

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

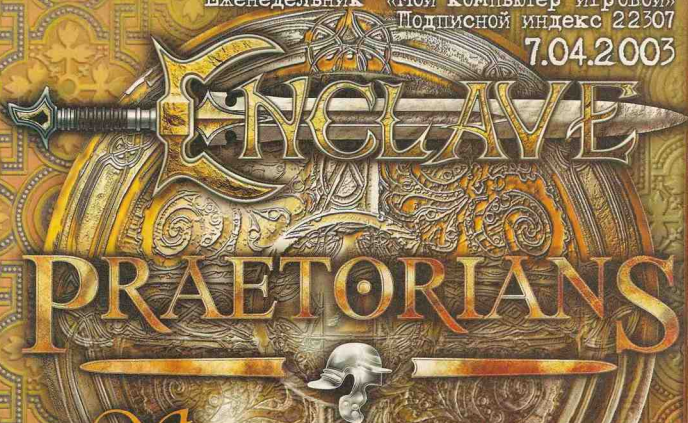
№ 14(72)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

7.04.2003



Saga
DeepSpace

КТО ИЩЕТ,
ТОТ ВСЕГДА...

ЗАО "АСТАТ"

Киев, ул. Урицкого 45, оф. 805
Тел. 244-0000, 244-0927,
244-0928, 244-0929
www.astat.kiev.ua



Компьютер *Asteros Elite*

ЛУЧШАЯ ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГР!

Компьютер *Asteros Elite*

на базе процессора
Intel® Pentium® 4

Самые удачные
конфигурации!
Самые разумные
цены!
Купи и выиграй!



Intel®, Intel Inside® и Pentium® являются товарными знаками
их владельцев и используются с их разрешения. Право на
использование логотипа на территории США и других стран
присваивается исключительно Intel или ее дочерним предприятиям.



опасайтесь
пиратских копий

**ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ
ВЫДЕЛЕНКИ**



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

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
Идеа (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
Нау-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 АГРЕГА" ФИРМА

корисне!

главный приз

комплект
звуковая карта
CREATIVE SB Audigy 5.1 +
акустические системы
CREATIVE Inspire 5.1 5300, 5x6 Вт + 18 Вт

высококачественная звуковая карта
операционной системы (CDM 100) и
акустическая система звуковой карты 5.1
с технологией DTS.



www.coryphae.ua
т./факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102, (Московский универсам)

Список статей

1. BondD.
Realms of Torment, стр. 7.
2. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Deep Space Saga, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Enclave, стр. 10-13.
4. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Praetorians, стр. 14-17.
5. Алексей СТАРОДУБОВ aka A_lexx.
WWF, стр. 18-19.
6. Алексей КУТЕПОВ aka Alex.
Футбол 2002, стр. 20-21.
7. TearX.
Rise of Dragon, стр. 22-23.
8. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Nival представляет, стр. 24-25.
9. С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
Кто ищет, тот всегда... стр. 26-27.
10. Валерий АКСАК.
Железные телепузики, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

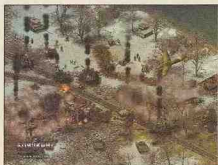
Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Поздравляем всех наших читателей с праздником Благовещения. В Игрограде весна идет полным ходом. На улицах висят флаги и красочные транспаранты: «Поздравляем нашего мэра с Днем рождения!» По этому поводу в витринах объявлены дни открытых дверей, а милиция дарит всем букеты подснежников.

Игра в магазине, обновление на сайте

Компания **Nival Interactive** объявила о том, что стратегия **Блицкриг**, как и было заявлено ранее, появилась в продаже двадцать восьмого марта этого го-



да. Игра продается в двух вариантах упаковки. Двухдисксовая версия помимо самой игры содержит редакторы карт и ресурсов, с помощью которых можно будет создавать собственные миссии. Версия на трех дисках, в DVD-упаковке, содержит дополнительный диск с полной базой оригиналь-

ных игровых ресурсов в удобном для редактирования виде. С ее помощью можно создать любую модификацию игры, изменить характеристики боевых единиц и объектов, вложить до проходимости дорог и мостов, прочности зданий, скорости юнитов, мощности брони техники и т.д. Обе версии содержат руководство пользователя на диске с игрой. Но это еще не все. Одновременно с поступлением «Блицкрига» в продажу на сайте «Нивала» появилось обновление игры до версии 1.1. Оно включает в себя набор дополнительных карт для многопользовательского режима, а также предоставляет возможность сетевой игры по IP-адресу. Скачать обновление и получить дополнительную информацию вы сможете, обратившись по адресу http://www.nival.ru/rus/blitzkrieg_files.html.

Вести с иных фронтов

Польская студия **Mirage Interactive** поделилась с широкой общественностью информацией о второй части их ролевой игры **Another War**. Как большинство из вас знает, **Another War** — это первая RPG,

созданная в антураже второй мировой войны. Вторая часть игры будет сюжетно связана с событиями, в которых мы принимали участие в оригинальной **Another War**. На этот раз главному герою придет-



ся побывать в Центральной Европе, откуда он направится в Северную и Центральную Африку. К сожалению, разработчики не разглашают всех сюжетных перипетий, что, впрочем, и понятно: разработка находится на ранней стадии. Будем надеяться, что в самое ближайшее время эта информация появится в Сети. Зато разработчики мужественно признали все свои

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, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В АПРЕЛЕ 2003



1-й приз:
сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:
тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI
3-и призы:
диктофон Olympus S 725 Silver
колонки CREATIVE SBS 35
мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

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

ошибки, которые были допущены при создании игры, и клятвенно пообещали исправить их в сиквеле. Так, будет кардиналь-



но переработана боевая система. В Another War 2 появится управляемая пауза и добавится ряд опций, с помощью которых можно будет более осмысленно управлять поведением ваших спутников-NPC. Также велись разговоры о том, чтобы добавить в игру пошаговый режим боя, но, согласно заявлению разработчиков, ни денег, ни времени на его реализацию у команды нет. Но сам факт того, что подобные мысли посещают девелоперов, не может не радовать. Вот, собственно, и все, что на сегодняшний день известно об Another War 2. Естественно, о дате релиза говорить еще очень рано. Будем ждать новых откровений разработчиков. Ну и напоследок хочу сообщить, что официальная локализация игры займется компания **Руссобит-M**.

Бедные, бедные террористы

Онлайновый магазин **EB Games** (<http://www.ebgames.com>) начал прием заявок на заказ и покупку add-on'а к **антитерро-**



ристическому шутеру **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield**. Здесь следует заметить, что официального заявления о разработке этого add-on'а еще не появлялось. Но сотрудники **EB Games**, видимо, знают то, чего не знают другие. Согласно информации, выложенной на их сайте, add-on должен появиться в продаже уже восьмого июля этого года. Что же припасли в рукаве разработчики? Это, увы, остается загадкой. Неизвестно даже название грядущего add-on'а, не говоря уже обо всем остальном. Так что нам с вами нужно запастись терпением и ждать новостей из офиса **Ubi Soft**. Ну что ж, нам не привыкать ☺.

Что Arx Fatalis нам готовит?

Дотошные журналисты с известного игрового портала **GameSpy** (<http://www.gamespy.com>) выяснили у разработчиков из компании **Arxane Studios** все, что касалось их планов относительно продолжения ролевой игры **Arx Fatalis**. После долгого перекрестного допроса руководитель **Arxane Рафаэль Колантонио** признался, что работы над **Arx Fatalis 2** уже начались, и в самое ближайшее время нам следует ждать официальной информации по этому вопросу. В игре мы снова встретимся с главным героем первой части — **Am Shegar'am**, которому вновь придется звать на свои плечи ответственность за судьбу мира **Arx**. Во второй части игры действие будет происходить не только в глубоких подземельях, но и на поверхности планеты. Так что поклонники «больших открытых пространств» смогут вздохнуть свободно. Вот, собственно, и все, что на сегодняшний день известно об **Arx Fatalis 2**. Будем ждать официального анонса и дальнейших откровений разработчиков.

Я в конунги бы пошел

Компания **Snowball Interactive** подписала договор со шведской фирмой **Paradox Entertainment** на издание на территории стран СНГ стратегического проекта **Варяги: Северные дружины**. Действие игры перенесет нас в Скандинавию XIII века. Там нам придется возложить один из северных кланов и привести его к победе над соседними племенами. Согласно заявлению разработчиков, игра будет сочетать в себе довольно сложную экономическую систему с яростными сражениями в стиле **Warcraft III**. Короче говоря, если верить разработчикам, то «Варяги» станут чуть ли не первой игрой, в которой будут органично совмещены тонкие политические интриги с кровавыми боями северных дружин. Игра выйдет в рамках линейки **snowball/1c**, вот только когда это случится, пока что неизвестно. Следите за новостями.

А как там Варлорды?

Популярный игровой сайт **CRPG** (<http://www.crpgru>) раздобыл новую порцию информации, касающуюся долгожданной игры **Warlords IV**. На этот раз сведения касаются городов и спосо-



бы их захвата и обороны. Итак, отныне города будут определяться до четвертого уровня, причем каждый апгрейд будет отображаться визуально. При штурме го-

рода стрельба осадных машин по башням и атаки обычных юнитов будут осуществляться одновременно. Как только башни будут разрушены, осаждаемые потеряют защитные бонусы. В самом крайнем случае защитные орудия смогут вступить в прямую схватку с солдатами противника, но в таком бою их шансы на победу будут незначительны. Теперь для победы в миссии будет достаточно захватить столицу противника. Однако сделать это будет непросто. Разработчики советуют атаковать столицу только тогда, когда соотношение сил будет не менее чем 2:1 в вашу пользу, так как бонусы у защитников будут более чем серьезные.

Фавориты «Акеллы»

Компания **Акелла** приступила к локализации игры **Horse Racing Manager**, разработанной компанией **Cyanide Studio**. Русскоязычный вариант будет носить название **Фаворит: Мгнат конного спорта**. А вы никогда не хотели взглянуть на мир конных состязаний изнутри? «Конный спорт всегда был увлечением элиты. Пока не появилась игра «Фаворит: Мгнат



конного спорта». Теперь каждый может ощутить себя коннозаводчиком — миллионером, владеющим десятками породистых лошадей. Развивайте свое дело, участвуйте в скачках и зарабатывайте деньги на новых, быстрых, как ветер, скакунов! Постепенно вы сможете покупать все новые и новые конюшни на всех континентах... Однако игра не ограничивается только этим — почувствуйте себя букмекером, ставьте на собственных лошадей, ведь вы лучше всех знаете, кто имеет максимальные шансы на успех. Но и это еще не все — вы сами сможете обойти всех соперников и привести своего фаворита к финишу, управляя жокеем в полностью трехмерных скачках! Как видите, эта игра сможет удовлетворить потребности самых разных групп геймеров. Нам обещают отличную трехмерную графику. Различные погодные условия, реально влияющие на исход скачек. Продвинутый искусственный интеллект, разнообразие тактических приемов и многое, многое другое. Игра должна появиться в продаже уже в апреле этого года.

Галактика меняет имя

Несколько неожиданная новость пришла к нам из офиса компании **CDV Software**. Представители известного

европейского публишера официально заявили об изменении названия космической стратегии **Imperium Galactica 3**. Теперь



этот проект будет именоваться **Galaxy Andromeda**. Чем же вызвана смена названия? Ответив на этот вопрос, сотрудники CDV Software заявили, что они хотели отойти от серии Imperium Galactica и создать свой собственный бренд. Ну что ж, это их право. Нам же интереснее, насколько уйдет от старой серии (не будет же он сводиться ТОЛЬКО к смене названия) повлияет на внутреннее наполнение игры. Но об этом, к сожалению, ничего не известно. Будем ждать новых открытий разработчиков. Ну а самые нетерпеливые могут заглянуть на официальный сайт игры и полюбоваться подборкой новых скриншотов (<http://www.galaxy-andromeda.de>).

Воздушные приключения

Мы все уже давно привыкли к тому, что в последнее время появляется все меньше и меньше представителей «чистых» жанров компьютерных игр. Разработчики смело экспериментируют, смешивая в одной игре множество элементов различных жанров. Вот и польская студия **CITY Interactive** на днях анонсировала игру **Aces WW I**, относящуюся к жанру *flying sim action adventure*. Довольно неожиданное сочетание, не правда ли? В этой игре вам придется выступить в роли пилота эскадрона времен первой мировой войны. О сюжете известно немного. Разработчики обещают нам набор миссий по бомбардировке наземных объектов, которые будут чередоваться с яростными воздушными сражениями. В игре будет около тридцати моделей боевых эскадронов тех времен, каждый из которых имеет свой реальный прототип. Сама же «летная» часть игры отнюдь не будет оркестровой, а это значит, что вам придется приложить немало усилий для того, чтобы усмирить своего «воздушно-го коня». Что же касается собственно авианавигации, то на этот счет разработчики хранят гробовое молчание. Известно только, что сюжет игры будет тесно связан с личной жизнью главного героя. Несмотря на то, что игра была анонсирована совсем недавно, разработка Aces WW I ведется уже почти год. Правда, о дате релиза пока что ничего не известно. Будем ждать новых открытий разработчиков.

По направлению к Берлину

А тем временем компания **Pyro Studios** продолжает понемногу приоткрывать завесу тайны над своим следующим проектом, действие которого будет происходить в мире **Commandos**. Наконец-то стало известно полное название третьей части этой популярной серии — **Commandos 3: Destination Berlin**. Геймплей новых **Commandos** будет существенно отличаться от предыдущих серий. В игре станет больше экшена, что, впрочем, не должно сказаться на тактическом планировании операций. Разработчики обещают нам большое количество засад, штурм укрепленных зданий, уничтожение конвоев и множество других интересных заданий. Сами же игровые карты станут намного меньше, но при этом смогут похвастаться высокой детализацией. Еще один важный момент, на котором просто невозможно не остановиться: в игре появятся боссы уровней. Также разработчики заявили, что **Commandos 3: Destination Berlin** станет намного проще в освоении, чем предыдущие части сериала. Хорошо это или плохо — решать вам, а мы будем ждать новых сведений о **Commandos 3**.

Шерлок Холмс и Паспарту на тропе войны

Киевская компания **Frogwares** начала работы над двумя приключенческими проектами, которые окупят нас в атмосфере известных с детства художественных произведений. Первая игра носит название **Sheringford Hall**. Она создается по мотивам известного произведения Артура Конан Дойла «Приключения Шерлока Холмса» и показывает игроку неизвестные моменты из карьеры великого сыщика. В **Sheringford Hall Шерлоку Холмсу** и его неизменному спутнику доктору **Watsonu** предстоит расследовать убийство известного строительного магната, сэра Мелвина Бромски. Игра создается в лучших традициях классического английского детектива. Убийство сэра Бромски происходит на вечеринке в его собственном доме, фактически у всех на глазах. Все присутствующие автоматически попадают в разряд подозреваемых. Присутствующий здесь же Холмс решает не дожидаться полиции и ночью расследовать «по горячим следам».



Второй проект создается по мотивам не менее известной книги, а именно романа **Жюль Верна** «Вокруг света за восемьдесят дней», и называется, соответ-

ственно, **Around The World In Eighty Day**. Вам придется принять участие в бешеной гонке **Филеаса Фогга** и его верного слуги **Паспарту** вокруг света. В игре вы встретите знакомых с детства персонажей и получите возможность снова окунуться в незабываемую атмосферу известного произведения.

Король Ричард в заточении

Печальная новость для всех поклонников ролевых игр пришла к нам из офиса



компании **Black Isle Studios**. Релиз игры **Lionheart** откладывается на одиннадцатое августа этого года. В чем же дело? Причины, названные разработчиками, отнюдь не внушают оптимизма. Оказывается, отдел маркетинга «Черного острова» решил, что **Lionheart** может... просто остаться незамеченным в потоке прочих игр, выходящих в это время. Собственно, это и названо основной причиной того, что релиз игры отложен почти на четыре месяца (если кто-то забыл, то напомним, что раньше **Lionheart** планировали выпустить в апреле этого года). Собственно, такое положение дел не может не натолкнуть на тревожные мысли. Неужели разработчики настолько не уверены в своей игре? Но как бы там ни было, факт остается фактом. Придется запастись терпением и ждать августа.

Властелин Колец на ПК

Известный игровой портал **PC.IGN** (<http://pc.ign.com>) разместил на своих страницах информацию о том, что *action/adventure* **The Lord of Ring: Return of the King** выйдет не только для «приставок нового поколения», как это заявлялось ранее, но и для **PC**. Данная игра, как большинство из нас, конечно, знает, создается по мотивам третьей части известного произведения **Дж. Р. Р. Толкина** «Властелин Колец». Релиз всех версий игры, а она должна появиться для платформ **X-Box**, **PlayStation 2**, **Game Cube** и **PC**, должен состояться одновременно с выходом на большие экраны третьей части кинофильма «Властелин Колец. Возвращение короля». А игральную демо-версию игры разработчики из **Hypnos Entertainment** обещают продемонстрировать на ежегодной выставке **E3**, которая состоится, как обычно, в мае этого года в **Лос-Анджелесе**.

BondD bondd@ukrpost.net

Realms of Torment

Вот еще один достойный представитель онлайн-фэнтезийных миров. Совершенно особенная ролевая система и огромный игровой мир Realms of Torment дают возможность ощутить необыкновенную свободу во время путешествий по этой Вселенной.

(Продолжение, начало см.: Мик,
№ 18-21 [51-54], 3 [61], 5 [63], 7 [65])

Жанр: MMORPG

Разработчики: Quad Software, Maxim Software

Издатель: Horizons Entertainment

Системные требования: процессор 1 Пц, 256 Мб ОЗУ, видеокарта не ниже GeForce2 32 Мб, модемный коннект к Интернету с поддержкой протокола V.90

Дата выхода: третий квартал 2003 года

Опять костер! Все равно пришлось прыгать... Языки пламени взметнулись вверх, в открывшийся портал, меня обдало жаром и выбросило в вечерние сумерки, мало чем отличающиеся от тех, из которых я только что вырвался. Вокруг чисток деревьев, сквозь них пробивается свет от горящих костров, но на этот раз я был осторожней...

На этот раз действие будет разворачиваться в средневековом мире, полном магии и чудес. Разработчики создали огромную игровую вселенную, по площади превышающую сто тысяч квадратных миль. На этом пространстве уместились континенты, океаны, моря и острова. Думаю, на столь обширной территории смогут мирно уживаться разные расы. Но конфликтов все равно не избежать.

Как оказалось, мои опасения были не напрасны, через полчаса из деревьев появилась группа... Орки! Самые настоящие, зеленые, грязные орки! Судя по всему, они как раз собирались отправиться шумной толпой на разбойничью вылазку. Невнятная тень мелькнула справа. И тогда, подтолкнув меня в спину в сторону

мных просвещенных рас, они отлично знакомы с фермерством, торговлей, рудным, кузнечным и военным делом. Эльфы — раса, обладающая наивысшими знаниями в области магии и мистики, из них получаются очень хорошие маги, ремесленники, лучники и охотники. Орки — очень воинственная раса, ее представители могут использовать ослабляющую магию, создавать зелья; главный их противник — люди. Авианы — раса, персонажи которой стремятся к наживе, имеют очень хороших купцов, являются отличными номенниками. Гномы — неустойчиво стремятся к созданию вещей, у них отличные ремесленники, они средние воины и неплохие арбалетчики. Тролли — глуповаты, ценят храбрость и богатство, обладают огромной силой, но не так агрессивны, как орки.

