же можно найти всю дополнительную информацию об игре.

...Як розповідав мій кум, а він не бреше. Ну, майже ніколи. Трапилось одного разу дещо непередбачуване.

А діло було так...

Коли увесь хутір вже другу добу обмивав перемогу нашого нового чемпіона, вийшов він, тобто кум мій, пізно увечері на зірки подивитися. Так ось, стоїть оце він — на зірки любується, аж вони стояти на місці не хочуть! Мало того що двояться, так ще й танцювати надумали, ніякого ладу! Ну, кум не здається, супиться, порахувати намагається. А тут понад заповідним чорнобильським лісом як блимне, як шандарахне! Кум аж перехрестився — примариться ж таке — сплюнув через плече та й назад у корчму пошкандибав. Але ж не примарилось...

З того самого вечора усі воли немов знавісніли! Тільки 60 діб мине — бац! і обертається віл на могутнього бика «Крилатого Шеду»! Видно, з генами чортяка попутав... Коротше, на крило встають воли й за море клином йдуть, в Ассирію тобто, на зліт свій. Медом їм там намазали, чи що? Одні збитки пішли... Чумацька наука про таке ані слухом, ані духом не відала!

Затужили чумаки, думали вже й «Чумацькі перегони» закривати доведеться. Ось тільки мудреці наші, дідитравники, й тут не підвели, знайшлитаки особливу травку-мутянку! Та не де-небудь, а в тому самому заповідному чорнобильському лісі! Тепер, коли дати волу відвар цієї травки, він ще 30 днів чумака на перегонах порадує. «Чумацькі перегони» знову в повний зріст піднялися. Головне — не проспати цей самий черговий 30-й день!

А діди-травники організували монополію, хочеш не хочеш, а нічого з цим не поробиш — рецепт відвару тільки вони й знають! Відразу й вимоги поставили — зробити їм на хуторах «хату травника», щоб відвар варити — та не задарма, а за чумацький кошт! Як би чумаки ні билися, а рецепту завітного відвару так і не вивідали... Але як ця травка-мутянка виглядає, прознали! Тепер, якщо грошей шкода або час між перегонами вільний трапляється, можна поблукати по лісу заповідному й пошукати цю травку. Говорять, деяким щастить... А вже як травка є — можна діда умовити задарма відвар зварити! Та й самі воли, відпочиваючи після перегонів, хоч і рідко, але все ж трапляється, знаходять її...

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!
-наша спеціалізація!
ПрагмаТех
457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 5 років на ринку!

Почувствуй себя хоббитом!

Turbine и *Midway* сообщили о начале бета-тестирования своей MMORPG **The Lord of the Rings Online**. В первой масштабной онлайновой RPG игре по мотивам произведений Толкина игрокам будет дана возможность самим творить историю мира Средиземья. По последним данным, количество заявок на бета-тест перевалило за двести тысяч. Так что если есть желание увидеть мир хоббитов раньше других, вам лучше поторопиться. Заявки на участие принимаются по нижеуказанным адресам.

http://www.lotro.com/betasignup — для жителей Северной Америки

http://www.lotro-europe.com/ — для жителей Европы

Вне игры

Герои уничтоженных бардов

Компании *GSC Game World* объявляет конкурс на тему практически вышедшей игры **«Герои Уничтоженных империй»**.

Конкурс достаточно простой, но, тем не менее, интересный. Задача участников — придумать стихотворение на любезно предоставленные разработчиками скриншоты. Лучшие работы будут опубликованы на сайте игры, а победителей ждет приз в виде лицензионных копий игры с автографами разработчиков.

Подробнее об участии в конкурсе можно узнать здесь: **http://www.heroesofae.com/ru/?page=contests**

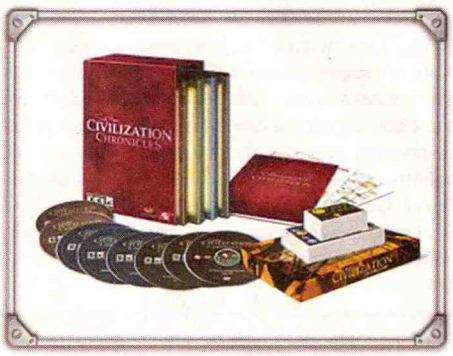
WoW переплюнет Китай?

Недавно — на *Austin Game Conference*, которая проходила в городе Остин (США), было объявлено, что в MMORPG **World of Warcraft** уже играют более 7 миллионов человек по всему миру. Подъем достаточно резкий, это при том, что в марте этого года разработчики хвастались отметкой в шесть миллионов игроков. Даже несмотря на все технические недоработки и жалобы отдельных игроков, популярность игры продолжает расти с потрясающей скоростью.

Подарочная «Цивилизация»

Take-Two и *Firaxis Games* анонсировали **Sid Meier`s Civilization Chronicles** — сборник всех «цивилизаций» знаменитого Сида Мейера (Sid Meier).

Кроме вышеперечисленных игр, в коробке вы так же сможете найти **Civilization: The Card Game** — настольную карточную игру из 250 карт, разработанную ведущим дизайнером Civilization IV, Co-



реном Джонсоном (Soren Johnson). Более того, в комплект Civilization Chronicles войдет специальная книга, на 96 страницах которой можно почитать об истории создания Civilization, интервью с самим Сидом Мейером, дизайнерами игр и многое другое. Не забыли и про специальный DVD, где разработчики игры расскажут о создании серии. На закуску нам предложат целую кипу всяких плакатов, обоев для рабочего стола на соответствующую тему, музыкальные композиции из игры и многое другое.

Все это добро должно появиться на прилавках магазинов уже в октябре этого года и будет стоить ни много ни мало $69.99 за коробку.

Лично я не любитель подобных игр, но думаю, что фанаты оценят такой замечательный подарок. Так что, дорогие девушки, вот вам вариант презента любимому на Новый год.

Бейсболисты за MMORPG

Легендарный бейсболист Курт Шиллинг (Curt Schilling), который по совместительству еще и большой фанат всяческих MMORPG, долго думал, чего ему не хватает в жизни, и вот, в конце концов, придумал. Курт собрал свою команду разработчиков и открыл собственную студию, под названием **Green Monster Games**. Команда не «зеленая», в числе сотрудников есть достаточно известные люди:

Тодд Макфарлэйн (Todd McFarlane, автор популярного комикса Spawn) и Р.А. Сальваторе (R.A. Salvatore, автор «Темного Эльфа» и других популярных фэнтезийных романов о мире Forgotten Realms).

Пока что неизвестно, что именно собираются разрабатывать *Green Monster Games*. Единственное заявление звучало примерно так: «Мы собираемся делать игры, которые будут переворачивать вверх тормашками весь геймерский рынок». Ну, что ж, нам остается только пожелать удачи будущим мегаразработчикам.

Иди за белым Фрименом

Многим из вас наверняка известно, что компания *Valva* анонсировала дополнение к **Half-Life 2: Episode Two**, под названием **Portal**.

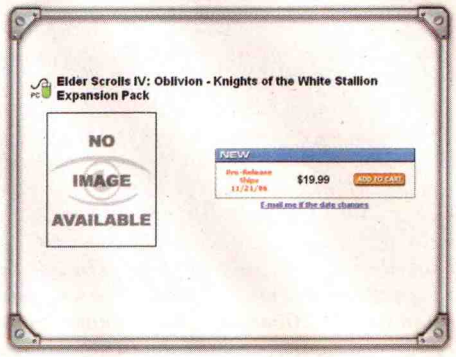
Недавно в Сети появился сайт фиктивной компании *Aperture Science*, которая, судя по роликам из Portal, стоит за экспериментами с тканью пространства-времени.

Зайдя на сайт (**http://www.aperturescience.com**), вы обнаружите черный фон и мигающий зеленым курсор.

Введите команду «Login», далее «любое имя», в качестве пароля — слово «PORTALS». Ну а далее уже разберетесь сами. Штука хоть и утомительная, но достаточно интересная.

«Аддон или не аддон?» — вот в чем вопрос

Сотрудники одного из самых крупнейших игровых порталов **GameSpot**, натолкнулись недавно на интересную штуку в интернет-магазине **GameStop**. На виртуальных прилавках был обнаружен **The Elder Scrolls IV: Oblivion — Knights of the White Stallion**. Ошарашенные находкой, виртуальные гейм-журналисты тут же связались с разработчиками *Bethesda Softworks*. Те отказались давать какие-либо комментарии, но товар тут же сняли с продажи. К счастью, предусмотрительные люди, смог-



ли снять скрин, судя по которому, дополнение к «Обливиону» должно появиться 21 ноября 2006 года по цене 19.99$.

Железные новости

Компьютер по-милитаристски

Сферы применения ультрамобильных ПК бывают самые разные, и далеко не везде подойдут те хрупкие устройства, которые можно купить практически в любом онлайн-магазине, продающем компьютерную технику. Тем, кому такой компьютер необходим для эксплуатации в экстремальных условиях, можно обратить внимание на представленный на днях **UMPC CATCHER**. Его создатели, одноименная компания, не стала приводить обычные в таких случаях характеристики продукта. Неизвестны ни

используемый процессор, ни объем оперативной и постоянной памяти, заявлена лишь поддержка проприетарного ПО и ряд функций, которые заинтересуют военных.

✓ Сканер отпечатка пальца с расширенной функциональностью позволяет не только авторизовать владельца устройства, но и заносить данные дактилоскопии в базу ПК.

✓ Две камеры с разрешением VGA и возможностью записи видео. Поддерживается их использование для проведения видеоконференций. Встроенное ПО позволяет накладывать на отснятый материал эффекты в виде водяных знаков и т.п.

✓ Цифровой диктофон. Позволяет не только записывать аудио с микрофона на жесткий диск CATCHER, но и работать в режиме ретранслятора на устройства, подключенные по USB или Wi-Fi.

✓ Дисплей с поддержкой сенсорного ввода, в том числе рукописного. Производительность подчеркивает улучшенные показатели читаемости при солнечном освещении.

✓ Возможность подключения проводных и беспроводных клавиатур.

✓ Продвинутые возможности глобального позиционирования, в том числе, в помещениях, с точностью до 15 см.

✓ Кнопка тревоги, нажатие которой посылает на заданный сервер точные координаты местонахождения владельца CATCHER.

✓ Наличие программного обеспечения для создания форм и отчетов с повышенным уровнем секретности.

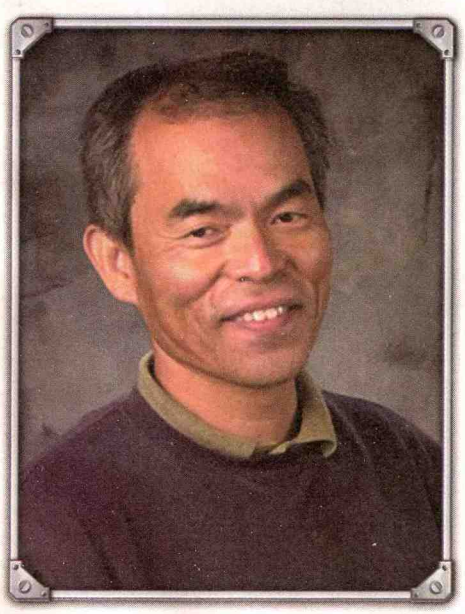
✓ Опциональный сканер RFID.

Производитель говорит о том, что CATCHER способен выдерживать падения с метровой высоты, не боится осадков, а время автономной работы со стандартной батареей составляет 4 часа.

Источник: *iXBT*

Миллион за идею

Недавно состоялась церемония вручения второй в истории **Премии тысячелетия в области технологий** (Millennium Technology Prize). Награду в размере одного миллиона евро получил профессор Калифорнийского университета Сюдзи Накамура. Премия Millennium Technology Prize учреждена



финским Фондом технологических наград и присуждается раз в два года ученым и изобретателям, внесшим наиболее весомый вклад в развитие здравоохранения, коммуникаций, создание новых материалов и пр. В 2004 году Премию тысячелетия получил Тим Бернерс-Ли за изобретение Всемирной паутины. Кстати, награду Millennium Technology Prize часто приравнивают к Нобелевской премии в сфере науки. В нынешнем году церемония награждения проходила в Хельсинки (столица Финляндии). Престижная награда была присуждена Сюдзи Накамуре за изобретение ярко-синего, белого и зеленого светодиодов, а также синего лазерного диода. Синие светодиоды в настоящее время применяются для создания цветных светодиодных дисплеев, устанавливающихся, в том числе, в различные портативные устройства. Осветительные приборы на основе белых светодиодов в перспективе могут стать более экономичной альтернативой традиционным электрическим лампам накаливания. Что касается синих лазеров, то они используются в DVD-плеерах и рекордерах нового поколения. В ходе выступления на церемонии награждения Сюдзи Накамура подчеркнул, что передаст часть присужденной ему премии организациям, занимающимся продвижением источников света на основе светодиодов в развивающихся странах. Такие приборы обладают бóльшим по сравнению с лампами накаливания сроком службы и потребляют меньше энергии. Следующая Премия тысячелетия в области технологий должна быть присуждена в 2008 году.

Источник: «*Компьюлента*»

USB-гитара

Behringer сообщает, что представленная на Musikmesse в апреле **USB-гитара iAXE393** поступает в розницу, в комплекте со специальным ПО от *Native Instruments*. USB-гитара Behringer iAXE393 подключается напрямую в компьютер (PC или Mac) за счет встроенного USB порта, так что сразу готова к использованию. Гитара имеет кленовый гриф с тремя звукоснимателями, пятипозиционный переключатель, интегрированный выход на наушники. Помимо USB интегрфейса, гитару iAXE393 можно подключать к усилителю, как обычно. Софт содержит *ASIO* драйвер для PC, ПО для звукозаписи *KRISTAL Audio Engine Multitrack* и звуковой редактор *Audacity*. В сотрудничестве с Native Instruments были разработаны три *спецверсии Behringer Edition Guitar Combo*, где эмулируются классические комбики с аутентичным, теплым, динамичным звуком. Behringer Edition также имеет функции Tapedeck и Metronome

для записи и репетиций. На выбор предлагаются следующие варианты эмуляции комбиков:

✓ Guitar Combo I: британская поп музыка;

✓ Guitar Combo II: блюзовый саунд;

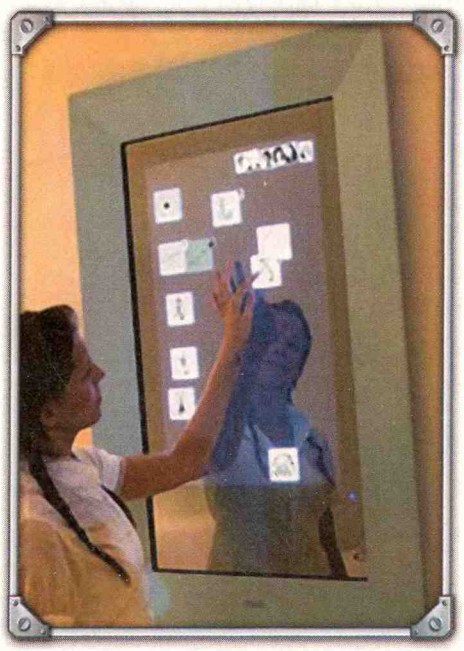
✓ Guitar Combo III: рок конца 60-х и 70-х.

Behringer Edition Guitar Combos имеет три полнофункциональных демо-версии эмуляторов Native Instruments. Имеется купон на бесплатное скачивание одного из вышеназванных Behringer Edition Guitar Combo. Остальные два можно скачать за $15 каждый. Рекомендованная розничная цена Behringer iAXE393: $149.

Источник: *iXBT*

Philips изобрел доску объявлений

Компании *Philips* разработала очередной концепт, получившей название **In Touch**. Новинка представляет собой зеркало со встроенным сенсорным жидкокристаллическим дисплеем, микрофоном и видеокамерой. Посредством такого зеркала члены семьи смогут оставлять друг другу текстовые послания, голосовые и видеосообщения, а также отправлять SMS и MMS. По за-



мыслу создателей, высокотехнологичная доска объявлений In Touch должна будет заменить бумажные записки и многочисленные листочки на дверках холодильников, зеркалах в ванных комнатах и пр. Каждый житель дома получает на In Touch собственную иконку. Для того чтобы оставить сообщение тому или иному члену семьи, достаточно просто нажать пальцем на его пиктограмму и произнести фразу в микрофон. Если же прикоснуться к изображению стилом, на экране автоматически появится область для ввода текста. Для записи видео достаточно нажать на синюю иконку в правой части зеркала. Процесс отправки коротких сообщений SMS и MMS посредством In Touch также предельно прост. Сначала нужно вы-

звать окно для ввода текста при помощи стила, а затем перетащить послание пальцем на изображение адресата. После этого сообщение будет отправлено автоматически, а его автор получит уведомление о доставке. В перспективе электронные доски объявлений могут найти применение не только в домах, но и в офисах небольших компаний и организаций. Впрочем, пока In Touch существует лишь в качестве прототипа, и возможные сроки начала массового производства устройств в Philips не называют.

Источник: *«Компьюлента»*

Адреса источников:

www.compulenta.ru

www.ixbt.com

Мобильные новости

iPod от Винни-Пуха?

Компания *Disney* решила развеять убеждение, что легендарный плеер *iPod* предназначен только для взрослой аудитории. Она выпустила серию новых съемных панелей для iPod с изображениями популярных мультипликационных героев.

iPod-панели Disney выполнены из силикона или поливинилхлорида (ПВХ). Во втором случае «скины» получаются более яркими, однако силиконовые панели превосходят их по другим параметрам. Героев диснеевских мультфильмов также распределили по материалам: Микки и Мини Маусы «поселились» исключительно на силиконе, Винни-Пуха и ослика Иа можно будет увидеть на всех типах материала, а вот Пятачок и Тигра отдают предпочтение только ПВХ.

Панели украшены изображениями с двух сторон, и, конечно же, оснащены отверстиями для разъемов. Среди прочих подобных изделий их выделяет наличие прозрачного защитного слоя для дисплея.

Стоит отметить, что эта веселая новинка подойдет только владельцам Nano, так как Disney еще не представил этот продукт для других моделей iPod. О цене пока ничего неизвестно.

Источник: *«мАбила»*

Что в имени тебе моем?

Как показывают различные опросы, некоторые покупатели не помнят, какой модели их мобильный телефон. Поклонникам продукции *Nokia* приходится еще тяжелее — далеко не у всех хорошая память на цифры. Но ситуация обещает измениться.

Видимо, вдохновленный объемами продаж таких телефонов, как RAZR и Chocolate, финский производитель отныне перестанет нумеровать новые модели мобильных телефонов. Для обозначения новинок будут использоваться названия.

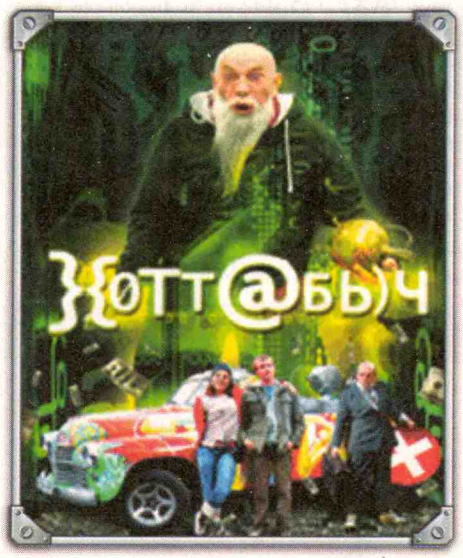
Директор по маркетингу Nokia Кейт Парди (Keith Pardy) обещает, что в дальнейшем система нумерации уступит место названиям из слов, и это станет немаловажным шагом навстречу потребителю.

Переход на новую систему наименований, скорее всего, произойдет не в ближайшее время и постепенно.

Источник: *«мАбила»*

Мобильный джин

Холдинг *Qplaze-RME*, компания-разработчик мобильных игр *Donetskiy-Mobile* и кинокомпания *«СТВ»* представили интересный совместный проект — забавную аркаду с элементами квеста **«Хоттабыч»**, созданную на основе нового модернизированного отечественного фильма «Старик Хоттабыч»!



Хакер Гена запускает Хоттабыча в Интернет. Цель джинна — взломать сервер крупной американской компании! Итак, вы — старик Хоттабыч, вы внутри Интернета и вам нужно взломать сервер! Представили? Нет? Конечно, ведь такой игры, где вы являетесь компьютерной программой «Старик Хоттабыч», еще не было!

Вам предстоит бороться с вирусами, взламывать сервера, защищаться от Шайтаныча и его тени, уничтожать компьютерные вирусы и плохих милиционеров. Однако на взломе сервера игра не закончится, в бонусном уровне нужно спасти Кису, девчонку Хоттабыча. Она — тоже компьютерная программа. Робот!

У вас в запасе лишь одно оружие. Вы удивитесь, но это фотоаппарат! По ходу игры Хоттабычу помогает программист Гена. Для общения с джином используется чат, в котором могут логиниться и другие персонажи: менты, Шайтаныч, вирусы.

«Хоттабыч» — это одна из самых оригинальных игр года, наполненная интернетовским юмором и интересными заданиями, а в завершении, по заверениям разработчиков, вас ждет оригинальный финал.

Источник: *«Мобильный контент»*

Мобильная будка

Компания *Salemi Industries* выпустила телефонные будки для ведения разговора по мобильному телефону, сообщает Gizmodo.

Владельцы сотовых телефонов могут укрыться в звуконепроницаемой будке от

городского шума и спокойно поговорить по телефону. Кроме того, телефонные будки, выпускаемые в одном из двенадцати цветовых вариантов, оснащены дополнительными усилителями сигнала, обеспечивающими «зону уверенного приема».

По мнению компании, такие будки будут пользоваться популярностью в шумных местах, таких, как бары или ночные клубы.

Источник: *Lenta*

Адреса источников:

www.mabila.ua

www.procontent.ru

www.lenta.ru

П'ЯТИЙ МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ ФОТО ЯРМАРОК

16-19 травня 2007

www.photofair.com.ua

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

Організатори:
ITE (Великобританія)
Прем'єр Експо (Україна)
ІВЦ Реал (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

Дирекція в Україні: Прем'єр Експо
тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

Дирекція в Росії: ІВЦ «Реал»
тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

фотоярмарок
КИЇВ

Алексей Тур aka leprecon leprec@rambler.ru

COMMAND & CONQUER™ TIBERIUM WARS

Разработчик: EA Los-Angeles
Издатель: EA Games
Жанр: продолжение культовой стратегии
Системные требования: неизвестны
Дата выхода: первый квартал 2007 года

Welcome Back, Commander!

Э хе-хе, не знаю, как вы, господа хорошие, а я иногда люблю впадать в ностальгическое состояние и вспоминать старые добрые времена, когда геймеры ночами рубились в игровых клубах в *Half-Life*, *Quake 2* и *Starcraft*. Мне нравится вспоминать, как мы с друзьями зимой 1998 года, невыспанные, с красными глазами, в которых прыгали Гордоны Фримены вперемешку с зергами, плелись домой, по дороге разговаривая о быстром дропшипе и шугаясь машин, а затем, едва переступив порог квартиры, плюхались на кровати и засыпали. Во сне, кстати, мы тоже продолжали играть ☺. Именно в этот период я и познакомился с игрой, изменившей моё представление о стратегиях. Это был первый **Command&Conquer**. Я был очарован этой игрой, попал в её сети и стал одним из тысяч фанатичных фанатов противостояния GDI и NOD. Меня покорила концепция игры, её боевая составляющая, сюжет и непохожесть двух воюющих сторон. Я играл в C&C, протирая до дыр клавиатуру и разрушая кнопки мыши. Я стал стопроцентным приверженцем Brotherhood of NOD, но в тоже время симпатизировал супероружию Global Defense Interactive. Я играл, играл, и играл, не замечая времени и пространства. C&C вошло в список моих любимых, самых элитных игр, наравне с первой «Халвой» и «Старкрафтом». А потом я очнулся, посмотрел на календарь, пошёл на компьютерный рынок, и там узнал, что вышел **C&C 2: Tiberium Sun**. Моя фанатская жизнь началась с начала. С той лишь разницей, что в результате многочасового прохождения «Солнца Тиберия» я получил лёгкий культурный шок, почище Морган Фрименовского. Игра живых актёров в межуровневых роликах, попытки альтернативного прохождения миссии, прекрасная система модернизации боевых юнитов — всё это заставило меня по-новому взглянуть на вещи. Tiberium Sun стало для меня открытием, игрой, которую я ждал всё это время — стратегией, в которой можно было полностью проявить свой полководческий талант. Я прошёл вторую часть C&C на одном дыхании, жадно ожидая продолжения. И оно вышло. После этого моя прыть поубавилась и фанатский пыл остыл. Аддон великой стратегии — **Tiberium Sun: Firestorm**, не шёл ни в какое сравнение с оригиналом. Прикрываясь громкими обещаниями разработчиков, на деле он оказался игрой очень низкого качества, играть в которую мне было, как минимум, неприятно. Возможно, при создании Firestorm разработчики были под впечатлением серии *Red Alert* игры, которую я, честно признаться, никогда не понимал. Не знаю, главное то, что после этого *Westwood* завязало с серией C&C, вплоть до победно-прощального **C&C: Generals**. Обидно, досадно, но так оно и есть. Вскоре после (или даже во время) этого студия-создатель закрылась, разработчики разошлись, а вопросы остались. И никто не спешил на них отвечать. До сегодняшнего времени.

Один из китов современной игровой индустрии, компания **EA Games**, решила возродить канувший в лету конфликт GDI и NOD. Сенсационное заявление о разработке третьей игры серии — **C&C 3: Tiberium Wars**, потрясло мировую геймерскую общественность от больших пальцев ног до кончиков волос. Мечта тысяч фанатов стала реальностью! Однако искушенные в игровом деле, EA`шники не стали слишком уж распространяться по поводу того или иного аспекта игры, предпочитая всё держать в секрете. Геймерам предстояло обо всём догадываться самим, глядя на немногочисленные скриншоты и демонстрационные мувики, из которых толком ничего понятно не было. Со временем EA`шники сжалились и слегка приоткрыли завесу тайны. Вот что они поведали миру.

Кейн жив!

2047 год. Семьдесят процентов Земной Поверхности изменены Тибериумом — инопланетным веществом, свойства которого полностью не разгаданы землянами. Известны только две вещи — Тиберий является источником огромной энергии, и его попадание на Землю — не случайность. Раса инопланетных захватчиков **Scrin** хочет сделать Землю своим новым домом, полностью терраформировав её с помощью радиоактивного тибериума. И они преуспели в своём коварном начинании. Двадцать процентов суши получили статус *«красной зоны»* — жить в этих местах человек не может, эта часть поверхности Земли уже стала домом пришельцев. Ещё пятьдесят процентов суши находятся в так называемой *«жёлтой зоне»* — здесь **GDI** ведёт крупномасштабные сражения за планету. И лишь тридцать процентов Терры считается чистой, безопасной зоной. Само собой, что кроме пришельцев, с силами добра и справедливости ведут сражения бойцы **Brotherhood of NOD**. Их лидер Кейн, слившись с суперкомпьютером CABAL, осуществляет координацию и планирование массированных атак и диверсионных рейдов. Мир, полный Тибериума — вот мечта и цель Братства. Их опыты по созданию людей-мутантов про-

шли успешно — отравленные Тибериумом бойцы получили небывалую мощь. NOD мечтает сломить GDI и погрузить мир в хаос терраформации.

Такова завязка сюжета. Как вы уже, наверное, догадались, разработчики обещают нам три кампайна — за GDI, NOD и Scrin (последняя будет доступна после прохождения первых двух), плюс фирменные ролики с участием известных актёров, фантастическую графику (игра будет создана на модернизированном движке C&C: Generals — *SAGE*) и многое многое другое. Разложим всё по полочкам.

Графика в игре будет сногсшибательной — это факт, который сложно отрицать. Она фантастически выглядит уже на скриншотах, а, зная склонность канадских парней к отличной прорисовке всего, что только может быть, я думаю, можно смело ждать шедевра. Скорее всего, выход C&C 3 произведёт фурор, подобный тому, что сопровождал появление на свет C&C 2. Интерактивная местность, сверхчёткая прорисовка юнитов и окружающей местности, пропорциональное соответствие людей, техники и строений — вот некоторые пункты того, что хотят создать *EA Los Angeles*. И поверьте мне — у них это получится. Особо неверующим и скептикам (типа меня ☺), советую взглянуть на скриншоты. Да, согласен, идея кристаллического тибериума несколько удивляет, но не в этом суть. Посмотрите, как войска GDI входят в опустошённый, полуразрушенный город, как едут танки, шагает реактивная пехота, летят вертолёты Orca. Да, всё это не в динамике, да, спецэффектов минимум, но это только начало. Посмотрите на знаменитый Мамонт Танк, он вернулся к нам из первой части C&C. Это снова танк с двумя дулами, извергающими пламя, а не огромный шагающий робот (хотя может, мы пока не знаем всего до конца?). Кстати, на официальном сайте игры выложена история создания инженерами GDI этой эпохальной машины, со всеми соответствующими чертежами. Вас не впечатлила эта картина? Хм, пожалуйста, давайте посмотрим скриншот морской высадки GDI. Да, вы не ослышались — морской высадки. Да, это значит именно то, что вы подумали — в мир C&C наконец-то введена вода, которой так не хватало в Tiberium Sun`e! И это не просто вода — это всем водам вода. Это фактически королева компьютерных вод ☺. Как она блестит на солнце, как отражает летящие почти у самой кромки вертолёты, ух, аж дыханье перехватывает. Как же хочется увидеть всё это в динамике! А, ну ладно, не будем глотать слюни раньше времени, кто знает, что за полгода может случиться. Вдруг передумают господа EA`шники вводить в игру водные пространства, решив ограничиться классической сушей. Хотя я лично надеюсь, что этого не будет.

Что касается **боевой системы** и всякой другой всячины, тот тут канадские разработчики говорят просто и стандартно — Command&Conquer 3: Tiberium Wars будет обладать лучшими элементами предыдущих игр серии, а также рядом кардинально новых дополнений и модернизаций. Все юниты получат возможность набирать *опыт*, а стратегия и тактика игры поднимутся на небывало высокий уровень. Никто не забудет и про *супероружие*, и про уникальность каждого типа юнитов, и про преимущества того или иного типа местности. Всё будет, как в старые добрые времена, но в тоже время совсем по-другому (эх, если бы это говорили не парни из EA, я бы не поверил, а так уже начинаю сомневаться ☺). В сетевой игре появится полноценная поддержка голосовых переговоров (VoIP). C&C 3 совершит революцию в мире RTS.

Вот та малая толика информации, что господа из Канады соблаговолили нам предоставить. Попробуем проанализировать сказанное.

Ох, и темнят же господа темники

После полного ознакомления со всем раздаточным материалом, изучения видеофрагментов и аудиоповторов, становиться бесповоротно и однозначно ясно, следующее ☺.

Вооружившись принципом «новое — это хорошо забытое старое», господа из EA сделали шаг вперёд и приняли равнение «направо», то есть на первую игру серии C&C. По крайней мере, вся та техника GDI, что демонстрируется в роликах и показана на скриншотах, ведёт свою родословную именно оттуда, минуя вторую часть. Конечно, без Firestorm`a дело не обошлось, но всё же его влияние принципиально ничего не меняет. Очевидно, это и есть та старая добрая классика, которую нам обещали господа разработчики. А реактивные бронепехотинцы из Tiberium Sun входят в число современных нововведений. Возможно. А возможно, и нет. Конкретной информации разработчики не дают, официальный сайт игры наполнен вспомогательными материалами, относящимися к истории конфликта GDI и NOD, всё запутанно и непонятно — как раз так, как и хочется хитрым разработчикам из EA.

