

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

Полумесячник

№ 3(36)
«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

4.02.2002

MEDAL OF
HONOR
ALLIED ASSAULT™

KREED

FULL THROTTLE

Franck HERBERT'S

DUNE

ДЕВЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

EnterEX[®] 2002

19-23
ФЕВРАЛЯ

**УВИДЕТЬ ВСЕ —
ВЫБРАТЬ ЛУЧШЕЕ!**

ВЫСТАВКА-ПРОДАЖА

КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ, ИНТЕРНЕТ,
ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ
И МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ

В рамках выставки ► Конференция

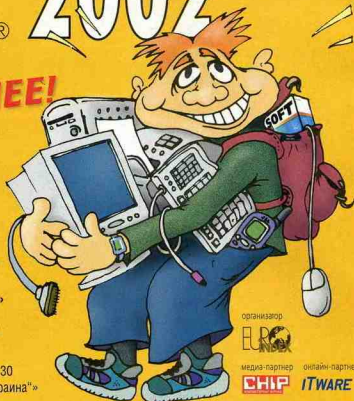
«Производство персональных компьютеров 2002»

Регистрация на сайте www.enterex.ua

Киев, Экспоцентр Украины, павильон №3

Выставка работает с 10.00 до 18.00 • Вход посетителей до 17.30

Автобусный экспресс-маршрут от станции метро «Дворец „Украина“»



организатор



медиа-партнер



онлайн-партнер



интернет
сервис провайдер



опасайтесь
пиратских копий

т. 464-8262
464-7185

интернет
лошадиными
дозами



© xko

Спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2002"
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



off-line information

Продажа растений по оптовым ценам - (044) 433.15.91
Подключение к сети Интернет - (044) 516.57.00
Подарки любимым женщинам - (044) 416.20.59

+ Живые растения
+ Живой Интернет



Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2002»

- ✦ В акции участвуют все подписавшиеся на «Мой компьютер игровой» на текущий месяц.
- ✦ Если подписка оформлена не на один, а на большее количество месяцев, то вы автоматически становитесь участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше подписка, тем выше ваши шансы!
- ✦ До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислать в редакцию контактную информацию и копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- ✦ Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное растение. Станьте ближе к природе!

Для подтверждения участия в акции вы можете позвонить в редакцию по тел.: (044) 455-6888, 455-6794. Желаем удачи всем участникам!!!

Получи свой зеленый приз!

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ФЕВРАЛЯ"
МАГАЗИН РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Формалита

Главные призы -



SVEN-sps699

Мощность:
300 Вт (PMPO)
Активные
Магнитное
экранирование
Материал корпуса:
дерево

SVEN-sps608

Мощность:
2x200 Вт (PMPO)
Активные
Магнитное
экранирование
Материал корпуса:
дерево



ул. Выборгская, 59/67 тт. 457_38_04, 455_54_29
e-mail: karmen@i.kiev.ua

Список статей

1. Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Lords of the Realm III, стр. 7.
2. Александр ГЛЮК.
Kreed, стр. 8-9.
3. Владимир ШЕЙКО.
Deus Ex II, стр. 10.
4. Том/Док/КЕРТИС.
Medal of Honor, стр. 11-13.
5. Владимир ШЕЙКО.
Deadly Dozen, стр. 14-15.
6. Гнат БУРМА.
Frank Herbert's Dune, стр. 16-17.
7. И. КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
Rolly Championship XTREME, стр. 18-19.
8. Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Beach Head 2002, стр. 20.
9. Сергей Н. МИШКО.
Поиграем с ветерком! Стр. 21-23.
10. Александр ПУШКАРЬ.
Full Throttle, стр. 24-25.
11. Том/Док/КЕРТИС.
Magic The Gathering, стр. 26-27.
12. Наталья ГРАДОВАЯ.
The Road to El Dorado, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Отправляясь в путешествие по нашему городу, не забудьте приобрести свежий номер «Игроградского вестника». На его страницах вы узнаете не только о недавно открывшихся зданиях, но и о планах ведущих строительных корпораций нашего населенного пункта.

У МакГи новая девочка

Вы все, конечно, хорошо помните один из самых громких проектов последних лет — American McGee Alice. О вкусах не спорят, как говорится, — даже у такой хорошенькой маленькой девочки есть не только обожатели, но и враги. Но нельзя не признать одного — Алиса МакГи произвела небольшой фурор в игровом мире и сделала громкое имя своему создателю. На сегодняшний день American McGee — один из самых известных разработчиков компьютерных игр в мире. Но чего стоит успех, если его не развивать? МакГи это хорошо понимает. Согласно данным сайта *Russian Gaming World* (<http://www.rgw.ru>), заболевший звездной болезнью Американ порвал всяческие отношения с **Electronic Arts** и начал бурную рекламную кампанию своего нового проекта — **Wizard of Oz** («Волшебник страны Оз»). Уже сегодня в Америке полным ходом идут работы над созданием компьютерной игры и художественного фильма, а также налажено производство детских игрушек, открыток, комиксов и пр., изображающих героев известной сказки в видении господине МакГи. Чем станет новый проект безбашенного Американца —

новым психоделическим приключением с новой девочкой в главной роли, или чем-то вообще абсолютно новым? К сожалению, сегодня на этот вопрос ответить невозможно. Первая информация о **Wizard of Oz** появится только на **E3 2002**, а релиз намечен на зиму 2003 года. Так что нам остается только запастись терпением и ждать.

Из рук в руки

Уход **BioWare** из под крыла **Interplay** не на шутку взволновал многих поклонни-



ков **CRPG**, с нетерпением ожидающих выхода одного из самых глобальных и многообещающих проектов последнего време-

ни — **Neverwinter Nights**. И, нужно признать, опасения эти были далеко не беспочвенными. Все мы хорошо помним, сколько прекрасных проектов пострадали из-за отсутствия издателя. В нашем случае дело осложнялось еще и тем, что хоть **BioWare** и разрабатывала игру, на права на нее целиком и полностью принадлежали **Interplay**. Однако, слава Богу, все обошлось. Недавно стало известно, что права на издание **Neverwinter Nights** приобрел один из крупнейших издателей — компания **Infogrames**. Так что у нас есть все шансы увидеть **Neverwinter** уже в этом году. Вот, правда, неизвестно, когда именно. Следите за новостями.

Реальные цены для виртуальных магов

Поклонники популярной карточной игры **Magic: The Gathering** наверняка знают, что компания **Wizard of the Coast** решила перенести свою деятельность на просторы Интернета. О том, что представляет собой **Magic: The Gathering Online**, вы можете прочитать в подробном превью Тома Доу/Кертиса, опубликованном во втором номере «Моего компьютера игрового»

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в феврале 2002

set
Сучасні Електронні Технології

1-й приз:
принтер EPSON 580
2-е призы:
джойстик LOGITECH
3-и призы:
колонки GENIUS



Кроме того, среди наших гостей будут разыграны дополнительные призы, предоставленные компанией SET.

пр. Науки, 4
(044) 250-97-61
set@zinfo.kiev.ua

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____ (фамилия)
Почтовый адрес _____ (адрес)

за этот год. А мы же сегодня поговорим о том, сколько придется заплатить «виртуальным магам» за это удовольствие. Ну, во-первых, вам, разумеется, придется купить диск Magic: The Gathering Online (ориентировочная цена — \$14.99). А вот платы за клиентскую версию и аккаунт не будет во-



все. Зато за карты, без которых, как известно, никакой игры быть не может, придется платить вполне реальные деньги. Стартовый бустер (15 карт) будет стоить \$3.29, а турнирная колода (60 карт) — \$9.99. Правда, согласно заявлению старшего менеджера Wizard of the Coast Яны Моррея, у нас будет возможность обменивать карты виртуальной колоды на реальные. Вот только будет ли это выгодно игрокам? Если вам интересны экономические новости Magic: The Gathering Online, советуем зайти на <http://www.pcgamereview.com/dailynews/comments/1011994007.55465.asp> и почитать интервью, которое взяли корреспонденты сайта PC Game Review у сотрудника Wizard of the Coast.

Пророчество одно в перевод

Недавно стало известно, что ожидаемая многими любителями пошаговых стратегий игра **Disciples II — Dark Prophecy** выпивала в продаже. У «них», разумеется. А что же у нас? А у нас права на официаль-



ную локализацию «Темного Пророчества» приобрела компания «Руссобит-М», которая обещает выпустить русскую версию игры уже в марте этого года. На сегодняшний день пока что не известно, как будет называться локализованная Disciples II, но как только эта информация будет обнародована, мы ее сразу же сообщим вам.

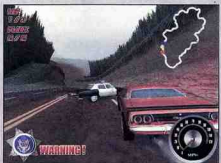
Выход Disciples II — Dark Prophecy является большим событием в мире компьютерных игр. Ведь, как известно, этот жанр очень любят геймеры, но почему-то



недолюбливают разработчики. В этом году мы надеемся увидеть целых три известных пошаговых стратегий. Это, конечно же, *Heroes of Might and Magic IV*, *Age of Wonders II* и, собственно, *Disciples II*. Разработчики кланются, что в *Dark Prophecy* были исправлены все ошибки и недочеты, не позволившие первой части игры *Disciples — Sacred Lands* занять достойное место среди лучших игр этого жанра. Ну что ж, будем надеяться, что на этот раз нас не обманут. И еще будем ждать достойной локализации от «Руссобита».

С американским ветерком

Недавно в Сети появилась первая информация о новом проекте компаний **Global Star Software** и **Silver Fish Studios** — **Muscle Car II: American Spirit**. Как нетрудно догадаться из названия, эта игра является продолжением гоночного симулятора *Muscle Car*. Во второй части этих



гонок нам снова представится возможность погонять за рулем классических американских автомобилей (каких именно, не уточняется) и испытать свое водительское мастерство на разнообразных трассах. Как обычно, анонсируя сиквел, разработчики пообещали нам улучшенную графику, физическую модель автомобилей, больший выбор машин, трасс и т. д. и т. п. В данный момент *Muscle Car II: American Spirit* находится в начальной стадии разработки, однако девелоперы обещают закончить разработку до конца этого года. Ждем-с.

Колдовство вдоль и поперек

На сайте Planet RPG (<http://www.rpgplanet.com>) появилась небольшая ин-



тервью с исполнительным директором компании **Arkane Studios** Рафаэлем Колантонио (Raphael Colantonio). Речь шла, разумеется, о различных «фишках» **RPG Ark Fatalis**, над созданием которой в данный момент трудится вышеназванная компания. Так, в частности, стало известно, что в ми-

ре Ark будет весьма продвинутой алхимическая система. Любителям смешать синий цветок с зеленой травкой будет предоставлено практически полная свобода действий. При желании вы сможете самостоятельно



составлять различные яды и обмазывать ими все свое оружие, на погнели подземным монстром. Та же ситуация просматривается и с лексикой, противоядиями и прочими полезными в жизни искателя приключений вещами. По словам Колантонио, в офис разработчиков приходит очень много писем от геймеров, недовольных системой кастования заклинаний, которую разработчики Ark Fatalis, как вы наверняка помните, практически буквально заимствуют из *Black & White*. Идя навстречу пожеланиям трудящихся, разработчики внесли в игру следующую «фишку»: перед боем вы сможете предварительно скастовать до трех спеллов и оперативно употребить эту заготовку в удобный для вас момент. И напоследок — маленькая неприятность. Разработчики, твердо следуя правилу «герой должен быть идеал», не позволяют нам менять имя своего персонажа (правда, внешний облик своего виртуального «я» вы сможете выбрать по своему вкусу из небольшой коллекции портретов). Чем обусловлена такая принципиальность — непонятно. Ну да ладно — не в имени счастье, лишь бы игра была интересной. Полный текст интервью вы можете найти на http://rpgplanet.com/arkfatalis/?action_id=game&content_id=interview. А в это время издатель Ark Fatalis, компания **Fishtank Interactive**, выложила информацию о том, что к середине февраля нынешнего года в Сети появится демо-версия этой игрушки. Репиз же намерен на март, и переносить его пока что не собираются. Более того, если, пройдя игру до конца, вы заподозрите, что приключения не закончились, вы не очень-то ошибаетесь. Уже сегодня в Arkane Studios идут настоящие разговоры о сиквеле. Вот так-то.

Истинное RPG

В эти дни полным ходом идет второе бета-тестирование ролевой игры **Grimoire**. Эта RPG примечательна тем, что она продолжает традиции так называемых «хардкорных» RPG, которых в наши дни так не хватает истинным поклонникам этого жанра. Во главе команды разработчиков стоит Клив Блэйкмор (Cleve Blakemore), в свое время принимавший участие в разработке сиквела *Wizardry*. Одно это уже говорит о том, что нам стоит ждать эту игру. Итак, *Grimoire* — это продолжение традиций таких, давно уже

творили классики жанра, игр, как *Wizardry*, *Dungeon Master*, *Lands of Lore*, *Eye of the Beholder* и *Might & Magic*. Она не поразит вас наворощенной трехмерной графикой, красивыми спецэффектами и прочими отличительными признаками современных игр. Максимум, что вы сможете выжать из игры, это разрешение 800х600, 256 цветов. Также в ходу огром-



ные панели управления, со множеством менюшек, занимающие чуть ли не 3/4 экрана. Но при этом, по словам Блэймора, нас ждет более 600 (!) часов геймплея, 144 заклинания, более 700 различных предметов и более 200 видов монстров. Впечатляет? Лично меня — очень. Добавьте сюда еще и гигантский игровой мир, изобилующий как открытыми пространствами, так и обширными, разветвленными подземельями, огромное количество NPC, нелепые квесты, интересную сюжетную линию — и вы поймете, что это именно та игра, которую стоит ждать. Однако, в отличие от нас с вами, богатые дяди за океаном не очень-то жалуют настоящие ролевые игры, предпочитая в качестве канона RPG игры типа *Diablo* (ситуация с *Wizardry 8* — красноречивый пример). Поэтому *Grimoire* будет выходить без издателя в шароварном варианте. Согласно данным сайта *CRPG* (<http://www.crp.ru>), 60 часов геймплея будет предоставляться бесплатно, а за остальное придется заплатить \$29.95. Иgra должно появиться уже в первом квартале этого года. Если вы заинтересовались этой разработкой, обязательно загляните на официальный сайт *Grimoire* (<http://www.grimoire.com.au>).

Полуживой Джеймс Бонд

На сайте *Homeland* (<http://www.homeland.net>) появилась неофициальная информация о том, что компания **Gearbox Software** начала работу над новой игрой на движке *Half-Life*. Как вы помните, Gearbox не впервые работал с этим движком. Именно они породили поклонников «Полураспада» игрой *Half-Life: Blue Shift*. Ну, а новый, пока что безымянный проект, будет повествовать о приключениях небезызвестного агента 007 — Джеймса Бонда. Вот, собственно, и все, что известно о новой игре Gearbox. Немного? Согласен, немного. Да и та информация неофициальная — правда, скармливая ее до-

верчивым геймерам, Homeland ссылается на известный западный журнал *Computer Gaming World*, так что, если есть желание, — можно проверить ©. А лучше подождать официального заявления разработчиков.

Разбуди в себе дракона

Малозвестная московская компания **Primal Software** в данное время трудится над игрой в жанре *action/RPG* **The Lord of the Dragon** (русское название будет «Я — Дракон»). Очень емкое и точное название. Вам придется выступить в роли... молодого дракона и спасти мир. Нужно отдать должное разработчикам: они предлагают нам довольно обширную предисторию, в которой найдется место и кровавым богам прошлого, и древним пророчествам, и таинственным сектам, и тайным обществам, и... Ну, короче говоря, есть надежда, что игра не превратится в тупое уничтожение орд разнообразных монстров, лишь изредка прерывае-



мое распределением очков опыта между двумя-тремя характеристиками. Скриншоты же демонстрируют нам большие и довольно обширные открытые пространства, харкошного кровью красного дракона (уж не наше ли с вами Альтер Эго?),



разрывающего мощными когтями очередного незадачливого приспешника Зла, прекрасные фантазийные города и прочие приятные вещи. В общем, можно сказать, что на сегодняшний день проект производит довольно приятное впечатление. А во что это все выльется... Поживем — увидим. В любом случае, советуем всем заглянуть на официальный сайт разработчиков (<http://www.primal-soft.com>) и поподробнее ознакомиться с особенностями жизни драконов.

Сказки о Силе

Наконец-то в Сети начали появляться первые серьезные сведения, касающиеся ожидаемого многими любителями шутеров про-

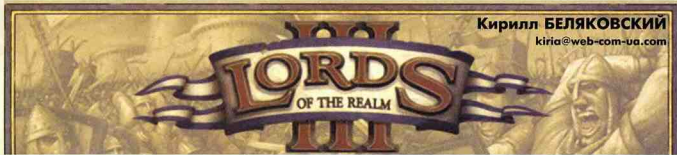
екта **Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast**. Дело в том, что в руки обозревателей сайта *GameSpot* (<http://gamespot.com>) попала рабочая бета-версия этой игрушки, и они, естественно, не смогли удержаться от содержательного пре뷰. Причем некоторые его моменты лично мне не внушили оптимизма. Начать хотя бы с того, что продолжение приключения Кайла Катрана будет полностью линейным, так что ни о каком выборе между Светлым и Темным путем [как обещалось при анонсе] даже речи быть



не может. С главным оружием ждкая — Силой (а ведь в ранних материалах говорилось, что ей в игре будет отведена очень важная роль) — дело обстоит следующим образом. Вам предстоит освоить три ступени мастерства, с каждым разом все шире овладевая боевыми приемами ждеаев и становясь все круче и круче. Это мастерство, вы сможете убивать противника его же оружием. К сожалению, не совсем понятно, как именно будет происходить овладение Силой. Точно известно одно: никаких элементов RPG (о чем так же упоминали некоторые источники) в игре не будет. Ну да ладно, хватит о грустном. А что же в игре будет? А будет там восемь спецумений (приобретаемых с освоением степеней Силы), начиная с сверхъискох прыжков и сверхбыстрого бега и заканчивая лечилкой, метанием молний и удушением противника на расстоянии (используемый прием Дарта Вейдера). А еще будет 12 видов оружия, среди которых лучевой меч ждеаев, бластеры, штурмовые винтовки, дробовики, арбалеты, пулеметы, ракетные установки, гранаты, «поглощающие» мины и т. д. и т. п. Причем, все виды оружия будут иметь альтернативный режим стрельбы. А еще будет *мультиплеер* (куда же без него?), поддерживающий такие режимы, как *Deathmatch*, командный *Deathmatch*, *CTF*, *Jedi duel* (дуэль двух ждеаев на арене) и некоторые другие. Не стоит забывать и о том, что по ходу сюжета мы побываем на планетах, знакомых нам по художественному фильму, и встретимся со знакомыми героями. В общем, можно сказать, что нас ждет интересный добротный шутер. И пусть разработчики не выполнили всех своих обещаний, но игра может получиться. Напомним, что релиз намечен на март этого года. Так что ждем. Полный текст преью на *GameSpot* вы можете прочесть, обратившись по адресу <http://gamespot.com/gamespot/stories/previews/0,10869,2842216-1,00.html>.

Мы с вами находимся на территории квартала стратегий. Посмотрите направо. Там, рядом с двумя старинными феодальными замками, возводятся еще один, очень похожий... До, похожий, но все-таки несколько иной. Давайте зайдем и посмотрим, что на этот раз готовят строители для нововведенных феодальных владык.