Внутри каждой расы можно будет выбрать какую-то национальность. После выбора расы вы можете персонализировать своего героя, подобрав нужное телосложе-

ние, и неуклонно падать. Прямо как в реальной жизни: даже самый лучший ос своего дела без постоянных тренировок теряет накопленное. В течение всей жизни своего пер-



сона игрок сможет достичь уровня мастера только в нескольких умениях, и то, на это потребуется много времени.

Со временем Ваш герой стареет и, в конце концов, умирает. Но игра на этом не заканчивается, большая часть навыков переходит наследнику — специальному NPS-ребенку, которого можно взять в деревню или «продать» совместно с другим игроком, сыграв судьбу. Как известно, в MMORPG герой редко доживает до старости без каких-либо приключений. Если вас убил монстр NPS или другой игрок, то вы возмещаетесь не в своем наследнике, а в том же теле в хранилище.

После вечерней схватки с орками мне удалось присоединиться к отряду эльфийцев. Командир отряда отвел меня к одному из лучших магов этого поселка, сканер с полонаторными батареями требовал хоть какой-то замены. После недолгих объяснений удалось втолковать этому эльфу, что же мне нужно. Спустился еще полтора часа заменитель сканера был готов — закодированная рогулька из лозы заменила сложнейший технический прибор.

Чем мне еще понравилась эта игра, так это обширными возможностями для ведения схваток. Есть не только PvP (игрок с игроком) и GvG (гильдия против гильдии), но и довольно экзотические режимы: VvV (деревня против деревни), TvT (война между городами), CvC (война между странами) и самый масштабный вариант — RvR (одна реальность против другой). И еще в Realms of Torment очень впечатляющая графика — скриншоты скриншоты и системные требования.

Думаю, игра получится очень достойной. Она составит неплохую конкуренцию уже существующим онлайн-играм. Заинтересовавшиеся могут проследовать за более полной информацией по адресу: <http://www.realmssoftorment.net/index.html>.



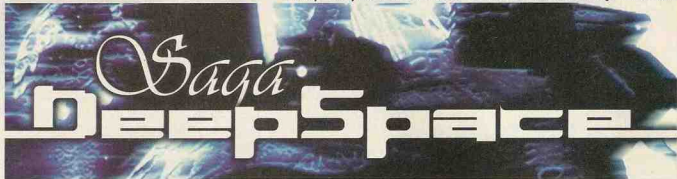
ние, лицо, цвет волос и оттенок кожи. Также нужно выдумать персу имя и фамилию. Еще при создании персонажа необходимо распределить начальные очки по базовым умениям. И вот, наконец-то, Ваше детище готово к тому, чтобы вступить в этот мир.

Realms of Torment выделяется из ряда других онлайн-проектов необычной ролевой системой. Здесь нет уровней героя, развитие происходит вместе с ростом умения. Но предложенную нам разработчиками систему также нельзя отнести к чисто склиповым. Убивая NPS или занимаясь ремеслами, вы будете получать опыт по соответствующим умениям. При достижении определенного уровня опыта вы получите уровень этого умения, которое вырастет. Постоянно используя какое-то умение, вы сможете достичь некоторых успехов, но чтобы изучить умение досконально, нужно найти мастера в этом скилле и стать его учеником. Только обучаясь у гурма, можно самолично стать мастером. Но достигнув вершин навыка, не стоит расслабляться — если вы не используете постоянно полученное умение, то со временем оно начнет медленно



чаши, сказал на ухо мелодичным голосом: «Спрячься, пупик, сейчас в бой вступят наши лучники, и ты можешь пострадать». Обернувшись, я увидел быстро удаляющегося эльфа, снаряженного полностью готовым к бою луком...

В Realms of Torment Вам предоставляют выбор из шести рас. Люди — одна из со-



Как мы и обещали, с этого номера начинается серия публикаций, посвященных новым и, с нашей точки зрения, интересным проектам российских и украинских разработчиков, с которыми мы познакомимся на КРИ 2003 (материал о Конференции см.: *МПК*, № 13 (71)). Сегодня мы расскажем вам о первом проекте московской компании GQTeam, который, как вы уже поняли, относится к популярному жанру action-RPG.

Разработчик: GQTeam

Издатель: пока нет

Жанр: космическая action-RPG

Предполагаемые системные требования: видеокарта со 128 Мб оперативки на борту, желательно поддерживающая DirectX 9, 1-ГГц процессор, 256 Мб ОЗУ

Дата выхода: не объявлена

Действие игры перенесет игрока в некую виртуальную Вселенную. Да-да, события, в которых нам предстоит принять участие, будут происходить не в далеком будущем нашей реальности, а как бы в параллельном мире, где все, в общем-то, так же, как и здесь. Так же, но все-таки не совсем. Обитаемый мир включает более двадцати звездных систем из состава Империи, созданной стараниями трех Великих Домов, основателями которых, в свою очередь, были сыновья Бога Ма. Долгие годы три могущественных рода жили и развивались независимо друг от друга. Почему они, в конце концов, решили объединиться, нам, к сожалению, неизвестно. Разработчики ревниво хранят в тайне подробности сюжета, но без основания утверждая, что прохождение игры интересно только тогда, когда вперед вас ждет тайна. Ну что ж, с этим трудно не согласиться. Давайте же сосредоточимся на том, что нам известно.

Игрок приходит в этот мир далеко не в самые лучшие времена. Все еще могущественна, но уже стареющая Империя не в состо-

ялности способна укрепить монархию. Миру еще далеко до той грани, когда Закон и Порядок уступят место Хаосу и Беззаконию, но тревожные ветры перемен уже поднимают водовороты звездной пыли на просторах космоса.

О главном герое игры тоже известно немного. В прошлом курсант Имперской военной академии, он волею судьбы становится пешкой в большой политической игре, в которой поставлена на карту судьба Империи. И, как это часто случается в жизни, становится край-



ним. Впрочем, позволим себе процитировать самих разработчиков:

«Главный герой, курсант Имперской военной академии, становится пешкой в игре-противостоянии Империи и Родов отступников. Раскол Великих Домов рождает новую силу, действующую за их спиной. Многие граждане видят в этом путь к возрождению былой Империи, но познавшие эту силу сердца холодеют от ужаса.

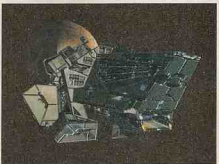
В подобной ситуации довольно сложно принять правильную сторону, но находятся люди с благородными сердцами и чистыми мыслями, готовые посмотреть ужасу в глаза и выявить истинные силы. Так произошло, что именно эти люди помогли герою в самый трудный момент, и наступит время, когда герой сможет отплатить дедами за их доброту...»

Что ж, не очень много, но, думаю, для начала достаточно. Теперь, когда мы немного разобрались в сюжете и узнали о главном герое, давайте поговорим о мире, в котором нам придется действовать.

Как уже было сказано, дело происходит не в отдаленном будущем, а в другой реальности, которая, по словам разработчиков, чем-то схожа с миром *Dune* или *Warhammer 40 000*, т.е. мы имеем смесь высокоразвитой технической цивилизации и средневековья. Сразу хо-

тим отметить, что под «средневековьем» понимается вовсе не уровень развития — сражаться в космосе при помощи каменных топориков и пращ нам не придется, речь идет, скорее, о системе политического управления. Уровень развития Великих Домов и Родов практически одинаковый, но кланово-родовая система правления накладывает свой отпечаток на уклад жизни, взгляды, религиозные и этические нормы, в результате мы получаем мир, и развитый в техническом плане очень высоко, и одновременно очень непредсказуемый. Что ж, если вы читали, смотрели, играли «Дюну», то, думаю, поймете, о чем речь. Это действительно может быть весьма интересно.

Теперь, пожалуй, стоит рассказать немного более подробно о тех, кто населяет мир, в котором нам предстоит жить и сражаться. Как уже говорилось выше, все это люди, никаких индустриальных и нечеловеческих рас в игре не предвидится. Но! Во время колонизации космоса люди заселяли планеты с различными климатическими условиями и для того, чтобы лучше приспособиться к новым условиям обитания, подвергали некоторым изменениям свой генетический код. Думаю, вы сообразите, что для жителей Украины было бы не слишком приятно прожить всю жизнь на планете с климатом... как в Африке или на Чукотке ☹. В результате космической экспансии на свет появились двенадцать Великих Родов, каждый из которых отличали свои черты и особенности.



Тут стоит вспомнить, что мы имеем дело не с экшеном, а с ролевой игрой, а значит, отличаться представители разных Родов должны не только внешне. Правильно? Правильно. Различия касаются как физического состояния персонажей (т.е. напрямую влияют на определенные характеристики), так и особых способностей, присущих тому или иному Роду. Кроме того, не следует забывать о таких фак-



янии контролировать все планетные системы. На окраинах поднимают голову новые, причем довольно мощные силы, не желающие жить по-старому. Отдаленные миры становятся прибежищем пиратов и прочих негодяев всех мастей и расцветок. Да и в самой столице не все благополучно. Потомки Великих Домов начинают «тянуть одеяло на себя», что

торах, как расовая неприязнь, что делает игру еще более интересной. Ведь абсолютно не факт, что понравившийся вам персонаж последует за вами, если в вашей группе есть представитель Рода, который ему крайне неприятен. Впрочем, кажется, мы дошли до ново-



го пункта в нашем рассказе, а именно до ролевой системы.

В этом плане разработчики, похоже, решили удовлетворить самых избалованных любителей RPG. Ролевая система обещает быть развернутой и охватывающей практически все стороны жизни наших героев в данном мире. Основные характеристики персонажей покажутся знакомыми тем, кто хоть раз играл в ролевые игры. Здесь вы найдете и силу, и ловкость, и выносливость, и интеллект, вот только акценты будут несколько смещены. Так как большую часть времени придется проводить за штурвалом звездолета, то, к примеру, сила окажется не так уж важна, чего нельзя сказать об интеллекте и выносливости (разработчики утверждают, что управление кораблем — довольно тяжелое занятие, и пилот просто обязан быть очень выносливым человеком). Количество же скиллов, которые мы найдем в игре, переваливает за несколько десятков. Помимо навыков пилотирования, ремонта, стрельбы из различных видов оружия мы увидим такие полезные характеристики, как общение, торговля, лечение, взлом компьютерных систем и многое-многое другое. Будут в игре и ментальные способности, давно уже занявшие место магии в техногенных мирах. Если вы захотите провести своего персонажа по пути экстреноспас @, то со временем он научится читать мысли, поражать врагов астуками внутренней энергии и даже брать противников под контроль, переманивая их на свою сторону во время битвы.

Ну а теперь перейдем к самому интересному — собственно игровому процессу. Ребята из GQTeam подошли к этому делу с очень оригинальной стороны. Итак, изначально под нашим руководством находится только один персонаж. Во время странствий и путешествий по Галактике у нас есть возможность присоединить к себе еще четверых сподвижников. Таким образом, максимальная группа героев в Deep Space Saga не может включать больше пяти человек. Как уже говорилось выше, каждый из наших потенциальных товарищей обладает собственным характером и взглядом на окружающий мир. То есть далеко не все ваши спутники будут безоговорочно следовать за вами в тех или иных ситуациях.

Но мы отвлеклись. Для того чтобы исследовать звездные системы, вам, естественно, понадобятся средства передвижения. Каждый

из членов вашей группы будет иметь легкий одноместный корабль, который, естественно, можно (и нужно) апгрейдить и совершенствовать практически во всех направлениях. Например, докупать более мощную броню и силовые щиты, устанавливать более могучие двигатели и пушки и т.д., и т.п. Помимо пяти легких кораблей, ваша группа может со временем развиться кораблем-маткой, который будет играть роль эдакой мобильной базы, где обычно производится мелкий текущий ремонт и хранятся запасы запчастей и провизии. В общем, удобная штука, но за все нужно платить. Если вы, увлекшись погоней за противником, покинете базовый корабль, то он окажется абсолютно беззащитным и, вполне возможно, станет легкой добычей первого же появившегося пирата.

Большую часть игры наши герои будут проводить в открытом космосе, сражаясь с врагами и исследуя миры. Но это не значит, что нам не удастся увидеть поверхности планет и оценить уклад жизни различных народов, населяющих Империю. Планеты в Deep Space Saga можно сравнить с сущей в первичном, покинув борт своего звездолета, у вас есть возможность пообщаться с NPC, купить или продать те или иные товары и, конечно же, получить квесты. А вот их ожидается великое множество. Ведь не нужно забывать, что



территория Империи охватывает несколько десятков устоявшихся миров и, естественно, в каждом из них имеются свои проблемы. Фактически, помимо основной сюжетной линии, нас ожидает еще огромное количество «локальных сюжетов», действие которых будет развиваться в отдельно взятых планетных системах. Кстати, разработчики особенно настаивают на этом моменте, подчеркивая, что заниматься решением «локальных конфликтов» можно будет даже после окончания основной сюжетной ветки.

Собственно говоря, на основании того, что мы увидели и услышали, вполне или невольно напрашивается аналогия с эдакими «Корсарками» в космосе. Что ж, признаемся честно, некоторым из нас космические корабль и звездные войны ближе корветов и шхун. Впрочем, на вкус и цвет...

Теперь немного о графике — действительно немного, ибо проект находится еще на ранней стадии создания, хотя, по утверждениям разработчиков, движок уже готов на 100 процентов. Полностью реализованы физическая модель и столкновения. И заметим, смотрится это весьма красиво. Приведем слова разработчиков: «Engine игры использует возможности последнего поколения видеокарт и преимущества Direct X 9, а точнее, де-

талитизированные текстуры, модульные сложные модели с анимацией отдельных частей, HSH, портики, кубические карты, карты нормалей (в том числе с точностью 16 бит и более), текстуры с анимацией, стилистичные тени с использованием shadowmap». Все ясно? Вот и нам не все. Но смотрится хорошо — и это главное.

Кстати говоря, наверное, вас заинтересует, насколько большой мир нам предстоит исследовать? Сообщаем: предполагается около 20-ти звездных систем, 30-ти звезд и нескольких сотен планет, большая часть из которых, естественно, будет посещаемой.

А теперь несколько вопросов, заданных нами разработчикам.

Мик. Чем ваша игра кардинально будет отличаться от других RPG? Только тем, что дело происходит в космосе?

GQTeam. Кардинально? Уникальным миром, проработанным в деталях, вплоть до исторических текстов и прочих материалов, — абсолютно все будет иметь значение. Ну и, естественно, это декорация. Ни одна RPG не была настолько полно реализована, тем более, что в нашей игре вы сможете не только полетать в космосе, но и путешествовать по локациям (планетам и станциям), причем собственными ногами персонажа в изометрии @.

Мик. Ну и напоминать было бы неплохо услышать ваше мнение о КРИ. Что понравится, что не очень, и приведет ли вы в следующем году (надеюсь, с иррегулярной демо-версией)?

GQTeam. Впечатлений море, и мы очень благодарны организаторам. Это как раз то, что так необходимо российской игровой индустрии для развития, и в особенности начинающим командам. Нигде вы не получите столько информации, касающейся всех аспектов создания игровых проектов, прямо из первых рук. Мы не только зордики энергии, но и нашли множество друзей, познакомившись с настоящими профессионалами, а это не менее важно, чем любые лекции.

Но зато мы заканчиваем наше путешествие в виртуальную реальность. Можно сказать, что игра получится весьма интересной. По словам разработчиков, оно будет готово только через два года, так что делить окончательные выводы еще рано. Но следить за хо-



дом разработки стоит. Следить и ждать появления иррегулярной демо-версии. Как только она появится, мы обязательно вернемся к этому проекту.

Ну и пожелаем разработчикам успеха, а также скорейшего нахождения издателя! Удачи!

TOM/DOC/КЕРТИС mailto:kertis@torba.com

АЛЕКСАНДР GLUKK

ENCLAVE

Разработчик: Starbreeze Studios**Издатель:** Vivendi Universal Int.**Жанр:** action**Системные требования:**✓ **минимальные:** P3-600, 192 МБ ОЗУ, 3D-ускоритель;✓ **рекомендуемые:** P4-1.5 ГГц, 256 МБ, GF3

Светлая сторона Силы. Вступление

Долго думал я, с чего начать свое повествование, свой рассказ о великой битве Добра и Зла. Думал, голову ломал, а потом понял. Все это рассказали уже задолго до меня, и зночит, останется только повторить чужие слова.

Мир изменился. Много воды утекло со времен тех событий, о которых пойдет речь, и всех, кто что-то помнил — давным-давно за-



мочили. Даже Учитель Йода, если что и помнит, то помнит, как старый пень.

В землях Outlanders мрачный демон Ватар, вдохновленный деяниями коллеги — Саурана, решил начать войну против своих соседей — мирных людей Мекелана. И для войны этой собрал он бесчисленные полчища творей разных, орков злобных призвал себе на помощь, гоблинов, да колдунов нехороших. Люди страшно перепугались, стали просить прощения, на кое-кто, правда, сопротивлялся. Последний раз сборная Сил Добра играла против Сил Разума на их поле. Матч складывался не в пользу людей, но, когда победа Ватара казалась неизбежной, наш тренер подгадал с заменой. Волшебник Ззил, дальний родственник Гендальфа, вышел на поле. Мамул он давешний посохом, и Ватар, враг народа, помер. А на месте битвы образовался Разлом, разделивший земли Добра и Зла.

Люди были страшно рады. На радость даже город новый отстроили, Келенкеймом назвали, ну и давай, как всегда, гулять и по-

беду праздновать — ну, хулиганили, громили магазины, в общем, как обычно бывает после матчей.

Об этой истории, естественно, быстро забыли. История стала легендой, легенда превратилась в фарс, а потом еще и ст. а. у. Гоблин анекдотов всяких насочинял.

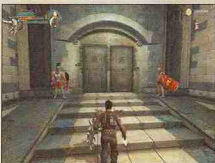
А время себе текло, текло и... бац — прилетело. Разлом начал зарастать, и злобные войска Внешних Земель вновь готовились вторгнуться в земли Анклава. Но не было рядом мудрого волшебника с его магичным посохом, да и вообще мудрых рядом с правительницей Келенкеймы не оказалось, что, впрочем, и не удивительно. Когда силы Добра побеждают, силы Разума, как правило, покидают победителей...

Ничего лучше не придумали правители Анклава, как поднять налоги. Люди начали роптать, ножи точить да зубы скалить, вследствие чего некоторые из них и попали в темницу. Чуть ли не в одну камеру с бывшими врагами. Ирония судьбы — но вы, волею сценаристов, как раз и оказались тем самым зеком, от которого зависит судьба мира. Смог ли борец со сборщиками налогов противостоять армии Ватара? Смогет, не смогет — это теперь только от вас и зависит.

Outlanders — must die! Celenhex — forever!

Темная сторона Силы. Восьмь раз по двести лет спустя. Где-то на северных границах Outlander'a

Мир изменился. Только я этого не вижу. Я не вижу этого в земле. Я не вижу этого в воде. Не вижу, потому что темно. Правда, в воз-



духе действительно чем-то похоживает. Но только чем? Не помню. Помню только, что запах этот нам не нравится. А вы знаете почему? Да откуда вам, молодым, помнить те далекие времена! Ну, да ладно, не кричите. Эй, ты, лохматый, спрячь топор и оглянься.