К тому же необъявленные системные требования на игру заставляют задуматься. Особенно после просмотра всё тех же скринов. С такой графикой, какая же машина будет нужна? С Half-Life 2 всё было куда проще — фактически с самого начала её разработки были известны предполагаемые системные требования (теория — вещь сильная). Тут же — полная тишина. Абыдно, да?! Да и вопрос с применением боевых способностей юнитов на практике остаётся открытым. Как поведут себя в боевых условиях три десятка танков и пара звеньев вертолётов, с

такой то фотографически красивой графой? Уж не будет ли всё это выполнено в виде великолепного слайд-шоу (ну это я, конечно, утрирую, но всё же)? Я уж не говорю о хотя бы намёке на систему добычи и распределения опыта, модернизации юнитов, и древе технологий. Какие виды усовершенствований будут доступны, сколько будет видов Тибериума и т.д. — всей этой информации нет. Есть только скриншот, на котором классно прорисованный харвейстер собирает кристаллический инопланетный минерал. Вот и весь сказ.

Вывод

Эх, а что ж тут писать, в выводе-то? Господа из EA заняли твёрдую принципиальную позицию — ничего не расскажем, ничего не покажем. Вся информация будет после, сиречь перед самым выходом игры, когда потребность во всякого рода превьюхах отпадёт полностью. С одной стороны, канадских разработчиков можно понять — они хотят основательно подготовиться к мировому релизу продолжения великой игры, не ударив при этом лицом в тибериум. Однако, хоть какой-то конкретной информацией они могут поделиться! Лично мне, как поклоннику серии, весьма любопытно знать, как можно заапгрейдить танк NOD, и останутся ли у сторон спецюниты. Небольшая толика информации только лишь разогрела бы мой интерес. Но парни в EA Los Angeles думают иначе. А нам остаётся только ждать. Ждать, и надеяться на то, что всё будет хорошо. По крайней мере, я так и буду делать.

Enzo Matrix em-elf@mail.ru

Не время для драконов

Разработчик: Arise
Издатель: 1С
Продюсер ☺: KranX Productions
Жанр: action/RPG
Системные требования: не указаны, скорее всего, как у «Магии крови»
Дата выхода: осень 2006 г.
Официальный сайт: nvdd.ru

С тех пор так много воды утекло...

Современная русскоязычная фантастическая литература... Какие мысли у вас вызывает данное словосочетание? Нет, я понимаю, что среди геймеров данный жанр довольно популярен и, думаю, количество ответов будет просто огромным. Кто-то назовёт Панова и Головачёва, кто-то вспомнит о наших Олди, Дяченко и Васильеве... Но согласитесь, большинству придёт на ум Сергей Лукьяненко. В первую очередь, из-за разрекламированных киноверсий «Дозоров», уже набивших многим оскомину. А ведь у него много других книг и, после успеха (коммерческого, не надо бросаться в меня гнилыми овощами) фильмов о дозорах, кино- и игропроизводители взялись за перенос остальных книг писателя на экраны кинотеатров и мониторов.

Но оставим пока Лукьяненко, и я задам следующий вопрос: назовите русскоязычных авторов, пишущих фэнтези. Уверен, большинство из вас назовут в первую очередь Ника Перумова.

Вы уже поняли, к чему я веду? Для тех, кто в танке, и для тех, кто просто не интересуется фантастикой в целом или этими авторами в частности, поясняю: Лукьяненко и Перумов в 1996–1997 годах вместе написали книгу *«Не время для драконов»*. И вот теперь, десять лет спустя, молодая белорусская команда *Arise* (кстати, много вы знаете белорусских команд-разработчиков?), знакомая геймерам по *«Койотам. Закону пустыни»*, делает игру «по мотивам».

Сразу оговорюсь — я фанат вышеуказанных фантастов, да и жанр hack`n`slash люблю, так что... Ну, вы сами понимаете, насколько я буду объективен ☺.

Твой новый мир

Итак, что же нам обещают северные соседи-разработчики? А обещают они нам партийную action/RPG **«Не время для драконов»** по упомянутой выше одноимённой книге. Причём отступать от текста книги они явно не собираются, а, значит, у нас будет возможность поиграть за Виктора, пройти Инициации, встретить знакомых по роману персонажей... Для тех же, кто не знает или забыл первоисточник, придётся рассказывать подробнее.

Итак, есть три мира: *мир Прирождённых* — мир чистой магии, классическое фэнтези (ни в романе, ни в, скорее всего, игре этот мир не появится — есть только намёки на него, обрывки знаний); *Изнанка* — наш мир: компьютеры, автомобили, дырки в озоновом слое... ну, вы знаете; и, наконец, *Срединный мир* — основное место действия.

Срединный мир — мир стимпанка. В этом мире живут и довольно мирно уживаются три расы — *эльфы*, *люди* и *гномы*. Но не это главное. Главное — то, что, находясь между миром Прирождённых и Изнанкой, Срединный мир совмещает в себе и *магию*, и *технологию*.

Последняя здесь представлена железными дорогами, ружьями и прочими сравнительно простыми механизмами. Но из-за присутствия волшебства в Срединном мире нет более сложных приборов. Как несложно догадаться, техникой в Срединном мире «заведуют» гномы.

С *магией* всё не так просто. Её адепты разделены на *кланы* — стихийные и тотемные. Раньше в этом мире правили Владыки-Драконы, но после их свержения (и самих Драконов, и историю их Убийцы долго описывать — скажу лишь, что ещё неизвестно, так ли уж нужна была их гибель) наибольшую власть имеют стихийные кланы. Как ясно из названия, их приверженцы владеют магией стихий (Земли, Воды, Воздуха или Огня у соответствующих кланов). Стихийные находятся в состоянии холодной войны друг с другом. Что до тотемных кланов, то они не столь сильны, как стихийные. Их сила зависит от животного-тотема, которое даёт им силу, ловкость и даже возможность превратиться в тотемное животное.

Эльфы в Срединном мире не вмешиваются (как и гномы, впрочем) в дела людей. В противоположность длиннобородым, Старший народ предпочитает ловкость силе. Их арсенал — отравленные стрелы, острейшие клинки. Кое-где можно встретить метисов — полуэльфов-полулюдей.

Но не всё в порядке в Срединном королевстве — выползает на белый свет нежить, подъятая заклятиями магов; готовится вторжение Прирождённых и, в отличие от предыдущих вторжений, Прирождённые на этот раз должны создать своего Дракона. И никто не сможет с ним справиться — среди стихийных кланов раздор, а все остальные слишком слабы для этого. Поэтому Срединный мир призывает Убийцу Дракона...

Что нас ждёт?

Виктор — обычный человек, доктор, живущий в Изнанке. Однажды к нему приходит загадочная девушка Тэль и уводит его в Срединный мир, где он должен стать Убийцей Дракона. Там к Виктору и Тэль будут присоединяться другие — тотемные и стихийные маги, гномы, люди — персонажи, знакомые по книге и придуманные разработчиками. Всего можно будет водить с собой до девяти союзников.

А вот по поводу самого игрового процесса сказать что-то однозначное довольно сложно. Нам обещают action-RPG. Почему же я тогда в начале упоминал hack`n`slash, ведь action-RPG — это ещё и шедевральная *Gothic*, и великолепная *Fable*? А потому, что сами разработчики в первую очередь позиционируют свое детище как трёхмерного последователя *Diablo*, с партией, как в *Dungeon Siege* и настраиваемой паузой, как в *Baldur`s Gate*, и уже потом смотрят на представителей «смежных жанров» — *Neverwinter Nights*, *WoW*(!), *Fallout*(!!) и уже упоминавшуюся Fable.

Правда, вместе с обычными «мясными» фичами — толпами монстров, итем-хантингом и огромным выбором оружия, мы должны получить интересные диалоги, побочные квесты с разными методами их выполнения, внутрипартийные отношения и т.д., и т.п. Даже в боях разработчики обещают «бросать вызов тактическому мастерству игрока». Так сказать, и манчкины сыты, и ролевушники отыграны. Как говорится, свежо предание, но верится с трудом — я очень сомневаюсь, что Arise удастся создать игру, одинаково интересную и для тех, и для других. Но мне очень хотелось бы ошибаться.

Ролевая система, кстати, не обещает быть очень замысловатой — шесть стандартных *основных характеристик*, от которых зависят *вторичные*, и разветвлённое дерево *навыков*. Очень похоже на тот же Diablo. Но не будем о грустном.

Для изничтожения себе подобных (а именно люди будут нашими основными противниками — слишком многие считают, что миру не нужен Убийца Дракона, правда, без сражений с нежитью и дикими животными тоже не обойтись) разработчики обещают нам огромное количество огнестрельного и холодного *оружия*, *тотемную* и *стихийную* **магии**. С последней, между прочим, связан один важный нюанс — в Срединном мире её сила зависит от времени суток — например, в предрассветный час Серого Пса пользоваться ею будет вообще невозможно; затем, в час Просыпающейся Воды, с магами водного клана лучше не сталкиваться... Девелоперы обещают всё это достойно реализовать.

Ещё одной фичей-недостатком является **класс** главного героя. Скажите, как вы относитесь к мультиклассу? Нет, я тоже ничего не имею против паладина, балующегося святой магией, или, скажем, архимага, помахивающего лёгким мечиком. Но проблема в том, что к концу игры Виктору будут доступны все виды стихийной и тотемной магии и все технологии. Такой себе универсальный солдат. Надеюсь, разработчики как-нибудь ограничат его развитие, иначе нас ждёт избиение младенцев, и никакие партия и тактика тогда не нужны.

Плюс к этому, девелоперы обещают нам, что человек, еле умеющий держать мышку в руках, на лёгком уровне сможет пройти игру, не особо напрягаясь. Сделано это для того, чтобы фанаты книги смогли пройти игру, даже если никогда до этого компьютера не видели. Может, это и правильно, но насколько такой подход оправдан, и не случится ли, что остальные уровни сложности будут ненамного труднее, — неизвестно.

Даже лёгкое движенье видел чей-то глаз...

Графику нам обещают красивейшую. Как обычно, в общем-то. Ещё разработчики говорят, что благодаря лицензированному у *Skyfallen* движку *«Магии Крови»* нас ждет поддержка всех современных графических наворотов. Так что за качество картинки можно не слишком опасаться. Да и если бы не было этого движка — для RPG ведь графика не главное, правда ☺? Впрочем, при взгляде на скриншоты создаётся довольно приятное впечатление. Главное, чтобы парни (и девушки, буде таковые в Arise имеются) не подкачали и сделали качественную анимацию персонажей, иначе игра только и будет годна, что на создание симпатичных обоев для рабочего стола.

А ещё будет большой детализированный мир, охватывающий все места, что упоминались в книге и ещё чуть-чуть. Перемещаться по нему можно будет с помощью *глобальной карты*.

Музыка и **звук** тоже должны быть ничего — «фэнтезийные» мелодии, тщательно проработанные звуки и озвучивание героев. Только скажите мне честно, положа руку на печень, кто сейчас этого не обещает?

Здесь вершится правый суд...

Подводя черту под всем вышесказанным, хочется сказать вот что.

Сейчас стало очень модно создавать игры по произведениям разных писателей. Навскидку вспоминаются находящиеся в разработке *«Трудно быть богом»* и *«Отель "У погибшего альпиниста"»* по Стругацким, *«Лабиринт отражений»* по тому же Лукьяненко.

Вот только опыт показывает, что такие игры не сильно отличаются по качеству от тех же «игр по фильмам» и, скорее, являются сопровождающим продуктом (как это было с *«Ночным Дозором»* от Nival`а и прочими рейсингами) к экранизации книги, к дополнительному тиражу издания или известности его авторов. Пипл хавает, да...

Искренне хочется, чтобы игра от Arise стала исключением. Чтобы манчкинам хватало мяса (уж это обещание разработчики, мне кажется, выполнят на все сто), чтобы ролевушникам удалось отыграть такого перса, как им хочется (несмотря на

жёсткие рамки сюжета), чтобы фанаты книги не плевались, что всё не так (это уж вряд ли — нам обещают максимальное соответствие роману)...

Но, повторюсь, во всё это очень слабо верится — слишком сложно всё это совместить, нелинейность со следованием книге, тактику с рашем. В общем, поживём — увидим. Тем более, что ждать осталось совсем недолго — «осень две тысячи шесть» уже наступила, а, значит, и релиз «НВДД» не за горами.

Ну вот, а говорил, что буду необъективен ☺...

P.S. Наверное, надо бы сказать, откуда взяты заголовки разделов... Но, я думаю, что некоторые и так догадались, а остальным это не нужно ☺.

P.P.S. Точно нужно сказать, что при написании статьи использовались материалы сайта **CRPG.RU**.

P.P.P.S. Передаю привет Ольге Михайловне, Наталии Николаевне и остальным, кто так хотел увидеть мою фамилию в МИКе.

Lar

ADRENALIN 2 RUSH HOUR

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель в России: 1С
Жанр: arcade/racing
Предполагаемый выход: IV квартал 2006 г.

Гриличная автомобильная аркада, созданная на просторах СНГ — зверь зело редкий есть.

Некоторые натуралисты утверждают, и небезосновательно, заметим, что действительно качественных игр на гоночную тематику на постсоветском пространстве — не водится. А отдельные исследователи, после весеннего разоблачения пошлейшего кидалова и шарлатанства под названием Lada Racing Club, высказывают всё же несколько преждевременный и скоропалительный вывод о том, что никаких гонок никогда у нас не было, нет, и теперь уже совершенно ясно, что в ближайшее время (а возможно и вообще) — не будет. Анонсировать в таких условиях гоночную аркаду, да еще и опираясь на собственный бюджет — затея рискованная. Однако, именно это сделала московская студия *Gaijin Entertainment* — аплодисменты, господа, безумству храбрых, как известно, поем мы песни. Для компании, хоть каким то боком причастной к выходу LRC (а они причастны… слегка…) это сейчас — очень смелый шаг.

* * *

Как вы, может быть, помните, Gaijin Entertainment представила осенью прошлого года на суд общественности гоночную аркаду *«Адреналин. Экстрим-шоу»*, обладающую рядом серьёзных недостатков, но в целом вполне заметную не только на фоне отечественного безрыбья, но и в сравнении с некоторыми западными проектами. И неудивительно, что новая игра от «гайдзинов» будет называться **«Адреналин 2: Час пик»**.

Тот «Адреналин», тот, да не тот. Это становится ясно буквально на первых минутах разбора обещаний разработчиков. А уже через полчаса становится ясно, что, если зрить в корень, у «Адреналинов» первого и второго общее только название. Уж очень серьёзно изменилась концепция игры. Судите сами, исчез промоушен якобы прекрасных гонщиц, объявленный некогда нововведением в жанре. За укатившими в глянцевую даль девушками, куда-то улетают, обнявшись, светочи комментаторского мастерства Бачинский со Стиллавиным — туда им, в общем-то, и дорога.

Вслед за этими понтами для приезжих и прочей невзыскательной публики, исчезает концепция гоночного шоу. *«Отныне мы "продвигаем" себя в среде стрит-рейсеров»* — это я продюсера «А2» и креативного директора «гайдзинов» Кирилла Юдинцева цитирую. Правда, увлекательно? Скажите, ведь правда, такая свежая и неизбитая тема вызывает у вас заинтересованный блеск в глазах? Что? Только сведение скул? Неудивительно, я сам, впервые услышав об этой «оригинальной» находке, решил, что нужно срочно изобрести зевающий смайлик. :() — вот так вот, например, похоже? Впрочем, зря я на Gaijin Entertainment бочку качу, они там тоже, само собой, не дураки, и понимают, что без своей «изюминки» очередная игра про крутых стритрейсеров будет никому не нужна — тут, помимо избитости темы, налицо полная невозможность конкурировать с монстром от EA. Безоговорочных «изюминок» в «А2» заявлено две: *«реальные улицы Москвы»* (давайте не будем вспоминать, где нам это обещали совсем недавно, и, между прочим, даже отчасти выполнили), и, как утверждает всё тот же Юдинцев: *«Самый плотный поток транспорта, который я где-либо видел»*.

В общем: *«Теперь речь идет о нелегальных гонках с уничтожением трафика, погонями и всей сопутствующей атрибутикой. Мы даем не набор готовых треков, по краям которых сидят зрители, а проспект Мира — вот вам и «запретное шоу»*. Разработчики обещают нам возможность в течении нескольких минут гонки по улицам с плотнейшим трафиком творить на дорогах полнейший беспредел, хаос и много-много аварий. Это уже интересней — согласитесь ☺.

Естественно, о реализме при таких раскладах — речь не идет. Зацепив на скорости под 300 км/ч мирного горожанина, тихо едущего с работы, мы не разобьемся в лепешку, как оно, практически наверняка, произошло бы в реале. Модель повреждений, разумеется, есть, но на игровую механику влиять она не будет. Правда, возможно, что если вы будете рулить совсем уж небрежно, ваша машина, получив запредельные повреждения, никак не сказывающиеся на управляемости, но несовместимые с жизнью, в конце концов взорвется. Последствия этого будут просто фатальны — придется начинать гонку сначала. Беспредел, учиняемый нелегальными гонщиками на дорогах, не останется без внимания правоохранительных органов, и если поначалу, когда машина у нас слабовата, служители закона будут иметь какой-то шанс потягаться с игроком в скорости, то когда мы пересядем на «прокачанную» тачку из тех, у которых при разгоне рвется пламя из дюз, единственным шансом правоохранителей будет взять нас количеством. Думаю, если «гайдзины» сумеют это правильно реализовать — будет весело.

* * *

Лицензированных автомобилей в игре не будет. Некоторые модели машин будут похожи на известные спортивные марки, но не больше. Разработчики утверждают, что дело тут не в экономии (хотя, само собой, без неё не обошлось), а в том, что ни один производитель в мире не согласится, чтоб его машины уничтожали тысячи других автомобилей. Имидж, мол… Будет также тюнинг — куда же без него в уважающей себя современной гонке, да еще и про стрит-рейсеров? Тут, как обычно, сулят, во-первых, чисто визуальные навороты: перекраска, смена бамперов, винилы, цепи, шипы, антенны, прожекторы, «кенгурятники» и всякий экстрим вроде хромированного черепа на капоте, причем обещают, что пользователь будет сам решать, что и куда ему разместить. Во-вторых, «адреналин-девайсы», напрямую влияющие на геймплей. Ассортимент последних, по сравнению с первым «Адреналином», обещают серьёзно расширить, как по производимому эффекту, так и по количеству градаций. Также среди посулов разработчиков свободный геймеплей: *«Игровая механика такова: приезжаешь на место одной из тусовок, кто-то из гонщиков бросает тебе вызов или дает задание, которое, возможно, подразумевает визит в другой город. Кроме того, бывает и так: едешь по дороге, какой-нибудь водитель предлагает погоняться, и ты сразу же включаешься в состязание. Можно забить на все и просто развлекаться, пиная трафик, или же поехать в некую локацию и получить сюжетную миссию. Своего рода GTA, но в уменьшенном, более концентрированном масштабе»*.

* * *

Сделать однозначный вывод трудно. С одной стороны, верить российским разработчикам на слово — вредно для здоровья. С другой — авторитет *1С* давит. Да и «гайдзины» клятвенно обещают, что релиз состоится не раньше, чем игра «дозреет» до максимального уровня качества. Кажется, разработчики относятся к своему новому проекту очень серьёзно, что обнадеживает. Да и от всякого сравнения с приснопамятной LRC они открещиваются очень просто — дождитесь демки, и увидите. Что ж, ждем…

Разработчик: GFI UA
Издатель: GFI и «Руссобит-М»
Жанр: тактическая РТС
Дата выхода: осень 2006 г.

Frestarter

КОМБАТ

Gott mit Uns

Тема второй мировой как нельзя лучше подходит для создания тактических стратегий. Неудивительно, ведь сюжет придумывать не нужно — исторические источники содержат сведения о великом множестве славных сражений, в которых сполна проявился талант командующих войсками. Из тех же источников можно взять информацию о технике, оружии и т.д. То есть разработчикам не нужно креативить, чтобы придумать что-то новое, все что требуется — нормальная реализация полученных сведений.

*Казалось бы, ничего сложного нет, но толковых тактических стратегий не выходило уже довольно давно. Хотя положение, судя по всему, вот-вот исправится — уже нынешней осенью нас порадуют сразу два чрезвычайно амбициозных проекта — **«В тылу врага 2»** и **«Комбат»**.*

Оно

Комбат» (*Officers* на Западе) — проект с достаточно тяжелой судьбой. Поначалу молодая GFI UA строила на игру просто-таки наполеоновские планы. Обещания игроделов поражали воображение: нелинейный сюжет с возможностью развития альтернативной истории, симулятор командира подразделения, огромные баталии с участием более 15 000 юнитов, реалистичное моделирование боевых действий. Слишком амбициозно, как для молодой команды, не правда ли? Совершенно естественно, что на определенном этапе разработчики поняли, что с таким объемом работы им не справиться. В кратчайшие сроки игра преобразилась:

нелинейность исчезла, симулятор сильно порезали, от максимального числа юнитов отвалился один ноль. К тому же в игру был добавлен значительный аркадный элемент. Скажете, клон «*Блицкрига*»? На первый взгляд — да, но если посмотреть глубже...

Итак, в «Комбате» на игрока ложится бремя командира боевого подразделения. А это значит, что придется заниматься планированием операций, организацией грамотного взаимодействия между войсками, логистикой и, конечно же, выполнением задач вышестоящего командования.

В начале игры дается **выбор**, командиром какого подразделения стать — *пехотного* или *танкового*. Выбор накладывает сильный отпечаток на всю дальнейшую игру, ведь задачи, которые ставятся перед ними, абсолютно разные. Но это не значит, что на протяжении всей игры придется командовать только лишь выбранным родом войск. С приходом подкреплений состав отряда может очень измениться, хотя превалирующей силой останутся выбранные в начале войска.

При командовании *пехотным подразделением* игрока ждет небольшой сюрприз — управлять солдатами разрешено лишь на уровне отрядов, а не по отдельности. Такое решение разработчиков вполне можно понять, ведь когда на поле битвы (размером, кстати, до 25 км) приходится следить за несколькими сотнями своих бойцов, то тут уж некогда возиться с каждым отдельно взятым пехотинцем.

Командование разными типами войск, от *авиации* до *артиллерии*, почти ничем не отличается от других военных RTS. А вот решение разработчиков ввести в игру *инженерные войска* не может не радовать. Как и в реальной жизни, грамотное использование этих ребят позволит получить ощутимое преимущество перед врагом, т.к. только инженеры умеют строить противотанковые ежи, переправы, обезвреживать мины etc.

Не забыт и **ролевый элемент** — все юниты набирают опыт и с течением времени повышаются в звании. Но помимо стандартного увеличения точности/убойности, подчиненных можно *специализировать*. Так, к примеру, если дать отряду перки скрытности и снайперской стрельбы, то в плохую погоду при ограниченной видимости противнику не позавидуешь. Таких прокачанных ветеранов стоит беречь, потому как уцелевшие войска переходят из миссии в миссию.

В тактическом плане «Комбат» обещает быть чрезвычайно разнообразным. По словам разработчиков, прием «стенка на стенку» работать не будет, победа достигается исключительно благодаря грамотному комбинированию разных типов войск. Про **ИИ** создатели говорят примерно следующее: хоть звезд с неба не хватает, но способен грамотно отвечать на действия игрока. А это, согласитесь, уже совсем неплохо. Общую картину портит лишь несколько аркадная модель *повреждений техники*. Танку можно повредить, скажем, двигатель или башню, но повреждения эти наносятся с привязкой к количеству хитпойнтов.

Полноценно реализованных **противоборствующих сторон** в «Комбате» три. Как не трудно догадаться, это *Германия*, *Союзники* и *СССР*. К сожалению, из-за банальной нехватки времени, разработчики успевают включить в оригинал кампанию только за первых двух. За Советы можно будет поиграть, дождавшись аддона. Сама же **кампания** выглядит следующим образом: на глобальной карте распределяем силы, организуем снабжение (боеприпасы, еда, медикаменты), а, выполняя локальные задания, переходим на тактическую карту. Конечной целью является захват столицы противника.

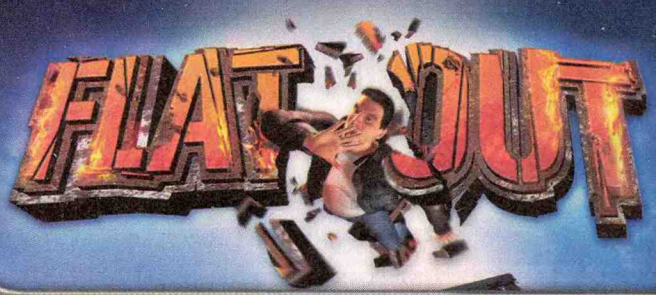
Графика

По нынешним меркам, «Комбат» имеет достаточно мощный движок. Судите сами: поддержка технологии SpeedTree, частичный терраформинг, динамические тени, реалистичные погодные эффекты и т.д. Можно написать еще множество умных слов, но это не меняет одного — «Комбат» выглядит красиво и даже очень. И пусть движок не дотягивает до уровня «В тылу врага 2», но картинка, выдаваемая им, смотрится просто замечательно. Правда, судя по некоторым скриншотам, у игры проблемы с дальностью прорисовки, но до выхода остается еще пара месяцев, и у разработчиков еще есть время исправить этот недостаток.

Вывод

Единственно, чего проекту явно не хватает, — оригинальности. Заметны и некоторые мелкие недостатки, но, вероятнее всего, в релизе мы их не увидим. В целом же «Комбат», безусловно, интересный и заслуживающий пристального внимания проект. Ждем.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru



Разработчик: Bugbear Entertainment
Издатель: Empire Interactive
Издатель в СНГ: «Бука»
Жанр: симулятор оторванных гонок или же оторванный гоночный симулятор
Системные требования: P 3-1МГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Это Flat! Это Out! Это полный FlatOut!

Ломать, крушить и рвать на части — вот это жизнь, вот это счастье! Бить машины соперников бортом в борт, подрезать их, сталкивать в кювет, сбивать рекламные щиты, разносить вдребезги витрины магазинов и проезжать насквозь теплицы с супермаркетами — это лишь десятая часть сотой доли того, чем вам придется заниматься в продолжении сверхкультовых безбашенно-оторванных гонок FlatOut! **FlatOut 2** — это не просто драйв или скоростной паувэр — это глоток чистого озона в густом сером тумане посредственных ездилок по мозгам. Это тот самый ключ, что откроет потайные двери адреналинового безумия в любой, даже самой мирной душе. Эта игра, которую я ждал, в которую верил и на которую надеялся. Это игровой мир ураганного буйства металла, залитого бензином и окисью азота, посыпанного песком и гравием и закатанного в бетон по самые фары. Тут дорога правит водителем, а водитель дорогой, тут за деньги можно купить все, но в тоже время они ничего не значат, тут мастерство пилотов равно их самолюбию, а рев моторов заглушает крики ярости — это мир, в котором на дороге может остаться только один — победитель. Попробуйте стать им!

Ключ на старт, от винта, все к штурвалу! Гм...

Уличный гонщик — это звучит сильно. И стильно. И прыкольно, и довольно. Уличный гонщик — это неблагородный рыцарь благородного сословия, с рулем в руках и системой независимой подачи топлива под капотом. Он тренирован, он опасен, он прекрасен. Чтобы стать им, понадобится не один десяток битых машин и тысяча-другая часов упорного мастер-класса на автомобилях специального типа. Ну и, само собой, никто не забывает о небольшой четырехзначной сумме вечнозеленых денег. Во FlatOut 2 все это есть, и все это не может не есть. В разумных пределах, конечно. Весь мир уличных гонок поделен на три измерения и подпространства — грязный брутальный и варварский рейсинг на подержанных тачках, гонка на машинах среднего класса с большими амбициями, и, наконец — городское ралли Бронкс–Манхэттэн на машинах ультраскоростного настроя. По старой доброй традиции вы начинаете с самого низа, с чисто символической суммой денег в дырявом кармане водительских шорт. Ваша задача — выбиться в люди, проапгрейдить машину и перейти в следующий класс стрит-рэйсинга, для того, чтобы показать всей семерке электронных противников, чего они стоят в этом бренном мире пикселей, вокселей и шейдеров. Сделать это будет не очень легко, но вы уж постарайтесь, я вас очень прошу ☺. Тем более, что для расслабления мышц головы и сбережения части нервных клеток в игре есть несколько стоящих особняком от главного кампайна режимов — «трюки», «дерби» и «одиночный заезд». В них можно здорово оторваться, побуцаться с врагами до полного взрыва мотора и вдоволь поиздеваться над пилотом вашего авто. А еще во «Флэтауте» классная графика, неплохой искусственный интеллект и веселая физика, выдержанная в духе первой части. Да что я вам рассказываю — возьмите, и посмотрите сами!

Все на графическое полотно

Даже после беглого, пятиминутного взгляда на пейзажи FlatOut 2 становится ясно, что разработчики даром времени не теряли, — **графика** игры красива, красочна и соответствует всем современным требованиям врачей-окулистов. Даже, я ожидавший от игры многого, не думал, что получу еще больше. Отлично прорисованные машины, великолепные трассы, красивые ландшафты — все это создает непередаваемый антураж настоящих гонок без правил. А разрушения, а спецэффекты, а небо над головой — романтика, елки-палки! Хочется сказать одно — огромное спасибо вам, господа разработчики, за нашу счастливую геймерскую юность. То, что сделали вы, удается немногим и не всегда (и очень напрасно). А это грустно и обидно. Даешь конкуренцию графике NFS! «Нет» королю на троне! За мир во всем мире ☺ и т.д., и т.п. Ну, а если серьезно — то графика получает от меня оценку десять по пятибалльной шкале. Может, вы считаете, что это не заслужено? Что красивей Underground`а нет ничего? Что NASCAR уделает всех по самое не могу, а Colin McRay Rally еще глубже? Ну что ж, тогда приведу вам небольшой пример своей правоты.

Представьте себе маленькую пыльную трассу на старом аэродроме в штате Техас. Восемь участников, каждый на своей уникальной машине, раскрашенной в яркие, вызывающие цвета. Солнце светит прямо в глаза, предстартовый отсчет уже начался, автомобиль чуть подрагивает на линии. И вот сигнал дан, восемь авто сшибаются друг с другом, пытаясь выбить лучшую позицию, металл гнется, дорожные ограждения рушатся, стекла бьются, бампера корежатся, двери кабины слетают с петель, открывая миру сидящего за рулем гонщика, — все выглядит потрясающе. Просто и эффектно. А как взрывается мотор у гоночного кара, рвут-

ся цистерны с бензином и вылетает через лобовое стекло водитель — не хочется даже описывать словами. Это нужно видеть своими глазами и чувствовать своей душой.

Конечно, без мелких недочетов графический движок не обходится — иногда машины могут встревать одна в другую, словно призраки, а вода и деревья сильно пахнут «недоделанностью», однако все это не имеет эпохального влияния на игровой процесс. Он замечателен. Но об этом позже.

А вот что-что слегка подкачало во FlatOut 2, так это **звук**. Нет, я не говорю о **музыкальном сопровождении** — *Papa Roach* и сотоварищи по ремеслу добросовестно наполнили плейлист гоночного сима набором роковых композиций, не дающими скучать на протяжении всей игры — от кнопочки «Start» до кнопочки «Exit», за что им отдельный данке шон. Моя критика касается звуковой обработки непосредственно гоночных моментов игры — взрывов, столкновений, шума мотора и пр. Они невыразительны, как серое на сером, и не впечатляющи, как кусок сыра. К огромному сожалению, здесь парни из *Bugbear Entertainment* дали хорошего маху. Вы себе даже не представляете, насколько я был разочарован, когда со всей силы врезавшись в машину соперника и перевернувшись несколько раз на дороге, услышал из колонок равномерные «бух-бух», «тра-ра-рах». Причем звуки были одни и те же, вне зависимости от силы ударов. У меня на секунду аж руки опустились. Так завалить ТАКУЮ ключевую составляющую игры! Сделать ее похожей на нудиловку многих гоночных *недоигр*! Ну, неужели сложно было что-то просчитать, где-то подумать, и добавить хотя бы близкий к реальности скрежет покрышек на поворотах, и визг тормозов на них же? Или, может, деньги кончились ☺? Ну, так пригласили бы на одного монстрилу рока меньше в саундтрекеры, глядишь, и что-то более путное получилось бы.