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ
kirla@web-com-ua.com



Издатель: Sierra
Разработчик: Impression Games
Жанр: феодальная стратегия
Дата выхода: конец 2002 года

Думаю, не все читатели успели позавать серию LoTR, повествующую о нелегких трудовых буднях среднеисторического феодала. А кто по той или иной причине упустил из виду эту своеобразную стратегию — не расстраивайтесь, игра была интересна не столько своим исполнением, сколько привлекала внимание как одна из немногих удачных попыток воссоздать значимые стороны средневековой жизни. Рыцари, осады замков, голодные бунты и свирепствующие эпидемии — все это нашло отражение в игре. В свое время люди проводили многие часы за воспитанием дочек соседней, ковкой мечей и сбором урожаев. После чего до сих пор с улыбкой вспоминаю, как мне удавалось поднимать настроение подопечного народа путем закупки десятка бочек пива, а также народное оплачивание, вооруженные вилами и добрым словом ☺. В общем, много чего забавного и достойного внимания имелось в тех играх, как и недостатков хватало. В последней, второй части, экономическая система была далека от идеала, а сра-

жающей зиме готовый продукт. Размах, по всей видимости, полагают сохранить достойным предыдущих частей и одним разом сгубить возможных конкурентов на корню. А ведь действительно задумывают что-то серьезное... Но обо всем по порядку.

Итак, самым главным нововведением является отмена походного режима. Теперь все хозяйственные и ратные проблемы придется схватывать на лету и, боюсь, на пиве времени уже не хватит. Хорошо это или плохо — судить не берусь. Мне как-то всегда больше симпатизировали именно походные стратегии, но в таких случаях очень многое зависит от того, насколько легко и удобно удастся следить за всеми делами в реальном времени. Понятно, хотя бы до выхода демки делать окончательные выводы рановато. Тем не менее одна причина поперевизывать уже есть. Более того, авторы хвалятся новым трехмерным движком (что, впрочем, совсем неудивительно ввиду того, что старый был полностью спайтовым). А это при планируемом объеме информации также грозит рядовому игроку закупкой очередной дорогостоящей видеокарты или дополнительной оперативки.

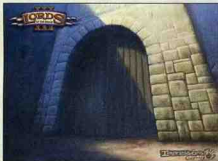
Что касается сюжета, то нам обещают строго придерживаться исторических реалий обрываемого отрезка времени. Напомним, что речь идет о периоде с 850 по 1350 гг. нашей эры. Действовать в качестве территорий для выяснения отношений собираются не только традиционную в таких случаях Британию, но и Германию, Францию, Данию и Фландрию. На этих землях нам предстоит играть как специально построенные компании, так и одиночные сценарии, выхватывающие те или иные интересные факты из истории перечисленных стран. Так, например, можно будет попробовать защитить Британию от вторжения Вильгельма Завоевателя или потом попортить кровь его последователям под предводительством такой личности, как Робин Гуд. Не забыты и другие легендарные персонажи и известные места.

Что касается распределения ролей между экономической и боевыми действиями, то выбрал нечто среднее — всего поровну. Будем надеяться, что середина окажется как минимум золотой. Напомним, что раньше основными

все-таки являлись батальные отрезки игры, а экономика с неразвитой политической системой лишь помогала собрать мощную армию и на время усилить внимание соседа, чтобы потом в один момент сжечь его крепость и водрузить отсеченную голову на внешний чашокол. А такой важнейший аспект средневековья, как религия, вообще был напрочь проигнорирован. То ли будет в третьей части — тут тебе и возможность заключать разнообразные пакты, и крестовые походы, и церковь, диктующая свои условия... В общем, много чего раскрасуют.

Не меньше времени мы будем проводить за привычным строительством родной цитадели и производством доспехов. Особенно интересным мне представляется заявление разработчиков о новой системе скраининга. Заключается нововведение в том, что в зависимости от старшинства (простоплюдин/солдат/рыцарь и т. п.) боец будет оплодотворен определенным набором доступных ударов, блоков и прочих военных премудростей. Так, опытный мечник без труда одолеет, скажем, не менее здорового кузнеца только за счет преимуществ в технике. А рыцари, цвет и злато любого воинства, могут быть запросто опрокинуты с лошади ловким ударом фермера и будут вынуждены продолжать бой пешими. Признаю, такого я еще не видел нигде! А уж как представило себе осаду чужого замка... Сотни закованных в сталь бойцов рвутся сквозь заслон из стрел на стены, откуда на их головы летят камни и льется кипящая смола... И все это в 3D! Эх, хочется верить, хочется дожидаться...

Как видишь, дорогой читатель, игра стоит того, чтобы ее ждать. Будем надеяться, что все ошибки и недостатки предыдущих серий и уже вышедших игр разработчики учтут, а новые достоинства обязательно оставят след в истории жанра. Надежды добавляет и то, что за плечами у Impression Games такие удачные проекты, как Caesar, Pharaoh и Zeus. Все предпосылки к появлению хорошей игры налицо, осталось только ответственно отнестись к делу и оправдать наши чаяния.



жения, проводимые в реальном времени и сопровождаемые паузой, теряли привлекательность из-за непродуманного AI.

С тех пор прошло немало времени, другие разработчики прекрасно поняли, что данная тема игрокам интересна, но пытаться схватить все сразу не стоит. Как результат, на ура был встречен Shogun, а совсем недавно вышла очень неплохая игрушка Stronghold. Угладив такую ситуацию, разработчики LoTR решили срочно ретеницировать свое детище и выдать нам к



Просим всех опустить бронированные шторы на окна! Мы выезжаем в квартал 3D-шутеров. Сегодня здесь вам покажут разработку, которая, возможно, войдет в историю игростроения как один из первых FPS, созданных специалистами из России.

Александр ГЛЮК



Жанр: FPS

Разработчик: Burut Software

Издатель: Руссбит-М

Предполагаемая дата выхода: неизвестно

Медленно, но верно разработчики из стран бывшего СНГ пробивают себе дорогу на рынке компьютерных игр. Еще совсем недавно трудно было представить, что нашим землякам и ближайшим соседям под силу создать продукты, которые смогут на равных конкурировать с работами таких признанных авторитетов игрового мира, как Westwood,



New World Computing, Sierra, и других. А что же сейчас? А сейчас мы с вами можем поднять рейтинг самых популярных игр за последние несколько лет и увидеть там «Аллоды», «Проклятые земли», «Деминугов», «Корсаров», «Казаров» и другие хиты наших разработчиков. Я говорю «наших», имея в виду не только [а может, и не столько] украинских девелоперов, но и их российских коллег. Ведь ни для кого не секрет, что в силу ряда причин игровая индустрия в России начала развиваться намного раньше и гораздо более активно, чем в нашей стране. И в то время, когда ни о GSC Game World, ни об Action Forms никто еще и слыхом не слышал, украинские геймеры напряженно следили за работой российских игровелов, воспринимая их первые успехи как свои собственные. Так что сегодня мы с уверенностью можем называть российских разработчиков «нашими»,

ведь время жесткой конкуренции между российскими и украинскими создателями компьютерных игр наступит еще очень и очень не скоро.

Сегодня мы поговорим о еще одном российском проекте, которому многие обозреватели пророчат большое будущее. Я имею в виду игру **Kreed: The World Beyond**, над ней в данный момент трудится молодая российская команда **Burut Software**. Но прежде чем перейти непосредственно к описанию игры, хотелось бы сказать пару слов о разработчиках, потому что сегодня создается такое впечатление, будто в самом ближайшем будущем «бурут» встанет в один ряд с «Нивалою», «Акеллой», GSC Game World etc.

В отличие от большинства российских девелоперов, офис «Бурута» располагается не в Москве, а в городе Воронеже, что, как вы сами понимаете, не могло не отразиться на финансовой базе молодой команды. Изначально в состав компании входило всего несколько человек, которые в основном занимались разработкой мультимедийных продуктов. Однако душу геймера не обманешь даже самой лучшей интерактивной энциклопедией, и ребята решили на свой страх и риск заняться созданием игры. И не просто игры, а проекта, серьезно посягнувшего на лавры Fallout'a. Чем закончилась эта амбициозная задумка, сегодня знают все, кому довелось увидеть игру «Златогорье». Мы не станем здесь рассуждать о том, чего же именно не хватало разработчикам — опыта, денег или чего-нибудь еще, но в любом случае перенести концепцию Фолла в псевдославянский мир «Златогорья» не удалось. Ни интереснейшая ролевая система, ни глубоко проработанные бои, ни простенькая, но приятная графика не спасли игру. У «Златогорья» не было самого главного — того, что в свое время сделало Fallout суперхитом и обеспечило ему столь долгую и славу жизнь. Мир «Златогорья» был мертв. Его обитатели так и остались безликими NPC, единственной задачей которых — раздача квестов главному герою. А сами квесты, нужно заметить, бы-

ли под стать тем, кто их выдал: такие же плоские и безликие. Так что же — провал? На первый взгляд — да, но почему же в таком случае большинство сайтов, ориентированных на RPG (в отличие от общегеймерских ресурсов), благосклонно восприняли дебют «Бурута»? Да потому что «Златогорье» наглядно продемонстрировала немалый потенциал молодой воронежской команды. И несмотря на то, что первый блин у них вышел комом, сбросывать со счетов их пока что рано. Судя по всему, так посчитали не только обозреватели игровых порталов, но и кто-то еще, и практически сразу после провала «Златогорья» «бурут» анонсирует сразу два проекта — «Златогорье 2» и **Kreed: The World Beyond**. К этому времени команда разработчиков значительно увеличилась, да и финансовое положение улучшилось.

Проект «Златогорье 2», безусловно, заслуживает самого пристального внимания, но сегодня мы с вами поговорим о Kreed'e. Чем же примечательна эта игрушка. Во-первых, тем, что это 3D-шутер с видом от первого лица. Если вы вспомните перечень хитов от российских разработчиков, то увидите, что среди них нет ни одного FPS. Действительно, этот жанр не пользуется большой популярностью среди девелоперов из стран бывшего СНГ. Грубо говоря, на сегодняшний день наши разработчики подарили нам только две игры этого жанра, заслуживающие внимания. В первую очередь, это, конечно же, **Venom** от наших земляков GSC Game World и мультитейлорный шутер **Hierd Team: Trial**, созданный ребятами из NMG.



Причем судьба обоих проектов оказалась не самой лучшей. **Venom**, принятый на ура нашими геймерами, видимо, в силу довольно высокой сложности, не сумел пробиться в высшие строки рейтингов на Западе. А **Hierd Team: Trial**, получив отличные оценки на страницах практически всех игровых сайтов и печатных изданий, благополучно канул в Лету, уступив место таким именитым конкурентам, как Quake III и Unreal Tournament. И вот на передний край российского шутеростроения выходит «бурут».

Начнем, как говорится, с начала. То есть с сюжета. К середине 27-го века человечество вышло на просторы Вселенной, завладев близкие отношения с интеллигентными расами и быстро нате свое место в звездном содружестве, образовав **Терранскую Fere-**



монии. Далеко не миролюбивая политика землян, естественно, пришлось по вкусу отнюдь не всем расам, так что нет ничего удивительного в том, что наряду с верными союзниками люди накопили и смертельных врагов. В гориле кровапролитных звездных войн выковалась военная элита людей — могуществен-



ный Легион — полурегионозная организация, сумевшая за долгие годы строгайшего генетического контроля создать действительно универсальных воинов. А активное использование нанотехнологий позволило легионерам развить свою боеготовность просто до немыслимых высот. Короче говоря, одного-двух бойцов Легиона вполне хватило бы для поголовного уничтожения населения средней планеты. Но война уже поздней и мающиеся от безделья легионеры подрабатывают в охране торговых экспедиций землян. Собственно, в роли одного из этих супервоителей нам с вами и предстоит выступить.

В 2944 году торговый корабль «Асперо» совершал обычный рейд по внутреннему пространству Терранской Гегемонии. Недалеко от конечного пункта торговцев был неожиданно отакован боевым кораблем невиданной ранее расы. Пират захватил «Асперо» своим силовым полем, однако и землянам удалось повредить корабль чужих. Таким образом оба корабля, соединенные в единое целое, долгое время дрейфовали в пространстве, неотвратно приближаясь к самой опасной точке в данном секторе. Эта таинственная область, получившая название Kreed, была печально известна тем, что в ней на протяжении многих лет бесследно пропадали корабли различных рас...



Вот такой сюжетец придумали для своей игры разработчики из «Бурута». Как видите, ничего сверхъестественного, но... Может, вам будет интересно узнать, что изначально Kreed задумывался не как «чистый» шутер, а как action/RPG (в многочисленных интервью разработчики не раз признавались, что именно

RPG является любимым жанром практически всех членов команды). В процессе работы RPG-составляющая отошла на задний план, однако глубокий и проработанный сюжет нигде не делся, а будет выдаваться игроку небольшими дозами по мере прохождения игры, как это было реализовано в Half-Life. На сегодняшний день известно только то, что «провалившийся» в Kreed, «Асперо» попал на кландибие космических кораблей, на котором к тому времени уже находилось огромное количество судов различных рас и разных эпох. Причем назвать это кландибие необитаемым было бы, мягко говоря, опростовительно. Вашей первоначальной (но далеко не единственной) задачей станет обеспечение жизни и безопасности оставшихся в живых членов экипажа «Асперо». Причем помощи от них ждать не приходится. Как сказал один из сотрудников «Бурута» в интервью известному игровому сайту **Absolute Games** (<http://www.ag.ru>) — не каждый из команды «Асперо» знает, с какой стороны браться за кухонный нож. Так что сражаться придется в гордом одиночестве. Но это не значит, что о «кораблех товарищах» удастся быстро забыть. Многие из них являются крупными специалистами в своей области и смогут значительно



облегчить вам жизнь на том или ином этапе. А некоторые (ведь люди в любой ситуации остаются людьми) даже попытаются плести интриги и использовать вас в своих целях. О противниках не известно практически ничего, кроме того, что их много, они очень разнообразны и довольно сильны. Некоторые предпочитают действовать в одиночку, другие — группами. Причем именно о слаженном поведении врагов сотрудники «Бурута» говорят с наибольшей охотой, хвастаясь крутостью AI. Как и в любом шутере, сильной стороной которого является интересная сюжетная линия, в Kreed'e вам встретятся моменты, когда на помощь спинному мозгу придется призвать «серое вещество» и обойтись без боя. Однако частота таких моментов, по словам разработчиков, не превысит 30% от общего игрового процесса. Ну и, конечно, истинные поклонники «мяса» могут наплеватель на все и пройтись по уровню, сметая все на своем пути. Если умения хватит, конечно.

Одной из основных фиш, привлекавших к Kreed'y внимание мировой общественности, является движок, на котором создается игра, — **X-Tend**. Многие обозреватели на полном серьезе сравнивают его с новым engine id Software, основой Doom III. Список возможностей X-Tend действительно впечатляет. Полный перечень открытых секретов вы мо-

жете найти на сайте «Бурута» (<http://www.burut.ru>), я же приведу здесь только несколько примеров.

1. Скелетная анимация (до 120 «костей» на персонажа; анимация пальцев, губ, глаз).
2. Объемный и слоистый туман.
3. Поликсельное освещение.



4. До 4000 полигонов в модели.
5. Проекционные текстуры, накладываемые на все игровые объекты, в том числе на динамические.

Ну, и все в том же духе, включая суперумный AI, навороченный саунд и т. д., и т. п. Верить или не верить обещаниям разработчиков — личное дело каждого. Мне же остается только добавить, что мощностей современных видеокарт, включая GeForce 3, Kreed'y будет недостаточно (не отсюда ли сравнения с new Doom III engine?).

Для того чтобы подтвердить слова делом, «Бурут» выложил на своем сайте несколько видеороликов, демонстрирующих возможности движка и некоторые элементы геймплея. Мы все их скачали и просмотрели. А просмотрев, решили, что судить об игре по этим роликам (снятым с альфа-версии) просто нельзя. Отметим лишь разнообразие в дизайне уровней (это не удивительно, ведь нам придется путешествовать по кораблям, принадлежащим различным цивилизациям и созданным в разное время) и мрачную атмосферу в стиле того же Half-Life и Aliens vs. Predator. Из оружия продемонстрированы жутковатого вида нож и что-то типа штурмовой винтовки, крайне бекло стреляющей короткими очередями. Эффектно реализованы тепловизоры, которым, судя по всему, отведена не последняя роль в игровом процессе. Ну и, собственно, все.

В общем, как говорится: думайте сами, решайте сами... Чем станет Kreed — суперхитом, глобальным провалом или «крепким середнячком»? Сегодня у него есть все шансы встать в любую из этих категорий. Нам остается только ждать. Ждать и желать удачи ребятам из «Бурута». Ждать и надеяться, что у них все получится и поклонники жанра 3D-action получат в свое распоряжение еще один увлекательный и жестокий мир.

KOMPTEKHSERVIS
Тел.: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

А за работой над этим зданием, находящимся на границе кварталов 3D-action и RPG, с напряжением следят все киберпанки нашего города. Еще бы, ведь именно здесь будут продолжаться приключения прославленного JC Denton'a.

Владимир ШЕЙКО

DEUS EX II

Жанр: RPG + action**Разработчик:** Ion Storm Austin**Издатель:** Eidos Interactive**Предполагаемая дата выхода:** не объявлена ☹

Прежде чем торжествовать и радоваться по поводу того, что **Ion Storm Austin** наконец-то поделилась подробностями о **Deus Ex II**, хотелось бы сказать пару слов о человеке, благодаря которому и появилась такая замечательная игра, как первый **Deus Ex**. **Уоррен Спектор** — один из несомненных, не побоюсь этого слова, лидеров игровой индустрии, стоящий вровень с такими мастерами,



как Питер Молине, Джон Кармак, Ричард Гэрриот, Крис Робертс, и другие. Он работал над многими грандными проектами компаний *Origin* и *Looking Glass* — *Ultima VI*, *Ultima VII*, *Ultima Underworld 1/2*, *System Shock*, первый *Wing Commander*, — и вот, наконец, **Deus Ex**. Смесь *roleplay*ка с *action* в стиле киберпанк, пропитанная тематикой глобальных заговоров, черных вертолетов, историями о мегакорпорациях, стремящихся завладеть миром, нанотехнологиями и роботами, неотличимыми от человека, была по достоинству оценена почти всеми игровыми обозревателями, и сплоченная команда **Ion Storm Austin** решилась [именно решилась, по словам Уоррена] на продолжение.

Вообще, из высказываний ведущих проекта **Deus Ex 2** я сделал вывод, что они весьма осторожно относятся к своему новому творению. Ведь работа над игрой началась еще во второй половине 2000 года, почти сразу после выхода первой части, а из слов Уоррена выстает, что общая концепция (это для сиквела-то!) была определена лишь к лету 2001. Нясня также ситуация с сюжетом: как бы с теми, кто прошел **Deus Ex** и выбрал один из трех вариантов концовки? Ведь события сиквела происходят через 15 лет после **Deus Ex**, и игроку встретятся уже знакомые персонажи, а также потомки активных участников первой части.

Авторы прилежно учатся на собственных ошибках: сотрудники **Ion Storm** подтвердили

настоящему допросу с пристрастием своих знакомых и коллег, задав им следующие вопросы: что вам не понравилось в **Deus Ex** и что бы вы хотели добавить/убрать? И сошлись на том, что в игре было слишком много экшена. Действительно, еще немного, и игру можно было бы назвать шутером с элементами RPG. А все потому, что прохождения «в стиле Thief», игра в прятки, было намного сложнее, чем прохождения «классического», убей-их-всех. Теперь же перед разработчиками стоит иная задача. Цитирую: «Мы стремимся к тому, чтобы дать игроку (а заодно и самим себе) возможность пройти **Deus Ex 2** от начала до конца, даже не пригитываясь к оружию». Как по мне, более смелых слов за последний год не было сказано ☹. Даже не знаю, как это прокомментировать. Желаю разработчикам выполнить обещанное хотя бы наполовину.