Вон, там, чуть левее, видишь, в темноте что-то поблескивает? Правильно, стрело. А мой младшенький не промахнется. Он никогда не промахивается. Ладно-ладно, успокойтесь, я сказал. Садитесь лучше поближе и послушайте мой рассказ. Ибо чую, близится продолжение тех событий давних и нам с вами отведено в них не последняя роль.

«Более двух веков назад великий Ватар, сын Валора, внук Ранда и брат Бондо, бро-



сил громкий клич по землям Outlander'a. Чтобы спешили все, кому не лень, резать тех, кто зосел в крепостях мекеланских. Ибо запахи их дла носа орочьего слишком уж непереносимы. И собралась рать магичная, из тупых фэйтеров состоящая. Колдуны рыжие, правда, тоже присутствовали. Но не много их было, помнится. На всех не хватало ☹. И давились силы темные топтать людские поселения, а людские мерзкие перед той силой разбегались, по лесам и болотам прятались. И не могли постичь войны Ватаровы, отчего запах противный все усиливается. А все потому, что не было в землях Outlander'a ни одного алхимика, и даже колдуны рыжие и личи мудрые о слове «сероводорода» никогда не слышали. Ну, а с нас, фэйтеров орочих, вообще спросу нет.

Долго гнали людшек полчища темные, города и деревни с пеплом смешивая, но велика была земля мекеланская, и долго длились сражения жаркие. Стопались сапоги, гвоздями подбитые, истерлись в пыль молоты железные, поизносились шлемы рогатые, и начали отказывать посохи магичные. И понял Ватар, сын Валора, внук Ранда и брат Бондо, что пришло время битвы решающей. И крикнул он громким голосом, вызывая на честный бой лучшего бойца человеческого. Но не отозвались рыцари и лучники, маги и охотники друг за другом прятались, вытаскивая на поле ратное старичка немощного. Изумился Ватар выбору странному, а старичок мерзопакостный

стукнул в землю рунным посохом и произнес заклинание древнее. И разверзлась земля под ногами Ватаровыми и в одночасье поглотила молочего».

Да, именно так оно и было, мои зубастенькие. Именно по милости этого вредного старикаши прозобом мы во тьме и холоде. Вернее, я хотел сказать «прозвали». Ибо мир действительно изменился. И Провал, отделивший наши холодные земли от богатых



ного Анклава, сужается. Видать, не учел чего-то маг человеческий, и уже сегодня есть реальная возможность поквитаться с обидчиками. Я пришел к вам со словом от повелительницы Мордресс. Кто из вас готов отправиться в земли Анклава и возродить былую славу нашего рода? Кто хочет попробовать горячей крови южан? Кто поможет Повелительнице вернуть к жизни Ватара?

Светлая сторона Силы. Блеск и нищета сюжетов

Игры бывают разные, бывают игры хорошие, бывают не очень. То же касается и сюжетов. На иногда попадаются перлы, стоящие даже меня, много повидавшего мага, в тупик. Это когда авторы просто меняют названия, оставляя абсолютно неизменной суть — борьбу Зла с Добром. Чего они там не могут поделить, признаться, я уже не понимаю. Видать, ценное что-то отгадывать пытаются. Как вы уже поняли, главная интрига мира, в котором нам предлагают жить и бороться, ни на какую новизну не претендует. Снова решающая битва, снова злобные демоны, тупые орки и прекрасные эльфы (точнее эльфийки). Снова нам предстоит поднять свой меч в защиту свободы, братства и лютых ставок конституции.

Впрочем, пусть его, не будем обращать внимание на патетические деревни сюжетов, на убогий полет мысли сценаристов (а были ли у этой игры сценаристы?), ведь, что ни говори, но в жанре экшен (а перед нами, несомненно, яркая разновидность TPS) сюжет редко играет основную роль.

Не спешите вышвыривать диск с игрой в окно, прослушав вводную, ой, не спешите, а то придется бежать покупать новый [это если люди, распространявшие блюдо, пригласившие нас командировать из Starbreeze Studios, не скулят весь тираж (что, впрочем, маловероятно)].

Итак, что имеем в этой красивой коробочке? Два диска с не менее красивой фантазией на играх. Игрой в жанре экшен, чьей-то схожей со знаменитым «Рнуно», Blade of Darkness или Heretic-ом за набором туп. Впрочем, то, что во всех этих играх нам предстоит орудовать мечами и топорами, вовсе не делает

их братьями. Игры, несмотря на кое-какую схожесть, очень и очень разные. «Анкава» сильно отличается от своих собратьев по цеху, причем, во многом в лучшую сторону.

Ни для кого не секрет, что фантазии очень популярный жанр, не только в нашей стране, но и там, за бугром. Оляпяти-таки, не секрет, что (интересно почему?) среди кучи всеческих FPS и TPS, вываливаемых на наши бедные головы злокозненными разработчиками, игр, в которых предлагается вместо ракет-паунаров вооружиться мечом или луком, не так уж много. Так что, лично я ждал «Анкава» долго и с нетерпением, несмотря на то, что игра мультиплатформенная, т.е. разрабатывавшаяся и для X-жика, и для PC.

И вот, довольно зауроч, сидишик проглотил второй диск, и, одев наушники, оторвавшись от всего мира, я приготовился к путешествию в очередную вселенную, полную злобных врагов и благородных героев.

Кстати, если вы не в курсе, сообщаю — в игре присутствуют две кампании. Одна, моя, за Светлых, и вторая, выбранная мной братцем — за его родственничков: тупоумных орков и безумного демона. Навинные, они собрались зововать мир! Но мы-то с вами знаем, кто победит в этой страшной сватке.

Тогда — вперед, навстречу судьбе и подвыга! Увенчаем себя славою и рогами, хх... Хотел сказать, рогаами шлемом.

Темная сторона Силы. Как обычно, о драках

Ну, а о чем же еще? Ведь в Enclave нам придется именно драться. Причем, много. Долг-



гое время, до выхода игры, я тешил себя надеждой на то, что разработчики таки порадуют нас классной боевой системой в стиле Die by Sword или Blade of Darkness. Откуда я это взял, кто убейте, не знаю. Наверно, просто очень уж хотелось. Сколько времени было пересмотрено в ожидании игры! Сколько превью перечитано! А в таком состоянии волей-неволей фантазия разгорается. Каждую ночь, во сне приходило ко мне орки и темные рыцари из будущего шедевра и разыгрывали неподражаемые по своей красоте сражения с навороченными уларами, летящими во все стороны конечностями и реками крови. И, возможно, поэтому первая же сватка в Enclave чуть было не отвернула меня от игры. Все просто, как три копейки. Знай, иди вперед и кликай мышкой. Ну, что это, как не оскорбление в лучших чувствах! До еще и нужно приспособиться к стилю боевого какого-нибудь берсеркера, который вместо одного, запланированного тобой, удара наносит три-четыре, абсолютно не думая об обороне. Ну, как же так мож-

но? Однако не прошло и часа, как я наконец зобил все свои обиды на разработчиков и их детстве. Да, сюжет у игры устарел еще до исторического материализма. Да, бои просты да безумия. И все-таки играть интересно. А драться хочется все больше и больше.



ше. В чем же секрет? Как разработчики добились такого потрясающего эффекта? Вот это-то мы сейчас и попытаемся выяснить.

Их было шестеро. Это потом утверждали, что Анкава атаковали несметные полчища демонов, под руководством самого Саурана. А на самом деле их было всего шестеро. Ровно в 12³⁰, по кельенхейскому времени, они перешли Провал под видом национальной сборной Ауланда по борьбе наноиских мальчиков. Они были не похожи друг на друга, но что-то общее в них все-таки было. Злость и алчность, любовь к дракам и крови, непреодолимая тяга к уничтожению всего красивого, доброго и вечного — вот, что объединяло этих существ, и в этом была их сила.

Итак, под нашим руководством находится группа наемников, рискнувших ввязаться в самую отчаянную авантюру в своей жизни, а за одно и бросить к ногам владык Тьмы цветущие земли Анклава. Каждый из них уникален. Каждый обладает собственной системой боя. И за каждого из них стоит поиграть. Это, пожалуй, одна из самых сильных сторон игры. Прошли миссию за **колдунью**? Попробуйте, как будет выглядеть в этой ситуации **гоблин**. Или **лич**. Попробуйте, и вам удастся взглянуть на знакомые уже события с абсолютно другой точки зрения. Правда, не все герои становятся доступны сразу. Изначально интересны Тьмы займались только **ассасин**. Он (вернее, она) приходит к нам первой, но это не значит, что при появлении иных, с виду более сильных персонажей, стоит отправить ее на пенсию. Вовсе нет! Не исклю-



чен такой вариант, что именно оно сможет победить там, где спусает гигант **берсеркер**. В общем, думаю, что вы поняли мою мысль. Создал столь непохожих друг на друга персонажей, разработчики тем самым пре-

доставили нам огромное поле для экспериментов и дали возможность переигрывать одну и ту же миссию практически до бесконечности. Поверьте, не надоедает. Как здесь не вспомнить старую поговорку о том, что все гениальное просто. Причем, прошу заметить, что это всего лишь первый (и далеко не един-



ственный) гениальный по своей простоте ход разработчиков из Starbreeze Studios. А что же нас ждет дальше?

Светлая сторона Силы. Масурюбка

В то время как шестеро агентов Темных сил пересекали государственную границу, мой рыцарь совершил побег из тюрьмы и сразу ввалился в подвиг. Не, все понятно, сначала содют, потом отправляют геройствовать, хорошо еще, меч не отобрали, а то, вообще, стройбай бы получился ☹.

Как вы уже поняли, в игре имеется несколько персонажей, которыми вы можете играть: играя за Светлых, сначала вы получаете **рыцаря**, который предпочитает мечи или кувалды, а также щиты. Еще рыцарь не брезгает **арбалетами**, которые очень помогают в борьбе с вражескими лучниками и магами. Потом к нам присоединяется **лучница**, весьма полезный персонаж на картах, где приходится вести бои на дальних дистанциях, потом... Впрочем, смысла перечислять всех я, честно говоря, не вижу. Достаточно знать, что каждый персонаж уникален, каждый имеет свои сильные и слабые стороны и любимые способы ведения боя. Готовых советов, какой уровень кем и как проходить, у меня нет. Все зависит от ваших предпочтений, но я, в основном, пользовался рыцарем — что может сравниться с оплением схватки лицом к лицу с противником? Крововая пелена застилает глаза, мечи сталкиваются со скрежетом, высекая искры, удары сыплются на врага. Мой напор неукротим, меня не остановит Берсеркер? Один? Мало! Я буду драться за двоих! За троих! За двенадцатерых! Ах, как свистит мой меч, рассекая воздух, и еще один враг низвергнут. Кто следующий?

Врагом не устоять, но они коварны. Никогда орку не встать в битве с рыцарем, и темные это знают, и вот уже посыпались стрелы, полетели заклинания, и вот рыцарь мечется из стороны в сторону, пытаясь дотянуться мечом до очередного врага, пытаясь унести в могилу как можно больше противников, и вот уже приходится прятаться за бочками, и менять верный меч на не менее верный арбалет. Но... Нет. Не устоять. Пять стрел, выпущенных вражеским лучником, прошивают броню рыцаря, и тот со стоном падает на пол.

Лодка? Фигушки. Я говорил, что игра мультиплатформенная? Так вот, сохраняясь здесь можно только миссиями. Вернее, игра это делает сама, без вашего участия. Но это не значит, что гибель во время выполнения задания автоматически отбросит вас к самому началу данного эпизода. В Enclave реализована такая редкая для PC-шных игры вещь, как контрол-пойнт (control-point). Добравшись до звуковой контрольной точки, вы как бы обретаете бесконечное количество жизней. Причем за каждое возрождение с вас возьмут более чем скромную плату — всего десять монет. Такой подход определенно добавляет игре динамизма: успеть, успеть любой ценой, добраться до точки сохранения — вот в чем смысл жизни. А потом зовилась как можно больше врагов, ведь, после очередного возрождения, они не появятся! Более того, все собранные вещи останутся у вас, как бы далеко вы не прошли по уровню, после того, как отметились на спасительном постаменте. Это очень удачно, иначе игра могла бы быстро утомить. Хотя, признаюсь, были моменты, когда я очень долго не мог пройти тот или иной уровень, были. Но, перепробовав различных героев, я таки прошел и получал огромное удовольствие.

Что есть в Анклаве, кроме постоянной маторбиз?

Есть **графика** и **музыка**! Музыка и озвучивание просто великолепные — иного

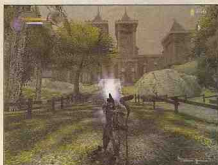


не скажете. Графика... Думаю, вы приятно удивитесь прорисовке героев, врагов и оружия! А какие пейзажи! Смотряши на всю эту красоту и понимаешь, да, есть за что умирать, есть, за что сражаться с полчищами злобных врагов. Да, только за одну графику игре можно простить очень многое. Бои выглядят просто отменно, единственное, что расстраивает, это невозможность устроить расчленку — отсекает противнику руки, ноги, кишки выпустать, кровью стены забрызгивать: что может порадовать рыцаря Света больше видео агонизирующего орка с раскормленным черепом? Кстати, никто не знает, что у орков из этого черепа вытекает, когда его расчленишь? Мозгов-то у них нет ☹.

Темная сторона Силы. А я денежки люблю

Прокаренное файерболом мило рыцаря, заперченное в его же собственных доспехах, говорят, довольно неплохо идет. Особенно с жареным луком. Или арбалетом, это уже кому как больше нравится. Но мы, орки, предпочитаем их сырыми. И обязательно с кровью. Но, чтобы правильно раз-

делать рыцаря Света, нужно иметь надежный инструмент. Понимаете, а чем я? **Экипировка**! Вот, что главное в жизни файтера. Это маги могут себе позволить сэкономить на броне, они все равно в ближнем бою долго не живут, а нам, настоящим бой-



цом, без хорошего снаряжения никак нельзя. В Enclave недостатка в оружии нет. Но все оно стоит денег. Поэтому, проходя миссии, не забывайте собирать разбросанные по уровню мешочки с деньгами и драгоценные камни. Разработчики заботливо сообщают нам, сколько именно туркиков разбросано по различным темным закоулкам того или иного замка. Так что, искомая светлых в капусту (а что, бывает иначе?), не спешите бежать в открывшийся портал. Не поленитесь еще некоторое время побродить по уровню и подобрать трофеи. В конце концов, это законная добыча победителя. Тем более что лишними деньги не будут. **Оружия** в игре великое множество. Все оно делится на четыре типа.

1. **Стрелковое**. Сюда входят **арбалеты** и **луки**. К ним, естественно, выдаются болты и стрелы. Причем, они тоже со временем апгрейдятся. Если сначала приходится довольствоваться обычными боеприпасами, то со временем вы получите доступ к разрывным, отравленным, огненным и даже магическим стрелам. Луки и арбалеты тоже с каждой (или почти с каждой) миссией становятся все более и более крутыми и смертоносными.

2. **Мечи**. Их много. Даже не возьмусь сказать, сколько. Меч — самое быстрое оружие в игре. Так что если вы нацелились играть легким, подвижным персонажем, то лучше всего будет вооружить его именно мечом. Хотя, как



я уже говорил, бы в Enclave особой техничностью не отличаются и, возможно, вы с удовольствием пройдете игру, вооружив маленького гоблина огромной кувалдой.

3. **Булавы**. Или правильнее будет сказать по-протоальному — оружие ударно-дробильного действия. Здесь собраны раз-

личные дубины, молоты и т.д., и т.п. Большинство из них, подобно молоту в Rune, после удара о землю может наносить де-медж на расстоянии. Очень полезное свойство, надо сказать. Особенно, когда тебя окружила шайка палачов.

4. Топоры. Ребята из Starbreeze Stu-



дies явно не слишком уважают мое любимое оружие. Топоры, на наш с братством, взгляд, получились слишком уж усредненные. Не такие мощные, как молоты, не такие быстрые, как мечи. Собственно говоря, только последний топор (и, конечно же, самый мощный) произвел хорошее впечатление. Но, опять-таки, хочу заметить, это чисто мое мнение, не претендующее на истину в последней инстанции.

Ближе к концу игры появится *магическое оружие*, которое к чисто физическому де-меджу добавляет еще и поражение магией — огнем, молнией и т.д. С таким оружием вам не будут страшны все полчища Celenheim'a.

Несколько в стороне стоят *посохи*. Они доступны только представителям магических классов, которых в игре два: на стороне Тьмы сражаются *колдунья и лич*, а за Свет выступают *друид и волшебник*. Посохов всего семь, но, поверьте, вам хватит. Сила магов в их скорострельности (маг на восстанавливается очень быстро) и подвижности. Кроме того, многие посохи позволяют практически не целиться, что в бою зачастую бывает очень важно.

Ну, вот, с оружием разобрались. Теперь



пришла пора поговорить о *бронь*. Она также играет очень большую роль. Закованный в полный доспех воин может довольно долгое время принимать удары противника без особого ущерба для здоровья. В игре имеется всего три вида брони, и стоят они довольно дорого. Но, как только вы разживетесь новыми доспехами, то сразу же почувствуете разницу. Причем, что радует, в Enclave маги не ущемлены в ношении брони. Все виды доспехов доступны абсолютно всем классам. И хотя, к примеру, колдунья не так сильно нуждается в тяжелой броне, как, допустим, берсеркер, согласитесь, ма-

гу нечего делать в ближнем бою, но лишняя защита еще никому не мешала. Имеются и *щиты*, но они, если честно, меня не особенно впечатлили. Здесь почти та же ситуация, что и с топорами. Заслуживает внимания только гигантский щит, внешне напоминающий щит римского легионера. Он способен прикрыть вашего героя практически полностью. И все равно, залп вражеских лучников с легкостью пробивает эту защиту. Так что здесь уж думайте сами. А для того, чтобы не думать (мы, орки, не слишком-то любим это дело) нужно иметь побольше денег и скупать все, что имеется на складе. А вот здесь разработчики пошли нам навстречу. Деньги, награбленные кем-то из вашей команды в процессе захвата очередной крепости, не делятся на всех. Наоборот. Каждый из наемников получает всю сумму в свое полное распоряжение. Вот она, щедрость. Таким образом, абсолютно неважно, кем из героев вам больше нравится играть. В любой момент вы сможете полностью экипировать любого из персонажей.

Светлая сторона Силы.

Заключение

Как мы уже говорили, в игре имеются две кампании, за Светлых и, соответственно, за Темных. Сразу хочу заметить, что кампании разные, хотя в некоторых местах и пересекаются. Например, в одной из пер-



вых миссий за темных мой братец жестоко убил торговца Маркуса, тогда как я, в своей ветке, спас его от банды кровожадных уродов. Но, при этом, заглянув братцу через плечо, я видел локации, на которых бывать мне не приходилось, что просто заставляет отставить в сторону принципы, поведать, до лучших времен, на стену свергающие доспехи и отправиться осваивать Темную сторону Силы. Благо, сделать это будет легче, ибо герои (как и оружие) в обеих ветках различаются только внешним видом да именами.

Что еще мы забыли рассказать? **AI!** Он есть. Враги проворно меняют оружие, прычутся за опрокинутыми столами и бочками, швыряют в вас гранаты, устраивают обвалы и засады. Провода, временами противники тупят, но это не раздражает. Более того, если бы они совсем не тупили, против игрока было бы весьма проблематично.

Кстати, вы заметили, что мы ни словом не обмолвились о *монстрах*? Знаете, почему? Правильно — потому что монстров как таковых в игре практически нет. Все враги, это, по сути, персонажи из противоположной ветки, только в больших количествах. А в глазах Воина Савы какой-то конкретный гоблин ма-

по чем отличается от своих многочисленных собратьев.