Слава Независимой Системе Подачи Топлива, **Искусственный AI** во «Флэтауте 2» держится на должном уровне — ваши оппоненты не безупречные роботы, проходящие трассу без единой ошибки, совсем нет. Они такие же люди, как и вы, они сражаются за каждый метр, бьют друг друга бортами, подрезают, разрушают все вокруг, стремясь заработать побольше Nitro-топлива, слетают в кюветы, переворачиваются — ведут себя так, как должны вести себя настоящие уличные рэйсеры в бескомпромиссной гонке на выживание. А это именно то, что нужно.

Что касается **камеры**, то она стандартная для игр такого плана. Есть виды от третьего и первого лица, а также вид «с капота». Единственное исключение составляет вид «из кабины» — его нет. И я считаю, что это абсолютно правильный и логичный ход разработчиков — хотелось бы посмотреть на человека, которому понравится рулить, глядя на постоянно дергающийся, переворачивающийся на 360 градусов экран, который иногда может полностью закрывать вырванная крышка переднего бампера, или упавший сверху лист железа ☺.

Тэк-с, с характеристикой игроначинки вроде бы покончили, остается рассказать про игровой процесс. А это, я вам скажу, очень длинное повествование.

Как остаться на трассе

Как я уже говорил на чисто славянском диалекте где-то там выше, вы начинаете свою гоночную карьеру с нижнего круга брутальных соревнований с пятью тысячами зеленых бакеров в подошве. Полуразбитая, подержанная тачка с мотором на много лошадиных сил станет вашей первой гончей победы. Скорость и прочность кузова — вот две основные характеристики, что должны волновать вас на данном этапе дорожных испытаний. Гоночным мастерством тут особо не блеснешь: банальные толкалки-сшибалки в сторону — вот манера поведения на этих трассах. Будешь не особо крепок, разобьют, оплошаешь на скоростных прямых — подрежут так, что пятое место первым покажется! Но и самому зевать не рекомендуется — вбил врага в стальной оградительный бортик, сшиб глупый дорожный знак, получил окись азота — вперед, жми кнопку «турбо» и держись за клавиатуру — скорость решает все! Трасс не так-то много, а для перехода в следующий круг деньги-денежки нужны, и совсем не пять-десять тысяч. Мало машину новую купить, нужно ее **подапгрэйдить-помодернизировать** по полной программе. Там мотор улучшить, тут корпус авто усилить, а еще неплохо было бы колеса новые поставить, да и КПП подкорректировать не мешало бы. С автомобилем делать можно почти все, что угодно, главное, чтобы грошенята были, да трезвость ума в голове наблюдалась — мало набраться новинок по самые уши, надо еще баланс соблюдать, машинку не переутяжелять и не перегружать модными наворотами, а то будет у вас могучий бронетранспортер с супермощным впрыском топлива и весом пару тон. Посмотрю я тогда на вашу скорость — до восьмого места из восьми как раз дотянете. Сбив все, что только можно на своем пути, само собой.

Понятное дело, что чем лучше и больше вы будете проходить трасс и выигрывать чемпионатов, тем больше денег упадет в ваш бардачок, и тем лучшие автомобили будут вам доступны. Не говоря уже о **системе бонусов**, начисляемых после каждой, пусть даже одиночной, спецтрассы. Хотите получить несколько лишних сотен невянущих долларов, зарабатывайте *бонус-титулы*. Крушите все на своем пути — и становитесь *«лучшим бульдозером»*, взрывайте цистерны с бензином и моторы ваших соперников — и получите звание *«мастер по взрывам»*, уделайте всех по скорости — и называйтесь мистер *«лучший круг»* и т.д. Как говорят банкиры — делайте, что хотите, но запомните — денег много не бывает.

Разбив пару-тройку конкурентных авто, выиграв несколько чемпионатов в классе «брутальный гоночный убийца» и заработав достаточную сумму денег, вы покупаете машину среднего класса — эдакую модернизированную человекодавилку в городских условиях. Попутно вам открывается следующий круг соревнований — масштабные гоночные битвы на автомобилях среднего, чуть лучше, чем предыдущий драндулет, класса. Хотя это, в принципе,

тоже как сказать. Я сначала, как купил себе грузовичок с девизом «всех вобью в дорогу», так и проиграл первый чемп — слишком уж тяжел и неповоротлив оказался мой новый стальной друг. В среднем классе такие штуки не проходят: хочешь побеждать — бери себе утяжеленную, маневренную тачку (скоростные и легкие тут не очень ценятся — бьются довольно легко, и компьютерные соперники этим очень хорошо пользуются). Так что, только лишь после нескольких часов наматывания кругов и постигания совершенной истины, я смог превратить свой Дестроер Заборов в истинного короля дорог. За очень немалые деньги. И только тогда мне выпала возможность побороться за чемпионство на этапе Канзас-

Арканзас, состоящем из пяти трасс. Разбитые витрины супермаркетов и езда по крышам придорожных кафе с остатками раскрошенного кактуса на лобовом стекле прилагается. Получилось с трудом, но получилось. Противники были истинными техасцами, особенно неистовая София Мартинес, таранившая меня на каждом повороте, и на первых порах мне пришлось несладко. Однако, собрав всю свою гангстерскую, ой, простите, гоночную волю в кулак, я напрягся, перевернул пару раз легкую машинку Кэти Джэксон, подрезал Джона Уокера на его, типа, болиде, и, получив много Нитро-топлива и четыре звезды, газанул так, что монитор задребезжал. В результате я пришел вторым, а в общем зачете первым. Третий, элитный круг Урбан-гонок был мне открыт, и я принялся собирать-копить денежки на понравившийся мне элитный сверхтяжелый Crusader — убийцу. А стоил он ни много ни мало — 45 штук. Да, у меня большие запросы ☺. Что вышло в результате, знаю только я и сто тысяч зрителей, освистывавших мои кульбиты на трассе.

Забыв основной принцип трехмерного гонщика, я, по старой с-трассы-выносительной привычке, сделал ставку на массу моего автомобиля. И просчитался. Да, мой суперкар был несбиваем и несгибаем — он сносил со своей дороги любого соперника на машине любого класса, главное было только лишь попасть по нему. Да, с самого начала я завоевал лидирующие позиции, попросту сбросив с дорожного покрытия нескольких оппонентов. Однако все мои успехи имели временный характер — при первом же резком повороте мой тяжеловес занесло так сильно, что, игнорируя все мои попытки затормозить и выровнять крен, Crusader ухнул в придорожные заросли. Пришлось воспользоваться кнопкой *«на трассу»*. А дальше все было еще веселее. Меня или выбрасывало прочь с дороги, если я пытался пройти поворот на скорости, или обгоняли ВСЕ соперники, когда я проезжал поворот медленно. С горя оставалось только догонять одного из гонщиков на прямых, и таранить его со всей силы. Так я на некоторое время становился предпоследним. Вдоволь поиздевавшись над собой и своими потугами стать мегамонстром на коротких дистанциях, я вышел из третьего круга соревнований и вошел во второй — средний. Там я подзаработал еще немного деньжат, и купил себе маленькую, очень скоростную и маневренную машинку за 35 тысяч. Ведь что главное в третьем, высшем дивизионе FlatOut 2? Нет, не чтобы костюмчик сидел в тюрьме, нет. Главное — это мастерство пилота, технические показатели его автомобиля и умение избегать конфликтных, аварийно опасных ситуаций. С одной стороны, это, конечно, небольшой парадокс,для игры такого плана, но с другой, все понятно и логично — не всегда же тупо бить и разрушать. Нужно успеть и машину поводить в свое удовольствие.

Вот так, собственно, и строится ваша карьера и побеждается флэтаутозависимость. Однако это далеко не все, что предлагает нам игра. Как я, опять же, говорил все на том же славянском диалекте, где-то там, далеко-далеко, есть в твóрении Bugbear Entertainment еще несколько неплохих, и даже очень прикольных режимов (или очень странных ☺). Что такое **одиночный заезд**, думаю, особо объяснять не нужно, а вот с чем едят дерби и трюки думаю, стоит рассказать.

Дерби.

Мой любимый режим. Признаюсь честно, «дерби» вызывает у меня гораздо больше позитивных адреналиновых эмоций, чем все чемпионаты и круги стрит-рэйсингового посвящения вместе взятые. Есть закрытая, асфальтированная или песчано-грязевая шоу-арена, и восемь участников на ней. Их задача — взорвать друг друга в надежде на победу и во славу зрителей. Остаться должен только один, и чтобы стать этим счастливчиком, нужно хорошо попотеть: остаться в стороне во время Битвы Машин нельзя, время между ударами фиксировано — сорок секунд, — не уложитесь, будете дисквалифицированы, и ваш мотор уйдет в Фонд Знатоков. Но уклоняться от боя и не нужно — теряется все удовольствие от игры. Изначально просто нужно выбрать машину потяжелее и запомнить одно простое правило: если ты врезаешься в кого-то, энергию забирают у твоей жертвы, если бортуют тебя, значит, энергию придется терять самому. Ах, какой же это ЖЫР, на полной скорости влетать в машину противника, мять металл его кузова, сносить двери и переворачивать оппонента вверх дном. Или, увернувшись от лобового столкновения, бить соперника в бак или задний бампер, заставляя бедолагу крутнуться вокруг своей оси. А наблюдать, как два автомобиля столкнулись на бешеной скорости и буквально вросли друг в друга, не в силах двинуться, а в это время, предварительно разогнавшись, со специального трамплина на них летит третья... Бух, бах, выламывается кабина, дымят моторы, запчасти так и летят во все стороны. Полный разброд и шатание. Самое время нам вмешаться в борьбу. Nitro-разгон, и маленькая гоночная маши-

на Кэти Джэксон разлетается на куски, оставив на арене только свой горящий остов. Класс. Вот именно это я и люблю в гонках без правил и битвах на выживание.

Трюки.

Честно сказать, меня этот режим не впечатлил. Не нашел я в нем интересной виноградинки. Слишком уж прЫкольный и эксцентричный он оказался. Хотя, может быть, вы скажете — что такого драйвого и интЫрЭсного в том, чтобы на скорости выбрасывать тело водителя через лобовое стекло в воздух и сбивать им кегли, замерять дальность, ну и само собой — пропускать бедного водилу через горящие огненные круги наподобие цирковых. Ап, и драйверы у колес моих сели? Ап, и преданно в выхлопную трубу мне глядят? Не понимаю. Так что извините, господа хорошие фанаты, но данная фишка тура осталась без моего внимания.

Ну что ж, с описанием трассирования и шинометания покончено, приступим к выдержкам и настойкам непосредственно игрового процесса. Хлебнем кусок геймплея, так сказать.

Педаль газа до отказа — очень мало для победы

Представьте себя за рулем того страшного металлического скоростноида, который я вам так старательно описывал все это время. У вас новый, укрепленный титановыми плитами корпус, отличный мотор, классная КПП, ну и, конечно, рулевое управление лучше не бывает. Вы настроены на победу, и удел соперников — глотать вашу пыль. Трасса триумфатора — городская стройка, с элементами мостов и тоннелей. Не слишком скоростная, зато весьма загруженная, нестандартная и очень, очень долгая. Три круга пройдут в упорной борьбе, с потопотерей 50 процентов. Но поверьте — оно того стоит.

Ваша позиция третья, и это очень неплохо, особенно если учесть, что у вашей машины не очень хороший разгон и средняя скорость. Ваши козыри — вес и маневренность. Вы средний гонщик с большими амбициями. Первым вашим действием после старта должен быть удар в бок сопернику справа. Или слева — это по желанию. Не хотите драться? Отлично, тогда боднут вас. Один развернет градусов на тридцать, второй вклинится в бок, третий поддаст в бампер, и вот вы уже лежите колесами вверх, и жмете кнопку «на трассу». Это же все-таки FlatOut — не забывайте об этом. Вновь оказавшись на дорожном полотне, вы смело жмете газ, а за ним врубаете Nitro-режим — нужно догнать далеко ушедших соперников. Сбивая дорожные столбы и какие-то ящики у обочины, вы зарабатываете дополнительные Nitro-очки, и, придав себе нехилое ускорение, со всей силы влетаете в заднюю часть более легкой машины едущего впереди соперника, в буквальном смысле слова, подкидывая его в воздух. Вот вы уже и не последний ☺. Завернув за поворот и сбив остатки какой-то полусгнившей легковушки, вы выходите на длинную прямую. Прямо по курсу строительная площадка и недостроенный небоскреб, трасса обходит их справа. Недоуменно подняв брови, вы видите, что машины соперников разделяются — некоторые идут в объезд, а некоторые ломятся прямо через строительные материалы. Ну, так, а кто нам мешает сделать тоже самое?! Педаль газа в пол, и вперед, сквозь бульдозеры и доски к победе! А вот и трамплин! Прыжок… ой, мама, как же можно так сильно гупнуться, даже колонки зашкалило. В полете зацепили монтажную балку, и совершили штопор по горизонтали? Ну, а чего вы решили поехать по альтернативной дороге? Их же всегда несколько, а основная трасса одна. Как, я вам это посоветовал? Что-то я такого не припомню. Давайте-ка лучше Nitro-режим включите, как-никак, подземный тоннель скоро, а там машины, как мячики, от стен летают. Ну вот, что я говорил — парочка наших соперников не разминулась с предупредительным щитом, и теперь их бросает от стенки к стенке — куски обшивки так и летят. Смотрите, не заденьте их, а то мячиков станет на один больше. Ну что, проскочили тоннель, едем дальше. Что выбрать — крутой подъем по спирали, или объезд по широкой дуге? А почему вы меня спрашиваете? Я же, якобы, плохой советчик. Что значит — говорить быстрее? Ой, елы-палы, ну что ж вы так. Врезались в столб посередине! Он же из тех 10% предметов, что не разрушаются. Он как дом или стена, его нельзя сбить или поломать, он монолитен и непреступен, при столкновении с ним от вашего бампера летят искры и гайки… Что значит — помолчать? Ну и ладно, ну и хорошо, сами себе езжайте по верху и с трамплина прыгайте, глядишь, приземлитесь на того, кто с другой стороны едет. У меня так бывало. Грохнешься на господина снизу, Nitro почти не дают, демеджа почему-то особого тоже не наносится, зато потеря во времени колоссальная — влипаешь в оппонента намертво. Только магическая кнопочка «на трассу» помогает. Ах да, я же молчу. Или нет? Ну, раз так, то я вам расскажу вот что — во время проездов кольцевых трасс с пересекающимися полосами, будьте предельно осторожны, у меня не раз были такие случаи, что едущий последним электронный AI на полном ходу таранил меня, несущегося во главе колонны в желтой окраске лидера. Причем бил меня так, что я по трассе катился. Отдача — штука сильная. Как, я вам не рассказывал, что такое **отдача**?! Оооо, это я сделал большое упущение. Ведь «отдача», это такая великая настройка, что может в корне поменять всю игру. Если отдача стоит на нуле, значит, вам фактически ничего не угрожает — можете разрушать и биться обо все, что угодно — ваша машина все равно будет ехать. Но стоит поставить отдачу хотя бы на 50% — вся жизнь кардинально меняется. Поведение вашего авто на трасе и сама физика становятся несколько реалистичнее — ваш суперкар заносит, при столкновении он получает большие повреждения, рулевое управление сильнее выходит из строя. Я как-то раз попытался проехать выигранную ранее с большим отрывом трассу с «отдачей», выставленной на 100%. Гм, таких красивых и частых падений-переворотов я не видел за всю игру. Мою машину било, шатало и бросало из стороны в сторону, словно лист на ветру, атакуемый роем пчел. Камера только и успевала брать замедленные красивые ракурсы моих головоломных трюков. Думаю, не стоит говорить, что до конца этапа я не доехал — мотор взорвался. Вот такие вот дела, господа молодые гонщики. Водить тоже нужно уметь. И даже здесь.

Но что-то мы отвлеклись. До финиша осталось не так-то много, а вы зачем-то решили поехать по третьей альтернативной трассе, и сейчас шныряете под днищами грузовиков с прицепами. Интересно, как такое возможно? Ну что ж, советую вам сейчас дать Нитро, так, отлично, подрезайте вот этого самоуверенного глупца на помятой тачке, бортуйте следующего, так, хорошо проходим тоннель, не цепляя то, что не нужно цеплять, резкий поворот, удар боком об стену, уничтожение нескольких метров дорожного ограждения, а вот и финиш. Все, круг ваш, и приз тоже, только не забудьте деньгами поделиться. Я же все-таки ваш консультант ☺.

Вывод

Отличная, замечательная и просто великолепная игра. Она подойдет всем — и гоночным фанатам, и шутерным манькам, всем без исключения. Играйте в нее везде, где только можно, и да прибудет с вами Шворц!

PlanetSide™

Вирджин КЕМПЕР

Разработчик/издатель: Sony Station
Издатель на территории Украины: «Акелла»
Жанр: MMOG/FPS
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3-1.5 ГГц, 512 ОЗУ, 64 Мб видео, 56 Кб/с Интернет (играть сложно);
✓**рекомендуемые:** P 3-2,2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 128-512 Кб/с Интернет

А стоит ли?

Перед тем как начать расхваливать… хм… или не расхваливать проект, давайте определимся, сможете ли вы, наш дорогой читатель, позволить себе играть в подобную игру? Конечно, я не пишу эти строки ради того, чтобы похвастаться, насколько я крут и оригинален, просто, по своему горькому опыту помню… Читаешь статью про очередной MMOG, восхищаешься миром, хочешь внести в него что-то от себя, а потом в конце узнаешь, что играть в нее на диалапе невозможно, да еще и ежемесячная оплата, выкурит из кармана целое стадо *убитых енотов*.

Поэтому, начнем статью с самой неприятной части, а именно — оценим количество ресурсов, необходимых для нормальной игры. В принципе, к ресурсам игра не очень требовательна, все-таки 2003 год — это вам не 2006. Но все же, мозгов (оперативной памяти) лучше иметь не меньше гигабайта, иначе в крупномасштабных сражениях будет тормозить. В остальном, системные ресурсы вполне стандартные, как для шутера 2003 года.

Далее — у нас по списку идет коннект. Играть на диалапе в PS (Planet Side) можно, но все-таки рекомендуется использовать выделенку. Хотя люди, у которых цифровая АТС, на виртуальную жизнь не жалуются. Сожранный трафик, как и во многих MMOG, зависит от того, насколько крупномасштабное сражение, в котором вы участвуете. PS съедает от 10 до 30 метров. Это достаточно много, как для MMOG, хотя тот же *Battlefield* по Интернету употребляет около 100 метров. Ежемесячная оплата игры не превышает средние нормы и составляет примерно 25 украинских тугриков в месяц. Активация аккаунта стоит порядка 75 гривен (после активации вы получаете 30 дней игры). В итоге получается 75 за первый месяц и по 25 за последующие.

Вы несгибаемы и продолжаете читать статью дальше? Значит, все вышеперечисленное можете и готовы себе позволить.

Нет? Ну что ж, тогда можете читать дальше, просто чтобы расширить круг ваших знаний в играх. Поехали…

Да? Тогда читайте со смыслом. Может быть, мы вскоре и встретимся по одну сторону баррикад…

Я знаю?

Как ни странно, но найти точное и грамотное описание сюжета у меня не получилось, каждый вариант, который я находил, хоть чем-то, да отличался. Если основываться на всех прочитанных историях, то получается следующая картина.

Как и положено, в будущем наша планета и люди, живущие на ней, потеряли всякое понятие о дипломатии и компромиссах. С каждым днем вспыхивали все новые и новые конфликты, теракты, гражданские войны и т. д. Вполне можно употребить классическую фразу и сказать, что мир поглотил тотальный хаос.

В конце концов, людям данный беспредел надоел, и руководители всех больших стран подписали договор, по которому все великие государства объединяются в одну Республику Землян (Terran Republic). Слияние прошло успешно, и уже через некоторое время новоявленная республика смогла погасить теракты, прекратить междоусобицы и поставить под свое знамя всю планету.

Люди были, типа, довольны. Тирания, конечно, но зато никто ни с кем не воюет. Последующие 1112 лет планета процветала. Человеческие технологии настолько развились, что у землян появилась возможность путешествовать сквозь «тепловые дыры» (судя по описанию, ничем от «черных» не отличаются). Так был открыт мир под названием Ауракс-сис. Люди, конечно же, из-за своей жадности и, в особенности, из-за стремления к светлому будущему, начали колонизировать новый мир. Помимо пригодной для жизни среды, они также нашли останки древней расы. Так Terran Republic получила новые технологии, которые, не долго думая, надежно закрыла у себя в лабораториях.

Где-то через десять лет случилось то, чего все ученые Земли не смогли предугадать, — тепловые дыры закрылись (по другой теории, дыры были закрыты какими-то неизвестными личностями на самой Земле). Причины сего неизвестны никому, связь с колонией была потеряна, как возобновить «черные дыры», не знал никто. И больше о метрополии мы в игре не услышим.

А тем временем в Ауракс-се тоже заметили пропажу. Тамошние ученые впопыхах начали изучать только что найденные технологии древней расы — к слову, назвали ее Вану (Vanu). В первую очередь, колонистам стало доступно «*бессмертие*». Ученые, на основе древних технологий, создали систему, которая позволяла спокойно и без всяких проблем реклонировать человека. Вы уже поняли, что все события будут происходить в Ауракс-се.

Правда, согласно альтернативной теории, технология «бессмертия» не была открыта человеком. При переходе сквозь тепловую дыру создавалась матрица человека, связанная с ядром Ауракс-са, и когда человек умирал, то через некоторое время он, так сказать, «возрождался».

Правящая тогда в Ауракс-се Республика испугалась, что подобная технология может попасть не в те руки. Если люди забудут, что такое смерть, то это станет началом очередного погружения на самое дно хаоса. Поэтому было решено прекратить исследования технологий Вану. Однако ученые и просто фанатики, работавшие над знанием древних, ослепленные перспективами, заявили, что человеческие технологии уже

устарели и настал тот звездный час, когда человечество сделает огромный шаг в своем развитии, благодаря вышеуказанным открытиям. Так появилась организация **Суверенитет Вану**. Переговоры с Республикой Землян и просьбы ввести эту технологию в массы потерпели неудачу. На Аураксисе разгорелась очередная война.

Но и на этом история не закончилась. Через некоторое время появилась еще одна группировка (кстати, в игре они все именуются корпорации), которая взяла на себя обязанность ликвидировать тиранию Terran Republic и приструнить жалких фанатиков Вану. **Новый Конгломерат** — так они себя называли — хотел создать на руинах двух корпораций «полностью свободную демократичную республику» и воздвигнуть на чьих-то руинах новое прогрессирующее общество.

Так началась война за власть над территорией, которая длится и по сей день.

Я вижу?

Вы ввели свой логин и пароль, что дальше?

Для начала вам придется выбрать один из **трех** предоставленных **серверов**. Европа, США и Восток. Я думаю, не стоит объяснять, на каком сервере меньше всего пинг, много русскоязычных игроков и на котором стоит создавать персонажа? А, ладно, не буду умничать и все равно скажу. Играть, конечно же, я советую на Werner`e, то бишь, в Европе. Хотя, если вы сильны в английском и хотите, чтобы толпы врагов были как можно больше, то создавайте перса на одном из двух оставшихся серверов. Теперь непосредственно о **создании персонажа**. Первый вопрос, который может у вас возникнуть: «А за какую из сторон играть?» Посмотрите на шкалу в левом нижнем углу — там процентовка лидерства той или иной корпорации. Если вы жаждете исправить это положение, то вам стоит выбрать ту корпорацию, у которой меньше всего процентов лидерства (разница обычно не превышает пяти процентов, по крайней мере, на европейском сервере). Играя за «временно отстающую» корпорацию, вы будете получать дополнительные очки опыта до тех пор, пока корпорация не выйдет из «кризисного» положения.

Ну а если вам наплевать на лишний опыт, то вы вполне вольны выбрать ту сторону, которая ближе по душе или по политическим взглядам. У каждой стороны есть свои плюсы и минусы. На данный момент лидирует Республика Землян, остальная территория разделилась практически поровну между Суверенитетом Вану и Новым Конгломератом.

Я хожу?

Поздравляю, теперь вы новобранец в армии выбранной вами корпорации! Место, в котором вы находитесь с самого начала, называется **убежищем**. Враг не может сюда попасть никаким образом, так что здесь вы можете чувствовать себя в полной безопасности. Чтобы освоиться с управлением и миром, я бы рекомендовал сначала пройти **тренировку**. Она достаточно объёмна, и вполне может получиться так, что вы потратите полдня на всю эту обучающую петрушку. Зато как минимум двадцать процентов боевого опыта уже будет у вас в голове. Кроме того, в игре есть такая штука, как *«опыт за действие, совершенное впервые»*. Взяли впервые винтовку в руки — получили сто очков опыта. Воспользовались панелью экипировки — еще сто очков, сели в танк — еще раз сто. Теперь представьте, сколько всего есть в PS и сколько шаровых очков можно получить!

Как только вы закончите тренировку, можете смело отправляться в бой. Пойти можно двумя дорогами. Первая, это нажать ESC и найти кнопку *«быстрое сражение»*. Нажав на нее вы, через определенный промежуток времени (от 10 до 30 секунд) попадете на ближайший континент, где ведутся сражения.

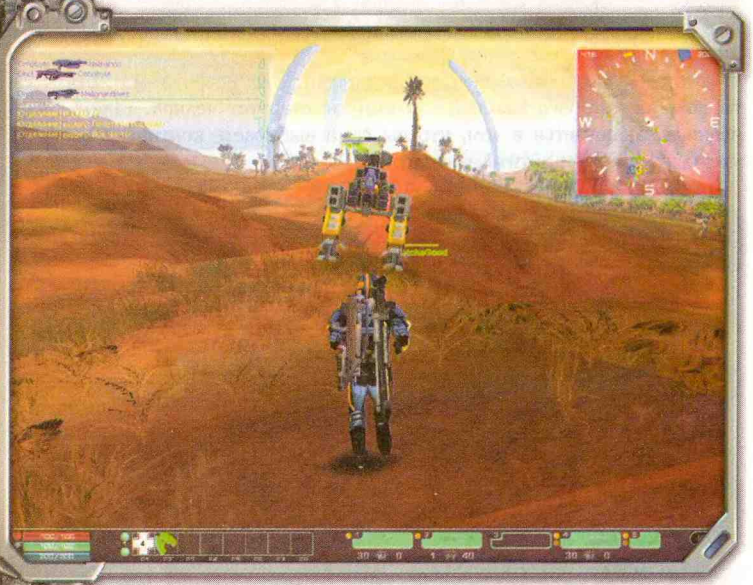
Второй способ более профессиональный. Вам необходимо найти *док*, из которого каждые три минуты стартует челнок. Плюс челнока заключается в том, что вы сами выбираете континент и место, на котором хотите высадиться.

И вот, вы на поле сражения. Непонятно ни черта! Вокруг сплошные перестрелки, взрывы, гул авиации, крики командиров и пострадавших. Вы стоите, как идиот, и вертите стволом туда-сюда, думая, куда бы выстрелить. БАБАХ! Вы труп. Хотите возродиться? Отлично — кликаем на «возродиться», выбираем базу или полевой штаб, ждем определенный промежуток времени (меньше минуты) и... Появляемся в камере возрождения. Первым делом бежим к **панели экипировки**. Пройдя тренировку, вы уже должны знать, как ею пользоваться, ну а если нет, то дальше читаем внимательней.

Пользоваться меню экипировки достаточно легко. Вначале выбираем себе тип брони, которым вы имеете право пользоваться. Тут все просто — чем легче броня, тем подвижнее боец, но тем легче его пристукнуть и тем меньше у него места в рюкзаке. **Инвентарь** делится на две части. Первая — это *общий инвентарь*, тут вы можете хранить все необходимое, начиная от патронов и аптечек, заканчивая дополнительными видами вооружения. Вторая часть — это *кобура*, для

быстрого доступа к вооружению. Чем тяжелее броня, тем больше оружия вы можете носить в кобуре.

Например, на укрепленной броне есть две кобуры для первичного оружия (винтовок, пулеметов, гранатометов и т.д.) и две кобуры для вторичного оружия или оборудования (пистолеты,



мини-автоматы), также туда можно всунуть и всевозможное оборудование (девайсы для взлома, инъектор для восстановления брони и здоровья и т.д.).

Далее: выбираем себе доступные виды вооружения, запасаемся патронами, аптечками (желательно, чтобы их было не меньше 5-и) и прочим хламом. Понравившуюся вам конфигурацию снаряжения можно сохранить, и в следующий раз не набирать все снова, а просто кликнуть на нужную кнопочку — и в мгновение ока вы будет собраны.

Ну что, собрались? Да? Тогда вперед, на штурм вражеских позиций... или на оборону своих.

И... вы снова на поле боя. Прячетесь за стенами или холмами от вражеских пуль, высовываетесь из-за угла, чтобы открыть ответный огонь и... БАБАХ! Вы снова труп. Скорее всего, это был снайпер, а зона поражения у снайперской винтовки в десятки раз выше, нежели скромные возможности вашего автомата.

Я уверен, что прежде чем кого-то убить, вы сами умрете не меньше десяти раз. Хотя, конечно, исключения никто еще не отменял.

Подобное, не очень удачное начало, может отпугнуть желающих поиграть. Мол, постоянно убивают, играть невозможно. Могу заверить, что это не так. У вас пока просто нет боевого опыта. Нет, я говорю не об очках, которые вы получаете за убийство врагов и диверсии на вражеских базах. Я говорю об обычном опыте, который, несмотря на уровень персонажа, приходит со временем. Это война, мой дорогой читатель, а на войне, увы, как на войне. Еще не освоили всей тактики ведения боя против разного противника? Не знаете, сколько нужно времени снайперу на перезарядку винтовки и на прицеливание? Не чувствуете левой частью интуиции, в каких ситуациях можно вступать в бой, а в каких лучше спрятаться и не показывать своей небритой морды до тех пор, пока не появится нужный момент? Ну дык!.. Это вам не «Кемперстрайк» и даже не «Батлфилд»! Здесь и толпы врагов гораздо больше, и сражения масштабнее, и имитация войны гораздо реальнее.

Так что, привыкайте быть пушечным мясом до тех пор, пока из вас не вырастет хоть какой-никакой, но солдат. А первое правило солдата — «героем нужно становиться тогда, когда есть шансы им стать»

Я бегу?

Ну так. Виртуальная жизнь в PS уже научила вас кое-чему. К уровню ваших знаний прибавилось еще 20%. Вы уже настреляли достаточно врагов и смогли повысить тем самым свой **Боевой Ранг**. Теперь надо бы подумать о том, кем вы хотите стать?

Несмотря на то, что в игре нет такого понятия, как деньги, и все вооружение, технику и оборудование вы получаете «на шару», доступ к большинству плюшек закрыт. Что, забыли, кто тут новобранец? Или думаете, новобранца желторотого посадят с ходу в танк или доверят ему пилотировать десантный самолет?!

Чтобы открыть доступ к какому-либо новому вооружению (или оборудованию), вам придется приобрести так называемый **сертификат**. Допустим, вы хотите стать снайпером. Милости прошу, подходите к панели сертификации и приобретайте сертификат на использование снайперского оружия. Хотите стать пилотом? — делаем тоже самое! Конечно же, сертификаты не шаровые. Для приобретения прав на использования определенного оборудования придется выложить несколько очков сертификации, которые вы получаете с практически каждым повышением боевого ранга.

Опять же, даже если сертификат пилотирования приобретён, вас все равно никто не посадит сразу в истребитель, но кое-какие летательные средства станут доступны. Чем больше сертификатов определенного направления приобретете, тем больше плюшек будет доступно вам из этой области.

Для тех, кто не понял, прикол с сертификацией — это местный вариант прокачки персонажа.

Перед покупкой сертификата тридцать раз подумайте и прочитайте, какие возможности перед вами откроются. Если какое-то название или характеристики оборудования незнакомы, то вы вполне можете отправиться в виртуальный тир или же на виртуальный гараж, где сможете потестить интересующие вас виды вооружения, приспособлений и техники.

Я не один?

Ну вот вы уже определились с профессией, а ваши знания достигли отметки 60%. Бегать одному уже скучно, да и качаться долго, значит, настала пора искать себе party или **отделение** по-местному. Все отделения можно условно поделить на две категории: *открытые* и *закрытые*. В первые пускают практически всех, кто просится (если он, конечно, не желторотый новобранец). Вторые имеют пометку «только для членов аутфита». **Аутфит** — это местный аналог кланов. Поскольку членом клана вы не являетесь, придётся искать себе открытое отделение.

