МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ

№ 7(117)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
16.02.2004

Heart of Eternity

Railroad Tycoon 3

Delta Force: Black Hawk Down

Team Sabre

Gladiator: Sword of Vengeance

www.hi-tech.com.ua

Hi Tech 2004

- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція "Високі технології в керуванні підприємством"
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій "PrintTech 2004"
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс «Високі технології в освіті»
- Конкурс веб-дизайну "Web-Tech 2004"

V МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ
СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ
3 - 6 БЕРЕЗНЯ 2004 року
виставковий комплекс одеського порту

Виставочний Центр «Одеський Дім»
вул. Маразліївська / спуск 1
м. Одеса, 65014, Україна

тел./факс (0482) 37-17-37, (0482) 28-64-84
e-mail: expo@expoforum.com.ua
www.expoforum.com.ua, www.hi-tech.com.ua

IT ПАРК
ФІЗИЧНИЙ ТА ЮРИДИЧНИЙ КОМПЛЕКС

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ

Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал **«Реальность фантастики»**, а также еженедельники **«Мой компьютер»** и **«Мой компьютер игровой»**:

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Ив.-Франковск
✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30

Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ **Севастополь** — киоски «Союзпечать»
Мелкооптовые филиалы Крымторгпрессы:
✓ **Симферополь** — ул. Фрунзе, 41
✓ **Евпатория** — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.
✓ **Керчь** — ул. К.Маркса, 9, кв.5
✓ **Севастополь** — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.
✓ **Феодосия** — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.
✓ **Ялта** — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагорпресса»
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ киоски «Укрпочта»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении или банкомате **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 КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У ЛЮТОМУ 2004

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ - модем OMNI 56k MIDI
2-і ПРИЗИ - SoundCard ESS Maestro-2
3-і ПРИЗИ - Інтернет-картки 1x1

234-53-35
228-47-63
246-43-89
www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. DAVERT.
Soldner: Secret Wars, стр. 7.
2. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Heart of Eternity, стр. 8-9.
3. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Gladiator, стр. 10-11.
4. Виталий ЛИТВИНЧУК (Lee [Messiah]).
50 Corvette, стр. 12-13.
5. Павел КЛЫМЫК (dan.9er)
Rugby League, стр. 14-15.
6. Ростислав [Pepel] МАЛЬКО.
Gun Metal, стр. 16-18.
7. $Vanger$.
Жестокие звезды, стр. 19.
8. Том/Doc/КЕРТИС, Sonechko
DF:BHD — Team Sabre, стр. 20-21.
9. AntDroid.
RailRoad Tycoon 3, стр.22-23.
10. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
13 подвиг Геракла, стр. 24-25.
11. Дмитрий ДАХНО aka Saint Daemon.
FIFA 2003, стр. 26-27.
12. Виталий СМАЛЬ.
Гениальные радиоштучки, стр. 28.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

Праздник всех влюблённых ДЗВР отмечает по-своему: то в винтовке цветы находишь, то на бронежилет сзади кто-то сердечко наклеит с инициалами "М + и = К!", то вместо нового задания получаешь тайную записку с предложением посетить ближайший театр или интимно полюбоваться полной луной на кладбище...

Европейский футбол

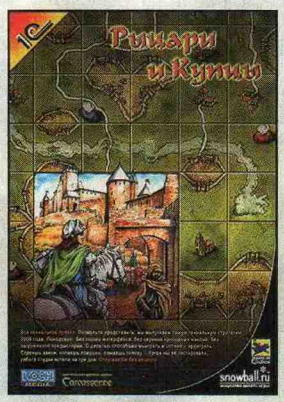
Компания *Electronic Arts* и *Футбольная Ассоциация Европейского Сообщества* (UEFA) подписали договор, согласно которому EA получает права на разработку и издание нового футбольного симулятора, который, как не трудно догадаться, покажет нам виртуальный вариант нового чемпионата Европы. Игру назовут **UEFA Euro 2004**, и должна она будет поступить в продажу летом этого года. Electronic Arts планирует приурочить ее выход к чемпионату Европы 2004 года, который, как многие из вас знают, пройдет в Португалии. Непосредственной разработкой игры займется канадское подразделение EA. В UEFA Euro 2004 анонсированы футбольные команды из 51-ой страны, которые будут проводить товарищеские и квалификационные матчи и, конечно же, принимать участие в самом чемпионате. Скорее всего, игровой процесс UEFA Euro 2004 мало чем будет отличаться от геймплея других футбольных симуляторов от EA, однако в пресс-релизе имеется одна «фишка», которой мы еще не видели. В виртуальном чемпионате Европы разработчики планируют реализовать так называемую «систему динамической морали». Данная система будет определять действия каждого игрока на поле, исходя из прошлых успехов (как личных, так и командных). Это значит, что если данный игрок успешно выступил в предыдущих играх, то и в будущем он будет чувствовать себя на поле уверенно, а если у него была долгая полоса неудач, да еще и команда плохо выступает, то и настроение футболиста упадет, что неизменно скажется на игре. Задумка, безусловно, интересная, а вот что из этого выйдет, мы сможем узнать только летом. Так что ждем релиза UEFA Euro 2004.

