

124 а-8

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ I-2(59-60)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

13.01.2003

Necromania

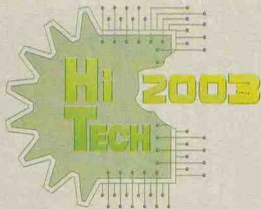
TRAP OF DARKNESS

EA
SPORTS

**TOTAL CLUB
MANAGER
2003**

MICHAEL

**MERCENARIES
BALLERBURG**



IV МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ МИР ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

26 февраля – 1 марта 2003

выставочный комплекс
одедского порта

WWW.HI-TECH.COM.UA

- ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СИСТЕМЫ СВЯЗИ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ
- КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
- ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ОФИСА И ДОМА
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
- ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОИЗВОДСТВЕ И ДРУГИХ СФЕРАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
- СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ «ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОЛИГРАФИИ»
- МОЛОДЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНОГО ТВОРЧЕСТВА
- КОНКУРС ВЕБ-ДИЗАЙНА «WEB-TECH 2003»

ГЛАВНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР

ITC PUBLISHING



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР

Е RASO
Linka International

ОФИЦИАЛЬНЫЙ
СЕМНАР-КАРОВО

МЕДИА-ПАРТНЕР

СофтПресс
SOFT PRESS

SHIP **Office**
SHIP Office

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

MOI

HARD*SOFT UA

Бизнес
в безбумажности

PRINT

PRINT

PRINT

СПОНСОР КОНКУРСА
ВЕБ-ДИЗАЙНА

Internet UA

Выставочный центр «Одесский дом»
ул. Маршальевская, 7, офис 1,
г. Одесса, 65014, Украина



Тел/факс: (0482) 37-17-37, (048) 726-64-94,
E-mail: org@hi-tech.com.ua
www.hi-tech.com.ua

интернет
сервис провайдер



опасайтесь
пиратских копий

выделиться легко...



**как два бита
передать**

т. 464-8262
464-7185
<http://it.park.ua>

© KO

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн, 12 месяцев – 79.86 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным
центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ (062) 245-1594

Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

Николаев
Ноу-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банке **ПриватБанка**, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ЯНВАРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА



УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ

АНТИВІРУС

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

UNA for
Windows 9x/ME/NT/2000/XP WS

выявление/уничтожение/лечение
вредных программ
в файлах всех типов

проверка файлов,
упакованных
распространяемыми
архиваторами
и упаковщиками

уникальная технология
эвристического анализа,
которая позволяет
находить новые вирусы
и троянские программы



Терехина, 4, офис 5
Тел. 468 3049
www.unasoft.com.ua
sales@unasoft.com.ua

Список статей

- Том КЕРТИС, Александр ГЛЮК.
2002: Доигрались! Стр. 7-9.
- DAVERT.
Impossible Creatures, стр. 10-11.
- Сергей ПОПОВ.
Mercenaries, стр. 12-15.
- Alien.
Total Club Manager 2003, стр. 16-17.
- RiP.MANIaK.
Necromania, стр. 18-19.
- RiP.MANIaK.
Ballerburg, стр. 20-22.
- RiP.MANIaK, Akella.
To kill or not to kill, стр. 23.
- Андрей М. aka Scratch.
Рыцари морей, стр. 24-25.
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Планета сокровищ, стр. 26-27.
- Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
Железный итог 2002, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Мы от всей души поздравляем читателей «Игроградского вестника» с Новым годом и Рождеством Христовым. Редакция вернулась с зимних каникул и приступила к работе. Отныне экскурсии по Игрограду проходят каждую неделю.

Три подонка и четыре всадника

Компания 3DO, здорово подставившая геймеров в прошлом году выпуском провального *Might and Magic IX* и, скажем так, не слишком успешного *Heroes of Might and Magic IV*, не собирается сдавать свои позиции на рынке компьютерных игр. Более того, она собирается эти позиции всячески укреплять и тем самым восстановить свое доброе имя. Для этого в недрах корпорации полным ходом идет работа над амбициозным хоррор-экшеном **Four Horsemen of the Apocalypse**. Сюжет этого эпикального творения будет сильно напоминать голливудские фильмы ужасов, в которых предсказанный Иоанном Богословом Апокалипсис становится реальностью. Я думаю, подобные картины вы смотрели не раз. нас ожидает мрачная давящая атмосфера неотвратимо надвигающегося кошмара: сбываются древние пророчества, мир погружается во мрак и безысходность, смерть и ужас носят над планетой. Игруку, понятное дело, предстоит воспрепятствовать всему этому безобразию, и, стоит признать, зоболитесь разработчики

стараясь по мере сил помочь ему в этом нелегком деле. В *Four Horsemen of the Apocalypse* нам предстоит перевоплотиться не в героя-спецназовца и даже не в Избранного, а в грозного «архангела бездны» по имени *Abaddon* (это не мы придумали, а сценаристы 3DO ©). Вооружившись солидным арсеналом и сверхъестественными способностями, мы будем пытаться предотвратить надвигающуюся катастрофу. Для этого нам придется собрать воедино трех Избранных смертных (куда же без них ©), которыми, опять же в лучших традициях голливудских фильмов, являются наемный убийца, проститутка и продажный политик, а после этого померяться силами с самыми четырьмя всадниками Апокалипсиса — Войной, Смертью, Чумой и Голодом. Вот такой, в общих чертах, сюжет предлагает нам компания 3DO. Собственно, это практически все, что на данный момент известно об этом проекте. Есть, конечно, пространное обещание разработчиков насчет уникальной мрачной атмосферы, невиданной графики и т.д. и т.п. Правда, имеющиеся в Сети концепт-арты производят приятное впечатление. А недавно стал известен еще один интереснейший факт. Оказывает-

ся, на роль одного из консультантов проекта был приглашен *Стэн Уинстон (Stan Winston)*, создатель основных персонажей таких известных фильмов, как «Чужие», «Терминатор 2» и «Парк Юрского периода». Помимо него в разработке *Four Horsemen of the Apocalypse* будут принимать участие несколько известных художников и киноактеров. Понятное дело, что этот «звездный состав» будет стоить 3DO совсем не маленьких денег, и тем не менее компания идет на подобные затраты, что еще раз доказывает, насколько серьезно разработчики относятся к своему новому проекту. Ну что ж, будем надеяться, что у них все получится. *Pelvis Four Horsemen of the Apocalypse* намечен на четвертый квартал 2003 года.

В твой дембельский альбом

Компания **Epic Games** выпустила очередную патч для своего популярного шутера **Unreal Tournament 2003**. Запатч позволяет записывать и просматривать демки ваших игр как с серверной, так и с клиентской машины. Помимо этого патч вносит довольно много мелких исправле-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьями, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуются 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 январе



УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ

АНТИВІРУС

1-й приз:

UNA for Windows 9x/ME/NT/2000/XP/WS

выявление/уничтожение/лечение вредоносных программ в файлах всех типов

проверка файлов, упакованных распространенными архиваторами и упаковщиками

уникальная технология эвристического анализа, которая позволяет находить новые вирусы и троянские программы

2-е и 3-е призы
Вам очень понравятся!

Терехина, 4, офис 5
Тел. 468 3049
www.unasoft.com.ua
sales@unasoft.com.ua





ний, касающихся практически всех аспектов игрового процесса — звук, графика, искусственного интеллекта, интерфейса и т.д. Скачать почти можно со сайтов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/unrealtournament2>) и **Gamer's Hell** (<http://www.gamershell.com/news/BUrealTournament2003Bv2.shtml>). Размер — 12 Мб.

Сверху, снизу и изнутри

Компания **Electronic Arts** сообщила об уходе на золото четвертой части популярной «градостроительной» стратегии **SimCity**. Эта часть сериала существенно отличается от своих предшественниц тем, что состоит из четырех отдельных модулей. Первый называется



Traditional Mayan и является стандартным продолжением серии **SimCity** с привычным для поклонников серии геймплеем. То есть, нам придется заниматься строительством города, распределением ресурсов и прочими хозяйственными заботами, а чтобы служба медом не казалась, разработчики припасли для игроков уже привычные «ксимские» развлечения — ураганы, торнадо, пожары, наводнения и пр. Второй мод носит название **My Sim** и пред-



назначен исключительно для поклонников суперпопулярной на Западе игры **The Sims**. Зарушив **My Sim**, вы без труда сможете перенести в него своего «ксима» и сделать его полноценным жителем мегаполиса. Третий мод называется **God**. В нем вам предлагается сыграть роль тех самых разрушительных сил природы, с которыми приходилось бороться в первом моде, и вдоволь показывать над виртуальным городом, обрушив на него проливные дожди, грязевые потоки, организовать прорывы дамб, пожары, землетрясения и т.д. и т.п. Игра должна появиться в продаже не позднее 14 января 2003 года.

Зов крови

В Сети появился демо-версия «вампирского» экшена **BloodRayne**,

разрабатываемого компанией **Majesco**. Как многие из вас наверняка помнят, эта игра представляет собой очередной взгляд на популярную на Западе тему противостояния добрых и злых вампиров. Главная героиня игры, молодая девушка вампирских кровей по имени **BloodRayne**, используя со-



лидный арсенал холодного и огнестрельного оружия, будет безжалостно уничтожать своих злобных соратников, а также недобитых нацистов, зомби и прочую нечисть. Размер демки составляет 168 Мб, а скачать ее



можно с сайтов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/bloodrayne>) и **Gamer's Hell** (<http://www.gamershell.com/news/BBloodRayneBDemo.shtml>).

Девелоперы на рынке труда

На популярном западном сайте **RPGdot** (<http://www.rpgdot.com>) появилось открытое письмо Яна и Линды Кьюрри, дизайнеров и фактически лидеров известной команды разработчиков **SirTech**, создателей легендарных серий **Wizardry** и **Jagged Alliance**. В этом письме прямым текстом говорится о том, что пятнадцать опытных девелоперов, ранее входивших в состав **SirTech** и принимавших участие в разработке самых громких проектов этой компании, ищут работу, готовы рассмотреть любое предложение и практически немедленно приступить к разработке нового проекта. Как говорится, нет слов, один выражение. Просто в голове не укладывается, что же должно твориться на рынке, если сотрудники одной из старейших и известнейших компаний вынуждены искать работу таким вот способом! И тем не менее это так. Полный текст письма вы можете прочитать, обратившись по адресу <http://www.rpgdot.com/popup.php?popup=6&id=13539>. Мы можем только пожелать удачи экс-сиртечевцам и, конечно, окончательно похоронить надежды на продолжение приключений в их многих полюбившихся мирах. Девелопер, тем не менее, так давно в Сети мелькало сообщение, что права на ис-

пользование марки **Jagged Alliance** было куплено фирмой **Strategy First**, и поклонники этой серии втайне лелеяли надежду на то, что когда-нибудь им удастся поиграть в третью часть сериала. Теперь, скорее всего, и на этом можно поставить крест. Ведь даже если **Strategy First** и возьмется за разработку **Jagged Alliance 3**, то очень мало надежд на то, что это будет действительно **Jagged Alliance**. Мы с вами уже не раз убеждались, во что превращаются проекты, начатые одной командой и продолжаемые другой. В общем, грустно все это.

Гром среди зимы

Компания **CDV Software Entertainment** выложила в Сеть англоязычную демо-версию игры **GROM**, разрабатываемой польской компанией **Rebelmind**. Как вы, конечно, помните, **GROM** является смесью таких жанров, как **RPG**, **action**, **adventure** и **реалтайм-овых** тактика. Действие игры перенесет нас в Тибет времен второй мировой войны. Именно туда был отправлен элитный отряд СС под руководством полковника **Германа Вольфа**. Целью экспедиции был поиск легендарного оружия, оставленного в горах Тибета таинственной древней цивилизацией. Нам же предстоит сыграть роль английского полковника Грома, которому суждено было разрушить планы нацистов. Демка весит 204 Мб и содержит в себе обучающую миссию и первый эпизод игры. Скачать файл можно с сайтов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/grom/>) и **Gamesweb** (http://gamesweb.com/pc/downloads/demos/detail.php?item_id=29805).

Между бульдогом и носорогом

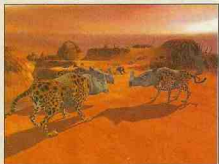
Согласно сообщению компании **Microsoft**, ушла на золото «генно-инженерная» стратегия **Impossible Creatures**, созданная компанией **Relic Games**. Этот в высшей степени необычный проект долго ждали миллионы поклонников реалтайм-овых стратегий. В этой игре нам придется выступить в роли авантюриста **Рекса Шанса**, волею судьбы попавшего на архипелаг в Тихом океане, на котором безумный ученый-генетик создаст собственную армию монстров, лелея надежду завоевать весь мир. Дабы противостоять безумцу, нам придется использовать против него все оружие и создать собственную армию, способную противостоять вражеским ордам. В



Impossible Creatures нам обещают практически неограниченный простор для «генно-инженерных» исследований. Хотите соз-



дать гибрид кита, муравья и гепарда и stráвить его с монстром, сочетающим достоинства слона и черепахи? Пожалуйстá! А увидеть сватку двадцати зебро-носорогов с сотней свино-львов? Нет ничего проще! Действие игры будет разворачиваться на двенадцати



островах, и на каждом из них вас будет встречать сотни различных невиданных существ. Вы только подумайте, какие возможности открываются перед виртуальными стратегами! Короче говоря, в *Impossible Creatures* вы увидите такое, чего еще никогда не было ни в одном из виртуальных миров. Игра должна поступить в продажу 7 января 2003 года. Ну, а если вы опасаетесь выкладывать деньги за столь необычную игрушку (а вдруг не понравится?), можете скачать уже имеющийся в Сети демо-версию (<http://www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/downloads.asp>) и собственными глазами посмотреть, что же на самом деле представляет из себя эта игрушка.

Гомарджоба, генацвале!

В прошлом номере *MyKa* мы писали о том, что компания **Ubisoft Entertainment** собирается выпустить в Сеть демо-версию нового *stealth-шутера Splinter Cell*. И вот, это свершилось. Демку проекта, сюжет которого был написан известным американским писателем Томом Кланси, вы можете хоть сегодня скачать с сайтов 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/games/splintercell>), Gamer's Hell (<http://www.gamershell.com/news/BSplinterCellDemo.shtml>) или FilePlanet (<http://www.fileplanet.com/files/110000/118078.shtml>). Размер — 100 Мб. *Splinter Cell* существенно отличается от предыдущих игр, создававшихся при участии Тома Кланси. Нас ждет не очередная тактический шутер, а настоящее «шпионское» приключение в стиле Джеймса Бонда. Главный герой игры Сэм Фишер, суперсекретный супергент отдела Управления национальной безопасности США, именуемого «Третий швелон», из всех опс старается подражать своему именованному английскому коллеге и воево пользуется всевозможными шпионскими приколками, которые в изобилии ему поставляют лаборатории секретных служб. Это вовсе не значит, что в игре нам не удастся пострелять из различных видов оружия, но основное время все-таки придется тихо пробираться за спинами вражеских патрулей, пользоваться отмычками, очками ночного видения, хлороформом и всевозможными хитроумными средствами, без которых не мыслит себя ни один супе-

рагент. В демку же входит первый уровень игры, действие которого будет разворачиваться в Тбилиси. Именно там Саму придется принять «бювое крещение».

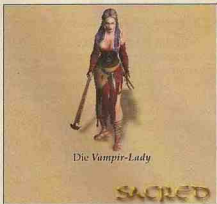
Новые планы Тейлора

Известный западный игровой сайт *GameSpy* (<http://www.gamespy.com>) сумел разузнать кое-что о планах одного из мэтров игровстроения — Криса Тейлора, создателя таких громких проектов, как *Total Annihilation* и *Dungeon Siege*. Данная информация не является официальным анонсом, но и не доверять известному сайту у нас тоже нет причин. Итак, стало известно, что команда Тейлора в данный момент трудится сразу над двумя проектами — **Dungeon Siege 2** и некой релактативной стратегией, название которой пока что держится в тайне. Понятное дело, что никаких особых сведений о будущих играх пока что нет. О *Dungeon Siege 2* было сказано только то, что он будет намного красивее и динамичнее первой части. Кроме того, разработчики постараются учесть пожелания фанатов и воплотить их в сиквеле. Стратегия же, скорее всего, будет духовным продолжением идей *Total Annihilation*. Причем именно духовным, так как права на марку *Total Annihilation* в данный момент принадлежат компании *Infogrames*, с которой Тейлор порвал всецелые отношения. Короче говоря, поклонникам игры от Криса Тейлора есть чего ждать. Но сначала давайтеждемся официального анонса. Думаю, он не замедлит появиться в самое ближайшее время.

Страшная немецкая сказка

Фирма **Ascaron Entertainment**, знакомая большинству наших геймеров по таким играм, как *Ballerburg* и *Patrician II*, анонсировала новый экшен-ролевой проект под названием **Scared**. В этой игре нам придется спасти мифическую страну *Ancaria* от прионсов злого волшебника *Shoddara*, который призвал в мир Демона Тьмы и намеревается с его помощью превратить цветущую страну в безжизненную пустыню. Нам же предлагается предостеречь это безобразие. В зависимости от желания, игрок может перевоплотиться в одного из шести потенциальных споспителей мира. В активе имеется три женских персонажа (Эльфийка, Волпириша и Серофин) и три мужских (Гладиатор, Мар и Темный Эльф). Каждый из героев обладает собственными характеристиками и умениями, а также личным набором достоинств и недостатков. О характеристиках героев, равно как и о ролевой системе игры вообще, пока что ничего не известно. Однако разработчики заявили, что если Эльфийка, Гладиатор, Темный Эльф и Мар будут достаточно стандартны, то Волпириша и Серофин смогут удивить даже хардкорных *RPG*-шников своими необычными способностями. С самого начала игры 70% игрового мира будет доступны игроку, что подразумевает под собой довольно широкую свободу действий. Оставшиеся же локации откроются только после выполнения определенных условий. Сюжетная линия игры будет состоять из тридцати квестов. Помимо этого у нас будет возмож-

ность выполнить более двухсот побочных заданий. И еще одна интересная особенность отличает *Scared* от подобных игр. В нем будут реализованы конные сражения. То есть наши герои смогут передвигаться по миру верхом и сражаться, не покидая седла. В рукопашном бою игровые персонажи смогут использовать «комбы» — комбинации ударов,



достигаемые последовательным и одновременным нажатием «горячих клавиш». Судя по всему, нас ожидает очень интересная и неординарная игра. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт *Scared* (http://www.ascaron.biz/d/frameset/ie_start.html).

D&D-арканология

Появилась первая информация, касающаяся нового проекта, разрабатываемого компанией **Troika Games**, сотрудниками которой приложили руку к созданию таких громких проектов, как *Fallout* и *Arcanum*. Сейчас разработчики занимаются созданием новой *RPG*, которая будет называться **Greyhawk: The Temple of Elemental Evil**. Поклонникам *D&D* должно быть хорошо знакомо это название. Именно так назывался один из популярных модулей, написанных еще для первой редакции *Dungeons & Dragons*. Однако игра «Тройки» будет использовать третью редакцию правил этой суперпопулярной ролевой системы. О разработке пока что ничего не известно. Разработчики не спешат делиться с нами подробностями. Известно только то, что основной упор в игре будет сделан на нелинейность и полную свободу действий, также огромную роль будет играть alignment героев. В игре будет огромное количество квестов, причем чуть не каждый из них можно будет решить тремя-четырьмя различными способами. Под нашим руководством окажется партия из пяти персонажей, с которой со временем можно будет присоединить нескольких NPC. Поклонников *RPG*, я думаю, особо порадует тот факт, что бой будет полностью пошаговым, с возможностью использования различных типов ударов. Ну и, конечно же, обещается хорошо проработанная развлекательная диалоговая система. Ну а что еще можно ожидать от «отцов» *Phantasya*? Пениз *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil* намечен на июнь 2003 года. Ждем с нетерпением.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com Александр GLUKK

2002. ДОИГРАЛИСЬ!