В отделении опыт делиться по-братски. Теперь вы будете получать меньше опыта за убийство, но зато периодически будет приползать кусочек опыта от ваших собутыль... сокомандников.

Открытые отделения, также можно разделить на две группы: анархичные и нормальные. В первом вас никто не заставляет выполнять приказы командира. Вы можете просто пи-

нать буйки на базе и прокачивать перса за счет командной доли опыта. Это, конечно, нечестно и подло, но достаточно действенно и комфортно — главное, чтобы отделение было пожирнее.

Во втором случае вам придется выполнять приказы командира, иначе рискуете вылететь из отделения.

Если же вас признают шибко перспективным и примут в аутфит, то тут все гораздо серьезнее — вы не то что должны, вы ОБЯЗАНЫ выполнить любой приказ, который отдаст командир. Иначе будете наказаны.

За долгий оффлайн без предупреждения вас могут исключить из аутфита. Правила для новоприбывших аутфитовцев и общие правила поведения в команде можно почитать на домашней страничке аутфита.

Если же вы сами создали отделение или получили командование по мере ухода старших офицеров в оффлайн, то самое время разобраться — что такое **Командный Ранг**.

Собственно, это ранг, который вы повышаете за счет совместных действий. Очки командного ранга получает только командир отделения. С каждым новым рангом у командира будет появляться все больше и больше возможностей в области тактического планирования и меток на общей карте. Также с каждым новым рангом командир будет получать апгрейд к своей броне.

Я закончил?

Конечно же, не закончил. Собственно, когда посмотрел на размеры статьи, понял, что места мне в этом номере не хватит. Не успел я рассказать ни о разнообразных тактиках, ни о большинстве возможностей... Впрочем, это не последний МИК — *далі буде*, как говорится.

Напоследок хотелось бы сказать, что даже с моей привередливостью к онлайнкам, игра мне понравилась. Возможно, кто-то скажет, что в ней нет квестов, мобов — и вообще это сплошной PvP. Ну и что? — возражу я. Зато проект крайне атмосферный! Играть интересно и, практически, ненапряжно. Лично я не жалею, что потратил кусок денежки на подключения к миру PS, и пока что не намерен оставлять эту вселенную в покое. Вам советую того же. Умеренная оплата, интересный мир, интересный геймплей, чего еще нужно?

Так что, играть советую всем!

Кстати, если вам уж настолько жалко денег, то в последних номерах российских глянцевых изданий есть купончики с семидневным ключом. Можете купить себе и проверить, подходит ли вам этот мир... нет, не так... Подходите ли **вы** миру Planet Side?

Я читаю?

Ну, и для красивого завершения статьи, я представляю вашему вниманию агитационную речь, которую надышал на форуме игры. Внимайте, умиляйтесь!

«Что такое Республика Землян? Многие с уверенностью скажут что это оплот зла, тирании, солдафонства и деградации. Но кто эти люди? Это предатели и трусы Суверенитета Вану и Нового Конгломерата. Так стоит ли верить этим эгоистам, предавшим свою родину ради личных амбиций? Мой ответ нет! Разве можно предать тех кто годами защищал человечество от воин, болезней, лишений и распада?!

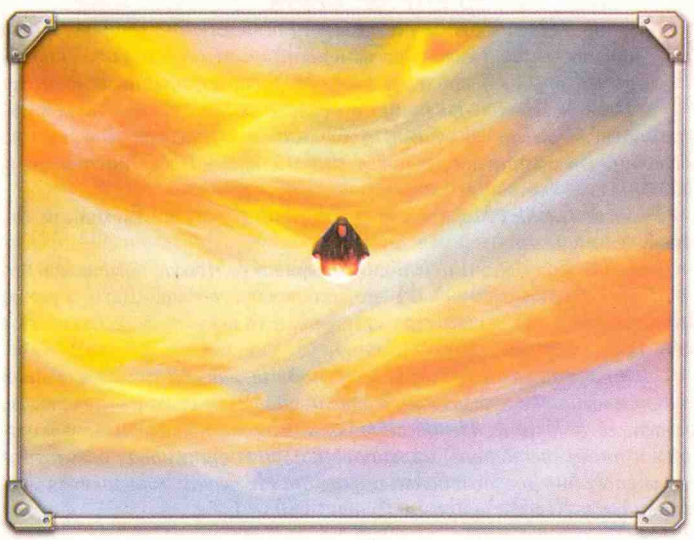
Республика Землян, что же кроется за этими двумя словами? Во времена междоусобиц, кровопролитных воин, бюрократии и полной анархии лишь сильная милитаризованная организация могла принести мир и порядок. И они это сделали. Верные братья и сестры проливали кровь за восстановление порядка на Земле. Они жертвовали собой и своими близкими ради высшей цели, ради благополучия их детей, ради сохранения того что осталось. И они это сделали. Они объединили всех людей и создали одну большую семью.

До того рокового дня, когда корабли Республики достигли Ауракса, мы позабыли что значат слова "революция" и "братоубийство". Но Ауракс заставил поднять оружие против бывших братьев и сестер.

После закрытия "туннеля" все словно взбесились. Словно демоны поселились в их умах. Многие перестали быть верными Республики. В рядах появились новые оппозиционные группировки.

Новый Конгломерат, эти ублюдышные демократы, возомнили что теперь Республика им не нужна, они отделились от нас, объявив нас в тирании и чрезмерной милитаризации! Но чему нас учит история — тому что чрезмерная свобода приносит хаос и анархию!

А затем от нас отделились лучшие ученые, эти прихва-



стни инопланетных технологий. Эти лизоблюды посчитали что инопланетные технологии принадлежат им, будто бы именно благодаря им мы стали обладателями силой древних. И так же как Новые стали предателями.

Но мы, республиканцы, верные своей родины будем сражаться до конца. Мы продолжим эксперименты и политику наказанную нам Республикой и приведем ее идеалы к победному концу. Так решите же с кем вы: с предателями или с верными, с эгоистами или братьями и сестрами, наконец, с людьми или жалким его подобием! Встань в один ряд с настоящими патриотами и сразись с еретиками, предателями и откровенными козлами, с Новым Конгломератом и со Суверенитетом Вану. Выбери правильную позицию и пусть твоя рука не дрогнет когда ты будешь держать на мушке врага!»

(Да... я играю за «Новый Конгломерат» ☺. — Прим. Кемпера.)

P.S. Орфография и пунктуация первоисточника сохранена!

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

Черный Корсар

Разработчик: Wide Screen Games
Издатель: ACLE Publishing
Жанр: action
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Легенда о Чёрном Корсаре

Пьеса-мистерия, из трёх действий, трёх бездействий и одного непонимания, с добавлением лёгкой нецензурщины (ограничения по возрасту до 170 лет).

Действующие лица:

Морте и Шаман — Чёрный Буканьер Фрэнсис Блэйд и Чёрный Корсар Фрэнсис Блэйд, соответственно

Метатрон — зомби Чёрного Корсара

Ягуар — добрый пират

Лепрекон — случайный прохожий на острове Вуду

Кертис — Лоа Папа Легба — Мастер Вуду

Глюк — Охранник Мастера Вуду и Гроза всех разумных Чёрных Горилл острова

Действие первое

Где-то в Карибском море, на берегу безымянного острова культистов Вуду, возле обломков не перехитрившего рифы корабля «Хитрый», приходит в себя распластавшийся на песке Фрэнсис Блэйд. Его лицо в песке, а голова в тумане. Осмотревшись, Фрэнсис замечает у ближайших деревьев гигантскую обезьяну. Выхватив из-за пояса верный кремниевый пистолет и саблю, Блэйд готовится к обороне.

Фрэнсис Блэйд (Морте): Я — Чёрный Буканьер! Выходи на честный бой, примат!

Горилла, жуя банан, не глядя, швыряет в Морте каменюкой.

Морте (увернувшись): И это, по-твоему, честно? Даже у меня, прожженного с ног до головы буканьера, и то чести поболе будет. Вот тебе. (*Кидает каменюку обратно.*)

Каменюка падает рядом с Гориллой. Та заинтересовано чешет голову, взвешивает каменюку в руке и, сильно размахнувшись, вновь кидает её в Морте. Не увернувшись, Морте падает и возвращается к тому состоянию, из которого пару минут назад вышел. Горилла спокойно доедает банан и уходит. На берегу появляются Лоа Папа Легба Кертис и Гроза Чёрных Горилл Глюк.

Кертис: А это кто?

Глюк: Где?

Кертис: Там.

Глюк: Где?!

Кертис: Да там же, ямайский ром меня побери!

Глюк: Ну, так бы сразу и сказал. (*Убегает за ромом.*)

Кертис (в раздражении стучит по ближайшему дереву посохом Мастера Вуду): Раз так, то я за все сейвы в этой игре буду брать деньги. Тэкс, у этого пиратишки должно быть много денег. Сделаюка я из него настоящего Корсара. Черного. Эй, Корсар!

Следуя зову Кертиса, на берегу появляется Шаман, одетый в костюм Зомби-Вуду в фирменном мини-цилиндре, и золотым амулетом в руке.

Лоа Папа Легба Кертис: Повелеваю тебе, мой Чёрный Корсар, когда этот, на песке, очнётся, подкинешь ему амулет силы Чёрного Корсара и будешь всюду ходить за ним и водить его на мои столбы сейвов Вуду. Если кто-то будет вам мешать, завалишь его. Или, гм, её. Вот тебе для этого огромный каменный дрюк-меч. И смотри, не перепутай, Шаман, амулет — ему, дрюк-меч — тебе!

Шаман: Бу-ли-бу-ли-бу-ли, Лоа Папа Легба.

Кертис уходит. Шаман кладёт амулет возле бесчувственного Морте и прячется за обломки корабля. Из-за дерева выскакивает Лепрекон.

Лепрекон: Вся опера «Чёрный Корсар» — это пафос и стёб. Легенда о Чёрном Корсаре — это всего лишь дертый порт с приставки, который ещё и забыли нормально прорисовать! И вообще, я не могу понять одну вещь — если Корсар чёрный, то почему он не негр?!

На берегу появляется Добрый Пират Ягуар.

Ягуар: Лепрекон, ты не прав. Я с тобой не согласен! Пираты делятся на добрых и злых, на плохих и хороших, как всё в этом мире. Расизм и шовинизм должны умереть вместе с последним ниг... гм, должны умереть. Именно поэтому политкорректность не позволила разработчикам сделать Корсара чёрным. Зато они ввели в игру суперсексуальную девушку Ваниллллллу. Ням-ням. Я — добрый пират.

Лепрекон: Попрошу вас, любезный мой, назвать своё родовое имя, во избежание, так сказать, нежелательных последствий, который могут иметь быть в наличии.

Ягуар: Соблаговолю, любезный мой, разрешить ваши недоразумения во избежание возникновения, так сказать, нежелательных последствий, которые могут проистекать, вытекать и просто истекать.

Не выдержав словесного потока, из-за обломков корабля выползает Вуду-Зомби Шаман.

Шаман: А может, хватит бу-ли-бу-ли, лить воду! Может, хватит грузить воздух текстом! Может, хватит, бу-ли-бу-ли-бу-ли! Фрэнсис Морте ещё не нашёл всех зелий, ещё не прокачал всех способностей, ещё не знает бомбометания, а вы уже ему про Ваниллу втираете. У неё же рубашка порвана и там всё видно — этим разработчики пытались скрыть недоработки своей адвенчуры-экшена или же экшена, косящего под адвенчуру. Бу-ли, бу-ли!

Ягуар и Лепрекон в негодовании замирают, а на песке начинает ворочаться Чёрный Буканьер Морте. Шаман тут же прыгает за обломки корабля, Лепрекон и Ягуар убегают в кусты. Морте приходит в себя и видит золотой амулет. В его глазах разгорается понимание реальности.

Конец действия.

Действие второе

Пещеры Африканской Ведьмы Ла Борн. Чёрный Буканьер Фрэнсис Блэйд, пнув Ла Борн, роль которой никто не захотел сыграть, идёт за несметными сокровищами, сокрытыми за толстой каменной стеной. Морте вызывает Чёрного Корсара Шамана, но тот не в силах сломать стену. Тогда, попрыгав на месте, поразмахивав руками и прокричав пять раз «бу-ли, бу-ли», Морте и Шаман вызывают своего преданного зомби Угона Метатрона. Именно ему предстоит разрушить эту последнюю преграду.

Чёрный Буканьер (Морте): Все свитки собраны, все заклятья произнесены! Мой верный Угон — убей эту стену!

Метатрон, вкрадчиво: А сколько вы мне за это заплатите, хозяин?

Морте, шокированно: Зомби деньги не нужны! С каких это пор ты стал разумным?!

Шаман, ещё более шокированно: Бу-ли, бу-ли.

Метатрон: Видите ли, хозяин, инфляция следует по планете семимильными шагами. Мир мёртвых и мир Вуду страдают от неё точно также, как и вы, проклятые людишки. Вот, посмотрите на меня, хозяин — я, полуголый зомбяк в одной набедренной повязке. А вы! Вы же одеты по последнему писку моды на Тортуге! Да даже сам Чёрная Борода так не одевается, как вы. Короче, так — или вы мне даёте десять процентов этих сокровищ, или ломайте стену сами. Вы же дриптим, хозяин.

Шаман, достаёт из Астрала огромный дрюк-меч: Не знаю, как стену, бу-ли, бу-ли, а тебя я этим мЯчом достану! Десять процентов сокровищ мои! На нас двоих десяти процентов не хватит.

В пещерах появляется добрый пират Ягуар.

Ягуар: Господа, я помогу вам разрешить ваш спор. Стандартно за общую процентную долю и ставку берётся сто процентов. С них и начинается весь делёж. Давайте поразмыслим. Если мы даём десять процентов вам, многоуважаемый Шаман, и вам, чуть менее уважаемый Метатрон, то остаётся ещё целых восемьдесят процентов. Которые, по моему мнению, хочет забрать себе Морте.

Шаман, разъярённо: Что?!!

Чёрный Корсар Шаман с размаху пинает Морте, тот улетает в другой конец пещеры, бьётся головой о стену и теряет сознание от возмущения. В пещерах появляется Лоа Папа Легба Кертис и Гроза Всех Разумных Горилл Глюк с бутылкой рома.

Лоа Папа Легба: Он упал, он мёртв? Тогда игра закончена. Но, может, и нет. Если у вас есть сто-двести золотых, то великая сила Вуду в моём лице может воскресить Фрэнсиса Морте, и он начнёт игру с места своей, гм, смерти. Я сегодня добрый и весёлый Кертис.

Ягуар: Кертис, ты же никогда не был корыстным человеком. Что произошло? Неужели ты не можешь воскресить Фрэнсиса, как говорится, на шару, или хотя бы за пиво?

Глюк, багровея: Как это на шару! Как это за пиво! А зачем я тогда ром с собой принёс! Нет, уж, нет уж, НЕТ УЖ! Давайте деньги! Мы в этом мире в отпуске, и временно забываем, что вы — кадеты и агенты, а мы матёрые спецагенты! А спецагентам положены спецпризы, моя твоя не понимать! Ух!

В пещерах появляется Лепрекон.

Лепрекон: Так на чём я остановился? Ага, на звуке. Звук в этой игре плохой и приставочный, так же, как и графика. Гм, кажется я начинаю повторяться и путаться. Звук, плохой, игра средняя, вывод — не играть. Гкхм, а я не сильно тороплюсь? Ванилла ищет труп своего отца, хм, а зачем ей труп отца? А, упс, не труп, она ищет его могилу, в которой лежит его труп. Но всё же, зачем такой полураздетой девушке с саблей искать какие-то могилы и трупы? У неё же есть Фрэнсис!

Ягуар: Не порть светлое, вечное и доброе. И вообще, причём здесь Ванилла Кока-Кола, эмм, девушка Ванилла. Мы решаем вопрос о воскрешении Фрэнсиса Блэйда Морте. И с игровым процессом это никак не связано.

Лепрекон: О, правильно! Кстати, об игровом процессе!

Лоа Папа Легба Кертис: Хм, соратники, по острову, а мы ещё тут.

Глюк: Грррр!

Шаман, Метатрон, Лепрекон, Ягуар, и бесчувственный Морте: Ой! Магия Вуду!

Кертис: Скучно и неинтересно тут у вас. Пойду, поохочусь на пятиметровых крабов. Деньги отдадите Глюку.

Кертис стучит посохом Вуду по земле, Морте начинает шевелиться, Метатрон ломает стену. Свет золота ослепляет всех. Глюк отбрасывает бутылку с ромом и достаёт огромный мешок. Ягуар и Лепрекон уходят, продолжая дискутировать.

Конец действия.

Действие третье

Тихая лагуна острова Вуду. Отремонтированный Фрэнсисом Морте и Чёрным Корсаром Шаманом корабль стоит на импровизированном причале. Те жалкие крохи сокровищ, что не унёс Глюк, тащит на себе верный зомби Метатрон. Всё готово к отплытию. Однако тут перед героями из песка появляется огромный семиметровый краб. Ситуация становится критической.

Фрэнсис Блэйд (Морте), обнажая саблю: Тю, а я-то думал, что Кертис всех этих крабов уже давно перебил и в суп побросал. Такой запах вкусный на острове с полудня стоит, не иначе фирменный рецепт Лоа Папа Легба.

Чёрный Корсар Шаман, доставая из Астрала дрюк-меч: Так то были пятиметровые крабы, а этот, вон, тварюка, на семь метров вымахал, бу-ли-бу-ли!

Метатрон: Я крабов не люблю, мне больше раки нравятся. Так что, дримтим, вы справитесь и без меня. Тем более, что мне до сих пор ещё никто не заплатил.

Морте: Корыстная Вуду-Крича!

Шаман: Бу-ли-бу-ли-бу-ли!

Семиметровый Краб: Клац-клац! Хрыщ-Хрыщ!

На берегу лагуны появляются упитые ромом вусмерть Ягуар и Лепрекон.

Ягуар: Мир во всем мире! Йо-хо-хо, и бутылка ромаааа!

Лепрекон: Да зачем тебе этот ром! Он точно такой же невыразительный, как и всё вокруг! Тут же вся идея заключается в том, чтобы ящики толкать из стороны в сторону, открывать двери, и вырубать колючки. Ты тут не пират-корсар, ты тут Чёрный Садовник-Грузчик! А это уже не смешно.

Ягуар: А как же загробный мир Ла Борн? Это страшная колдунья.

Лепрекон (качаясь из стороны в сторону): Которую никто не захотел играть? Ага, она страшная. Не то, что Ванилла. Не то, что Кока-Кола. Ха-ха!

Ягуар: Ну, ты даешь! А это тут причём! Она же не с миром!

Семиметровый краб: Клац-клац!

Морте: Гм, господа пираты, мы вообще тут заняты!

Шаман: Бу-ли-бу-ли!

Лепрекон: Кем это вы тут заняты? (*Запрокидывает голову, смотрит на краба, зевает и падает на песок, едва не задевая Ягуара.*)

Морте: Ну вот, ещё один вышел из боя.

Лепрекон: Что значит вышел? Что значит из боя?! Да что с этим жалким ракообразным сражаться?! Пни его в обличии Чёрного Корсара прямым ударом в башню, он упадёт оглушенный, а ты издевайся над ним по полной программе. Тоже мне — последний босс нашёлся. Каменно-деревянный Вуду-гигант был и то сильнее.

Морте: Шаман, ты слышал?

Шаман: Бу-ли-бу-ли.

На берегу появляется Кертис.

Кертис: Лоа Папа Легба говорит — завязывайте вы уже эту комедию. Я устал, мне в Департамент пора, и вообще, всё это глупо. Корабли, крабы, пигмеи, вудуисты, пираты. Устал я от всего этого. Устал. Пора домой.

Кертис стучит посохом Мастера Вуду по панцирю семиметрового краба, и тот падает замертво.

Морте (недоумённо): Так вообще я тут герой!

Конец действия.

Вывод

Мне игра не понравилась. Обычный недопеределанный порт с приставки. То ли экшен, то ли адвенчура, то ли недостаток разума у разработчиков — не поймёшь.

Кирилл ТАЛЕР

Barrow Hill
Curse of the ancient circle

Неформальные журналисты

Если оборотиться к будущему задом, а к прошлому передом, можно вспомнить суровую, но симпатишную зиму 2004 года, когда я, только-только оформившись в штате, выдал на гора душераздирающий обзор любимого многими, но ненавидимого мной квЫста **Black Mirror**. Резонанс та статья, помнится, вызвала, и, хотя большинство читателей МИКа сошлось во мнении с вашим покорным слугой, среди коммьюнити нашлись и ярые поклонники «Чёрного Зеркала» — и закипела дискуссия, и вспенился океан, и упало небо на землю, и подвернуло правую ножку... А подавляющее большинство зарубежных сайтов (в том числе и российских) тем временем наслаждалось благостным штилем, в один голос называя Black Mirror прорывом, великолепной адвенчурой, чуть ли не эпохальной игрой и т.д.

Так что же может вынудить гейм-обозревателя пойти против сложившегося общественного мнения и ввернуть читателю, не ожидающему подвоха, жирное маяковское «Нате!»?

* Твёрдая, практически твердолобая уверенность в собственной правоте, даже если в меньшинстве, даже если совсем один — такая уверенность бывает редко, и потому крайне ценна;

* желание поставить себя вне «толпы» и над «толпой», то есть, выделиться, и подчеркнуть свою исключительность;

* простое незнание темы.

А, ну да, есть ещё четвёртый — когда автор настолько крут (либо себя таковым считает), что является на 96% самодостаточным и практически ни от кого не зависимым. И если читатели ему прощают слишком уж специфический взгляд на вещи, значит, обозреватель не зря кушает свои гонорары, ибо в противном случае он их нервно курит, погребённый под слоем ответной критики.

Не прошло и года, как адвенчурно-квЫстовый мир потрясла ещё одна игра. Тихонечко так потрясла и отпустила, ибо делалась практически одним человеком, Джонатаном Боаксом. Я говорю о **Dark Fall: Lights Out** (первый проект, называющийся **Dark Fall: The Journal**, увидел свет в 2002 году). Попрошу не путать с **Dreamfall** (2006) и погрязшей в тестинге MMORPG **Darkfall**! И снова пришлось становиться грозным лицом к общественному мнению, и заявлять своё «Фэ!», несмотря на несомненный талант Боакса, его универсальность и попытки создать действительно сумрачную атмосферу при минимуме средств...

На дворе осень 2006 года, не так давно по геймерским мозгам прошуршал аргентинский квест **Scratches** (то бишь, «Шорох»), вернувший поклонников жанра в эпоху ископаемых квестов с дискретным перемещением (или вообще без оного) и статичными картинками, но с матёрой атмосферищей. Недавно перепугала геймерское сообщество хоррор/экшен/адвенчура **Penumbra**... Ура, как говорится, товарищи! Жанр *квеста* (не путать с *адвенчурой*!) возвращается, бородатые квЫстовики потирают свои заскорузлые лапки и взвешивают количество пороха в пороховницах. А знаете ли вы, что некий *Мэтт Кларк* несколькими годами ранее помогал Джонатану Боаксу в создании **Dark Fall: Lights Out**? Яблочко от яблоньки, как говорится... Так вот, ярким бриллиантиком засверкал ещё один «человек-оркестр» — Мэтт Кларк и его микростудия *Shadow Tor Studios*.

Неформатные игры

Вот так и бывает. Боаксу помог Кларк, Кларку, в свою очередь, помог Боакс. А нам расхлёбывать, понимаешь, уплетая за обе щеки всё то, что они наваяли. Хотя, так ли уж за обе? И вообще, можно ли уплетать то, что делают малые независимые разработчики? Общественное мнение, а точнее, узкие и ограниченные круги квестоманов говорят: «Можно и нужно!», казуалы же плюются с невероятной силой и точностью в квестоманов, разработчиков и случайно купленный диск.

Тем не менее, лозунг «*Классический квест возрождается!*» поднят, благодаря Боаксу и К°, аргентинскому «Шороху» и... обозреваемой сегодня игре? Пока игра инсталлится, оставляем это под вопросом. Оставим также за кормой несчастный сериал **Delaware St.John**, который квЫст в худшем смысле этого слова, и пока не перешёл на обещанное 3D, он претендует разве что на смачный пинок от всех ветвей игровой индустрии, начиная от геймера и, заканчивая толстым самоуверенным паблишером.

Что такое **«классический квест»**? Повторюсь: минимум движений, минимум графики, сюжет и атмосфера желательны, но не обязательны — весь упор на головоломки!

Почему встречаются люди, играющие в классические квесты? Потому что внутреннее напряжение человека, разгадывающего сложную головоломку, не слабее, чем в ураганном дезматче. И гордость от её разрешения не слабее, нежели гордость адепта RTS, разгромившего противника откровенно слабой стороной, за счёт только умения, опыта и стратегии. И медленное, натужное продвижение по сюжету вызывает такой же шквал эмоций, как и у заядлого драйвера, ровнехонько вписавшегося в сложный поворот и оставившего не у дел своих преследователей.

Вот только создатели, да и почитатели подобных игр, сетующие на малочисленность квЫстового сословия, забывают об нескольких маленьких мелочах, сорри за каламбур...

Заметки неформатного геймера

Дорога длинная, да ночка лунная. Едет мужчина на автомобиле. Самого мужчину мы не видим, но зато видим дорогу в мрачных чёрно-белых тонах и согбенные автомобили, спешащие навстречу, периодически картинку закрывает некая зловещая сова (а может, это был филин?), и общую гнетущую атмосферу не разбавляет, а даже усугубляет при-

ятный, немного нервный и немного уставший голос Эммы Харри, ведущей радио, что в городишке Barrow Hill. Само собой, радио вскоре заглушается помехами, ночка становится особенно зловещей, сова (филин?) смотрит как-то предельно плотоядно, а мотор, естественно, глохнет в гуще-чаще леса, оставляя хозяина наедине с подрагивающими конечностями и невесёлыми мыслями о всякой чертовщине.

Дальше придётся думать своей головой, ибо малобюджетный ролик завершился, и наступил малобюджетный геймплей, в котором передвигаться придётся, конечно же, дискретно, а заниматься пиксельхантингом, конечно же, постоянно.

И ты делаешь шаг — и тебе страшно. И ты делаешь второй «рывок» из точки «А» в точку «В», и тебе ещё страшнее! За счёт чего, если движок даже не панорамный, а игра выполнена, страшно сказать, на технологии Macromedia (привет **Dark Fall**!)?!

Во-первых, за счёт тех же картинок-слайдов, выполненных, как на бюджет игры, интересно и точно. Скупые детали изображения подчёркивают, выпячивают и ввинчивают игроку в мозги три чувства: *запустения, нагнетаемой тревоги* и *надвигающейся опасности*. Чашки, вилки, ложки, стеллажи, брошенные детские игрушки, радиоточка — каждая деталька насыщает пространство опасностью. Не зря Мэтт Кларк с фотоаппаратом лазил по Корнуолльской губернии, воссоздавая затем местность в игре с фотографической точностью.

Во-вторых, звуковое оформление. Это уже потом, на тридцатом клике-переходе из локации в локацию начинаешь понимать, насколько скудно это самое оформление — несколько вариантов различных шорохов у тебя за спиной. Но и после этого на душе остаётся зябкость и сырость, хотя немного легчает. Есть и несколько действительно страшных моментов, когда ты вздрагиваешь, либо отпрыгиваешь от монитора.

Другие мелочи игры, могущие идти в плюс: некоторая нелинейность (!), множество информации, подающейся игроку в процессе принудительного расследования под кодовым названием *«хто виноват?!»* и *«шо делать?!»*, и достаточно логичные головоломки. По ходу прочитывания нужных писем, документов и книжек враждебная незнакомая местность превращается во враждебную, но уже знакомую. Да и смысл происходящего постепенно начинает доходить.

Послушали бородатого квЫстовика-хардкорщика? А теперь слушайте казуала. Ему тоже есть чего сказать!

Заметки казуала-неформала

Всё бы хорошо, но только среднестатистическому геймеру, не прошедшему суровую школу 90-х годов, радоваться маленьким плюсикам игры будет очень сложно. На дворе стоит 2006 год, а это значит, игрок стремится к удобству интерфейса и, как бы это смешно ни звучало, к *удобству передвижения*.

Ибо в «слайдово-дискретной» **Barrow Hill** для того, чтобы просто осмотреться в определённом месте, необходимо совершить минимум три клика. Если ты стоишь, например, лицом на север: вправо — восток, вправо — юг и ещё «вправо» — запад. А теперь прибавим к этому уныло-тошнотворный пиксельхантинг, предполагающий, что активная зона с необходимым для помещения в инвентарь предметом вполне может находиться в «левом-дальше-некуда» углу экрана. А теперь помножьте количество таких мелких деталей на количество слайдов. Что получится? Не игра, а тяжёлый изнурительный труд.

Ещё одно «преимущество» подобных игр, зачастую хвастающихся постоянным полумраком на протяжении 4/5 всего игрового времени: сложно запомнить, откуда ты пришёл и куда должен вернуться. Это же не MUD, в конце концов, где есть карта, помогающая тебе бродить по запутанным комнатам и зонам. Стоит на минуту забыться и совершить лишний клик вправо, как ты тут же можешь потерять ориентацию в пространстве.

Из этого всего получается, что «не потеряться в окружающем мире» превращается в очередную головоломку, очень неприятную и мешающую на протяжении всего прохождения. Должно ли так быть в уважающей себя игре? Практически уверен, что нет.

Далее: малобюджетность лезет из всех дыр, и общение с инвентарём превращается в очередную мозгодробиловку. Честное слово, я даже полюбил опостылевшую фразу протагонистов прошлых игр «Не то!», когда применял предметы неправильно. В мире же Barrow Hill инвентарь безмолвствует, и временами создаётся ощущение закравшегося бага. Что ни говори, но минимальные подсказки (*«Кажется, так, но здесь ещё чего-то не хватает...»*) помогают не унывать в таком нединамичном жанре. Я понимаю, что в безмолвном по определению квесте это звучало бы глупо и рушило атмосферу, но неужели нельзя было придумать что-то, оставив овец сытыми, а волков такими же злыми?

И, несомненно, сеттинг. Я не скажу, что сюжет сделан топорно — наоборот, Мэтт Кларк и Со старались, баловались неожиданностями, а главный антагонист, если так можно выразиться про *нечто*, заселившее ужасом маленький городишко, — это несомненная находка... Да, было поднято множество документов, была учтена местность и проштудирован не один исторический труд, касающийся дольменов...

Но сколько же можно?! Это же опять КЭЛТЫ, опять ДОЛМЕНЫ и чёртовы стоунхенджи, и дремлющее поблизости мировое/локального масштаба ЗЛО, которое можно угомонить только с помощью АРТЕХВАКТА... Это даже не вторичность и не третичность, а вакханалия несвежести идей!

Вот и получается, что для малобюджетных разработчиков остаётся один сюжет: мистические угрюмые картинки, ползающая вокруг нечисть, молчание на протяжении всего игрового процесса (ибо денег мало на нормальную озвучку!) и пара неплохо отрисованных и смоделенных артефактов. Неужели на разработку **Darwinia** пошли миллионы долларов или хотя бы половина этой суммы? Тогда почему разработчикам этого маленького шедевра удалось создать нечто новое, а Джонатан Боакс, Мэтт Кларк, Big Time Games и прочие «малобюджетники» делают пусть талантливые, но дубово-вторичные проекты? Может, тренируются, чтобы потом легче в настоящем бою было? А зачем стараться и идти в настоящий бой, если по поводу Barrow Hill уже раздаются восторженные реплики, и это на крупных форумах и в авторитетных игровых изданиях?!

Неформальский вывод

Всем, кому интересна серия **Dark Fall**, тем, кто не видит в **Scratches** ни одного изъяна и просто геймерам, молящимся на жанр «классический квест», данное приключение пойдёт «на ура». Тем более, как по мне, оно пострашнее «Дарк Фола» будет.

А я, обречённо вздыхая и вооружившись жалким ИМХО, занимаю место в непобедимой армаде казуалов, откуда, конечно же, вскоре сбегу. Но сейчас я с ними. После нахождения **Barrow Hill**... А глубокого уважения к Мэтту Кларку у меня никто не отнимет.