Еще немалое об оружии. Братец забыл упомянуть, что нам придется еще пострелять из стационарного оружия — *баллист и пушек*. Расстрел дракона из баллисты — то еще развлечение!

Да, позволю себе не согласиться с братцем насчет бесполезности щитов — в одной



из последних миссий за светлых только большой щит и спас моего рыцаря от вражеских лучников. Впрочем, смотрите сами.

На этом, пожалуй, я закончу. Вывод? Играть, однозначно, хорошая доза адреналина в крови гарантирована! Эх, крови бы побольше, крови и расценили!

И, кстати, вы знаете, что уже анонсировано продолжение? Ждем с огромным нетерпением!

Темная сторона Силы.

Заключение

Да, играть, причем немедленно. Кстати, я абсолютно согласен с братцем: стоит взглянуть на этот конфликт с обеих сторон. И хотя сюжет и не блещет оригинальностью и новизной, все-таки интересно узнать: а что было бы, если бы Темные не победили. Альтернативный взгляд, так сказать. Сейчас это модно. А потом, когда все миссии будут завершены, можно пройти самые интересные другими персонажами. Кстати, после победы над Самым Главным Боссом противника к вам присоединится еще один герой. Неужели не интересно будет узнать, на что он способен? А заодно и прогнать его по всем кругам ада, чтобы не отлынивал от работы **Эй!** Ведь после окончания сюжетной линии приключения не заканчиваются. Вы можете по своему желанию загрузить любую из пройденных миссий и попытаться счастья еще раз. А заодно и подстеречь забытые ранее сокровища. Они также лежат на балане вашей команды.

Подводя итог, хочу сказать, что ребята из Starbreeze Studios подарили нам несколько необычную для нашего времени игру. В ней, если разобраться, действительно нет ничего особенного. Ничего такого, что выделяло бы ее из общего многообразия компьютерных игр. И все же, если уж шелкнуть на иконке с надписью Enclave, оторваться удержат ой как не скоро. Чем объяснить этот эффект? Тем самым словом «геймплей», которым все активно пользуются, и при этом никто не может доходчиво объяснить, что же это такое? А может, просто признать, что в кои-то веки нам подарили хороший, качественный экшен. Именно такой, о каком мы давно мечтали.

В квартале реалтаймовых стратегий открылось новое здание в древнеримском стиле эпохи империи. Нетрезвые преторианцы облепили все столбы в квартале объявлениями: «Продается императорский трон в хорошем состоянии. Недорого».

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadam.alfacom.net

PRAETORIANS



Эх, берет мне в последнее время с тактическими стратегиями. Совсем недавно — *Soldiers of Anarchy*, теперь — *Praetorians*. Кое-где в Сети народ позиционирует ее как RTS, однако, на мой взгляд, «Преторианцы» — чистой воды TRTS, правда, довольно-таки отличный от тех же «Солдат». Но обо всем в свое время.

Разработчик: Pyrostudios

Издатель: Eidos

Жанр: RTS

Похожие игры: WH: Dark Omen, Medieval

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-500, 128 Мб, 3D-ускоритель;

✓ **рекомендованные:** — P3-800, 256 Мб, 3D-ускоритель. Поддержка multiplayer LAN, Internet

Как более-менее классическую тактическую RTS, «Преторианцев» можно сравнить со многими играми. Например, по



графике — с WarCraft'ом, по геймплее — с реалтаймовыми Warhammer'ами, по жанровой принадлежности — с «Солдатами анархии». Покопавшись, можно найти еще с десяток чем-то похожих игрушек. Однако, как по мне, «Преторианцы» ближе всего именно к Warhammer: Dark Omen.

«Темное знамение» в свое время произвело то же впечатление, что и Praetorians сейчас. А именно: в ней ощущалась определенная кукольность. Деревянные кубики, пластмассовые солдатики и массовые сражения на полу в детской. Для Warhammer'a это абсолютно нормально. Dark Omen — суть порт настольной игры на PC. Единственное — отчего-то реалтаймовый (в последующих играх этот «досадный» промах исправят, а зря). Даже «кино» с описаниями юнитов больше напоминало обычные игральные карты, собран-

ные под одним переплетом. В Warhammer: Dark Omen мы переживали за героев. Воистину, жили им и его приключениями. В «Хаммере» было очень качественное наполнение. Присутствовали, например, стелень маскировки, брони, время перезарядки, количество магии. Однако геймплей игры (пусть вас не вводит в заблуждение нелинейность сюжета) был чересчур прямолинейен. За счет того, что вы управляли небольшой партией приключенцев и строго ограниченным набором войск, игра достаточно часто превращалась в набор комбинаций. Правильно расставить войска, в нужный момент напасть/отступить, жесткий микроконтроль магов. Примерно вот так и проходил Warhammer.

Praetorians — дело другое. Здесь мы попадаем в реальный, пусть и древний мир. Мы управляем целым легионом, а не малочисленной, хоть и сильной партией. И пусть, по большому счету, прохождение миссий будет означать решение тех же задач, что и в «Хаммере». Но здесь предлагается гораздо больше способов их разрешения, ибо в отличие от противника, мы можем строить сколько угодно и какие угодно войска. И то, и другое, понятное дело, в разумных пределах — как игра позволит.



«Преторианцы» — игра серьезная. В очередной раз приходится констатировать чрезвычайную атмосферность игры. Качественное графическое оформление, очень приятный сюжет и, главное, прекрасные видеоролики ни на секунду не позволяют усомниться

в реальности происходящего (огромная просьба не метать в меня за штампы камни, я все-таки не Голмоф ©). Возможно, вы не будете знать, куда попадет выпущенная лучником стрела или когда перезарядят катапульту, зато вы сможете выстроить копейчиков в нужную формацию, задать конникам защитную или агрессивную модель поведения. Да мало ли что еще! На этой ноте мы и распро-



щаемся с Warhammer'ом. Заранее отвечаю на естественно возникший вопрос, отчего это ему уделяется столько внимания? А потому, камрады, что классику нужно знать!

Кто такие преторианцы? Если верить «Энциклопедическому словарю» Брокгауза и Ефрона, это «лейб-гвардия римских цезарей, развившаяся из отборного отряда [объект] союзников, служившего в республиканский период для охраны главнокомандующего и его претория, откуда и название — *cohortes praetoriae*. Цитирую Африканский организатор под тем же именем охрану из римских всадников». В игре даже встречается юнит «преторианцы».

В целом, Praetorians — не больше не меньше — история Священной Римской империи. Нам предстоит завоевать Галлию, сражаться в Африке. В конце концов, пережить гражданскую войну. В основном, мы будем выступать за войска Цезаря, хотя не обделены вниманием и «плохими» Маркусом Крассусом в Парфии и Месопотамии. Есть, правда, одна интересная особенность в игре — ее сюжет уж больно прямолинейен! Дело даже не в полной его линейности — для игры, претен-

дующей на историческую достоверность, это абсолютно нормально. Риплейбильти страдает, но уж это мы как-то переживем. Настоящая проблема состоит в угрожающем всезастылом невидимого рассказчика. Брифинг нужно слушать внимательно. Раз уж сказано, что «союзники не надежны», значит, так



она и есть. Уж если сообщил строгий голос из наушников: «Ты туда не ходи. Снег башка попадет — совсем мертвый будешь!», значит, так оно и случится. Хитер портлант! Шепчет тебе на ухо о неблагонадежности конницы союзных галлов — не веди их в бой, подведут в критический момент. Приказывает: «Беги жги деревни да камора, тыфу, центурион спайс!» — скачи, жги (или не жги, чтобы еще быстрее) да расправи над местной чернью не уставляя, друнана из невольной вызволяй. А то заманят недруги в пески зыбучие или леса дремучие и отправят тело нерадивого центуриона в Рим первой телегой. Ибо, как говорится, устав кровью писан. По большей части — идитов.

Чем выделяются «Преторианцы»? Графией. Как я говорил, ее я отметил сразу же, потому как в глаза она бросается самым что ни на есть отменнейшим образом. Однако к экранам, точно так же, как и разработчикам, доверия нынче мало, потому окончательное впечатление складывалось уже в процессе игры. Что радует: художники и дизайнеры наконец-то научились делать трехмерные изометрические стратегии. Battle Realms, Age of Mythology, естественно, WarCraft. Некоторые сравнивают оформление «Преторианцев» именно с «Кратфом». Причем есть мнение, что в нашем сегодняшнем подпольном она даже лучше. Линно я против авторитета все-таки не пер бы. Ибо, как минимум, юниты «Praetorians» все-таки послабее.



Массовые зарубы, в которых почти одновременно участвует не одна сотня юнитов, отнюдь не кратфовский подход. Юнитов в битвах там все-таки поменьше, и размерами они побольше. Исходя из того, что

это все-таки WarCraft III, смело можно предположить, что и нарисованы они покосивше. Все вышесказанное никоим образом не означает, что юниты в «Преторианцах» недостаточно красивы. Наоборот, таких «живых» войск я не видел уже давно. Несмотря на то, что солдат очень много, все они абсолютно трехмерны, ни о каких спайтах речь не идет. Моделики округлы и детализированы настолько, насколько позволяет производительность компьютера. Даже в «свободное» время войны ни секунды не находятся в статическом положении. Они то поправляют доспехи, то проверяют снаряжение и отправляют другие очень срочные дела. Отлично сработан и переход в другую формацию, когда лучники и копейщики приседают, а легионеры образуют при помощи щитов «черепаха». Войки не пытаются ссориться из себя роботов, слаженности присутствует ровно такая, какая она и должна быть у живых людей, — не уверен я, что стреловую они шлифовали так, как моршорку сейчас в современной украинской армии. Единственное, что сделано немножко смешно, так это лозанье по лестницам. На вершину людшки взбираются буквально в мгновение ока.

Вообще же, детали — именно то, что придает игре неповторимый шарм. О юнитах и погодных изысках я уже писал. Но



нельзя пройти и мимо еще одной немаловажной детали — текстуры очень четкие, тщательно подобраны и прорисованы. Видно, что художники поробовали на славу. Отрадно, что между юнитами и окружающей средой не возникает столь характерного для трехмерных RTS контраста. Будь то спрытывое дерево, кустик, дорога, группа юнитов, вода или трехмерный домик — ничто не выпадает из общей композиции. Прибавьте сюда птиц, испуганных появлением в лесу военных отрядов, воду, на которой остаются следы пребывания солдатских ног, и множество других мелочей, на самом деле, не такие малозначущие, как может показаться на первый взгляд. Здесь не увидишь двух одиноковых мест — все чрезвычайно красиво и разнообразно.

«Преторианцы» очень располагают к хорошему настроению: играешь, и на душе становится легче. Независимо от того, какая погода стоит на дворе, под воздействием игрушки очень легко абстрагироваться от внешнего мира. Тогда во время очередного «затыка» прямо на себе начинаешь ощущать, как палят солнце, чувствуешь тут ужасающей зной, от которого гудит песок.

Отжаренные насекомые так и норовят выпить из тебя всю кровь. А солнце, словно играючи, то прятается за тучами, то опять выныривает из них. Наконец-то природа проявляет милосердие, и начинается накрапывать дождик. Он все набирает и набирает обороты, затем резко трансформируется в самую настоящую грозу с молниями. Или наоборот, на экране огромными кукурузными



хлепами мерно валил снег. Накатывает пронзительный северный ветер, превращая мирный снегопад в самую настоящую метель. Взявоя, поднимается пурга, сметает все на своем пути, заставляя римских солдат все сильнее кутаться в трофейную галльскую одежду. Что удивило: несмотря на все красоты и масштабы сражений, «беготы» игра очень резво. Умеют ведь делать, если захотят! На малых разрешениях «Преторианцев» можно запускать даже на шестистых-семи-сех селерахах. Вот только видеоплатки нужно побольше.

Мир, представленный в этой игре, один из лучших, на фоне всего, виденного мною до этого. Начнем с того, что строить в игре, как вы понимаете, особо ничего нельзя. Все построено до нас. Причем так, что слишком не помешает. Маленькие «ресурсные» деревушки представлены схематически — одним комплексным «зданием», символизирующим несколько хижин с бродающими вокруг селянами. Вот города и крепости изображены по-людски — домики, площади, стены и прочие атрибуты городов. Особенно выделяются громадные римские дворцы и египетские достопримечательности. Прорисованы и смоделированы они, правда, зареане, так что ничего плохого сделать с ними нельзя. Интерактивны в игре лишь ворота, мосты и сторожевые башни. Особых переделов высот в Praetorians нет. Грубо говоря, уровень над морем всего два: долина и холм. А чего вы хотели? Изометрия — она и в Галлии изометрия. Топология абсолютно стандартная: те, кто повыше, видят дальше и стреляют точнее. На этом заливаться не стоит. Вот что действительно заслуживает внимания, так это типы местности. Об этом, правда, попозже.

Набор войск достаточно стандартный: пехота (инженеры), легионеры, копейщики, лучники, прощники, ковалеры, конные лучники. Плюс поддержка: медики, разведчики, центурионы. Как видите, набор не слишком обширный. Зато очень сбалансированный. Не нужных войск просто нет. Практически у всех юнитов имеется собственный профиль и особые умения.

Основная задача «обычных» пехотинцев, на самом деле, отнюдь не сражения, а постройка и починка разнообразных боевых машин: катапульт, баллист, лестниц, осадных и защитных башен, мостов.



Легионеры, в честь которых игра, собственно, и названа «Преторианцами», — самые усредненные бойцы с хорошими доспехами и щитами, вооруженные мечами и палашиами, которые они мечут при сближении с врагом. Естественно, умеют образовывать широкоизвестную «черепашку», успешно справляющуюся со стрелами. Вот только от ядер она, к сожалению, не спасает. Жаль только, что через брод легионеры ходить не умеют — доспехи тянут на дно.

Колейщики — один из главных отрядов. Их сила заключается в «стационарной» формации, которую с успехом можно использовать не только в обороне, но и наступлении — важно лишь успеть перестроиться в нужный момент, тогда отряд врага налетит на осеревшийся тридцатью копиями железный ерш. Особо сильны колеищики против кавалерии. Умеют уничтожать прислоненные к стене лестницы, не вылезая наружу. Большие любители грибов, так что в лес их, от греха подальше, не пускают ☹. К тому же у них нет щитов, поэтому против лучников шансов у них мало.

Грашники умеют метать камни прямой наводкой.

Посадите лучников в «стационарной» формации куда-нибудь в лес или на вершину холма — враг будет лежать штабелем. Однако не забудьте прикрыть их — в ближнем бою они практически бессильны.

Кавалеристы — надежда и опора любого войска. Их козырь — в быстроте. Одиноково хорошо они справляются практически с любым противником, исключение — колеищики.

Кавалеристы-лучники — прекрасный выбор для разведки боем и выманивания врага на заранее подготовленные оборонительные позиции.

Гладиаторы — розношерстные выходцы с песчаных арен. Сильные бойцы, умеющие к тому же покрывать врага сеткой, лишая тем самым его возможности перемещения.

Преторианцы — злитые колеищики. Задача медика — излечить от ран и нарывах боев.

О скаутах — немного позже.

Отдельно разговаривать о юнитах египтян и галлов, думаю, не стоит. Практически все их войска — аналоги римских, только с некоторыми своими особенностями.

Так, галлы — «дети природы». Обладая отменной маневренностью, они по полной программе используют преимущество своего ареала обитания — леса. Исповедуют тактику партизанской войны. Про египтян сами разработчики говорят, что «свои военные силы они подкрепляют наукой и религиозным фанатизмом». Эх, жаль все-таки, что Мик — не резиновый, а то б я рассказал ☹. К тому же, поиграв за них можно будет разве что в скирмиш или многопользовательскую игру. Египтяне в Галлии — это нечто ☹!

Полноценные армии производятся посредством захваченных селений (на внезапное, «сюрпризное» подкрепление лучше не надеяться). Точнее говоря, подкрепление набирают из мирного люда, обитающего в этих селах. Деревянные рози, так что в разных селениях количество потенциальных «защитников отечества» может варьироваться самым, что ни на есть коренным образом. Подход, что ни говори, интересный и необычный. В общем, какое-то подкрепление вы получите, причем в скорости не потеряете (в любом случае, рано или поздно лимит «сырья» подходит к концу).

У всех воинов существует предел выносливости, переступив который, бежать они уже не могут. Именно тогда в дело вступают центурионы и остальные начальство, у которого есть скилл хорошенечко



поднять боевой настрой подопечных, тем самым открыв в них второе дыхание ☹. **Центурионы**, кстати, достаточно интересные товарищи — еще одно воплощение системы экзпириенса. После совершения определенного количества успешных маневров (не спрашивайте меня, по каким параметрам, нажмите **Shift** и попытайтесь понять сами ☹) одного из бойцов можно повысить в ранге до центуриона.

Все войска доступны практически сразу. Также хочется отметить особую роль каждого юнита. Как вы заметили, у всех есть свое предназначение. Юнитов, имеющих одинаковые характеристики, нет. Огромное спасибо разработчикам за то, что они избавили нас от необходимости ломать голову, кто кого превосходит.

Одно из главных особенностей игры — возможность осадить и защитить крепость, лично меня «Преторионы» привлекали особенно этим. Это один из тех редких случаев, когда мои надежды оправдались хотя бы частично. Взять крепость можно тремя способами: взломать ворота или если залезть на стену при помощи лестницы или

осадной башни. Задача обороняющихся, естественно, этого не допустить. Для чего им позволено расставлять на стенах защитников. По всем законам ведения осады атакующих должно быть на порядок больше. Этот пункт выполняется на все сто процентов. Во всяком случае, во время игры против компьютера. Противостоять занявшим оборону лучникам и колеищикам очень сложно. Именно тогда на помощь приходят осадные и просто боевые машины:



✓ катапульта прекрасно действует как против скопления живой силы (шпатель), так и множества зданий (огненный ястреб);

✓ баллиста стреляет громадными стрелами, выкашивающими целые ряды противника;

✓ тараны, как можно догадаться, таранят ворота;

✓ защитные башни являются непременным атрибутом оборонительных позиций. В сочетании с отрядом лучников внутри они становятся грозой агрессоров.

Выше я описал кратко основные умения, не лишним будет пройти по tutorialам, что называется, изучить матчасть. Некоторые войска имеют скиллы, дающие просто-таки потрясающие преимущества. Задача — научиться подстроить их под свои нужды. А дальше воевать можно как душа пожелает. По слухам, Цезарь умел делать несколько дел одновременно, причем одно другому не мешало. Римским военачальникам подобные шалости грозят, по меньшей мере, голышким топором в голову. По большей — ареной с тиграми и фискаль чернью на трибунах. Пить чать, смотреть футбол, во время игры в Protopia очень не рекомендуется. В некоторых миссиях концентрацию нельзя терять ни на



секунду. При игре очень важно все, что «микро». Слобые вырезаются сильными в один миг. И пусть потеря отряда все-таки не смертельная, ошибок здесь не прощают точно так же, как и в «Солдатах анархии». Либо load game, либо быстрое прерывание от зиффрин бессмертного римского трибуна.