Итоги подведем...
Л. Подеревянский

Ну вот, и проводили мы 2002 год. Давайте на секунду оглянемся назад и вспомним, чем же он был знаменителен для игровой индустрии? Нет, понятно, что на вкус и на цвет только Сила одинакова (да и то, если без добавок), но мы, пожалуй, возьмем на себя смелость немного проанализировать сложившуюся в прошлом году ситуацию. Всем известно, что личность обозревателя так или иначе накладывает свой отпечаток на написанный им материал, и мы с братишкой ни в коем случае не претендуем на знание Великих Знатоков Всех Жанров Компьютерных Игр. Мы покорились бы душой, если б сказали, что через наши загребушие ручонки прошли абсолютно все мало-мальски достойные проекты 2002 года. Но кое-что мы все-таки видели, а во что-то играли и по поводу кое-каких игр даже имеем свое независимое мнение, которым и хотим с вами поделиться.

Итак, начнем топоры, затакаем рукоя и приступим к обезглавливанию, порodem, вскрытию, вернее, обозреванию. С чего же начать? Да, наверно, с того, что больше всего запомнилось. Пусть систематизацией и прочей бюрократией занимаются другие. Мы же поплетим на крыльях Силы. Наливай! Ой, хотелось сказать, начинай.

Начинаем. Наверное, начнем с констатации того факта, что прошлый год был не особенно богат на сюрпризы. Честно говоря, если бы нас спросили, были ли в 2002 году прорывы, суперноваторские находки хоть в одном из жанров, мы бы ответили «нет». Хорошие игры, да были, а вот с открытиями туговато. Впрочем, судите сами.

Наверно, у каждого из нас есть или была игра, которую он ждал долгие годы. У



нас она тоже была. Мы ее ждали, иногда надеялись, а порой даже верить начинали, что это будет действительно ИГРА, которая заткнет за пояс всех и вся. Мы даже уверены, что в этом ожидании были не одиноки, ибо мия ей — **The Elder Scrolls III: Morrowind**. И вот Мор вышел, что мы можем сказать, если вы читали наш отчет, то все знаете. Игра хорошая, играть в нее стоит, но... Но, как ни обидно, предыдущие части TES-а были во многом интересней,

оригинальней, живей, а тут — превосходная графика и абсолютно мертвый мир. Игра, которая могла открыть новую веху в жанре RPG, стала просто очередным хорошим проектом — миром, в котором можно выжить, но нельзя жить.

И если уж мы завели разговор про RPG, нельзя не вспомнить как минимум еще о двух играх, которые порадовали поклонников этого жанра. Догодайтесь, что мы име-



ем в виду? Правильно, **Neverwinter Night** и **Divine Divinity**. Начнем, пожалуй, с начала, то есть с **Neverwinter'a**. Эту игру ждали ничуть не меньше Мора. Ну как же, третья редакция D&D, очередное путешествие в мир Forgotten Realms и, в конце-то концов, неужели создатели **Baldur's Gate** не преподнесут своим поклонникам очередной сюрприз? Преподнесли. Но не совсем такой, как мы ожидали: великолепная графика



ка и жутко линейный, хотя, на мой взгляд, довольно красивый сюжет. Правда, есть одно «но», которое я хочу специально подчеркнуть: **NWN** — это игра, рассчитанная не на сингл, а на мультиплеер! Только в мультиплеере можно осознавать все ее возможности и нововведения, а именно, возможность имитировать настольную игру — со своим DM'ом, монстрами, приключениями и т.д. Если не пробоваши, крайне рекомендуем, впечатления ни с чем не сравнимы. Возможно, **NWN** — это единственная RPG, привнесшая в жанр нечто новое, максимум (на сегодняшний день) приближающая компьютерную игру к настолке.

Divine Divinity не может похвастаться именитыми разработчиками, глубоко проработанной игровой вселенной и прочими достоинствами **NWN**. Хотя старые фанаты RPG должны были помнить анонсированный около четырех лет назад проект **The Mage, The Lady and The Knight**. Да-да, именно этот долгожданный добрался до нас под именем **Divine Divinity**. Добрался и сразу же стал претендентом на звание «RPG года». Как оказалось, за простенькой графикой и подчеркнuto сказочным антуражем скрывалась действительно интересная и неорди-

нарная игра, сочетающая в себе закрученный сюжет и практически полную свободу действий. Но и тут не обошлось без обидных япов — заключительная миссия настолько отличается от того, что было раньше, что возникает ощущение, что доделывали ее в страшной спешке — подумайте сами, в последнюю часть имеется аж два квеста! Все остальное до боли похоже на «Диоблус» — дойди до главного монстра и убей. Обидно.

Будет несправедливым, если мы не вспомним **Arx Fatalis**, тоже весьма интересный проект с закосом под реализм. Те из вас, кому приходилось общаться с хардкорными RPG шниками, наверняка не раз слышали, что миры компьютерных игр картонные, и жить в них реально нельзя. Да с этим, впрочем, никто и не спорит, даже сами разработчики. Они просто молча пытаются сделать свои виртуальные вселенные более реалистичными и хоть чуть-чуть приблизить их к реальности. Создателями **Arx Fatalis** это удалось. Вспомните, сколько абсолютно беспричинных наездов было совершенно на эту игру до ее появления. Подземный мир? Да разработчики просто не смогли реализовать открытые пространства! Система магии а-ля **Black&White**? Да это же не удобно! И вот игра вышла. Те, кто хоть раз бродил по мрачным коридорам **Arx'a**, вычеркивал лышечкой магические руны, жарил рыбу на костре, вряд ли скажут, что игра не удалась. Другое дело, мы с вами уже как-то привыкли, что RPG — это 50% боев, 30% разговоров и 20% головоломок. В **Arx** все не так. Основные усилия приходилось тратить на разгадывание загадок, а вот к этому-то не только наши тупые фэйтеры (какой с них спрос?), но даже умные маги оказались не совсем готовы. Не все, конечно: все-таки графика, атмосфера и прекрасная проработанность мира сделали свое дело, и



многие геймеры до сих пор блуждают по подземным лабиринтам, ничуть не чувствуя себя обиженными, на массового признания игра все-таки не получила.

Что еще нам запомнилось в прошлом году? Пожалуй, то, что 2002 год был на всяческие сиквелы, чуть ли не каждая третья игра гордо носит на груди эмблему значка ГТО циферку 2 или 3. Насчет каждой треть-

ей мы, конечно, загнали, но... О Море мы уже упоминали, давайте посмотрим на других орденосцев и попробуем разобраться в этой любви разработчиков к продолжениям. Одним из самых запоминающихся

сиквелов прошлого года, несомненно, стал **Grand Thief Auto 3**. Продолжать культовую серию о великом автогонщике было в какой-то мере довольно рискованным шагом. Все мы хорошо помните первые части GTA — довольно простенькая графика, вид сверху, вроде ничего особенного и, тем не менее, какой геймплеей! Игра уже имела огромную армию поклонников, которые воспринимали и любили ее такой, какая она есть. Поэтому желание девелоперов обрядить свое дитя в 3D и изменить положение камеры было воспринято в штыки. Многие опасались, что GTA 3 превратится в стандартный TPS с элементами гонок. Но этого, к счастью, не случилось. В третьей части сериала разработчикам удалось сохранить полностью безбашенную атмосферу первых GTA, а новая графика, удобное управление, отличная физическая модель автомобилей и карты города не только не отпугнули старых автогонщиков, но и помогли привлечь в их ряды достаточно количество новобранцев. Ну что ж, так держать. Думаем, что теперь все с нетерпением будут ждать GTA 4.

Нельзя, естественно, забывать и о прекрасной Кейт Арчер из **NOLF 2**. Несмотря



на то, что первая игра была кое в чем веселее (и сложнее), вторую часть приключений Кейт, лично мы считаем шутером года.



Великолепный сюжет, прекрасный юмор, куча приклов над всевозможными шутками и отличная графика — что еще нужно? Мы прошли игру дважды и ни на секунду не жалеем о потраченном времени.

Ожидаемы многими **UT 2003** тоже весьма порадовал, хотя, если честно, кроме гра-



фики, ничего особого в нем нет. Появилась еще одна игра для мультиплеерных бата-

лий, возможно, она вытеснит Quake 3, а может, и нет. Посмотрим. В любом случае, если вы не любитель ходить в клубы, сомневайтесь, что новый UT надолго задержится на ваших машинах.

А компания **Lukas Arts** порадовала нас новыми похождениями рыцаря-дежда (используя силу, Энигел). С нашей точки зрения, получился очень достойный сиквел. Графика, звук, анимация — весьма хорошо, а мультиплеер... Бои на лазерных мечах — рулет! Честно говоря, узнав, что игра будет от первого и третьего лица, ожидали худшего и были очень приятно удивлены. Так держать!

После прошлогоднего триумфа бритоголового громицы со штрих-кодом на затылке очень многие из нас, конечно же, ждали продолжения приключений парня с кодовым именем 47. И оно появилось. Кажется, **Hitman 2** стал именно таким, каким его и ждали. Разработчики учли «пожелания трудящихся» и выпустили добротный полноценный



сиквел. Вот только того восторга и ажиотажа, который произвел первый Hitman все-таки не последовало. Почему? Мы затрудняемся ответить. Скорее всего, потому что первая часть была для нас неожиданностью, а от второй уже знали чего ожидать.

По поводу вторых **Soldier of Fortune** сложилось тоже неоднозначное мнение. С одной стороны, красивая графика, литры крови, новое оружие, с другой — затасканный сюжет. Что тут говорить? Поиграть можно, играть интересно, но чего-то не хватает...

В свете последних событий несколько подбодрялся накал страстей, который витал в первой половине года вокруг жанра пошаговых стратегий. А ведь они тоже подходят под тему нашего разговора. Ну, посудите сами: **Disciples 2**, **Age of Wonders 2** и **Heroes of Might and Magic IV**. Несмотря на то, что эти игры объединены одним жанром, они получились очень разными, и



каждая из них нашла своих поклонников. То есть каждая брала своим. Вот только чем? К нашему стыду, нам не удалось достаточно время поиграть в первых «Дискайплов», но судя по разговорам ветеранов этой игры, вторая часть мало чем отличается от первой. То есть практически никаких новаторских идей она не несли. И тем не менее,

если первые «Дискайплы» оказались почти провалом, второе так и хочется назвать «TBS года». Так в чем же дело? В совершенно отменной графике и неподражаемой анима-



ции? Красиво, можно даже сказать, эпическом сюжете? Или в том неуловимом «человеке», которое зовется «атмосферой игры»? В том, что не позволяет оторваться от нее даже на минуту? А может, во всем сразу, да еще в таинственном геймплее, внятное определение которому до сих пор никто не смог дать? Трудно дать однозначный ответ. **Disciples 2** обладает всеми вышеперечисленными особенностями и, не делая революцию в жанре, заставило говорить о себе даже ярых противников первой игры. Что тут сказать? Нам нужны такие игры и побольше, побольше... **Age of Wonders 2** — это тоже улучшенный и подправленный вариант первой части, но, к сожалению, при всех плюсах, сингловая кампания не слишком удачно, похоже, разработчики сделали упор именно на мультиплеер, а жаль. Четвертые Герои... Ну, а них мы высказаем позже и в другом разделе.

И еще один медалист, причем очень хорошо иллюстрирующий существующую тенденцию смешения жанров, — это **Warcraft 3**. О том, что третий Варкрафт станет основоположником абсолютно нового жанра — Role-Playing Strategy Game, было понято буквально со дня анонса. Собствен-



но, так оно, наверно, и вышло. В отличие от предыдущих частей, противостоящие группировки обзавелись героями, которые стали наращивать опыт, обвешиваться артефактами и всячески влиять на ход событий. Также к «старым» варкрафтовским расам — оркам и людям — присоединились две новые — темные эльфы и нежить. И все-таки, те, кто провел немало часов за первым



и вторым Варкрафтом, невольно испытывают чувство дежа вю. Где-то это уже было.



Где-то я это уже видел. Да понятно где — в Варкрафте. То, что третья часть успевала лучше от своих предшественниц, не может не радовать. Сейчас очень часто раздаются крики о том, что, мол, сюжет из пальца высосан, и баланс хотелось бы побалансированней, и расы посамобитнее и т.д. и т.п. Но здесь оplatки нужно обратить внимание на то, что WarCraft 3, по большому-то счету, в основном ориентирован на мультиплеер (как, впрочем, и все игры Blizzard), и всю его силу можно ощутить только на Battle.net®. Кроме того, вспомните о политике этой компании. Не хочется набиваться на роль пророков, но практически с уверенностью можно сказать, что вскоре последуют патчи, серьезные меняющие баланс сил в игре, а за ними настанет очередь дополнений, которые будут намного сложнее оригинальной игры (вспомните тот же StarCraft с его add-on'ом). Так что, за WarCraft 3 можно не беспокоиться, он в надежных руках ©.

О чем мы еще не писали? О симуляторах? Пожалуй. Что мы получили в этом году? Очередные FIFA, NBA, продолжение «Шторма», короче говоря, кажется, ничего нового. Если в 2001 году мы увидели суперреалистичный симулятор «ИЛ-2», то прошлый год ничего особенного не принес. Может, мы, конечно, и не правы, но как-то не запомнилось. Не поспасившись увидеть и игры, в которую захотелось бы хоть немного, но поиграть. Впрочем, мы же говорим, что симуляторов, в которые стоило поиграть, в этом году не было. Были. Гонимки неплохие, но... Если чего не заметили, упустили — извините, думаем, сами понимаете, что охватить все просто физически невозможно.

Зато квесты в этом году явно решили порадовать своих поклонников. Умиряющий, казался бы, жанр внезапно ожил и преподнес нам несколько весьма приятных сюрпризов. Думаем, что даже те, кто не считает себя его поклонниками, но интересуется со-

явление Syberia стало самым настоящим праздником для любителей квестов, и только за одно это нам стоит благодарить ее создателей. Не забудьте и о Post Mortem — эту игру не стоит сравнивать с Сайберией,



поскольку они очень разные, но мы затрудняемся сказать, какая из них интересней, — рекомендуем попробовать и решить самим. Удовольствие для всех ценителей хороших и нелепых квестов обеспечено. О портированной (наконец-то) Silent Hill 2 скажем, увы, ничего, не дошла она до нас, хотя на PS2 считалась (и считается) хитом. Посмотрим, как игра будет выглядеть на PC.

Да! Чуть не забыли еще про одну очень хорошую игру — угадайте какую? Конечно, это Mafia. Создатели легендарных Hidden & Dangerous и на этот раз не подвели своих поклонников. Игра, совмещавшая в себе экшен и автомобильный симулятор, об-



ладающая увлекательным сюжетом и наполненная популярными персонажами, просто не могла пройти мимо внимания широкой публики. Если вы еще не пробовали оку-

а многие даже разочарованно сплевывали при ее упоминании. До тех пор, пока она не вышла. Я имею в виду Duke Nukem: Manhattan Project. Это безумно смешная аркада никогда не претендовала на какие-либо звания. Сам Duke Nukem 3D никто никогда не называл бы серьезной игрой. Что же тогда Manhattan Project? Стеб над стебом? Смех ради смеха? Пожалуй, да — и это здорово. Наверно, это единственная игра в прошлом году, в которой мы не заметили ни одного недостатка. Линейная? Ну и здорово! Тупая? Так она и должна быть такой! Короче говоря, манхэттенский Дук — рулет фореза ©.

Еще в 2002 году, несомненно, породили проекты, выпущенные нашими (имеется в виду украинскими и российскими) разработчиками. Продолжение «Казак», «Завоевание Америки» от наших GSC GameWorld, думаю, в представлении не нуждаются — все любители стратегий уже давно в них играют. О четвертом «Противостоянии» тоже особо рассказывать не стоит, в общем, любят наши разработчики стратегии, чего уж тут говорить. Любят и, что приятно, умеют делать.

Думаю, вы помните, что в одном небольшом обзоре перечислить все игры мы просто не могли, даже простой перечень названий с указанием жанра занял бы больше отведенного нам на статью места. Мы просто попытались вспомнить то, что больше всего запомнилось. Если, что запомнили, извините — это не нарочно.

Теперь о провалах года. НЕНАВИЖУ! В первую очередь, ненавижу (какому из авторов принадлежит это высказывание, так и осталось загадкой — прим. литературатора) компанию 3DO за их четвертых Героев и девятых Майтов. Я, конечно, очень извиняюсь, но за такое руки отбивать нужно. Особо разлагательствовать на эту тему не стану, кто читал обзоры, сам поймет, чем я так недоволен. Да сериала просто все на свете забыли, а я их так ждал. Просто серпом по... мм, языку ©.

На третьем месте я бы поставил второй Айсвинд — злосчастная попытка заработать деньги на фанатах серии, практически ничего не делая. Устаревший движок, посредственный сюжет, почти никаких новых ходов — позор, одним словом.

Но хвалю, одним словом. Как видите, хороших игр и хороших продолжений хороших игр в прошлом году было более чем достаточно. Причем все явственнее тенденция по экспериментированию со смешиванием жанров — не удивимся, если однажды появятся шутеры с элементами пошаговой стратегии (ага, Doom 3 на слабой машине ©).

Чего нам не хватает? Наверное, тех игр, которые разработчики обещали, но так и не выпустили в прошлом году. Да, мы о втором Unreal, о втором Postal, о третьем Master of Orion (опять продолжении!), о вечномходящем Duke Forever, да мало ли.

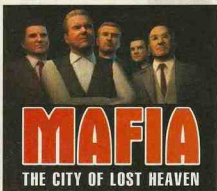
Но, с другой стороны, если столь ожидаемые нами проекты не появились в 2002 году, значит, нам есть чего ждать в году 2003! На это оптимистичный ноте и закончим. Счастливого всем 2003-го года!



бытиями, происходящими в мире компьютерных игр, слышали такое название, как Syberia. Отличная графика, обаятельная героиня, интересный сюжет, логичные голово-



ломки. А что еще, собственно, нужно для хорошего квеста? И все-таки при общем застое, наблюдающемся в этом жанре, по-



нуться в прекрасно воссозданную атмосферу «гангстерского Чикаго», скромно названного разработчиками The City of Lost Heaven, то вы очень много потеряли. Игра стоит того, чтобы ее пройти.

Также хочется упомянуть об одной игрушке, от которой никто ничего не ждал,

Davert dabog@ukr.net

IMPOSSIBLE CREATURES

Жанр: «генетическая» 3D-RTS
Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: Microsoft
Дата релиза: январь 2003

Не думали ли вы когда-нибудь, как хорошо бы было, если бы скрестить арбуз с тараканом? Или любимую девушку с компьютером? Не знаю, была ли концепция **Impossible Creatures** навеяна подобными мыслями, или просто лишним литром пива, но факт остается фактом — эта игра должна стать если не хитом, то весьма неординарной RTS. Почему? А ну-ка посмотрите еще раз на разработчиков. Если вы настоящий фанат RTS, то Relic Entertainment должен ассоциироваться у вас с бездонным космосом, огромными кораблями, медленно бороздящими его просторы, мерцанием звезд и светом далекого солнца, сияющего за миллиарды световых лет от вас. Конечно же, я говорю о *Homeworld*'е — дебютном продукте разработчиков, ставшем настоящим хитом. Их новый проект обещает быть не менее оригинальным в плане как идеи, так и исполнения. Для начала сразу расскажу о

вы можете выводить сотни и даже тысячи новых юнитов! Скрестите корову с голубем и нанесите беспощадный удар по вражеским стратегическим объектам!