Звездные врата

Компания *JoWood* приобрела права на создание серии компьютерных игр по мотивам популярного на Западе телесериала **Stargate**, повествующего о путешествиях в параллельные миры. К сожалению, пока что неизвестно, что это за игры, к какому жанру они будут относиться и кто займется их непосредственной разработкой. Правление JoWood обещало в течение нескольких недель предоставить прессе более полную информацию о своих планах. Следите за новостями.

«Рыцари и Купцы»

Компания *Snowball Interactive* получила права на локализацию и издание на территории СНГ игры **Carcassonne**. Эта пошаговая стратегия основана на правилах необычайно популярной в Германии одноименной настольной игры. Что интересно, разработкой компьютерной версии Carcassonne занималась украинская компания *«Меридиан 93»*, ну, а права принадлежат немецкой издательской конторе *KOCH Media*. Так что же представляет собой игра, столь популярная в Германии и совершенно неизвестная нашим геймерам? В двух словах ее можно назвать SimCity в средневековье. В Carcassonne вы выступаете в роли феодального барона, которому предстоит заботиться о своих землях и живущих на них людях. Вам придется строить дороги, развивать торговлю, следить за развитием сельского хозяйства и, конечно же, защищать свою территорию от нападений соседей. Однако, не следует забывать, что Carcassonne основана на оригинальных правилах, согласно которым за каждый тур вы имеете право сделать всего 64 действия, и придется хорошенько подумать, что делать в первую очередь, а что отложить на потом. В игре вы не можете непосредственно управлять юнитами (крестьянами, воинами и т.д.) — у вас в подчинении имеется всего семь вассалов, каждый из которых управляет своими людьми, которым вы и можете отдавать задания, перебрасывая на наиболее «горячие участки», тем самым усиливая их и, соответственно, ослабляя другие. В общем, можно сказать, что Carcassonne окажется очень непривычной игрой даже для горячих поклонников экономических пошаговых стратегий. Русский вариант игры будет носить название «**Рыцари и Купцы**». Snowball планирует выпустить игру на рынок уже в марте этого года. Ждем-с.



STALKER меняет имя

Один из самых ожидаемых проектов последнего времени — *S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost*, над созданием которого трудятся разработчики из киевской компании *GSC Game World*, сменил название. Отныне этот «ис-

следовательский экшен» будет именоваться **S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl**. Смена названия была произведена по требованию мирового издателя «Сталкера» — компании *THQ*, которая, видимо, решила, что упоминание о катастрофе 1986 года пойдет на пользу проекту. Ну, что ж, им виднее, а для нас важно, чтобы сама игра оправда-

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: 03126
г. Киев-126, а/я 570/8, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О._____ (телефон)_____

Почтовый адрес_____

N7

ла возложенные на нее надежды. Будем надеяться, что разработчики не подведут своих фанатов.