Pantera sls

Книга мертвых
потерянные души

Разработчик: I Turned into a Martian!
Издатель: «Полет Навигатора»
Жанры: приключения
Системные требования: P 3-800 МГц, 64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 500 Мб на винчестере, Windows 2000/XP, 24x CD-ROM

Леденящее предчувствие,
назойливо кружившее в моем смущенном,
но еще способном противиться,
сознании...

Прочитав об этом проекте, я весьма заинтересовалась. Еще бы — аниме-старшилка! Оба эти направления всегда числились среди моих любимцев. Ужасы всех мастей в играх, книгах и кино — мой любимый жанр. Аниме в играх, мультиках, и комиксах — то, что я могу потреблять в неограниченных количествах. Неудивительно, что мне захотелось поиграть в эту игру, несмотря на боязнь глубоко разочароваться. Честно говоря, мне с самого начала не верилось, что в России есть люди, способные создать настоящую аниме-игру. И не зря не верилось. Ибо **«Книга Мертвых»** аниме не является. По крайней мере, с той точки зрения, с какой привыкли воспринимать аниме современные массы геймеров. И уж тем более — не является хентаем.

Честно говоря, заполучив в свои руки заветную коробочку, я судорожно вспоминала Мистерию Некрономикона, Черную Библию и еще множество всяких японских страшилок хентайного настроя, пытаясь понять, чем именно вдохновились создатели игрушки.

И каково же было мое удивление, когда я поняла, что от хентая тут осталось очень мало, даже меньше, чем от «Лавкрафта»? Нет, ну поклонницей последнего я никогда не являлась — люблю додумывать страх, а не видеть его на тарелочке, но, тем не менее, позиционирование есть позиционирование.

Правильный настрой

Древние были, есть и будут. До рождения человека пришли Они с темных звезд, незримые и внушающие отвращение, спустились Они на первозданную землю.

Много столетий плодились Они на дне океанов, но затем моря отступили перед сушей, и полчища Их выползли на берег, и тьма воцарилась над Землей.

У ледяных Полюсов воздвигли Они города и крепости, и на высотах возвели Они храмы Тем, над которыми не властна природа, Тем, над которыми тяготеет проклятие Богов. И порождения Древних наводнили Землю, и дети Их жили долгие века. Чудовищные птицы Лэнга — творения рук Их, и Бледные Призраки, обитавшие в первозданных склепах Зин, почитали Их своими Владыками. Они породили На-Хага и тощих Всадников Ночи; Великий Ктулху — брат Их и погонщик Их рабов. Дикие Псы приносят им клятву верности в сумрачной долине Пнот, и Волки поют им хвалу в предгорьях древнего Трока.

Они странствовали меж звезд и скитались по Земле. Город Ирем в великой пустыне познал Их; Лэнг, лежащий посреди Ледяных Полей, видел, как Они проходили мимо; знак Их остался на стенах вечной цитадели, скрытой в заоблачных высотах таинственного Кадафа.

Бесцельно блуждали Древние по тропам тьмы, нечестивая власть Их над Землей была велика: все творения склонялись перед Их могуществом и ведали силу Их злобы.

Ситуация SOS

Нет, это не «спасите наши души от страшного монстра», это нечто гораздо хуже. Пугает игра, прежде всего, своей бессмысленностью — ну, впрочем, как и в большинстве современных ужасов — звон есть, а черта нету...

Если попробовать вкратце пересказать сюжет, то получится примерно следующее: «Новая Англия, начало XX века. Супружеская чета прибывает в мрачный особняк, оставленный ей по наследству. Молодожены еще не знают, что поместье хранит жуткие тайны и стало прибежищем неупокоенных душ, у которых есть свои счеты к новым обитателям. Юноша с тяжелым прошлым узнает о смерти дяди Эбнера, оставившего в наследство имение под Данвичем. Под руку с женой Эмили племянник Чарльз отправляется в мрачную обитель, где ему надлежит провести месяц до вступления завещания в силу». Собственно, там и будут происходит все устрашающие события, каковые предусмотрены авторами.

И тут в силу вступают законы аниме.

Те самые, которые нашим пользователем воспринимаются просто как статичная картинка с текстом. Те самые, в которых должно быть что-то, нечто, особенность. Но этого нет. Вместо этого — статичность и непримиримая серость бытия. Ужас есть, есть страх, есть кошмар. Но аниме тут и не пахнет.

Создается ощущение, что игру придумали наспех: наспех составили ее план, нашли ее форму, нашли сюжет, а вот на стиль и графику вдохновения не хватило. И не было никого, кто бы был в силах сгонять за ними в ближайший магазин. Так и получилось, что первое, что пришло на ум — хентай. А вслед за ним возникла и форма, тем паче, что сделать такую игру довольно просто, если располагать техническими знаниями, конечно.

Рисовать... да что там рисовать? Это ж аниме, а аниме — это статичные картинки, на каждую из которых приходится энное количество текста. И совсем забыли ребята о том, что две трети картинок в хороших аниме-игрушках должны передавать эмоции, с этим у них уж совсем туго. Общая картинка есть, облик персонажа тоже прорисован довольно тщательно, но это уже совсем не то.

Вторым минусом прорисовки стало то, что она совсем уж какая-то не анимешная. То есть с той точки зрения, что аниме — это мультипликация, это вполне даже ничего прорисовка, но вот если учесть, что «аниме», это все-таки термин узконаправленный, то становится ясно, что игра ушла очень далеко от японского или даже китайского образца текстовых адвенчур.

Если кто-то сейчас в силах вспомнить такую игру, как *«Амбер: за гранью реальности»*, то могу их обрадовать — «Книга Мертвых» довольно схожа с ней по своему графическому отображению и по стилю подачи материала игроку. Разве что, там была озвучка, очень даже приятная, особенно когда дело касалось «пропавшей» девушки, а тут звуковым сопровождением героев и не пахнет. Зато графика — практически такая же, по крайней мере, по манере художника передавать настроение. Да, есть тут и попытки сделать псевдотридешную картинку, но явно неудачные, да и тени какие-то «подгулявшие» — в общем, средняя такая картинка вышла, ничего хорошего от игры не ожидается уже после первых кадров.

Некрономикон

Старшие Владыки открыли глаза и увидели всю мерзость Тех, кто свирепствовал на Земле. В гневе Своем Старшие Владыки схватили Древних посреди Их бесчинств и сбросили Их с Земли в Пустоту за гранью миров, где царит хаос и изменчивость форм. И возложили Старшие Владыки на Врата Свою печать, сила которой не уступит натиску Древних. Тогда чудовищный Ктулху поднялся из глубин и обрушил свою ярость на Стражей Земли. Они же сковали его ядовитые челюсти могущественными заклятиями и заточили его в подводном Городе Р'лиех, где он будет спать мертвым сном до конца Эона.

Отныне Древние обитают по ту сторону Врат, в закоулках между мирами, известными человеку. Они блуждают вне сферы Земли в вечном ожидании того часа, когда Они вновь смогут вернуться на Землю: ибо Земля познала Их и познает впредь в назначенный час.

Повелевает же Древними мерзкий бесформенный Азатот, и обитают Они вместе с Ним в черной пещере в центре бесконечности, где Он жадно вгрызается в бездонный хаос под сводящий с ума грохот невидимых барабанов, нестройный визг пронзительных флейт и неумолчный рев слепых, лишенных разума богов, что неустанно ковыляют без цели и размахивают руками.

Ленивый зверь

Если верить игре, то основное, что нас должно пугать — подозрительный скрипы и шорохи, местами перерастающие в тишину ожидания. Резкие рывки сюжета в игре переходят в замедленное действие, а то и полное бездействие, которое лишь изредка разбавляется новыми злоключениями, причем создающими ощущение, как бы это сказать помягче... притянутости за уши. Само собой, такое положение вещей не может радовать или создавать нормальную игровую атмосферу — более того, это просто напросто убивает какое-либо желание играть дальше.

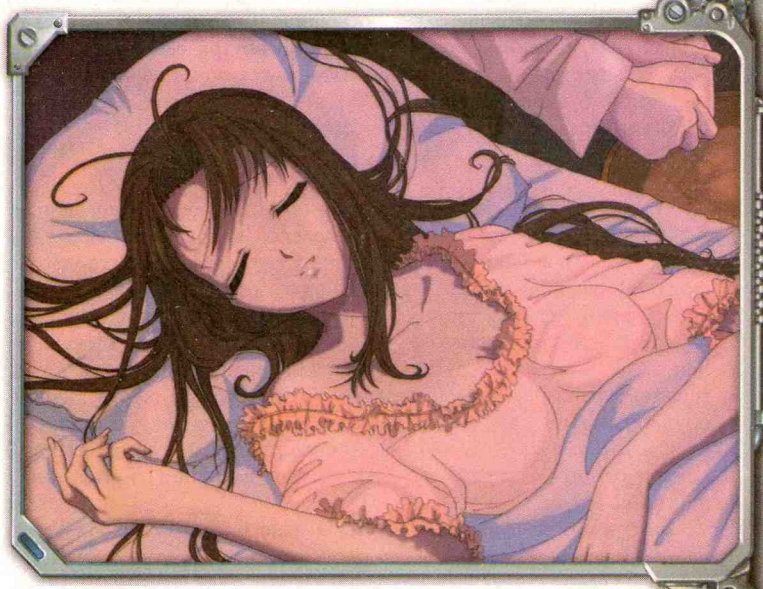
Единственное, почему я прошла игрушку — желание узнать, чем же все закончится. И это несмотря на то, что я являюсь поклонником ужастиков и хорроров всех направлений. И это несмотря на то, что «Лавкрафта», Вашингтона и Кинга я читала запоем. А осилить эту историю мне было довольно непросто. Этот ужас, нарастающий шаг за шагом, лишь затем, чтобы потом стихнуть — он какой-то... нудный. Скучно еще и от того, что участвовать в написании истории кошмара нам не позволят практически никак — есть максимум семь развилок, на которых предстоит сделать выбор — и все. Создается ощущение, что разработчикам было лениво создавать еще несколько вариантов развития сюжета, рисовать дополнительные картинки... Правильно, зачем все это делать, если игру и так будут покупать?

Но все же, все же...

Судить игру довольно непросто — по сути, это первое произведение в своем жанре, сравнивать «Книгу» пока что не с чем. Ее можно критиковать за не слишком красивую графику, приводя в пример японские квесты, за довольно слабый сюжет, сравнивая с книгами именитых мастеров ужаса, можно говорить о кинематографичности страха и рассуждать о ее похожести на американские фильмы. И с этой точки зрения игру стоит признать полнейшим отстоем, выбросить в мусорное ведро, окно или подарить самому ненавистному человеку в мире.

Но!

Но можно вынести ее отдельный класс, можно рассматривать как нечто, стоящее особняком от всего прочего. И тогда игру можно признать если не шедевром, то достойным представителем своего направления. Понимаю, что сейчас я вас удивляю, ибо сама себе противоречу, но вот что хочу сказать. Ведь если отречься от всего того, что я знаю об играх, если отойти от представлений, что текстовые игры делают только на Востоке, а хороший ужастик должен быть с действительно страшными монстрами, и все это должно быть хорошо показано, то мир «Книги» будет восприниматься целостно — действительно как мир, и в самом деле как книга. И тогда все становится на свои места, и игра начинает... нравиться, да-да, вы не ослышались, именно нравиться.



* * *

День сменяется ночью; день человека пройдет, и Они снова воцарятся в своих былых владениях. Ты познаешь Их грязь и мерзость, и проклятие Их обрушится на Землю.

Вывод

Ну вот вывод будет непривычно длинным. Потому что игрушка получилась спорная. В последнее время слишком уж много спорных игрушек выходит, и чем дальше, тем больше. Как будто разработчики игр сговорились, решив, что нечего баловать геймеров и надо все-таки выдавать поровну плюсы да минусы, и в каждую бочку дегтя добавлять мед, и наоборот. Чтобы и решимости не хватало выбросить игру, и, в тоже время, играть не особо тянуло. Иначе с чего бы это человек станет менять эту игрушку, любимую, на какую-то новую и, опять-таки, спорную? Может, и правда, это ныне такая глобальная игростроительная стратегия?

Ладно, что-то увлеклась я конспирологическими домыслами, вернемся к «Книге Мертвых». Что сказать? Вам решать, играть или нет. К аниме эту игру относить явно не стоит, всех поклонников жанра предупреждаю заранее. А вот «почитать» страшную сказку на ночь — разве это не удовольствие?

Geralt[NBF]

Diablo

Разработчики/издатели: Blizzard North / Synergistic Software
Жанр: H`n`S action RPG
Минимальные системные требования: Intel Pentium CPU, 32 Мб ОЗУ, DirectX-3 совместимая видеокарта

Год тысяча девятьсот девяносто седьмой. Лето. Столица когда-то *нашей*, а теперь *их* необъятной родины. На прилавках — немногочисленные компьютерные диски мирно соседствуют с 8-, 16- и 32-битными картриджами. До появления первых криков о консольной экспансии остается еще около двух лет. Среди знакомых (да что там, практически родных) обложек мелькает одна, невиданная ранее: на черном фоне проступает злобная рогатая морда какой-то адской твари, а чуть ниже, как раз над лого «Близзарда», пояснительная надпись — Diablo. Дьявол, значит. Обратная сторона коробки щеголяет роскошными картинками — раскаленная лава, огненные стены с горящими внутри скелетами, синие рогатые монстры — ничего подобного до тех пор я не видел. Скорее домой. Моментально забывается то, что ты еще не очень хорошо ориентируешься в московском метро… Домой…

Вспышка

Скрип, удар, скрип, удар, скрип, удар. Где я? Деревянные ставни с облезлой голубой краской вздрагивают под ударами холодного ветра. Солнце уже садится за горизонт. Ощущение, что больше оно не встанет. Скрип, удар, скрип, удар, скрип, удар… ставни? Веревка. Веревки, привязанные к разлогим ветвям древнего дуба. За что их повесили? Искаженные лица. Что они совершили? Сожженный практически дотла городок хранит следы сражения — тела погибших, брошенное оружие, воронье, нисколько не смущаясь твоего присутствия, роится над пепелищем, выклевывает глаза павшим. Где я?! Шорох внутри одного из домов привлекает твое внимание, и ты, обнажив меч, входишь внутрь.

Тристрам обречен. Это становится ясно с первых кадров игры, дальнейшие попытки спасти его бессмысленны — этим людям помочь уже невозможно. Обезумевший король, проклятия, адские твари, осмелевшие настолько, что выбираются на поверхность не только ночью, подорвали не только физические силы жителей Тристрама, эти напасти лишили их веры. Самое страшное уже успело случиться. Ответ на вопрос «почему?» находится не сразу. Страшную правду, словно головоломку, предстоит собирать по частям, и только когда вся картина предстает перед глазами, ты начинаешь понимать весь драматизм событий.

В конце концов, читая древние манускрипты, общаясь с жителями Тристрама, сопоставляя увиденное с тем, что вам уже известно, вы откроете правду о том, что здесь происходит. И пусть тогда «авторитетные» игроки и гейм-журналисты кричат о том, что в «Диабло» нет сюжета, пусть доказывают, что это тупая мясорубка, мы-то с вами будем знать, что и как на самом деле… а эти — пусть их, болезных.

Вспышка

Ад воевал. Четверо Младших Демонов Зла (Дуриэль, Лорд Боли, Андариэль, Дева Муки, Старшая Дочь Лилит, Асмодан, Лорд Греха и Белиал, Лорд Лжи) восстали против Трех Изначальных Зол, Трех Повелителей Ада. Восстание началось внезапно, и повстанцы смогли вытеснить вчерашних хозяев за пределы Преисподней и теперь стремились окончательно уничтожить их. Здесь, в мире людей. Эта война грозила гибелью всему живому в мире. Санктуария и Силы света, внемля молитвам людей, присоединились к сражению. С их помощью древнему ордену магов — Визжереям, удалось победить троих главных демонов Ада — Диабло, Лорда Ужаса, Баала, Лорда Разрушения и их старшего брата — Мефисто, Лорда Ненависти. Их тела были уничтожены, а души заключены в магические кристаллы, так называемые «Камни Душ». Кристалл с душой Диабло сокрыли в потаенных подземельях твердыни ордена Визжереев в королевстве Хандарас. Со временем по неизвестным причинам орден Визжереев покинул Хандарас. Жизнь шла своим чередом, страшные истории о Князьях Ада начали понемногу забываться, а на месте бывшей твердыни поклонники новой религии построили собор. В Хандарасе появился новый правитель — Леорик, уроженец северного Вестмарча, заявил свои права на опустевший трон. Люди признали его, так как слава о святом воине, исповедовавшем культ Света — Закарум, распространилась далеко за пределы Вестмарча. Свой новый замок Леорик построил недалеко от прославленного монастыря города Тристрам.

Но как бы там ни было, повелители Ада не были до конца уничтожены. Дух Диабло постоянно искал возможность освободиться от оков, и вот, кажется, такая возможность представилась. Почему своей жертвой Диабло выбрал именно Леорика, неизвестно, но случилось так, как случилось. Со временем правитель изменился до неузнаваемости. Он стал подозрительным, все вокруг казались ему врагами, и только одному человеку Леорик доверял до конца. Этим человеком был Архиепископ Лазарь, один из лидеров культа Закарум, человек, который по долгу службы много, очень много времени проводил в Тристрамском Соборе…

Шло время, и Леорик все меньше походил на того святого воина, которого все знали. Он решил, что Вестмарч, его родина, жаждет напасть на Хандарас и лишить Леорика его трона. Король отправляет свою армию на север для нанесения упреждающего удара.

Диабло нужно было новое тело, но дух Леорика все еще пытался сопротивляться влиянию Лорда Ужаса, он был все еще слишком силен. Тогда пропадает Альбрехт, единственный сын и наследник короля. Леорик, находясь в не себя от гнева, обвиняет в пропаже сына жителей Тристрама и посылает в город королевскую стражу

с приказом учинить массовою резню и не прекращать ее, пока принц не будет найден. В то же время из Вестмарча с дурными вестями возвращается Лакданан, лейтенант королевской гвардии. Его доклад был коротким: армия разбита, полное поражение. Эта новость добила короля окончательно. Лакданан, видя состояние короля, умоляет того отречься от престола. Леорик, естественно, обвиняет верного рыцаря в измене и приказывает казнить «предателя». Завязался бой между королевской стражей и гвардейцами Лакданана, в результате которого король и Лакданан оказываются убитыми. Умирая, Леорик успел произнести страшное проклятие: «И после своей смерти вы будете служить мне». Проклятие умирающего страшная вещь — через некоторое время после похорон безумного монарха погибшие солдаты его армии начинают воскресать, сея ужас и страх среди оставшихся в живых жителей городка.

Люди верят, что только новый правитель может положить конец всему происходящему, и в этой вере их поддерживает архиепископ. Он предлагает найти и посадить на трон юного принца Альбрехта, для чего собирает спасательную экспедицию, вместе с которой он входит в подземелья древнего монастыря. Назад возвращается всего несколько человек. Архиепископа среди них нет.

В тот же день в обреченный город приходит путник...

Вспышка

Тристрам, городок, чьи жители помимо своей воли оказались в центре разыгравшейся трагедии, начинает постепенно вымирать, в то же время подземелья проклятого монастыря начинают притягивать к себе героев и авантюристов. Первые стремятся очистить подземелья от зла, вторых интересуют невиданные сокровища, сокрытые глубоко под землей. В оригинальной Diablo три класса персонажей готовы сойти под землю навстречу опасности. Это Воин, Маг и Плут (а точнее, Плутовка). Всех их влечет одно — жажда. Жажда подвигов толкает воина навстречу опасности, жажда знаний и власти ведет магов таинственного ордена Визжереев из восточных земель в заброшенный городишко, жажда наживы заставляет сестер из ордена «Невидящего Ока» (да-да, тех самых, которым мы будем помогать потом, в самом начале второй части игры) войти в Тристрамскую обитель. Спустя год Sierra в единственный официальный аддон к Diablo добавит Монаха, а также скрытый класс — Барда (поговаривают, будто есть еще третий класс — Варвар, но как я ни старался, в моей версии игры он так и не появился).

Около входа в некогда священное место тебе встретился смертельно раненный горожанин, именно его история позволила по-новому взглянуть на уже известные факты. Всему виной Лазарь, святой человек и верный друг короля и короны! Он привел спасательную экспедицию в руки страшного монстра, который сам себя называл Мясником. Мало кому удалось избежать гибели от его ужасного топора, а те, что спаслись, слишком напуганы, чтобы говорить.

Знаете, если кто-то попросит меня назвать основную отличительную черту «Диабло», то я скажу всего лишь одно слово — риплейабилити. Эта игра так и не сумела надоесть мне за те девять лет, что я с ней знаком, и я до сих пор прохожу ее как минимум по два раза в год. Почему так? Давайте взглянем поближе.

«Близзарды» наделили «Диабло» великолепным генератором уровней, который делает каждое прохождение игры непохожим на предыдущее. Со всей ответственностью могу заявить: всякий раз, когда вы начинаете игру, перед вами предстанут абсолютно новые подземелья и катакомбы, на все 16 уровней оригинального «Диабло» вы едва ли найдете десяток одинаковых локаций, которые остаются стабильными от прохождения к прохождению.

Кроме генератора уровней, в «Диабло» впервые в гейм-индустрии применили *генератор предметов*, позволяющий создавать разнообразные внутриигровые предметы при помощи довольно простой, но действенной системы «префиксов» и «суффиксов». Речь о том, что в игре присутствуют различные приставки, обозначающие наличие у предмета того или иного качества, генератор «вешает» на обычные предметы эти префиксы и суффиксы (по отдельности или вместе), формируя таким образом зачарованные («синие») вещи.

Вещей касается еще один интересный факт. Они, так сказать, «унисекс», то есть «классовых» вещей нет. Любой класс в теории может использовать любую вещь в игре. То же касается заклинаний: любой персонаж сможет воспользоваться «Армагеддоном» — самым убийственным заклинанием из тех, что есть в «Диабло». Но тут возникает другой вопрос: для того чтобы использовать тяжелые топоры, нужны высокие показатели силы, а для того чтобы колдовать высокоуровневые заклятия, необходимы заоблачные показатели магии. Да, маг может махать двуручным топором, а воин может вызывать апокалипсис, но эффективность этих действий, КПД так сказать, будет слишком низкой, чтобы рассчитывать на какие-либо серьезные результаты. Так что тут мы видим еще один плюс «Диабло» — хороший, я бы сказал, «достоверный» баланс классов.

Мы не будем сейчас детально рассматривать разницу классов, это тема для отдельного разговора. Отметим лишь тот факт, что *Воин* (кроме того, что его показатели Силы и Жизни самые высокие в игре) обладает возможностью самостоятельно чинить вещи (уменьшая, правда, при этом их прочность), *Маг* умеет перезаряжать посохи (уменьшая количество зарядов в них),

Плутовка, в довесок к умению стрелять из лука с умопомрачающей скоростью, способна видеть и обезвреживать ловушки, АС *Монаха* самопроизвольно растет от уровня к уровню (более того, его показатели брони выше, когда лат на нем нет), кроме того, посохом он атакует всех стоящих рядом созданий, а также заставляет светиться все выпавшие из монстров вещи, *Бард* же (точнее, бардесса) умеет держать по оружию в каждой руке, неплохо владеет магией и — внимание! — умеет идентифицировать предметы.

Вспышка

В подземельях храма царит запустение. Вернее, тебе очень хочется, чтобы так оно и было, но из темноты то и дело раздаются нечеловеческие стоны и звуки шагов. Но сколько ты ни напрягаешь глаза, сколько не вслушиваешься в темноту, неизвестным созданиям удается остаться невидимыми. До определенного момента. До того момента, когда из-за приоткрытой двери тебе навстречу ринулась самая мерзкая тварь из тех, что способно нарисовать человеческое воображение.

Монстры в «Диабло» делятся на три вида, каждый из этих видов починяются одному из Трех Изначальных Зол.

Мефисто подчиняется нежить — *скелеты* и *зомби*, вкупе с *оверлордами* и рожденными из пролитой в Аду крови Мефисто *демонами лавы*. Последователи *Баала* — существа, жаждущие разрушения существующего мира и воцарения хаоса. Впрочем, они, как ни странно, предпочитают держаться группами и формируют «кланы». Это *павшие*, *сатиры*, плюющиеся ядом собакоподобные твари и прочая. Слуги *Диабло*, в свою очередь, — это воплощение всех человеческих страхов — *стервятники* и *скрытые*. Эти создания предпочитают прятаться в тени, они запугивают свои жертвы и только потом убивают.

Как видно, монстров можно отнести к трем видам:

✓ *животные*, получающие больше вреда от колющего/режущего оружия и меньше от ударного;

✓ *нежить*, получающая больше вреда от ударного оружия и меньше от колющего/режущего;

✓ *демоны*, получающие равноценный урон от всех групп оружия.

Кроме того, каждый вид монстров имеет свои слабые и сильные стороны, иммунитет к определенным видам магии и слабость к другим.

Стоит ли описывать перипетии сюжетной линии, с которыми предстоит столкнуться игроку на пути к последнему уровню Ада? Пожалуй, нет. Игра даже сейчас смотрится довольно неплохо (а как же иначе: «Диабло» — это одна из первых игр, поддерживающих третьи дрыксы, ну и motion capture делает свое дело), так что ее стоит пройти. И пожалуй, не раз, ведь механизм игры таков, что неизменно в игре присутствуют только три квеста основной сюжетной линии, остальные являются взаимозаменяемыми. Одним словом — пройти все квесты в одной игре не получится. Еще раз вспомним о великолепном риплейабилити.

Я вкратце остановлюсь на сюжетной лини **Hellfire**. Нам расскажут о Визжерее, вызвавшем из глубин преисподней могучего демона На-Крула, но не сумевшего сковать его заклятием. Так маг оказался в западне, созданной им самим. Ему все же удалось закрыть печатью дверь в логово демона, но от печальной участи это его уже не спасло...

Помимо двух новых классов, аддон может похвастаться двумя новыми квестами, несколькими новыми предметами и заклинаниями (в основном из тех, что не вошли в оригинальную версию), естественно, новыми монстрами и роликами. Кроме того, герой теперь очень быстро бегает в городе, лекарь *Пепин* лечит его автоматически при каждом посещении. Добавилась еще пара незначительных мелочей. Правда, аддон не понравился многим поклонникам игры — уникальная мрачная атмосфера игры порядком поистерялась, уступив место пресловутому «мясу». Из позитивных моментов стоит отметить возможность выбора уровня сложности при первом же прохождении игры, а также тот факт, что при повторном прохождении игрок продолжает получать опыт за убийство монстров (напомню, что в оригинальной игре такая возможность отсутствовала).

Очевидно, аддон не порадовал и самих «Близзардов» — на официальном сайте игры о нем нет ни слова.

Кстати, чтобы задействовать скрытые возможности игры, создайте в папке с игрой файл **command.txt** и впишите в него следующее:

```
multitest;cowquest;theoquest;bardtest;barbariantest
```

Это позволит вам задействовать мультиплеер, два скрытых квеста и двух скрытых персонажей.

Всем известны случаи, когда в силу тех или иных причин из игры «изымались» уже готовые уровни, монстры, НПСы и квесты. Не стала исключением и «Диабло». Здесь разработчики скрыли от игрока довольно большой и вкусный кусок пирога.

Начнем, пожалуй, с персонажа, который не один год тревожит умы почитателей «Диабло» с *Джилиан*, официантки из «Таверны Восходящего солнца». Зачем добавлять персонажа в игру, наделив его от силы десятком фраз? Практически все жители городка могут быть чем-то полезны игроку, все, кроме Джилиан. Только покопавшись в мастер-файлах игры, можно понять причину — за Джил когда-то был закреплен квест, да еще какой. Она должна была дать игроку задание найти и убить падшего ангела Изуала, дабы освободить его душу. В награду предполагалось дать игроку меч «Ярость Азуры». Но не судьба. Впрочем, идея не пропала даром — и квест, и меч существуют. Правда, порознь, и уже во второй «Диабло». Но это еще не все. Вам не показалось странным, что один из заброшенных тристрамских домов стоит с открытыми дверьми, но зайти туда нельзя? Так вот, ходят слухи, что Джиллиан должна была давать еще один квест — вы должны были очистить от гиганских червей подвал одного из городских домов. Уж не этого ли самого, с открытыми дверьми?

Некоторые монстры, готовые к употреблению, так и не появились на наших мониторах. Некоторых унаследовала Diablo: Hellfire, некоторые прижились во второй части, некоторых мы так и не увидели. Впрочем, при большом желании их спрайты с расширением **.cl2** можно найти в датафайле игры.

Точно так же не увидели свет и некоторые заклинания. А жаль, ибо среди них есть уникальные и крайне полезные находки. Чего только стоят их названия... Невидимость, Эфиризация, Вскипание крови, Кровавый Ритуал, Змеи Обреченности, Страж (не тот что Guardian, а тот что Sentinel) и другие. По традиции некоторые перекочевали в Hellfire, некоторые во вторую «Дьяблу». Иконка заклинания невидимости, кстати, во второй «Диабло» привязана к заклинанию телепортации. Графику «Змей Обреченности» можно извлечь из мастерфайлов игры.

Целых два ролика можно найти на диске, но вы никогда не увидите их в самой игре. Первый игрок должен был лицезреть, когда входил в логово Мясника, а второй показывает нам Диабло, обретающего силы после поражения героя.

Вам не казалось странным, что в городе с кафедральным собором нет ни одного монаха? К сожалению, игроку никогда не доведется познакомиться с Отцом Тримейном. Все, что нам осталось от него, это голос, который мы можем найти все в том же мастерфайле. Отец Тримейн должен был периодически появляться в Тристраме, и он же давал еще один «пропавший» квест — «Флешдум, носитель Шадоуфэнга». По сценарию Тримейн просил главного героя убить демона по имени Флешдум и принести отцу проклятый меч, которым владел демон. Когда же игрок возвращал меч священнику, его поглощал адский огонь, и он погибал. Священник также вместо Декарда Каина должен был давать квест «Архиепископ Лазарь», наградой за выполнение квеста (в оригинале за его выполнение мы ничего не получаем ☹) должен был стать уникальный мейз Лайтфордж. К несчастью, сейчас получить этот мейз возможно только воспользовавшись одной из программ для взлома игры.

Еще одним из квестов, которых нас лишили разработчики, стала «Карта звезд» (графическое изображение самой карты лежит все в том же мастерфайле). Когда звезды приходили в нужное положение, Дьявол становился (языком оригинала) «all but invicible», то есть каким угодно, но не непобедимым. Что ж, можем сделать вывод, что это был единственный квест, который нужно было сделать за определенное время. «Близзарды» аргументируют исчезновение этого квеста тем, что он изменяет саму концепцию игрового процесса.

Хотите полный список того, чего мы так и не увидим в игре? Держите:

✓ более 50 видов графики для предметов;

✓ 11 квестов;

✓ 8 квестовых уровней;

✓ 5 уникальных предметов;

✓ 16 базовых предметов;

- ✓ 22 префикса/суффикса;
- ✓ 8 видов врагов;
- ✓ 12 подвидов врагов;
- ✓ 26 уникальных врагов;
- ✓ 6 врагов, связанных с квестами;
- ✓ 12 видов заклинаний;
- ✓ 1 НПС.

И многое другое — и это только в оригинальной «Диабло», не считая аддона, в котором должно было бы быть на 25 видов предметов, на 2 квеста, на 2 НПС (Торговец — вероятнее всего, Гхиид из второй части, и Темный Маг) и на один класс персонажа (Кровавый маг) больше. Плюс собственная графика для Варвара и Барда.

Даже в такой, не побоюсь этого слова, трагической игре, как «Диабло» есть место для шуток. К примеру, при переходе на 16 уровень вы слышите потусторонние голоса, которые, безусловно, вызывают мурашки. Так вот, не поленитесь отыскать в мастерфайлах файл **lvl16int.wav** (находится в **DIABDAT.MPQ**, директории **sfx/misc**) — Level 16 introduction, собственно. Прослушайте его, это именно те голоса, что вы слышите, впервые опускаясь на последний уровень Ада. А теперь возьмите любой звуковой редактор и прослушайте файл задом наперед. Вы услышите довольно полезную фразу: «Ешьте овощи и всегда чистите зубы после еды» (Eat your vegetables and brush after every meal, языком оригинала). Действительно, адская фраза.