Немного о сюжете и геймплее

Вспомните-ка школьные уроки биологии: скрещивание мух-дрозофил, сортов гороха... Не правда ли, скука? Зочем мучить бедных мошек, ждать, пока вырастут горошины? Так хочется всего и сразу! Скрещивать все и со всем в минимально короткие сроки! Наверное, так и думал некий доктор *Erik Chanikov*, разработавший в 30-х годах предыдущего столетия сигма-технология, которая позволяет объединить достоинства двух любых животных. Конечно же, добрый доктор хотел использовать свое изобретение на пользу человечеству, но мир ведь не без добрых людей. Этим добрым человеком оказался старый друг доктора — *Upton Julius*, коварный злодей и подлый лицемер, который поначалу хот и поддерживал его благие начинания и даже помогал деньгами, но вскоре что-то уж слишком часто стал заглядывать на чужою кухню. Upton собирает таких же негодяев, как и сам, намереваясь захватить сигма-технологию для господства в мире. Эх, оригинальность пареня не отличается. Ну ладно, раз негодяй — значит, должен позариться на господство в мире, такая уж у него роль. Вот только для использования сигмы необходим один ключевой элемент, который мог создать только профессор. Но ассистента доктора учула что-то недоброе и спряталась с профессором где-то на островах в Тихом океане. Но ведь мало спрятаться — врагу надо победить! А как это сделать? Да проще пареной репы: развесьте на всех столбах объявления типа «Требуется герой для победы над подлым негодяем», закидав ими же заодно газеты и журналы (посмотрите *МирК* за 1930 год, там оно должно быть ☺). И вскоре на горизонте появился спаситель вся Земли *Rex Chance*.

Вот такой себе нехитрый сюжетик. Но что же кроется за этой дешевой оберткой?

Да собственно, сама игра, которая будет состоять из 15-ти миссий на 12-ти живописных тихоокеанских островах. Командовать, как вы поняли, вам придется не людьми. Как я и говорил, вам придется генерить юнитов, комбинируя животных, созданных матушкой-природой. Вы сможете сами выбирать требуемые кости скелета, устанавливать их параметры и, конечно же, определять существо, кость которого будет взята. На данный момент среди начальных жи-



вотных анисированы *хамелеон, жираф, носорог, тигр, бабуин, акула-молот, гиена и гриф*. Четыре разные экосистемы, со своей собственной только им флорой и фауной, — гарантия максимального разнообразия в прохождении миссий кампании. Ну, с синглом вроде понятно, а вот что с мультиплеером? Пока анисированы только битвы через Интернет, но думаю, это будет не единственный режим в релизе. Разработчики обещают, что в сетевую игру можно будет экспортировать монстров, созданных вами в кампанию. Мультиплеер обещает быть очень динамичным, на каждую игру достанет максимум часа, что непременно должно уменьшить затраты при походе в компьютерный клуб ☺.

Судя по всему, нелюбимая сюжетом в этой игре не так важна, ведь каждая миссия будет оригинальна и неповторима. А теперь несколько слов о графике.

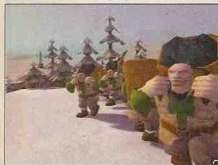
Встречают по одежке

И вы думаете, что Relic Entertainment смогут одеть свое чадо в лохмотья? Побойтесь Бога, графика должна быть очень



немного необычным жанре: *генетическая RTS*. Чем же так стараются удивить нас разработчики, и что скрывается за загадочным словом «генетическая»? А означает это, что командовать вам придется не простыми пачками юнитов, а созданиями, порожденными исключительно вашей бурной фантазией. Для этого вам предоставляется 50 начальных животных — генетический материал, на основе которого

красивой, детализированной и реалистичной. Представьте, какой должен быть игровой движок, чтобы поддерживать скелетную анимацию моделей, спеленных из разных творей? Водное отражение, динамические тени, огромное небо — да что



я рассказываю, взгляните на скриншоты и убедитесь, что графика на голову выше того же Воркфрота. Теперь об AI. Как всегда новаторский и суперумный. Разработчики обещают реалистичные алгоритмы поиска пути и столкновений. Есть много интеллектуальных фиш, с трудом поддающихся разумению, о которых мы лучше промолчим. Лучше ведь один раз увидеть, чем сто раз прочесть. Тем более, Новый год уже отпраздновали, когда же мы окончательно протрезвелим после праздников, игра уже появится на прилавках — конечно, если ничего не случится и релиз не перенесут. Ну и, наконец, позиционный 3D-звук, новейшие технологии аудиокompresии и интерактивная музыка должны оставить нам незабываемые впечатления от игры.

Модострой

Немного личного: хочу сказать несколько слов о том, почему я взялся за превьюшку именно этой игры. Заинтересовала она меня не только словом «генетическая», но и системой модов, которая, по словам разработчиков, должна дать возможность без особых проблем создавать свои 3D RTS на основе их движка. Неправда ли, интересно? Если проследить эволюцию игр от начала и до наших дней, то можно явственно различить стремление разработчиков предоставлять геймерам свободу творчества в создании новых карт и модов на основе той или иной игры. Вспомним Quake, его последователя Half-Life, который до сих пор популярен именно благодаря своему моду Counter-Strike. Но во времена Кваки и Халфы модостроение было доступно только для избранных, надо было быть блестящим программистом, хорошим дизайнером и горячим энтузиастом, чтобы раздобыться в горячих информационных, связанной с модостроением. У меня самого долгое время на вилке находились исходники Халфы, небольшое руководство по созданию моделей этак на 50 страниц, но вскоре я понял, что легче написать свой движок, чем раздобыться в чужом. Тем более, Half-Life устаревал, и создание модов на его основе казалось неперспективным занятием. Но после простых и доступных редакторов к Morrowind и Neverwinter Nights ситуация изменилась, и модостроение не-

пестало казаться чем-то сверхсложным. Relic Entertainment пошли дальше — все необходимые инструменты для создания модов стали доступны еще до релиза! Да-да, будущие разработчики, вы уже можете регистрироваться по адресу <http://www.relic.com/rdn>, где по окончании пусковой процедуры заполнения анкеты вы будете посвящены в ряды модостроителей Impossible Creatures. Первое, что вам придется сделать на пути к созданию мода — это выкачать основной инструмент модостроения, пакет **IC Tools**. Весит он каких-то 145 Мб — к сожалению, как бы мой модем не визжал и не хрюкал, он сможет все это выкачать только через 3-4 суток беспрерывной работы. Поэтому мне не постеснялось посмотреть на сие чудо своими глазами. Для владельцев же толстых каналов (или их друзей ☺) выкачать его не составит труда. Какие же компоненты входят в этот несервер?

1. Как ни странно, первый компонент — это **инсталлятор**, который и устанавливает все прочее.

2. **Редактор Миссий+Документация+Обучение**. С помощью редактора миссий создается основная часть мода, а именно карты, их ландшафты и скрипты, которые в IC реализованы через триггеры. Документация и обучалка должны помочь вам.



3. **FX Редактор+Документация+Обучение**. Это редактор, позволяющий создавать спецэффекты, вроде анимации зданий и атак существ.

4. **Редактор Объектов+Документация+Советы**. Как вы, наверное, догадались, данный редактор предназначен для редактирования объектов и моделей. Качественную обучалку еще не написали, так что придется довольствоваться советами.

5. **SGMExporter+Документация**. Позволяет экспортировать модели, созданные в 3D Studio Max'e, во внутренний формат IC.

6. **Редактор Костей+Документация**. Предназначен для создания костей модели, которые будут использоваться для анимации

созданий и их комбинирования. Вот только документация пока еще не написана ☹.

7. **Комбинатор+Документация**. Нет, уважаемый Остап здесь ни при чем, это утилита предназначена для проверки комбинированных существ, то есть гибридов, созданных на основе других существ.

8. **Примеры**. Пока что сюда входят только образцы перечисленных выше существ, но могу предположить, что этот раздел не будет ограничиваться ими.

Вдобавок ко всему вам понадобится программа **Gmax** от **Discreet**, созданная специально для создания игровых моделей и прочего арта. Хотя по возможностям она сильно уступает тому же 3D MAX'у, но довольно проста и функциональна. Кроме редактирования полигональных объектов она позволяет накладывать текстуры, создавать освещение и простую анимацию на основе ключевых кадров (keyframe). Некоторые из программ IC Tools используют именно ее, так что для полноценной работы не повнимать скачать эту штуку: <http://ftp1.discreet.com/web/products/gmax/gmax12.exe>. Если потребуется документация или обучалка, они находятся по адресам: http://ftp1.discreet.com/web/products/gmax/gmax12_help.exe и http://ftp1.discreet.com/web/products/gmax/gmax12_tutorials.exe. И последнее, что может потребоваться для полноценной работы Gmax'а, — библиотека текстур, она находится здесь: <http://ftp.autodesk.com/discreet/gmax/library.exe>. Про инструментарий вроде бы все сказано, теперь хотелось бы отметить, что разработчики обещают поддержку пользовательских модов и даже грозятся по возможности помогать в этом нелегком деле. Если же проект им очень понравится, они даже могут выпустить его как новую игру. Так что дерзайте, господа модостроители! Может быть, ваши старания с лихвой окупятся, когда вы увидите на полочке в магазине СВОЮ игру.

В завершение хочу пожелать удачи всем модостроителям. Пишите, может, смогу вам в чем-то помочь.

В ожидании...

Если разработчики оправдают наши надежды и создадут действительно интересную и неординарную игру с заявленными идеями, она как минимум должна стать хитом и занять почетное место классики стратегий вместе со Starcraft'ом и Homeworld'ом. Лично я уже с нетерпением жду релиза. А вы?

Играй!

MAGIC
The Gathering

Сразись в битве разумов!

Magic: The Gathering — настольная интеллектуальная игра, в которой чтобы победить противника тебе нужна поддержка могущественных существ, а также особые свойства и полноразмерная магия, ну, конечно же, секретное оружие — сила твоей мысли!

Испытай свою удачу, прими участие в Новогодней lotoree!
Тебя ждут более 100 фантастических призов!

Для этого купи любой игровой набор карточек по Magic: The Gathering с пометкой «Новогодняя lotoree!» и заполни потерянный билет!

Информация об информации на сайте www.magicgathering.com/ua в разделе «Lotoree»

Этот комплекс уже давно стал настоящей школой для военных корреспондентов. Едва только открывают очередную пристройку к очередному корпусу, как его стены тут же начинают сотрясаться от грохота и лязга гигантских роботов-мехов.

Сергей ПОПОВ aka SVanger\$

MECHWARRIOR

MERCENARIES

Жанр: Mechwarrior © — симулятор гигантских отдаленноуправляемых боевых роботов — мехов

Разработчики: Wizcids, Cyberlore, Fasa Studio

Издатель: Microsoft

Системные требования:

минимальные: P3-700, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;

рекомендуемые: P3-1000, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

(Прекрасно идет при средней графике на Celeron 666, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео).

Был уже полдень, а SVanger\$ еще не открывал глаза. Внезапно его разбудил резкий телефонный звонок. Комп SVanger\$, специально запрограммированный на этот случай, поднял трубку и принялся пищать — мол, Genius 56K включен и просто сгорает от желания познаться с модемом, находящимся по ту сторону линии. Ранд не был модемом, поэтому на страстные призывы не ответил, а продолжал набирать номер SVanger\$, пока несчастный наконец не проснулся.

— SVanger\$? Почему вы еще не в ДЗВР?

— Как? Уже? А я думал, что я еще там не работаю...

— С этого дня начали. И начали со служебного выговора. Желаю успехов в



дальнейшей работе, — и с ехидным смешком Ранд отключился.

Через полчаса растерянный SVanger\$ стоял перед шефом.

— Так-так... Вы были когда-нибудь наемником? — неожиданно спросил тот.

— Нет. Я вообще убивать не люблю...

— Тогда вопрос закрыт. Пойдете инспектировать новую серию Симсов, — хитро улыбнулся Ранд.

— Пойдете, что вы говорили про наемников?

— Новая, совершенно автономная пристройка к portalу во вселенную MechWarrior.

— Шеф, на я же проходил только третью часть!

— Ветераны и так все поймут, а вот новичкам будет трудно разобраться без хорошего отчета. Так что чем более взгляд свеж и непредвзят, тем лучше. Вот если бы у вас вообще не было никакого опыта в пилотировании мехов, — тут взгляд Ранда упал на большой юбилейный боевой молот с красивой надписью на рукоятке «RPG — 25 лет»... — Впрочем, даже это вполне поправимо...

Не дожидаясь продолжения SVanger\$ спешно отбыл на задание. Лишь в кепите штурмового меха он позволил себе вздохнуть с облегчением...

Pay to kill, die to lose

Итак, вы являетесь командиром небольшого отряда наемников одной из четырех корпораций:

✓ **Kell Hounds** — начальное оборудование лучше среднего, ранний доступ к клановой технологии;

✓ **Gray Death Legion** — начальные деньги больше среднего (8 миллионов), ранний доступ к LoTech-оружию (X-Pulse лазеры, ракетные комплексы класса Arrow и пр.);

✓ **Wolf's Dragoons** — начальное оборудование клановое, большой выбор покупки клановой техники;

✓ **North Wind Highlanders** — получают повышенную плату за миссии по сравнению с всеми остальными.

Выбор вы делаете раз и навсегда, так что думайте ☹.

У вас есть стартовые деньги, в среднем миллионы пять-шесть, трое пилотов и четверо легких мехов. Выбирайте, куда лететь, за кого сражаться, сжигать ли все на карте или выполнить только общие задачи миссии. Можно выпустить на Solaris — в грандиозном телевизионном шоу «Бои ме-

хов» с применением настоящего оружия. Радует? Но это только одна сторона жизни командира. Вы должны выдавать зарплату пилотам, платить за обслуживание и ремонт мехов, за доставку на место, за оружие... И за десант на планету тоже раскопаетесь, будьте так любезны. В середине игры еженедельные расходы вырастут до миллиона. Единичным хозяином всех финансов отряда являетесь вы, но и



требовать свои деньги пилоты будут только у вас. Поэтому командиру необходимо всегда быть на плаву — иметь достойных роботов, умелых пилотов и высокий боевой рейтинг. Вполне может случиться так, что вы встанете перед дилеммой: идти ли на миссию со слабыми роботами или пойти во-банк — перевооружиться, но остаться без денег? Все это будет вашей головной болью. Естественно, от необходимости принимать активнейшее участие в боевых действиях вас освободят никто не собирается...

...Я удобно устроился в кресле и надел шлем. Все механизмы пятидесятилетнего Бушвокера оказались в моем распоряжении через нейронтерфейс. Но почему я не могу сдвинуться с места? Наконец, я догадался включить радио и услышал голос инструктора: «Большинство функций вашего меха заблокировано до тех пор, пока вы полностью не освоитесь с управлением. Сперва попробуйте начать двигаться вперед...» Это я, командир звена мехов, уничтожившего в 3058-м году весь военный потенциал планеты Клана Дым-

чатога Ягуара, должен осваиваться с управлением? Выскочить инструктору все, что я о нем думаю, помешала односторонность связи — наверняка не я был первым, кому пришла в голову такая хорошая мысль...

How could it have come to this?

Для начала рассмотрим не основную кампанию, а все остальное.

Интро, четкое говоря, мулявое. Тупая миссия роботов, сделанная, очевид-



но, на движке игры, но перенесения зачем-то в тред, из-за чего смотрится хуже, чем сама игра. Видео вообще в игре не очень. Смысла особого не несет, да и роликов в игре мало — всего пять штук, не считая логотипов разработчиков. Хочется помянуть добрым словом третий Мехвор, в котором видеошники сделаны были просто мастерами, а проигрывались практически перед каждой миссией.

Тренировка тоже не порадовала. В том же третьем была пять тренировочных миссий, каждая посвящалась чему-то своему. А здесь все втиснуто в одну не очень проработанную миссию. Например, инструктор командует произвести *alpha strike* (залп всеми бортовыми орудиями), а кнопки, отвечающие за альфу, в раскладке вообще нет.

Быстрый бой. Все, кто хотел на оборудованной по последнему визгу сервомоторов тридцатитонной Пуме уничтожить стотонного Даиши, могут идти на выход. Со снятыми шпальками. От всего многообразия режимов остались только:



- ✓ **Mission** — сыграть миссию, причем абсолютно любую из имеющихся в кампании;
- ✓ **Training** — тренировка. Совершенно непонятно, зачем она здесь нужна, так как на мех себе другого выбрать нельзя, ни карту;
- ✓ **Wave** — уничтожать идущие одна за другой волны мехов;

✓ **мультиплеер**. Прибавились два новых режима игры: один обычный командный *deathmatch*, а второй — *deathmatch* с улучшенным учетом очков.

Очень обидно, что так лагали все сопутствующие режимы. Узнается Майкрософт...

Вот уже все экзамены позади, я являюсь сертифицированным командиром отряда мехов, прошедшим подготовку Легиона Пепельной Смерти. Впереди — полная неожиданностей и предательств карьера наемника, стрельба по живым людям, а не по мишеням, сумасшедшие фронтальные атаки и хитрые позиционные маневры, засады и стелс-миссии. Да и напарники не подкачали. Особенно большое впечатление на меня произвела Касл — не только милая девушка, но милая девушка, полностью преданная интересам отряда. Кланов не переносит — это понятно. Я бы тоже их ненавидел, если бы моих родителей убили в ходе вторжения клана на планету... Жаль только, что она все время в командном центре сидит и отталкивает на личную жизнь не желает...

Hunted, hunter which are you?

3063 год. Начинается гражданская война во Внутренней Сфере. Альянс Лирры, возглавляемый Катриной Штейнер, противостоя-



ит Федерации Общего Благополучия, ведомой Виктором Давином. Кстати, они — брат и сестра. В такой обстановке такие талантливые командиры звеньев, как вы, очень нужны обеим сторонам...

Да, теперь у вашего героя есть имя — *Джек Спектр*. Вместе с именем у вас появились такие показатели, как:

- ✓ **Nobility** — благородство. Повышается за хорошие действия, понижается за плохие. Иногда влияет на возможность получения контракта;
- ✓ **Infamy** — бесплатие. Аналогично благородству, только повышается за плохие действия, понижается за хорошие;
- ✓ **Steiner** — рейтинг у Альянса. При высоком могут дать особые задания;
- ✓ **Davion** — рейтинг у Федерации. Аналогично Steiner;

Причем показатели не противоположны друг другу — вы можете быть благородным, но бесплатным, а также можете иметь высокий рейтинг у обеих сторон.

С освоением обязанностей командира особых сложностей не возникнет — сра-

зу после запуска кампании вам подробно объяснят, что за что отвечает. А если вдруг забудете — достаточно навести курсор на интересующую вас часть интерфейса, и вы увидите внизу в текстовом окошке, что это. Основная головная боль командира отряда — где полегче достать побольше денег. В начале игры то, чьи контракты вы выполняете, особой роли для вашего будущего не играет. Небольшой совет — выбирайте, где похолоднее. Мо-



роз, снег и вода — лучшие друзья меховина. Но об этом позже.

Итак, вы выбрали полюбившийся контракт и возвращаетесь вокруг нужной планеты. Теперь вам нужно выбрать миссию. Часто миссии на одной и той же планете предлагаются разными, а то и противоположными сторонами. Также некоторые миссии являются взаимокисключающими. Например, вы можете уничтожить лидеров Капеллан, пока они готовятся к мирным переговорам с правительством, либо охранять дипломатов от покушений. Некоторые миссии влияют друг на друга. Если в миссии на Стике вы спасли отряд Хаммера, то в следующей миссии, когда вам придется защищать переговоры, он придет вам на помощь. Некоторые миссии дают уникальные бонусы — например, если вы защитите фабрику мехов Альянса Лирры, то вы получите уникальный стотонный Фафнир, который недоступен никаким другим способом. Нечто подобное можно получить от Федерации *Mad Cat Mk II*.

Вы должны выбрать — каким числом мехов высказываться, в какое время суток, кокому наемнику какого меха дать, какого пилотировать самому и, если хотите, конфигурацию каждого меха. Рассмотрим по порядку. Чем больше мехов — тем боль-



ше огневая мощь. Но, особенно в начале игры, приходится выбирать — качество или количество. ИМХО, оптимальным числом является четыре. Во-первых, второе

звено вам позволят высадить лишь в некоторых миссиях. Во-вторых, на большее число мехов нужно большее число пилотов, следовательно, больше денег уйдет на зарплату пилотам и обслуживание мехов. В-третьих, для десантирование с вас берут деньги, причем пропорционально



общему тонуажу всех высаживаемых мехов. В-четвертых, меньшим числом в некоторых миссиях не обойтись (попробуйте, даже с чителями, хотя бы задержав два зена на семидесятипятитонных Торол). От времени суток зависит видимость. Думаю, и с распределением мехов все достаточно понятно — себе берете любимого ☺, а напарникам выдаете самых лучших оставшихся. А вот конфигурация мехов — это отдельный разговор.