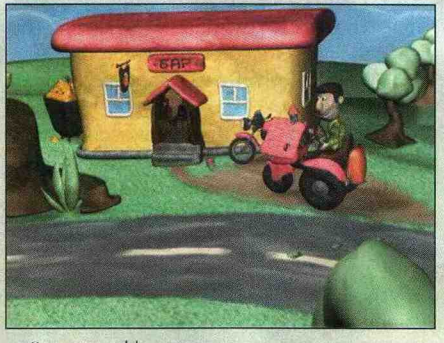
Экспансия племен

Вот и подходит к концу затянувшееся ожидание футуристического проекта **Breed**. Согласно недавнему заявлению издателя данного проекта, компании *CDV Software Entertainment*, мировой релиз Breed'а состоится 23 марта этого года, а немецкая версия игры «ушла на золото» еще 23 января. Так что уже очень скоро мы сможем своими глазами увидеть плоды многолетних трудов разработчиков из британской студии *Brat Design*. Действие игры разворачивается в далеком будущем, когда человечество уже освоило межпланетные перелеты и начало активно колонизировать другие миры. В одной из таких колоний землянам и пришлось столкнуться с агрессивными туземцами, именуемыми Breed (Племя), которые, обладая довольно мощным вооружением, оказались более чем сильными противниками. На помощь колонистам был выслан весь земной военный флот, который, в конце концов, сумел разбить Breed на их территории. Но, проиграв сражение на своей территории, инопланетяне решили нанести коварный удар по Земле. Тайно переправив большой флот в Солнечную систему, Breed атаковали родину землян, которая, с уходом флота, оказалась абсолютно беззащитной. И вот теперь уже колонистам пришлось спешить на помощь родной планете...

Трудно сказать, к какому именно жанру относится данная игрушка. Нас ожидают сражения в космосе и на поверхности планеты, тактические битвы с участием боевой техники будущего и, конечно же, экшен с видом от первого и от третьего лица. Короче говоря, тот еще винегрет. Но сегодня смешением жанров уже никого не удивишь. Breed создается на движке Mercury, который с легкостью позволяет реализовать глобальные сражения на просторах космоса и локальные схватки на поверхности Земли. Глядя на скришноты, можно сказать, что данная технология одинаково легко справляется с отображением открытых и закрытых пространств, поддерживает все современные «фичи» и т.д., и т.п. Короче говоря, нам есть что ждать, и если разработчики сдержат свои обещания, то не исключено, что мы с вами присутствуем при рождении нового хита.

Букин беспредел

«Бука» уже давно заработала себе репутацию компании, выпускающей самые безумные и непонятные проекты, многие из которых, нужно признать, пользуются большой популярностью у определенной категории геймеров. Вспомните хотя бы успех *«Ядерного Титбита»*. И вот, похоже, «Бука» вновь решила нас шокировать очередным проектом, который будет носить название «**Руля и Сева: Канитель по Беспределу**». Непосредственной разработкой этого беспредельщицкого квеста занимается молодая российская компания *RUD Present*, сотрудники которой, похоже, плевали с высокой вышки на... да практически на все. Чего стоит только одно краткое описание игры, расположенное на сайте издателя. «Руля и Сева обожают кататься на тракторе. Руля — за рулем, а Сева на привязанной сзади кровати. Но однажды атака враждебно настроенной мухи привела к тому, что Сева отвязался и затерялся где-то на необъятных просторах родины. А тут еще как назло закончился бензин, и Руле придется потрудиться, чтобы его надыбать и отыскать Севу. Короче, сплошной гемор». Ну, что сказать, — это, типа, сюжет. Разработчики обещают, что через несколько часов игры ваш разум полностью сдаст свои позиции и начнется самое главное — полный беспредел. Игра создается, как это сейчас принято, на собственном движке. Разработчики обещают нам «оригинальную трехмерную анимацию, веселый сюжет с безумным количеством приколов, стильный саундтрек и встроенные мини-игры». Ну, а на скриншотах мы видим картинку, будящую в памяти воспоминания о «пластилиновых мультиках». Ну, что ж, подождем-посмотрим, может что-то и получится. Тем более, что ждать осталось совсем не долго. «Руля и Сева» планируют «заявиться» к нам в гости уже в конце февраля этого года.



Вьетнам может спать спокойно

На днях в Сети появилось сообщение о том, что релиз командного экшена **Men of Valor: Vietnam** откладывается на четвертый квартал этого года. Это уже второй перенос даты релиза. Сперва Men of Valor должен был появиться в конце 2003 года, однако разработчики решили отложить это знаменательное событие на начало 2004-го. И вот, опять... Причем, девелоперы даже не потрудились объяснить причины подобного решения. Ну, что ж, будем ждать, тем более, что для нас это дело привычное.