Прискорбно, но авторам пришлось также пойти на уступки массовому игроку — несколько сократить игру. В качестве аргумента Харви Смит (ведущий проекта) приводит неутешительную статистику: приблизительно 90 % покупателей компьютерных игр не проходят игру до конца. Эта цифра меня просто ошеломила, если честно. Наиболее благодарной моделью для Харви видится проект, который откроет тайну своего сюжетного окончания перед 70 % игроков, а также заставит многих заядлых геймеров проходить игру заново в поисках новых решений, подходов и испытаний.



Список нововведений и улучшений действительно впечатляет — извольте видеть, зайдите на PlanetDeusEx.com. Но все оно преимущественно технического характера, а количество полигонов отдельных частей фигур меня, по правде говоря, мало интересует. Интересно, что код игры будет полностью переработан, т. е. мы не получим старой конфетки в старой же обертке. **Deus Ex 2** переиздает с движка *Unreal* (а заодно,

надеюсь, избавляется от кошмарной графики первой части) на модный нынче движок *Unreal Warfare*, то ли консольной, то ли очередной мультиплатформной модификации *Unreal*. Вопль жаждущего: «Дайте скрипшоты!» ☹

Но главное — это неподражаемый мир **Deus Ex**. Именно за свою атмосферу, нелинейность, многовариантность игры и получила всевозможные награды и звание од-



ной из самых необычных за последнее десятилетие. Как всегда, уповаем на то, чтобы ничего не изменилось в худшую сторону, чтобы мир **Deus Ex** затягивал, как и полтора года назад. Ходят слухи, что знакомый уже **JC Denton** станет не единственным главным героем, что намечается несколько стилей прохождения... Не знаю, не знаю. Станешь тут консерватором поневоле, играя в такие игры! Хотя сами разработчики по этому поводу выражаются примерно следующим образом: «Самая веская причина вернуться к миру **Deus Ex 2** — это наша вера в то, что мы можем сделать лучше и знаем, как этого достичь».

А еще **Deus Ex 2** можно «заочно» полюбить за тайны, недомолвки, сюрпризы, нестандартные решения, которыми славился его предшественник и которые команда **Ion Storm** обязательно реализует в сиквеле. Не зря же игру назвали **Deus Ex** — это начало латинской фразы «*Deus ex machina*» (Бог из машины). Каждый, кто играл в **DX**, задавался вопросом: почему «Бог Из»? А те, кто дошел до конца, вспомните: откуда взялся главный герой? А что такое «амбразия»? Что содержит в себе вариант окончания, когда Дентон присоединялся к организации *Иллюминати* и получил власть над миром? И что означает сокращение «*JS*» в имени Дентона? Случайно не *Jesus Christ*?

Да нет же, совсем не случайно. И это еще раз доказывает, какими глупками могут быть игры, если докаться до их сути. Остается сидеть и ждать многообещающего пришествия и про себя повторять эти три притягательных слова. **Deus Ex 2**. Мечта фаната.

А на территории этого здания до сих пор продолжается вторая мировая война. Кстати, вы тоже можете вписать пару строк в книгу Победы. Прямо за воротами идет непрерывный набор в элитное подразделение армии США и раздаются бесплатные путевки в начало 40-х.

Tom/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™

Системные требования: Pentium 450 МГц, 128 Мб ОЗУ, 8х CD-ROM, 1.2 Гб на жестком диске, 16-Мб DirectX-8.0 совместимая видеокарта с поддержкой OpenGL
Рекомендуемые: P3-700, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Письма с фронта (отрывки)

Да, братец Глюк, не вовремя тебя подослало. Хотя, с другой стороны, лежишь ты весь в гипсе, телек смотришь, книги читаешь, а я тут, как последний баран, снова



воюю с фрицами. О, мойн гот, как мне надоело эти немцы, как я устал от бесконечных побед союзников над фашистской Германией... Ну да ладно, начнем по порядку.

Стоило мне вернуться из очередной командировки, как шеф потребовал меня к себе. Прикинь, только я открыл бутылку, только закурил, и тут на тебе... Я вздохнул и пошел. Гляжу — шеф хмурится. Ну, думаю, все в порядке, гадостей не предвидится. Оглядел он меня, вздохнул и говорит: «Док, кто у нас тут специалист по Великой Отечественной?» Что за вопрос? Я и специалист. «Ну, и иди тогда, войной делай». Новая миссия за союзников. О-па-ла! Я и пошел.

Ты же знаешь, воевать я люблю. Особенно после приключений в замке Волфштейна, которые мне очень понравились. Так что попил я пивка и, переполненный радужными надеждами, отправился на задание...

Оставь надежды, всяк сюда входящий...

Да... Помню, когда я впервые прочел о *Medal of Honor: Allied Assault*, я был несколько удивлен. Нет, все понятно, шутер, действие которого разворачивается в годы Великой Отечественной, — это нормально. И то, что делается он на до сих пор еще серьезном движке Q3, — это тоже хорошо. Вселяет надежду, так сказать. Удивило меня, в принципе, всего два факта. Первое — команда разработчиков и издатели игры. Разработывала игру компания с оригинальным названием **2015**, о которой я, признаюсь честно, до того как-то и не слышал. Что за компания, чего от нее ждать? Может, они раньше только тетрисы выпускали? Непонятно. Далее издатель — **Electronic Arts**. Хороший издатель, известный. И игры хорошие выпускает. Симуляторы спортивные, например. Или вот *The Sims* — чем не шедевр? Шучу, конечно: в конце концов, мою любимую Алису, которая Макги, тоже они выпускали, да и *C&C Renegade*, на который лично я возлагаю определенные надежды, тоже находится в их цепких лапках. Но все равно, судите сами: малоизвестная компания-разработчик и очень известная, на при этом специализирующаяся в других жанрах компания-публишер... Странно это. Факт второй: игра выходит вскоре после выхода «Вольфа». Какой тоже на движке Q3, который тоже «про войну» и в котором тоже нужно играть за спецназ.

Две столь похожие игры в близкие сроки? Значит, в МОНАА должно быть нечто, чего в «Вольфе» нет. Иначе — провал.

И вот я начал искать информацию. Нашел. Если Вольф позиционировался как реконструкция известного шутера от ID, со всеми его особенностями и фантастичностью, то МОНАА должен стать реалистичным шутером, чуть ли не симулятором военных действий. Со всеми присущими реальной войне фишками — жесткостью, глупой и внезапной смертью. С реальным оружием и антуражем. Короче, не сказка перед нами, а быль. А зна-

чит... А значит, нужно ждать. И я ждал, и как только игра появилась в продаже, моментально захопал ее, принес на работу два диска, проинсталлировал и сел играть, готовясь получить удовольствие. Как минимум не меньшее, чем от «Вольфа», а лучше — большее.

Письма с фронта (отрывки)

Нет, я не жалуюсь. Но, братец, почему меня не покидает ощущение, что я попал в интернет для недоразвитых детей? Причем, что более недоразвит — мои противники или союзники, — я определить затрудняюсь. Возможно, более недоразвиты создатели этого мира, сделавшие все возможное, чтобы человек проходил миссии без труда. Ты только представь себе — начальство дает взрывчатку и говорит: пойдй, мол, взорви танки. Я иду, нахожу их... а сзади на танках мигает красный прямоугольничек — чтобы я знал, куда ставить взрывчатку!!! Нужно было отправить на задание моего шестипалого сына, он справился бы ничуть не хуже меня. Может, чуть медленнее. Или



еще: стреляю я из базуки по танку... и вижу, сколько ему еще осталось протянуть...

Где обещанная реалистичность? Объясни мне, брат, почему я не могу обойти засаду? Я знаю, что за поворотом засада, тут всегда за поворотом засады, и хочу подняться на холм, чтобы спокойно расстрелять врагов, — но я не могу этого сделать! Нет, холм совсем не крутой, и ноги не скользят. Может, я агенти-валид, езжу в коляске?

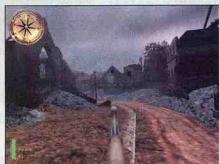
И еще меня интересует вопрос: как размножаются — нет, не ежики — фришлы. Но об этом в следующем письме, пора бегать. Дена...

Первые впечатления

Что можно сказать о первых впечатлениях? Графикой очень напоминает вольфовскую, вот, правда, красивых замков не наблюдается, но ничего. Очень неплохо. И открытые пространства имеются, и закрытые. Все как следует, по канонам жанра. Как обычно, дают вам задание и отправляют на его выполнение. Миссий в игре всего шесть, но не волнуйтесь, каждая из них состоит из нескольких заданий, связанных сюжетом, — так что есть где развернуться. Во всяком случае, опасаться, что игра проходит за пару-тройку часов, нечего. Это относится к плюсам, с моей точки зрения.

А теперь давайте поговорим немного о минусах. Предупреждаю сразу, сейчас я начну

ругаться, биться головой о стены и срываться на истерику. Уж больно я зол. И вовсе не потому, что игра мне не понравилась. Нет, игра очень даже ничего — если бы я был простым игроком, наверное, даже восторгался бы. Но



я, увы, обозреватель, и моя работа — объективно оценить игрушку. Со всеми достоинствами и недостатками. А недостатков в ней настолько много, что великолепный продукт в результате превратился просто в хороший шутер. С моей точки зрения, это просто преступление.

«Итак, приступим», — сказали странники и выжили по восьмой. Начнем с самого грустного — с AI. Разработчики нам обещали неминуемую крутизну противников — они-де смогут и гранаты отшвыривать обратно, и стрейфить, как люди, и в засадах прятаться и...

И что мы имеем? С одной стороны, набор красивых скриптовых сцен, где враги действительно ведут себя почти как люди и делают все, что обещано. Но извините, это не интеллект, это прописанные заранее скрипты. Да, если я подойду к такой-то двери и швырну в нее гранату, мне ее выкинут обратно. Как и запланировано. Но если я сначала войду в дверь, выстрелю, потом швырну гранату и выйду... Увы, подобный фокус фрицев абсолютнo непонятен.

Это еще не все. Предположим, у вас по сценарию миссия, которую нужно пройти бесшумно, пользуясь пистолетом с глушителем и фальшивыми документами. Что делаем мы? Ложимся в стороне, берем снайперку и ночью тупо отстреливаем фрицев. И вот, воображая интеллектуалы, способные поднять тревогу, если вы предьявите им не тот оушник,



преспокойно ходят по трупам своих коллег и абсолютно не обращают внимания на стрельбу. И не обратят, пока не увидят вас. Тогда уж и тревога, и стрельба — все как положено.

Некоторые миссии вы проходите с *напарниками*. Ну, умереть от гранаты друга, это еще ничего. Бывает. Главное — помнить и не подставляться под его пули. Но что убивает совершенно, так это то, что есть задания, где

вам разрешено лишь определенное число потерь, или запрещено топтать конкретного спутника... а они так и рвутся закрыть своей грудью амбразуру вражеского дзота! Я просто рвал волосы на своей голове, когда, добравшись до нужной точки с 90 % жизни и перестреляв всех на пути, читал сообщение, что миссия провалена, поскольку мой спутник умирал.

С какой токсой я вспоминал наш «Веном» — вот где интеллект и врагов и своих был на допкинм уровне. А взять «Вольфа»? Там фрицы были раз... не знаю уж, в сколько раз умней. Пожалуй, уровень интеллекта рядовых немцев (тех, чьи действия не проаскриптованы) сравним разве что с уровнем интеллекта монстров в «Серьезном Саме». И не только интеллект, но и их количество.

Не верите?

Я не буду распространяться о том, что в МОНАА, как и положено в реалистичном шутере, немцы появляются... прямо из воздуха. Ну, не был я на войне — может, там все так и происходит. Я провел лихой эксперимент: лег за стационарным пулемет, новел его на угол и стал ждать. Тут же из-за угла начали появляться фрицы. Я открыл огонь. Через несколько минут это занятие меня уто-



млю, я спичкой зафиксировал кнопку мыши и ушел курить. Решив проверить, что закончатся раньше — патроны, фрицы или я, как вы думаете, что я застал, когда вернулся? Свой бездыханный труп? Как бы не так! Я все так же лежал за пулеметом и стрелял. Патроны все никак не желали заканчиваться, а фрицы все так же выбегали из-за угла и умирали. Это при том, что боити меня можно было как минимум с трех сторон. Или хотя бы бросить гранату.

Еще что меня взбесило — это якобы открытые пространства. Вроде иди куда хочешь, обходи врага как считаешь нужным — он нет! Каменный уступ высотой в десять сантиметров является непреодолимым препятствием. Все наши действия загнаны в жесточайшие рамки. Двигаться можно только линейно, никаких обходов, никаких засад. И это реалистичность? Вспомню «Вольфа», я понимаю, что он был просто тактическим шутером по сравнению с «Медалью».

И самое страшное — держитесь и не падайте — в игре нет крови! Абсолютно! Рекомендую срочно пропатчить, иначе многое потеряете; адресок, где лежит патч, вот: <http://www.mohcenter.com/downloads/mods.phptm?id=121395&language=en>

Но что там не говорили разработчики, ни «Медаль» — это обычная аркада, прак-

тически не дающая нам никакой свободы действий. Автомат в ваших руках решает все. Думать не нужно, зной нажимаю на спусковой крючок и валя все, что движется.

Письма с фронта (отрывки)

Глюк, ты знаешь, я никогда не страдал комплексом неполноценности. До сих пор не страдал. Я проходил через миссии как нож сквозь масло. Меня ничто не могло остано-



вить даже в более страшных мирах, чем мир «Медали». Но тут... Это было в пятой миссии, под названием «День тигра». Задание вроде бы несложное — найти и похитить новый секретный немецкий танк. Что уж тут... Четыре миссии за плечами, и все в порядке. Но тут я наткнулся на снайперов. Ты знаешь, брат, что снайперская винтовка — одно из моих излюбленных оружий, так что, прослушав вводную, я был спокоен. Но фрицы оказались читером! Они стреляют, не высываясь из окон, — они стреляют сквозь листву, заслоняющую меня от них, и они не промахиваются!

Более того, даже получая очередную пулю, я не могу понять, откуда стреляют!

Это было ужасно! Обязательно, вернувшись домой, пойду на стрельбище — нужно восстанавливать потерянную уверенность в себе. Эта миссия оказалась самой сложной и могла бы стать самой интересной в игре, если бы не это дурацкое чтивоство врага.

А я ненавижу читеров!

А вообще он белый и пушистый

Фу... Выпустил пар — теперь о хорошем. О том, из-за чего я не забросил игру в самом начале, а прошел ее до конца и к тому же получил удовольствие.

Хорошо то, что миссии на самом деле довольно динамичны и интересны. Играть и впрямую интересно, особенно если воспринимать игру как безбашенную аркаду. Одно выскочка на пляж чего стоить! Ну и то, что как есть содрана со «Спасения рядового Райна», зато как красиво и... страшно — да, самое правильное слово. В игре весьма удачно чередуются легкие, даже примитивные, задания с заданиями сложными и интересными. Некоторые миссии сухонуваты и откровенно похожи на другие игры, зато некоторые — просто находка. Одно бедняга с противозащитного чего стоит! А миссия со снайперами — ну да, читай они, зато как приятно, когда ты таки проходишь миссию! Ты снова доказал, что круче всех, и даже читеры не могут тебя победить!

А еще музыка в игре. Клевая музыка, в тему и не надоедает.

Отдельного слова заслуживает оружие — оно действительно реалистично стреляет и очень хорошо смотрится. Вот список с некоторыми моими замечаниями:

1. Пистолеты

☛ **Кальт.** В магазине 7 патронов. Оружие для бедных, я им практически не пользовался — патронов для других пушек вполне хватает.

☛ **Вальтер P38.** Магазины из 8 патронов.



Аналогично. Кроме следующего пистолета все остальное туфта, чисто для количества.

☛ **Бесшумный пистолет (с глушителем).** О, это да, убойная сила что надо. Учитывая, что ножа у вас нет, понятно, что такой пистолет — единственный козырь в «тихих» миссиях. Хотя, как я уже говорил, эти миссии вполне можно пройти и «громко».

До, еще пистолетами можно бить по голове или по ящику, в режиме альтернативной стрельбы. Но это чисто по приколу.

2. Винтовки

☛ **Спрингфилд 03 (снайперка).** О! Перешли к любимым видам! Любимая винтовка — хорошая убойная сила, хороший прицел и, что очень важно, часто встречается. Скорострельность, конечно, не супер, но на дальней дистанции это и не нужно.

☛ **M1 Гаранд.** Винтовка без оптики. Магазины на 8 патронов. Весьма пристойная скорострельность — если альтернатив нет, пользуйтесь. Что меня убilo, это то, что для перезарядки нужно обязательно расстрелять весь магазин, так что если в нем остается один патрон, а врагов рядом нет... Стреляйте в воздух и перезаряжайтесь, иначе можете не успеть.

☛ **Маузер KAR 98K.** Ничего не могу сказать, винтовка без прицела. Честно говоря,



абсолютно ее не помню. Когда прочел, что она существует, даже удивился. Думаю, это говорит само за себя.

☛ **KAR 98 (снайперка).** Выбор мастеров! Лучшая из снайперок, но, увы, вследствие этого редко встречается. Убивает с одного выстрела, дальность и скорострельность

на высоком уровне. В некоторых случаях (например, когда предотвращаешь взрыв моста) она просто необходима.

☛ **Винчестер.** Обычный дробовик, но это вам не контра, здесь практически бесполезен: долгая перезарядка, малая убойная сила... Просто лишнее оружие — хотя временами его использовал, патроны экономил.

3. Автоматы

☛ **Томпсон.** Наконец-то! В «Вольфе» мне почти не давали из него стрелять, патронов мало было, а тут — пожалуйста! Мой любимый автомат. В магазине 30 патронов. Хорошая скорострельность и кучность. Наш выбор!

☛ **МП-40.** Здравствуй, «Вольф»! Это что типа шмайсера. В рожке 32 патрона. Что интересно, использует те же патроны, что и Томпсон (а в «Вольфе» другие использовал). А так мало изменился, большая отдача, малая кучность... Только для ближнего боя.

4. Полуавтоматы

☛ **BAR.** Это пистолет-пулемет, стреляет хорошо, но уж слишком быстро патроны заканчиваются. А это минус.

☛ **СГ 44.** Это секретное оружие немцев! Вам предстоит его выкрасть, а потом пользоваться (просто, это уже почти конец игры). В рожке 30 патронов, валит весьма неплохо. Не знаю почему — может, в силу привычки, — но Томпсон мне больше понравился.



5. Гранаты

☛ **Лимонка.** Осколочная граната. Носить можете пять штук. Лучшая из гранат, особенно если идете в дом.

☛ **Ручная граната.** Все бы хорошо, но задержка большая очень.

В альтернативном режиме гранаты бросаются на короткую дистанцию. В общем, полезные штуки, только привыкнуть к ним нужно.

6. Тяжелое вооружение

☛ **Базука.** 6 зарядов. Базука — она и в Африке базука. Ничего особенного.

☛ **Панцершрек.** Несимых 6 зарядов. Вариация на тему базуки, помощнее будет, пожалуй.

Еще имеется всякое дополнительное снаряжение, типа биноклей (я никогда не знал, что для вызова авиаподдержки нужен именно бинокль), мин и документов. Но с этим разберетесь сами.