«Я рада, что вы наконец поняли, как надо поступать с клановцами!» — обрадовалась Касп, когда я изложил ей план своих действий. Значит сражаться с выращенными для войны пилотами, управляющими тяжелыми мехами, когда можно тихо уничтожить казармы и перебить по крайней мере половину из них? Да и их мехи достанутся нам неповрежденными и с полным боекомплектom... Конечно, это недостойный мех-воина поступок, но лучше уж бесславно, чем гибель напарников. К тому же и те проголосовали за эту операцию...

Четыре меха медленно шли по воде. Когда до района миссии оставалось полтора километра, я начал командовать: «Выключить радары и проекторы. И старайтесь не целяться за деревья, а то от секретности ничего не останется. Сохранять радиомолчание до моей команды. Моя Мэд Кат медленно выплзала из-за



излучины берега. А вот и барак. Залп из четырех Х-пульсовых — и на шесть мехов вокруг базы уже никто, кроме нас, претендовать не будет. Остается разоб-

раться с часовыми. «Звено, все меры секретности отменяются. Атаковать мою цель!» Против концентрированной атаки штурмового звена, как показывает статистика, средний мех может продержаться секунд тридцать. Этого растоптали за десять. Пилотами не рождаются, пилотами умирают, причем умирают страшно... «Звено, атаковать второго меха!» Внезапно на радаре возникло много контактов — флот суден на воздушной подушке, вооруженных ракетами малой дальности. «Ругус и Шреддер, добивать клановца. Ганнибал, помоги топить харросеров». Ракетчики не очень опасны, но назойливы, часто отвлекают внимание от основной атакующей силы — звена тяжелых мехов. Так и на этот раз. Через пару секунд после уничтожения последнего катера на связь вышла командир патрулирующего звена клановцев. Назов меня бесчестным трусом, она посоветовала мне приготовиться к смерти. В ответ я влил в ее кабину заряд из гауссовой пушки. Деморализованные ведомые сдались в плен. Десантный корабль клана был взорван по всем инструкциям — с дальнего расстояния... Угроза захвата планеты была ликвидирована. На время.

Iron will, iron fist...

Умение оснастить мех — это почти искусство. Нужно держать на должном уровне четыре основных показателя робота — огневую мощь, броню, скорость и теплоснаб-



ту, — представленных в виде четырех цветных полосок. В первую очередь я бы посоветовал следить за теплоснабжитель и броней. Без брони вы не сможете выжить, а без теплоснабжителя — стрелять. Практически каждое оружие разогревает корпус меха, особенно лазерное. Поэтому количество теплоснабжителей всегда должно быть на уровне. Броня — это тоже не такая простая вещь. Существует три типа брони:

- ✓ Ferro-Fibrous — обычная броня;
- ✓ Reflective — отражающая броня. В полтора раза слабее обычной, но хорошо держит лазерные попадания;
- ✓ Reactive — рикошетная броня. Аналогична reflective, но хорошо сопротивляется пушкам и ракетам.

Вооружение — самая важная часть робота. У каждого меха свое количество слотов под каждый тип оружия и их размер. Красные — для лазеров, желтые — под пушки и пуметы, зеленые предназначены для ракет, а серые — опп — подходят для любого типа. Лазеры можно бить и не имеют проблем с боеприпасами, но выделяют большое

количество тепла. Все же хотя бы один в конфигурации должен быть, чтобы иметь возможность отбиваться в любых условиях. В пулеметного много патронов, они не разогревают корпус, но стреляют очень слабо, даром что установливаются по три-четыре в комплект. Пушки дальнобойны и мощны, но ужасно тяжелы, к тому же им постоянно не хватает снарядов. Ракеты дальнобойны и наносят солидный урон, но быстро кончаются. Так что необходим баланс.



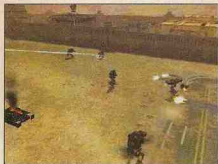
Заговорив про оружие, нельзя не упомянуть о том, откуда оно берется. Можно подобрать на поле боя. Но еще неизвестно, что вам там попадется. А можно прикупить на свободном рынке. Там же можно купить новых мехов и нанять наемников. От последнего стоит по возможности воздержаться — на новичков сначала не будет ждать мехов, а потом ваши старые бойцы раскочуют свои характеристики так, что солдаты станут вам попросту не нужны. Но не все оружие и мехи вам доступны. Вам начнут продавать новое оборудование по мере того, как вы будете проходить миссии. Если постараться, то за пять игровых месяцев можно добиться того, что вам начнут продавать самых тяжелых мехов — штурмовых. Они имеют вес от восьмидесяти до ста тонн и стоят от восьми до шестидесяти миллионов. Самое смешное, что вы покупаете только оружие. Боеприпасы к нему бесплатны, так же, как и сплеструстройство, навешиваемые на мехов типа лазерной антиракетной системы или прыжковых двигателей.

Но сколько бы вы ни настроили мехов, в конце концов вы нажмете на красную кнопку Launch.

В который раз перед мной отрядом стоит выбор. Но никогда он не был настолько важен, как сейчас, даже когда приходилось выбирать между Давионом и Штейнер. Дружба с Альянсом Лирн, похоже, пришел конец. Точку в ней поставила последняя миссия под кодовым названием «Бег хахеров». Зачистка территории секретной базы Давиона была сделана качественно и быстро. Компьютерщики оказались умными парнями и быстро выломали информацию о местонахождении Катарини Штейнер. Но вдруг началась массированная атака войск Давиона, и Быстрый Лис приказал нам отступить. «А как же хахеры?» — «У нас нет времени на них, они знали, на какой риск идти. Отступайте немедленно!» — «Ни хрена!». Пока мы отступали большую группу Торол, хахером удаюсь

упнуть бронетранспортер и добраться до точки эвакуации...

От раздумий меня оторвал приход Быстрого Лиса. Начался неприятный разговор. «Вы должны были подчиниться приказу!» — «Мы не солдаты — мы воины, и мы долж-

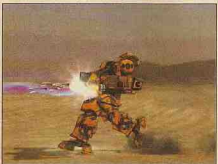


ны думать!» — «Вы солдаты на службе Ее Величества Кэтрин Штейнер!» Я понял, что с этим фанатиком мне говорить не о чем, и промолчал. Он, очевидно восприняв это за согласие, начал излагать план следующей миссии. По его мнению, мы должны были скооперироваться с кланом Волка. Касл звякнуло — «Никогда!» Они долго ожесточенно спорили, но я уже принял решение. Кэтрину будет спасать кто-нибудь другой...

А мы будем защищать форт Гриффин.

Focus sharp in the night

Вопрос геймплея всегда был, есть и останется личным. Поэтому я не буду говорить, хорош он или плох. Я просто перечислю плюсы и минусы. Плохие — это некорректная непроработанность физики (танки спокойно ездят по косогору крутизной градусов семьдесят, в то время как на том же косогоре мех спокойно идет в одном направлении со скоростью пятьдесят километров в час, а стоит хоть чуть-чуть повернуть в сторону вершины — мех мгновенно останавливается; обгорелые остовы кораблей остаются плавать на воде; если повернуть свою голову (не кабину) и выстрелит, то запойдет туда, куда повернута голова, и т.п.) и невозможность отдавать распоряжения союзным войскам (приказать конвою остано-



виться, а самому зачистить маршрут его следования). Хорошие — это вкусная тяжелая музыка [халь, ее в mp3'х нет], динамичность игры, индивидуализация вашего героя и напарников, интересные миссии и хорошая проработанность кампании — есть три совершенно разных окончания игры. Правда, в любом случае она заканчивается супертяжелым заданием ☹. Хорошее впечатление от игры и осталось.

Бои чисто мехаварские ☺. Появился перекос в сторону эшкена. Неплохо, но когда даже тяжелые мехи разгоняются лучше современных автомобилей, реализм страдает. Главное в бою — не допускать перегрева меха: ваш мех просто отключится и будет стоять посреди поля битвы до охлаждения. Логично можно понять — лучше уж повреждения от вражеского оружия, чем гарантированная смерть от перегрева реактора. Но все равно неприятно. Немного поможет в процессе охлаждения вода. Также имеется ограниченное количество ограниченно эффективного охладителя. Обидно, что такой хороший прием уничтожения меха, как отрывание ноги, уже не действует — вражеский робот просто станет медленнее передвигаться ☹.

Помочь вам в прохождении игры могут читы:

✓ **Heat Management** — в положении Off отключен нагрев корпуса (очень удобно);

✓ **Unlimited Ammunition** — когда On, у вас не кончаются боеприпасы;



✓ **Invincibility** — в принципе, это неуязвимость. Но все равно вы получите повреждения, хоть и меньше. Похоже, когда триггер в положении On, то у вас броня становится такой же прочной, как Ferro-Fibrous, и приобретает свойства Reflective и Reactive;

✓ **Splash Damage** — в положении Off вы не получите повреждений от близких взрывов.

Их можно включить в меню Options. Но не стоит.

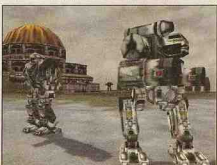
Я до сих пор улыбаюсь, как только вспомню лицо президента планеты в тот момент, когда мы объявили, что оставляем форт себе. Но поделаться с нами он ничего не мог — наш отряд мог бы пройти асфальтовым катком по всем силам, которые он мог выставить. К тому же база наемников на планете сильно повысила бы безопасность и авторитет планеты. Наконец, мы передали ему символическую арендную плату и начали отстраиваться. Наш простой отряд начал превращаться в корпорацию наемников, способную потягаться с крупнейшими четьрями. Со временем мы обладали такой мощью, что с нами считались даже крупнейшие планетные альянсы. Будущее было прекрасным...

Nowhere to run, nowhere to hide

Отдельно стоит рассказать о соревнованиях на Сонарисе. Как только вы закончите свои дела на первой планете, вы сможете

принять участие, для начала, в боях легких мехов. Так как полет на Сонарис бесплатный, эти бои всегда смогут вас вытаскивать из финансовых ямы.

Сам бой заключается в том, что на арене находятся несколько мехов вашего класса. Цель — остаться последним в мехе (пilot катапультируются при разрушении робота). Боты дерутся и между собой, так что в



принципе для победы достаточно уничтожить только одного меха. Но стрелять придется в любом случае. Бой — это популярнейшее телевизионное шоу, поэтому ваш прогресс и обстановку на поле будет комментировать смывшийся ведущий. Для того чтобы пробиться на следующие уровни (средний, тяжелый, штурмовой и чемпионат), вам придется победить на каждой арене и быть достаточно известным наемником (выполнить ряд миссий). На поле боя возможны и временные союзы. Но если вы оба уложите всех противников, то недолгий соратник пожелает вам удачи, и вам придется сражаться друг с другом. За выход на поле приходится платить деньги, но приз (не считая премии за уничтоженных соратников) будет в десять раз больше.

Панда в кабине опять не было. Поэтому SVangerS просто кинул отчет в папку «Входящие» и направился домой. Он двигался в странном мехе. Во-первых, масса меха была всего шестьдесят пять килограмм, а выпущен он был целых пятьдесят лет назад, во-вторых, в нем не было оружия, в-третьих, прицепа не существовало как такового, в-четвертых, торт можно было повернуть только на шестьдесят градусов, а голову только на девяносто ☹... Он будет ждать продолжения, которое обязательно придет. «Но никто из нас не знал, что на Земле уже расстел буря, которая сметет все, стоящее перед ней, буря, ужасная в своем шествии — Mechwarrior 5».

P.S. Хочу выразить благодарность группе Iron Maiden за ее творчество в целом ☺ и в отдельности за очень хорошую песню Memento, из текста которой взяты названия разделов.

КОМПЛЕКСНЫЙ СЕРВИС
компьютеры и комплектующие
Звоните!
236 88 00
www.ktc.com.ua

А в этом здании из года в год собираются воротилы спортивного бизнеса. Посмотрите на их лица, — словно богатые римляне, командующие своими гладиаторами, вновь и вновь высказуют они своих спортсменов на зеленые поля сражений.

Alien alien_mail@ukrpost.net



Жанр: симулятор футбольного менеджера
Разработчик: EA SPORTS
Издатель: EA
Системные требования:
минимальные: P2-350, 64 Мб ОЗУ;
рекомендуемые: P3-600, 128 Мб ОЗУ,
3D-акселератор

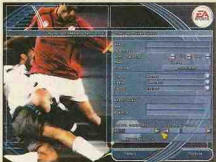
Вася Пупкин мирно сидел у своего компа. Он занимался важным делом — пытался



ся пробить портал в свою любимую игру Doom 2, но вот уже четвертую неделю у него ничего не выходило. Во время своих неудачных попыток он уже успел отправить в параллельные игровые миры свою бабушку Машу, племянника Шурика и бывшего друга, агента ДЗБР, неизвестного BondD'a. Племянника он вернул, хоть и еле уговорил бросить шаттан и перестать отстреливать свиней в Duke Nukem: Manhattan Project. С бабушкой вышло иначе. Она отрезала отказалась вылезать из кобины Ил-2 (как вычислилось, в годы Великой Отечественной войны она была военным летчиком) и по сей день обстреливает города и по-

селки противника. А вот Бонд попросту пропал. В то время как наш доблестный Вася бороздил просторы мира Star Wars Galaxies в поисках друга, тот, нисколько не подозревая о его тревогах, мирно разгуливал по Neoscan'y. Через неделю бесплодных поисков Вася сдался, предавшись оплотившему Бонду.

Но время лечит раны, и вот уже пора отправляться через портал в новый, неизвестный мир. Все датчики показывают, что Вася должен попасть прямою на шестнадцатый уровень второго Дума с полной экипировкой и аммуницией. Но кто знает, ведь приборы имеют плохую привычку врать в самые ответственные моменты. И вот настал час истины. Пупкин нешадно давит на Enter, и портал, ведущий в неизвестность открывается. Тяжело вздохнув, Вася шагнул вперед и через пару секунд уже стоял на футбольном поле. Но не на самом поле, а за бровкой, под пластиковым навесом. На



нем длинный плащ, под плащом пиджак, броуки и серая кепка (aka Лужковка). И ведь недаром — за пределами навеса как из

ведра лил дождь, что, впрочем, совсем не мешало футболистам резво бегать по полю, ожесточенно борясь за мяч.

Сперва Вася удивился, ведь происходящее никак не напоминало 16-й уровень Дума. Но вскоре он забыл про все. Его целиком и полностью захватила игра. Ведь футбол — это зрелище, а зрелище не может не захватывать. Очнулся от экстаза Василий лишь под конец матча. Из внутреннего кармана пиджака он достал свой Palm и начал наводить справки об игре, в которой сейчас находится.

Оказалось, что портал перебрал Васю прямою в новостроенную игру **Total Club Manager 2003**, а строителями оказались небезызвестные EA SPORTS. Игрушка оказалась продолжателем жанра футбольных менеджеров. Хотелось бы напомнить, что это не первое творение «электроников» на поприсе футбольных менеджеров, они и ранее выпускали игры данного жанра, но тогда игрушка называлась THE F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER и не вызвало особого восхищения у поклонников игр этого жанра. А все оттого, что у PLM'a был весьма достойный конкурент, *Championship Manager*, превосходящий творение EA SPORTS практически во всем. Единственным преимуществом



ПЛМ'a состояло в трехмерном изображении футбольных матчей в сопровождении голосовых комментариев. Несмотря на то, что движок этих матчей не менялся еще с 1999 года, игра выглядела явно эффективнее. У СМ с этим делом обстояло похуже — там матч проходил в текстовом режиме («Федор Федорович дал пас Ивану Ивановичу, Иван Иванович делает финт и обходит Яшу Яшино...»). Перед геймерами вставал вопрос: что выбрать — трехмерный матч или качественный геймплей. Обычно они выбирали последнее. EA SPORTS же такое положение дел в корне не устраивало, поэтому они, переименовав игру, начали все с чистого листа. И вот что получилось.

Сперва нам предстоит заполнить своеобразную анкету, где придется указать свое имя, имя жены/подруги (кстати, жены и подруги футболистов играют немалую роль в игре, какую именно — сами узнаете), любимый/нелюбимый клуб, любимого игрока, ну и кое-что еще. Также есть возможность засунуть в игру свое фото. Далее нам предложат выбрать, какие из функций игры бу-

дете выполнять вы, а какие компьютер. Как оказалось, отличная фишка, которая очень даже красит игру. Вот, например, вы любите выбирать тактику своей команды, но не любите покупать и продавать игроков. Что делать? Вам следует поместить строку трансферов точкой, и теперь пополнением команды будет заниматься сам компьютер. Ну, и под конец вам предложат выбрать себе



команду. В игре представлены 23 лиги, включая украинскую! Что Динамо Киев с Шахтером, что Полиграфтехника с моим родным Одесским Черноморцем — выполнены пусть и без эмблем, но составы практически полностью соответствуют прототипам. Лиги же большой пятерки (Англия, Италия, Испания, Германия, Франция) проработаны неплохо. Но и не только. Да, английская премьер-лига, начинающая от состава команд и заканчивая эмблемами клубов, выполнена отменно (видно, что разработчики старались), но, к примеру, испанская выглядит хуже. Вместо логотипа клуба мы наблюдаем обычную окружность, разделенную на две части, окрашенные в основные цвета клуба. А вот итальянская Болонья вообще почему-то удостоилась логотипа EA Sports. Есть огрехи и в составах. Например, трансфер бразильца Рональдо в Мадридский Реал, осуществленный в конце лета нынешнего года и ставший едва ли не самой громкой покупкой года, был просто проигнорирован. В общем, я думаю, тенденция ясна. Предлагаю двинуться далее.

А далее нам предстоит разбор присутствующих менюшек. Начнем с самого начала. Информационный центр. По сути, выполняет ту же функцию, что и e-mail в PIM, то есть это меню является единственным местом, где можно узнать новости о своей ко-



манде, травмы игроков, подписание новых контрактов и т.д. Теперь Состав — здесь можно определить основной состав команды, замены, расставить игроков на позиции. Стоит отметить вполне реалистичную реакцию игроков на ваши действия. Например,

при покупке какого-нибудь новичка на позицию, скажем, центрального защитника, его прямой конкурент на этой же позиции разволнуется так, что это может сказаться непосредственно на игре. А вот партнером по команде это, несомненно, понравится, что незначительно улучшит их игру. Тактика — наряду с «Составом» чуть не важнейшее меню игры. Здесь можно как выбрать тактику команды, так и указать своим игрокам уровень старательности их игры на определенных отрезках времени. Тренировка — одна из самых сложных менюшек игры. Разбираться придется долго, и кому лень, вполне можете поручить эту работу компьютеру, благо он с ней справляется без проблем. Юношеская команда. Честно говоря, оставив молодых игроков на воспитание компьютеру, поэтому редко у нас появлялись, но все же заимел одно нововведение. Теперь можно строить тренировочные базы на разных континентах. Таковых можно построить немного, всего 10, но зато не только в Мексике или Бразилии, но даже у нас — уж не знаю, чем это наша нынька Украина так приглянулась американским разработчикам. Следом идут четыре менюшки, отвечающие за переходы игроков в разные клубы и/или подписание ими же новых контрактов. Вкратце поведем о каждом пункте. Меню Контракты отвечает непосредственно за подписание игроками новых контрактов. В Списке показаны игроки, которые на-



ходятся под наблюдением вашей команды. Скауты предназначены для детального слежения за игроком или клубом. Наконец, в Трансферном листе мы можем ознакомиться со списком игроков, выставленных на продажу своими клубами. Далее идут пункты меню, отвечающие за финансовое положение в клубе. Это Финансы, Персонал, Билеты и Стадион, Рекламные щиты, Возможности клуба, а также Фанаты и товары. Детально описывать каждый пункт не буду, так как названия говорят сами за себя, лишь признаюсь, что сам я полностью доверил управление финансами клубу компю. Замечу еще, что в пункте Возможности клуба можно построить 54 здания — от тренировочного поля, до школы-интерната для девочек. Ну, и последняя группа меню — Календарь, Статистика, Карьера и Опции. В «Календаре» вы можете узнать расписание матчей; в пункте «Статистика» — данные о результатах последнего футбольного тура, о количестве иностранных игроков в том или ином клубе и прочая; «Карьера» расскажет вам, что о вас думают фаны, позволит взять у руководства денег займы или

узнать, не интересуется ли вами как тренером какой-нибудь клуб покруче вашего; «Опции» же и в Аргентине, и в Африке остаются опциями. Да, и еще немного о музыке — в игру встроены mp3-плеер, так что



можно со спокойной душой включать свой плей-лист и наслаждаться любимой музыкой.