Однако, как я уже говорил, игра очень похожа на Dark Omen, в частности, расстояний войск непосредственно перед боем. Это нужно делать так, чтобы не было



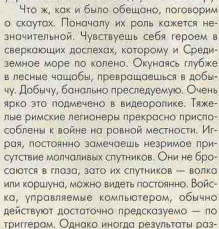
неожиданностей и потери оказались минимальными. Благо, при передвижении группы разношерстных войск они автоматически выстраиваются наилучшим образом. Хотя и здесь есть загвоздка. Как я говорил, воевать нам придется не только на открытом пространстве, то есть проблемы могут возникнуть именно с расстоянкой. Ибо войск — много, а места — мало. Впрочем, мы не о том. Схем игры — множество. Все зависит от того, какие перед вами в миссии стоят цели. А они бывают самыми разными. От банальных kill'em all до защиты крепости, сопровождения крупной шики или обороны реки. Так что и действия разнятся от «послал скаута», залп конными лучниками, отступление; на переднем крае — копейщики в стационарной формации и до «лучники на стены, легионеры их страхают на предмет прорыва, а кавалерия устраивает вылазки для уничтожения вражеских лучников и боевых машин».

Впрочем, компьютер тоже не дурак полный, и тактика «на дурачка» работает далеко не всегда — очень часто вражина намертво отказывается поддаться на провокации и покидать месторасположение, по одному бросаясь на копыта римского войска. Вообще, разговаривать об AI — дело глупое, окромя совсем уже «деревянных» случаев, ведь его «уровень» очень сильно зависит от того, как игра зарекомендовала себя в целом, но тогда на фоне остальных моментов даже глупость искусственного интеллекта воспринимается как будто так и надо. Короче говоря, в Praetorians AI не только тулит ровно в меру дозволенного, но и сам копыта может научить воевать. Многие приемы, на самом деле, перенимаешь именно у него. Оборонцы с топорами воюю используют преимущества парти-



занской войны: прячутся в лесах, устраивают засады и используют «зеленку» при отступлении. Да и с обычными военными хитростями они справляются очень неплохо: умело используют формации, преимущественно в высоте и в войсках. Однако сильнее всего достается от вражеских лазутчиков. Вот чем-чем, а ими я научился управлять именно благодаря компьютеру.

Что ж, как и было обещано, поговорим о скаутах. Поначалу их роль кажется незначительной. Чувствуешь себя героем в сверкающих доспехах, которому в Средиземном море по колено. Окунаясь глубже в лесные чащобы, превращающиеся в добычу. Добычу, банально преследуемую. Очень ярко это подмечено в видеоролике. Тяжелые римские легионеры прекрасно приспособлены к войне на равной местности. Игра, постоянно замечаешь незримое присутствие молчаливых спутников. Они не боятся в глаза, зато их спутников — волка или коршуна, можно видеть постоянно. Войска, управляемые компьютером, обычно действуют достаточно предсказуемо — по триггеру. Однако иногда результаты раз-



ведки заставляют его изменить направление маневра или удара. Например, когда компьютер узнает, что игрок построил катапульты, он пытается их уничтожить. Если это не удается — отступает или попросту не атакует. Спустя некоторое время начинаешь что-то понимать. И после очередной закладки прочисываешь в поисках лазутчика все близлежащие леса и укромные места. А после задумываешься, неужели это настолько важная персона — скаут. Оказывается, да.

Первый, с волком, хорош для леса. Второй, с коршуном, — для наблюдения с высоты птичьего полета, им удобно быстро инспектировать крупные скопления врага и холмы. Разведчики незаменимы как в наступлении, так и при обороне. Волка можно поставить где-то на подступах к защищаемому району, да и сам юнит имеет большой радиус обзора.

Не лишним будет вспомнить тот же «туман войны». Еще пару лет назад тыма за пределами разведанной территории в RTS'ках было само собой разумеющимся явлением. Затем вышла первая абсолютно трехмерная стратегия. И что? Неужели все, что находилось за пределами видимости, представляло собой туман-хоть-глаз-выколи? Ощущали разницу? Отказались от скрытого пространства и «Преторианцев». Местность полностью открыта, пустая территория просто затянута «туманом войны». Та-

ким образом, отсекается тупое рыскание во тьме, путь можно просчитать заранее. И не только просчитать, но и хорошо-хорошо разведать при помощи самих понимающих кого. Сделать это не просто можно, а и нужно будет. Потому как кроме обычной



мистности, в Praetorians встречаются холмы, леса и заросли, спрятаться в которых — плевое дело.

Откуда столь пристальное внимание по отношению к обычным разведчикам? Все дело в том, что именно лазутчики как нельзя лучше характеризуют искусственный интеллект и геймплей «Преторианцев». Потеряв однажды обоих скаутов, я почувствовал себя как без рук. Или, можно сказать, без глаз и ушей.

Praetorians очень доброжелательны по отношению к геймеру. Судите сами: система кивксизмов реализована таким образом, что «сохраненки» записываются не поверх старой, а с индексом «+1», тем самым предоставляя возможность в случае чего сделать уподоб до необходимого момента. Одним щелчком можно «вызвать» хоть всю армию целиком, при этом «абилити» и формации войск в выбранном отряде выводятся в меню. Таким образом, чтобы перевести копейщиков в стационарное положение, абсолютно не обязательно снимать выделение со всего отряда. Прекрасно реализован pathfinding — юниты не «застревают» в улах и запросто находят ближайший путь к точке назначения. Можно задать агрессивную или оборонительную модель поведения. По мнению разработчиков, одно из главных достижений игры состоит в том, что при передвижении юниты не мешают один другому, легионеры не обязательно делают крюк в обход отряда копейщиков и они просто пройдут сквозь него. Однако слишком сильно разработчики подобными вещами не увлекаются, и если надо проехать катапульту, то солдаты расступятся и пропустят боевые машины. Все это вкупе с самим геймплеем делает прохождение игры чрезвычайно приятным занятием. Как ни старался, не нашел здесь абсолютно ничего, что бы лично меня мало-мальски раздражало.

О силе «Преторианцев» говорит один тот факт, что ревю, планировавшееся поначалу максимум на три полосы, разрослось в конечном итоге до четырех. Еще и суживающиеся при этом изрядно. Да, в Pyro Studios сидят настоящие знатоки своего дела. Заметить это можно было еще по Commandos. Praetorians же лишней раз доказывают, что по-настоящему талантливые люди талантливы во всем, потому как главное для них — кропотливая работа.

Аве, Цезарь! В АТАКУ!

Алексей СТАРОДУБОВ aka A_l_e_x_x arnaldus@rambler.ru

**Выход...**

...Dead Man Walking... Раздается песня Limp Bizkit. На ринг на сверкающем новом мотоцикле выезжает человек... Нет, выезжает здоровый мужик... Нет, как бы это сказать, чтобы не соврать? А, вот! Выезжает четырехсотфунтовая человекоподобная горилла, одетая во все черное. Татуировки покрывают ее руки, мышцы перекатываются под кожей, как огромные шары от боулинга. Обьехав два раза ринг, она поркует свой мотоцикл. Медленно слезая с него, подает какой-то жест толпе, которая, увидев это, в экстазе заливается бешеным ревом. Горилла залезает на ринг, не пролезая под канатами, а перешагивая через них. Голос, раздающийся из огромных колонок, объявляет имя — The Undertaker...



ним ревом. Горилла залезает на ринг, не пролезая под канатами, а перешагивая через них. Голос, раздающийся из огромных колонок, объявляет имя — The Undertaker...

Немного истории

Что мы с вами, уважаемые читатели, знаем о рестлинге? В принципе, не так уж и много. Информацию о нем можно черпать из двух источников: из Интернета и телепередач, посвященных шоу рестлинга в вечернем эфире российских телеканалов. Рестлинг как вид единоборства зародился относительно недавно — в 60-х годах прошлого века. Те, кто интересовался этим видом «смердобоя», наверное, помнят первых его чемпионов, выходивших на ринг в те далекие времена. Среди них были Рик Флер, Халк Хоган, клоун Доинк, Андертейгер, Рейзор Рамон. Конечно, сейчас эти спортсмены уже не принимают участия в подобных красочных шоу, но они не оставили рестлинг. Они устраивают праздники, посвященные этому виду спорта, на

которых лучшие бойцы доказывают свое право на те три килограмма золота, которые носят на поясе ненавистный противник.

Правила

Ввиду отсутствия оных, раздел будет очень кратким. Единственным правилом можно считать то, что противника нельзя убить или покалечить. Запрещается использовать на ринге боевые вещи (разве что в некоторых режимах боя). Чтобы выиграть в матче, достаточно удержать противника в петле (зават такой), пока судья посчитает до трех.

Шоу начинается

Итак, что мы видим, впервые просматривая в меню игры? Несколько опций: битва, первый матч, король ринга, музей, выход из игры.

Битва — включает следующие режимы: простой матч, два на два, два на два торадо, тройной матч, супербитва, фатально, два на один гандикап, три на один гандикап.

✓ **Простой матч** — ну, здесь все ясно: сражение один на один, без всяких приколов. Бей или побьют тебя — вот принцип, который нужно исповедовать в данном режиме игры.

✓ **Два на два** — это уже поинтереснее. Пока вы упрямо стараетесь вышибить мозги вашему противнику, за оградой ринга стоят еще два бойца. Стоят и терпеливо ждут, пока вы передодите им право вступить в бой. Для этого достаточно хлопнуть одного из них по лодыжке. Но после того как вы передали своему напарнику право боя, вы должны по-



кинуть ринг. Это, разумеется, не означает, что вы не имеете права обойти вокруг ринга и повешать лапай коллеге противника. Побежда-

Разработчик: THQ**Издатель:** THQ**Жанр:** файтинг**Системные требования:** PIII 600 МГц, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D Card

ет та команда, боец которой удержит на полу ринга противника, пока судья считает до трех. Будьте осторожны. Увидев, что вы захватили его дружбану, компьютерный напарник тоже залезет на ринг и попытается скинуть вас с него (большо, гад).

✓ **Два на два торадо** — бешеный режим. Вы со своим напарником сражаетесь против компьютерных бойцов, причем все вместе и одновременно. Весело. Никому не нужно долго окопачиваться за рингом, в ожидании, пока его еле живой напарник сможет подать ему руку.

✓ **Тройная битва** — ничего такого. Трое бойцов на ринге. Каждый защищает свою шкуру.

✓ **Супербитва** — рилез-эз. Сначала на ринге одновременно находятся четверо игроков, но должен остаться только один (что-то смеховое на Горди, надеюсь, хоть Кристофера Ламберта нет в меню выбора игроков).

✓ **Фатально** — битва четыре на четыре. Выигрывает первый захвативший в шпиль боец.

✓ **Два на один гандикап** — тяжело, но можно жить. Два отморозка стараются избить вас до такого состояния, когда вы не сможете двинуть ни рукой ни ногой, пока они удерживают вас в шпилье.



✓ **Три на один гандикап** — избивание младенцев. Трое бойцов пытаются избить от нежеланного гостя на ринге (то есть от вас). Вы услышите бой толпы, опешающий о конце боя, еще до того, как поймете, что битва началась.

Первый матч (интересно, почему такое название?) — это бой за звание чемпиона. Здесь нам предлагают следующие режимы: WWW-чемпионат, а также международный и европейский, хардкор, тяжелый вес, женщины.

В принципе с следующими тремя режимами все ясно — нужно стать чемпионом, одолев десять противников. Меняются разве что чемпионские пояса и соперники.

✓ **Хардкор** — бой один на один с противником, AI которого очень и очень высок. Прикол в том, что компьютерные бойцы время от времени будут выбегать на ринг и вмешиваться в разборки. Весьма интересный и увлекательный режим.

✓ **Тяжелый вес** — думаю, из названия все ясно, что это бой между рестлерами-тяжеловесами. Ничего особенного из себя режим не представляет.

✓ Женщины — даже и не знаю, зачем раз-
работчики ввели этот режим. Я, конечно, ни-
чего против красивых девушек не имею, но
так как этих самых девушек всего три, режим
становится почти неиграбельным. Но, как го-
ворится, на вкус и цвет...

Король ринга — это опция также со-
держит несколько режимов. Все они весьма



похожи, а смысл сводится к тому, чтобы ос-
тавить последнего на ринге, раскошши, пор-
вав, уничтожив всех противников.

Вещи

Сперва поговорим об «оружии». Кто го-
ворит, что в рестлинге его нет? Еще как есть,
и какое!

✓ **Колесо** — слабенное оружие со сла-
беньким демержем.

✓ **Раскладной стул** — весьма сильное
оружие. Оно лежит около судейского стола,
так что во время боя вы его спокойно може-
те взять. Демердж наносит средний (уж, конечно,
не побольше, чем кулак). В альтернативном
режиме им можно бросить в соперника.

✓ **Фрагмент металлических ступеней** —
классное оружие. Демердж огромный. Един-
ственный минус — надо делать большой раз-
мах, а за это время противник сможет нака-
сать вас по морде пару раз. Оружие на-
ходится около ринга. Хотя, чтобы его подбо-
роть, сначала нужно каким-нибудь захватчи-
ским приемом бросить на эти самые ступе-
ни вашего противника, чтобы они развали-
лись на две части.

✓ **Раскладная лестница** — супер! С чем
бы сравнить это оружие? С составным ра-
кетометом из Red Faction. Три-четыре уда-
ра — и противник повержен. Минус — такой
же, как и у металлических ступеней.

Отметим — все вещи могут ломаться. Бы-
ло забавно швыряться слепикой от стульчика,
как бумерангом.

Из остальных вещей стоит упомянуть оч-
ки, банданы, шляпы, юбки, кепки и много
чего другого. Не знаю, зачем все это. Их можно
надеть на себя, но что толку?

1001 способ победить

Здоровье отображается двумя полоска-
ми. Первая показывает жизнь вашего бойца,
вторая — усталость. Существует также третья
полоска — общая для обоих бойцов. С ее по-
мощью можно узнать, насколько симпатизи-
руют зрители тому или иному игроку. Если
зрители «болеют» за вашего соперника, вы
не сможете его победить, даже несмотря на
количество нанесенных ему повреждений. Зри-
тельскую симпатию подмывают различные
бройки и приемы, примененные против ваше-

го противника. Если вы закликиваете на по-
вторение какого-то приема, зрителям это бы-
стро начинает надоедать, и полоска симпатии
вашего соперника стремительно возрастает.
Существует один способ быстро перемонить
публику на вашу сторону — похвалиться. Зри-
тели в восторге орут. Вы демонстрируете свою
хладнокровность — круто. Как тут вам не сим-
патизировать?

Управление осуществляется стрелками
управления и знаками на всем всем клавиша-
ми — **W, A, S, D**. Приемов и бросков
огромное множество. Чтобы их применить,
необходимо войти в «клич». У каждого бой-
ца существуют изблюбленные приемы, конеч-
но, они зависят от его веса, роста. Ну не за-
ставите вы Кейна влезть на столб и прыг-
нуть на противника, перекувыркнувшись в
воздухе два раза. Зато у него есть корон-
ный прием — захватить противника за гор-
ло на бегу и, подняв его, со всей силой швыр-
нуть на пол.

Кстати, о бойцах. Их много, очень много.
Это, конечно же, рудет. Они очень похожи
на своих реальных прототипов, не только
внешне, но и по манере боя! В меню выбо-
ра игроков существуют «эзтемненные» бой-
цы, которых нужно открывать. Лично мне очень
понравился режим создания своего бойца!
Еще нигде мне не встречался столь подроб-
ный редактор генерации перса — от увели-
чения мышц до появления героя на ринге
(фейерверки, музыка, свет в зале). Геймером
с чувством юмора, ненавидящим фойтинг, то-
же будет интересно поиграть в этого редок-
тора. Немало веселых минут я провел, глядя
на двухметрового бойца — с большим тор-
сом (шкаф), тонкими ногами и головой раз-
мером с теннисным мяч.

Предусмотрена возможность игры двух гей-
меров на клавиатуре. Может быть, не очень
удобно, но гораздо интереснее сразиться с
живым противником, чем с AI. Кстати, повто-
рюсь — искусственный интеллект на высоте.
Компьютерные бойцы весьма хорошо отби-
ваются. А иногда они могут удивить такое... В



общем, после этого вы полчасу будете си-
деть, тупо втыкая в монитор, с застывшим в
глазах вопросом: «Как он это сделал?» При-
ятно, что в игре существует музей. В нем на-
ходится вся информация про бойцов — био-
графия, в какой группировке состоит, вес, рост.

Графика

От графики в игре остается двойственное
впечатление. С одной стороны, она вроде бы
и симпатичная, но вот чего-то ей явно не ха-
вует. В общем, судите сами. При использо-
вании бойцом приема изображение немного

размывается, что создает эффект реалистич-
ности. Лица персонажей прорисованы вели-
колепно, даже во время боя. При падении на
пол ринга боец очень правдоподобно страдает от
боли. В конце сражения борющиеся большие
напоминают черепаш, чем людей. Иногда для
того чтобы подняться на ноги, бойцу необхо-
димо около тридцати секунд. В игровом вре-
мени это достаточно долго (обычно бой дли-
тся в течение 5-20 минут).

Разрешение в игре — 640x480. А теперь
приготовьтесь к ужасной новости. Готовы? Раз-



решение изменить нельзя. Ни в настройках
игры, ни в папках я не нашел нужной опции.
Если кто-нибудь из вас, дорогие читатели, ка-
ким-то чудом обнаружит файл, в котором мож-
но сменить разрешение — пишите на мой
email. Буду безмерно признателен.

Ролики в игре, как и менюшка, тормозят.
Нет-нет, не кричите, никакие Athlon'ы и Ge-
Force'ы вам не помогут. Конечно, виноваты
разработчики, но не нужно слишком стро-
го судить их, ведь сама игра не тормозит, а
это главное.

Существует, конечно, еще некоторые мел-
кие глюки. Например, мой боец упал на пол
ринга, а противник разозлившись прыгнул на
него и... провалился башкой в спину моего ге-
роя. Зрители больше смехаются на движущи-
хся кулчи пикселей и напоминают немного бо-
лельщиков из ФИФА 2000.

А вот что действительно достойно похва-
лы, так это работа камеры. Просто великоле-
пно. Камера неизменно на своем месте.
Всегда можно увидеть все подробности при-
ема: какой ногой и в какую часть тела вы за-
ехали своему противнику.

Да, еще музыка — сильное звано игры. Я
бы даже поставил озвучке оценку «12».

Вывод

В принципе, игра в жанре «файтинга» для ПК
выглядела мало. Значит, этот проект можно
считать почти хитом. Вы спросите, почему «поч-
ти»? А все дело в графике. Думаю, найдется
немало геймеров, которым игра придется по
душе, но большинство из нас пропустит ее,
засев за старые, всеми признанные хиты.

Моем заданием было описать эту игру,
максимально объективно оценить ее и поде-
литься своими впечатлениями. Несмотря на
обнаруженные огрехи, я все же посоветую
вам хотя бы попробовать поиграть. А вдруг
покажется...

Выйдя из здания с чемпионским поясом,
вернее, с тем, что от него осталась в процес-
се дележа в раздевалке, агент A.Jexx направи-
лся прочь от этого маленького квартала игр
в жанре «файтинга».

Едва пробиваясь хилая травка на газоне городского стадиона, как ее привалили вытпывать участники прошедшего чемпионата мира. Наконец-то спортивные комментаторы перестанут рассуждать о закулисных интригах футбольного мира, а займутся своим прямым делом.