Как видите, с оружием дела обстоят неплохо. А учитывая, что у нас будет куда возможностей пострелять по врагам из пулеметов, покататься на джипе и даже на танке, то вообще хорошо.

С этой стороны никаких претензий к разработчикам у меня нет. Честное слово!

Письма с фронта (отрывки)

Знаешь, братец, побегал я тут в противогазе, покорил из себя дикого кабана Пятака — даже настроение поднялось! Ну, подумав, слегка отстался цивилизация, зато есть весьма веселые моменты. Тебе бы понравилась. Жаль, конечно, что весь в письме —

ничего, это не последняя миссия

Если бы не то, что в этом мире немцы, как им и положено, болтают по-немецки, а не по-английски с немецким акцентом, честное слово, решил бы, что снова стал B. J. Blazowski — так и кажется, что вот-вот появится Генрих со своими зомбиями, а за углом подсте-



ругет суперсолдаты.

Особенно когда бродил по городу, кишащему немцами, или выполнял миссии в лесу. Нет, что ни говори, но ничто не ново под луной.

Жаль только, огнемата нет. Засим отклоняюсь, твой умный братец Дос.

Завершение

Вот и подошел к концу мой рассказ о новом шутере от 2015 — о «Медали за Отвагу». Несмотря на все ляпы и недоработки, игра получилась, а если смотреть на нее как на дебют молодой компании, то получилась очень даже хорошо. Я абсолютно не сомневаюсь, что благодаря своей политкорректности, бескровности и легкости прохождения игра займет на западе высокие ступеньки в хит-параде. В принципе, она того заслуживает.

Ведь несмотря ни на что играть интересно! Да, некоторые вещи вызывают возмущение, но...

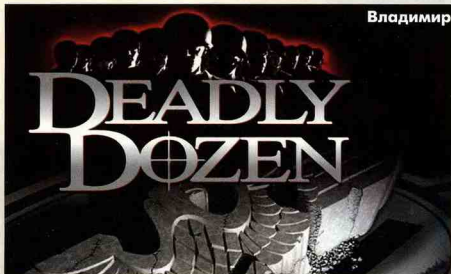
Просто не воспринимайте игру слишком серьезно — это не более чем очередная забавная аркада.

Кстати, что меня заинтересовало, так это концовка. Какая-то она... скучноватая, что ли? Сели в поезд — и все. The End. Ни заключительного ролика, ничего. О чем это может говорить? Да только об одном: о том, что разработчики задумались над продолжением, и если мои прогнозы сбываются, мы о нем скоро услышим.

Надеюсь, что они продолжают «роботу над ошибками», и вторая часть «Медали» будет не просто хорошей игрой, а тем, чем должна была стать первая часть — шедевром.

Ну вот, на этой мысли буду заканчивать свое повествование. А тем, кому игра не понравилась, даю бесплатный совет — не расстраивайтесь, ждите еще много хороших игр. Я в этом уверен.

Ну, а если «туловое мясо» вам не по вкусу, а сразиться с фашистскими захватчиками все-таки хочется, — заходите сюда. В этом здании вам придется продемонстрировать не только скорость реакции, но и тактическое мышление.



Владимир

Жанр: тактический шутер**Разработчик:** nFusion Interactive**Издатель:** Infogrames**Системные требования:**

✓ **минимальные** — PII-350, 64 Мб ОЗУ, видеокарта, поддерживающая режим Direct3D с 16 Мб ОЗУ;

✓ **рекомендуемые** — PIII-700, 256 Мб ОЗУ, 32 видеокарта, поддерживающая режим Direct3D с 16 Мб ОЗУ

Видимо, пришел черед тактических шутеров переживать не лучший период сво-



его существования, ведь за последнее время из достойных его представителей появились лишь Operation Flashpoint да Tom Clancy's Ghost Recon, игра от создателей Rainbow Six. Я уж молчу о бесконечных add-on'ах к R6 и о том, что до Hidden&Dangerous 2 топтать еще очень далеко. Значит, если в руки нам попался такой экземпляр, как **Deadly Dozen**, грех не разобрать его по косточкам.

Итак, сегодня на повестке дня несколько важных вопросов. Ответы на некоторые из них разработчик **nFusion** поместил, ничуть не стеснясь, прямо на сайте **Infogrames**, а также на коробке с игрой. Правдивость всего списка фич оставляем на совести авторов, а все цифры, упомянутые там, делим... ну, хотя бы на двенадцать. Поделом, нечего шути шутить.

Итак, вопрос первый: жанровая принадлежность и описываемые события. Оче-

редной шутер по мотивам второй мировой, очередная возможность командования элитной группой спецозовцев в тылу врага и еще дальше. **Commandos** в 3D, так сказать. Но есть в военных тактиках один маленький нюанс: в мир мертвой техники, крови и фразы «миссия выполнена» обязательно нужно вдохнуть жизнь. Иначе игрок ни за что не поверит в то, что происходит на экране, его начнет преследовать неумолимая скука, возрастающая по мере того, как он с трудом будет одолевать каждую последующую миссию. А для этого нужно придумать внятный сюжет, хоть как-то связать воедино все задания. Или же наоборот, поступить так, как сделали в свое время разработчики **Unreal**, — не сказать игроку ничего, оставить в неведении, а по ходу дела скормить ему маленькие кусочки сюжета, лишь подстегивая интерес. Стандартным же вариантом для большинства подобных **Deadly Dozen** игр является заставка, раскрывающая завязку, и сухие, ничего не значащие брифинги перед каждой миссией.

Завязка же в нашем случае следующая. События сорок первого года заста-



вили генерала Эйзенхауэра взяться за голову и отдать распоряжение о создании так называемой «смертельной дюжины», самых крутых спецозовцев за всю историю военных кампаний. Чем они займутся под вашим руководством, догадаться

нетрудно. Что касается исторической достоверности, то она отсутствует напрочь, — начиная от самого сюжета и заканчивая абсолютно узнаваемым по другим играм заданием, вроде подрыва вражеского ретранслятора или убийства какого-либо «известного» деятеля.

Спать-таки, на основе такой завязки еще можно было бы соорудить вполне приличную игру, снабдив ее богатыми возможностями тактического планирования, необычными заданиями, разнообразив процесс скриптовыми сценками и т. п. Но и тут, как я люблю говорить, не сложилось.

Почему все не так

Почему? Тут мы подходим к следующему вопросу: управление, геймплей и тактика. Несуразицы возникают уже с первой миссии: почему нас обманули на целых восемь спецозовцев? Планировать начало каждой миссии предлагают выбрать



всего лишь четыре подопечных из двенадцати возможных, и идти с ними выполнять задание. Для принятия решения предусмотрена примитивная система характеристик, своя для каждого героя. Ну, там владение холодным, тяжелым оружием, медицинские навыки, скорость... Но в итоге никакой разницы. Сделано все явно для вида, причем довольно криво, так как реальных отличий в бою практически нет. Кто бы ни взял в руки **Томпсона**, все равно сможет замочить немца, и огромное спасибо разработчикам, что вся дюжина героев способна попасть в танк из базук. Запомним это в алфавит.

Сам же арсенал оружия небогат, но больше, как по мне, и не нужно. *Нож, пистолет, карабин K-98, MP-40, базака...* Все равно воевать придется против танков либо офицеров с собаками. Изначально предусмотрено четыре слота для дополнительного вооружения — *оптечек, гранат, противопехотных и противотанковых мин*, в процессе миссии этот набор может быть расширен до девяти слотов. Вспомните **Hidden&Dangerous** — скопировано почти точь-в-точь. По сравнению с тем же **SWAT2**, недостатка в боеприпасах нет, потому что почти каждый убийственный оставляет после себя пачкорек в виде полной обоймы, даже если он перед смертью поливал вас свин-

цом минут пять. Будь у авторов побольше фантазии, они бы добавили в игру пару видов оружия с глушителем... Да что говорить — элитные спецназовцы даже



пользаться не умеют! А слово «прыгать» им вообще не знакомо; вместо того, чтобы перепрыгнуть заграждение высотой в метр, героям приходится намотывать километры, обходя «заборрикадированное» место десятой дорогой...

Ладно, перейдем к вопросу третьему — графике. Следует сказать, что сама игра с первого взгляда внушает определенное доверие, а скриншоты выглядят очень заманчиво. Но на самом деле тут имеет место быть редкий случай — когда на скринах графика красивее, чем в реальной игре. Ну да, и текстуры ничего, и небо обалденное, и трава довольно реалистичная, и деревья неплохие... А все дело в уасном тумане, раздражающем еще в Summoner's и недавней Wizardry 8. Да, сам мир норисован отлично, этого нельзя не признать, но сводить все на нет туманом — это же преступление! Теперь для того, чтобы снять часового, нужно включить снайперский режим и ночью потихоньку продвигаться по направлению к врагу, пока из тумана не покажутся его неясные очертания, и полить ноугад, не делая ни шагу вперед. Лишняя пара сантиметров — и противник, без всякой снайперки, вас заметит и за несколько секунд уложит отходош. Со сплны к врагу подобраться в большинстве случаев удастся, но очень



часто именно этот участок территории просматривается еще одним или двумя фрациями — открытые пространства все-таки. А ночные миссии, особенно «на природе», — вообще отдельный разговор. Туман скрывает все объекты уже на расстояниях метров двадцати-тридцати, постоянно идет снег либо дождь, не видно ничего, а тем более одетых в черное врагов. Вот такая тактика.

Аргументы и факты

Чтобы как-то оправдать игру, можно оставить уязвимости ваших подопечных на совести разработчиков, сделавших это для вящего реализма. Но миссии эдак к четвертой игрок рискует заработать нервный тик, сейясь через каждые пару минут и заставляя спецназовцев нервно жрать аптечки ☹. Спасибо, что последних на уровне куча, они валяются возле каждого второго убитого, и под конец миссии у великолепной четверки все карманы забиты медпрепаратами так, что для оружия места не хватает... Смейтесь, смейтесь, но умельцы из nFusion явно не задовольсь вопросом, как же обходиться практически без единой аптечки такая великолепная игра, как No One Lives Forever?

Довольно неплохо сделана анимация врагов и ваших солдат. Но, как я уже сказал, большинство противников умиреет на расстоянии выстрела из снайперки, будучи лишь кучкой пикселей на экране. Приблизительно на таком же уровне смоделирована и военная техника, представ-



ленная здесь танками, грузовиками и ормейскими авто. О танке нужно знать две вещи: во-первых, если танк выстрелит по одному из ваших подопечных, то, естественно, уложит его в секунду. Маленький нюанс: ни одной царпинки на трупе вы не обнаружите. Но вся соль в другом: если рядом с потерпевшим будут стоять другие спецназовцы, то такой мощнейший выстрел не причинит им никакого вреда! Вроде это и мелочь, на которую вполне можно было бы закрыть глаза, но подобный «мелочей» в Deadly Dozen выше крыши, смотришь — и руки опускаются. Вот-вторых, при попадании в танк из бозуки никакого красочного взрыва не последует, его пушка моментально «сломается», сам агрегат станет какого-то нездорового коричневатого оттенка и съехзится. Отныне у вас пропадет всякое желание охотиться на танки.

О чем еще рассказать? О трупах, по пояс застрявших в стенах, об абсолютном неинтерактивном окружении, о типовой AI? Мало того, что подопечные иногда забывают за вами следовать, засомневшись на какую-то достоверность, так еще во время нападения бесполок мечутся, паля куда попало, прежде чем попадут в цель? Думаю, излишне говорить, что бесславная кончина наступит много раньше...

Я долго пытался найти в Deadly Dozen положительные стороны, способные хоть

немного улучшить ситуацию. Пытался честно, но могу с уверенностью сказать: DD — это плохая игра. Ее не спасут прекрасно отрисованное небо, тщательно смоделированный, реалистичный звук. Это не тактический шутер, это, скорее, пример того, как их делать не надо. Множество заимствований из Hidden & Dangerous, увы, не пошли DD на пользу. Если бы nFusion пожертвовала красивой гра-



фикой и звуком во имя безупречной тактической модели, может, я бы и простил игре ее недочеты. Но мы живем немногим не в то время, когда разрешается делать подобное. Вот если бы Deadly Dozen оказалось не дебютом молодой компании, а продуктом команды, повишевшей руку в игроделании, может, оценты расставились по-другому.

Игра, безусловно, найдет свою аудиторию. Есть еще на свете люди, подкие на словосочетание «тактический шутер». Но на днях на одном англоязычном сайте я прочитал четыре обзора Deadly Dozen, авторы двух из них вопили от восторга примерно следующее: «Я люблю эту игру! Какое счастье, что мне удалось прихватить ее на распродаже всего за десять баксов!», а двое других ниш вот так: «Какая досада, что я не знал о распродаже, но вы не подумайте, мне не жалко доводить доллары...» Ладно, любить игру за ее дешевизну мы не станем, и хотя не нам об этом судить, но... подобная ценя является первым признаком того, что проект-то малобюджетный. Любая уважающая себя игра «у хиз» стоит на десяти-пятнадцать у. е. больше. Потому-то и нет мультиплеера — средство на его реализацию попросту не были выделены издателем. И это может стать очередным аргументом против: есть надежда, что в мультиплеере игра показала бы себя лучше.

А потому пока поклонником тактических шутеров придется не лениться, а изучать весь ассортимент недавно вышедших игр, и попытаться найти себе что-то другое про войну. Игру, где нет скуки, игру, в которую можно верить. А пока «новый» эксперимент в жанре можно признать неудачным.

ул. Конинтерна 30,
5-й этаж
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10:00-19:00
Сб 11:00-15:00
«Бокзальня»

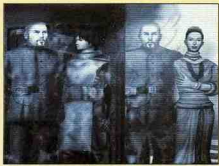
Модернизация!!!
Любых компьютеров
с покупкой старых компонентов и
сохранением данных

В этом здании вам представится возможность в очередной раз окунуться в жестокий и прекрасный мир, созданный писателем Френком Гербертом. Добро пожаловать на планету Арракис, так же известную как Дюна...



Разработчик: WideScreen Games
Издатель: Cryo Interactive
Жанр: third-person shooter
Системные требования: Windows 98/ME/XP, Pentium II 400 (рекомендуется Pentium II 500), 64 МБ ОЗУ (рекомендуется 128 МБ), Direct3D-видеокарта с 16 МБ ОЗУ (по возможности 32 МБ), DirectX 8.0, 550 МБ на жестком диске.

Совсем недавно в продаже появилась очередная игра, которая хорошеночно окунет игрока в хорошо знакомый и любимый всеми мир, известный нам по книгам мис-



тера Герберта («Дюна», «Мессия Дюны», «Дети Дюны», «Бог-император», «Еретик Дюны», «Братство Дюны») и фильму мистера Линна (1984 года). Итак, встречаем!

Сказка о трех поросятах

Ну что бы, игра Dune куплена, установлена и в конце концов проиграна, но вместо элементарного удовлетворения, я получил неплохую порцию негативных эмоций и разочарования. Очень жаль, но перед нами очередная проекция, который, невзирая на множество очень даже неплохих идей и замыслов, был подан к столу немного сыроватым.

Нам подсунили не одного, а целых три поросенка. Эдаких трех маленьких изворотливых, громко визжащих и брызгающих грязью. Друзья, ни в коем случае не обращайте внимание на официальное определение жанра этой игры — TPS, ведь Frank Herbert's Dune больше похож на посредственный Тас-

tical espionage action. От игры прямо-таки разит шпионской романтикой, а поэтому она немного не вписывается в специфическую атмосферу планеты Арракис.

Поросенком номер два можно считать управление, вероятно, созданное для геймпада, что тут же бросается в глаза. Игрок вынужден довольствоваться четырьмя основными клавишами: *Enter*, *Backspace*, *Shift* и *Ctrl*, причем первая сойдет за многофункциональную — открытие дверей, использование подручных средств, активация рычагов, кнопок и терминалов. На мышку возложили ответственную миссию ловить бестолковых врагов в дельтавидный прицел и отправлять их к праотцам. Такая автонавигация, вероятно, поможет оперативно стрейфиться без угрозы промахнуться, но в схватке с превосходящим вас по силе противником от нее мало толку.

Третьим, пожалуй, самым вредным, поросенком можно считать камеру. Она безошибочно находит все, даже тщательным образом закопсированные текстурные недоработки авторов, и часто-густо становится причиной гибели главного героя или провала очередного задания.

Взять хотя бы уровень, в котором главный герой спасается бегством от разъяренного песчаного червя — огромное животное выныривает из песка, постреливая статическими разрядами, то и дело урочая всему живому. И вот в таких нечеловеческих условиях герой должен бежать: что есть сил, попутно выбирая дорожку потверже и стараясь не попасть в зыбучий меланж. В этом действительно оригинальном эпизоде очень раздражает только одно — КАМЕРА, которая вместо того, чтобы показывать дорогу, приклепалась к мордашке червя и не дает игроку разобраться, куда же направиться.

Сказка о котах и сьетках

В качестве предисловия напомним игрокам завязку этой удивительной истории. Итак, в 10191 году по велению галактического императора *Шадама IV* на планету **Арракис** (она же **Дюна**) прибывают представители Великого дома Атрейдедов во главе с

герцогом Лито в сопровождении его официальной наложницы *Джессики* и сына *Пола*. Главная ценность данной планеты состоит в том, что это единственный в Галактике источник уникального ресурса — **меланжа (меланит)**, — продлевающего жизнь и усили-



вающего параспсихологические способности человека. К сожалению, прежние хозяева планеты — сиридар-барон *Владимир Харконнен* и его племянники *Глоссу Раббан* и *Фейд-Раус Раббан* не намерены мириться с пришельцами. В рядах Великого Дома Атрейдедов назревает заговор и подлая измена.

Следствием предательства сак-доктора *Уйе*, сломленного *Владимиром Харконненом*, стала смерть герцога Лито и полный разгром преданных ему войск имперскими солдатами-фанатиками сардукарцами. А несчастным *Джессике* и *Полу* предстояло уцелеть несколько иного толка — их решили оставить на милость песчаных червей Арракиса (*Шай Хулуд*, в некоторых изданиях романа — *Шам-Хулуд*). Но пленникам удалось бежать, и именно с этого момента начинается игра Frank Herbert's Dune и те довольно неплохие уровни, обвинить которые в однообразии крайне тяжело.

Я просто уверен, что игрокам придется по душе миссия, где *Пол*, теперь уже **Муад Диб**, проводит весьма дерзкую диверсию на одном из харвестеров Харконненов. Только представьте себе большую (часто 120x40 м) спойсодобывающую машину, обычно применяемую в богатом спайсом месте. Часто эта машина называется *круплером* из-за жуполо-

добной основы, посаженной на подвижные гусеницы. У нас появилась возможность ползать в самом смирном юните предшествующих стратегий.

А в следующей сцене мы уже пробираемся по лагерь южнотеррористических контрбандитов, попутно тлущими системы сигнализации, спасаем любимую девушку Чани и деремся с первым в игре боссом Диссидом. И в тот момент,



когда этот злодей побежден, а игрок опротивело примерит лавровый венок, появляется добрый десяток нехороших парней и ставят победное завершение этой простой невозможной миссии под жирный знак вопроса.

Мне особенно запомнился эпизод, где Муад Диб должен уничтожить снаряд-охотник — распространенное в Империи орудие убийства, которое моментально засекает резкие теплодвижения жертвы и поражает ближайший из ее жизненно важных органов. Пикантность состоит в том, что главный герой должен добраться до лазерного пистолета, передвигаясь лишь тогда, когда эта смертельная машинка нацелена в другую сторону.