Ну вот, с меню покончено, переходим непосредственно к матчу. А если точнее, то к его режимам. Режимов матча три — это Финальный результат, Текстовый режим, Полный матч. Рассмотрим подробнее. «Финальный результат» — сразу же после окончания на экране появляется счет и небольшая статистика матча (кто гол забил, кто карточку получил и все такое). Явно предназначен для нетерпеливых людей. «Текстовый режим» — практически полностью слизан с Championship Manager 4 (вот уж чего не ожидал от разработчиков). Почему «слит»? Да потому что появились кое-какие «психологические» нововведения: можно сидеть на скамейке и кусать ногти, оскорбить тренера соперника или судью, и так далее в том же духе. Ну и, наконец, матч. Вот он — выбор настоящих тактиков. Создан матч на немного усовершенствованном движке FIFA 2002 — 3d Engine. Появились такие фишки, как подсказки тренера во время матча: откуда-то из за кадра начинают прослушиваться крики типа «Пас!», «Удар!» и все такое. Да, совсем забыл. Перед началом и после матча журналисты могут задать (а могут и не задать) вам вопрос, ответ на который может повлиять на мораль ваших игроков и на отношение к вам ваших фанов. Ну и последнее, что хотелось отметить перед выводом — в игре много жизненных и веселых ситуаций. Вот был у меня случай в Киевском Динамо: Георгий Пеев сказал, что Александр Мелашенко не умеет бить по воротам. Мелашенко же, недолго думая, взял мяч и зоркий был в голову Пееву, тем самым показав, насколько он (Мелашенко) все-таки точен. Подобных моментов в игре немало.

Вот и подошли мы к выводу. Тьфу, в смысле, к выводу. Что можно сказать? Только то, что EA Sports выпустила весьма достойного конкурента CM. И теперь этому самому СМ'у придется очень постараться, дабы не уступить ТСМ'у престол корулы футбольных менеджеров.

Дочитав обзор, Вася Пупкин заснул свой Palm в нагрудный карман пиджака и вдруг неожиданно для самого себя крикнул: «На кой черт нужен этот DOOM!» И с этими словами бросился в свой кабинет определять тактику родной «Ворсклы» для следующего матча против «Таврии».

Если вам уже надоело выступать в роли доброго героя, уничтожающего орды нечисти, попробуйте выступить по другую сторону баррикад. В этом здании предлагают примерить маску вождя Орд Тьмы.

RIP.MANIak

Necromania

TRAP OF DARKNESS

Жанр: RPG**Разработчик:** DarkSoft**Издатель:** Cinemax**Системные требования:**✓ **минимальные:** P2 350 МГц, 128 МБ

ОЗУ, 16 МБ видео, мышь, 400 МБ свободного

места на жестком диске, спинной мозг;

✓ **рекомендуемые:** P3 700 МГц, 192 МБ

ОЗУ, 16 МБ видео, клавиатура, мышь,

400 МБ свободного места на жестком диске,

развитый спинной мозг, шестеро друзей

Я нерешительно остановился перед фасадом самого зловещего здания в Игро-



раде. Все сходилось. Это была та самая «Некромания: Сила Тьмы», построенная молодой компанией DarkSoft и изданная под эгидой Cinemax. Вообще-то, в годы юности это строение обывало Necromania: Trap of Darkness, пока за его локализацию в странах СНГ не взялась «Акелла». И это очень хорошо, поскольку теперь достойный продолжитель дела Дунгеон Кеерг сможет проникнуть гораздо глубже в русскоязычные массы геймерского поголовья. Почему наследник Dungeon Keeper'a? Да потому что здесь вновь придется отстаивать права темной стороны силы! Почему достойный? Что узнаете.

The STORY of deadline

Сюжет игры очень незамысловатый. Была себе такая страна, Некромания. Жили в ней не тужили всякие существа, «на лицо ужасные, добрые внутри». Ничто человеческое не было им чуждо, но тем не менее со-

седнюю страну Абсурдию, где обитали нормальные люди, они напрягали. Homo sapiens считали своих соседей мерзкими уродами, что, естественно, угнетало обитателей Некромании. И так бы они и жили во взаимном напряге, кабы не один случай. Одиноким паучок перемахнул через границу державы, да и заполз в цветник к «доброму» абсурдианскому властителю Биллу (нет, не Гейтсу — Кокатуну). Тот испугался и мелькнула у него мысль: «А не пойти ли мне войной на богомерзких соседей?». Как подумал, так и сделал. Выписка его увенчалась успехом: он захватил-таки все некротомские земли и взял в плен местного короля Рагнарра. Приковав тезку скандинавского правителя цепями к стенке, Билл несколько успокоился и пошел на радость пить кофе. Он полагал, что это навсегда. Но Рагнарр не был бы королем всех бак, если б не спрятал в рукаве, а вернее, глубоко-глубоко в подzemелье козырного туза в виде семи лучших своих подчиненных. Их задача заключалась в том, чтобы вызвать своего правителя и возродить былую славу Некромании. И вот, чуток восстановив свои силы, Рагнарр открывает гробы, в которых содержались мумифицированные слуги. Они выпрыгивают из своих лежанок и... и... и... Думаете, идут спасать своего правителя? Не угадали! Начиная рубить друг друга! Это и есть начало игры.

Признаюсь честно, я сам несколько офигел от такого сюжетного поворота событий. Вместо того, чтобы восстанавливать державу всем скопом, соединив силы вместе и сообщив уничтожить неугодных соседей, они хотят выбрать из семерых одного лидера. Наполеон бы в обморок хлопнулся, наверное, увидев такое. Но что ж, придется рубить соратников. Свои слова про дело Dungeon Keeper'a собираю нозд.

Суть или как там ее

Слышал я когда-то, что «Некромания» обзывают Диабло-клоном. Не верите этим провокаци... провокаци... нелепым слухом. Абсолютно не похоже. Если в «Диабле» мы играли за злого супер-пулера Героя с боль-

шой буквы, вокруг которого слабые враги дохли просто почками, то здесь мы будем мочить приблизительно себе равных. Иначе говоря, ботов. Да, граждане-товарищи, я не ошибся, именно ботов. Игра немного напоминает классический Capture the Flag с одним флагом. Все, что от вас требуется на протяжении двадцати миссий, это собрать трехкомпонентный ключ, с помощью которого открывается портал на следующий уровень. Разумеется, ваши конкуренты будут вам в этом благом намерении всячески мешать. Да и разнообразные ловушки и двери, разбросанные по уровням, тоже не способствуют достижению цели. Ловушки приходится либо обходить, либо искать поближе выключатели, а для открытия дверей предназначены еще одни ключи. Их надо искать везде — от ящиков и дулер деревьев до подвешенных к стенам скелетов. Кроме того, ключи можно изъять из свежесоби-



того соперника, который после смерти оставляет после себя облачко пыли и мешочек со всем хабаром, который уже успел собрать. Разумеется, только при условии, что у него в этот момент с собой что-то было. Чаще всего, открыв первым ключом первую дверь, за ней вы найдете ключ от второй двери, за которой лежит ключ от третьей и так до тех пор, пока вы не обнаружите ключ от портала. Как уже упоминалось, он состоит из трех частей (черепа, рога, скелет), которые следует собрать отдельно. Сделать это следует максимально быстро, так как конкуренты не спят, а так же, как и вы, рвутся на следующий уровень.

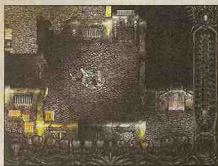
Нашли что-то общее с «Диаблом»? Я — нет!

Семь самураев

К выбору своего героя следует подходить с максимальной ответственностью. Друг от друга персонажи отличаются не только характеристиками, но и одним специальным умением. Характеристик в игре просто колоссальное количество — одно даже: *сила* и *скорость*. Первая отвечает за силу удара и количество маны, играющей по совместительству еще и роль здоровья. Ну а второй зависит, как можно с трудом догадаться ☹, скорость бега нашего героя.

Первым в списке у нас идет **Каменный голем**, у которого в наличии самая

высокая сила, а заодно и самая низкая скорость. Его спецспособность заключается в умении кидаться кусочками щепы в соперников. К сожалению, целиться довольно сложно, так что о важности этой фиш еще можно поспорить. За големом следует **Ры-**



царь, наиболее приглянувшийся мне персонаж. Обладав высокой силой, но небольшой скоростью, он умеет еще выпускать некое магическое колыш. Все, что окажется в радиусе его действия, получают значительный урон. Очень полезная штука, когда нужно расцепить двоих дерущихся. **Орк-ищейка** тоже весьма неплох, тем более, что у него самая высокая скорость. Сил у него не очень много, но за себя постоять может. При активации спецспособности начинает видеть следы остальных героев, что крайне помогает в их обнаружении. **Повелитель тварей** — наиболее сбалансированный в области силы и скорости персонаж. Обладает довольно симпатичным умением вызывать различных зверюшек, помогающих в драках. Следующий герой, **Маг**, хотя и слобоват, умеет становиться невидимым. Если бы его способность не жрала такое огромное количество маны, из него получились бы отличный келпер. Некая **Туманная женщина** хороша тем, что обладает способностью превращаться в бестелесное облачко тумана, которому никто не способен нанести вреда. Правда, в таком виде и она атаковать не может. Показатели силы и скорости у нее крайне невелики. Ну и напоследок — **Воин-скелет**, самый слобый из всех представленных героев. Зато он умеет бегать быстрее всех, в чем и заключается его спецспособность. На мой взгляд — самый бесполезный из героев.

Но кроме уникальных умений в игре также присутствуют и приемы, доступные всем. **Скорость** позволяет очень быстро бегать. **Бомбу** надо ронять под ноги врагу — когда она взорвется (приблизительно через секунду), от нее останутся лишь горячие осколки, ходьба по которым приносит ощутимый урон. **Огонь**, по сути, является мной, наступив на которую, персонаж теряет много здоровья. **Высасыватель маны** — крайне приятная фишка. Ее следует размещать в тайниках. Едва соперник откроет этот тайник, как часть его маны передастся установившему ловушку. **Магнит** — штука вообще незаменимая, так как умеет некоторое время удерживать противника. Его рекомендуется устанавливать в выключенных ловушках, а как только враг попадется, незамедлительно эту ловушку активировать.

Телепорт переносит героя, наступившего на него, в другую точку, которую рекомендуется выставлять в работающих ловушках.

Все эти приемы добавляют в игру неожиданный элемент тактики, что не может не радовать.

Читатель, вероятно, уже спрашивает себя, где же на все это набрать маны? Для того чтобы вновь пополнить закрома родины, необходимо совершить одно из следующих действий:

- 1) найти на карте **магический круг**, который восполняет ману до упора. Но учтите, она восстанавливается лишь в том случае, если вы находитесь в состоянии полного покоя и умиротворения;
- 2) убить противника, после чего убийца получает 50% маны пострадовавшего. Убийства путем заманивания врага в ловушки засчитываются;
- 3) побаловаться высасывателями маны;
- 4) найти на карте **бонус**.

Бонусы бывают разные. **Бутылка маны** восстанавливает запас магических сил на 25%. **Меч** и **щит** повышают атаку и защиту соответственно. Всего можно набрать щитов и мечей по три штуки в один рунки.



Сапоги на 30 секунд прибавляют скорости наделшему их. **Видение** — крайне ценный бонус, позволяющий видеть ловушки врагов в течение 30 секунд.

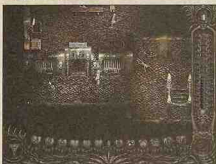
Порви дальнего своего

Мультиплеер в игре есть — и это главное. Рубиться с человеком всегда интереснее, чем с компьютером. Полагаю, с этим не спорит никто. А особенно с таким ураганным геймплеем, как здесь. Это просто весело. Тупо, но весело, почти как в «Сервизном Сэмсе». Или даже чуть получше. Все, больше ни слова. Шестерых товарищей в охапку — и играть!

Исполнение

А вот из-за графики игрушке пророчили скорую гибель. И впрямь, скриншоты не особо впечатляют. Но в динамике все выглядит гораздо лучше, чем на скринах, вы уж поверьте. Все прорисовано до мельчайших подробностей. В подземельях тут и там бегают крысы, которые являются не только украшением, а могут и покусать. В углах висит паутина, скелеты в оковах, а также в наличии прочие симпатичные элементы интерьера. На стенах виднеются надписи различного содержания и т.д. Но подождите, это я описал лишь первую локацию. А всего их четыре (торьма, лес, пещеры, ска-

лы), и все они колоссально отличаются друг от друга. И если торьма ничем особенным не блещет, то уже лес крайне радует своей красотой. Как вам, к примеру, двери, выглядящие, как два дерева с сомкнутой кроной, которые при приближении героя эффектно расходятся в стороны? А как вам туман, кое-где обретающий форму чего-то лилового? Поверьте, это надо увидеть. И никакие слухи о плохой графике не должны вас волновать.



Игра поддерживает единственное разрешение — 800х600. Плохо, конечно. Но с такой тщательной прорисовкой и интерактивностью об этом вскоре забываешь. Не знаю, как разработчикам удалось добиться подобного эффекта «жизненности» на уровне. Уже одно то, как раскачиваются от ветра деревья, а на воде обрывается рыба, заставило меня полюбить этот движок.

Музыка в игре есть. И она там великолепная, даже очень. Вы уж простите, но не могу я эти композиции описать словами — мне их попросту не хватает. Это действительно превосходный рок, и этим все сказано. Звук в «Некромании» тоже под стать всему остальному. Когда слышишь, как меч твоего героя взрывается в кости скелета, хочется простонать: «Верю!» — и преклониться перед крутизной озвучки.

Эпилог

Вышел я из здания через трое суток, раскопавшись от усталости. Ну и пусть это не РПГ (единственный элемент РПГ встре-



чается в конце каждого уровня, когда выдается мизерное количество очков на повышение базовых характеристик), пусть это тупое рубилово, приправленное тактикой. Но игра задевает и не отпускает. Возможно, не всем она придется по вкусу, но лично мне приглянулась. Попробуйте и вы — вдруг понравится.

Редакция благодарит компанию «МультиТрейд» (тел.: 231-51-86) за любезно предоставленный диск.

А в этом здании собираются любители средневековых фортификаций. Они развлекаются тем, что сначала возводят неприступные стены, а затем с азартом их разрушают.

RIP.MANIak rest@zeos.net

BALLERBURG

Жанр: RTS/Tactics/Shooter

Разработчик (он же издатель): Ascaron Software (<http://www.ascaron.com>)

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 2 350 МГц,

64 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 3 600 МГц,

96 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ **настоятельно рекомендуемые:** Pentium 4 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Синopsis

Упол Намонец-то, все злые дядьки полегли, и специальный агент ДЗБР Рип (то есть я) может возвращаться на заслуженный отдых! Уже предвещая тихий вечерок с бадней чаш в одной руке и свежим номером «Моего компьютера» в другой, я уже строил планы на будущее. Давно пора как следует отдохнуть, да все никак не предоставляется возможности — каждый раз Ранд придумывает мне новое задание. Интересно, он специально? Впрочем, на сей раз меня уже побеспокоит не должны — переговорное устройство, по которому меня обычно извещали о новых заданиях, я благополучно расстрелял из заблаговременно прикованного Рокетлаучера.

Однако моим мечтам не суждено было сбыться — перед моей дверью лежал фанерный почтовый ящик, в котором обнаружилось дослехи и письма от четырех сестер-принцесс: Леса, Пустыни, Лыда и Вулкана. Каждая из них предлага-



ла мне навесить ее родовое поместье, а заодно помочь избавиться от своих надоедливых родственников. В конце каждого

письма красовалась надпись: «Приступить к выполнению задания немедленно. Ранд». Твердо решив расстрелять в ближайшее время всю почтовую службу Игрограда, я напялил дослехи и отправился в королевство Ballerburg.

Внебрачное дитя «Червячков»

Помните, была когда-то такая игра под названием Castles? Вообще-то, игр с таким названием было две, но нас интересует та, в которой два замка перестреливались между собой пушечными ядрами до полного разрушения друг друга. Позднее замки слегка поменяли внешний вид, научились ползать и выбирать разное вооружение. Так возникла серия Worms, а про величественные постройки забыли. Как оказалось, весьма небудушно!

И вот, когда нам в спину уже дышит 2003 год, одно малоизвестная немецкая компания Ascaron решила возродить старые традиции и по-быстренькому, не производя лишнего рекламного шума, склепала римейк Castles'ов. Да какой! Во-первых, теперь у нас все происходит в полном 3D. Во-вторых, добавилась нехилой экономическая и стратегическая часть, то есть метко сказать — это лишь полдела. В-третьих, отдельные миссии разработчики объединили очень даже закрученным и интересным сюжетом. В-четвертых, появились четыре враждующие стороны. В-пятых, возросло количество замков и вооружения, кроме того, каждая из сторон теперь располагает собственным, уникальным оружием. В-шестых, все происходит в реальном времени... Этот список можно продолжать еще очень долго, поэтому я пока прекращаю петь дифирамбы и перехожу к более детальному изучению аспектов игры.

Словом, в результате всех этих метаморфоз возник совершенно новый, доселе невиданный жанр. Поскольку названия для него никто еще не придумал (хотя разработчики и утверждают, что Ballerburg — это RTS, верить им не стоит ☹), то я и не рискну. Проще описать основные действия, которые придется совершать в процессе

игры, а выводы вы сделаете сами.

Для начала надобно отстроить свою крепость. Возвести стены вокруг замка, построить хижины для крестьян, которые являются основным источником доходов.



Чем народу больше, тем больше золотых в виде налогов мы получим за единицу времени. Можно, конечно, и налоговые ставки повысить, но если с этим переборщить, то народ станет покидать крепость. После этого необходимо возвести различные постройки (о зданиях см. ниже), которые позволят создать первое вооружение (об этом тоже ниже). Затем, чтобы уничтожить врага, необходимо перейти в «Вид от оружия», прицелившись, нанести удар попернику. Прицеливание осуществляется путем поворота орудия на 360 градусов и наклоном по вертикали. Так как все снаряды летят по параболе, это очень затрудняет прицеливание. Каждый выстрел стоит п-ой суммы денег. Соответственно, без крестьян не повоюешь. Надо заметить, что автоматического помощника в игре нет, и стрелять из всех орудий приходится самостоятельно. Каково, а? После появления небольшого золотого запаса можно строить новые здания, в которых разрабатывать новые пушки либо улучшать старые. Также можно прибегнуть к помощи магии, но все заклинания тоже стоят денег и требуют восстановления маны. А верхом развития является супероружие, постройка которого автоматически означает победу.

Из «Червячков» позаимствовано очень много хороших идей, например, режим «внезапной смерти». Только реализован

он чуть-чуть иначе. По истечении некоторого времени все строительство, исследование и ремонт исчезают, и соперники воюют уже тем, что накопили.

Вот такой коктейль у нас и получился. Ну а теперь можно еще поподробней!