Алексей КУТЕПОВ aka Alex

ФУТБОЛ ЧЕМПИОНАТ МИРА 2002

Фаны бывают разные

Верно, на земле нет футбольного фана, который хотя бы раз в жизни не хотел изменить ситуацию во время футбольного матча. Знакомое чувство? Конечно, ведь, когда наблюдаешь за игрой наших клубов, это чувство появляется постоянно. Иногда даже хочется выбежать на футбольное по-



ле и помочь своей любимой команде затолкать несчастный мяч в ворота соперника, а то наши профи с трех метров в пустые ворота не попадают. Товарищи футболисты, закусывайте нодол!

Ладно, шулки шулками, а сегодня я хочу рассказать Вам о новом футбольном симуляторе, который носит загадочное название **Pro Cup Soccer 2002 (далее PCS)** и является симом чемпионата мира по футболу.

Каждая уважающая себя игра начинается со вступительного ролика, и наше не исключение. Вот только ролик тут какой-то странный, и вместо того, чтобы повествовать нам о футбольных баталиях, демонстрирует нам какую-то саморекламу корпорации Snowball. Почему разработчики поступили именно так, мне до сих пор не понятно. Ну и ладно, пусть это остается на их совести, в конце концов, ролик в нашем случае не главное, ведь раньше вообще их не существовало, а сколько тогда было хитов... После такого вступления через несколько секунд на экране монитора возникает игровое меню. Детально на нем останавливаться не

стану, скажу лишь, что оно такое, какое и должно быть в любой уважающей себя игре, ни больше ни меньше.

В меню представлено несколько режимов игры, и самый главный из них, несомненно, сам **чемпионат мира**, о нем и пойдет речь ниже. После выбора вышеуказанного режима на мониторе появляются флаги тридцати двух национальных сборных, которые принимали участие в «Чмьяке». Нам предстоит выбрать любую из них и привести свою команду к победе. Скажу сразу: нашей любимой сборной Украины тут нет. Но не стоит разочаровываться — недавно в Сети я прочел информацию о том, что наши народные умельцы скоро создадут патч. Действительно, какой же чемпионат мира без Украины? Есть надежда, что на момент выхода этой статьи работа над патчем будет уже завершена, и он появится в Сети (по крайней мере, будем на это надеяться).

После того, как вы определились с выбором чемпиона, ой, своей команды, переходим на следующий экран. На нем представлена наша группа и наши соперники! Группы в игре соответствуют своим реальным прототипам, тем, что были на «Чмьяке», — вот это и есть изюминка игры! И да-



же состав команд точно такой же. Если кому-то интересно, как разработчики смогли создать игру, да мельчайших подробностей повторяющую настоящий Чемпионат, то тут

Разработчик: Enigma software

Издатель: 1C/Snowball

Жанр: футбольный симулятор

Системные требования:

✓ **минимальные:** PI-200 МГц, 32 Мб ОЗУ, 8 Мб видео (на такой машине пойдет только ролик, и то в град ли);

✓ **оптимальные:** PI1-333 МГц, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** PI11-633 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, Windows 95, 98 ME

Примечание: для работы под Windows XP понадобится установить дополнительные шрифты

ничего необыкновенного нет. Дело в том, что игра вышла через 7-8 месяцев после окончания соревнований (Enigma Software — это Вам не EA Sport, которая выпускает игру в конце апреля, когда сам чемпионат начинается в начале июня, логика АУ!).

Графика и звук — все тут

Думаю, теперь можно приступить непосредственно к игре. И начну я, пожалуй, с самого начала (простите за каламбурчик ☺) матча. Футболисты выходят на поле, разми-



наются, становятся в шеренгу. Камера показывает нам каждого игрока по отдельности, причем крупным планом (жалко, что при этом не играет Национальный гимн), а в нижнем правом углу выводится его фамилия. И так постепенно мы знакомимся с полным составом команды. Сразу бросается в глаза, что игроки сделаны в полном 3D, а некоторые без труда узнаются. Причем футболисты не просто тупо стоят в шеренге, у каждого из них своя четкая манера поведения и своеобразная жестикация (например, вратарь вытирает лицо).

После того как матч начался, и игроки разводят мяч в центре поля, сразу становится заметно, с какой огромной любовью создавались текстуры, включая болельщиков на трибунах.

Графика просто шикарная и вполне может потягаться с графикой в FIFA 2003. Очень порадовала такая деталь, как фамилия и номер на футболке игрока. Болельщики, хоть и не отличаются большим количеством полигонов, но все-таки выглядят очень красиво, они не просто сидят на трибунах, а машут флагами своих любимых национальных сборных. Иногда на трибунах даже попадаются люди с разрисованными лицами.

Мне очень сильно понравилась озвучка на стадионе. Создается впечатление, что трибуны живут собственной жизнью. Они очень четко реагируют на все происходящее. Человека, даже не смотря на экран монитора, мо-



жет понять, что сейчас происходит на футбольном поле. Если игрок красиво отбирает мяч, то фаны встречают его бурными аплодисментами, также они реагируют на быстрые и стремительные контратаки. При нарушении правил или фиксировании офсайда, болельщики начинают освистывать судью. Но и в озвучке есть большой минус — это отсутствие комментатора.

О фичах

В этом разделе я хочу рассказать о нововведениях. И начну я, пожалуй, с такой интересной фичи, как имитирование боли. Представьте себе следующую ситуацию. Идет борьба в центре поля, игрок с мячом хочет подвести мяч к чужой штрафной и со всей силы прикладывает к мячу. Но тут перед ним возникает соперник, он бьет и попадает тому ниже пояса, наш игрок с диким криком падает на землю (при этом его лицо очень сильно краснеет), держась за... Я думаю, вы поняли.

Вторая фича (впрочем, она и последняя) — это погодные условия. Примеч это Вам не пустой звук, погода действительно сделана тут не просто для понтка, а для того, чтобы игрок мог выбрать, какой футбол ему больше нравится. Четкие, комбинированные пасы и розыгрыш голевых комбинаций или грязь, потеря мяча, нарушение



правил и отчаянные попытки выбежать из болота, да еще и с мячом. Подумайте, что Вам больше по душе — и вперед. Приведу наглядный пример. Если на стадионе сильный дождь, то футболисты просто не смогут хорошо попасть по мячу, не говоря уже о том, сколько раз он будет выскальзывать в аул у вас прямо из-под ног. Ну и, конечно, самое главное при такой погоде — помнить, что мяч очень скользкий, и

удары порой представляют значительную угрозу для голкипера. Даже если вратарь уже практически завладел мячом, это не значит, что он его возьмет (зафиксироват), ведь мяч часто просто выскальзывает из рук и все-таки влетает в ворота. Так что если вы собираетесь играть при такой погоде, помните — главное, бить по воротам.

AI, который уже достал

А теперь я расскажу Вам о такой неотъемлемой части игры, как AI. Компьютерный оппонент трезво оценивает ситуацию, складывающуюся на поле, и вносит в нее необходимые коррективы (короче, корчит из себя умного), то есть самостоятельно меняет тактику и строение (правда, ему это редко помогает). Но если Вы в конце матча все еще выигрываете, то Вас ожидает такой прессинг по всему полю, что одрекал придется выливаться ведрами. Искусственный интеллект очень любит играть на флангах, а затем делаться навесы в штрафную площадь. Если вы думаете, что вам позволять бегать одному и обыгрывать полкоманды, то вы глубоко заблуждаетесь. Что-



бы хотя бы дойти до чужой штрафной, надо играть командой, то есть играть в пас. Наконец-то, мы дождались — имеем футбольный симулятор, в котором компьютерный оппонент не делает оценок на сильные стороны игроков. То есть нет такого прикола, как в FIFA. Там в начале матча нападающие соперника разводят мяча (заодно и Вас) и один из них с мячом рвется к вашим воротам, обходя всех на пути, а затем красиво отправляет его в дальний от голкипера угол. В этой игре AI делает основной упор на тактическую и командную игру. Ваш оппонент не закликивается на чем-то, он все время ищет новые и новые пути к вашим воротам.

Это все были плюсы, а теперь о минусах. Меня (да и не только меня) раздражает один баг. Компьютер очень часто умудряется делать свечку, даже когда идет пас на противоположный фланг, он поднимает мяч метров на 15, и пока тот опустится, можно уснуть.

AI голкиперов

Самым большим минусом в игре является игра голкиперов, ну тупые так тупые! Как можно промахнуться по мячу, который еле катится. Получается, практически каждый удар в ворота заканчивается очередным голом. Представьте себе ситуацию: катится мяч, голкипер нагибается, чтобы его взять, и пропускает его между рук, да еще и меж-

ду ног. Примеч много мячей они умудряются забить сами себе, так как мяч они отбивают не на угловой, а в свои ворота. Или как Вам понравится такой момент: вратарь соперника бьет свободный удар, попадает в голову защитнику, а тот, красиво отлетая в другую сторону от мяча, посылает его как раз в свои ворота.



Вы думаете, что это самое страшное? Нет, самое страшное то, что разработчики создавали AI, основываясь на игре нашего любимого вратаря Александра Шовковского. А это значит, что в самые важные моменты голкипер отдаст мяч прямо на ногу нападающему, а тот красиво в одно касание отправляет его в ворота (помните матч серии Play-off, Украина-Словения).

Атмосфера и геймплей — о, так тут все ОК!

Атмосфера игры просто потрясает, она затягивает, заставляя человека забить обо всем, даже о том, что перед ним виртуальный мир, и даже о том, что наши футболисты с трех метров не попадают в пустые ворота. А самый главный козырь игры даже не супер-3D-графика, а то, что разработчики смогли передать эмоции игроков: слезы поражения, радость победы, минуты отчаяния и т.д. Даже плохой игре киберов не удалось испортить общего впечатления. Вот вам и реальное доказательство тому, что если существует уратанный геймплей, его ничем не испортишь!

Вывод

Тут я могу сказать лишь одно: игра живет собственной жизнью. Если она не превосходит FIFA, то она и не уступает ей. Это значит, что перед нами проект другого плана, который тоже имеет право на существование.

Если вы еще думаете, играть или нет, то я отвечу таким образом: если вы не можете жить без футбола, то стоит попробовать, причем обязательно!

INCO-SOFT-TELECOMMUNICATIONS
КОМПЬЮТЕР
Фирменная Футболка
в подарок !!!
ЛУЧШИЕ
ЦЕНЫ!!!

ПОИТОРМ 560 грн !!!
ПОДСИ 56 грн !!!
ПРИНТЕР 265 грн !!!
СО. СД-Н. ДТО 110 грн !!!

ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!!
12

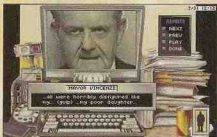
INCO-SOFT-TELECOMMUNICATIONS
294-44-44, 295-52-53
294-51-44, 295-52-53
http://www.inco-soft.com.ua
e-mail: info@inco-soft.com.ua

inco-soft

TearX ant0n@vil.com.ua

Rise of the Dragon

...Солнца нет, даже днем редкий его луч пробивается сквозь смог и падает на уличную грязь с безнадежно далекой высоты.



И тогда оно прозревает и видит — величие корпораций и духовную нищету простых рабочих, власть наркотиков и рабство наркоманов... И среди всего этого дерьма — двух приятных разнаполных панков.

— Привет, крошка.

— Привет, у тебя есть?

— А как же, наша фирма как часы, сегодня кое-что новое для тебя, держи... Ну бывай, заходи.

А еще через минуту случайные прохожие, там, внизу, на темных улицах, видят нечто действительно новенькое: труп молодой девушки, на глазах превращающийся в труп невообразимо гадкого чудовища. Да, в виртуальном 1990-м еще было, кого можно было напугать мутантами...

Что, страшно? На самом деле, доступное слайд-шоу в этой игре выглядит гораздо веселее. Ну не хотели парни из малоизвестного (мне) отдела Sierra играть бедных американских детшек, на которых в основном и было рассчитана эта выполненная в лучших традициях интерактивного комикса игра ©. Здесь «нестрашные» решения, типичные для рисованного комикса, сосуществуют с почти кинематографической манерой исполнения основной части игры, обеспечивающей игре хорошо знакомый колорит американских фильмов.

Должен сказать, впечатление на меня лично эта игра произвела в основном по трем причинам. Первая — я никогда не думал, что во фразе «великолепие графики VGA» первое слово можно воспринимать всерьез и без скидок, а вот поди ж ты, убедился! Вторая — отличие того, что на экране, от всех остальных известных мне классических квестовых творений. Отчасти это можно объяснить тем, что игру делали совсем другие люди ©. Ну и третья, о которой

попозже.. Дадим выйти на сцену главному герою, что-то он застоялся.

...Ненавижу Лос-Анджелес. Город, который не любит своих граждан. Хотя... Шансы продвинуться вверх в этом городе у меня были. Если бы мистеру Винченци, нашему мору, не захотелось бы сорвать злость именно на мне, к сегодняшнему дню я мог бы стать даже полковником. Это подтверждается хотя бы катастрофическим отсутствием достойных внимания писем в мой видеопочте. Никто не пишет... Да.

Надо же, какие люди, письмо от самого мэра! Сеньор Винсент Винченци чем-то обеспокоен, совсем как в старые времена... Хм, его дочь погибла от действия какого-то странного наркотика... Просит разобраться. Вот тебе, Винни, и жереный петух. Но я сегодня добрый, посмотрим, что можно сделать.

А вот то, чего я опасался. Письмо от Карен. Зря я все-таки не пошел на свидание... Я просто был уверен, что все будет как всегда. Смотри-ка, а она, как-же-



ся, по-настоящему разозлилась... Надо исправляться. Похоже, придется, как в старые добрые времена, лавировать между работой и личной жизнью.

Нам сначала — сбор информации. Есть тут один человечек... Он другого знает... А тот многое видел... В общем, работаем по классической схеме, только слишком много что-то китайцев вокруг. Им бы только загадки загадывать, да таинственности напугать.

Мудрые они, китайцы. Только вот помощи от них не дожدهмся. А тут еще и крысы... Хотя, с другой стороны, меня ведь никто не заставлял лезть в канализацию, жулики ставить. Вот и нечего мне врать бы жаловаться... Но только вот шкелето тут, мокро, сам бы не полез, долг обязывает, еще и мэра туда же... Ну ничего. Прорвемся.

Разработчик/издатель: Dynamix (Sierra division)

Жанр: adventure

Год выпуска: 1990

Да, и еще: розы же надо для Карен моей купить! А розы все те же китайцы продают. Только один букет, потом — нарушение астрального равновесия вблизи магазина, и не видать больше цветочков... Хитрецы.

Ну как, чувствуется полет фантазии и горы оригинальных решений? Ничего особенного, скажете вы. Но! Пару слов об игровых ощущениях (по-русски) — геймплею ©. Мне, как человеку с развитым и даже где-то большим воображением, после часа игры стало казаться, что это именно я собственными ногами бегу по ночным клубам, и именно у меня гады отоб-



рали любимый пистолет... Это вот и есть самая третья причина ©. Мало я видел современных супергеротрехмерных игр, где подобные ощущения не всплывали бы по ходу игры, а неотступно следовали бы за мной постоянно, отчасти благодаря немного нестандартной для Sierra'90 игровой проекции. Ощущения, подобные этим, беспокоили меня только в те старые добрые времена, когда я увлекся первой (самой первой) «Дюной». Хапала разработчикам!

Кроме того. Быть может, кто-то уже сталкивался с препарируемой игрой, и кого-то не устроили либо слишком мудреные правила обращения с некоторыми предметами (например, карточкой-удостоверением личности), кого-то — немного нестандартное управление (мышинный интерфейс, а клавиша действия установлена на «пробел»), а кого-то — отсутствие такого приятного изменения вида курсора при продвижении на активные области. Таким людям я отвечу. Мне и самому пришлось изрядно попотеть, прежде чем в самой первой локации я нашел «свою» одежду (без которой выходить на улицу как-то не тянет)



и смог ее надеть. Но! Она лежала на самом видном месте, и то, что я ее не заметил, — только моя проблема. Вот так и все в этой игре. Большинство технических ре-

шений направлено на усиление игровой «реалистичности». А все остальные решения — на то, чтобы эта реалистичность не заставила вас скучать.



...Удалось многое выяснить. Приятно сознавать, что мои навыки все еще в моем распоряжении. Вот только... Снова эти проклятые корпорации! Мой любимый мэр Винни принудил меня вступить в схватку с какой-то силой, скрывающейся за одной из них. Все было сделано как надо, но кто-то оказался сильнее.

Я выяснил, что дал дочери мэра наркотики. Узнал, где живет этот тип. Ничего, что он был мертв, когда я вошел в квартиру... И не из такого выбирались. Главное, я просмотрел его видеоленту, и цепочка продолжилась.

В моих поисках мне очень помогла моя Карен. Все-таки хорошо, когда девушка работает в информационном центре. Расследование близилось к финалу... И он таки наступил.

Карен похитили. Почти в тот же момент, как я узнал об этом, по внутригородской сети прогнано сообщение одного из лидеров китайской мафии. Он, как водится, требовал денег, а в случае невыполнения требований угрожал заразить город с помощью наркотика. Похоже, того самого. Ну что ж, честно говоря, мне дела нет, что случится с этим убогим городком, но Карен... Этот ход противника был явно неверным. Теперь ко всему примешивается еще и моя личная заинтересованность, а я не помню случая, когда это не приводило к весьма пе-



чальным последствиям. Вот только жаль, что не только для противника...

До, так о чем это я... Ах, да, многоликость игры незаметна. Ее даже как бы нет до определенного времени. Например, попробуйте в разговоре с неким афроамериканским осведомителем в баре не показать ему фотографию жертвы, смерть которой вы расследуете, а вы ничего от него не добьетесь. Но при втором разговоре, смягчив ощущение фатальности допущенного промаха, он скажет, что уже видел эту картинку и что одна улица говорят,

что мне можно верить. То есть налицо система ветвления сюжета, предназначенная для компенсации ошибок игрока. С другой стороны, дуракозашита в игре работает далеко не всегда. Например, зовя ключ-карту от квартиры под подушкой и захлопнув дверь, я оказался лицом к лицу с необходимостью загрузки отдаленного сдвига, ибо спесерей в ЖЭКе не оказалось. Как, впрочем, и самого ЖЭКа ©.

Этой многоликостью игры я был особенно поражен, когда на стрелку на территории отдаленного склада, кроме меня и вышеупомянутого афроамериканца, прибыл также контингент агрессивно настроенных квадратно-спрайтовых бандитов. Предложив сохраниться, игра крайне неожиданно перешла в аркадный режим. Да-да, все как полагается, вид сбоку, оружие в руках и толпа парней там, справа за экраном.

Подозреваю, что многих из них я так и не увидел. Так как я вообще-то не люблю плоских аркад, а необходимость перепрыгивать через пропасти вводит меня в состояние постоянного кататонического возбуждения, умирая я многократно. После знойной попытки игра так же неожиданно содзлоса, предложив мне автоматическую победу ввиду того, видите ли, что я «устал».



А я к тому времени уже напоминал попугая из известной песни, и еще долго мои пальцы могли нажать на клавиатуре только одну комбинацию клавиш, предназначенную для прыжка!

Есть еще одно красноречивое свидетельство пресловутой многоликости, но о нем, как водится, опаса. А пока — операция входит в финальную фазу!