Но у читателей может сложиться впечатление, будто Frank Herbert's Dune состоит только из боевых вылозов. Никак нет! Между миссиями игроку предоставляется возможность немного передохнуть, получить новое оружие, узнать побольше о предстоящем задании в одном из тайных убежищ фрименов — деревне Сетч. Тут разработчики немного ошиблись. Это все равно что назвать кошку котом. Ведь сэтч, по книге, «место, где временно сплоснутся от опасности». Поскольку фримены жили под угрозой дамоклов меча очень долго, это слово стало обозначать лю-



бую пещеру, являющуюся местом жительства одной из общин.

Разработчикам удалось смоделировать очень даже неплохо местечко — симпатичная ближневосточная архитектура, множества NPS, которые о чем-то между собой шуткошутят, жестикуют или просто прогуливаются. Все это создает приятное впечатление до тех пор, пока вы не заговорите с

кем-то из них или не увидите двух фрименов, спленившихся в одно целое. О ужас! Увы, но даже с ключевыми персонажами нельзя просто поболтать или расспросить о чем-то таком, что не имеет никакого отношения к предстоящему заданию. Оружейник, лишь отдав новый предмет (оружье, хакерские принадлежности и т. п.) и сказав несколько сухих фраз, будет упорно молчать; другие же станут тараторить без устали одну и ту же реплику со сменной ракурса камеры. Просто великолепно!

Шпионские страсти

Что касается игрового процесса, то его можно охарактеризовать двумя словами — инертность и однообразие. Разработчики не дают места для фантазии игрока, сковывают ее в узких рамках и навязывают единственное возможное решение проблемы.

Бесстрашному воину и великому полководцу Муад Дибу отведена унизительная роль трусливого диверсанта, которого обстоятельства самой игры вынуждают уничтожать лишь одиноких, потерявших бдительность врагов. Схватка же с двумя или тремя противниками одновременно грозит полным избиением Пола. Сказать по правде, он даже прятаться толком не умеет, его «шпионские» умения ограничиваются тихим перемещением, приж-



шись спиной к стенке, весьма посредственным кувырком, выглядыванием и ведением огня из-за угла. Об элементарных стрейфах, приседаниях и прыжках даже мечтать не приходится. Герой послушно вскарабкается только на те вещи, куда нужно залезть по сценарию, — все остальные он просто игнорирует.

Манера стрельбы из-за угла Пола Муад Дибом лично мне понравилась — это один из самых надежных способов ведения боя без серьезных физических повреждений. Хотя она не так элегантна, как в Хитмене, и почти всегда требует большого боязопаса (чтобы уплыть противника понадобится от трех до пяти точных попаданий). Ведь встревоженных и недобитых врагов крис-ножом не убьешь.

Именно крис и бронированный винчестер харконенских солдат можно считать самым ходовым оружием в игре. Поскольку винчестер вы найдете на предпоследнем уровне, то именно крис станет вашим неизменным помощником на протяжении всей игры. Как ни крути, игроку придется наносить вероломные удары в спину, предпринимать внезапные вылазки из-за угла или осуществлять дерзкие вылазки из временного убежища — и все это лишь при максимальной уверенности в том, что за вами не следят неусыпные враги.

И опять же не обошлось без очередного сюрприза. Если игроку, сражающемуся с несколькими врагами, удастся достать одного из них крисом, то этот процесс обрамляется в миниатюрный скриптовый ролик на движке игры. Наблюдаете за всем не только вы, а группа доселе агрессивных сордукоров, мирно жующих, пока вы расправитесь с их приятелем. Кстати, с винчестером тоже вышла оплошность — Муад Диб с феноменальной ловкостью стреляет из него с вытанутой



руки да еще во время бега, терминатор этой!

Хотелось бы отдельно упомянуть о стилевом, роль которого как в книге, так и в игре невозможно переоценить. Херберт о нем писал так: «Одежда, изготовленная телом на Араккисе, плагиатируется из многослойной ткани, снабжена фильтрами для улавливания отходов человеческого тела. Собранный и очищенный влага поступает в кетчапакеты».

Запас воды Муад Дибом представлен полковой ярко-голубого, жизни — зеленого цветов. Их взаимосвязанность очевидна: плотный воды — восполнил здоровье. К тому же, убивая солдат крисом, вы частично восполняете свой запас воды — стало быть, вот важнейшая функция этого оружия.

Сказка о графике и еще кое-каких деталях

Ближневосточный антураж разработчики из WideScreen Games воссоздали довольно неплохо, в равной степени хорошо смотрятся пустыня и база контрбандитов, сэтч и поместье Харконненов. Лица и мимика важнейших NPS, к сожалению, не столь совершенны, как в Soul Reaver 2, но в сравнении с рядовыми фрименами (которые, выговаривая свои нудные реплики, клацуют ртами, словно шелкушки) есть и положительные отличия. Жестикующая персонажей напоминают очихивание от комаров или же хвостиклый диалог рыбаков. Кстати, подробных графических настроек в игре не наблюдается (только внешний Setup) — вот оно, подлое эхо приставочного прошлого.

На звуке останавливаться, я думаю, не следует. Ну, разве что отметить, что музыка местами звучит совсем недурственно и органично вливается в атмосферу отдельно взятого уровня.

Выводы, полагаю, делать еще очень рано, ведь, как я понял, последуют очередные главы этой истории. Дело в том, что игра закончивается поединком с Роббаном, но отнюдь не с Владимиром Харконненом, а значит — продолжение следует.

Приветствуем всех любителей больших скоростей и экстремальных видов спорта! На новом полигоне, построенном компанией Warthog, вы получите полный набор острых ощущений, и поверьте, воспоминаний вам хватит надолго.

Игорь

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Жанр: автосимулятор
Разработчик: Warthog
Издатель: Actualize

Рекомендуемые системные требования: PIII-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видеопамяти

Часть I. Вступительная

— Здравствуйте, уважаемые агенты ДЗБР, привет и остальным слушателям лекции. Недавно подражчик Warthog построил новое здание в жанре автосимуляторов, и прежде чем приступить непосредственно к осмотру достопримечательностей, я настоятельно прошу прослушать следующую лекцию, — так говорил один из преподавателей Игродградского университета, медленно рассказывая



о аудитории перед внимающими ему студентами. Им в очередной раз пришлось коротать время, раскладывая пасьянс «Косынка» ©, прежде чем они дождались прихода в очередной раз опоздавшего на лекцию блестящего профессора.

— Итак, я надеюсь, все готовы к... что такое, молодой человек? Ах! Как отключить обратную связь? А зачем вам это? Ага, значит, мешает, и трясет сильно. Простите, а как вы будете участвовать в соревновании, если, конечно, будете, — ведь там запрещены такого рода действия. Так что привыкайте.

Тут взгляд неугомонного профессора скользнул по агенту Rand'у, а точнее по монитору его компьютера:

— Гаспадин Rand, я не спорю, что мир Ultim'а ОЛ тупок и неизведан до конца даже Вами, но раз уж Вы на лекции, будьте добры... Alt+F4 ©. Заранее премного благодарен.

Засим агент Rand вздохнул, глянул исподлобья на профессора и нажал заветную комбинацию.

— Итак, все готовы? Тогда вперед!

Часть II. В чем сила, брат? Сила в правде, брат

Так что же нас ждет в новом творении от Warthog? Реалистичность, реалистичность и еще раз реалистичность — вот какой, вероятно, был девиз у разработчиков, когда они писали физическую модель игрового движка. И я думаю, что их усилия увенчались успехом. RC-X действительно поражает своей честной физикой. Особенно приятно играть с хорошим штурвалом, который посредством Force Feedback передает вам все прелести раллийных симуляторов. С моей точки зрения, RC-X на голову выше ближайшего конкурента — Colin McRae Rally 2 — именно с точки зрения реалистичности. А график! Но о ней позже.

Очень хорошо модель повреждений. Например, если вы врежете в дерево левой фарой, то именно она и разобьется. Вполне реально отломать капот или багажник, при желании можно бампер, и даже зеркало заднего вида. Причем отломанная часть машины так и останется лежать на земле в том же месте, где она и упала. И если во время гонки вы потеряете/проколете/оторвете колесо, сразу же можно поставить запаску. Кстати, если сия неприятность с вами повторится, то придется добираться до финиша на трех ©, а это далеко не просто.

А как авто ведет себя на трассе!!! Это достойно наивысших похвал, недаром ряд сетевых изданий назвали RC-X самым реалистичным раллийным симулятором на данный момент. Каждая машина (а их в игре 27)



имеет абсолютно уникальный характер и к каждой надо подобрать свой стиль вождения и управления. Сразу чувствуется разница между полным приводом и передним, особенно когда вы забуксовали. Кстати, про-

буксовка — это составляющая любого реального этапа в ралли, и в RC-X она передана весьма впечатляюще. Немного сложнее управлять машиной на высокой скорости, сильно увеличивается вероятность заноса или вылета с трассы. А если все-таки занесет, то исправить положение довольно-таки затруднительно. Как и в жизни, нажатием газа и/или тормоза вы еще сильнее усугубите ситуацию, рулем и только рулем можно нормально сориентировать машину относительно трассы ©.



Что очень удивило, так это абсолютная аналогия реальной динамике разгона; пожалуй, это первый раллийный сим, где машина разгоняется с 0 до 100 км/ч в полном соответствии с реальными цифрами. Не спорю, это многим не понравится, моп, слишком сложно, но как порой хочется поиграть в настоящий СИМУЛЯТОР после бесчисленного сонма примитивных аркад.

Кстати, еще об одной фишке. Практически все геймеры, даже хардкорные, используют автоматическую коробку передач, ведь с ней и стартовать проще, и ездить удобнее. Так вот, какую бы вы ни выбрали трансмиссию на старте в RC-X, на первых порах вам придется туго. Все потому, что независимо от КПД, как только мотор доходит до 5000 об/мин, машина трогается с места. Ну, а если поехать вперед под заветную команду «го», то будет полостарт, а значит, начислят штрафное время.

Часть III. Газ в пол, тормоз под стол

Как будет ездить наше авто, по-моему, разобрались, теперь попытаемся понять, на чем, где и как. Итак, машины в игре представлены такие: **Production** — это, как понятно из названия, автомобили, практически ничем не отличающиеся от обычной про-



дукции автозаводов. **Modified** делится на два класса — 1.6 л и 2.0 л — это уже довольно мощные и вполне серьезные раллийные машины. Конечно же, **WRC (World Rally Car)** — именно среди машин этого класса происходит наиболее интересная и



напряженная борьба в реальном чемпионате мира, **Peugeot 206** рупит, как и в жизни, так и в гейме. Еще присутствует **Classic**, туда входят монстры былых лет — **Audi Quattro**, **Lancia Stratos** и, как прикоп, **Mini Cooper**. Понятное дело, сначала доступны только слабые машины, но по мере успешного прохождения вам будут открываться все более модные и быстрые.

Соревнования происходят в шести различных регионах. В каждом по четыре трассы, каждая протяженностью от 6 до 12 км.

География трасс весьма широкая: одни будут проложены в Европе, другие — в Арктике! (как говорится, и тут Остапа понесло ☺), третьи — в Штатах. На каждой трассе совершенно не похоже на другие ландшафты и специфика: например, однажды во время езды по неводской пустыне я увидел пропелтевших низко над землей истребителей F117, а на этапе в Африке рядом постоянно крутился вертолет, с которого велась телесъемка. Одни дорожки изобилуют мелкими поворотами, другие, наоборот, длинными скоростными прямыми, третьи — хитрыми и опасными виражами над самым краем километрового обрыва.

Честно говоря, когда первый раз едешь по новой трассе, порой хочется просто остановиться и полюбоваться пейзажами, гарными ущельями, серпантинами или водопадами, а как прекрасно выглядит заснеженная Арктика! Отдельно несколько слов о тех этапах, которые нужно проехать на зокате или ночью, ведь если вы по неосторожности выбили форму, то дальше вам придется весьма туго, особенно на малоосвещенных участках трассы. Однозначно трассам 12-ть по двенадцатилетней системе.

Так, а теперь о режимах, в которых нам предстоит соревноваться с кренямивиными болваном или с живыми болванками (по Сети ☺). Первым в нашем списке идет, понятное дело, классический чемпионат, он же **Championship**. Выбираем машину и — вперед, вводить четыре трассы ждуть. Кстати, и по ходу чемпионата можно настраивать машину, причем довольно-таки серьезно и основательно: жесткость подвески и высоту посадки, силу и распределение по осям тормозов, тип и давление шин и т. д. Естественно, после каждой двух заездов вам выделит определенное время для подремонтировать вашего железного коня, главное, не очень побить

машину перед этим. Ну, а если времени на ремонт все-таки не хватает, то надо чинить только наиболее важное — двигатель, подвеску, коробку передач. Если закончите чемпионат на почетном месте (оно варьируется в зависимости от класса машины), то соответственно получите доступ к новым авто. С моей точки зрения, именно Championship является наиболее интересным режимом игры. К тому же он позволяет играть на одном компьютере — вплоть до четырех человек, понятное дело, по очереди. Выходит эдакий автомобильный Heroes.

Quick play — это всего-навсего один этап или вообще одна трасса чемпионата. По-моему, скучно.

Arcade. Здесь все просто: выбираете машину и едете, никаких лишних настроек. Главная цель — успеть доехать до контрольной точки на трассе, пока не истечет данное вам время. По прошествии checkpoint'a вам начислят еще времени и — вперед, к следующей отметке. Вроде бы и нехитро, а знаете, как порой катастрофически не хватает одной десятой секунды, чтобы дотянуть до заветного checkpoint'a. Итого — режим предназначен просто для расслабления, когда нет сил или желания выжить во все премудрости и настройки машины, как это приходится делать в Championship'e.



В режиме **Challenge** вы, как и NFS-5, стартуете с определенной суммой денег, которых вам хватит по традиции ☺ на кое-какую колмагу, что и под горку сама не скатится. И который раз нам предстоит подняться из грязи в князи, постепенно собирая деньги на новую машину. В принципе, этот режим весьма напоминает Championship, только там нет финансового аспекта, а так нам точно так же придется настраивать под каждую трассу и ремонтировать после очередного зезда машину ☺. Весьма интересный вид игры, и мне он нравится не меньше, чем чемпионат.

В **Multilaer** этих режимах может состоять одновременно до 16 человек, через LAN, посредством Game Spy или через Интернет. В MP предлагаются те же режимы, что и в сингле, но прибавляется еще и такая фишка, как одновременный заезд нескольких машин.

Часть IV. Графика, звук, AI и снова нудный профессор ☺

— Нет, ну все-таки, молодой человек, о каком AI вы можете говорить, если в игре кроме своей машины других вы не увидите: MP не в счет, а вот я могу многое сказать по по-

воду Вашего, собственно говоря, AI.

А мы тем временем покинем напряженную атмосферу аудитории, заполненную гулким звуком кулеров и вентиляторов, а также голосом желчного профа. Мы с вами перенесемся на открытые и трехмерные просторы RC-X. Поистине, товарищи, революция свершилась, уровень графического исполнения RC-X настолько великолепен, что во вступительном ролике встречаются места, смотря на которые, трудно понять, где собственно движок игры, а где оцифрован-



ное видео. Про сию неземную красоту говорить можно долго, но мы только глянем на скриншоты, а еще лучше на игру — необходимость в словах исчезнет сама собой. Иногда создается впечатление, что не в игру играешь, а смотришь трансляцию с чемпионата мира. Солнце отражается и бликует на блестящем корпусе машины, стекла прозрачные, и сквозь заднее можно рассмотреть даже показания приборов. Кстати, о салоне — он у каждой машины свой и передан со стопроцентной достоверностью. А если авто буксует, то из-под колес летят настоящие куски грязи и гравия, и направление их полета зависит от того, в какую сторону вы повернули руль.

Прорисовка и детализация вызывают искреннее восхищение, а трехмерные ландшафты настолько великолепны, что аж дух захватывает, когда смотришь вниз с обрыва. При желании можно довольно далеко зезовать за пределы непосредственно трассы, правда, ежели переборщить, то вас мигом вернут на место.

Звук хорош. Конечно, не так, как графика, но все равно прекрасно дополняет атмосферу игры. Весьма неплохую музыку можно на трассе и рекомендовать выключать, чтобы не отвлекала. А так, рев мотора, визг шин, скрипящие подвески и скрежет металла кузова при аварии достаточно реалистичны. Даже голос штурмана не напрягает, но наоборот, помогает: немного поиграв, понимаете, что без его сухих фраз геймплей значительно беднее, — наконецто, он превратился из бессмысленного пункта в довольно-таки полезного помощника.

Отдельное спасибо разработчикам за прекрасный, удобный и интуитивный интерфейс главного меню и развлекательных подменю.

Часть V. Конец лекции

— Теперь мне осталось только сказать, что всем, кто побывал на сегодняшней лекции, я советую почаще заходить в это великолепное здание, поверьте, оно того заслуживает. Засим рекомендую, все свободны, лекция окончена.

BEACH HEAD 2002

Кирилл

К большому сожалению, игры «на пять минут» уже давно стали привычным явлением для нашего времени. Количество выпускаемых игрушек растет, люди толком не успевают разгрести штабеля яркие обложки, спешат не пропустить что-то действительно стоящее. А смекалистые разработчики этим во всем пользуются. Вояют нечто бесхитрое и незамысловатое, облачают в броские рекламные проспекты, задевающие какие-нибудь сокровенные чувства потенциального покупателя, и имеют с этого прибыль. Одним словом, мы играем в игры, разработчики игр играют на наших чувствах. Рассматриваемый сегодня продукт является отличным примером эксплуатации патристических настроений. Взял, посмотри вечером, помялся над потугами заморских игроделов и со вздохом разочарования задираешь коробочку подальше на полку.

Издатель: Infogrames/WizardWorks

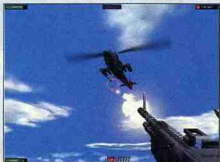
Разработчик: Digital Fusion

Жанр: paratrooper

Системные требования: минимальные — P2-350, 64 Мб ОЗУ, 3D-акселератор; рекомендуемые — P3-500, 128 Мб ОЗУ, 3D-акселератор.

Один в поле — воин

Для определения «патристических» мотивов вполне достаточно всего один раз взглянуть на упаковку и пройти первый уровень игры. С глянцевой обложки на нас злобно скалятся небритый защитник определенно не нашей с вами Родины, поливающий незримого врага градом пуль из станкового пулемета и, подозреваю, не совсем цензурными словами из того места, куда он кушает. Из-за плеча у него предательски выглядывает ствол американского M16, а за спиной стоит раскрытый ящик с неродной надписью «АММО» на борту. Впрочем, всякое удивление сходит на нет после начала игры. Дело в том, что наш герой волею судеб оказался один-одинешенек против целой армии, и если у него есть хоть немого желания остаться целым и невредимым, то придется кривиться ему как белка в колесе. Вместо колеса нам предоставляют некое подобие укрепления, устроенного из напаленных песком мешков. Прямо скажем, смотрится эта баррикада довольно комично, учитывая то, что расположена она не где-ни-



будь, а практически в чистом поле. Нет бы в видеонизации продемонстрировать, как выбрали полянку! Но законы жанра, установленные древним Paratrooper'ом, и ждать побрякнет игроку не стоит. Оберегать

безмясину высоту придется и днем и ночью, невзирая на то, что для BBC противника нет нелетной погоды, а его пехотицы преисполнены тулой решительности не в меньшей степени, чем вы, и к тому же безоговорочным отсутствием интеллекта.

Родина нам поможет!