С чего начинается родина

Не знаю, кто как считает, но по-моему, игры принято начинать с заставок. Кроме того, бытует мнение, что хорошее Ин-



ро — уже пол игры. Немцы, по счастью, придерживаются этой же точки зрения, поэтому в самом начале нам покажут очень даже красивое кино о перестрелке двух замков и спасении травоядных животных. Ролик и впрямь хорош — сделан немного карикатурно, но со вкусом. Качество тоже отменное, так что придираться не к чему. Да и незачем.

После заставки перед нами появляется очень красивое меню, которое сильно родует наличием нескольких пунктов.

Тренировка. Три тренировочные миссии очень помогут в освоении довольно сложного интерфейса. Зато после часа игры этот самый интерфейс становится чуть ли не родным.

Кампания. Четыре принцессы — четыре кампании. Вам предстоит выбрать, к какой из особ голубых кровей вы намерены служить. Кампании расположены в порядке повышения сложности, то есть за Лесную принцессу играть легче всего, а за Вулканическую — сложнее.

В каждой кампании по восемь миссий, причем задания в них самые разнообразные. От уничтожения всех строений в пределах видимости до постройки какого-либо определенного здания. Миссии проходятся очень быстро — редкая из них длится дольше 15 минут. Но в связи с небольшой сложностью, а особенно для непривычного к трехмерным перестрелкам человека, переигрывать уровни приходится множество раз. Но сам процесс хватает за живое — я, например, вечером усажившись за компьютер, не успокоился, пока не прошел две с половиной кампании подряд, в итоге меня от экрана оторвал будильник, поставленный на 9:00 утра.

А принцессы, надо сказать, очень своеобразные особы. Лесная королева страшно борется за мир и спокойствие. И ради этого готова перебить всех в округе ☹. Ну и правильно, добро должно быть с кулаками! Принцесса пустынь крайне суеверная, а потому постоянно требует, чтобы у вас имелись статуи местного

божка, а у противника они все были уничтожены. Ледяная принцесса не любит гостей, поэтому стоит какой-то из сестричек ступить на ее территорию, как она притомится нас устранить визитера. Ну а перед Вулканической принцессой рекомендуется скочить на задних лапках, так как она любит покомандовать. Большинство ее заданий мотивируются очень просто — «потому что я так сказала». Несмотря на такие разные взгляды на жизнь, величество постоянно мирятся,соряются, заключают альянсы и прочее. Ну а нам, как всегда, отдуваться. Хорошо хоть медали исправно выдают ☺.

Сценарий — можно выбрать одну из 36 карт или создать случайную — воля ваша. Выбираем себе принцессу по вкусу, уровень сложности и количество игроков (до четырех штук), после чего предлагается определиться с одним из пяти режимов игры:

✓ **тактика** — на карте уже есть некоторое количество основных зданий, напороч отсутствует защита. Можно с ходу вести активные боевые действия;

✓ **стратегия** — чисто поле и огромный простор для творчества, для постройки крепости и последующей войны;

✓ **быстрый старт** — он быстрый и есть, программа все настроит случайным образом;



✓ **активные действия** — накладывается строгий запрет на постройку зданий и оружия. Во всем тем, что Бог послал (а Он обычно посылает довольно много). Зато патроны халваные;

✓ **свободный стиль** — все можно строить самостоятельно, вплоть до количества денег, наличия зданий в начале игры и т.д.

Надо заметить, что AI компьютерного противника очень даже высок — он грамотно развивается, отражает атаки и нападает и при этом не жульничает, за что ему огромное, человеческое спасибо ☺.

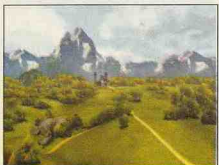
✓ **Сетевая игра** — все аналогично предыдущему пункту, но уже мы играем с живым игроком.

✓ **Специальные возможности** — крайне интересный пункт меню, поскольку здесь содержатся все награды; полученные за игру, а также все видеоролики. Кроме того, тут можно полюбоваться на авторы и на свои собственные рекорды в игре.

Ну, и **Опции** позволяют подстроить графику и звуковое сопровождение под свой вкус и возможности компа.

Мы строим

Здания в Ballerburg одинаковые для всех четырех принцесс. В принципе, в игре есть прекрасная всплывающая подсказка, из которой можно узнать описа-



ние каждого из строений. Но для тех, кто купил аутентичную, не локализованную версию (немецкую, в смысле), вкратце поясню функции зданий. **Замок** — ключевое здание, если его разрушить, то принцесса на вас обидится и объявит о провале задания. **Башни и стены** нужны для защиты построек. Кроме того, только на них могут располагаться некоторые пушки. Сначала вам доступны лишь **малые стены и башни**, но после апгрейда они превращаются в **большие. Статуя богов** — очень интересная постройка, стоит врагу ее разрушить, как на его замок падет кара небесная в виде порывов молний. **Крестьянский дом** дает приют десятку крестьян, а чем их больше, тем больше у нас денег. **Ветряная мельница** ускоряет прибытие новых крестьян и снижает их недовольство от налетов. Можно построить только одну. После сооружения **трактира** в консоли внизу будет периодически появляться информация о враге. Например, сведения о том, что он в данный момент исследует. **Хижина каменотеса** позволяет ремонтировать постройки, а также открывает доступ к новым зданиям. **Казна** позволяет хранить более 2000 монет, а также пересылать воздушный шарик с гуманитарной помощью союзникам. К шарiku можно привязать ровно тысячу золотых. **Оружейная** открывает доступ к новым видам вооружений — без этого здания вам доступны только катапульты. **Фаб-**



рика боеприпасов тоже расширяет список доступного к постройке оружия. Кроме того, на трети позволяет снизить расходы на выстрелы. **Домик гения** — чуть ли не самое ценное здание. Именно тут производятся все апгрейды и разра-

ботки. Первым делом рекомендуется развить точность своих орудий, чтобы увеличить шанс на попадание. Затем стоит приступить к разработке нового вооружения, либо к укреплению крепости путем усовершенствования стен и изобретения щитов и огнетушителей. **Башня магов** — очень красивая постройка, да еще и очень полезная. В ней производятся новые заклинания (причем бесплатно) и кастуются уже известные (а вот это уже



за деньги). Всего в башню можно затолкать до пяти спеллов, первый из которых — по умолчанию спелл дождя (тушит пожары по всей карте). Три следующих выбираются случайным образом, а последний, пятый, — это специальный спелл (у каждой из принцесс — свой).

Мы же и воюем

А вот с вооружением разработчики поработали на славу. Разнообразие поражает очень сильно. Судите сами. Оружие для принцессы тоже общее, но каждая из них обладает собственным уникальным девойсом, не имеющим аналогов у остальных.

✓ **Катапульта** — первое из доступных средств нападения. Точности практически никакой, сила атаки тоже подкачала. Зато после апгрейда начинает стрелять тремя снарядами одновременно.

✓ **Огненная катапульта** — та же катапульта, но ведет огонь снарядами с зажигательной смесью. Огонь имеет приятную тенденцию распространяться на соседние постройки. После апгрейда начинает стрелять ярче и громче, который горит намного дольше.

✓ **Требушет** — специальное оружие Царевны лесов. Стреляет лютыми камнями и очень точно. Очень дешева и практична штука. Как и все специальные девойсы, апгрейда не имеет.

✓ **Пушка** — обыкновенная пушка. Стреляет ядрами. Высокая точность и хорошая убойная сила. Устанавливается только на стенах или башнях. После апгрейда приобретает еще один ствол.

✓ **Дирижабль** — гы-гы ☺! Летный симулятор, встроенный в игру. Строим дирижабли, загораем в него бомбу и летим со скоростью 1 км/секунду к вражеской базе. На подлете переключаемся в режим наведения и роняем бомбу на голову врага. Варья затравливает большую площадь, но, к несчастью, довольно слабо. Да и дирижабль можно только один построить. Апгрейда не имеет.

✓ **Баллиста** — панacea против дирижаблей. До апгрейда требуется три по-

падания, после модернизации — всего одно. Устанавливается на башню.

✓ **Аркбаллиста** — спецоружие Пустынной принцессы. В отличие от обычной, может стрелять не только по мишеням в воздухе, но и по наземным целям. Устанавливается на земле и заряжается четырьмя стрелами. Оружие точное, но убойности слабовата.

✓ **Ракетная установка** — очень мощная, но, к несчастью, чрезвычайно «косякая» штука. После апгрейда начинает стрелять точнее и четырьмя ракетами, после чего по разрушительной способности приравнивается к водородной бомбе средних размеров. Правда, стоимость снарядов у нее заоблачная. Устанавливается на башнях.

✓ **Мортира системы «Толстушка Луиза»** — специальный девойс Ледяной королевы. Калибр мало чем уступает Царьпушке. Одно попадание — минус одно здание. Однако высокая убойная сила компенсируется долгой перезарядкой.

✓ **Пятиствольная пушка, иначе «Адский орган»** — пять стволов, хорошая точность, прекрасная убойность, — вот выбор Принцессы вулканов. Вот только заплатить за нее и снаряды надо столько, что можно прокормить одну не слишком большую, но довольно прожорливую страну. Но если денег хватает, то пусть враг молится.

Оператор, съемка!

Камера в игре имеет строгую привязку к точке на местности — к вашему двор-



цу. Вокруг него можно крутиться, смотреть под любыми углами, но полетать над местностью просто так не удастся. Чтобы обозреть окрестности, придется построить дирижабль, и вот тогда, переключившись на него, можно свободно летать над горами и лесами. Пока не сбьют ☹. Другой вариант оторваться от замка — выставить из любого орудия в нужную точку и посмотреть, куда упал снаряд. Спасибо, хоть это предусмотрели. Только таким образом можно нормально прицеливаться во врага, ведь даже банального zoom'a нам не предоставили. Интересно, это было так задумано или просто недочет. Впрочем, все это не слишком мешает игре — просто дополнительная сложность.

Графические изыски

Настал час поговорить и о ней, родимой, о графике. Она очень хороша. Все выполнено на должном уровне. Поддер-

живаются 32-битный цвет, T&L, разрешение вплоть до 2048x1536! Текстуры немного размытые, но это заметно лишь вблизи. Но кто будет присматриваться, когда на экране килат такие страсти? А издали все смотрится просто отлично. Красивые пейзажи. Симпатичные, хотя и спрытошные деревья, на которые я обратил внимание только на четвертом часу игры, об-



летающей окрестности на дирижабле. Но самое приятное — это, несомненно, многоуровневое, анимированное небо с симпатичными пушистыми облачками и ярким солнцем, испускающим красивые лучи. После той мерзости, на которую я посмотрел, скажем, в Secret Service, — это просто балзам на душу. Дождь, туман и прочие погодные и непогодные эффекты тоже выполнены на удивление. Снаряды оставляют за собой дымный след, при попадании на землю разлетаются осколками, поднимают тучу пыли. Красота!

Еще стоит отметить, что в Ballerberg присутствует смена дня и ночи. Причем очень красиво реализованная. Сутки игры длятся около 20 минут, на протяжении которых солнце движется по небосводу (причем тени на земле тоже изменяются и перемещаются, повторяя путь светила), скрывается за горизонтом, ему на смену выкатывается луна, совершает свой путь, затем вновь встает солнце... По ночам в домиках зажигается свет, прекращается работа... Эх, если бы не приходилось лично стрелять из орудий и оборонять принцессу, бросил бы все на самотек и любовался бы рассветом. Романтика! Но! Принцесса ждет, отвлекаться нельзя! Да и вообще, заболтался я тут с вами — там вон мой гений новую пушку изобрел. Пойду осваивать.

Эпилог

Домой я вернулся с целым чемоданом медалей и четырьмя надушенными платочками — по одному от каждой из принцесс. Приятно иногда похорить из себя благородного рыцаря. А особенно в такой игре. Ballerberg имеет все шансы послужить крепкие позиции «Червей!» Единственное, что мешает проекту вырваться вперед, — это его недостаточная известность и нехватка рекламы. Люди, и попытался это исправить ☺. Вот, купите гейму — не пожалеете.

Закрываю, наконец, за собой дверь, я заварил чайку и принялся любовно протирать стерильной тряпочкой стоил «Адского органа», который удалось протолкнуть через проходушую задницу. Всегда любил полезные сувениры...

RiP.MANiAK and Akella

To kill or not to kill

To kill, or not to kill... what a stupid question?

Вступленьице

— Алле, Шеф? Маньяк беспокоит! В смысле, маньяка нас уже не беспокоят? Да нет, вы не поняли, на связи ваш агент! Тут какой-то подозрительный тип интересуется, где у нас в Игродроме здание Суда. Что-что? Кто он? Акейкой представляется, говорит, что адвокат. Сам знаю, что ни Суда ни Туда у нас нет, но что делать? В университет пока отсылать, там разберутся? Понял! Посылкой или в бандероль свернуть? Ах, запись выступления высылать! Есты! Уже достало диктофон, ждите!

Встать, суд идет!

Тема влияния компьютерных игр на психику человека поднималась уже неоднократно. А поскольку обсуждали ее чаще всего люди, совсем несведущие ни в играх, ни в психологии, очень часто делались абсолютно абсурдные заключения. Слыхали ли вы про Вошингтонского Снайпера? Оказывается, он наигрался в Контер-Строй и именно поэтому стал бешовал на улицах Вошингтона! Чуть не попал в аварию, но, придя в себя, тут же бросился искать здание Суда, дабы попроситься на роль адвоката «жестоких игр». Нет, я по профессии вообще-то шаман, но слышать, что обихают игры, не могу!

Легко поливать грязью «жесткие и кровавые» игры. Ну кому могут действовать на нервы Counter Strike, Quake, Diablo, Blood? Чаше всего — родители. То и дело слышно: «Вчера старушкн место метро уступал, а сегодня играет в какой-то том то ли Армадон, то ли Корнгогеддон и сбивает старушек, чтобы они не заблудились». Или: «Дочка умила била. Недаром прихожу с работы, а она играет в какой-то Dungeon Keeper, хороших существ уничтожает. А девиз у них — вообще «Хорошо быть плохим». Такие высказывания уже стали классикой! А почему так говорят? Просто родители боятся, что их чада, наубившись монстров, выйдут на улицы уничтожать настоящих людей. Вроде бы для еще более реальных острых ощущений. И, разумеется, уже совсем с кашей вместо мозгов.

Но эти страхи овладевают уже и взрослыми людьми, которые любят проводить свое свободное время за компом. Я сам к такому отношусь, так что меня это тоже затрагивает. Это как же, мы не в состоянии почувствовать разницы между игрой и действительностью? Я, например, знаю, что если мне в реальной жизни пустят пулю в лоб, то у меня отнимется не 25% (ну хорошо, в лоб так в лоб — 29%) НР.

а я просто-напросто сдохну, извините за грубость.

Еще одно. Людям надо куда-то девать накопившуюся энергию, невымытую за день. Раньше, когда домов с игрушками не было, представители рода человеческого охотились на мамонтов. Затем, когда мамонты уже вымерли, а электричество еще не придумали, и люди ползали в Интернете при дрожащем свете свечей, в моду вошла спортивная охота. А сейчас кто-то ходит в спортзал музтизить друг друга в спринте, кто-то — на охоту или рыбалку (чего смеетесь? Попробуйте выжить без крови застрывший в глазу рыбки «крючок»), кто-то мучает котов и голубей, кто-то на дискотеках трясется. А мы (геймеры) «разряжаемся» в виртуальном мире, убивая монстров и прочих врагов.

Заметьте, компьютерные игры — отличный способ задействовать свой охотничий инстинкт без вреда для окружающих. Ну разве что пострадают плохие монстры и нехорошие террористы. Но учтите — ВИРТУАЛЬНЫЕ. И, может быть, клавиатура, если нужная кнопка залипнет в самый ответственный момент. Но все прочие останутся целы.

Ведь это так естественно, даже логично — убить того, кто хочет убить тебя. Так что, уважаемые родители, не позволяйте злу накапливаться в вашем чаде, дайте ему возможность уйти (злу, в смысле — прим. Маньяко). Пусть после несправедливо поставленной оценки дитя подстержит парочку фашистов, а не пойдет топить в унитаз классный журнал.

Насчет жестокости. Неужели игры опаснее тех же фильмов? Да в этих фильмах в два раза больше жестокости и насилия! А газеты с криминальной хроникой молодежи читать не вредно? Ах, это все плохо и вредно, но без этого нельзя? Нет, почему же, давайте воспитаем детей в сказке, пусть не знают, что есть и зло... Вот вырастут ваши сыпьянки, и из них кто-то получится? Люди, мирно нюхающие цветочки и говорящие друг другу комплименты? Пожалуй. А что, если среди них окажется хоть один мянх-убийдо? Усилили? (Кто не усилит, рекомендую посмотреть фильм «Разрушители» со Столяноне и Сняисом — там дан исчерпывающий ответ — *прим. Мянхья*). Видел я уже старую добрую игру «Сапер» с цветочками вместо бомб...

Вывод: игры приучают детей к жестокой реальности, но не заставляют с ней мириться, ведь в них мы и сражаемся, чтобы, так сказать, выжить. А игры — всего лишь отражение действительности, внешнего и внутреннего мира людей. Так что, welcome to the cruel reality, kids!

Кстати, насчет Dungeon Keeper. Люди не должны бродить в подземных царствах,

или там не место. Что плохого в том, что подземные твари не пускают их в свои владения? Так что отпор, полученный от монстров, вполне оправдан. Насчет Diablo. Думаете, кто победил, подарил ему букетик цветов? Да и бое оружием и мощней — это логично. До аяк такие игры возмущают на принципе: или ты, или враги. И если враги уныло разговоров слушать не хотят, то по-моему, лучше использовать то, что в руках. В нашем случае — оружие. Ведь это такое удовольствие — уничтожить несуществующего в нашем мире (!) монстра.

И последнее, господа присяжные. Посмотрите на меня. Разве я — монах (чур, на рожу мою не гнать, меня таким мама родила)? Я жажду вас убить? Я выгляжу как убийца? Нет! А я уже ветеран. Я прошел первую и все последующие думовские, вольфовские, контерские, джигалевьянсовские, фолопутские, серьезносзмовские, бладовские, синовские и многие другие войны.

Связан ли вашингтонский Снайпер с игрой? Я как здравомыслящее существо заявляю — нет. Просто псих какой-то — от хорошей жизни так не поступаю. Просто если маньяка ловят, ему легче все свалить на игры. Так его даже пожелают, дескать, жертва... Так уж повелось — все сваливать на нас, компьютерных. А спросите любого геймера, хотел бы он убивать в реальной жизни, и он вам ответит: Нет! Убийство там и здесь — разные вещи. Так что не гоните, пожалуйста. Не осуждайте нас и наши игры. Выбор за вами, господа присяжные, верить мне или нет. Но, возможно, от вас зависит наше будущее. Не оставайтесь равнодушными. Спасибо.

Заключение

Вот такой спич надиктовал мне на диктофон этот неизвестный. К сожалению, во все Игрограде не нашлось ни одного присяжного, поэтому решено было данный материал пустить в открытый доступ. Пусть каждый прочитает, задумается и сделает для себя небольшой вывод. Поверьте, думать хоть с непривычки и трудно, но порой полезно. Решать вам, господа присяжные заседатели.

INCSOFT-TELECOMMUNICATIONS

  **Фирменная Футболка
в ПОДАРОК !!!**

ПОДАРОМ: *Дарим футболку, футболку бесплатно!!!*
 ПОДАРОМ: *Дарим футболку, футболку бесплатно!!!*
 ПОДАРОМ: *Дарим футболку, футболку бесплатно!!!*
 ПОДАРОМ: *Дарим футболку, футболку бесплатно!!!*

ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!!

11  

(044) 228 47 83, 246 43 83, 246 21 33
 (044) 228 47 83, 246 43 83, 246 21 33
 (044) 228 47 83, 246 43 83, 246 21 33
 (044) 228 47 83, 246 43 83, 246 21 33

www.incssoft.com.ua

Хотите стать знаменитым моряком? Да и не простым мореходцем, а знаменитым пиратом? Тогда добро пожаловать в это только что достроенное здание.