...Как известно, кадры решают все. Эта истина пережила многих и многое, и теперь ее жертвой стала очередная корпорация зла. Ну скажите мне на милость, каким образом могла упомянутая корпорация победить, если охранник на входе в сей оплот тьмы даже не взглянул на протнотный ему пропуск? А на нем, между прочим, была вовсе не моя фотография. А будь то охранник повнимательнее, а девица за секретарским пультом — менее падкой на комплименты, не видать бы мне счастливой финала. Это я вам как победитель говорю. А как все было! Прохожу я, значит, мимо девицы, зубами сверкаю, а у моего руки в кормовом, листолет в руке, и палец на спусковом крючке дрожит... А за дверью — система безопасности, ну как обычно. Для опытного в восприятии цветов человека, так и вовсе не загадка. Иду дальше, по дороге захватив немалое количество проводов — а вдруг пригодятся, я из проволок такие штуки умею плести! А за следующей

дверью — моя крошка Карен в кресле для допросов, таком смертельно опасном детекторе лжи, значит. Тут-то мне проводочки и пригодились. Опутал я ими Карен, как елку новогоднюю, и — рраз! — отключил все кресло. И все с ней хорошо было. А если б я провода не срезал тогда, боясь даже представить, что было бы. А так все, как всегда: последний бой — он трудный самый, Дракон побежден, мэру нечистоп-



лотному — по морде, а сам — с Карен, на заслуженный отдых. Да и ты, парень, что-то меня своими вопросами измотал совсем. Позвело тебе, добрый я сегодня... Все, хватит, больше ни слова не скажу.

Вот он, апофеоз многоликости: множественный финал (целых два варианта, какое? ©). И пуской одно из окончаний не такое уж счастливое, зато добавляет в игру реалистичности. Честно сказать, долгое время (часа три) я был уверен, что американцем не живется без happy end а в духе классического американского комикса... Оказалось, я был дважды не прав. Второй раз, когда посчитал себя кумом короля, пройдя игру по худшей ветке.

Кроме того, бы может, есть еще и непроявленные лики игры: хочется верить, что все те возникающие по ходу игры ветки сюжета, которые показались мне лишними (например, торговцев летающими машинами почти в самом начале или полицейское управление, в которое по ходу игры я не смог не только официально обратиться, но и просто войти), на самом деле имеют глубокий смысл и значение, и что этой игре есть еще что нам рассказать.

Общий итог: достаточно простая, но милая игра, доказывающая, что интересные могут быть квесты не только на всеми годдо-то так любимом квазивоисковельном или современном трехмерном движке, но и на простой технологии активных областей. И



хоть сюжет к настоящему времени уже не блещет новизной, да и мелкие несоответствия наблюдаются, впечатления от игры (у меня лично) — родужные, насколько радужными могут быть впечатления от добротного интерактивного комикса в графике VGA, выпущенного в 1990 году.

Сегодня мы представляем годовой отчет одной из самых любимых нами строительных компаний. С родостью сообщаем, что она не только продолжает строительства посещаемых комплексов в нашем городе, но и заканчивает совершенно новые здания.

NIVAL[®]
INTERACTIVE
Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com



ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

Александр GLUKK

Первая Конференция разработчиков компьютерных игр закончилась, но ее отголоски еще долго будут будоражить умы геймеров, разработчиков и, естественно, гейм-журналистов. Что, впрочем, неудивительно, ведь столь громкое событие просто не могло не оставить заметного следа в игровом сообществе нашей страны. Каждый участник конференции приехал туда с определенной целью. Таковая имелась и у нас. Помимо всего прочего, мы хотели собрать как можно больше информации о находящихся в разработке интересных проектах. И, без ложной скромности, можем сказать, что эту задачу мы выполнили на все 100%. Начиная с этого номера, мы будем рассказывать вам обо всем, что нам удалось узнать на выставке. А начнем, пожалуй, с рассказа о новых разработках одной из известнейших российских компаний — **Nival Interactive**. Причем, наш выбор не случаен. Среди продуктов, представленных на выставке «Нивалом», не было ни одной «обычной» игры. Все они в буквальном смысле слова поражают как своими идеями, так и их исполнением. Не стоит забывать и то, что один из нас в свое время был бета-тестером «Демииургов» и до сих пор восторгается данным проектом.

На наши вопросы отвечает **Юрий Маркин**, менеджер по связям с общественностью компании «Нивал».

Мик. Расскажите, пожалуйста, по очереди о каждом из проектов, над которыми в данное время работает ваша компания.

Юрий Маркин. Начнем, наверно, с **Блицкрига**, который выходит 28 марта этого года. Это стратегия в реальном вре-

а потом подойти к генеральному сражению во всеоружии.

Мик. Насколько мы понимаем, такого еще не было.

Ю.М. Да, такого еще не было. Обычно в стратегии ты идешь от миссии к миссии, причем задания почти всегда одни и те же. Максимум, чем они могут различаться, это тем, что на более высоком уровне сложности у тебя меньше войск и тебе сложнее добыть ресурсы, чем на легком. А в «Блицкриге» все не так. За счет этих случайных миссий и за счет того, что войска улучшают свою подготовку (да и сам игрок, кстати, становится опытнее), игру каждый раз можно проходить по-разному. Кстати, проходя эти миссии, игрок не только получает различные воинские призы — в случае победы ему достается приз, в виде новой, более мощной техники. Естественно, можно достигнуть по-

или подготовиться, провести разведку — тогда будет проще.

И еще одно преимущество «Блицкрига» в том, что он предельно исторически достоверен. То есть все танки, самолеты и пехо-



мени по событиям второй мировой войны. Сразу следует заметить, что это не совсем RTS в привычном смысле этого слова. Правильнее было бы назвать ее тактикой, действие которой происходит в реальном времени. Здесь вам не придется ничего строить: в вашем распоряжении находится ограниченный контингент войск, от сплоченных действий которого зависит успех игры. На самое главное, что игрок может играть в тот «Блицкриг», который ему интересен. Это достигается за счет того, что в игру встроены генератор случайных миссий, который каждый раз генерирует уже новые и новые задания, по-новому располагая войска противника. В ходе этих случайных миссий игрок может улучшить свои войска, они становятся опычнее,



беды различными путями: можно идти напролом, тогда, конечно, придется сложнее,

или подготовиться, провести разведку — тогда будет проще. И еще одно преимущество «Блицкрига» в том, что он предельно исторически достоверен. То есть все танки, самолеты и пехотинцы имеют те характеристики, которые они имели в действительности — естественно, с поправкой на масштабы игры. К примеру, игрок реально увидит 10 параметров танка: броня, мощность пушки, повреждения, которые он наносит, и т.д. Но это только видимая часть айсберга. В действительности же учитывается 70 параметров, и все они действительно имели место. Над игрой, помимо дизайнеров и программистов, работал военно-исторический консультант, который лично встречался с экипажами танков и выяснял, как была расположена броня, насколько было удобно экипажу танка, то есть то, что нельзя внести в табличные рамки. Благодаря этому модель получилась очень реалистичной, и войска взаимодействуют между собой так, как они взаимодействовали в действительности.

Мик. Кстати, о танках. Есть очень хорошая книга Гудериана «Танки вперед», где

описываются танки второй мировой и где говорится, что немецкая техника во всем превосходила наши танки. Вот только что-то не сложилось у них...

Ю.М. Ну, на самом деле, поиграв в «Бликирига», в котором, кстати говоря, есть энциклопедия, этот миф будет развеян для людей, которые не так близки к этому вопросу, как наш военно-исторический консультант. Лично я не слишком увлекался историей, знал только основные события. Но в процессе работы над игрой я узнал, что на самом деле сравнивать танки, говорить, что один лучше другого, очень тяжело. У них действительно масса параметров, и каждый полководец и игрок считает более важным что-то свое. Например, один больше ценит огневую мощь, другой — скорость и маневренность, третий что-нибудь еще. Таким образом, «Бликирига» может в какой-то степени служить интерактивным пособием по истории второй мировой войны. Потому что все сражения в игре — это реально имевшие место военно-исторические события, где и техника полностью соответствует не только описаниям, но и образцом реально существовавших боевых машин.

Мик. Да, это будет интересно. Играя в Ил-2, многие с большим интересом узнавали, что попасть во вражеский самолет очень тяжело ☹.

Ю.М. Да, здесь почти то же самое. Нечеткие танки нельзя пробить «в лоб» из обычных пушек, естественно, и из автомата расстрелять танк у нас невозможно, а этим, как вы помните, страдает большинство стратегий в реальном времени.

Мик. Да, мы помним, как подводную лодку топили выстрелами из луков ☹.

Ю.М. Да-да, это нормально ☹. Так вот, у нас такого нет. У нас все намного серьезнее...

Второй проект — **Демьюрги 2**. Они, наверное, выйдут пораньше, чем «Операция Silent Storm». В «Демьюрга 2» у нас больше изменения. То есть внешне игра очень похожа на первую часть. По крайней мере так может показаться людям, которые видели первую часть игры. Но это впечатление обманчиво. Вторые «Демьюрги» стали немножко более яркими. В лучшую сторону изменились тек-

мое главное, что изменился жанр игры. Если первые «Демьюрги» были все-таки стратегией с ролевыми элементами, то вторые стали полноценной ролевой игрой. Получив отзывы игроков и прессы, мы выяснили, что в первую часть играли в основном как в ролевую игру, несмотря на имевшиеся в ней стратегический элемент. А переход к ролевой игре позволил нам сильно разгрузить интерфейс и в то же время сделать игру более насыщенной. А еще мы сосредоточились на том, чтобы поединки между героями (которые, кстати говоря, нигде не делись) стали еще более разнообразными.

В «Демьюргах 2» вы увидите 60 новых заклинаний. Но главное, что нам удалось сохранить баланс. Баланс первой части, который как вы, наверное, знаете, отточился семью патчами (в игре присутствовало почти 280 заклинаний), нам очень хотелось сохранить.

Мик. Да, мы помним, еще при бета-тестировании выяснилось, что, играя за Хаос,

пер его игрока. Он будет переходить с вами из миссии в миссию, сохраняя при этом весь опыт и заклинания, приобретенные в



предыдущих схватках. Ну и, естественно, будут все стандартные RPG-шные «плюшки»: побочные квесты, артефакты, общение с NPC, диалоги, разные точки зрения на сюжет и события, происходящие в мире — это все вы найдете в нашей игре. А если добавит сюда еще и полюбившиеся многим поединки, то все должно получиться очень забавно.

Мик. А что вы можете сказать о ролевой системе: характеристиках персонажа, его умениях и т.д.

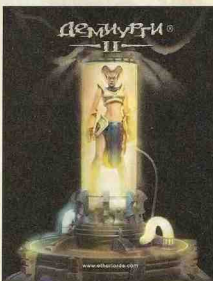
Ю.М. Характеристики героя остались старые. Мы решили не добавлять новых, ведь основной задачей являлось сделать интерфейс попроще, а геймплэй — насыщеннее. А добавление характеристик могло бы нанести серьезный удар по балансу и потребовало бы долгого дополнительного тестирования. Поэтому мы добавили только одну новую специализацию, которая позволяет работать с теми самыми новыми существами. А так вся остальная система осталась старой. Но я думаю, что это не охладило интереса к игре, ведь ее мир стал более насыщенным и живым. Появилось много всяких ловушек и прочих «кузких» мест. Теперь можно пройти карту несколькими способами. Внимательные игроки могут даже проходить одну и ту же карту и каждый раз открывать для себя что-нибудь новое.

Мик. Мы слышали, что вы добавили море и возможность путешествовать по кораблям.

Ю.М. Да, мы добавили море, добавили телепорты, добавили тоннели и много всякой всячины. Соответственно, появились маяки и прочие сопутствующие объекты. В общем, думаю, что игра вас не разочарует, а даже наоборот.

Мик. Да, теперь мы будем ждать вторых «Демьюргах» с еще большим нетерпением. Надеемся, если будет проводиться бета-тестирование, вы о нас не забудете ☹.

(Продолжение следует)



можно собрать такую колоду, бороться против которой просто невозможно.

Ю.М. Да, сохранение баланса было очень важной проблемой, и мы вышли из нее, как мне кажется, довольно красиво. Новые заклинания будут доступны абсолютно всем расам. Они как бы бесцветные — призываемые с их помощью существа являются пришельцами из другого измерения. Вообще, в игре довольно витиеватый сюжет, но я не хочу сейчас раскрывать его. Могу только сказать, что он абсолютно нелинейный, немножко детективный, а чтобы в полной мере в нем разобраться и узнать все нюансы, нужно будет пройти все пять кампаний, составляющих игру. Только тогда вы узнаете обо всех причинах изменений, происходящих в Мире Эфира. Также следует упомянуть, что отныне игроком контролируется не компания персонажей, бегущих по карте, ведомая невидимой рукой, а один герой, своего рода ol-



туры. Игра стала более насыщенной, а игровой мир — более красивым. Хотя движок, в сущности, остался тем же. Но са-

КОМПТЕХСЕРВИС

компьютеры и комплектующие

заоните!

236 88 00
www.ktc.com.ua

Сегодня вас научат пользоваться каталогами и справочниками, лежащими на городском почтамте. Ведь это дело не такое простое, как может показаться.

КТО ИЩЕТ, ТОТ ВСЕГДА...

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ blackmore_s_night@yahoo.com

Все, кто работают с Интернетом, находятся в состоянии поиска. Одни ищут, откуда можно скачать прикольный софт, другие пытаются отыскать мануал к своей материнской плате, третьи задаются целью найти «проходилку» к любимой игрушке и т.д. Для того, чтобы в Сети найти что-нибудь действительно стоящее, нужно потратить уйму времени и сил. И конечно же, не самую последнюю роль играет то, как именно вы ведете поиск.

Разумеется, любой поиск начинается с элементарного запроса в поисковике, огромной базе данных. Принцип прост — вводим какое-нибудь слово в окне и нажимаем кнопку Search (Поиск). Базы данных поисковых ресурсов регулярно обновляются, поэтому рано или поздно нужная ссылка должна попасться на глаза. И все же, чаще всего бывает наоборот — среди сотен ссылок невозможно найти ничего интересного. Почему это происходит? Во-первых, по причине неумения формулировать запросы. Вторая причина — использование далеко не самых лучших поисковых систем.

Начнем с первого. КПД полезных ссылок зависит прежде всего от того, насколько грамотно и правильно вы сформируете фразу для поиска. Если вам нужна информация по очень узкой теме, никогда не вводите фразу дословно — почти наверняка ничего не найдете. Скажем, если тема вашего реферата звучит как «Политико и власть: ренессансная модель», можно быть почти уверенным в том, что такого реферата никто до вас не писал, поэтому и вводить точное название в поле поиска не стоит. Попробуйте поискать по ключевым словам, например «правители Возрождения» «Медичи», «Савонорола», «Максавелли» и т.д.

Если вы ищете текст книги, не ограничивайтесь только поиском по имени автора и названию произведения, ведь большая часть ссылок, полученных по этому запросу, будет критикой, отзывами, предложениями купить книгу и т.д. Попробуйте поиск в найденном. Если вы уже читали книгу, вспомните какую-нибудь фразу, словосочетание, которое в ней встречается, если же не читали — предположите ©. Таким образом вы отсеете огромное количество ненужных линков. Напри-

мер, если вы ищете текст книги «Охота на овец» Харуки Мураками, введите фразу «сказал Человек-Овец». Первая же ссылка будет тем, что нужно.

Если объект вашего поиска — какая-нибудь программа (например, игра «Шошматы»), не пишите в строке поиска слово «скачать» — слишком уж часто это слово встречается в Сети (Яндексу известно 4686394 страниц, подходящих этому запросу), слишком много ненужных ссылок будет найдено. Варианты «игра» и «шошматы» тоже не очень удачны — вы найдете уйму рецензий, описаловок и обсуждений на форумах. Гораздо эффективнее будет поиск предполагаемого названия файла, скажем, **chess.zip**, **chess.rar** и т.д.

И еще один совет: не пренебрегайте расширенным поиском (это опция есть почти на каждом поисковике). С его помощью можно «отсеять» многие ненужные ссылки. Так, если вы, например, ищете обзор недавно вышедшей версии программы, то вам совершенно не нужно, чтобы поисковик анализировал ссылки давнего времени. Пользуясь расширенным поиском, можно также исключить из результатов ссылки, содержащие указанные вами слова, или ограничить поле поиска (скажем, искать только в домене **.ua**).

Но как уже было сказано, многое также зависит от того, ГДЕ вы ищете. Бывает, что запрос сформулирован грамотно, однако ожидаемого результата это не приносит. Выход один — меняйте поисковую систему.

Для очень многих пользователей первой (и, увы, единственной поисковой системой) становится Рамблер (<http://www.rambler.ru>). Действительно, Рамблер когда-то был первым (он начал свою работу еще в далеком 1996 году). Однако сегодня он явно проигрывает конкурентам.

Найти через Рамблер какую-нибудь информацию, мягко говоря, сложно. Точнее, какую-нибудь можно, а вот именно ту, что нужно — очень трудно. На поставленный запрос ссылки выдаются беспорядочно и часто совсем не по теме. Кроме того, у Рамблера есть еще один серьезный недостаток — его база обновляется с большим опозданием, поэтому среди результатов поиска нередко можно встретить «дохлые» линки.

Если вам нужно найти что-нибудь в Рунете, лучше всего пользоваться **Яндексом** (<http://www.yandex.ru>) [Рис. 1]. На сегодняшний день это самая полная база ссылок русскоязычного Интернета, хотя и с запросами на английском Яндекс от-

Рис. 1

Яндекс

лично справляется. Девиз сайта «Найдется все!» если и преувеличивает возможности ресурса, то незначимо. Одно из преимуществ этой поисковой системы — наличие «легкой» версии. Если нужно найти что-нибудь очень быстро, введите в строке браузера <http://www.ya.ru>. «Облегченный» Яндекс ничем не отличается от обычного, кроме того, что в нем отсутствуют все лишнее — баннеры, реклама и т.д. Естественно, такая страничка мгновенно загружается и экономит ваше время.

Один из секретов эффективного поиска — использование синтаксиса языка запросов. Конечно, вы можете его и не знать, а ограничиваясь расширенным поиском,

но, кажется, лишних знаний не бывает ☺. Сразу оговоримся, к этой записке у каждого поисковика свой, но поскольку мы считаем Яндекс самым лучшим в своей области, то расскажем вам именно о нем. Итак, несколько секретов:

- ✓ если вам нужно найти фразу целиком, то возьмите ее в кавычки;
- ✓ если ввести перед словом восклицательный знак, поисковик найдет только указанную вами форму слова;
- ✓ если ввести слово с большой буквы, Яндекс «отметит» все странички, где оно встречается с маленькой;
- ✓ если ввести перед словом знак «минус», среди результатов поиска не будет страничек, в которых встречается это слово. При этом между знаком — и словом пробела ставить не нужно.

Другой неплохой российский поисковик — **Апорт** (<http://www.aport.ru>) (Рис. 2). Иногда его очень интересно использовать вместе с Яндексом — на один и тот же запрос вы получите совершенно разные результаты. Иногда, отчаявшись найти что-то очень редкое на Яндексе, мы нажимаем на ссылку *Искать то же самое на Апорте!* внизу странички и, представьте себе, находим. Бывает, правда, и наоборот ☹. База данных Апорта



Рис. 2

действительно отличается от Яндекса. Прежде всего тем, что в ней учтено больше документов с зарубежных сайтов и, соответственно, на других языках.