Несмотря на кажущуюся трагичность нашего положения, повод улыбнуться и порадоваться все-таки присутствует. В качестве весомого аргумента против армад агрессора нам выделяется довольно неслабый (как для одной огневой точки) арсенал. Понятно, что из вышеупомянутого M16 даже при умелом



обращении много не навоюешь и танк не оставишь. Именно поэтому этот ствол мы даже не будем брать в руки, а используем куда более серьезные приспособления. Командование не покусилось и выдвинуло нам в распоряжение пулемет M60, не поддающийся идентификации пушки и ракетную установку. Помимо этих бесспорно действенных орудий, настоящему джигиту в обязательном порядке вручают именную пистолет, используемый в случае крайней необходимости. Кройная необходимость, как правило, наступают с окончанием боеприпасов для остального оружия и сигнализируют о себе появлением у брестера нескольких подозрительных пехотинцев, явно задумывающих повторить подвиг Матросова. Так же, по мере коротания срока несения поста на вверенной нам местности, начальство с зовидным упорством пополняет наши запасы боекомплектов и здоровья. Выражается это в виде сбрасывания пролетающими мимо дружественными самолетами контей-

неров с разными полезными вещами. Покидать ставшее уже родным укрытие для подбора бонусов вовсе не требуется, достаточно лишь подстрелить планирующий ящик. Ну, а что бы сухо не было, время от времени нам дают пострелять из шестистовольного пулемета или спаренного зенитного орудия.

Кобыры и Ко

Судя по разнообразию задействованных противников войск, вражина прекрасно осведомлена об имеющихся у нас ресурсах. Под нож идут толпы десантников, боевые машины пехоты, танки, вертолеты и даже реок-



тивные самолеты. Невооруженным взглядом угадывается неприкрытое намерение сжать нашу огневую точку с землей! Кстати, названия у всей этой техники просто презабавные. Дело в том, что художники лепили модели бронетехники с реальных прототипов, используя в игре искаженные названия. Так, истребители здесь представлены некими F-104, десантные вертолеты кличутся CH-53 Sirkosky, а на номинацию лучшего названия игры мною выдвинут винтокрылый Huey Cobra! Что примечательно, этими самими Huey'ами нас обстреливают не только днем, но и ночью, что, несомненно, добавляет интереса. В такие моменты подступы к нашему укрепленному освещает лишь слабенький лучик прожектора, вынуждая время от времени запускать в небо осветительные ракеты. Впрочем, не разгадав чего-либо интересного в поведении врагов при дневном свете, не стоит надеяться на какие-либо улучшения с наступлением ночи. Нападающие ведут себя на редкость тихо, как и положено вести себя всякой овце, идущей на убой. Воздушные лючки выплывают над косякой одинопятих круги, танки не спешат испытать наше укрепление на прочность своим многотонным корпусом, а пехота всем видом заставляет вспомнить фразу: «Воскликнул Исааков, в психическую иду!!! В психическую!!!»

Общее впечатление еще больше углубляется оценкой графических возможностей. Несмотря на предлагаемое разрешение 1024x768, назвать графику качественной язык не поворачивается. Яркая, четкая, местами рваная... Запомнились лишь вспышки от пулеметной очереди на броне БМП и сверканье надорванных сапог, а в остальном... Прimitивизм распространяется и на звуковое оформление. Благодаря этому игроку с трудом справиться с основной задачей подобных продуктов — отвечать на 10-15 минут от повседневных забот тулой стреляниной. И уже через пару дней желание еще снова у меня лично желание пропало. Чего и вам желаю.

2002 ЖЕЛЕЗЯКИ

Сергей

Игры, как и время, не стоят на одном месте — на смену одним хитом приходят другие, в них появляются новые возможности, а казавшиеся ранее немислимыми технологии уже смело претворяются в жизнь. Естественно, рынок компьютерных комплектующих развивается не менее динамично, и конфигурация, считавшаяся оптимальной еще полгода назад, сегодня многим таковой не кажется. На что же следует обратить внимание в первую очередь при покупке или апгрейде игрового ПК этой зимой?

Глушец тот, кто побывал в Японии и не совершил восхождения на гору Фуджи.

Но тот, кто полез на нее дважды, — дважды глуп.

Японская поговорка

Во избежание возможных недоразумений огорчимся сразу, что в данной статье мы не будем заниматься составлением конфигурации «от а до я», рассуждая на тему, какой вынестер или монитор лучше выбрать, стоит ли ставить DVD-ROM, и прочее. Поговорим о более фундаментальных вещах, основе игровой платформы — о процессоре, материнке, памяти и видеокарте. Остальное же, на наш взгляд, во-первых, развивается гораздо более медленными темпами, во-вторых, его подбор уж слишком сильно зависит от индивидуальных вкусов и потребностей.

При подборе компонентов для своей машины прежде всего помните о сбалансированности конфигурации в целом. Например, для игровой системы лишено смысла сочетание быстрого процессора и дешевой видеокарты или наоборот. Платформа вообще достойна отдельного обсуждения, ведь купив негодную мат, можно нивелировать достоинства всего остального железа в ПК. На обо всем по порядку...

Меггерц много не бывает

Начнем, если не с главного компонента для игромана (как известно, для него ничего важнее продвинутой видюхи не существует), то уж точно с главного для самого компьютера — процессора. CPU (Central Processor Unit) для настольных IBM PC-совместимых машин выпускают три компании в мире: Intel (<http://www.intel.com>), AMD (<http://www.amd.com>) и VIA Technologies (<http://www.via.com.tw/>). C3, процессоры последней, можно сразу исключить из материала, ввиду недостаточной мощности их блока вычислений с плавающей запятой. А ведь именно с вещественными числами машине приходится работать, обрабатывая трехмерные сцены. Остается выбрать либо между относительно недорогими low-end-продуктами Intel Celeron и AMD Duron, либо между high-end — Intel Pentium III/4 и AMD Athlon Thunderbird/XP. Заметим сразу, что процессоры Intel и AMD несовместимы по форм-фактору разъемов, на которые они ориентированы, поэтому, например, о последующем апгрейде с Duron на Pentium III придется забыть, если только вы не решитесь поменять еще и материнскую плату. Это к тому, что с процессором лучше определиться сразу и наверняка.

Если у Вас каждая копейка на счету и необходимо выбрать мало-мальски приемлемый

минимум, как нам кажется, стоит остановиться на Duron с частотой хотя бы 700 МГц. Почему именно Duron? Во-первых, он несколько дешевле Celeron с аналогичной тактовой частотой (приблизительно \$35 против \$50). Во-вторых, все Duron поддерживают системную шину 100 МГц, тогда как Celeron с тактовыми частотами меньше 800 МГц работают на довольно устаревшей шине 66 МГц. В-третьих, купив приличную материнскую плату для Duron, в будущем Вы получите возможность проапгрейдить процессор на самые последние модели Athlon XP, которые по производительности запросом способны конкурировать с лучшим детищем Intel — процессором Pentium 4. В случае же с Celeron без замены материнской платы удастся проапгрейдиться лишь до уровня Pentium III, созданного на базе оптимизированной архитектуры архитектуры шестилетней давности P6. Наконец, еще более весомый довод в пользу Duron — его производительность. Она хоть и не намного, но все же выше по сравнению с конкурирующими моделями Celeron.

Приверженцам конфигурации среднего уровня советуем остановиться на тех же процессорах Celeron/Duron, только обратив свой взор стоит в сторону недавно вышедших моделей на базе обновленных ядер. Простим не путать понятия названия ядра и торговой марки. Нередко компании в процессе эволюции процессора усовершенствуют его ядро и, естественно, меняют и его название. Так, Celeron Coppermine превратился в Celeron Tualatin, а Duron Spitfire в Duron Morgan. Эти продукты мы и рекомендуем приобретать. В случае с Tualatin ядро изготавливается по самому современному на сегодняшний день 0.13-мкм технологическому процессу, позволяющему значительно снизить тепловыделение и таким образом повысить частоту до 1.3 ГГц. Техпроект, по которому изготавливается новый Duron Morgan, не претерпел изменений, это по-прежнему 0.18-мкм, вместе с тем разработчикам удалось не только поднять частоту до тех же 1.3 ГГц, но и включить поддержку инструкций SSE (Streaming SIMD [Single Instructions Multiple Data] Extensions).

Что посоветовать любителям заоблачных fps'ов и владельцам толстых кошелев? Прежде всего, если тратьте, так тратьте — советуем не обращать внимания на продукты вышедшего года типа Intel Pentium III или AMD Athlon Thunderbird. Остается определиться между Pentium 4 (см. статью COMPOSTER'ных братьев «Птенчик из северного леса», МК № 3 [174]) и Athlon XP (см. статью Вячеслава Овсянникова «Athlon XP: не чистом, а умнеем»,

МК № 41 [160]). Однако здесь не все так однозначно, как было в случае с Celeron и Duron, — в данном сегменте рынка лидерство компании AMD уже не столь очевидно, особенно если учитывать недавний выход двух новых ядер Pentium 4 на новом ядре Northwood. По сути, процессоры обеих компаний в игровых приложениях идут нога в ногу. Если говорить о соотношении цен, оно по-прежнему не в пользу Intel, более дорогими оказываются не только сравнимые по производительности с Athlon XP модели Pentium 4, но и необходимые для них платы.

Не качеством, а количеством

Вопреки написанному, но широко распространенному в компьютерной прессе правилу описывать в статьях про оптимальную конфигурацию после процессоров материнские платы, мы продолжим наше повествование рассказом про память. Причиной тому послужила специфичная аудитория МЖКА, большая часть которой не весьма сведуща в тонкостях железных девиц. А если читатель ничего не знает про разновидности современной оперативной памяти, рассказывать ему про выбор материнской платы будет совсем непонятно. Надеемся, наше объяснение всем покажется убедительным.

На сегодняшний день на рынке настольных ПК представлено три типа памяти. Самая медленная и дешевая SDR SDRAM постепенно уходит в прошлое, причем этот процесс дополнительно стимулирует бурное снижение цен на более перспективный вид памяти DDR SDRAM. Вместе с тем, для системы начального уровня обывателя SDRAM вполне годится. Вообще, лучше за те же деньги поставить в компьютер в палитра раза больше SDR SDRAM, чем в палитра раза меньше, но — DDR SDRAM.

Если же вы не очень стеснены в средствах, берите DDR-память — в системах на базе Pentium 4 и Athlon XP получите весьма ощутимый прирост производительности. Что касается Celeron/Pentium III систем, присутствие DDR-памяти в них, к сожалению, останется менее заметным. Кроме того, некоторые современные материнские платы поддерживают не только ставшие уже распространенными виды данного типа памяти PC1600/PC2100, но даже PC2700. Последняя является самой быстрой, поскольку работает с частотой 166 [333] МГц, для сравнения: PC1600 — на 100 [200] МГц, а PC2100 — на 133 [266] МГц. Вместе с тем, пока еще это память будущего, которой не найти в общественных магазинах. Еще более быстрая

DDRAM из-за своей высокой цены (прибыль оооа также немаленькую стоимость самой платы на i850) также относится к разряду экзотики, хоть ее и можно приобрести.

Но на какой бы памяти Вы не остановили выбор, обратайте внимание на достаточное ее количество в системе. Современные ОС и игры становятся все более прожорливыми, поэтому даже для конфигурации начального уровня размер ОЗУ очень желательно довести до 128 Мб. Серьезным это число стоит удвоить, позаботившись о 256 Мб. К верхней планке разумного предела, пожалуй, стоит отнести число в 512 Мб, если только Вы не страдаете разной фигой типа эмуляции Windows из Linux ☺.

Мать выбирают раз и... надолго

Собственно о материнках, коих на рынке представлено великое множество, мы поговорим в ближайших номерах, а сегодня заострим внимание на чипсетах, ведь именно они в конечном итоге определяют возможности плат. От чипсета также зависит, с каким процессором плата будет работать, а значит, какой на ней расположен разъем. Для Intel Celeron/Pentium III понадобятся **Socket 478** материнка, для Intel Pentium 4 — **Socket 478** [еще есть Socket 423 платы, но в настоящий момент они уходят с рынка], а для AMD Duron/Athlon Thunderbird/Athlon XP — **Socket 462**.

Очень желательно, чтобы чипсет не поддерживал интегрированного графического ядра, поскольку его мощности для современных 3D-игр все равно не хватит, и выдвигается покупка отдельно, т. е. только переплатите лишние деньги. Кстати, наше утверждение отчасти справедливо даже для знаменитого *Nvidia* (<http://www.nvidia.com>) *nForce* (см. статью Владимира Сироты «Чипсет и графика едины», МК № 26 (145)) с интегрированными *GeForce2 MX*. Дело в том, что данное ядро хоть и нельзя назвать непригодным для игрушек, но его уже нельзя считать современным, а цена на платы на базе *nForce* и вовсе заставляет забыть о подобном решении.

Чтобы Вам легче было ориентироваться в существующем на рынке многообразии чипсетов, ниже представим их краткий обзор. Согласно описанным выше соображениям, на продукты, содержащие интегрированные графические ядра, останавливаться не будем. Обзор начнем с наборов системной логики для игровой платформы на базе Celeron/Pentium III. Помимо самой Intel их выпускают еще три тайваньские компании: **VIA**, **ALI** (<http://www.ali.com.tw>) и **SIS** (<http://www.sis.com.tw>). Платы на чипсетах Intel, пожалуй, лучше всего представлены на рынке, причем в двух ипостях. Небольшую долю от общего числа Socket 370 матерей составляют недорогие решения на базе **440BX**. Конечно, в них отсутствует поддержка шины 133 МГц и ATA 66/100, но для построения игровой системы начального уровня они вполне годятся. Остаточную нишу рынка Socket 370-материнок на Intel'овских чипсетах занимают продукты на базе различных модификаций **i815X**, к недостаткам которого можно отнести отно-

сительно скромную функциональность и ограничение на максимальный объем ОЗУ в системе на уровне 512 Мб.

Буквально на пятки Intel наступает VIA со своими старым **Apollo Pro 133** (немногом лучше **440BX**), **Apollo Pro 133A** (примерный аналог **i815X**) и **Apollo Pro 266** — чипсетом с поддержкой DDR-памяти. Естественно, платы на последнем стоят дороже всего, а проку от них почти никакого, мы уже говорили, что DDR SDRAM на Celeron/Pentium III платформах дает совсем маленький прирост в производительности.

Наконец, осталось сказать о довольно экзотичных для отечественного рынка DDR-решениях на базе наборов системной логики от ALI и SIS. Собственно, о первом **ALI Aladdin Pro 5** и говорить нечего — он получил откровенно неудачным, и сейчас этот чипсет совсем мало распространен. То ли дело **SIS 635**, поддерживающий не только DDR SDRAM, но и обычную SDR SDRAM. Одним словом, найдете с ним плату по сходной цене, смело покупайте.

Все вышеперечисленные производители располагают и продуктами под Socket 478 платы для Pentium 4. У Intel это самый недорогой и поддерживающий, соответственно, самую дешевую память SDRAM — **i845**, в средней ценовой категории находится DDR-чипсет **i845D** и самый дорогостоящий — старый **i850** — единственный набор системной логики для P4 с поддержкой самой быстрой и дорогой RDRAM.

Ближайший соперник Intel на рынке чипсетов, компания VIA, для Pentium 4 представила только DDR-чипсет **P4X266**. По характеристикам и показателям производительности он мало чем отличается от своего аналога **i845D**, только вот платы на его базе найти не так-то просто — оказывается история судебного разбирательства с Intel по поводу отсутствия у VIA лицензии на производство чипсетов под Pentium 4.

Что же касается компаний ALI и SIS, они удумались выпустить чипсеты **Ali Aladdin P4** и **SIS 645** с поддержкой не только традиционной DDR SDRAM PCI 600/PC2100, но и PC2700, которая еще даже не появилась на прилавках отечественных магазинов. Более того, Aladdin P4 может работать также с SDR SDRAM PC100/PC133! Более подробную информацию о чипсетах для P4 также можно найти в статье COMPOSTER'ных братьев «Сита 4-го пня», МК № 36 (155).

Состав игроков на чипсетном рынке для процессоров AMD несколько иной: компания Intel по вполне понятным причинам здесь отсутствует, зато представлена сама AMD. Не желая расставаться со своей долей пирога и знакомые уже нам VIA, ALI и SIS. *nVidia* с ее *nForce*, как договаривались, в расчет не берем.

Для Socket 462-плат от AMD существует единственный и довольно неплохой по характеристикам, хотя уже достаточно устаревший и поэтому не очень распространенный чипсет **AMD 760**. Зато VIA сумела развернуться на рынке наборов системной логики под процессоры AMD, пожалуй, как нигде больше. Из SDRAM-чипсетов стоит отметить старый, зато дешевый **KT133** с поддержкой ши-

ны 100 МГц (о содержащемся множестве ошибок **KT133** не впомнимем) и обновленный **KT133A** с шиной 133 МГц. Позже появилось не совсем удачное DDR-решение **KT266**, на смену которому пришло, наоборот, очень успешное **KT266A**.

ALI со своим DDR-детисем **ALI MAGIK1** в очередной раз провалился, поэтому на нем не стоит заострять внимание. А вот SIS уже в который раз не ударило в грязь лицом и снова выпустило вполне достойные продукты. Это SDRAM-чипсет **SIS 733** и DDR SDRAM/SDRAM — **SIS 735**. Оба заслуживают самых больших похвал. Подробнее о наборах системной логики для AMD'шных процессоров читайте в цикле статей Владимира Сироты «Чипсы в AMD'шном вкусе», МК № 39-44 (158-163).

Как Вы, наверное, успели заметить, все описанные чипсеты можно разделить на несколько категорий, в зависимости от типа поддерживаемой памяти. На эту тему нам бы хотелось сказать еще несколько слов. Сейчас все большую популярность приобретают наборы системной логики, работающие с самым перспективным на сегодняшний день видом памяти — DDR SDRAM. Оно и понятно, SDR SDRAM постепенно уходит в прошлое, ее пропускная способность для быстрых процессоров все сильнее не хватает, а RDRAM остается неоправданно дорогой. В связи с этим мы бы очень рекомендовали создавать именно DDR-платформу. Если в данный момент по деньгам оно Вам кажется достаточно дорогим, попробуйте подождать еще несколько дней, цены обязательно должны упасть.

Трижды подумай, раз купи

Наконец, мы дошли и до видеокарты, при выборе которой надо быть не менее скрупулезным. Производительность во всех современных 3D-играх во многом зависит от мощности 3D-ускорителя в системе (при условии, что остальные компоненты тоже на должном уровне, т. е. нигде нет затыков). Так же, как и в случае материнских плат, основное внимание уделим обсуждению имеющихся на рынке графических чипов.

Шире всего распространены платы на базе уже упоминавшейся компании *nVidia*. И если ее *nForce* любовь геймеров, по-видимому, не светит, то линейка чипов **GeForce2/GeForce3** пользуется просто бешеной популярностью. Тем более что цены на модели нижнего уровня сегодня вполне реальны даже для рядового покупателя. Таким образом, если с деньгами напряг, самое оно будет приобрести карточку на базе **GeForce2 MX400** (около \$50). Более дешевую выдвинул гигантам покупать не советуем, потому что либо совсем не сможете играть в игры, либо, сэкономив совсем небольшие деньги, приобретете продукт вчерашнего дня, как, например, в случае с **RIVA TNT2** (от \$25 до \$40). Также не стоит соблазняться покупкой **GeForce2 MX100/GeForce2 MX200** — шина между чипом и памятью у этих видеокарт урезана со 128 бит до 64 бит и 32 бит, соответственно. Кстати, здесь уместно вспомнить о всевозможных подводных камнях, которые

могут подстергать покупателя в нашей стране, изобилующей недобросовестными продавцами (см. статью Олега Касича «Как казнить MX купали, или Saga о безымянном товаре», МК № 51-52 (170-171)).