Андрей М. aka Scratch Scratch385@mail.ru

Рыцари Морей

Жанр: тактический симулятор парусного флота

Разработчик: Акелла

Издатель: IC

Системные требования:

минимальные: P-200, 32 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

рекомендуемые: PIII-600, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

В океане нету места,
Где бы мы ни побывали
И скажу я вам сейчас
Без дураков, без дураков.
Вы, ей-богу, смельчаки,
Не на того сейчас напали
Не охотятся овечки
На волков, на волков!
Король и Шут, «Пирата»

Легкий бриз приятно холодит загорелое небритое лицо, рука нервно тербит веревку бордового крюка, вторая крепко сжимает верную кривую саблю, попугой на плече весело напевает: «Йо-хо-хо и бутылка рома!» Все готово к схватке. Я стою на палубе огромного фрегата посреди своей разношерстной команды, пытаюсь рассмотреть вдалеке силуэт галеона. Волны тяжело разбиваются о нос корабля, взмывая вверх тысячу соленых брызг,



которые в лучах жаркого тропического солнца кажутся россыпями крупных бриллиантов. Да, именно бриллиантов! Сегодня мы набьем ими трою! А еще золотом, пряностями, лучшими шелками и рабами. Ведь ни одно судно не уйдет от джентльменов удачи, ничто не спасется от грозы морей — пирата...

Разве ты не узнаешь меня, Билли?

Компанию «Акелла» все знают по «Корсарам» и «Веку парусников» (Age of Sail). Эти две игры надолго поселились в сердцах любителей морских баталий, отважных пиратских приключений и всего, что к этому прилагается. Я, признаюсь, тоже нема-



ло времени провел, бороздя моря и океаны, а наигравшись, как и большинство геймеров, захотел добавки. И добавка не заставила себя ждать. О ней и пойдет речь.

Первоначально Privateer's Bounty: Age of Sail II планировалась как обычный add-on (новые корабли, карты и миссии — что еще для счастья надо ☺), но в один прекрасный день разработчики решили, что их работа вполне потянет на вторую часть знаменитой стратегии. Геймеры приняли эту новость на ура — целая новая игра!! Счастно не было предела, и все, затравив дыхание, стали ждать, грезя о предстоящих сражениях. И вот дождался.

Сразу скажу, что разработчики, как обычно, нас жестоко обманули. Бывает. Мы уже привыкли. Да, как ни прискорбно, новой игры мы не получили. Но зато получили очень качественный add-on.

Отдать швартовы!

Итак, перед нами, выражаясь словами разработчиков, тактический симулятор парусного флота. Выражаясь проще, перед нами стратегия, в которой нам придется управлять морскими сражениями. Предупреждаю сразу — строить нам не позволяет. Довольствуйтесь тем, что дают в миссии, а мис-

сий в игре предостаточно. Всего их двадцать одна штука плюс три кампании. В последних нам придется представлять морские интересы трех держав: США, Британии и Франции. В миссиях предоставляется возможность повоевать еще и на стороне России, Испании, Дании или пиратов. Кампания, как обычно, представляет из себя набор миссий с брифингами и всем чем полагается. В промежутках между заданиями нам предоставляется возможность потратить заработанные деньги (их нам любезно предоставляет король за успешно выполненные задания): починить или купить-продать корабли, нанять команду, произвести апгрейды и т.д.

В общем, выбираем миссию и переходим непосредственно к геймплее. Что сразу бросается в глаза, это интерфейс — он стал более понятным и доступным (предыдущий вариант был достаточно сложным и громоздким, требовалось достаточно много времени, чтобы в нем разобраться; у некоторых просто не хватало терпения, и они забрасывали игру пылиться на полке). Все



действия и соответствующие им кнопки находятся почти интуитивно, что делает игровой процесс более динамичным и захватывающим. Именно удобного интерфейса, по моему, так не хватало в предыдущей части игры. Так что скажем за это разработчикам огромное спасибо!

Появились новые юниты, всего их более двадцати. Все они делятся на десять классов: от крохотных и юрких кетчей до больших, медленных, но обладающих огромной разрушительной силой фрегатов и галео-

нов. Каждый корабль может принадлежать к одному из четырех подклассов (А, В, С и D) — эдакие апгрейды, повышающие основные характеристики. Стоит отметить такие



нововведения, как воздушный шар и подводная лодка. Хотя особых изменений в игровой процесс они не вносят, зато добавляют разнообразие в игру и забавно смотрятся. Кстати, все модели максимально приближены к реально существовавшим, так что не рассчитывайте здесь увидеть орский джигернот или что-нибудь в этом роде. Каждый корабль имеет три показателя: состояние корпуса, парусов и команды. Состояние команды влияет на скорость перезарядки орудий, тушения пожара, починки парусов и корпуса, ну, и на ваши шансы на победу при abordage — как говорится, вместе и кличко легче бить ☺. Причем сражаются не матросы, а солдаты, что показатель для команды один. Состояние парусов влияет на скорость, ну а корпус, я думаю, понятно, для чего служит. Кстати, паруса и корпус можно ремонтировать во время боя, но в такие моменты вы становитесь крайне уязвимы и значительно теряете скорость.

Особого внимания стоят карты, на которых нам и предстоит воевать. Они стали немного больше и гораздо красивее. Бескрайняя водная гладь здесь встречается очень редко. Почти на каждой карте присутствуют острова, архипелаги или рифы. Кстати, оных земляных объектов огромное множество: от айсбергов до вулканов (особенно живописно смотрится скала в виде черепа). Причем они служат не только для



красоты. Эти объекты дают огромные стратегические возможности. Например, обороняться лучше под прикрытием береговой крепости, чем в открытом море, а укрываясь за айсбергом, можно застичить противника врасплох, или, зажав врага в проливе, расстрелять его со всех бортов. К слову, сделать это будет достаточно проблематично, так как искусственный интеллект тоже был улучшен. Он успешно маневри-

рует кораблями и умело окружает, хотя иногда и совершает откровенно глупые ошибки. В целом, интеллект на высоком уровне. А это огромный плюс игре, ведь огромное количество игр остаются непризнанными именно по причине слабости или и вовсе отсутствия такового.

Ну, а теперь пришло время рассмотреть самое главное — графику. Которая, по сути, осталась прежней. Все так же, правда, немного улучшенный движок *Storm* порождает нас красивым небом, невероятной детализацией кораблей. Теперь, кстати, при максимальном приближении видны фигуры моряков, спящих на палубе (жаль, лица разглядеть нельзя ☹). Текстуры островов смотрятся немного убого, но города и крепости дадут фору многим стратегиям: здесь и небольшие церквушки, и особняки богатых купцов, и монолитные береговые крепости, и много чего еще. Порой создается впечатление, что наблюдаешь реальный город времен Колумба с высоты птичьего полета. Вблизи город выглядит тоже неплохо — жаль только, людей на улицах нет. В общем, графика в игре сделана на достаточно высоком уровне. Скажу больше, без нее игра бы утратила добрую половину своих поклонни-



ков. Чего стоит хотя бы зрелище поединка двух фрегатов! Представьте себе: два огромных корабля с наполненными ветром парусами медленно становятся параллельно друг к другу и дают залп из всех орудий, огромные клубы дыма на время окутывают корабли, сотни ядер вылетают из дул орудий, пробивают паруса, обломи корпуса и мачт разлетаются во все стороны (кстати, по всем законам физики), и поднимая столпы брызг, падают в море. А мачты, в падении ломающиеся борта!

И напоследок об игровом процессе. Он многогранен и очень продуман. С первого взгляда ничего особенного — выделяем корабли рэмкой и вперед, громить супостатов. Так-то оно так, но ведь и громить можно по-разному. Я не имею в виду тактические возможности. Взять тот же расстрел из орудий. Вроде ничего особенного, но пристраиваясь, мы замечаем, что стрелять можно четырьмя видами снарядов:

- ✓ **ядра** — основной тип боеприпасов в игре. Наносят серьезные повреждения корпусу, средние — парусам и команде. Основное средство общения между противоборствующими сторонами;

- ✓ **дроби** — почти не наносит урона корпусу, но очень эффективна против экипажа. Лично я всегда обстреливал его корабли, перед тем как пойти на abordage.

- ✓ **канитель** — очень эффективна для лишения противника возможности передвигаться. Эти заряды просто сносят паруса и мачты, нанося сравнительно небольшой урон всему остальному.

- ✓ **двойные ядра** — такой себе середнячок. Лично я бы предпочел вместо них бомбы (как в «Корсарках»). Кстати, иногда



корабль может загореться, а хорошо знавшаяся пламя команда просто не в состоянии потушить, и корабль наверняка обречен на гибель. Кстати, охваченный пожаром корабль выглядит очень эффектно, а опосля красиво взрывается, взмывая вверх грудой обломков и брызг.

Как видите, один только боеприпасы дают огромные стратегические возможности. А ведь корабль можно и не уничтожать, а взять на abordage (за захваченные корабли в кампани король повышает вознаграждение). Да и сам процесс захвата довольно колоритен: фигурки солдат разбиваются на пары и снуют по палубе, пока один из сражающихся не упадет. Хотя и смотрится несколько механистично, зато наблюдать крайне интересно, адовосков, не требует каких-либо дополнительных режимов игры (как в «Корсарках») и подгрузок.

А теперь пора подвести итоги. Какни прискорбно, но вместо полноценной игры нам подосунули add-on. Да, add-on, но зато какой! Довно я не видел настолько качественных дополнений (господа разработчики, берите пример). Так что играйте, наслаждайтесь редкостным совмещением качеств: — прекрасной детализированной графикой, захватывающего геймплея и атмосферности, тактического хардкора и интуитивной простоты, а самое главное, божеских системных требований. В общем, давайте простим ребят из «Акеллы» и отправимся покорять море — поверьте мне, stormu морскому воюпу!

Эпилог

И вот, я стою на палубе захваченного корабля посреди пыльной от восторга победы команды, окидывая взглядом добычу и невольно размышляя вслух:

— Да, великая была битва! Смерть наварника осталась довольно добычей. Но удача была на нашей стороне, и мы добились своего: трупы полны, роботы ожидают своей участи. На рынке мы наверняка получим за них приличную прибыль, а добытого добра хватит на всю остальную жизнь. Казалось, самое время залечь на дно, начать мирную жизнь, завести семью и покончить с пиратским прошлым. Но разве кому-либо из пиратов это под силу?



Все воспитатели Детского Сада очень заняты - они пишут годовой отчет. Поэтому дети могут в свое удовольствие играть на компьютере во что захотят сами.

ПЛАНЕТА СОКРОВИЩ

Наталья ГРАДОВАЯ

«Дети забавны. И доставляют не слишком много хлопот. Корми их — временно, помогай — когда нужно, а главное, люби — все время, не переставая. Вот и все». Спокойной! Это цитата! Это не я сказала. Я только повторила. И тоже дале-



ко не со всем согласна. Бывает, и классики ошибаются. Кто знает, откуда у Роберта Хайнлайна такое легкомысленное представление о детях. Скорее всего, в тот момент, когда он писал эти слова, он не до конца представлял себе все «хладности» отцовства. Подумать только — корми их — временно... Да если бы только корми и помогай! Самое сложное в воспитании, на мой взгляд, это необходимость их развлекать! Никакое стихийное бедствие не сравнится со скужающим ребенком, и большинству родителей прекрасно это известно. Да мы готовы пойти на любые жертвы и заплатить любые деньги, лишь бы эту тяжкую обязанность взял на себя кто-нибудь другой...

Да уж. Детских игр выпускается много и разных. Непревзойденным лидером на нашем рынке стало **Mattel Media** со своей бесконечной серией о Барби. Последняя новинка — «**Барби. Фигурное катание**». При известном терпении из предлагаемых элементов можно составить программу выс-

ми разработчиков. Ура, нас похвалили! Можно записать еще одно выступление, но это уже неинтересно. Гуд бай, Барби.

Не стоит удивляться барбимании наших издателей. Все понятно. Дешевые маленькие игрушки с крайне популярным персонажем. То, что они одноразовые по сути, — это уже проблема покупателей.

Зато в прошлом году до нас добралась лишь одна новая игра-квест для малышей от **Humongous Entertainment** — «**Пижаме-Сэм 3**». Подробный рассказ о новых приключениях Сэма отложим до другого раза, в двух словах об игре рассказывать не стоит. Издатель — та же **Mattel**. Но «умные» игрушки от Humongous Entertainment появляются у нас приблизительно в пропорции 1:10, и такой вот явный перекос в сторону игр о Барби, совершенно не требующих умственных усилий, — это уже тревожащая тенденция, о которой стоит задуматься.

Среди породовавших в прошлом году детских квестов — сказка «**Морозко**»



(разработчик — чешская фирма **Bohemia Interactive**). Жаль, что таких радостей было слишком мало. Запомнился квест «**Пластилиновый сон**» от **Avalon Style Entertainment** — оригинальной графикой и обворванной сюжетной линией. Но интересных детских игр этого жанра очень и очень мало.

Disney Interactive по-прежнему остается единоличным лидером производства детских аркад. Именно производство, потому как складывается впечатление, что процесс создания детских игр компанией чуть ли не автоматизирован. На протяжении года не я одна сказала много неприятных слов о компьютерных игрушках от Диснея. Много нас таких было. Но у Disney Interactive есть крутая поддержка в лице Walt Disney Pictures, которая умеет преподнести сюрпризы и отововеть сданные были позиции. Таким вот сюрпризом

стал одновременный выход нового полнометражного мультфильма «Планета сокровищ» и одноименной компьютерной игры. Эта двойная премьера стала главным событием уходящего года. Жанр игрушки — трехмерная космическая стратегия, а разрабатывала **Treasure Planet: Battle At Procyon** компания **Rockstar Vancouver**, бывшая **Barking Dog Studios**.



«Планета сокровищ: Битва при Прокцион» — весьма и весьма волнющий пересказ «Острова сокровищ» Роберта Льюиса Стивенсона. Достаточно увидеть на экране монитора фрегаты и корветы, брига и коравеллы, грациозно, под полными парусами, рассекающие местный «эфир» (при поддержке, впрочем, фотонных двигателей ☺), чтобы понять, насколько непринужденно авторы обошлись с первоисточником. Но выглядит все это поразительно красиво. Можно сказать, что в игрушке сконцентрирована вся существующая в жанре приключений романтика. Парусники и просторы космоса, пираты и контрабандисты, Королевский флот Ее Величества в действии, стычки с инопланетянами, конфликт четырех цивилизаций, в том числе двух империй, а мы сражаемся на стороне пудей под девизом «Правь, Британника!». Как говорят итальянцы, если это и выдуманно, то выдуманно хорошо.

Насколько хорошо, вы сможете проверить во время самой игры. Главный герой — лейтенант **Джим Холкинс** — только что, и при нашем активном участии, закончил Королевскую Академию и отправился к месту постижения. Порученный ему корвет постепенно превратится во внушительный линейный корабль, а лейтенант сделает карьеру и станет адмиралом. Первые задания не будут слишком сложными — проводить до порта назначения торговый корабль, обноружить и уничтожить на одном из дальних островов базу контрабандистов. Однако по ме-



туления Барби-фигурки, сохраниться, а затем с гордостью показывать плоды своего творчества друзьям и родителям, в полном соответствии с настоятельными совета-

ре развития событий шаткое равновесие, поддерживаемое двумя империями, грозит вот-вот рухнуть. Действие набирает обороты. Джиму поручается разведка в дальнем космосе, осода островов-городов, уничтожение враждебных эскадр и многое другое. Не так-то легко в королевском флоте сделать карьеру.



По большому счету, игра эта не совсем детская. Возможно, на каком-то этапе ваш ребенок попросит помощи и передост действие в ваши взрослые уверенные руки. Выбор экипажа, модернизация кораблей, стычки с противником и боевые действия в поясе островов-остероидов — все это может показаться достаточно сложным для детей, но ведь нельзя не похвалиться заинтересованностью ребенка чем-то более серьезным, нежели пробежки-прыжки-удары по проторенным тропам диснеевских аркад. Облегчает игру и то, что все действие происходит в условно-трехмерном мире, то есть в двух плоскостях: вверх-вниз корабли не ходят. Новички, незнакомые с местными ориентирами и созвездиями, находят нужное направление с помощью стрелки, указывающей курс, и ориентируются в пространстве благодаря карте.

«Битва при Процеоне» — одна из самых оригинальных и зрелищных игр, вышедших в прошлом году. Фантазия ее создателей поистине безгранична. Никаких рамок — вот их девиз! И норяду с парусниками и инопланетными кораблями, в космосе появляются подводные города (II), а между астероидов-островов и построенных на них средневековых городов-крепостей спокойно плавают стада космических китов. Относительно мирных, впрочем. При известной спече-



нии обстоятельность такое стадо может разнести ваш корабль в щепки. Поэтому в пылу битвы постарайтесь не задеть этих гигантов.

Огромное количество спецэффектов отличного качества превращают игру в захватывающую зрелище. Метеоритные дожди, газовые туманности, мерцающие

мягким, загадочным светом, виды огромных прекрасных планет. Острова приближаются медленно и величественно, и зрелище каменных осколков с растущими на поверхности деревьями, городками и деревнями, свободно парящими в пространстве, вызывает массу эмоций. Да и сами сражения выполнены с таким вниманием к деталям, что просто дрожь пробегает. Взрывы — лучше настоящих, если уж корабль подбит, то в мельчайших подробностях видно и слышно, как ломаются мачты; если корабль «тонет», то слышны крики гибнущего экипажа.

Разнообразное оружие порождает любителей пострелять. В игре есть и режим перестрелки. Наведение производится вручную, лично вами, поэтому за каждое попадание вы несете личную ответственность. Лазерные пушки стреляют лазерными хвостами, можно использовать самонаводящиеся ракеты или, а можно и не уничтожать корабль саперника, а загнать его и, взяв на буксир, отвести на свою базу. Он станет вашим трофеем. Впрочем, корабль так красив, что разрушать их совсем не хочется.

Treasure Planet: Battle At Procyon восхищает не только качеством ис-



полнения, но и отчаянной, безрассудной храбростью сценаристов. Предвижу бурю возмущения на тему различных «так не бывает» и «это невозможно». Да, невозможны деревянные корабли в открытом космосе, невозможно жизнь на астероидах, лишенных атмосферы и силы тяжести. Невозможно сражаться горлунами против звездолетов, невозможны солнечные паруса такого маленького размера. Но если писатели-фантасты правы, и каждый мир, когда-либо придуманный человеком, существует где-то во времени и пространстве, то мир Treasure Planet один из самых оригинальных и удивительных.

Кстати говоря, вот уж у кого не возникнет никаких нареканий по поводу достоверности системы Процеона, так это у детей. С одной стороны, они не слишком задумываются и анализируют физические законы этого мира, а с другой — им поможет поверить в его существование всегдешняя готовность принять чудо, которой напрочь лишены все те, кто наперебой указывает нам замененные несообразности. Мы и сами их видели, но великодушно отвели взгляд.

Пожалуй, из аркад, вышедших в этом году, стоит упомянуть **Spider-Man: The Movie** от **Liveteck**, издатель **Activision**. Ее мир тоже отличается извест-

ной долей сумасшествия, однако это безумие, проверенное годами. Уже очевидно, что жанр комиксов завоевал себе право на существование практически во всем мире, исключая, пожалуй, постсоветское пространство. Но и на нас идет массированная атака. Герой многочисленных комиксов, **Человек-паук**, возглавил наступление на умы и души наших детей, и нель-



за сказать, что атака захлебнулась. Вновь появившись на большом экране, он приобрел тысячи поклонников, мультисерил охватил тех, кто не ходит в кинотеатры, а самые горячие его поклонники могут пережить практически все его приключения благодаря динамичной одноименной игре.