Разработкой Men of Valor: Vietnam занимается компания *2015*, хорошо знакомая геймерам всего мира по шутеру Medal of Honor. На этот раз разработчики решили отойти от темы второй мировой войны и переключиться на войну во Вьетнаме. Сотрудники 2015 заявляют, что в их новом проекте нам снова придется выступить в роли рядового бойца, сражающегося с врагом, как в одиночку, так и в составе подразделения. Кроме этого, разработчики обещают прикрутить сюда интересный, захватывающий сюжет с предательством, «подставами» и прочими неприятностями, которые могут настичь солдата в диких джунглях. Так же обещано огромное количество разнообразных заданий, начиная от банального убийства противника и заканчивая разведывательными миссиями, обороной или захватом стратегически важных участков, освобождением военнопленных и т.д., и т.п. При этом разработчики клянутся, что все локации в игре будут один в один повторять реальную местность, на которой происходили сражения. Напоследок следует сказать, что Men of Valor: Vietnam разрабатывается на модифицированном движке Unreal, так что за качество графики можно не беспокоиться. Тем более, что уже сейчас, глядя на скришноты, можно сказать, что игра обещает быть очень красивой. Ну, что ж, ждем четвертого квартала и надеемся, что этот перенос даты релиза будет последним, и игра таки появится на рынке в этом году.

Во что играют за океаном

Агентство *NPD Technology* выложило в Сеть очередной **рейтинг** самых популярных игр на территории США. На этот раз он выглядит следующим образом.

1. Call Of Duty.
2. Age Of Mythology.
3. The Sims Deluxe.
4. The Sims: Makin' Magic Expansion Pack.
5. Zoo Tycoon: Complete Collection.
6. The Sims Double Deluxe.
7. The Sims: Unleashed Expansion Pack.
8. The Sims: Vacation Expansion Pack.

9. Microsoft Flight Simulator 2004: Century Of Flight.

10. Lord of the Rings: Return Of The King.

Следует обратить особое внимание на то, что уже в течение довольно долгого времени верхнюю позицию удерживает военно-исторический шутер Call of Duty, который в нашей стране вызвал довольно неоднозначную реакцию. Одни называли ее чуть ли не шедевром, другие — бессовестным клоном Medal of Honor. Судя по всему, американцы менее привередливый народ — Call of Duty сразу завоевала всеобщую любовь и популярность. На втором месте, как вы сами можете видеть, находится бесспорных хит Age of Mythology, который так же довольно долго не вылетает из «десятки лучших». Ну, а тот факт, что из десяти позиций пять принадлежат семейке Sims`ов, я думаю, уже никого не удивляет.

Myst остается в оффлайне

Компания *Cyan*, хорошо знакомая всем любителям квестов по замечательной серии *Myst*, официально объявила о том, что последняя серия этого популярного сериала **Uru: Ages Beyond Myst** никогда не появится на просторах Интернета. Как вы помните, разработчики намеревались параллельно с однопользовательским Uru выпустить он-лайновую игру, в которой игроки могли бы разгадывать секреты таинственных миров. Однако, не все пошло так, как рассчитывали разработчики, и онлайнового Myst`а мы с вами не увидим. Весь контент, который был заготовлен для сетевой игры, будет выпущен в виде аддонов к оффлайновой версии Uru: Ages Beyond Myst. Первый из них выйдет уже в самое ближайшее время и будет бесплатным. Так что, если вы поклонник данной игры, почаще заглядывайте на сайт Cyan (**www.cyanworlds.com**).

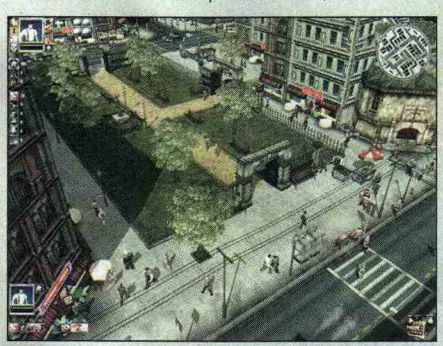
Музыка тамплиеров

В Сети появляются все новые и новые сведения о ходе разработки игры **Knights of the Temple**, над созданием которой работают разработчики из шведской студии *Starbreeze Studios*, хорошо знакомые нам по замечательному экшену Enclave. В Knights of the Temple нам предложат перевоплотиться в рыцаря-тамплиера, павшего на поле боя и воскрешенного высшими силами для борьбы со злом. Сам игровой процесс Knights of the Temple, похоже, мало чем будет отличаться от геймплея Enclave, а это значит, что нас ждут красивые, но абсолютно линейные

уровни, множество разнообразных противников, горы оружия и т.д., и т.п. Особое внимание разработчики уделяют атмосфере игры. Недавно стало известно, что в качестве саундтрека будут использованы композиции готик-группы *Within Temptation*. Причем, музыканты настолько впечатлились продемонстрированными им наработками, что решили вставить фрагменты Knights of the Temple в свой новый клип. Короче говоря, похоже, что новая игра шведских разработчиков окажется именно такой, какой ее жаждут видеть поклонники Enclave, — стильной и мрачной. Ну, а о дате релиза пока ни звука. Будем ждать.