Для игровой конфигурации среднего уровня из семейства чипов от nVidia вполне подойдет **GeForce2 GTS** — полноценная версия графического процессора GeForce2. Несколько большей производительностью могут похвастаться видухи на базе **GeForce2 Pro/GeForce2 Ultra**. В них память и процессор работают на повышенных частотах. Осенью nVidia анонсировала еще и **GeForce2 Ti**, по сути тот же GeForce2 Ultra, только комплектующий более медленной 200 (400) МГц памятью. Таким образом, GeForce2 Ti чуть медленнее GeForce2 Ultra и чуть быстрее GeForce2 Pro. Все карты на полноценных GeForce2 стоят около \$100.

Любители тратить деньги и мочить монстров могут смело выбирать **GeForce3/GeForce3 Ti200/GeForce3 T1500**. Мощности и функциональности карточек на данных чипах хватит с головой для любых современных приложений, правда, за них придется выложить около \$300. Здесь, кстати, та же история, что и с GeForce2, — изначально на рынке присутствовал только GeForce3, а осенью к нему прибавились несколько приторможенный Ti200 и разогнанный T1500.

Надо отметить также, что к моменту появления этого номера в продаже nVidia должна анонсировать линейку GeForce4 чипов. Она будет состоять из нескольких модификаций урезанной версии графического процессора **GeForce4 MX**, отличающихся частотами памяти и самого ядра, и нескольких полноценных версий **GeForce4 Ti**. Не сле-

дует думать, что GeForce4 MX станет логическим развитием известного сейчас процессора GeForce3. Карточки на базе этого чипа будут чем-то средним между нынешним GeForce2 MX и GeForce3, поскольку последуют ряд недостатков первого и ряд преимуществ второго. GeForce4 Ti, естественно, превзойдет по производительности и своим функциональным возможностям существующие ныне GeForce3 Ti. О ценах, конечно, ничего на момент написания статьи известно не было.

Пусть менее распространенными, но вполне способными на равных конкурировать с продуктами на базе чипов nVidia являются карточки с **RadeOn Graphics** на борту. Эти графические процессоры выпускает известная компания **ATI Technologies** (<http://www.ati.com>). Желающим приобрести недорогую видуху по цене процессора GeForce2 MX400 советуем обратить внимание на карту на базе **RadeOn LE**. При этом Вы получите решение, практически сопоставимое с GeForce2 GTS. Как так? Просто RadeOn LE — некий довольно странный продукт, якобы предназначенный «для внутрикорпоративного использования» и даже не содержащий логотипа ATI, зато по функциональным возможностям практически ничем не отличающийся... от полноценного RadeOn VE! Подробнее об этих удивительных дедайсах можно узнать из статьи Сергея Тополунского «RadeOn в легком и тяжелом весе», МК № 16 (135). Примерно в той же ценовой категории находится и довольно активно продаваемый сейчас **RadeOn 7000 VE**.

Карточкой среднего уровня на базе чипов от ATI по праву можно считать видуху с **RadeOn 7500**. По производительности она даже обгонит nVidia GeForce2 Ti. Что коса-

ется hi-end'a, к нему, безусловно, стоит отнести **RadeOn 8500** — чип, содержащий कुछ новомодных примочек и в некоторых приложениях дающий фору даже именитому GeForce3 T1500. Жаль только, что эти карты все еще тяжело найти в продаже.

И уж совсем экзотикой считаются видухи на базе чипов **Kryo/Kyro 2** от **STMicroelectronics** (<http://www.st.com>). Основная особенность последних заключается в так называемой тайловой архитектуре чипа, позволяющей вести основные операции по обработке изображения без частых обращений к памяти, что в ряде случаев повышает производительность такой системы (подробнее в статье Владимира Сироты «ПоKYOнем», МК № 51-52 (170-171)).

Что все-таки выбрать из вышеперечисленного, зависит в первую очередь от толщины кошелька и желания заполучить побольше fr's'а, а во вторую — от того, насколько Вы любите нестандартные решения. К последним с определенной долей истины можно отнести видухи на базе RadeOn и уж совсем без тени сомнения — на базе Kryo.

Не пора ли подвести итоги нашего опуса? Нехватка места в полумесечнике ☹, во всяком случае, однозначно подсказывает, что пора. Собственно, итоги у каждого получатся свои, ведь универсальных конфигураций на самом деле не существует, и мы даже не пытаемся их строить. Лучше вооружиться знаниями, которые мы Вам только что предложили, калькулятором для подсчета имеющейся куптуры и соорудить что-то свое — неповторимое, быстрое и, конечно, не менее привлекательное, чем, например, Return to Castle Wolfenstein или Serious Sam ☺.

Желаем удачи, побольше кадров и много слачи ☺

	Минимальная конфигурация	Примерная цена, \$	Средняя конфигурация	Примерная цена, \$	Продвинутой конфигурация	Примерная цена, \$
Процессор	Intel Celeron/ AMD Duron 700 МГц	35	Intel Celeron/AMD Duron 1.3 ГГц/Intel Pentium III 1.1 ГГц/AMD Athlon Thunderbird 1.4 ГГц	100	Intel Pentium 4 2.2 ГГц/ AMD Athlon XP 2000+ (1.67 ГГц)	400
Память	128 Мб SDR SDRAM	30	256 Мб SDR SDRAM/DDR SDRAM	80	512 Мб DDR SDRAM/RDRAM	200
Плата на базе чипсета	i440BX/VIA Apollo Pro 133/AMD 760/ VIA Apollo KT133/SIS 733	50	i815x/VIA Apollo Pro 133A/VIA Apollo Pro 266/SIS 635/VIA Apollo KT133A/SIS 735	70	i845D/i850/VIA P4X266/ Ali M1469/SIS 645	150
Видеокарта	nVidia GeForce2 MX400/ ATI RadeOn LE/ATI RadeOn VE/ATI RadeOn 7000 VE, 32 Мб SDR SDRAM	50	nVidia GeForce2 GTS/ GeForce2 Pro/ GeForce2 Ultra/ GeForce2 Ti/ ATI RadeOn 7500, 32/64 Мб DDR SDRAM	100	nVidia GeForce3/ GeForce3 Ti200/ GeForce3 T1500/ GeForce2 Ti/ ATI RadeOn 8500, 64/128 Мб DDR SDRAM	300
Винчестер	10 Гб	70	60 Гб	130	80 Гб	200
Оптический привод	CD-ROM	30	CD-RW	70	DVD-RW	700
Дисквад	3.5"	10	3.5"	10	3.5"	10
Магнитооптика	-	-	-	-	ZIP	90
Звук	Creative 128	15	Creative Live 5.1	40	S8 Live Audigy Player	80
TV/FM-тюнер	-	-	-	-	Aver TV Studio	80
Модем	Софт-модем	15	аппаратный	30	IDC-5614 BXL/VR+	100
Корпус	Mid-Tower	20	Mid-Tower	20	Mid-Tower со стильным оформлением	50
Монитор	15"	120	17"	200	18" TFT	1200
Акустическая система	Любая самая дешевая модель	5	До 300 W P.M.P.O.	30	5.1 система с сабвуфером	150
Клавиатура, мышь, коврик	-	5	-	10	-	100
Итого:	-	455	-	890	-	3810

Правда, нахождением ключей все ваши проблемы не решаются — по дороге у вас отваливается колесо, и вам срочно приходится ремонтировать и себя и свою тачку.



Казалось бы, тачка починена, здоровье крепкое, что еще надо? Ан нет — приходится ехать дальше, догонять команду. Но и после того, как Бен догонит банду, проблемы не кончатся. Практически на глазах Бена Адриан убивает Корлея, и вам приходится не только мстить убийце, но и доказывать свою невиновность — ведь вы главный подозреваемый. Да еще и любовь подвернулась, когда ее никто не ждал...

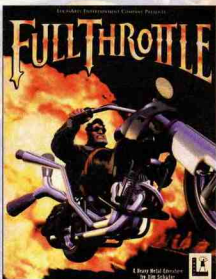
Почему так? Не скажу, господа экскурсанты! Играйте сами! Заинтриговал — и хватит! Квест, в принципе, несложный — все действия логичны просто до ужаса. Но при этом догадаться, что надо сделать именно так, а не иначе, не всегда получается. Взяты, к примеру, случай, когда вам нужно добыть бензин на бензобаще.

Вы прыгаете за конистрой после срабатывания сигнализации. Прилетают копы. Лезут на башню в поисках вас. Почти все, кто играет впервые, лезут туда же вслед за копами. Притом у подножья башни стоит полицейский транспорт с полными баками горючки, но далеко не все догадываются открыть бензобак. А если и открывают, то не догадываются бензин (или что у них туда заливает) оттуда выкачать. Хотя давление проходили еще в седьмом классе. Классический случай взаимодействия двух логик — тривиальная логика подсказывает отлить бензин из башни, а байкерская — поживиться за

угодно, у кого дома была/есть приставка SEGA. Они точно должны знать.

Теперь перейдем к юмору. О да! Тут уж разработчики расстарались, в результате мы получили целую энциклопедию приколов в стиле хэви-металл. Кто не видел и не слышал — несчастный человек. Ему обязательно надо сыграть, хотя бы диалоги послушать.

А взять отработку персонажей! Тут тоже все здорово — каждый персонаж в игре обладает своим собственным характером и привычками. Бармен трусоват, Рипбургер подлый, Ротвилеры наглые и всегда лезут на рожон. Или взять хотя бы самого героя — не супермен, не обладает никакими сверхспособностями (кроме, конечно, отменного обаяния) — он простой забика, непростибаемый кремень. Но это только на людях. А в одиночестве или в компании друзей он меняется, дает волю чувствам. Любит быструю ез-



ду, вылиску, драки и открывание двери ногами. Об этом нетрудно догадаться по его поведению.

Интерфейс выполнен также на должном уровне. Когда крестик в активной зоне, появляется красная рамка. Далее, по нажатии левой кнопки мыши, Бен подходит к предмету. При нажатии и удержании левой кнопки появляется симпатичная менюшка в виде символа «Хорьков» — татуировка с черепом, ботинком и перчаткой. Наведение мыши на любое из этих изображений вызовет соответствующее действие: на перчатку — подействовать рукой, на ботинок — ногой, ну, и на череп — глазами (или ртом, смотря на что навести. Провая кнопка мыши — инвентарь. Опять-таки ничего сложного. Только вот главное меню вызывается кнопкой «F1», а не стандартными «Esc» или «F10» — но и к этому можно привыкнуть.

И напоследок о графике и музыке. Графика достойная. Ну и что, что разрешение 320х200, зато прорисовка каждой детали и

анимация каждого действия на высшем, нет, даже на высочайшем уровне. Тут нет такого прикола, когда персонаж подходит к вещи, протягивает руку, и — вуаля! — вещь в рюкзаке, как в том же «Гливи» — вещь Бен берет вещь, то он возмает ее в руку и положит в набедренную сумку. Да-да, у пер-

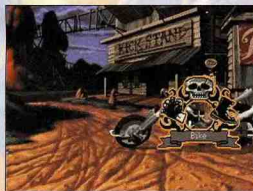


сонажа есть сумка — известно, где персонаж таскает свой хабар. Правда, все-таки неясно, как он в свою сумочку бензопилу умудряется затолкать... Но это не так уж и важно! Главное — сумка есть.

Музыка в игре ВЕЛИКОЛЕПНАЯ! Могут заверить вас, что группа The Gone Jackals — великопленные исполнители рока (экскурсанты, у кого есть диск??? Дайте мне!). Хотя, конечно, это дело вкуса. Но качество отличное! Звук также заслуживает всецелых похвал. По крайней мере, он пока ни у кого не вызывал нареканий. Каждое событие озвучено по отдельности, так что все отлично.

Гремучая смесь логик+байкерская логика+приколы+битвы на дорогах+атмосфера (нифига себе формула получилась, правда?) взрывается просто чудовым геймплеем. Ее буквально сметали с прилавков лачками. А с учетом того, что тираж дисков был не слишком большим, их на всех не хватало. Люди одолживали диски друг у друга и играли, играли, играли... Потом появились копии этой игры, так что сейчас уже все довольны. Эти игры продается до сих пор, до сих пор ее покупают, в нее играют, ее переигрывают снова и снова, чтобы заново погрузиться в эту незабываемую атмосферу самого великого квеста всех времен и народов! Чего и вам совету!

Ну что же, на этой оптимистической ноте мы закончим обзор данного экспоната и перейдем к следующему...



счет бесплодных представлений порядка.

И еще. Теперь, господа, внимание! Разработчики умудрились вписать в игру элементы Road Rash'a. То есть как? Вы знаете, что это такое? Так не бывает, господа! Если и впрямую не знаете, спросите у кого

Компьютеры под заказ

Микро ЭВМ СЕРВИС

тел.: 552-2011, 552-2032



Ну, а нашу гостиницу вновь оккупировали маги из мира Magic The Gathering. Сегодня они празднуют пререлиз нового сета, под названием Torment. Что поделаешь, время идет, кто-то уходит, кто-то приходит, а настоящий маг должен быть всегда в курсе последних событий. Так что заходите и слушайте.

MAGIC

The Gathering

Том/Doc/KEPTIC kerts@torba.com

Дело было вечером, делать было нечего... На самом деле, был вовсе не вечер, а утро, замечательное утро, замечательной субботы, замечательного 26-го января. Что же такого замечательного было этим утром (на ум тут же приходят любимые фразы: «Утро добрым не бывает» или «Для кого доброе, а для кого последнее...») О, описываемое мной утро отличалось от остальных, причем явно в лучшую сторону. И дело даже не в погоде, хотя и то была недурна, а в том, что в клубе «Легенда» должен был пройти пререлиз нового сета Torment.

Те, кто регулярно читают мой цикл статей, посвященный всевозможным Коллекционным Карточным Играм, думаю, в курсе, что такое пререлиз, и с чем его едят. Ну, а для тех, кто только недавно начал интересоваться «Мэджиком», рискну повториться.

Итак, как вы, возможно, знаете, карты «Мэджика» распределяются по блокам, каждый из которых включает в себя три сета. С осени 2001 года начал выходить новый блок под названием Odissey (название блока наследует название его первого сета). Поскольку, по правилам, в Стандарте (это один из самых распространенных форматов турниров) играют только два последних блока, то более ранние «Маски» покинули нас, оставив на растопище «Инвейжен» с «Одиссеем». Но в «Масках» ведь было три сета, а в «Одиссее» вышел только один — значит, и карт для игры было меньше. Но ничего, ждали, ждали — и вот, кажется, дождался: вышел второй сет «Одиссей»! Это, ни много ни мало, еще 143 игровые карты.

Как обычно, примерно за месяц до того, как карты нового сета начинают участвовать в турнирах, происходит пререлиз, во время которого все желающие могут попробовать поиграть новыми карточками и составить первые впечатления. Это, между прочим, не просто формальная презентация. Зачастую с выходом нового сета в «Мэджике» многое меняется. Появляются новые колоды, новые идеи, новые сочетания цветов. Тем более, что в Торменте заве-

лась новая механика (об этом чуть позже).

Как происходит пререлиз? Да очень просто. Вы приходите в клуб, регистрируетесь, платите деньги (в этот раз участие стоило 130 гр.), а потом вам выдают карточки — один стартер «Одиссей» и три бустера «Тормента». Кроме того, все участники получают специальную пререлизную файловую карточку. На память, так сказать, хотя никто не помещает вам потом (после пререлиза) ею играть. Кстати, с этими пререлизными карточками веселая история — чтобы как-то их выделить, Визарды



начали печатать текст на них на редких языках. Было латынь, был греческий, а вот карты Тормента напечатаны на... русском языке. Редкий язык, понимаете ли ☺.

Формат пререлиза — след. Сие значит, что из имеющихся карт вы за отведенное время собираете колоду, состоящую не менее чем из сорока карт, и играете ею. Все просто, все находится в равных условиях, но кому-то везет больше, кому-то меньше. Так ведь всегда и бывает. В «Мэджике» удача играет немалую роль — пожалуй, не меньшую, а зачастую и большую, чем умение играть (с определенного уровня, естественно).

В этот раз в «Легенде» собралось, ни много ни мало, тридцать и один маг — все готовы помериться силами и поспорить за обладание призами. Кстати, о

призах — призовой фонд пререлиза по бустеру на человека (сиречь 31 бустер, который достался лучшим игрокам).

Знаете, мне часто задают два вопроса — как научиться играть в «Мэджик», и главное, где. Отвечаю по порядку. Как — на турнирах. Между прочим, пререлизы — не самый плохой вариант (дороговато, конечно), зато не нужна своя колода. Естественно, прежде чем идти на турнир, стоит изучить правила и потренироваться с друзьями. А где научиться, тоже просто — в клубах. Только так. Приходите, играйте, покупайте карты и общайтесь ими. Пока нет своей колоды, играйте клубные драфты и сиделы — так, глядясь, на следующем пререлизе будет значительно больше людей, а значит, и призов.

Кстати говоря, «Тормент» — очень интересный сет. Необычный даже, можно сказать. В чем это выражается? Судите сами — вот статистика:

Black: 40
Red: 28
Blue: 28
White: 21
Green: 21
Artifact: 0
Gold: 0
Split: 0
Nonbasic Land: 5
Basic Land: 143

Как видите, в этом сете самый распространенный цвет... черный. Последние несколько лет любители черного цвета мучительно страдали, хорошие карты постоянно уходили или банились (запрещались),



а новых от сета к сету становилось все меньше и меньше. Последним ударом для любителей черного стало то, что в «Одиссее» и «Смерке» не был перерезан Dark Ritual — карта, без которой играть стало практически невозможно. И вот, неожиданный подарок от Визардов. Поко сложно сказать, поможет ли черным ввод нового сета, но хорошие карты так, безусловно, есть. Эх, а мне, с моей любовью

к синему, грустно: черный цвет — это, конечно, круто, но...

Ладно, речь не о том. Речь о пререлизе. Не буду описывать все перипетии игры, скажу лишь, что было интересно и поучительно. Были и веселые моменты и, как водится, грустные. Но вот пререлиз закончен, и список победителей предстал на следующем виде:

Топ-8:

1. Козачук Артем — 12 бустеров
2. Омельянюк Владимир — 6

3. Акинфиев Александр — 3
4. Коломейко Юрий — 3
5. Хилл Бенжамин — 1
6. Романенко Алексей — 2
7. Майборода Роман — 2
8. Крыжний Константин — 1

Еще один бустер достался судьбе.

Вот такие пироги с котятами по десять копеек — кстати, на следующий день, в воскресенье, в Киеве состоялся еще один пререлиз, на этот раз в клубе **MagicLand**. Так что у тех, кому не повезло в «Легенде», был реальный шанс отыграться. Впрочем, что получилось, можете посмотреть, глянув на Топ-8:

Козачук Артем
Самосватов Николай
Губочев Андрей
Анудинков Лев
Омельянюк Владимир
Филиппович Александр
Шавловский Дмитрий
Сушалский Сергей

Да, как видите, Артем снова оказался на высоте. Выиграть два пререлиза — это, пожалуй, круто. Согласитесь.

Что не говори, пререлиз — это весело. Очень. Всем настоятельно рекомендую.

Кстати, следующий пререлиз состоится примерно в мае. У вас еще есть время потренироваться играть силеды, а потом... Потом принять участие — и победить. Ну, хотя бы войти в Топ-8. Или, на крайний случай, просто сыграть и получить удовольствие. Во всяком случае, лично я собираюсь принять в нем участие. Сейчас, к сожалению, не получилось, но ничего. Не последний пререлиз.