А вот эту шутку, придуманную самими игроками, «Близзарды» оценили по достоинству. Долгое время среди игроков на Баттлнете ходили слухи о так называемом «Коровьем Уровне». Слухи были воистину богатыми — и монстры там ультрасильные, и лут мегахороший, и босс сильнее самого Лорда Ужаса во много раз. Вариаций на тему было не счесть. Дескать, все монстры на уровне — это коровы, и возглавляет их Коровий Король, либо же просто имеют коровьи атрибуты (звоночки на шее, плюются молоком и т.д.). Слухи подкреплялись делом — в ход шли плохо сгенеренные скриншоты (еще бы, тогда не было нормального фотошопа), дорисовывалось новое оружие, монстры, локации. Попасть на этот уровень предлагалось разными способами, самым популярным был так называемый «клик по коровам»: игрокам предлагалось кликнуть по каждой корове 50 раз, причем в строго определенном порядке. Разработчики из «Синерджистик» в Diablo: Hellfire подлили масла в огонь, поставив возле коров непись в коровьем костюме. Ажиотаж вскипел с новой силой. «Близзарды» настолько устали читать письма с текстом «помогите попасть на коровий уровень», что даже в «Старкрафт» вставили код «there is no cow level» — приводящий, между прочим, к мгновенной победе. Но в конце концов, многострадальный коровий уровень таки появился в «Диабло», правда, уже во второй части. Попасть туда можно... а впрочем, вы и так знаете, а даже если и не знаете, то это уже тема совсем другой статьи... Кстати, ходили слухи, что в WoW тоже есть свой «cow level», и попасть в него можно прямо из тауренского Малгора ☺... Но вы же знаете, «there is no cow level».

Вполне логично, что многие персонажи из первого «Диабло» перекочевали во второй. Согласно финальному ролику, Диаблу побеждает Воин. Странствующий герой во второй части — светлокожий мужчина (за бортом оставлены плутовка и маг-негроид), в таверне (согласно стартовому ролику) он опирается на меч. Каноничность сохранена.

Кровавый Ворон из второй части, вероятнее всего — та самая плутовка. Помните, Акара и Чарси говорят нам, что Кровавый Ворон была плутовским капитаном в Тристраме и сражалась с Диабло, а вернулась из Тристрама непохожей на себя. Призывающий, одержимый маг из второго акта — очевидно, Визжерей из первой части игры. Джерхин и Дрогнан говорят нам, что однажды в Лут-Голейн пришел полоумный маг-Визжерей, рассказывающий о том, как он сражался с Диабло в Тристраме. Призывающий тоже лыс и темнокож, как маг в оригинальной игре.

И все-таки смею думать, что «Диабло» — один из любимейших проектов самих разработчиков из «Близзард». Иначе с чего бы вдруг голоса персонажей из этой игры звучали в других их проектах? В «Старкрафте» протосовые Арбитры и Обсерверы повторяют приветственную фразу ведьмы Адрии «I sense a soul in search of answers», все тот же Обсервер повторяет и Грисволдову фразу, касающуюся квеста «Черный Гриб». В третьем «Варкрафте» Иллидан упоминает «Диабло», в Warcraft III: The Frozen Throne, в последней миссии за людей, присутствует вражеский юнит Мясник, который все так же кричит «Свежее мясо!», когда атакует. Когда его убивают, выпадает предмет под на-

званием «Другая виртова нога». Такой вот намек на бедного мальчика Вирта, потерявшего ногу в подземельях Тристрамского монастыря, и потому вынужденного пользоваться деревянным протезом. В WoW, кстати, можно найти предмет под названием «Третья нога Вирта». Запасная, очевидно.

Что ж, это еще не все, что мне хотелось бы сказать, но места, как всегда, не хватает. Если вас заинтересовало прочитанное, а особенно детальное описание всех возможностей «Диабло», я, с позволения редакции, порекомендую вам обратится на следующие ресурсы, там есть что почитать Во-первых,

www.ladyofthecake.com/diablo/index.html — старая добрая подборка материалов с полным описанием практически всех предметов, заклинаний, алтарей, фонтанов, а также классов Diablo: Hellfire. Если же вас интересуют скрытые возможности игры и эволюция данного проекта, то обращайтесь на **www.diablo-evolution.com**, благодаря энтузиазму хозяев этого сайта вы сможете даже поиграть в альфа(!)-версию игры всех времен и народов.

А мне, пожалуй пора, до новых встреч. Ваш Geralt[NBF].

Александр GLUKK

Сказ о виртуальном мордобое

Говорить в очередной раз о смешении жанров уже даже как-то не солидно, но все-таки время от времени сталкиваешься с проблемой, что же написать в графе «Жанр»? Action/strategy с элементами симулятора размножения пауков? Или RPG с элементами экономической стратегии? Иногда на помощь приходят сами разработчики, объявляя, что их игра создана в совершенно новом жанре, например, RPG vs RTS или «симулятор принятия правильных решений». В поисках чего-то нового и необычного разработчики смело экспериментируют, раздвигая, а то и вообще сметая рамки жанров. А некоторые просто не обращают на них внимания. Вот, например, всемирно известный создатель *Deus Ex*, Уоррен Спектор, не раз заявлял в своих интервью, что, по его мнению, само понятие жанра компьютерной игры было придумано игровыми журналистами для того, чтобы хоть как-нибудь классифицировать игрушки. Подогнать их под какую-то схему. Им, мол, это надо для чего-то. В то время, как самим разработчикам, творцам, на этом заморачиваться абсолютно не нужно. Нужно делать хорошие, интересные игры, а какой это будет жанр — дело десятое. Здравая мысль, кстати, но мало кто ее поддерживает, ибо так уж исторически сложилось, что если в графе «Жанр» написано 3D-action, то шансов на успех у такой игры намного больше, чем если бы там было написано «симулятор прыжков в сторону». Наш мир живет в довольно-таки быстром ритме, и у людей попросту нет времени на эксперименты, да и желания тратить деньги на непонятно что тоже не наблюдается. А новшеств-то хочется. И оригинальности хочется. И, поверьте, хочется не только нам, геймерам, но и разработчикам, которых с таким удовольствием поливают грязью на форумах: мол, вот, очередной клон ваяют, а зачем он нужен! Таким образом, получается, что внесение в какую-то определенную игру небольшого количества элементов другого жанра — чуть ли не единственный способ привнести в нее ту самую оригинальность и те самые новшества. Ибо «3D-action с элементами прыжков в сторону» все-таки купят поклонники экшенов, и есть шанс, что эти самые прыжки придутся им по вкусу.

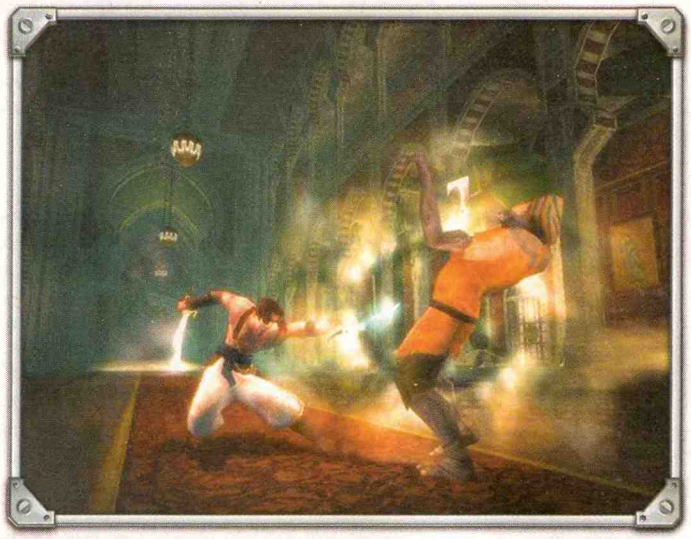
Безусловным лидером внедрения своих элементов в другие жанры, конечно же, является RPG. В то время как сами компьютерные ролевые игры медленно просыпаются от длительной спячки и только-только начинают заново вызывать интерес у мировых паблишеров, элементы этого жанра уже плотно прижились в стратегиях (где вы найдете сейчас стратегию, в которой юниты не набираются опыта и не становятся все круче и круче с течением игрового времени?) и стали весьма нередким гостем в экшенах. Но есть и еще один жанр, элементы которого, будучи правильно внедренными, существенно добавляют интересности игровому процессу. Я имею в виду **файтинги**. Да-да, старый добрый мордобой, не сильно-то прижившийся на PC и отступивший на территорию своей исторической родины — консоли — тихонько вернулся и уже имеет массу поклонников среди «компьютерных геймеров». В этой статье мне хотелось бы порассуждать, просто порассуждать, ни в коем случае не претендуя на истину в последней инстанции, о том, как файтинговые элементы, внедряясь в игры таких жанров, как экшен, аркады и RPG разнообразят игровой процесс.

Как известно, файтинг — это чаще всего имитация соревнований по боевым единоборствам. То есть сходятся два бойца на ринге и ну бить друг другу морды. Одним бойцом управляем мы — выпучив глаза, бешено лупя по клавишам, в надежде найти ту самую комбинацию, которая отправит соперника в нокаут, другим — комп, который все комбинации знает наизусть и при этом ему совершенно наплевать на исход поединка. В общем, процесс прост, как все гениальное, и необычайно увлекателен сам по себе. Мордобой вообще веселая штука, особенно, если без последствий, но речь сейчас не об этом. Стремление людей к новшествам, о котором уже упоминалось выше, не обошло стороной даже такой самодостаточный жанр, как файтинги, и девелоперы с каждым разом стремились все больше разнообразить процесс избиения виртуального противника. Так, в некоторых играх бойцы обзавелись оружием и сверхъестественными способностями, а кое-какие (а в консольных играх таких, пожалуй, большинство) файтинги имеют за душой довольно интересную сюжетную составляющую. Да что там! Разнообразная и весьма глубоко проработанная вселенная *Mortal Combat*, по которой было снято несколько фильмов и телесериалов (не считая серии комиксов и тысяч единиц сувенирной продукции), начиналась с обычного, в общем-то, файтинга. Думаю, что счастливые владельцы игровых приставок могут вспомнить еще целую кучу файтингов, сюжету которых позавидуют многие CRPG, но мы не будем сейчас выходить за пределы мира PC. А вот на PC виртуальные драки как-то не прижились. Трудно сказать, что стало тому причиной, предпочтения аудитории компьютерных игр, неудобство управления (в данном случае клавиатура с мышкой сильно проигрывают геймпаду) или еще что — не важно.

Важно то, что чисто PC`шные файтинги были, мягко говоря, не очень, а лучшие представители консольных «драк» портировались не настолько часто, чтобы создать устойчивое коммьюнити фанатов. И как часто бывает в подобных случаях, пришлось файтингам просачиваться на рынок в виде тех самых «элементов», проникая внутрь других жанров и изменяя их изнутри.

Первой серьезной заявкой на победу стала игра **Severance: Blade of Darkness**, созданная в 2001 году испанской компанией *Rebel Act Studios*. Коммерчески провальный проект произвел настоящий фурор среди хардкорных игроков и был мгновенно занесен ими в «золотой фонд» компьютерных игр. В Швеции, например, чемпионаты по Blade of Darkness проводятся до сих пор, а на территории СНГ количество фанатов этой игры сравнимо с армией фанатов «Фоллаута». Что же сделало «Блейд» таким популярным? Ведь в игре было довольно необычное управление, что является большим минусом для проектов жанра «экшен», она была довольно требовательной, как по тем временам, да и программных глюков хватало. Ответ один — **комбо**. Именно

этот файтинговый элемент отличал Blade of Darkness от прочих игр подобной направленности. Именно он сделал игру столь привлекательной для хардкорной аудитории, и он же, во многом, стал причиной ее провала, ибо для большинства игроков она оказалась слишком сложной. Добавьте сюда еще необычайную кровавость, приправленную расчлененкой (бальзам на душу хардкорщиков и запрет на издание во многих странах мира, включая родину разработчиков) и весьма адекватное поведение противников, и вы получите полную картину того, что представляет собой Blade of Darkness.



Несмотря на печальную участь создателей игры, выход «Блейда» вызвал сильный резонанс в игровом мире. Старые геймеры тут же вспомнили древний **Die by the Sword**, многие игроки уже не хотели воспринимать фэнтезийные и псевдоисторические экшены без комбо-ударов, а разработчики напряженно думали, как удовлетворить новые потребности геймеров и не повторить печальной судьбы Rebel Act.

Таким образом, экшен-проекты, в которых делался упор на холодное оружие и рукопашный бой, мгновенно оказались во власти файтингов, ибо без их комбо-ударов они были уже неинтересны самой активной части игровой аудитории — хардкорщикам, а для того, чтобы подобные проекты стали интересны прочим категориям геймеров, нужно было не так уж и много — упростить управление, сохранив внешнюю эффектность ударов.

В 2002 году компания *BioWare* выпускает первую часть ныне уже ставшей культовой ролевой игры **Neverwinter Nights**. Игра была обречена на успех задолго до выхода, ибо все знали, что BioWare не выпускает плохих продуктов, да и сеттинг и правила D&D, дико популярные на Западе, сыграли свою роль. И все же настоящим шоком для многих игроков стала реализация боевки — после клика мышкой на фигурке противника, наш виртуальный протеже не наносил банальный удар мечом, а устраивал настоящее шоу с прыжками, уклонами и разнообразными атаками. Многие специально выбирали герою не самый лучший для прохождения класс «Монах», дабы просто насладиться разнообразием прыжков и ударов. Таким образом, файтинги начали прокладывать себе путь в мир ролевых игр. Ведь не для кого не секрет, что действие большинства RPG происходит в фэнтезийных мирах, а значит, где же, как не там, можно во всей красе показать широчайший арсенал разнообразнейших ударных и защитных техник?

Ну, а дальше понеслось. Разработчики **Prince of Persia 3D** анонсируют «новаторскую боевую систему». Серия **The Elder Scrolls**, несмотря на вид «от первого лица», дает возможность представителям «воинских» классов наносить различные удары — не полноценная комбо, конечно, но все-таки. Видя интерес аудитории к файтинговым элементам, издатели все более и более охотно портируют на PC консольные игры подобной направленности, благодаря чему мы смогли познакомиться с такими замечательными проектами, как **Knights of the Temple**, **God of War**, **Devil May Cry** и многими другими. Не остался в стороне и один из самых креативных гейм-дизайнеров индустрии — *Питер Молине*. Боевая система его игры **Fable** проста в исполнении и при этом довольно эффектна. Кстати, на конференции разработчиков в Лейпциге известный игродел выступил с докладом, в котором, помимо всего прочего, призвал разработчиков обратить самое пристальное внимание как на файтинговые элементы в играх, так и на жанр в целом. Питер предложил упростить управление, упразднив функцию блокировки и оставив всего одну кнопку нанесения ударов. «Около восьмидесяти процентов игроков в любом случае пользуются всего одной клавишей» — считает Питер. Кроме того, Молине предлагает сделать больший упор на использовании различных видов оружия и предметов окружающей среды и ввести возможность уничтожения противника одним ударом. В качестве примера того, как должны выглядеть современные «файтинги», глава Lionhead продемонстрировал присутствовавшим короткие клипы из фильма «Убить Билла» Квентина Тарантино.

Насколько хороши идеи Молине, покажет время, а пока разработчики продолжают экспериментировать, выдавая зачастую довольно интересные решения. Во-первых, файтинговые элементы начали просачиваться в игры с видом «от первого лица». Раньше считалось (и не безосновательно), что всевозможные комбо лучше смотрятся в том случае, когда игрок наблюдает за своим персонажем со стороны. Рациональное зерно в этом есть, но в мире PC-игр еще сейчас можно встретить людей, по непонятным причинам недолюбливающих именно этот вид в играх. Особенно много их среди поклонников FPS. И файтинги медленно, но уверенно начали прокладывать путь к сердцам этой категории игроков. Элементы файтинга мы наблюдаем в *Morrowind*`е и *Oblivion*`е. Они были замечены в *«Хрониках Риддика»*. Потом выходит *Condemned: Criminal Origins*, в которых герой крушит толпы противников разнообразными ударами тех самых подручных предметов, о которых так мечтает Питер Молине. Ну, и последнее — ожидаемый **Dark Messiah of Might and Magic**, который обещает порадовать нас совсем уж полноценным файтингом с видом «от первого лица».

Конечно же, перечень игр неполный, да и не стояло такой задачи — перечислить все проекты, в которых использовались файтинговые элементы. Но даже такой, более чем поверхностный, экскурс в историю наглядно показывает, что столь непопулярный на PC жанр, как файтинг, является мощным двигателем экшен- и RPG-проектов.

Что же ожидает нас в будущем? Думаю, будет не слишком смелым предположить, что со временем файтинговые элементы начнут просачиваться в мир игр, герои которых предпочитают расправляться с врагами при помощи огнестрельного оружия. Ведь уже давно в головах разработчиков зреет мысль о внедрении в компьютерные игры элементов ган-ката, замечательно показанных в фильме «Эквилибриум». А любительский мод к «Максу Пейну», в котором это было реализовано, недвусмысленно дает понять, что это не так уж невозможно. Ведь, в конце концов, для настоящего бойца не важно, что у него в руках: меч, пистолет, авторучка или табурет. Главное, чтобы враг был повержен. Быстро. Эффективно. А в нашем случае, еще и эффектно.

Светлана БУРЧАК aka Veda

GLORY of the ROMAN EMPIRE

Разработчик: Haemimont Games
Издатель: CDV Software Entertainment
Издатель в СНГ: «Акелла»
Жанр: экономическая стратегия
Системные требования: P 3-1 МГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Когда деревья были молодыми, а кусты чушь прекрасную несли, играла я на P-166 в игру «Цезарь» и радовалась прогрессу компьютеростроения ☺. Время летело быстро, технологии менялись, игры быстренько клепались, и вот на дворе 2006 год, а я сижу и играю на Sempron`e 2600 в другую прекрасную игру — Glory of the Roman Empire — трехмерную сводную сестру Великого «Цезаря». Само собой, у меня возникло огромное желание вам о ней рассказать.

Рабы и военные

Рабы живут в городской ратуше, на складе или в убежище рабов. Их можно купить за золото в ратуше или привести из порабощенного поселка варваров. Они нужны для постройки зданий, а также для переноски грузов. Если работы становится слишком много, они не успевают ее делать и бунтуют. Тогда лучше всего приобрести новых рабов (ну и усмирить старых, само собой ☺).

Военные живут в бараках. Это не граждане вашего города, а наемные солдаты, которые мобилизуются по мере наполнения казарм необходимым скарбом: одеждой, деревянным оружием — для новобранцев, и железным — для солдатов-ветеранов. Когда у вас в бараках наберется не меньше 20 военных, вы можете напасть на поселок варваров, чтобы их поработить или уничтожить. Но управлять боем вы не можете, солдаты все сделают самостоятельно. И как показывает опыт, ветераны-легионеры почти неуязвимы, в отличие от варваров. Когда варвары нападут на ваш город, военные не станут отражать атаку. Этим занимаются защитные башни, префекты, рабы и мирные жители. Интересный расклад, не так ли?

Варвары

Варвары живут в поселках, расположенных в ущельях, и проход к ним защищен горами и башнями. В них сидят лучники, которые могут стрелять достаточно далеко. Также у варваров есть воины с топорами, крестьяне и женщины ☺.

Ассортимент их построек ограничен башнями, шалашами и Главной хижиной варваров — что-то вроде сельсовета. Поначалу варвары ничего не знают о римлянах. Если вы затеете с ними торговлю, они будут вас любить и мечтать хоть раз попасть в Рим. Но стоит вам хотя бы один раз поработить барбарианов, они все дружно обозлятся и начнут партизанить. Теперь они желают этим гнусным безжалостным римлянам всяческих страданий и просят у богов страшной кары на их головы.

Труды и заботы

В основном вакансии имеют гендерные ограничения, лишь некоторые могут замещаться существами обоих полов. Например, шахтерами, лесниками, булочниками или актерами могут быть только мужчины, шить одежду и работать в лавке травника — только женщины. Зато работать на фермах и торговать на рынке могут и те и другие.

Поэтому, заботясь о вашем населении, вы должны правильно распределять рабочую силу. Чаще всего безработными оказываются женщины — чтобы избежать этого, можно построить побольше рынков или таверн, а если приправить все это хозяйство Академией философов (философией, впрочем, занимаются опять же мужчины), оно даже начнет приносить доход в казну.

В меню каждого здания видно, кто именно нужен для его обслуживания. Оно также содержит информацию о своем назначении, состав рабочих (поименно), наличие свободных вакансий, возможность остановить работу или снести здание, наличие ресурсов (если здание производственное), а также какие ресурсы нужны для его содержания.

Стоит иметь в виду, что житель наймется только на ту работу, которая находится вблизи его дома.

Чего душа желает

Каждый гражданин вашего города в чем-нибудь да нуждается. Поначалу это может быть только вода из колодца: попить да помыться. Потом ему будет необходима мука для хлеба и мясо для колбасы. Еще чуть позже, когда желудок наполнится едой, захочется ему помолиться. Пока он простой гражданин, ему хватит алтаря, коль станет знатным — подавай ему храм, и не один, чтобы боги могли удовлетворить все его нужды. Захотят они и в банях мыться, и в театры ходить, и красивые памятники разглядывать. А сады пусть на каждом шагу цветут-растут, чтобы было где от работы отлынивать.

Понятное дело, простому человеку и в обычном деревянном домике неплохо живется. А чем лучше жизнь вокруг становится, тем требовательнее и люди. То им камень с глиной подавай, а то и вовсе мрамор. Для скромных трудяг в наскоро пошитых тогах пойдет и *Магалия* — самое простое жилище, на содержание которого требуется лес. Для старших рабочих, кому посчастливилось быть знакомыми с ростовщиками, надобно строить *Касу* — домик, на содержание которого нужен камень. В *Домусе* живут уже привилегированные граж-

дане, которые хотят молиться только в храме, мыться в банях, а не в колодцах, и кушать разнообразную еду в тавернах. Теперь можно строить общественные бани и Академию философов. Для содержания Домуса необходима глина. Наконец, Вилла появляется тогда, когда в жилом районе построятся все вышеперечисленные здания для знатных горожан, а также великие памятники, например Фонтан Нептуна и Триумфальная арка. На ее отделку идет мрамор.

Каждый дом имеет свое название и определенный статус. Жить в нем может всего четыре человека: двое взрослых (мужчину и женщину), старик или старуха (которые не работают, но повышают работоспособность остальных членов семьи) и один ребенок (люди в течение всей игры взрослеют и умирают). Также можно узнать, кем именно и где работают его домочадцы.

Как будем играть

Главное здание вашего города — *Городская ратуша*. Кроме складских сводок, здесь можно найти сведения о том, сколько у вас золота, о численности населения города, его статусе (например, средний мегаполис, большой город). А еще здесь за 20 золотых можно купить 10 новых рабов.

Типов построек шесть: базовые, производство еды, мастерские, эстетического назначения, публичные и памятники. За каждой постройкой нужно ухаживать — этим занимаются рабы. А вездесущие префекты и пожары тушат и бунты усмиряют, тоже по-своему следят за порядком.

Колодец обеспечивает город водой и строится только возле воды или водопровода. Люди берут из него воду и моются там же. Лучше построить несколько колодцев — ведь вы не хотите, чтобы люди вместо того чтобы работать, стояли в очереди за водой ☺.

Склад — самое информативное здание после городской ратуши. Здесь вы можете получить информацию о количестве рабов в районе, их занятости (свободные, незагруженные, загруженные или перегруженные работой), о количестве граждан в районе, о безработных мужчинах и женщинах, о вакансиях, а также об общем количестве складов в городе. Приятно, что склад никогда не переполняется.

Жители производят еду на *пшеничной плантации* и *свиноферме*, а перерабатывают муку и мясо в хлеб и колбасу в *булочной* и *магазине мясника*. *Виноградник* производит вино, которое пьют высшие слои общества в *таверне*. А в *хижине рыболова*, которая строится только на *причале*, добывается рыба для разнообразия рациона.

Все строительные материалы — лес, камень, глину, мрамор — вы можете добыть, построив *хижину дровосека* и *карьер*. Золото и железная руда добываются в *шахте*. Для производства оружия вам понадобится *оружейная* для деревянного и *кузня* для железного. Полотно для одежды выращивается на *льняных плантациях*, а одежда шьется в *магазине портного*. На *оливковых плантациях* производят оливковое масло, которое является чем-то вроде валюты.

Для красоты попробуйте разместить на территории вашего города украшения (бюсты Цезаря) или *сады*. К ним стремятся все люди, чтобы отдохнуть и попраздновать. А можете посадить деревья, чтобы было что потом вырубать лесникам ☺.

Когда есть что кушать, хочется отвлечься от работы и сходить если не в театр, то хотя бы в *таверну*. Это очень полезное здание, оно распределяет еду, вино, а главное, здесь можно узнать последние сплетни. Например, по слухам в этом районе обитают 36 жителей: 8 из них нуждаются в хлебе, один мечтает о колбасе, девятерым хотелось бы во что-то одеться. Если люди всем довольны, то и слухов не будет. А о чем же тогда говорить?

Все памятники строятся с особого разрешения Цезаря за определенные заслуги. Например, численность городского населения достигла 50 человек, или у вас появилось 10 жилищ типа Домус. В награду вам выдается какая-нибудь *золотая статуя*, *триумфальная арка* или новый храм. Памятники увеличивают престиж соседних домов, повышая им статус, а также могут иметь специфические бонусы: например, *храм Вулкана* уменьшает вполовину стоимость постройки всех зданий, а *Академия философов* повышает популярность поселения и увеличивает доход города.

Поторгуемся

Она бывает двух видов: внутренняя и внешняя.

Внутренняя торговля нужна вашим гражданам и не приносит вам поначалу никакой прибыли. Ее очаги — *рынок*, на котором продаются хлеб, колбаса, рыба и одежда, и *таверна*, которая распределяет еду, вино и слухи для ваших граждан.

Внешняя торговля осуществляется через *торговый пост*, к которому будут наведываться иноземные торговцы. Для этого надо выбрать один из торговых маршрутов — причем, в отличие от «Цезаря», платить за это не нужно. Вы просто выбираете строчку с нужным вам предложением, наблюдаете за тем, как рабы тащат ресурсы на торговый пост, и ждете, когда же придут к вам торговцы из Рима или из лояльных варварских племен. На-

пример, позиция «Рим торговать 3 золота для 12 оливковое масло» означает, что вы продаете 12 оливок и получаете за это 3 золота. Причем, самым ходовым товаром является оливковое масло, практически бесполезное для инфраструктуры.

Последние известия

Ни одна империя не может обойтись без шпионов-информаторов. Они рыщут повсюду и исправно засылают вам почтовых голубей, бандерольных ворон и посылочных альбатросов с ценной информацией. Это может быть рождение первого ребенка в вашем городе, благодарность граждан за безбедную жизнь, знаки внимания от Рима, а также известия о пожаре, чуме, бунте или нападении варваров на ваш город.

Чтобы быть всегда в курсе событий, следует обязательно просматривать эти сообщения и принимать соответствующие меры. Труд шпионов нужно уважать!

Пару слов о режимах

Их три: Кампания, Режим Вызова и Свободная игра.

Кампания представляет собой режим обучения; проходя ее, вы последовательно изучите основы градостроительства, от постройки лачуги до Колизея.

Режим Вызова — это последовательное прохождение четырех миссий, полученных от самого Цезаря (!!!!!). Они покажут, какой из вас губернатор. У каждой миссии есть свои ограничения, а также бонусы, которые вы можете взять, но это понизит ваш счет.

Свободная игра — это пять сценариев разной сложности с незатейливым сюжетом: основать свой город, вести торговлю с Римом и варварскими племенами, воевать с непокорными.

Вывод

Любителям красочных исторических стратегий — играть во что бы то ни стало!

Владимир МАЛЬЧИКОВ mavr@pma.ntu-kpi.kiev.ua

IMPOSSIBLE MISSION

Разработчик/издатель: Epyx & Novotrade
Жанр: аркада
Системные требования:
✓**минимальные**: «Поиск-1», 640 Кб ОЗУ, 360 Кб FDD;
✓**рекомендуемые**: i386sx-16, 2 Мб ОЗУ, 360 Кб HDD
Год выхода: 1988

6 минут до часа "Х"

Ц так, тебе быть героем! Приговор окончательный и обжалованию не подлежит! В исполнение приводится через две минуты.

— Но почему именно я?

— Как почему? Ведь именно с этого маленького подвига начнется твое славное героическое будущее! Ведь это ты в дальнейшем будешь сражаться с фашистами в подвалах гестапо, выручать заложников из лап террористов, спасать мир от различной земной и инопланетной нечисти, давать советы Александру Македонскому... Ладно, хватит об этом. Все это тебе предстоит еще не скоро. Вначале придется пройти тестовое испытание. Вперед, безымянный герой! По крайней мере посмертные почести тебе гарантированы!

— Чего-чего? Не дождетесь! Я герой или как? Сейчас я тут всех спасу, если кто останется в живых! Вот только возьму свой любимый автомат с... А-а-а! Но так же нечестно! Где мое оружие? А снаряжение? И где выход из этого здания? Мне же мир спасать!!!

Время 8:00

Да, кричать смысла нет. Все равно никто не слышит. Вначале сориентируемся на местности. Ярко освещенный коридор, в обоих концах бронированная дверь с кодовым замком. На руке — часы, ведущие обратный отсчет времени, а в карманах... пусто. Только один непонятный предмет. А, вот и инструкция к нему. Внимательно читаем. О, хоть что-то полезное. Эта штука позволяет подобрать код к замку. Правда, для этого нужны карточки с цифрами разных цветов (зеленые, красные, белые). И где же их искать? Вряд ли здесь есть магазин с соответствующим ассортиментом ☺. А хоть бы и был, все равно в карманах гуляет ветер.

Если мне не изменяет память, в каком-то из концов коридора (или даже в обоих) я видел лифт. Значит, здесь есть еще этажи. Поднимусь и посмотрю, может, что интересное увижу...

Время 7:16

Интересное здание, Этажей как таковых в нем нет. Доступна лишь одна высокая комната, в которую можно попасть с разных уровней (там, где останавливаются лифты). Скорее всего, когда-то это все было этажами, но потом большинство конструкций обвалилось. Также уцелели некоторые предметы мебели и оборудования. К счастью, оставшиеся перекрытия соединены подъемниками. Так что, приложив все свои усилия, можно было бы все обойти, если бы не одно но... Местное население, так сказать — роботы. Они оказались достаточно агрессивно настроенными. Вот их типичные портреты:

«Ушастик». В общем-то безобидное существо. Меня не замечает, не пытается нанести вред. Ездит себе туда-сюда. Единственный, кто умеет пользоваться подъемниками, что, впрочем, изрядно досаждает — так и норовит забрать у меня подъемник, либо отвезти меня на нем к своим злым собратьям

«Мент». Его тоже можно было бы отнести к классу милых и пушистых, если бы не мерзкая привычка оставлять после себя на полу мины. Самое интересное, что на роботов они не действуют, только на человеческую протоплазму ☺. Поначалу я этого не заметил и наступил на одну. Какой был взрыв! Уши заложило, в глазах потемнело, всего трясет. Думал, все, приплыли. Ан нет, открываю глаза — стою в коридоре перед дверью в злополучную комнату. Кстати, за ее пределы роботы не выходят, и это радует — не хватало еще от них по всему зданию бегать. На теле — ни царапины. Сразу мысль — неужели на шару бессмертие? Но бесплатным бывает только сыр в мышеловке. Каждый раз, когда меня настигает гибель, время на часах уменьшается на 5 минут.

«Ручка загребущая». Представьте себе пятерню на колесиках — вот точно этот товарищ. Как только заметил — сразу ко мне, хватает и тащит до границы своей зоны патрулирования. Если там стенка, либо заканчивается пол — все, смерть.

«Горячий парень». Такой себе робот на колесиках. Как увидит — сразу мчится навстречу. Если не успеть убежать либо перепрыгнуть — настигает и убивает током.