Доны ждут до весны

Издательская компания *Whiptail Interactive* объявила о задержке экшен-стратегического проекта **Gangland**, непосредственной разработкой которого занимается датская компания *MediaMobsters*. Изначально игра о нелегкой жизни гангстерских семей должна была появиться на прилавках в середине февраля этого года, однако разработчики не уложились в сроки, поэтому игра выйдет не раньше 3 марта. Ну, а тем, кто впервые слышит название Gangland, расскажем, что в данном проекте нам придется взять контроль над одной из гангстерских семей, пытающих-



ся прибрать к рукам весь преступный бизнес в одном отдельно взятом городе. Вам придется практически с нуля строить свой клан, занимаясь сначала грабежами и мелким рекетом, а со временем — и более крупными операциями. Для этого потребуется множество помощников и исполнителей, нужно будет преодолевать сопротивление полиции и враждебных «семей», подкупать и запугивать власть имущих — в общем, заниматься всем тем, чем обычно занимаются мафиози в голливудских фильмах. Собственно, Gangland можно считать вариацией на тему довольно популярной в свое время игрушки Gangsters. Впрочем, разработчики даже не думают скрывать, что взялись за проект под впечатлением именно этой игры, а так же «гангстерских фильмов» типа «Крестного отца» или «Семьи Сопрано». Ну, что ж, подождем до марта и посмотрим, что из всего этого выйдет.

Тайны московского метро

Компания *«Бука»* анонсировала новый 3D-шутер, который будет называться «**Метро-2**». Непосредственной разработкой игры займется московская компания *G5 Software*. Действие игры будет разворачиваться в 1952 году. Группа заговорщиков из высшего эшелона власти решается на переворот, целью которого является смещение с поста не кого-нибудь, а самого «отца народов», генералиссимуса Сталина. Однако страх перед генсеком слишком силен, и путчисты решают пустить в ход страшное оружие массового поражения, которое относительно недавно было разработано в секретных лабораториях. Нам же предлагают роль молодого офицера МГБ Глеба Суворова, оказавшегося между молотом и наковальней. Пока что неизвестно, чем молодой лейтенант успел так насолить сильным мира сего, но только его смерти желает как официальная власть, так и путчисты. Действие игры будет происходить в основном на территории секретных военных объектов, расположенных в катакомбах Москвы, в правительственных бункерах и на военной линии метрополитена, известной как «Метро-2». Разработчики обещают снабдить героя внушительным арсеналом, в состав которого будут входить как виды оружия, бывшие в обращении в те времена, так и секретные разработки. В игре применят новейшую технологию лицевой анимации LifeStudio: HEAD. Уровни будут частично разрушаемыми, что предполагает нелинейность прохождения. Кроме того, нам предоставят возможность устраивать пожары или наводнения в отдельно взятых локациях, что может очень помочь справиться с превосходящими силами противника. Также разработчики клянутся достоверно воссоздать атмосферу начала пятидесятых годов прошлого столетия и показать игроку «теневую жизнь» Советского государства. Релиз «Метро-2» намечен на четвертый квартал этого года.