На Апорте, как и на Яндексе, есть тематические каталоги. Ими очень удобно пользоваться, когда нужно найти не что-то конкретное, а просто относящееся к определенной теме. В каталог загляните не все сайты — только те, которые хорошо себя зарекомендовали, которые действительно будут полезны для серфера. Каждому сайту в каталоге Апорта присваивается определенное количество звездочек, которые свидетельствуют о рейтинге. Чем больше звездочек, тем, соответственно, «круче» сайт. Чтобы пользователю было проще разбираться, каждый ресурс обычно сопровождается коротким описанием. Что интересно: каталоги Апорта и Яндекса тоже здорово отличаются по содержанию. Нет, основные группы сайтов те же самые — компьютеры, искусство, медицина, спорт, развлечения, однако сами ссылки другие. По крайней мере процентов на пятьдесят.

Теперь взглянем на международные просторы. Начнем с самого «пузатого» буржуйского искателя — **Google** (www.google.com). Русская версия сайта — www.google.ru (Рис. 3). Объем его базы данных превышает десять гигабайтов ☺ и с каждым днем только увеличивается. О

том, сколько имеется страничек в активе Гугла в данный момент, всегда можно узнать на титульной страничке поисковика. Если будете искать картинки, имейте в виду, что его коллекция изображений — самая большая в Интернете. Кроме того, с его помощью можно искать музыкальные и PDF-файлы, контактные данные организации или частного лица по телефонной книге Америки. Google поддерживает машинный перевод текста с итальянского, французского, испанского, немецкого и



Рис. 3

португальского языков на английский. Еще по собственному опыту можно сказать, что Гугл — первый помощник при поиске официального сайта какой-нибудь программы, да и вообще любого продукта от кроссовок до голландского сыра ☺. Наверняка это будет первой же ссылкой, которую он выдает. А еще на Гугле есть замечательная опция под названием «Мне повезет!» Если вы нажмете на нее, система перенаправит вас на сайт номер один по результатам поиска.

Еще один приятный сервис для почитателей Google — *встраиваемый в браузер тулбар*. С его помощью можно пользоваться поисковиком тогда, когда это будет необходимо, даже не загружая страничку поиска. Скачать его можно со странички toolbar.google.com.

Один из серьезных конкурентов Google — поисковик **AllTheWeb** (<http://www.alltheweb.com>). Количество страничек, по которым ведется поиск, немалое (2 142 833 819), однако, это число все же меньше, чем у Гугла (3 083 324 652). На AllTheWeb тоже можно отдельно искать графические изображения, мультимедийные файлы, файлы на FTP-серверах.

Если Google и AllTheWeb — сравнительно новые поисковые системы (существуют с 1998 и 1997 года соответственно), то **AltaVista** (<http://www.altavista.com/>) (Рис. 4) уже в следующем году будет отмечать десятилетний юбилей. Несмотря на то, что сейчас появляются все новые и новые системы баз данных, AltaVista по-прежнему представляет некоторый интерес для «интернет-кладоискателей». При вводе поискового запроса



Рис. 4

поиск можно ограничить определенной темой. На Альтависте имеется множество тематических подборок ссылок, например для различных типов файлов (графика, аудио-и видео), а также электрон-

ных адресов и людей. Однако, как это ни удивительно, AltaVista не дает возможности производить дополнительный поиск в найденных результатах. Это, понятное дело, большой минус поисковика. Кстати сказать, в последнее время AltaVista стала потихоньку терять своих постоянных пользователей, которые все больше используют тот же AllTheWeb.

Для того, чтобы быстро найти требуемые ссылки, можно воспользоваться так называемыми *метапоисковыми системами*, которые позволяют вести поиск в нескольких системах. Вот, например, один из таких ресурсов: <http://www.informika.ru/windows/intern/poisk/main.html>. Страница поиска имеет оригинальный интерфейс. Все, что необходимо пользователю, — отменить те поисковики, в которых он хочет просмотреть ссылки, и кликнуть на кнопку *Начать поиск*: После этого откроются несколько рар-ов окон, в каждом из которых будут показаны результаты своей системы. Это ищется «популярно» Excite, Yahoo!, AltaVista, HotBot, Infoseek, Metacrawler, а также поддерживает поиск по *ftp-серверам* через ресурсы Shareware.com и Download.com.



Рис. 5

И наконец, самый-самый универсальный поисковик — **1banana** (<http://www.1banana.com>) (Рис. 5). Поисковая система со столь оригинальным названием вполне может претендовать на звание самой нестандартной. Дело все в том, что этот банан ☺ включает в себя несколько самых известных поисковиков: AllTheWeb, Ah-ha, FindWhat, LookSmart, Overture, AllTheWeb, Google, Lycos, Search123, AltaVista, Kanoodle, MSN, Yahoo!... Как видите, список немаленький. Прежде чем нажать кнопку *Go!* пользователь выделяет «галочками» нужные поисковые системы. Но самое главное, что результат выдается в одном окне, а не в нескольких, как это можно встретить на других похожих системах. Удобный поиск одновременно сразу в нескольких базах данных позволяет определить, в каком из поисковиков больше всего ссылок, относящихся к данному запросу, после чего продолжать искать уже в конкретной поисковой системе.

Закончая этот небольшой обзор, мы хотели бы напомнить вам, что поиск — это искусство, и в нем, как и в любом другом творчестве, нужно искать неординарные решения. Вот короткие советы, которые предлагаем своим пользователям Google. От них вполне можно отталкиваться, придумывая удачный запрос: используйте слова, которые вы хотели бы увидеть на нужных вам страничках, «будьте кратки» и наконец, «будьте максимально конкретны».

Удачи в поиске!

В нашей кузнице выставка весьма специфических изделий. Это особая сфера для вашего «железного косяка», которая поможет превратить его... в телевизор.

Валерий АКСАК aksak@mycomp.com.ua

ЖЕЛЕЗНЫЕ ТЕЛЕПУЗЫКИ

Любите просиживать часами перед экраном телевизора, просматривая любимые телепередачи? А хотите делать это, не отходя от собственного ПК? Если ваш ответ утвердительно, то внимательно читайте дальше. Ибо прямо сейчас мы расскажем вам много умных и полезных вещей о компьютерных TV-тюнерах.

Для начала, comrades, давайте разберемся с тем, что же такое современный компьютерный TV-тюнер. Если говорить максимально упрощенно, это стандартная плата расширения вроде видеокарты или звуковухи, которая вставляется в один из PCI-слотов материнской платы. Или же это внешнее устройство, предназначенное для просмотра телевизионных каналов на экране обычного компьютерного монитора. Кроме собственно телевидения, многие TV-тюнеры оснащаются FM-приемниками, поддерживают функцию видеозахвата с внешних источников, подключаемых через видеовыходы (S-Video, композитный), а также обеспечивают работу с игровыми приставками, вроде Sony PlayStation, Sega Dreamcast и еще кучу полезных вещей, с которыми более детально мы разберемся по ходу статьи. Все достойные TV-тюнеры комплектуются многофункциональными пультами дистанционного управления, так что любители постоянного серфинга по телеканалам не будут разочарованы. Многие устройства поддерживают также функцию приема и чтения телетекста. Для приема телеканалов можно использовать любой традиционный источник — кабельное ТВ, наружную или комнатную антенну.

Внешняя красота

Как уже сколько говорилось выше, TV-тюнеры бывают внутренними и внешними. Внешние тюнеры также делятся на два основных типа. Устройства первого типа работают независимо от конфигурации компьютера, установленной на нем операционной системы и тому подобных «мелочей». В этом случае вам достаточно иметь исправно функционирующий монитор, а системный блок — это так, ненужный, но приятный аксессуар, без которого можно и обойтись ☺. Функции приема, декоди-

рования, обработки и вывода изображений на экран целиком ложатся на плечи TV-тюнера. Другими словами, внешние TV-тюнеры первого типа (рис. 1) функционально аналогичны тем, что встроены в современные телевизоры. Зачастую это небольшие коробочки, по внешнему виду

иногда изображением просто мутнеет или тускнеет. Проблема практически сводится «на нет», если использовать более качественные кабели.

Внешние тюнеры такого типа в большинстве случаев отличаются прекрасным качеством приема и представления телевизионных каналов, хорошей четкостью и цветовой насыщенностью картинок. Стандартные меню настройки подобного тюнера вызывается точно так же, как и на любом современном телевизоре. Содержание меню также практически идентично, поэтому разобраться с настройкой тюнера без труда сможет любой обладатель обычного телевизора. Зачастую в этом случае присутствует возможность работы тюнера по таймеру.

При выборе такого TV-тюнера обязательно стоит учитывать тип монитора, к которому вы планируете подключать устройство. Дело в том, что не все внешние тюнеры первого типа, предназначенные для VGA-мониторов, работают с LCD/ TFT-дисплеями или, допустим, платформой Macintosh и наоборот. Главная причина — электронная несовместимость стандартов. Например, LCD-монитор никакими ковриками не заставишь отображать сигнал с тюнера, выдающего изображение с частотой вертикальной развертки 50 Гц и нестандартной для жидкокристаллических мониторов частотой горизонтальной развертки. При этом такое устройство «на ура» запустится с самым худшим 14-дюймовым ЭЛТ-дисплеем, поддерживающим необходимое разрешение экрана (чаще всего это 640х480 и выше). Также имеются тюнеры, работающие с LCD-мониторами и ни в какую не ведущие на VGA-экран.

Ко многим внешним тюнерам первого типа можно подключить телевизионные игровые приставки, аналоговые и цифровые видеокамеры, видеоматрифоны. Самые серъ-



Рис. 1

сматывающие на модемы для коммутируемых телефонных линий. К VGA-мониторам они подключаются обычным VGA-кабелем, идущим в стандартной поставке с каждым мало-мальски приличным дисплеем. При желании многие из таких тюнеров можно подключить и к видеокорте компьютера, таким образом оставив TV-тюнер в «разрыв» между связкой «видеокорта — монитор». Очень часто подобный «фильтр» между ними негативно сказывается на качестве изображения в Windows, играх и прочих программных приложениях. В этом случае могут появиться наводки, чреватые бегающими по экрану линиями и дублированием элементов картинки, а

Рис. 2



езные устройство даже могут эмулировать surround-звучание. Любителям слушать радио подобные девайсы скорее всего не подойдут — никаких FM-приемников в данных тюнерах обычно нет. Стоимость устройств такого типа колеблется в диапазоне от 60 до 150 условных американских единиц.

Внешние тюнеры второго типа (рис. 2) функционально и по «способам употребления» больше похожи на внутренние TV-тюнеры (о них речь пойдет ниже), чем на внешние устройства первого типа. Для их нормального функционирования уже нужен полноценный компьютер, причем, имея в виду используемый подобными устройствами интерфейс подключения (шина USB), его конфигурация и оснащенность должна соответствовать хотя бы вчерашнему дню. Да и вообще, шина USB (особенно стандарта USB 1.1) — не лучший выбор для организации шлюза при передаче видеопотока в виду своей медлительности и не слишком широкой полосы пропускания. Чтобы шина успевала пропускать через себя поток информации с достаточной для корректного отображения видекартинки скоростью, его (поток, в смысле) приходится сжимать с некоторой (весьма заметной, надо сказать) потерей качества.

Такие тюнеры не могут похвастаться и большой самостоятельностью — без установленных драйверов и специального программного обеспечения они являются всего лишь красивыми коробочками с симпатичными лампочками. Но если софт все же установлен, то можно получить практически «все в одном» — тут вам и телевизор (путь канала изображения и не блещет, но вполне терпимо), и FM-приемник, и возможность записывать музыку/видеофрагменты на жесткий диск (такими радостями внешние тюнеры первого типа похвастаться не могут). Плюс не надо искать дополнительную розетку, которых после подключения системного блока, монитора, акустической системы, принтера, сканера, модема и электрочайника в доме вообще не осталось (опять-таки выпад в сторону внешних тюнеров первого типа).

Преимущество тюнеров такого типа перед внутренними устройствами только одно — не надо лазить в системный блок и решать проблему свободных PCI-слотов. Да и USB-шина куда круче по количеству потенциально навешиваемых на нее устройств. Еще нужно обратить внимание на один спор-

ного блока действительно решает эту проблему, другой вопрос — какой ценой...

Внутреннее богатство

Внутренние TV-тюнеры (рис. 3) по стоимости примерно совпадают с внешними тюнерами второго типа (40-80 у.е.) и приблизительно аналогично оснащены (как в плане программной функциональности, так и касательно имеющихся входов/выходов для подключения видеокамер, видеокаптеров и т.д.). Причем в большинстве случаев это более удачные разработки с точки зрения



Рис. 3

качества выдаваемого изображения и звука. Правильное размещение платы в системном блоке (чем дальше от АГР-слота, тем лучше, идеальный вариант — самый нижний PCI-слот) минимизирует влияние пресловутых магнитных полей, и внутренние тюнеры раскрываются перед пользователем во всей красе. При этом требования, предъявляемые внутренними TV-тюнерами к программному и аппаратному обеспечению компьютера, минимальны — обычно хватает и второго Пентiums с 64-мегабайтами оперативной памяти.

Все популярные модели внутренних TV-тюнеров от известных производителей (**K-WORLD, AverMedia, LifeView, Acorp** и проч.) базируются на чипах от двух независимых разработчиков — фирм **Conexant** и **Philips**. Первая завоевала популярность среди тюнеров средней ценовой категории благодаря удачной линейке чипов 8x8 (например, 878A). Когда же говорят о Philips, то обычно вспоминают такие чипы, как **SAAT130HL/SAAT133HL/**

SAAT1314. Традиционно тюнеры на базе продукции от этой компании считаются лучше изделий конкурентов, что, в общем-то, является объективной оценкой и соответствует действительности. Другое дело, что разница между чипами Philips и Conexant не настолько серьезная, насколько хотелось бы первым и насколько об этом твердят недоброжелатели вторых. Более того, самые любимые «в народе» — это все-таки тюнеры именно на чипах от Conexant. О чем свидетельствует и количество альтернативного программного обеспечения, написанного для 8x8-ых чипов.

Обратите внимание

Итак, после долгих и мучительных раздумий вы решили-таки обзавестись TV-тюнером, даже успели определиться с его типом и, возможно, базовым чипом. Самое время задуматься о такой проблеме, как поддержка тюнером нужных стандартов вещания. Вероятно, вы знаете, что весь цивилизованный мир поделен на большое количество телевизионных зон, каждой из которых соответствует определенный стандарт вещания. Существует три основные группы таких стандартов: **PAL, SECAM** и **NTSC**. Разные модификации PAL-стандарта используются практически по всей Европе (только Франция приняла SECAM-1), NTSC вешает на просторах Соединенных Штатов, а также в любимых всеми компьютерщиками и анимешниками Тайване и Японии. Наше государство, равно как Россия, пользуется преимущественно SECAM-ом, при этом часть телевизионных каналов идет в PAL'e.

Исходя из этих данных, нужно внимательно подходить к выбору конкретного устройства. Внутренние TV-тюнеры, равно как и внешние тюнеры второго типа, обычно поддерживают все возможные стандарты, что не всегда характерно для внешних TV-тюнеров первого типа. Очень часто на нашем компьютерном рынке попадаются внешние тюнеры первого типа, работающие, например, только со стандартом **PAL-DK**, соответствующего Польше, Чехии и Китая. Такой тюнер при сканировании телевизионной сети отловит все доступные каналы, но те из них, которые транслируются в SECAM'e, будут черно-белыми. Правда, некоторые особо продвинутые тюнеры умудряются принимать все каналы из официального не поддерживаемой телевизионной зоны в цвете, но... Но при этом приходится всю сетку каналов отлавливать кусочками — часть из Польши, часть из Чехии, часть с кабельного ТВ, часть с комнатной антенны. Причем в данном случае кабельное телевидение и комнатная антенна подразумеваются как опции меню настроек устройства — физически ничего нигде переключать пользователю не нужно.

Вот, в принципе, и все, что мы хотели вам рассказать по выбранной теме. Удачных покупок!

Празднование трехлетия еженедельника



Это не игрушки!

Международная
Игровая
Ярмарка



Игроград

Организатор:
ИД **МОИ**
КОМПЬЮТЕР

- ✓ Фестиваль компьютерных, ролевых и настольных игр
- ✓ Форум разработчиков и издателей игр
- ✓ Конференция "Компьютер дома"
- ✓ Выставка-продажа компьютерной техники и компакт-дисков

5-8 июня. Киев.
Республиканский
планетарий.

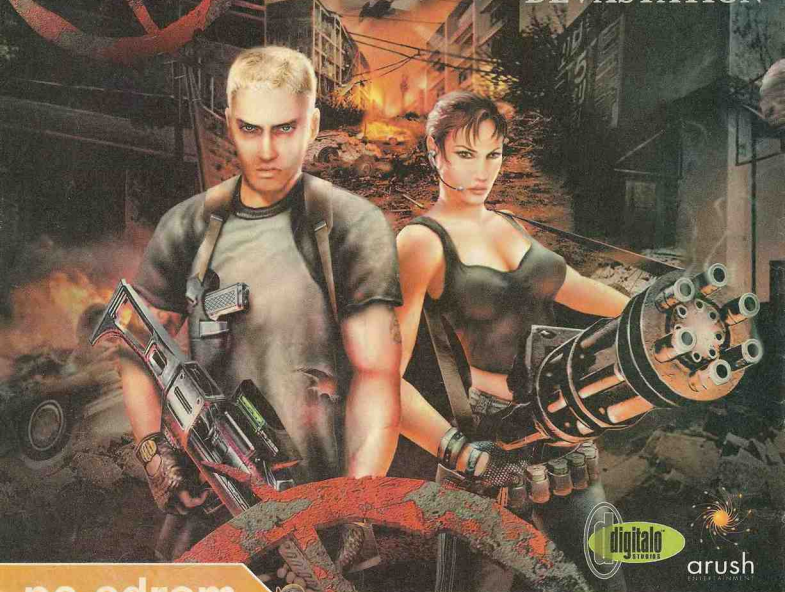
Генеральный
спонсор:

Подробнее об условиях участия:
тел./факс (044) 455-6-888
e-mail: fair@mycomp.com.ua

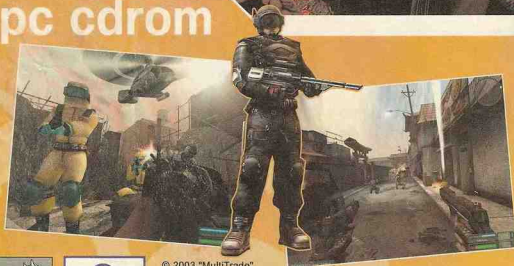
SAMSUNG

ОПУСТОШЕНИЕ

DEVASTATION



pc cdrom



Воленная в стиле киберпанк, будущее. Земля разрушена, разграблена и распродана. Отряды "Полиции Умирения" наводят новый мировой порядок. Последняя надежда человечества - группа Сопротивления. Она укомплектована лидерами бандитских группировок, наемниками и просто отчаянными негодяями. И вы - ее руководитель!!! Ваша задача: заставить всех этих головорезов работать сообща. Путешествуя по миру, вы насилием и террором принесете мир на нашу планету! А, может быть, и нет...

- Сногсшибательные визуальные спецэффекты от движка Unreal II
- Продвинутый интеллект: теперь компьютер умеет думать!
- Свыше 30 видов реалистично воссозданного оружия
- Поддержка самых популярных многопользовательских режимов игры
- Ультрасовременный саундтрек
- достойный отдельного аудиодиска

© 2003 "MultiTrade"

© 2003 "Akella"

© 2003 "Digitalo Studios", © 2003 "Arush Entertainment"

Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд"

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