Чего-чего, а динамики тут хватает. Со стены на потолок, с карниза на крышу, с крыши на рекламный щит. Удар ногой, стулом, бросок паутины. Простор для инициативы, масса комбинированных ударов и действий, враги, приобретаемые годами и собранные под одну игровую оболочку. Спайди легко гибнет и также легко воскресает. Процессу беги-прыгай-бей-бросай не может помешать даже хроническая неуклюжесть игрока. Хотите поднороваться спорноки — есть тренировочный уровень. Освоились? Тогда в бой с несправедливостью, без пауз и сомнений. **Человек-паук** освободает заложников, обезвреживает бомбы, уничтожает записных злодеев и их приспешников, ищет спрятанные ключи и спасает любимую девушку.

За последние несколько лет я неоднократно убеждалась, что суждения взрос-



ных о детской игрушке практически никогда не совпадают с мнением самих детей.

Мы не можем выбирать за них игры, мы можем лишь предостеречь их в необходимом количестве, уповая на профессионализм разработчиков, а уж дети сами разберутся, играть или не играть, нравиться или не нравиться. Хойлайм все же прав в главном: любите их — всегда, не переставая, и скупа не посмеет поселиться в вашем доме.

На отчетно-выборном собрании Гильдии кузнецов Игрограда был зачитан отчет о достижениях за прошлый год. Собственно, его мы и представляем вниманию широкой общественности.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ toshka_new@ukr.net

ЖЕЛЕЗНЫЙ ИТОГ 2002

Вот и закончился 2002 год. Давайте поглядим, что же произошло за это время на ИТ-рынке.

Всяко разное...

Году эдак к 2000-му рынок персональных компьютеров начал резко изменяться. ПК стали не только средством для обработки той или иной информации, но и превратились в мультимедийные (многофункциональные) центры. С их помощью оказалось возможным прослушивать музыку и смотреть фильмы, причем в отличном качестве, иметь под рукой настоящий телевизор, видеомагнитофон, оборудование аудио-, видеомонтажа, фотостудию, радио, синтезатор и многое другое. Пользователи уже могли сэкономить приличную сумму на других электронных устройствах, избавляясь от траты денег на покупку зачастую громоздкой и дорогостоящей аппаратуры. Думаю, что именно этот фактор вскоре сделает компьютеры обычным предметом домашнего обихода, привычным в каждой квартире, как, например, зубная щетка ☺. Ведь компьютер способен не только быстро решать любые задачи, связанные с большим количеством обрабатываемой информации (вычислительной, аудио и видео), выводом сложной графики и т.д. На нем мы можем играть в самые современные игры, изучать иностранные языки — в общем, всесторонне развивать свой интеллектуальный и творческий потенциал!

Но это все — лирика. Пора переходить к более прозаическим вещам, а именно — что насведает останется в прошлом, а что ПК возьмут с собой в год грядущий?

Чем быстрее, тем лучше

Вспомните, еще в 1997 году для счастливых жизни хватало скромного пня

200 МГц, 32 Мб памяти, 4-х мегабайтов видео, коврик для мыши, тачпек для тараканов, самих тараканов [5-10 штук], чашки кофе на CD-ROM'е и, конечно же, старого потрепанного монитора ☹. Как давно это было! Сегодня компьютерная техника развивается такими темпами, что порой не успеваешь сориентироваться в потоке быстро меняющейся информации. Казалось бы, только-только купил самое новое и красивое, как через пару месяцев оно напролом заменяется.

В 2001 году мало кто мог предположить, что процессоры Intel и AMD уже в начале 2002-го подберутся к 2 ГГц, а к концу года частота чипов Pentium 4 от Intel перевалит за «эталпные» 3 ГГц, да еще и обещанная технология Hyper-Threading появится на полгода раньше обещанного.

Благодаря высоким частотам в прошлом году **Pentium 4 (рис. 1)** прочно завоевал позицию процессора класса hi-end для ПК, в том числе «крутых» домашних персональных. Эти процессоры и по сей день продолжают радовать нас мегагерцами ☺, но... никак не ценами.

К счастью для небогатых извергов, Intel выпустила недорогой клон Pentium 4 — **Celeron**, который, стартовав на ядре **Willamette** и частоте 1.7 ГГц, уже дорос до ядра **Northwood** и 2.2 ГГц. Все это позволяет создавать высокопроизводительные игровые машины, не слишком соря деньгами. А популярный **Celeron Tualatin**, потомок Pentium III, суперактуальный для игровых платформ в начале и середине 2002 года, к концу его практически не выпускается. На его производстве, как и вообще на платформе Socket 370, компания Intel уже поставила крест.

Радовало нас новинками, конечно, и компания **AMD**. Хотя и не очень активно, причем часто задерживая выполнение ранее выданных обещаний. Видно, что-то у них не заладилось. Ну да ладно. Нам ведь главное — не заворачивающийся надпись

в BIOS'е про две с плюсом «тыщи» гигагерц. Главное, чтобы работало быстрее. А вот разумным соотношением цен и производительности своих чипов компания AMD в прошлом году нас порадовала. Согласитесь, очень шустренькие процессоры Athlon XP продавались по цене, доступной многим. А достаточно высокопроизводительные ЦПУ начального уровня **Duron (рис. 2)**, достигнув в течение года отметки 1.3 ГГц (с ядром Duron Morgan), по соотношению цена/производительность практически были вне конкуренции. А к концу 2002 года стоимости чипов AMD снизилась до такого уровня, что не взять их уже было просто жалко ☺.

Хочется заметить, что гигагерцевая гонка продолжается, наращивая обороты. Исходя из этого, к концу прошлого года имеет смысл приобрести процессор не ниже **Athlon XP 1700+** (~\$58) или **Pentium 4 1700 МГц** (~\$136). И тут экономить как в случае одной, так и другой платформы не имеет смысла: скупой, как известно, платит дважды. Приобретая что-либо с более низкой частотой, вы риску-



Рис. 2



Рис. 1

ете, во-первых, через месяц-другой очень сильно пожалеть о покупке. Более слабый процессор обойдется вам дешевле на каких-то 5-10 у.е., но разница в производительности окажется гораздо больше этой суммы. Во-вторых, в дальнейшем вы можете остаться без понравившейся вам игры

или программы по той простой причине, что их системные требования превышают возможности вашего ПК.

Под стать процессорам развивались и чипсеты для них, а производители материнских плат оперативно внедряли их на свои

памяти летом просили всего 25-30 американских туркигов. В 2003 году, чтобы у вас не болела голова и зубы не скрипели от злости на старомодность компьютера, необходимо иметь на борту как минимум 256 Мб ОЗУ.

Видеобаталии

Переходим к фронту, на котором сражались видеокарты. Там наблюдаем следующую картину. **SIS** со своим детищем **Xabre 400** мнется в сторонке в обнимку с **Matrox** ами и **STM Kyro**, не решаясь даже приблизиться к месту, где кипит схватка и летят в разные стороны микросхемы. Нет, это сражаются не мифические великаны-йотуны, эти **Nvidia** и **ATI**, которые в компьютерном мире не уступают титанам.

Nvidia постаралась преподнести в год Лошади скорпииз в виде недорогих «рабочих лошадей» **GeForce MX**, которые в течение года получили дальнейшее развитие. Часть из них выродилась в отстойный **GeForce 2MX 200**, зато остальные успешно эволюционировали, превратившись в **GeForce 2MX 400** и **GeForce 4MX 420/440/460**, преподнесла геймерам подарок в виде хорошей производительности по доступной цене.

В прошлом году не только **Nvidia** ослепило нас недорогими игровыми карточками. Порождала и **ATI**, которая дала добром сторонним производителям на изготовление видеокарт на своих чипах. И последние буквально заваляли рынок всевозможными **RADEON 7000/7200/7500/9000** видеокартами, созданными на недорогих и

геймера. В 2002 году наблюдалась очень приятная тенденция к снижению стоимости **ЭЛТ-мониторов** со средней (17") и даже большой диагональю (19-21"). И еще — в течение года примерно на 10 процентов уменьшилась цена жидкокристаллических мониторов (рис. 4). А учитывая вечную проблему нехватки места на рабочем столе под дисплей, а также вопрос бережения собственного здоровья ☹, такая покупка для многих тем более уже является вполне разумной и оправданной.

Диски разные крутя

Вспомним и о такой немаловажной вещи, как винчестеры. Теперь любители фильмов и меломаны, обожающие хранить музыку и видеофильмы на винте, могут постоянно порадоваться. Для нас стало полное раздолье: в 2002 году в свободной продаже появились вместительные **HDD** объемом от 120 Гб и более. Увы, подавляющее большинство изюров это удовольствие пока мало доступно из-за высокой стоимости. А вот что относительно дешево — \$65-100), так это винты объемом **20-60 Гб** с частотой вращения пластины 7200 об/мин.

Нельзя не вспомнить о встроенной в компьютер ☹ подставку для кофе. Мы говорим о **CD-ROM**’ах, разумеется. Так вот, дорогие мои, если вы до сих пор сидите за 4X-скоростным сидюком и недоумеваете, почему раньше на нем все шло и запускаясь, а вот сейчас не хочет, то, скажу я вам, надо менять свою жизнь. Во всем виноваты не проаксы врагов, не диски пиратские. Просто такому сидюку пора на заслуженный отдых, он физически не в состоянии нормально читать **CD-RW**, да и с **CD-R**’ками у него, наверняка, проблемы. Пора, вооружившись кошелем и терпением, отправиться за новым приводом. В 2002-м на пике популярности были **52-скоростные девайсы** (~\$20-40), а если не мелочиться, так лучше сразу покупать **CD-RW-привод** (рис. 5). Благо стоимость «писалок» в



Рис. 3

Motherboard’ы. В 2002 году преуспели все основные производители чипсетов — **Intel**, **VIA** и **SIS**, внедряя в свою продукцию поддержку наиболее продвинутых технологий — оперативной памяти **DDR** (вплоть до **DDR400**) и высокоскоростной системной шины (533-MГц **Quad Pumped Bus** для P4).

Чипсет **KT 266A**, хит для **AMD**-платформы в начале 2002 года, уже к его середине был вытеснен **KT333** и **KT400** (рис. 3), которые в последних моделях материнских плат могут работать с процессорами **Athlon XP**, рассчитанными на 333-MГц шину (ранее 266-MГц), — долгожданное нововведение от **AMD**.

Для **Intel**-платформ разнообразие чипсетов куда более впечатляющее. Долгожданый **i845D**, благодаря которому **Pentium 4** платформа стала поддерживать **DDR**-память, не долго оставался хитом — ему на смену пришли более новые и совершенные чипсеты от **Intel** — **i845G/GE/P/PE**. Не сдалов своих позиций и старичок **i850** с поддержкой двухканальной **Rambus**-памяти — он оказался настолько успешным, что платы на его основе выпускаются до сих пор, и все тоже это самые высокопроизводительные решения для P4. Несмотря на протесты, **Intel** худо-бедно штамповала чипсеты под **Pentium 4** и **VIA**. Вечном творения последний в 2002 году стал **P4X400**.

На особую в 2002-м преупела на рынке чипсетов под P4 компания **SIS**. Ее микросхемы благодаря низкой стоимости снискали популярность у большинства производителей материнских плат, а благодаря высокой производительности и отличным техническим характеристикам понравились и пользователям. Среди самых удачных результатов прошлого года — настоящие хиты: **SIS 645**, **645DX** и **650** (последний с интегрированным видеодрином), из последних достижений можно выделить **SIS 645** с поддержкой **AGP 8x**.

Что касается самой памяти, то 2002 год можно назвать годом **DDR**. Достаточно сказать, что большинство современных чипсетов поддерживают именно эту память. А что же **SDRAM**? При неуклонном снижении цен на нее, она неумолимо теряет свою популярность.

В прошлом году скачки цен на память не раз нас удивляли, в том числе и приятно ☹. Достаточно вспомнить, что за 128 Мб **DDR**-



Рис. 4

оптимально подходящих для среднего уровня производительности машины чипах.

Но рынок нельзя было бы считать насыщенным, если б, наряду с простейшими игровыми видеокартками, на нем не оказалось устройств более высокого класса. Речь идет о девайсах на **GeForce 3** и **4**. Данные модели, помимо того, что обеспечивали больше fps’ов, главное — они привнесли дополнительные красоты в игрушки, благодаря поддержке пиксельных шейдеров.

Ничуть не хуже, а может, в чем-то и лучше проявили себя видеокарты на базе чипов **ATI RADEON 8500** и их преемников **9700**. В 2002 году появились первые видяшки, использующие новый стандарт видеointерфейса **AGP 8x**, призванный еще больше увеличить скорость работы мощных видяшек.

Монитор — вот еще одно устройство, которое является ординарным для каждого



Рис. 5

прошлом году тоже опустился до приемлемого по цене уровня (~\$48-90).

Приводы **DVD-ROM** — замечательная альтернатива привычным компакт-дискам, ведь емкость одного **DVD** достигает 4,5 Гб, то есть приблизительно равно объему 7-ми компакт-дисков. Несмотря на резкое снижение цен в 2002 году, эти устройства так и не обрели порочную им популярность. Возможной причиной, вероятно, является высокая стоимость лицензионных **DVD**-дисков.

На этом разрешите раскраснаться и счастливым вам праздников.

[illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №01-02 (59-60). 13.01.2003.

Тираж: 11 700. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

03057 г. Киев-57, а/я61.

info@mycomp.com.ua
 Ответственность за содержание рекламы

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.

Перепечатка материалов только

с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2001.

Издатель: ООО «ИЛ «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Борзов.

Обозреватели: Василий Попов, Димитрий Лысе

Художественный редактор: Федор Сергеев

Литературные редакторы: Оксана Пашкова

Корректор: Елена Харитоненко

Верстка: Дмитрий Василенко.

Художник: Андрей Шмаркатюк.

Секретарь ДЗВР: Денис Бондоренко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Наименование	Дат.	В. к.	М.
2-й этаж 3233 ОФД 10-этаж	5485	900	3
1-й этаж 3307 ОФД 20-этаж	5400	1000	1
1-й этаж 3828 ОФД 10-этаж 10-этаж	3712	1000	1
1-й этаж 3912 ОФД 10-этаж	6664	1190	1
История продаж			
Mouse/Touch/Optical Mouse/PS2	22	4	4
Keyboard/Mouse/Cherry/Traeger et	33	6	4
Исходы			
Microsoft 300 5088x x 90 set RS122	224	48	1
Microsoft 300 5088x x 90 set USB	224	40	3
Emulex/Asic/Media/USB x 90 set	72	13	5
One/561. res/USB/USB/USB/USB	184	33	4
YuLi/USB 561 set x 90 set/USB/USB/USB	279	30	1
YuLi/USB 561 set x 90 set/USB/USB/USB	337	41	1
GNU/561 USB/USB/USB/USB/USB	337	44	1
GNU/561 USB/USB/USB/USB/USB	337	44	1
GNU/561 USB/USB/USB/USB/USB	337	44	1
Сведения об оборудовании			
ВКР/PS2 set et	2	8,4	3
Microsoft 300 5088x x 90 set RS122	68	16	5
Alcatel/USB/USB/USB/USB/USB	377	50	2
Исходы			
Вектор/USB/USB/USB/USB/USB	61	11	4
Вектор/USB/USB/USB/USB/USB	94	17	3
Вектор/USB/USB/USB/USB/USB	117	21	4
Вектор/USB/USB/USB/USB/USB	148	27	4
Вектор/USB/USB/USB/USB/USB	237	43	6
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПЕРИФЕРИИ			
Стационарные компьютеры			
Build/USB/USB/USB/USB/USB	209	54	5
Build/USB/USB/USB/USB/USB	420	76	0
Build/USB/USB/USB/USB/USB	435	82	2
Build/USB/USB/USB/USB/USB	448	84	4
Build/USB/USB/USB/USB/USB	475	80	5
Build/USB/USB/USB/USB/USB	719	136	6
Лазерные принтеры			
HP/USB/USB/USB/USB/USB	1134	206	5
HP/USB/USB/USB/USB/USB	1891	342	5
Сканеры			
Print/USB/USB/USB/USB/USB	223	49	4
Print/USB/USB/USB/USB/USB	348	48	5
Источники бесперебойного питания (ИБП)			
APC/USB/USB/USB/USB/USB	257	48	4
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
цифровые фотоаппараты			
Canon/USB/USB/USB/USB/USB	1736	310	1
УСЛУГИ			
Монтажные работы			
Монтажные/сервисные/услуги	28	5	4
Доставка Интернет по телефону/по факсу			
Монтажные/сервисные/услуги	279	50	4
Монтажные/сервисные/услуги	2967	380	3
Монтажные/сервисные/услуги	14230	2000	2
Платежный доступ к сети			
Монтажные/сервисные/услуги	3	4,36	3
Монтажные/сервисные/услуги	3	4,48	2
Доставка в интернет по факсу/по телефону, в Москве			
Монтажные/сервисные/услуги	16	3	2
Монтажные/сервисные/услуги	30	7	4
Монтажные/сервисные/услуги	30	7	4
Монтажные/сервисные/услуги	40	11	2
Монтажные/сервисные/услуги	120	22	2
ВНИМАНИЕ!			
Недостоящие номера «Мик»			
вы всегда можете приобрести в магазине «Сучасники» пр. Победы, 29 (метро «КПТ») тел. 274-32-29			
Код	Название	Фирма	Стр
1	BMS Trading (044-2529028)		1
2	П.П.Рок (044-6448324,6447185)		1
3	Sergo (044-4613161)		2
4	Иксоскоп (044-2464387)		20
5	КонтасСервис (044-2165567)		13
6	К-Трейд (044-2529222)		1
7	М.Трунда (044-2470598,2375186)		32
8	УММ (044-6448324,6447185)		32

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров,
Валентина Маркевич-Кривченко.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можоев

Сбыт: Лариса Остаповская, Надежда Ермакова.

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «Мир», тел.: (044) 247-4438

Печать: Типография «Univest print», подразделение

компания «Юнивест-маркетинг» тел.: (044) 233-8401.

Игроград



Ура, заработало!

Внимание! Обновленный Игроград уже функционирует.

www.igrograd.com.ua

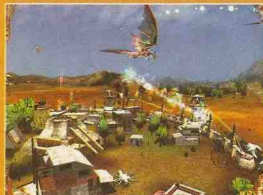
Акелла

2003 ДРАКОНА

The I of the Dragon

pc cdrom

PRIMAL
SOFTWARE



В те времена, когда человечество еще только-только вышло из колыбели, за ним нужен был глаз да глаз... Кто наблюдает за нами с небес? Бог? Дьявол? Высшая сила? Нет... Это око последнего Дракона! Только он сможет спасти землю людей от нашествия коварных врагов.

"Глаз Дракона" - уникальная игра, чудесная смесь фантазийного экшена и RPG, созданная российскими разработчиками. Знаете, чем вам предстоит заниматься? Никогда не поверите: воспитывать дракона! Единственного оставшегося в живых из целой расы этих прекрасных существ, некогда мирно сосуществовавших вместе с людьми. Выбирая тип своего детенца (как известно, драконы бывают огненные, ледяные или кислотные), вы отправляетесь спасать человечество, попутно взращивая юного перелопотокрылого. В то время, как он будет сражаться с врагами, учиться магии и осваивать новые навыки, люди сами потихоньку станут бороться с монстрами, пользуясь всеми преимуществами своего группового интеллекта.

Еще одной отличительной особенностью игры стала трехмерная графика, использующая самые современные технологии. Наличие таких эффектов, как терраморфинг, динамическое освещение, смена времени суток, различные погодные явления и катастрофы, сделают вашу жизнь в драконей шкуре поистине незабываемой!

- Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами
- Множество спецэффектов: терраморфинг (изменение зеленой поверхности в реальной местности - вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смена времени суток и многое другое
- Объемный звук с завораживающими музыкальными композициями
- Более 40 видов отвратительных чудовищ
- Десять типов людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т.д.
- Свыше 100 видов объектов: здания, деревья, валуны и пр.
- Более 80 видов визуальных спецэффектов

©2002 "MultiTrade" на Украине. ©2002 "Akella".
©2002 "Primal Software". www.akella.com
тел. (044) 237-51-86, 495-10-18, info@multitrade.com.ua