«Стрелок». Из всех самый неприятный. Обладает лазером, так что убивает на расстоянии. К счастью, стреляет с перерывом на подзарядку, поэтому иногда удается прошмыгнуть мимо.

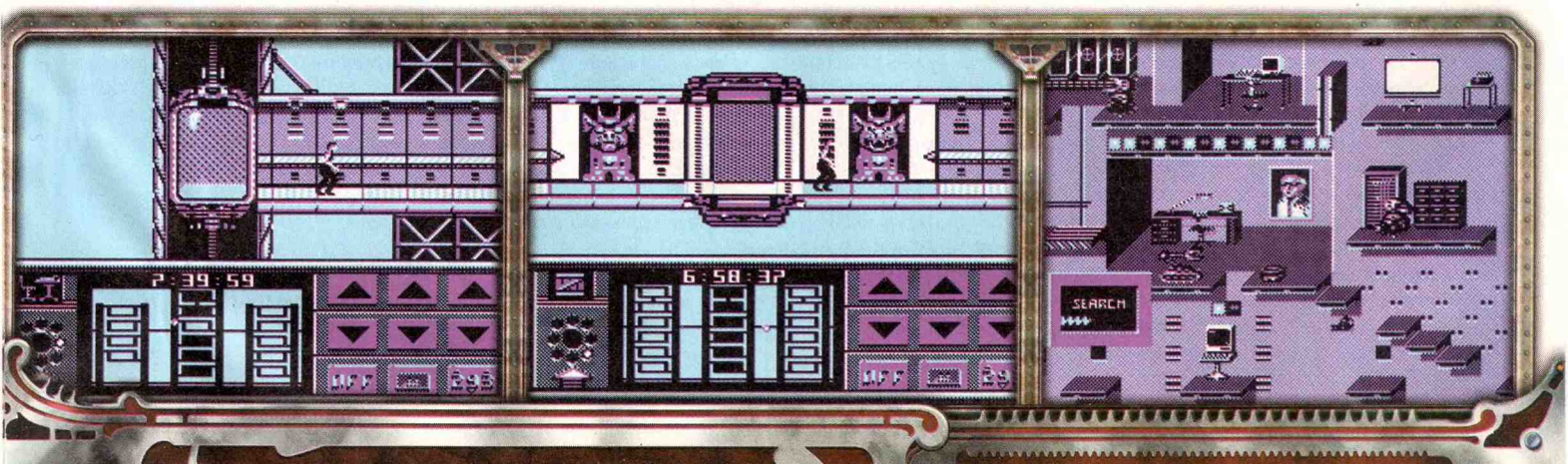
Кстати, многих из роботов удобно обходить в прыжке, а прыгать я умею хорошо, особенно с разбега. А еще на третьем уровне в центре комнаты я заметил нечто вроде компьютера. Пойду-ка поднимусь и попробую пробраться к нему без потерь...

Время 7:05

Ну что же, добрался я благополучно, лишь раз попав под «горячего». Оказалось, что это не компьютер, а терминал центральной системы управления (ЦСУ). С его помощью можно включить освещение, изменить расположение перекрытий (некоторых), отключить роботов в комнате, вызвать подъемник, установить бомбу. То-то я обрадовался! Но вскоре радость сменилась разочарованием. Чтобы все это проделать, необходимы одноразовые карточки доступа. Та же проблема, что и с цифрами. Где их брать?! Пока что непонятно...

Время 7:01

Ура! Теперь знаю, где искать карточки с цифрами для взломщика кода, а также карточки доступа в ЦСУ. Причем наткнулся на них я совершенно случайно: проходя мимо шкафа, решил заглянуть внутрь, а там, на полочке — она, желанная. Придется повторить круиз по этажам с целью осмотра местных достопримечательностей — сохранившихся предметов обстановки...



Время 6:13

Вот он, радостный момент. Код к двери подобран. Пожалуй, вам трудно представить, каких усилий мне это стоило. Пришлось пересмотреть, перещупать и разобрать все предметы обихода, рискуя собственной шкурой. Ой как непросто копаться в барахле, ежесекундно ожидая нападения! Конечно, исследовать висячий на стене портрет или стоящую тумбочку достаточно просто. А попробуй найти эту маленькую, но очень нужную карточку, к примеру, в мотоцикле, особенно если ее там нет. И это не шутка. Далеко не в каждом предмете обстановки спрятано то, что мне нужно ☹. Да, одна карточка используется мгновенно, как только я ее нахожу. Она позволяет увеличить время на наручных часах на 10 минут.

Естественно, гораздо удобнее добывать требуемое, если роботы выключены. Сделать это просто — найти карточку доступа к функции отключения и активизировать ее. И все. На 20 секунд я полноправный хозяин комнаты. Успел обойти все уголки — хорошо, не успел — отключаю еще раз. Правда, согласно пословице, «хорошего никогда не бывает много» — тратятся эти карточки гораздо быстрее, чем находятся ☹.

Подбор кода — отдельная история. Карточки с цифрами автоматически загружаются во взломщик, их значения отображаются в специальных окошках. Выдается два сигнала: *Found*, если хотя бы одна из высвеченных цифр совпадает с кодовой, и *Complete*, когда совпадут все три. Что приятно, взломщику нет необходимости бегать всякий раз к двери. Все эти манипуляции можно проводить, находясь в любом коридоре здания (но не в пределах комнаты). Для подбора кода в моем распоряжении шесть кнопок (по две на каждый цвет), с помощью которых можно менять отображаемую в окошке цифру на следующую или предыдущую из загруженных. И так до тех пор, пока код не будет подобран. Просто, не так ли? Просто, да, когда почти все цифры найдены. Если же их всего три, причем все они разных цветов, то по сообщению «Found» невозможно точно определить, какая из них нужная.

Да, еще одна дилемма — куда идти дальше? Ведь открылись двери в обоих концах коридора. И монетки нет, чтобы подкинуть. Ладно, выбираем наугад...

Время 6:08

О, жирное сооруженьице. Предыдущий зал был спальней, а здесь — огромный спортзал. Вооружившись опытом, ибо больше нечем, постараюсь пройти его быстрее...

Время 5:36

Столкнулся еще с одной проблемой выбора. В этот раз удалось узнать код буквально чуть не сходу. Что делать — идти в следующий отсек или продолжать осмотр текущего?

Если продолжать, то на это потребуется еще время, которого осталось не так уж и много. А что будет, когда оно закончится? Как-то не хочется об этом думать. Если же двигаться дальше, то самые полезные карточки доступа могут остаться ненайденными. Ведь, как оказалось, пути назад нет. Вернуться в предыдущий отсек уже невозможно — только вперед.

Нет, все-таки время поджимает, поэтому — в следующий отсек...

Время 4:59

Уф, третий отсек проскочил на одном дыхании. Судя по всему, там размещается энергетический центр здания. Зашел туда, повсюду знаки «Не влезай — убьет» и «Радиационная опасность», быстро нашел код и, особо не задерживаясь — в следующий отсек. Оказался, кстати, в пищеблоке. Думал, может перекусить? Да как-то не хочется ничего ни есть, ни пить, да и взять ничего не могу. Ладно, продолжу обход...

Время 3:23

Двери шестого по счету отсека открылись, как только в окошке взломщика зажглась надпись Complete. Добирался я до них довольно долго и мучительно. Не могу понять, по какой причине: то ли роботы здесь умнее и ожесточеннее, то ли просто сказывается усталость. Все время проделываю одно и то же: прячусь, прыгаю, ищу карточки, подбираю код. Естественно, начинает приедаться. Плюс часы, ведущие обратный отсчет времени, давят на психику: нельзя остановиться и перевести дух — время-то уходит.

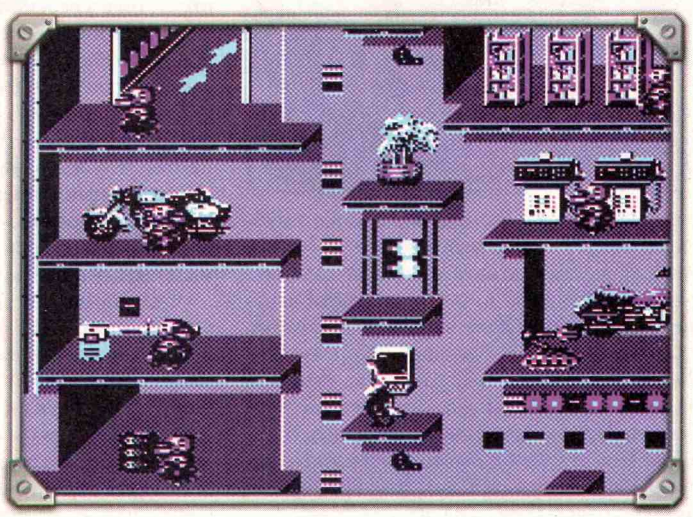
Интересно, сколько здесь всего отсеков?..

Время 3:02

Еще один метод борьбы с этими гадами — изменение конфигурации перекрытий. Не знаю, как это реализуется, но в некоторых комнатах часть перекрытий (они отличаются от остальных цветом) по команде ЦСУ может быть перемещена с место на место. Как-то в углу одной из комнат засел «стрелок», которого никак было не выманить, а «отключалки» закончились. Просто убрал из-под него пол — и одним врагом меньше. После возвращаю пол на место и спокойно, исследую заветный уголок. Жаль, что не применял этот метод раньше — было бы больше времени в запасе. Но вот до сих пор не могу понять, как применить против роботов бомбу? А то карточки есть, а использовать не могу...

Время 2:17

Ну что же, вот я и добрался до седьмого отсека. Судя по обстановке — хозяйственный. Все меньше и меньше остается времени. Не знаю, может быть, я уже схожу с ума от одиночества и отсутствия собеседников? Может быть, я подхватил неизвестный вирус или что-то еще? Мне упорно начинается казаться, что я здесь уже когда-то был. В памяти всплывают обрывки воспоминаний об отсеках, роботах и кодах, и я уже знаю, что всего отсеков восемь, и если я по истечении восьми часов не смогу выбраться наружу, то погибну...



Время 0:59

Боже мой, похоже, схожу с ума окончательно. Я уже стопроцентно уверен, что неоднократно был в этом здании, но ни разу, НИ РАЗУ не выходил из него! Как страшно осознавать, что, возможно, мне и на этот раз не удастся достичь выхода. Но именно это ощущение и придает мне силы, заставляет двигаться вперед, а не сложить руки в ожидании смерти...

Время 0:13

Нет, я все-таки выйду из этого здания. Теперь я в этом уверен. Мне осталось подобрать всего лишь одну цифру кода, и она где-то в этой комнате. Сейчас отключу роботов и все осмотрю...

Время 0:02

Все! Код найден, теперь самое главное — добежать до дверей. Как медленно движется лифт. Ну, быстрее, быстрее бы. Пошла последняя минута. Все, первый этаж. Бегом к двери. Тридцать секунд, двадцать...

Прыгаю и в прыжке вываливаюсь из дверей здания наружу. Я сделал это! Миссия — выполнима!

Pantera sls

the antBULLY

Есть версия, что все идеи в мире заимствованы. Нет, самые первые, конечно же, придуманы, а вот дальше, эдак со времен античности, все идет по кругу. И если сейчас создадут игрушку про космонавтов-неандертальцев, то можно смело утверждать, что пусть в несколько другой интерпретации, но эта история

уже была написана, а может, даже опубликована. Но современники не брезгуют даже прямым плагиатом, что уж говорить о заимствовании. По сути, две трети игрушек, а в особенности игрушек аркадных, сделаны на основе мультиков: Король Лев, Тимон и Пумба, Шрек... список огромен, и двух полос явно не хватит для того, чтобы огласить его хотя бы наполовину. В тоже время эти увеболлы игрового мира никак не задумываются над тем, что и идея мультика никак не оригинальна.

История первая

Жили-были два советских мальчика, которым удалось побыть муравьями, воробьями да и еще много какой мелкой живностью. Помните советский мультик со словами: «Вот я, вот я превращаюсь в муравья»? Ну кто как, а я отчетливо помню, еще и сама мечтала так превратиться — это ж класс, уроки учить не надо, уборку делать никто не заставит! Но история учила нас тому, что как бы ты ни крутился и не превращался, уроки и уборку делать придется все равно.

История вторая

Нильс обижал живность. Он ее просто недолюбливал — еще бы, сами бы вы пожили в селе пару лет, без родного компьютера, но зато с гусями, которые пребольно щипают за пятки, — игрушечным врагам с ними не сравниться! Ну, в общем, история довольно поучительная, хоть и веселая местами.

История третья

Мальчик Лукас жил в Америке. О своих предшественниках он ничего не знал, потому и не подозревал, что нельзя на мелких живностях вымещать свою злость и обиду. Хулиганом он не был — так, местный очкарик, хоть и не заучка... ну, о последнем вывод я делаю из того факта, что о мире мелкой природы он практически ничего не знал. Ну а его обидчики в свою очередь не знали о том, что обычно из таких ситуаций выходит мало хорошего. В общем, комплекс неполноценности последних повлек отсутствие уверенности в себе у первого, и как следствие должен был состояться групповой поход к психоаналитику. Однако в семье Лукаса так было не принято — рассказывать родителям о своих школьных проблемах, посему вымещал злость Лукас на том, что под руки-ноги попадется. А попались, за неимением домашних животных, под руку муравьи — именно разнести их жилище показалось мальчику самым оптимальным решением.

Судя по всему, происходит это неоднократно, однако злость у муравьев все зреет и зреет, и как результат — после одной из таких спецопераций Лукас начинает уменьшаться в размерах и становится тем, чего он даже и представить себе не мог, — человекообразным муравьем.

Дальше все традиционно: сначала немного повоюем, испугаемся, ну а дальше нас научат быть отважным, сильным и умным, а потом отправят домой. Приторно неприятная история без какого-либо оттенка новизны — просто повторение старого, из которого даже урок не извлечешь. Играть стоит разве что тому, кто никогда не слышал о подобных историях. В общем, очередная игра по мотивам. Конечно же, аркадность игры и отход от формального сюжета несколько спасают ситуацию, но только до тех пор, пока не попадется очередной противный приторный персонаж или под стать ему задание.

* * *

Назвать игру отстоем с первых же кадров невозможно — миссии кажутся интересными, местами нелинейными, но сразу же огорчу вас — это только кажется. Что бы вы не делали, как бы себя не вели, вам отведена всего лишь роль лошадки, бегущей по кругу, — доступ к новым уровням открывается строго последовательно; столь же равномерно повышается и сложность, поручения практически сразу превращаются в рутину: сходить туда, уничтожить то, защитить это, принести нужную вещь, и все в том же духе. Встречи же с «боссами» случаются довольно редко, посему разнообразия нет никакого.

Как и обещали разработчики, в арсенале героя четыре вида оружия. Но на все эти виды, на все финты, на все движения в бою приходится всего одна кнопка, и жать ее надо очень быстро и часто. Вот по сути и вся игра — одна большая кнопка (так и хочется дописать: красная кнопка детонатора — взорвать компьютер и себя, дабы не мучиться). То, что прыжок совершается автоматически — жирный минус, ограничивающий свободу перемещения по горизонтальной плоскости. Разнообразие вносят лишь отдельные эпизоды с путешествиями по верхушкам тростинок или полетами под куполом цветочных ле-

пестков. Рано или поздно неизбежно приходишь к выводу, что здесь катастрофически не хватает динамики — того самого качества, которое делает любой платформер достойным внимания.

Вывод

Честно говоря, есть мнение, что игрушка соответствует своей весовой категории, его авторы так и говорят: «От проектов на основе мультипликационных лент не принято ждать сногсшибательных решений и революционных идей». Ну да, интересно только, зачем разработчики решили тратить силы на доказательство таких банальных, хотя и сомнительных истин? Зачем было создавать игру, которая будет позиционироваться как заведомо плохая, тем паче что не заметно вокруг мультика ажиотажа, который мог бы обеспечить хорошие продажи игрушке.

В общем, пусть они себе думают что хотят, а мы просто-напросто используем диск по назначению — выкинем в окно.

Мохнорыл ТАЛЕР

Heroes of Annihilated empires

Секрет Atem`a

Знаете ли вы, как тиха украинская ночь, если рядом нет Atem`a? О, вы не знаете, как тиха любая ночь, если его нет рядом! Безлунная, майская, вальпургиева, украинская и особенно — эльфийская!

Знаете ли вы, во что превращается любое время суток, если рядом оказывается Atem? Да во что угодно: оно грохочет экскаваторным ковшом, завывает заблудившимся в зарослях ладана зомби, шуршит отчаянными сполохами фазеров и корёжится в магических танцах некромантов.

Знаете ли вы, кто такой Atem? О-о-о-о, даже если вы продвинуты в вопросах игростроения и знаете, что это пиарщик... У-у-у-у-у-у, даже если вы уже осведомлены, что Atem сейчас — пиарщик, работающий в GSC... Всё равно вы не знаете Atem`a! На такую честь могут претендовать только те, кто общался с ним лично. Вы знаете, как atem общается?

Возьмём любой фестиваль компьютерных игр. Подходит молодой геймер к стенду, который сейчас находится во власти Atem`a, вопрошает, ковыряясь в носу: «Ну... эта... а чо эта... за шпиля такая?» — и тут же втягивает голову, ожидая гнева сурового дядьки-разработчика. А дядька-разработчик вдруг берёт пацана за шкибарки, ставит перед монитором и начинает: «Короче так, смотри... Этот проект основан на реальных...» И так в течение часа и более. Пацан с квадратными глазами стоит и слушает, ни понимая, отчего ему такая честь? А оттого, что Atem по-другому не может — он каждого накормит и напоит информацией, не забудет самого сирого и убогого, да ещё и буклетик на прощание даст. Можно ли пиарить творчески, с душой? Можно, и Atem доказывает это, пиаря *вдохновенно*!

Можно ли отказать такому человеку, когда он вдруг появляется перед твои очи и выпаливает: «А не хотел бы написать что-нибудь по превью-билду **Heroes of Annihilated Emperies**?», что в переводе с atem`овского значит следующее: «Давай-давай! Бери, пиши, у тебя получится, я верю, когда статья будет?!»

«Да я ж в RTS пару раз в жизни играл...» — слабо защищаюсь!

«А это нестандартное RTS! Оно ещё и vs RPG!» — напирает Atem.

Я побыстрее сдался, ибо сопротивление было бесполезно, взял диск с невидимой глазу, но от этого не менее отвратительной маркировкой «эксклюзив», и пошёл на рабочее место защищать права эльфов.

Секреты сюжета

Прежде всего, хочу предупредить, что глубокой аналитики на тему превосходства одной расы над другой не будет, как и перечисления юнитов каждой расы — от пушечного мясца до спецмонстров. Игра ещё не доведена до полного и логического завершения, баланс не отточен на 100%, а в таких условиях вставлять свои авторитетные 10 копеек не хочу и не буду. Зато пощупать картинку за все её выпуклые места, и, главное, рассмотреть эльфийскую кампанию — это можно и нужно. В кампанию и иже с ней мы сейчас погрузимся. Хотя, каждая уважающая себя игра высокой категории должна начинаться с красивого ролика.

Вступительные ролики потрясают, и это не голословное заявление. От эпичности и масштабности происходящего перехватывает дыхание, и ты обалдело наблюдаешь за тем, как неприступный и великий эльфийский город атакуют просто неисчислимые армады нежити... Эльфы чуток смахивают на джексоновских (см. вторую часть «Властелина Колец»), но подобные ассоциации каши не портят, даже напротив.

Второй же ролик можно назвать «Эльф с человеческим лицом». Помнится, Илья Новак во время интервью обмолвился о том, что старался избегать привычной эльфийской слащавости и чопорности. В результате эльфы оказались похожими на эдаких лесных следопытов-людей, не лишённых красоты и грации, но немного диковатых, немного буйных и скорых на расправу. Собственно, и сам главный герой, за которого придётся играть — самый что ни на есть лесной следопыт по имени Эльхант.

Опять же опущу многие сюжетные перипетии — для этого, собственно, есть одноимённая серия Ильи Новака, да и сам выход **HOAE** ожидается со дня на день. Ограничусь заданием, какие обычно выдаются в шутерных миссиях: нежить пробудилась, и теперь теснит эльфов, выгрызая у тех территорию за территорией и постепенно уничтожая эльфийский народ. Один из лесных следопытов, Эльхант, не вписывается в стратегические замыслы эльфийского владыки, так как горяч не в меру и всё пытается докопаться до какой-то правды, по ходу совершая немыслимые по своей смелости и безрассудству рейды то на захваченные нежитью, то на отрезанные от остального государства эльфийские островки.

И вот, Эльхант выступает в свой собственный крестовый поход, то в одиночку, то вместе с отбившимися от войска немногочисленными юнитами, то благодаря неожиданной помощи друидов, вперёд, к разгадке большой тайны....

Секрет управления картинкой

Апгрейды и модификации, конечно же, сделали своё чёрное дело, но тень «Казаков» всё равно нависает над HOAE — взять хотя бы тех же спрайтовых юнитов, неоднократно ругаемых на различных форумах. Но если они позволяют размещать огромные армии на сравнительно небольшом участке карты, а более важные персонажи и монстры выполнены в 3D, то почему бы и нет? Приблизить камеру вплотную к юнитам нельзя, да-

ют о себе знать спрайты, зато камерой можно вертеть в любую сторону и в любом направлении: Page up и Page down меняют угол камеры, Delete/Insert — приближают/удаляют оную, Home возвращает в положение по умолчанию, а мышиный скроллинг в HOAE отвечает за поворот карты вправо-влево. К тому же, можно двигать карту в любом направлении с помощью курсора, подведя его к краю экрана. Как говорится — ассортимент обзора на любой вкус!

Если «Казаки» отличались скупостью архитектуры окружающего мира, и это было оправдано (*реализьм!*), то благодаря фэнтезийному сеттингу картинка выиграла, и, возможно, с большим счётом: одно дело — наблюдать, как медленно возводится «казачья» цер-

ковь или барак, и совсем другое — наблюдать за динамической постройкой Магической Академии (эльфы) или же Ледяной Пещеры (креальцы). Хотя, ритм RTS не предполагает особого милования процессом постройки здания… Но и сам 3D-ландшафт (не полная трёхмерность, а её мастерское соединение с двухмерными элементами) выполнен ярко, насыщенно — и это при достаточно сумрачном и невесёлом сюжете. Любопытно следить и за изменением земли после захвата её одной из рас. Например, если на эльфийских землях поселяются северяне-креальцы, то можно наблюдать любопытный парадокс: земля покрывается снегом, зелёные ёлочки рушатся, а вместо них вырастают… ёлочки, припорошенные снегом.

Секрет кампании

Игроку, на пару с Эльхантом (а иногда и втроём — дочь эльфийского вождя Лана пару миссий будет бегать рядом и периодически мешать) придётся потестить различные виды сражений — от стандартного RTS до мясоразделочного hack`n`slash, а миссия на летающем острове неискушённому игроку вообще может показаться трудновыполнимой.

К сожалению, RPG — это не просто набор статов, но отыгрыш роли, множество квестов, в т.ч. и побочных, общение с миром и т.д. Поэтому сказать, что у GSC получилось чистое RPG против чистой RTS, значит покривить душой. Не получилось! А hack`n`slash вышел презабавнейший! Миссии, в которых герой в одиночку крушит полчища врагов, несомненно, введут в ступор стратега, но любителя «побольше-покровавее» приведут в восторг: сочетание нужного оружия/экипировки + умелое комбинирование заклинаниями и умениями — и карта содрогается от поступи Эльханта. Миссия летающего острова немного поумерит пыл, но уже тогда герой будет подобен то ли Ахиллу, то ли Гераклу.

RTS-составляющая, чередующаяся с «одиночными забегами», также должна понравиться любителям нескучного рилтайма: ресурсные базы находятся рядом с основным «родильным» домом, строительные юниты быстро приводят в порядок местность — и вот уже на нейтральной территории одна армия сталкивается с другой. Немного упрощённая, но далеко не ущербная, а очень даже живучая схема. Правда, в откуп многожанровости пришлось отдать боёвку. Деления на отдельные отряды, типы строя, продвинутые команды — всего этого в HOAE нет! Но и на те 4 кнопки (*атака*, *защита*, *отмена приказа* и *держать позицию*) управления армией, которые есть, бойцы реагируют слишком уж неадекватно, являя собой аббревиатуру УИИ (убогость искусственного интеллекта).

Сам герой, постепенно набирая «вес» в сражениях, обрастая бутылочками и артефактами (кроме лута с убитых монстров к его услугам *библиотеки заклинаний*, *алхимические лаборатории* и *артефактные лавки*) уже к середине игры становится очень грозной силой. Правда, неуёмное желание героя кого-нибудь прибить, пока хозяин отвернулся, зачастую может привести к провалу миссии. Особенно Эльхант страшен с луком — стрельнёт поочерёдно в три больших группы монстров, а потом приходится бегать по карте, в надежде, что эта армада от тебя таки отстанет…

Ближе к концу кампании, наконец, показывается разнообразие земель и рас — гномы, и особенно креальцы и шамбальцы хороши и неожиданны, как и земли, в которых они живут — не орками едиными. Правда, эльфийских миссий — подавляющее большинство, оттого они успевают приестся, а остальными не успеваешь насладиться.

И куда же в hack`n`slash без боссов? Их есть, их отличает обязательный резист к какому-либо виду поражения, они живучи, крайне опасны и… зачастую нудны в умерщвлении. Лучший — на летающем острове. Я вспотел, прозрел и всё такое…

И куда же в RTS без глобальных сражений? Но это уже больше к Atem`у, к полной версии HOAE и к открытию **«Игрограда-2006»**, на котором состоится **чемпионат по финальной** (а, значит, окончательно сбалансированной) **версии игры**.

От себя же хочу добавить — эльфийская кампания напрочь выбросила меня из жизни на пять полновесных дней и пару бессонных ночей. А такое бывает крайне редко, почти никогда…. Посему, огромный респект, ждём выхода, чемпионата…

А вот и Atem!

кТ: *В кампании присутствовало множество рас, некоторые были вполне стандартны (гноллы, орки), а некоторые крайне любопытны (египто-шамбальцы)? Сколько рас будет представлено самостоятельно в режиме сражений, и сколько рас предполагается потом добавить путём аддонов или полновесного продолжения?*

Atem: В первой части игры можно встретить 4 игровые расы, а также достаточное количество нейтральных. Нейтральные расы могут быть привлечены на свою сторону, либо, в случае вашего на них нападения,

занять враждующую с вами позицию. Количество рас в следующих частях мы бы предпочли пока держать в тайне, в противном случае мы будем вынуждены раскрыть часть сюжета, чем украдем интерес у игроков, лишив их интриги.

кТ: *А сами-то аддоны намечаются?*

Atem: Аддонов не намечается, так как это трилогия, и каждая новая часть серии будет как развивать единый для всех частей сюжет дальше, так и добавлять новые расы, возможности, особенности.

кТ: *На последних миссиях кампании начали встречаться особо крупные монстры-«агры», которые бегают за тобой по всей карте, пока герой их не убьёт, или же наоборот. Это баг, или же так задумано?*

Atem: А зачем ты дразнил огров? Ты бы еще бронтозавров подразнил!

кТ: *Да не огров, а «агров», агрессивных монстров, которые не успокоятся, пока тебя не догонят... Это баг или нет?!*

Atem: Так «аграми» в игре и являются эти самые огры!.. Нет, не баг, так действительно было задумано.

кТ: *А бронтозавров я тоже дразнил... Ладно! Допустим, RPG всё же не чувствуется, скорее, правильный термин для одного из двух жанров — hack`n`slash. Почему ПиаР так сильно напирал на RPG, и так слабо на hack`n`slash? «Хак`н`слэш» ныне крайне популярен...*

Atem: Вся суть жанра RPG vs RTS полностью раскрывается в мультиплеере. Если сингл с его сюжетом все же немного накладывает отпечаток на прохождение, то в многопользовательской игре вы получаете полную свободу не только в перемещении, но и в манере игры. Как раз здесь и возможна встреча одного прокачанного героя с многотысячной армией. Все остальное зависит от самих игроков, их умений, а также знания особенностей игры.

кТ: *В общем-то, хотели, как лучше, соединив RPG/hack`n`slash и RTS, а получилось как всегда: т.е. — упрощённый RPG/hack`n`slash и упрощённое RTS. Как думаете, какие ошибки были допущены при разработке: не хватило финансирования, поджимали сроки, были проблемы с издателями, что?*

Atem: Ничего! Все получилось именно так, как задумывали. Если сказать проще и короче, то игрок получает геймплей в стиле первых «Казаков», но при этом с расширенными в несколько раз игровыми возможностями, с тысячами возможных комбинаций. Как показывают отзывы игроков, именно геймплей такого рода наиболее понравился, что мы учли при создании игры, в то же время, дав практически неограниченное поле для деятельности. Хардкорные стратегические элементы, присутствовавшие в «Казаках 2», мы заменили на необходимость правильно использовать свойства тех или иных персонажей, разветвленную магическую систему, присутствие на карте героя с его особенностями и возможностями.

кТ: *В кампании Эльхант по определению «агр». Точнее, когда у Эльханта в руках лук, он палит во всё, что видит, благодаря чему проваливает некоторые квесты или даже миссии. Будет ли возможность перевести его в мирный режим? Кнопка «удерживать позицию» обычно его не успокаивает.*

Atem: В финальной версии Эльхант будет более послушным.

кТ: *Почему в игре так много эльфийских земель, и так мало далёких и сказочных гномьих, креальских, шамбальских? Такое ощущение, что эти расы доделывались уже тогда, когда большая часть компании была сделана — потому в землях есть разбаланс...*

Atem: Игра делалась по сюжету, написанному Ильей Новаком, а в нем главная роль отведена эльфам и нападению нежити на эльфийские земли. Все таки, Эльхант должен спасать именно свою землю от завоевателей.

кТ: *Вернёмся к самостоятельному продолжению — планируется ли в нём переход от спрайтовых юнитов к объёмным?*

Atem: Если присмотреться, то вы заметите, что в этой игре спрайтовыми остались только самые «рядовые» юниты, то есть те, которых на карте сотни и тысячи, все остальные уже в 3D. Мы всегда идем в ногу с технологиями, но при этом оглядываясь на среднего игрока с его не самым мощным компьютером. Конечно же, мы планируем перевести всех юнитов в 3D, более того, эта технология уже готова и работает, но в данном случае мы старались делать именно так, чтобы системные требования не зашкаливали, и возможность построения действительно огромных армий у игрока осталась.

кТ: *Есть ли в «сражениях» у самих разработчиков любимая раса, за которую они предпочли бы играть?*

Atem: Мы неоднократно проводили мини-тестирование-чемпионаты среди разработчиков игры, и в большинстве случаем именно умения и навыки приводили к победе, а не ка-

кая-то определенная раса. Все игровые расы достаточно сильно отличаются друг от друга, и слабое место одной оказывается сильным другой и наоборот. Играть получается действительно интересно.

кТ: *А у тебя?*

Atem: Мне тоже как-то нравятся все, не какая-то одна. Если играть по очереди каждой из рас, то все время приходится менять тактику, приспосабливаясь под противника и под себя. Как по мне, это намного интереснее, чем изучить какую-то одну и играть по накатанной схеме, хотя выражение «накатанная схема» не совсем подходит под «Героев Уничтоженных Империй», слишком много возможных вариантов дает игра.

кТ: *Чем удивите публику и меня лично на «Игрограде-2006»?*

Atem: Мы планируем провести чемпионат по игре «Герои Уничтоженных Империй», дать возможность игрокам не только испытать себя, но также и возможность испытать игру, сложить собственное о ней мнение. Надеемся, что игра придется по душе как поклонникам серии «Казаки», так и любителям мира фэнтези.

Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ВСЕ НА ИГРОГРАД!

На правах саморекламы

А тем временем час X, точнее, фестиваль «Игроград», приближается с неумолимостью вошедшего в плоское пике бомбардировщика. Собственно говоря, это последний выпуск МИКа перед «Игроградом». Напомню, что МЕРОПРИЯТИЕ состоится с 28 сентября по 1 октября 2006 года в Киеве в Выставочном комплексе «Спортивный» — Киев, ул. Физкультуры, 1 (ст. м. «Республиканский стадион»). Сайт — **expo.igrograd.ua**.