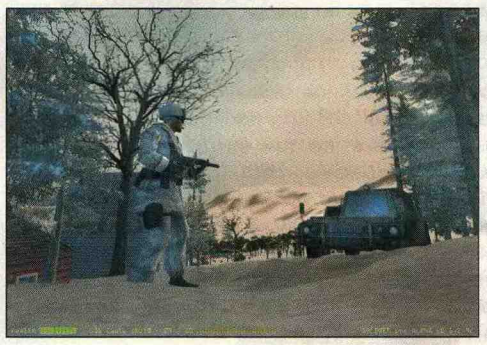
ПрагмаТех™
Купівля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька,41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

DAVERT dabog@ukr.net

SOLDNER
SECRET WARS

Разработчик: Wings Simulations
Издатель: JoWood / Encore
Жанр: командный военный шутер
Дата выхода: март 2004
Похожие игры: Battlefield, Operation Flashpoint, Counter-Strike
Системные требования:
минимальные: Pentium 1.4 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
рекомендуемые: Pentium 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Война? Опять? Ну сколько можно? После такого огромного количества шутеров, готовых бросить нас на раскаленную сковороду боевых действий, изжарить в гарнире техники с аркадным управлением и приправить все это тактическими возможностями. Вот по такому рецепту, судя по всему, и готовят разработчики блюдо «довольный геймер». Но не так прост рецепт, как кажется, ведь как часто создатели злоупотребляют приправами, иногда и вовсе не дожаривают. А еще, бывает, крикнут на весь мир: «Мы обладаем секретом рецепта нового блюда «Супердовольный геймер» — и вот увидите, вскоре старые рецепты уйдут в макулатуру». Но как видите, в клубах до сих пор играют в Counter-Strike, и Battlefield тоже пока вне конкурентов. Хотя кто его знает, может, все скоро изменится благодаря Wings Simulations и их игре Soldner: Secret Wars. Название игры, а именно странное словцо «Soldner» — немецкого происхождения, и в переводе означает «наемник». Только по названию уже можно представить себе основную канву игры, вот только наемничать вам придется не в 2004 году, а в 2010. К тому времени наступит закат эпохи многотысячных армий и могучих танковых дивизий. Такие мировые гиганты, как Россия и США понимают, что милитаристическая политика приносит только убытки. В результате становятся актуальнее малые воинские формирования, одним из которых, как можно догадаться, руководим мы. Сразу оговорюсь: основной ориентир для разработчиков — сетевая игра, но и кампании они вниманием не обделили. Кампания абсолютно нелинейная, миссии генерируются в зависимости от ваших действий при их прохождении. Но вот нескольких вариантов окончания не будет по причине полного отсутствия такового. В миссиях вас будут нанимать разные страны, а по мере выполнения заданий вы будете получать новое оружие и обмундирование. Конечно, вам придется работать в команде, умное начальство будет подсказывать лучшие пути к достижению цели, а верные боты — помогать. Чтобы их стараниями вы не оказались лежащим под деревом с пулей в голове, вам предоставлены хитрые средства управления ботами.



Сейчас трудно представить, что такое *Advanced Gesture System*, с помощью которой будут отдаваться простые команды «Прикрой» и «Следуй за мной». Зато можно частично представить себе *Tactical Commander Mode* — в этом режиме вся карта представляет собой вид со спутника, что открывает новые горизонты для любителей тактики. Хоть управление ботами вроде бы не должно вызывать особых трудностей, но вот с умственным развитием у бедняг что-то не сложилось. Нет, они, конечно, имеют виртуальное зрение и слух, к ним можно тихонько подкрасться сзади и применить методы грузинского спецназа, боты также умеют маскироваться в зарослях и использовать особенности ландшафта, но вот на водительские права они сколько ни пробовали сдать, так и не получилось. Собственно, некоторыми умственными недостатками ботов и объясняется отсутствие полноценной игры в сетевых режимах с ботами. Так что придется вам брать баранку в руки, а незадачливых бойцов сажать в машину. Кстати сказать, в некоторые средства передвижения может набиться до 16-ти человек. Да и машинок вам дано немало, уже готово около 70-ти штук. Легковые автомобили, грузовики, джипы, легкие танки, тяжелые танки. Но не обязательно все так приземленно. Вы также можете воспользоваться геликоптерами, такими как *«Апач»* или *BlackHawk*. Посадив своих умников в вертолет, можете вручить им парашюты и пинком правой ноги скинуть где-то над вражеской территорией.