Сяду тренироваться играть силеды.

Время идет, зима скоро закончится, наступит весна, затем лето, а осенью выйдет новый блок. Кто знает, что он нам несет? В принципе, лучше всего начинать играть в «Мэджик» именно осенью, но зимой тоже неплохо. Играют пять сетов из шести возможных (я не считаю семерку) — куча вариантов для сбора дек, для творчества. Напоминаю, что весной, кроме всего прочего, состоится очень интересное, можно сказать, выдающееся событие — 20-21 апреля будет проходить **Второй Национальный Чемпионат Украины по «Мэджик»!**

Так что у всех желающих есть навалом времени, чтобы подготовиться и принять в нем участие. Смею заверить, что это значительно интересней, чем пререлиз. Как-никак, проходит всего раз в году, да и призы значительно лучше.

Ну вот, а теперь, пожалуй, отвечу на несколько самых распространенных вопросов, касающихся «Мэджика».

Magic
The Gathering

Ломаешь голову, как занять себя?

Не знаешь куда пойти?

ТОГДА ВНИМАНИЕ!

Наши клубы открыты для тебя ежедневно.
А вход совершенно бесплатный!

Играй в настольную игру-фэнтези
Magic: The Gathering!



г. Киев, ул. Богатирская,
2-6 клуб "Легенда", т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильевская, 10,
клуб "MagicLand", т. 490-26-50
г. Киев, кинотеатр "КИЕВ",
клуб "Клуб 13", т. 239-14-97
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2,
клуб "Nemesis", т. (0322) 72-88-50

г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А клуб "Металлист",
клуб Б.хем 303, клуб "Гильдия Марса", тел. (0572) 280519
г. Луганск, ул. Ломоносова, 98 клуб "Intel",
г. Симферополь, ул. Севастопольская, 114, клуб "Fortres"
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-б,
клуб "Клуб Давока", т. (0692) 57-95-25
г. Одесса, ул. Маршальская, 33-А, клуб "Intellect"
г. Донецк, п-т Красногвардейский, 32/25, клуб "StrongHold"



www.sargona.com.ua

1. Где взять правила?

Вариантов, собственно, два. Либо купить игровой набор с правилами на русском языке, либо скачать их из интернета — <http://www.mana.ru/basics/>

2. На каких сайтах можно найти информацию по «Мэджик», или узнать, чем сейчас играют?

Вот несколько ссылок: <http://www.mtg.ag.ru>, <http://www.mana.ru>, <http://www.mtgclub.kiev.ua>, <http://www.sargona.com.ua>, <http://www.mtgcards.ru>. Думаю, для начала вполне достаточно.

3. Где достать остальные статьи по «Мэджик», опубликованные в вашем издании?

Это очень просто: либо покупаете предыдущие номера, либо заходите на наш сайт и читаете там. Адрес нашего сайта вот: <http://www.igrograd.com.ua>. Можете мне поверить, информации там более чем достаточно — и правила, и основы игры, и список всевозможных интересных и полезных программ с ссылками. Заходите, читайте.

4. Сколько стоит «Мэджик»?

Самый трудный вопрос. Стоит столько, сколько вы готовы за него заплатить ☹. Не больше и не меньше — зайдите на Sargona-овский сайт, там помещен каталог продукции, почитайте, прикиньте. Между прочим, если вы будете хорошо играть и постоянно участвовать в турнирах, то, вполне вероятно, Мэджик ничего вам не будет стоить, и даже будет приносить прибыль. Главное — выигрывать.

5. Сколько нужно играть, чтобы научиться играть хорошо?

Всю жизнь ☹. Каждый год в «Мэджике» что-то да меняется. Выходят новые редакции, появляются новые механики и способы использования карт. Так что играть нужно постоянно. А минимального срока нет. У каждого по-своему. Некоторые начинают неплохо играть уже через месяц, некоторые плохо играют и через два года. Тут как в шахматах: хорошим шахматистом может стать не каждый, а научиться играть... Думаю, понятно.

6. Что такое «прокси»?

Прокси — это такие карты... которых у вас нет. Просто берете бумажку и пишете на ней, что это, допустим, *Wrath of God*. Зачем? Да для того, чтобы тестировать колоды и прикидывать, нужно ли вам в ней именно эта карта, а если нужно, то в каком количестве. Кроме того, проводятся еще и прокси-турниры. В них часть колоды может быть заменена прокси-картами. Исключительная возможность для начинающих игроков потестить свою деку, а заодно что-то выиграть. Очень рекомендую.

7. А как узнать, какими колодами стоит играть, и вообще, что собирать для начала?

Посмотрите Топ-8 последних турниров.

Это можно сделать либо в Инете, либо непосредственно в клубе. Посмотрите, прикиньте, узнайте, сколько стоит та или иная дека. Потом запросите их и поиграйте. Может, вам не понравится, может, вас тянет не к контролю, а к битдауну...

Ну и, самое главное, играйте. Ищущий да обрящет! Да встречи на турнирах!



Наши строители продолжают радовать всех посетителей города все новыми и новыми подробностями о «подземных хранах» GURPS'a.

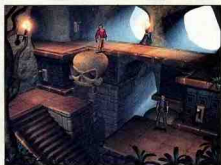
Наталья ГРАДОВАЯ

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

Системные требования:

- минимальные: P-200, 32 МБ;
- рекомендуемые: P2-300, 64 МБ

Нам не дано исправить ошибки предыдущих поколений. Но всегда найдутся мечтатели, не устоящие задавать вопрос: «А что было бы, если?..» Если бы динозавры оказались разумными, если бы христианству пришлось соперничать с другой, более гуманной религией, если бы Ленин не до-



ехал до России в 17-ом году, если бы во второй мировой войне победила Германия... Подобными исследованиями занимается альтернативная фантастика (Гарри Гаррисон, Кир Булычев, Филипп Дик и др.). И крайне редко к подобной теме обращаются художники-мультипликаторы. Причем очень осторожно.

Полнометражный мультфильм студии DreamWorks Pictures **The Road To El Dorado** («Дорога на Эльдorado») — это фильм-мечта. И в этом фильме Эрнан Кортес не дошел до заветного Эльдorado — до города Теночтитлана, столицы империи ацтеков, города, поразившего конкистадоров своей красотой и встретившего их золотом. Именно так — золотом и покорностью приказал своему народу встречать вернувшихся «великих белых богов» император ацтеков Монтесума, человек слабый, безвольный и нерешительный, веривший в древние пророчества и велевший своему народу не оказывать жестоким пришель-

цам сопротивления. «Я молюсь, чтобы боги посылали нам хороших императоров, но смиряясь с теми, какие есть», — говорил Корнелиус Тацит. Ацтеки, видимо, рассуждали также. За что и поплатились.

«Мы увидели вещи небывалые, какие и во сне не могут привидеться...» — писал Берналь Диас, один из спутников Кортеса. — Большие и великолепные дворцы из камня, сады, пруды с пресной водой и множество иных диковин. В фруктовые сады по каналу из озера могли заплывать большие челны... Я и не думал, что на свете могут быть такие земли, как эта. Некоторые из наших солдат спрашивали, не снится ли все это нам... А сейчас все это разрушено, разорено, заброшено, ничего не осталось от прежнего».

На самом деле реальная — и практически молниеносная — история завоевания горсткой авантюристов, мерзавцев и уголовников, составивших «отборный» отряд Эрнана Кортеса, империи ацтеков гораздо более фантастично, нежели сказка-мечта, рассказанная в мультфильме. Но зато в «Дороге на Эльдorado» есть хепи энд, а в действительности все закончилось разрушением и бесчисленными трагедиями. Империя перестала существовать, император Монтесума был тайно



казнен испанцами, а бывшие его подданные, нашедшие его тело, котенки его на руках в место, которое называется Кополько. Потом положили его на костер, зожгли огонь, и вот затрещало пламя, разбрасывая искры, и взметнулось вверх длин-

ными языками. И тело Монтесумы пахло горелым мясом, и пока оно горело, испускало зловоние. И пока оно горело, люди ругали его и смеялись...» — писал один из очевидцев.

Эрнана Кортеса за его невиданную жестокость и вероломство ацтеки считали во-



площением кровавого бога Кецалькоатля. Преданный Монтесумой и сожженный испанцами на костре, родственник и приближенный императора Куаутемок сказал Кортесу перед казнью: «Бог спросит с тебя за это!». Проклятие настигло Кортеса уже после смерти. За четыреста пятьдесят лет, прошедших со дня его смерти (он умер в 1547 году), прах его был перезахоронен шесть раз, последний раз в 1946 году!

И конечно же, обо всех этих драмах вы не узнаете ни из мультфильма, ни из игры, созданный буквально след в след по сценарию мультфильма компанией **Revolution Software** (издатель **UbiSoft**). Детям не положено рассказывать о грустном, дабы не травмировать хрупкую детскую психику. Да и стыдно за предков. Розовая сказка со счастливым концом поможет им оставаться в неведении и блаженном невежестве. Зато это одна из лучших детских приключенческих игр, которые нам с ребенком случалось встретить на тернистом геймерском пути. **Gold & Glory: The Road to El Dorado** — так называется этот квест, и вам действительно придется пройти дорогу до Эльдorado — всю, шаг за шагом, начиная от рыночной площади Модрида и заканчивая бегством от каменного ягуара.

Итак, двое испанских мошенников-гаст-ролеров образца 1519 года, Мигель и Тулио, разскаиваются властями, и за их поимку назначена награда. Нельзя сказать, что это печальное обстоятельство не отразилось на их стремлении убраться из города как можно быстрее, но и заставить их



быть скромными и незаметными оно не смогло. Кто не рискует, тот не пьет шампанского, и в результате последней оферы в их ловкие руки попадает некая карта, на которой среди таинственных символов приятелям удается разобрать всего два слова: город золота — El Dorado. Призвав на помощь всю свою [и вашу] смекалку, наши проходимицы [от слова «проходить» ©] обнаруживают способ пробраться мимо стражника в воротах порта. Налог они уплатить не могут — денег нет, но с женщин налога не берут. И Тулио поступается гордостью — он готов переодеться в женское платье. Вот только достать его как? Способ, ни изобретенный, «слегка» громоздкий и весит тонны полторы-две. Это знаменитый бык-убийца, запоянная тварь, которая держат за крепилки воротами. И лишь безвыходное положение и врожденный авантюризм заставляют нас открыть эти ворота... Мы в порту, но пробраться на охраняемый корабль непросто. К счастью, на него все еще грузят воду и продовольствие. Сладкая морковка нужному человеку и переклоченный вовремя рубльчик — и цель достигнута. Пусть в бочках, но мы на корабле.

Однако оказавшись на корабле Эрнано Кортеса, полном «лучших» людей Мадрида, лично выбранных знаменитым конкистадором, приятели опростоловсились. Их



почти сразу обнаружили. Но, как это ни странно, ни практичный Мигель, ни романтичный Тулио в отборную компанию не вписались, а потому были заперты в коридоре. Там нам очень не понравилось. Поэтому мы бежали — с небольшой помощью Альтиго, личного коня Кортеса, причем похитив шлопку и прихватив Альтиго с собой — случайный. А спустя несколько тяжелых дней их, уни-

рающих от голода, жары и жажды, милосердный случай выносит на тот самый берег, с которого и начинается дорога к золоту и славе.

Осознав этот замечательный факт, наши проходимицы приступают к самой ответственной части своего пути: они идут в Эль-Дороро. Путь их лежит через джунгли. Вооружившись мечом, они немедленно пускают его в ход, спасая броненосца Биббо, который нам еще неоднократно придется. Например, чтобы привязать веревку, по которой можно подняться по птичьей скале. Или пробраться в тайник с необходимой нам статуэткой Плачущей женщины. Или побить мячом в атлетском варианте баскетбола, хотя нет, этого эпизода в игре нет, это из мультфильма. В общем, ценный зверь, несмотря на отсутствие ценного меха.

Честно говоря, давать подсказки к детскому квесту рука не поднимается. Очень уж очевидно решение практически любой задачки. Два последних эпизода — бегство от ягуара и водный храм включают в себя несколько аркадных моментов, преодолеть которые особого труда не составит. Эпизод в водном храме — единственное отступление авторов от сюжета мультфильма, и вовремя успеть опустить рычаг



водных ворот, чтобы сбросить ягуара в воду, — это, пожалуй, самый сложный момент в игре. Но аркадный, а не квестовый.

Вообще, Gold & Glory обладает несколькими достоинствами и одним-единственным недостатком. Сначала о грустном. К сожалению, эта игрушка очень короткая. В зависимости от уровня развития ребенка и от энтузиазма родителей, игра в худшем случае будет пройдена за несколько часов в течение пары-тройки дней (часа по полтора, чтобы глаза не уставали и в качестве награды за хорошее поведение ©). С другой стороны, она не успеет надоесть. А уж скучать и вовсе не придется. Динамизма сюжета не занимать. Есть в игре парочка похожих puzzles, но в целом загадки и задачи не повторяются. Более того, разработчики использовали практически все приемы, обычные для одновку: тут тебе и эпизоды текстовые — выяснение отношений с бывшим тореадором, например; пространственные — прыжки по озеру раскаленной лавы или блуждания в лабиринте со множеством дверей; ологичные — неоднократное и неожиданный применение старого носка на корабле; скорные — выяснение вкусов и пристрастий говорящих статуй атлетских богов; аркадные — эпизод с пауками или водными воротами и т. п. (классификация эпизодов моя, доморощенная, и на всеобщее ее при-

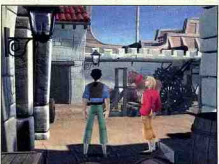
знание я не претендую ©). В общем, после Gold & Glory можно смело предлагать любимому и ненастоящему (в интеллектуальном и игровом плане ненастоящему, шоколадки не в счет ©) монстрику все четыре знаменитых Острова обзвывая — Monkey Island и/или Broken Sword в придачу.

Понятное дело, что наличие папы-мультфильма гарантирует мультяшную графику, и у разработчиков голова по этому поводу не болит. Правда, богатой мимикой могут по-



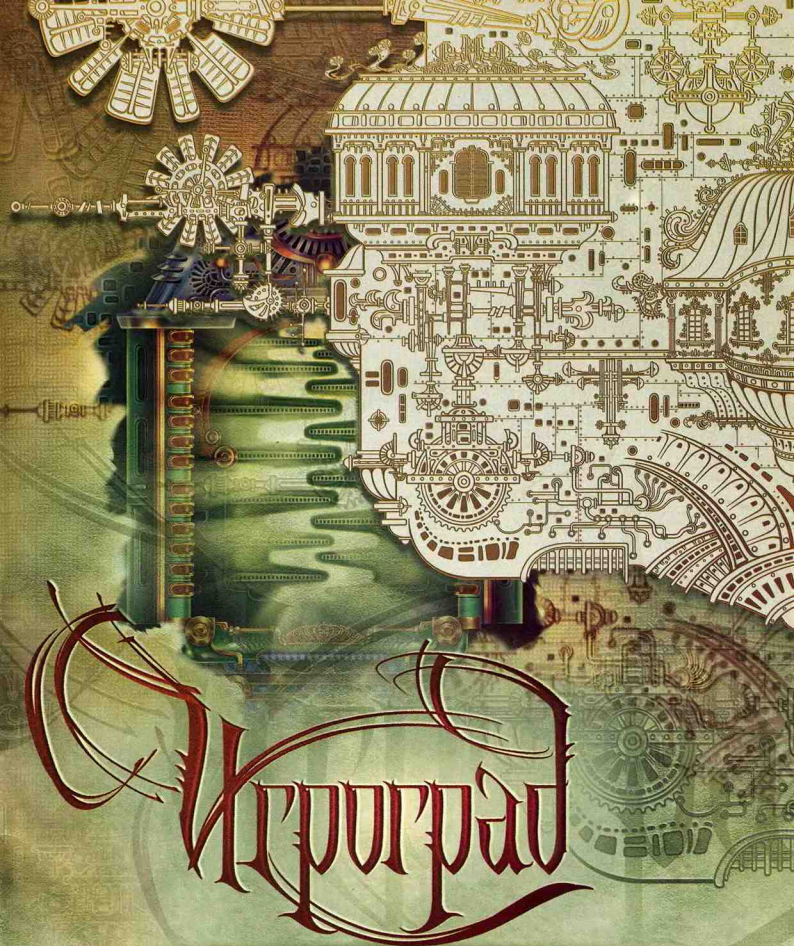
хвастаться лишь главные герои, но и задники прорисованы аккуратно и тщательно. Игрушка получилась на редкость красивая и добротная, а эпизоды из мультфильма, по традиции завершающие прохождение уровня, лишь добавляю ей привлекательности. О музыкальном сопровождении и говорить не приходится. Музыка к фильму-то делала та же команда, что и к «Королю лгу», и к «Принцу Египта» во главе с серым Элтоном Джоном. Музыка классная, одним словом.

Управление удобное, традиционное. Инвентарь у каждого героя свой, и лишние, ненужные предметы в него не попадают, так что не придется долго мучиться, думая, чем на что подействовать, и перебирать варианты. Но мой взгляд, разработчики даже перестарались в своем стремлении облегчить жизнь игрокам. Дети — они не вовсе без мозгов, знаете ли. Подсвечивать важные для сюжета объекты было явно лиш-



ним, потому как уровень задач особой сложностью не отличается. В результате игра проходит слишком легко и слишком быстро. А ребенок привыкает не напрягать особо серое вещество.

Но в целом игрушка — то, что надо для детей младшего школьного возраста. Этакая ступенька от совсем детсадовских «Рыбка Фредди» и «Автомобилька Пат-Пат» к «солидным» взрослым приключениям, если, конечно, не будет позволено назвать Monkey Island солидным. Так что вперед — по лесенке, ведущей к приключениям.



www.igrograd.com.ua

2

компьютера

МОИ
КОМПЬЮТЕР

за 83

грн

Разборчиво заполните подписной купон
и вместе с копией квитанции об оплате
отправьте до **1 марта 2002 г.**

по адресу
редакции:
03057,
Киев-57,
а/я 892/1
"МК+МИК"

☐ Я подписываюсь с апреля по декабрь 2002 г. и плачу **83 грн. 00 коп. ***

ФИО _____
Индекс _____
Адрес _____
Телефон _____
Подпись _____ Дата _____

Повідомлення

Отримувач платежу

ООО "ИД "Мой компьютер" 26007301301736 31088331
Поточний рахунок Код ЄДРПОУ

Установа банку

Старокиевское отд. ПИБ г.Киев 322227
МФО банку

Прізвище, ім'я та по батькові

адреса Ідентифікаційний номер

Вид платежу

Сума

ЗА ПЕРЕДПЛАТУ на комплект

"Мой компьютер" +

"Мой игровой компьютер"

Всього

83.00

Касир

Платник

Квитанція

Отримувач платежу

ООО "ИД "Мой компьютер" 26007301301736 31088331
Поточний рахунок Код ЄДРПОУ

Установа банку

Старокиевское отд. ПИБ г.Киев 322227
МФО банку

Прізвище, ім'я та по батькові

адреса Ідентифікаційний номер

Вид платежу

Сума

ЗА ПЕРЕДПЛАТУ на комплект

"Мой компьютер" +

"Мой игровой компьютер"

Платник

Всього

83.00

Касир

Среди
участников
акции будет
разыграно
5 (пять)
очень
интересных
призов

* Стоимость банковских услуг
по переводу денег не входит
в стоимость подписки