Но это еще не все. На правах саморекламы размещаю ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ.

Игрограду нужны герои-волонтеры для выполнения особо важных поручений. В обязанности волонтеров входит помощь организаторам и участникам Ярмарки. В чем она состоит?

1. Перенести предмет «А» в точку «Б» (и не раз).

2. Оббежать участников с целью донести до них особо важную информацию (много раз).

3. Помощь руководителю, за которым вы будете закреплены:

а) обеспечение работы конференц-залов и фейс-контроль на входе в них;

б) обеспечение работы экспозиции — в случае необходимости временная подмена сотрудников компании на стенде и т.д.;

в) обеспечение работы гейм-зоны — помощь в проведении чемпионатов, наведение порядка и т.д.

Что вы получите за ваш труд:

1. В свободное время волонтеры могут посещать лекции, наравне с остальными участниками.

2. Вам оплачивают питание на Ярмарке, из расчета 30 гр. в день на человека.

3. Волонтерство — лучший способ познакомиться и пообщаться с разработчиками для тех, кто хочет работать в геймдеве.

4. Особо отличившиеся будут представлены к правительственным наградам.

Заявки подавать по адресу: **expo@igrograd.org**. Или регистрироваться на MiKPortal`e, в разделе **www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=11730**. В заявке необходимо указать следующие данные: Ф.И.О., год рождения, домашний адрес, образование (или где учитесь), в какие дни можете работать в качестве волонтера.

Требования к волонтерам: ум, честь, совесть и работоспособность. Большой геймерский опыт приветствуется. Крайне желательно быть свободным с 28 сентября по 1 октября 2006 г., т.е. на все время проведения Ярмарки (или не менее 2-х дней из этого срока).

Сразу хочу предупредить — количество мест ограничено ☺.

Предпочтение будет отдаваться совершеннолетним и постоянным посетителям MiKPortal`a, ибо они пребывают вне любых возрастных категорий.

Ну вот, с рекламной частью покончено, теперь можно и к письмам обернуться. Кертис, Кертис, повернись к письмам передом, и забудь уже о лесе!

История одного дырокола

Теперь расслабьтесь, улыбнитесь и продолжайте чтение. Итак, вот с какой жалобой обратился к нам **Лорд Grafoman**, эсквайр:

Tom/Dok/Кертису для передачи в бухгалтерию журнала «Мой компьютер игровой».

Уважаемый господин Кертис!!!

Хочу высказать конструктивную и, как мне кажется, справедливую критику в адрес нового формата вашего журнала.

Долгие четыре года я подшивал номера вашего журнала вручную. Когда журнал стал выходить еженедельно, с целью механизации процесса подшивки мною был приобретен дырокол по цене 5 (пять) гривен 25 (двадцать пять) копеек — товарный чек, к сожалению, утрачен, ибо сгорел при самовозгорании туалета типа «нужник», находящегося во дворе.

И вот недавно ваш журнал перешел на полумесячный формат. Обнаружив, что новые журналы не влезают в прорезь дырокола, я, как говорил М. Жванецкий, испытал такое моральное потрясение! Ну как вам понятней объяснить? Вот пьешь одну рюмку, вторую, третью + четвертая — вода.

Кипя благородным возмущением и обманутый в ожидании долгого и счастливого дырокольного подшивания, я спрашиваю: кто мне компенсирует понесенный мною материальный, а главное, моральный ущерб!!!

Камрад, архиважность и мировую значимость данной проблемы мы осознали сразу, как только попытались сложить в папку очередной (первый в новом формате) номер МИКа. Поскольку товарный чек мы тоже потеряли, то к решению проблемы был подключен технический отдел редакции. Два дня мозгового штурма привели к тому, что решение было найдено. Правда, для этого пришлось приобрести разделочную доску и молоток. Суть решения следующая: номер МИКа ложится на доску, сверху (обязательно) накрывается майкой Ягуара, после чего сильно плющится молотком. Всего 14–16 ударов достаточно для того, чтобы сплющить журнал до необходимого формата, после чего на нем можно смело испытывать дырокол.

Внимание! При отсутствии майки Ягуара достижение необходимого эффекта не гарантировано.

И вновь о новом формате.

Продолжим разбор почты. Итак, на проводе висит камрад **Wild Falcon**, послушаем, пока он еще может что-то сказать.

Доброго часу доби! Це кабінет доктора Кертіса? Тоді я до вас. Як так мене не знаєте? Це Wild Falcon. Я до Вас вже заходив, тільки минулого разу я ельфом був, а тепер, кхем, у тіло ельфійки вселили... Та то нічого.

Действительно, в наше время генетических мутаций и природных катаклизмов и не такое бывает. Я вот, как узнал, что излучение телевизора разрушает молекулы силикона, стараюсь смотреть его пореже и обязательно обмотав череп фольгой. А то мало ли... Череп мне пока нужен.

Жаліюсь на те саме — їде дах. Я цього разу навіть симптоми записав. Ось:

Точно! Разрушительное действие телевизора! Или кровать в геопатогенной зоне расположена.

1. Хвилюють розміри. Новий (старий) формат — однозначно добре. Нарешті збільшили новини.

Что там старина Фрейд говорил о размерах?

2. Дивні почуття. Без прайсів некомфортно. Вперше відкрив номер без прайсів з кінця — подумав, що листа не вистачає. Але вже звик.

А мне не мешает.

3. Дикі ідеї. До питання про консольні ігри — пропоную рубрику «емуляторій», або щось на зразок того. І розлядати їх як ігри до ПК. Щось на зразок пантеону консольних ігр.

Не думаю, что стоит. Иногда написать об эмуляторах — пожалуйста, но писать часто... Никакой эмулятор не заменит консоль. Зачем нам полуфабрикаты? А то сначала про эмуляторы пишем, потому начинаем пить безалкогольное пиво, а дальше что?

4. Турбуюся за майже незнайомих людей. Про авторів. Попросіть Талера разом з Кирилом, Мохнорилом та музами креатиффу і антикреатиффу, а також Пантеру забути про те, що МІК діти читають. Бо не можуть вони на повну розгорнутися! З Пантерою окремий випадок. Я хентай не люблю, але де ще на сторінках рідного журналу анімешну мордашку побачиш? Попозиція — писати про інші анімешні ігри, не обов`язково хентай. І респект їй за стійкість. Якщо доберуся до «Ігрограду» — розцілую.

Да все уже про все забыли. Склероз — болезнь века. А анимешных игр на компах не так уж и много выходит, и мы о них пишем. Ибо аниме пожирает наш моск...

5. Тягне на роздуми. Як я зрозумів, більшість постійної аудиторії МІКу складають люди, які почали його читати з перших номерів, і молодші люди, які розуміються у іграх на комп'ютерах. Так ось. Не звертайте увагу на напади казуалів-неофітів. Вони й так або не будуть довго МІК читати, або перевиховаються.

Да ладно, можно подумать, все сразу рождались профессионалами и хардкорщиками. Слушать нужно всех.

6. А потім тягне на девелопінг. Респектище за статті по девелопінгу ігор. Чудово, що саме обрали аналітичний матеріал і питання взаємодії у команді. За власним досвідом програміста знаю, що програміст в полі не воїн. А по організації команди якраз всюди найменше інформації. Очікую продовження початого циклу статей.

Будет. Обязательно будет. Пока просто времени нет, «Игроградом» заниматься нужно. Но напишем.

7. Питання якості статей. Одне прохання до авторів — не пишіть про речі, в яких не розбираєтесь. А то зустрічалися доволі веселі (а то й просто тупі) ляпи, які зовні виглядають як літературно грамотний текст.

Так авторы считают, что разбираются, вот в чем беда... (Зато ведь «літературно грамотний» — литреды, значит, разбираются, хе-хе. — *Прим. литред.*)

Ну все докторе, ви не чуєте шурхіту? А я чую... то дах... пішов ловити. Бувайте.

Пока. Чтобы крыша не ехала, можно использовать гвозди. Или залить голову силиконом, но... помни о телевизоре!

Продолжим? Конечно. Камрад **MAXIMUS** попытается нам доказать, что краткость сестра таланта:

Привет, Кертис!

Пишет тебе читатель и почитатель MAXIMUS.

Читаю журнал давно, да все не писал, а теперь накопилось...

Хорошо:

1. Новый формат.

2. Спецвыпуск.

3. Много качественных статей.

4. За «Пантеон» отдельное СПАСИБО!

Пожалуйста.

Плохо

1. Понизилась оперативность новостей ☺.

Увы, иначе быть не могло.

2. Статьи о железе не очень интересны.

Скоро ситуация изменится. Серьезно.

3. Теряется атмосфера ДЗВР, почему это происходит?

Не знаю. Устали все? Исписались?

4. Рубрика «Музей», к чему она? Я вижу смысл писать только о ХИТАХ тех лет, а они идут в «Пантеон».

Хороший вопрос. Честно, сам размышляю на эту тему. Впрочем, «Музей» — это как кошка — кадеты именно на данной рубрике учатся писать. А доверить им «Пантеон» страшно.

Ну и на закуску — камрад **Fallen Angel SID**:

Приветствую тебя, Кертис!

Похоже, мне сейчас действительно нечего делать, т.к. я пишу в «Автоответчик» ☺! (Почему такой настрой? Да потому что всякий раз, как я пишу тебе письмо, у вас там в редакции начинаются проблемы с почтой, вследствие чего происходит аннигиляция всех полученных писем. И, соответственно, ни ответа, ни привета.)

Хочешь, рассмешу? Некоторое время назад, после прихода твоего письма... вся почта рухнула. Я думал, что «Автоответчика» не будет. Но админу удалось частично восстановить мой ящик. Ягуару повезло меньше, в папке Games писем не осталось. Теперь я знаю, кто в этом виноват...

Ну, начну.

1. Что связывает редакцию МИКа с рубрикой «Афиша»? Это реклама или способ забить побольше страниц? А то уж сильно мне эти, мягко говоря, лаконичные описания игр напоминают то, что можно прочитать на коробке с игрой — игра идеальная, сплошные плюсы, брать всем. Ну а прочитав про глубокий сюжет в Dungeon Siege, я окончательно усомнился в правдивости таких вот описаний...

Это реклама. Все написки дают сами издатели. Ну, плюс вы можете смотреть что вышло.

2. Касательно новостей. А в сторону какого вида инфы (новости железа, онлайна etc) редакция будет делать выбор, если новостей всех этих категорий будет ооччень много? Ну или столько, что все не влезут. Лично мне бы хотелось, чтоб ффтопку летели мобильные и железные новости...

Первым делом самолеты. В смысле, испортим. Точнее, игры. Короче, про игры меньше писать не станем.

3. Вот в последнем «Автоответчике» разговор зашел про «Музей». А что, эта рубрика еще существует? Очень давно ее не видел (и это хорошо). Да и с новым отношением к статьям — сколько было сказано по поводу более придирчивого отбора оных в номер — думается, музею уже не найдется места на страницах МИКа. Или я не прав?

«Музей» жив! Иногда. Ведь и в «Музей» можно хорошо написать, правда?

4. Очень раздражает рубрика «Детсад» ☹. В 99.99% случаев это просто описание смысла уровней в игре и размышление о том, что детям все покатит, да и родители им может даже надумают помогать в прохождении. В этой рубрике ничего не меняется, только название игры в шапке. [отмазка, что рубрика нечастая, не пройдет ;)]

Эх, это не рубрика, это авторы так в нее пишут. Рубрика хорошая... хотя и почти бесполезная.

5. Всякий раз как читаю слова «раньше МИК был ого-го!» — лишь недоумеваю. Читаю его с осени 2001, и за это время встретил только две (!) статьи, прочитав которые, решил приобрести игру несмотря ни на что — это твой обзор Dungeon Siege и Лепреконовский второго Ground Control`a. Остальные статьи — просто чуть лучше или чуть хуже в сравнении с другими в том же выпуске. Так было раньше, так оно и сейчас. Не думаю, что кто-то может сказать определенно, что только что прочитанная статья хуже, чем та, что он прочитал два года назад про такую-то игру. Пишущие про ушедшую славу МИКа сотрясают воздух, и ничего более. Да и вообще, восприятие прочитанного зависит и от того, сколько у читающего на данный момент нерешенных проблем, или что-то типа того. Я вот даже жалел, что МИК — еженедельник, пока сессию сдавал. Нет, я ее без напряга сдавал, и даже поиграть каждый день успевал. Но вот почему-то МИК в это время был чем-то лишним. Даже не знаю почему.

Тут все от вкуса зависит. Мне нравятся одни статьи, ему другие, ей третьи. А вообще я уже писал об этом: наша память устроена так, что фильтрует плохие воспоминания. Если бы мы помнили все как было на самом деле, то спятили бы. Психика человека — штука хрупкая, поэтому то, что было раньше, всегда лучше того, что есть сейчас. Может быть, именно поэтому свои старые статьи я стараюсь не перечитывать. Ну, остались они у меня в памяти как хорошие, так зачем же расстраиваться?

Во-от, вроде все. Думается, письмо до уровня печатаемых в «Автоответчике» не дотягивает, потому ответь хотя бы мне на мыло. При желании, конечно.

Ошибся ты, однако ☺. А насчет «вроде все» — чистая правда: действительно, все. На письма я ответил, рекламную акцию провел, план по тупым шуткам выполнил.

Напоминаю, камрады, пишите! Благо, мой мейл известен — он указан наверху ☺.

Ну, и это — до встречи на «Игрограде»!

Вилле МЕНККЕНЕН

Многопоточная архитектура игровых движков

Перевод с финского Ахтунга фон Аусвайса

Несмотря на то, что многоядерные процессоры уже год как ставятся в современные компьютерные системы, а тот же Xbox 360 уже продан миллионными тиражами, игровые разработчики все еще слабо представляют себе, как создавать игровые движки на многоядерных платформах. Эта статья призвана показать основы параллельной обработки данных в игровых движках на уровне программной архитектуры.

Вместо того чтобы рассматривать многопоточность на уровне отдельных компонентов, можно добиться лучшей производительности игр, добавив параллельную обработку данных во всем игровом цикле. Давайте рассмотрим три разных модели архитектуры многопоточной поддержки для основного игрового цикла и сравним их на предмет таких качеств, как *расширяемость* и *ожидаемая производительность*.

Существует два основных пути разделения единой программы на потоки: *распараллеливание функций*, что заставляет программу проводить одновременную обработку разных задач, и *распараллеливание данных*,

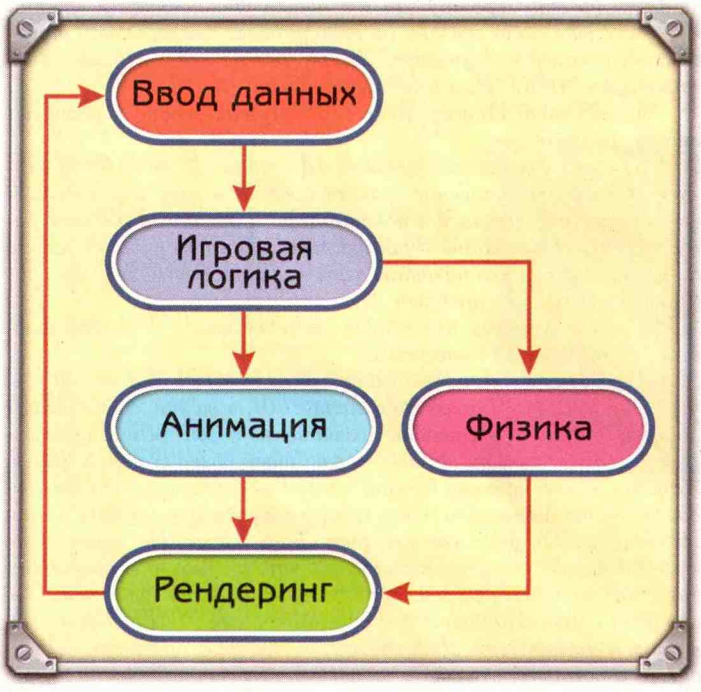


Рис. 1. Игровой цикл распараллелен с помощью синхронной модели функций. Анимационные и физические задачи могут выполнятся параллельно.

что помогает найти определенные объемы данных, обработку которых можно вести параллельно для выполнения аналогичных по типу задач. Из трех сравниваемых моделей две показывают распараллеливание функций и одна — данных.

Модель синхронного распараллеливания функций

Один из способов задействовать параллельность функций в игровом цикле — найти в существующем цикле параллельные задачи. Чтобы взаимосвязь между параллельными задачами была минимальной, они должны быть независимы друг от друга. В качестве примера возьмем ситуацию, когда физика обрабатывается в то же самое время, когда обрабатывается анимация. На **рис. 1** показан игровой цикл, использующий эту технику.

Существует алгоритм рационализации такого типа программной архитектуры. Идея состоит в том, чтобы разделить общую работу на мелкие задачи и организовать иерархию их выполнения — какая задача на данный момент более важна (вроде того, как это изображено на **рис. 1**). После этого включить полученную схему в программную структуру. Та, в свою очередь, определит план обработки тех или иных задач, с учетом количества процессорных ядер. Такую же программную структуру можно использовать для того чтобы переписать уже существующий код, чтобы он поддерживал нужное вам число процессорных ядер.

Единственная проблема при этом — верхний лимит числа поддерживаемых ядер. Этот лимит определяется числом задач, параллельно выполняемых игровым движком. Однако следует принимать во внимание, что распараллеливание слишком мелких задач вряд ли приведет к существенному увеличению производительности. Другое ограничение синхронного распараллеливания функций — параллельные задачи должны не иметь или почти не иметь зависимостей между собой. К примеру, не имеет смысла выполнять физическую задачу параллельно с задачей рендеринга, если рендерингу нужен объект из параллельной физической задачи.

Ожидаемую производительность этой модели можно оценить по длине самого длительного рабочего прохода (path of execution) игрового цикла. Эта длина напрямую связана с числом параллельных потоков в цикле. Поскольку данная модель наименее интенсивно использует параллельность, прирост производительности у нее тоже минимальный.

Поскольку при синхронном распараллеливании функций число связей между задачами, исполняемыми параллельно, крайне низко, уже написанные компоненты не потребуют существенных изменений. Например, если компонент, просчитывающий физическое изменение, может обрабатывать данные вместе со звуковым микшером, ни тот ни другой не потребует дополнительных настроек для работы в параллель.

Модель асинхронного распараллеливания функций

Существует возможность альтернативного распараллеливания функций. Отличие этой модели в том, что она не сдерживает игровой цикл. Напротив, просчет изменений в игре идет своим чередом, используя последнюю поступившую информацию. К примеру, задача рендеринга может не ждать окончания просчета физики, а использовать последние поступившие данные от этого компонента. Использование этого метода позволяет более эффективно использовать параллельное выполнение взаимозависимых задач. На **рис. 2** показан пример модели асинхронного распараллеливания функций.

Как и в случае синхронного распараллеливания, масштабирование модели асинхронного распараллеливания функций ограничивается числом задач, которые способен обсчитать движок. К счастью, обмен данными между потоками с использованием последних полученных данных существенно уменьшает критичность независимости потоков. Таким образом, мы можем легко выполнять задачи просчета физики параллельно рендерингу, благо тот будет использовать последнюю полученную от обработчика физики информацию, чтобы разместить объект в нужных координатах. Таким образом, асинхронная модель может поддерживать большее число задач, а значит, большее число процессорных ядер, чем синхронная модель.

Обмен данными между задачами в этой модели выявляет интересную проблему с таймингом, каковой лишены другие модели. Представим себе, что есть три параллельные задачи: задача ввода, задача физики, которая использует данные ввода для перемещения объекта, и задача рендеринга, которая использует результаты обра-

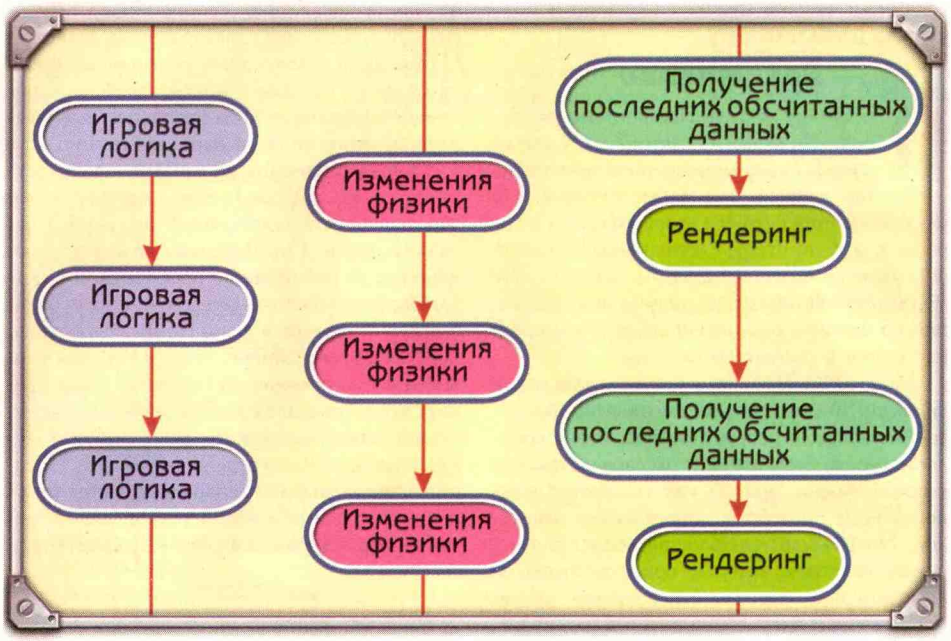


Рис. 2. Модель асинхронного распараллеливания функций позволяет взаимозависимым задачам работать параллельно. Задача рендеринга не ждет окончания обработки задачи физики, а использует поступившие до этого данные.

ботки физики для прорисовки объекта. В идеальном случае задача ввода прекращается точно перед запуском физики (physic task), которая успевает отработать до запуска рендеринга. На деле же обработка всей цепочки от ввода до отображения займет вдвое больше времени, при этом время обработки для каждого кадра будет колебаться между минимумом и максимумом. Специалисты предлагают профилировать некоторые задачи так, чтобы они отрабатывались чаще других, чтобы задача обработки ввода проходила дважды за время одной обработки задачи физики. Такой подход может облегчить решение проблемы, но не устранить ее полностью.

Поскольку асинхронная модель подразумевает незначительную синхронизацию между параллельными задачами или вовсе ее отсутствие, производительность не настолько ограничена серийными частями программы. Поэтому основные ограничения по производительности определяются способностью обсчета наиболее востребованных параллельных задач. Следует принимать во внимание, что задачи должны быть хорошо сбалансированы. Одна громоздкая задача и много мелких в параллель может привести к противоположному эффекту и негативно сказаться на производительности.

Поскольку асинхронная модель опирается на задачи, которые не имеют прямых взаимосвязей, но используют последнюю полученную информацию, могут потребоваться некоторые изменения в уже написанных компонентах программы, чтобы они корректно работали при такой модели обработки данных. По крайней мере следовало бы выделить для каждого компонента запасной поток (thread safe way), по которому могли бы запрашиваться сведения о текущем состоянии. Такие изменения в программу внести несложно — их можно добавить как дополнительную обертку (wrapper layer) для того или иного компонента.

Модель распараллеливания данных

Помимо вычисления параллельных задач можно обсчитывать группы сходных данных, для которых можно параллельно запускать одинаковые задачи. В игровых движках такие параллельные данные могут быть объектами в игре. Например, в авиасимуляторе можно разделить все самолеты на два потока. Каждый поток будет обрабатывать симуляцию половины самолетов (**рис. 3**). В идеальном случае движок может использовать столько параллельных потоков, сколько имеется логических процессорных ядер.

Основная проблема состоит в том, как правильно поделить объекты на потоки. Во-первых, потоки должны быть должным образом сбалансированы, чтобы возможности каждого процессорного ядра использовалось полностью. Во-вторых, следует понимать, что произойдет, если двум объектам из разных потоков придется взаимодействовать. Обмен данными с помощью элементарных операций синхронизации чреват уменьшением числа параллелей. Потому рекомендованный план действий — при передаче данных сопровождать их сообщением о последних известных изменениях, как это делается в асинхронной модели. Интенсивность обмена данными между потоками можно уменьшить методом группирования объектов, взаимодействие которых наиболее вероятно. Объекты, которые могут вступать во взаимодействие со своими соседями, должны быть включены в одну группу и разбиты по зонам.

Модель распараллеливания данных обладает широкими возможностями для настройки. Число объектных потоков можно автоматических привязывать к числу процессорных ядер компьютерной системы, а единственными нераспараллеленными частями игрового цикла будут те, которые не взаимодействуют с игровыми объектами напрямую (см. задачи ввода и рендеринга на **рис. 3**). В то время как модель распараллеливания функций сможет использовать только несколько ядер, модель распараллеливания данных позволит использовать на полную будущие мультиядерные процессоры.

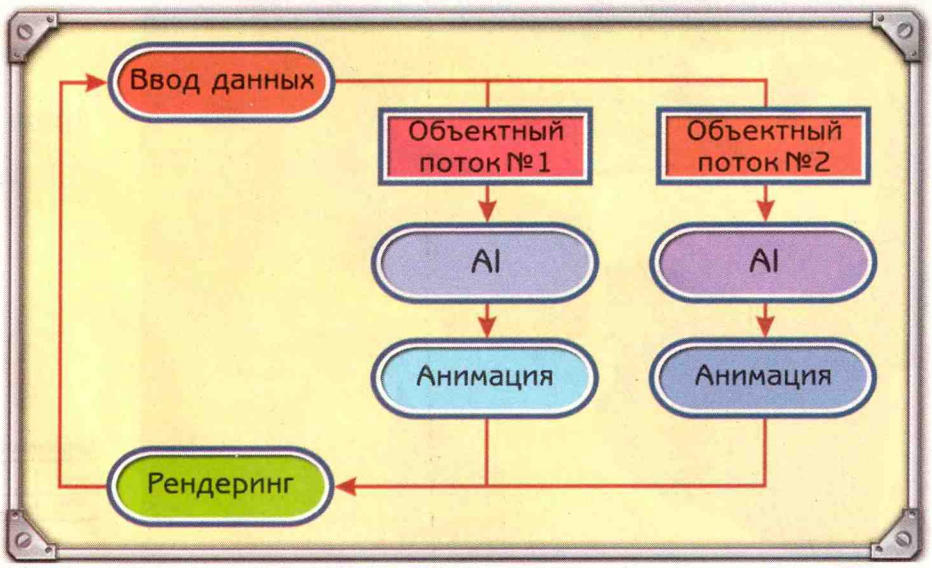


Рис. 3. Игровой цикл, использующий модель распараллеливания данных. Каждый объектный поток обрабатывает часть игровых объектов.

Производительность модели распараллеливания данных напрямую связана с тем, какую часть ресурсов игрового движка можно пустить на параллельную обработку данных. Поскольку число ядер в процессорах будет расти, распараллеливание обработки данных движка позволит многократно уменьшить время выполнения этих задач. Особенно это касается тяжеловесных и сложных для обработки частей игрового движка. Если в движке можно будет использовать распараллеливание большинства частей игрового цикла, тогда модель распараллеливания данных даст максимум прироста производительности из всех трех моделей.

Главным недостатком этой модели следует считать необходимость иметь компоненты, которые поддерживают параллельность обработки данных. Например, физический компонент должен быть способен обрабатывать несколько физических изменений параллельно и правильно обсчитывать возможные столкновения объектов из разных потоков. Возможное решение этой проблемы: оставить физический обсчет вне той части игрового цикла, которая задействована в параллельной обработке данных, и использовать распараллеливание внутри физического компонента. К счастью, большинство других компонентов вряд ли потребуют серьезных изменений. Компонент, просчитывающий анимацию графических объектов, не будет взаимодействовать с параллельными потоками, и ему не нужна специальная поддержка параллельности.

Заключение

Поскольку модель *синхронного распараллеливания функций* не требует специальных изменений в компонентах движка, она может служить для улучшения стандартного игрового цикла и хороша для того, чтобы слегка распараллелить обработку в готовом игровом движке. Эта модель не годится для будущего использования по причине ограниченных возможностей настройки и распараллеливания.

Модель *асинхронного распараллеливания функций* может быть рекомендована для создания новых игровых движков, благо предлагаемые ею возможности распараллеливания весьма широки, притом уже созданные компоненты не потребуют существенных переделок. Эта модель — хороший выбор для игровых движков, которые ориентированы на компьютерные системы с небольшим числом процессорных ядер. Единственный недостаток модели — необходимость подстройки тайминга потоков для минимизации задержек. Для более детального понимания того, как колебания тайминга могут сказаться на геймплее, потребуются дополнительные исследования.

Модель распараллеливания данных определенно имеет светлое будущее. Использование этой модели будет особенно желательно, когда число процессорных ядер превысит число задач распараллеленных функций. На текущий момент дальнейшая нюансировка сулит не столько выгоды, сколько проблемы с написанием кода компонент для поддержки этого типа распараллеливания.

Общая тенденция на сегодня такова, что имеет смысл создавать компоненты с некоторой незначительной долей внутренней параллелизации. Он позволяет разработчикам движков не заботиться о проблемах потоков, однако оставляет значительную часть создаваемых программ в формате последовательной обработки данных, что негативно сказывается на производительности. Точка зрения, представленная в этой статье, подразумевает распараллеливание всего игрового цикла, а не просто его отдельных частей. Представленные модели распараллеливания могут стать хорошей отправной точкой для развития и разработки новых игровых архитектур.

Вилле Менккенен — студент факультета компьютерных систем университета Ювяскюля (Финляндия), специализируется на софтверном инжиниринге. Он также работает игровым дизайнером и разработчиком образовательной программы университета, а также студенческого игрового проекта Graphogame.

ПОДПИСКА•2007

Лучший фантастический журнал Европы • 2004

Стоимость подписки: 1месяц • 5.59
12 месяцев • 67.08•

•Бонус: розыгрыш книг с автографами лучших украинских авторов

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ журнал | 08219 (індекс видання)

Реальность фантастики
найменування видання

Вартість	передплата	67 грн.	08 коп.	Кількість комплектів	1
	переадресування				

на 2007 рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

поштовий індекс _____
код вулиці
буд. | корп. | кв.

місто _____
село _____
область _____
район _____
вулиця _____

_____
прізвище, ініціали

Игроград 2006

Генеральный спонсор: 1C Soyuz ENTERTAINMENT

Технологический партнер: intel

Генеральный радиопартнер: Ера 96.0

28 сентября – 1 октября 2006 г.

ЕДИНСТВЕННЫЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ

4 МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выставочный комплекс «Спортивный»
г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. метро «Республиканский стадион»

ВСЕ ЗНАЮТ, ЗАЧЕМ ОНИ СЮДА ЕДУТ!

ПРИЙТИ И ВЫИГРАТЬ
Нон-стоп чемпионаты по разрабатываемым играм в «Гейм-зонах».
Чемпионат по онлайн-играм.

ИСКУССТВО МАГОВ
Разработчики Украины, России, Франции, Германии, США.

GAMEWORLD В КАРМАНЕ
Разработчики, издатели и продавцы мобильных игр и развлечений.
Чемпионаты по «карманным» играм.

ЦИФРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ
Ярмарка компьютерной и цифровой техники, аксессуаров, DVD и CD.
Фестиваль компьютерного искусства и моддинга.

ШОУ-ПАРАД ИГРОВЫХ И «ЖЕЛЕЗНЫХ» ПРЕМЬЕР

НОН-СТОП РОЗЫГРЫШИ!

http://expo.igrograd.ua

Медиа-партнеры: Мой компьютер, Игромания, CHIP, Мир связи, Страна игр, Лучшие компьютерные игры, ХЗМ, К9, Молоко, Навигатор игрового мира, 5 баллов, PC Игры, hi-Tech, Шпиль!, ТВ-парк, Мир фантастики

Организаторы: Издательский дом Мой компьютер; Мой компьютер Игровой; Соорганизатор International Game Developers Association igda

Саунд-партнер: microlab feel different

При содействии выставочной компании Медвін Виставки

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®Pentuim® 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 ISO9001

* 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® D inside™