Все это хорошо, но что за десантники без хорошего оружия? Средств уничтожения живой материи нам дано не так уж и мало, всего более 60-ти видов, среди них *FAMAS, 557, G36C* и, конечно же, *M4A1*. Но не количество оружия и машин является основным козырем игры, а ее... Нет, лучше скажу это так. Вы сидите в доме и сквозь оптический прицел поглядываете на приближающийся танк. Казалось бы, что может сделать такая неуклюжая махина против опытного кемпера? Ну, выстрелит, но мы же знаем, что ракета взорвется, врезавшись в стену дома, с которой и кирпичика не упадет. Вот вы и просчитались, товарищ снайпер, и потому лежите сейчас под искореженной арматурой и рухнувшей крышей. Игра поддерживает полное разрушение почти всех игровых объектов. В это «почти» входят огромные скалы, которые в основном являются границей уровня, а также объекты сетевых режимов: флаги и т.п. Копать траншеи с помощью ракетницы вы наверняка тоже сможете, хотя разработчики пока тестируют эту возможность, но их прогнозы по этому поводу весьма оптимистичны.

Упомянув сетевые режимы, хотелось бы сразу их и перечислить: *завоевание* (наверное, аналог assault), *освобождение заложников* (достать предмет), *bomb runs*, *захватить флаг* (или захватить транспорт) и, конечно же, *командный deathmatch*.

Вот, собственно, и все об игре — но согласитесь, обзор был бы неполным без рассмотрения здесь визуальной составляющей игры. Wings Simulations не слишком щедры на похвалы своему графическому движку и не склонны пересчитывать полигоны моделей. Но некоторые особенности все-таки известны. Возможности игрока не ограничиваются одним фиксированным режимом камеры, вы можете смотреть как от первого, так и от третьего лица. Также похвально, что игроки не будут похожи на братьев-близнецов инкубаторской штамповки. Вы можете выбирать различные одежды и экипировку. Всего таким образом можно создать около 65 000 различных имиджей. Про другие особенности графики вам с радостью поведают скриншоты, а я уже буду заканчивать обзор.

Вывод здесь один. Ждать. Авось, игра таки заткнет за пояс Battlefield, и может, не отсохнет рука замахнуться на святыню командных сетевых шутеров — «Контр-Страйк».

P.S. Все описанные недостатки игры разработчики обещают исправить дополнениями, которых, кстати, уже предвидится два. Кроме недоработок оригинальной части будут добавлены еще новые карты, машинки и пушечки.

НАЙНИЖЧІ ЦІНИ НА КОМП'ЮТЕРИ ТА КОМПЛЕКТУЮЧІ
Pulsar ПУЛЬСАР
КРЕДИТ
Т. 268-96-41
Либідська
451-70-46
www.pulsar-ltd.kiev.ua
451-66-54

Heart of Eternity

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Александр Glukk

Издатель: неизвестен
Разработчик: UDC-game
Жанр: action/RPG
Системные требования: процессор 1.6 ГГц, 64 Мб видео, 256 Мб ОЗУ
Предполагаемая дата выхода: конец 2004 года

Постоянные читатели нашего журнала уже знают о киевской компании UDC-game (Ukrainian Developer Company) и разрабатываемом ими проекте «Сердце Вечности» (Heart of Eternity). Мы уже не раз упоминали об этой неординарной игрушке в наших предыдущих выпусках, но время не стоит на месте, и за последнее время в концепции «Сердца вечности» произошли значительные изменения, о которых мы и хотим вам рассказать. Но для начала, так сказать, немного истории. Ведь не исключен вариант, что эту статью читают и те, кто никогда не слышал о данном проекте.

Действие игры перенесет нас в фэнтезийный мир, стоящий на пороге ужасной катастрофы. Где-то за гранью времени и пространства находятся Часы, отсчитывающие время жизни каждого мира. Как только придет назначенный час, уже ничто не сможет предотвратить гибель обреченной вселенной. Но если найдется человек, который решится предпринять рискованное путешествие в Замок Времени и заведет Часы, то гибели можно избежать. Как вы сами догадываетесь, эта почетная и нелегкая обязанность ляжет именно на наши героические плечи. Такова, в двух словах, идея игры. Но естественно, все не так просто. Несмотря на то, что разработка игры ведется уже больше года, в сценарий постоянно вносятся изменения и дополнения, существенно меняющие даже саму концепцию. Если раньше нам говорили, что задача однозначно и четко определена — спасти мир любой ценой, то сегодня дела обстоят несколько иначе. Не говоря ничего конкретного, разработчики не раз в разговоре намекали, что в игре вы столкнетесь с огромным разнообразием возможностей и сами будете определять линию поведения своего героя. Если вам ближе лавры благородного спасителя мира — пожалуйста, спасайте. А можете просто озаботиться повседневными проблемами и не обращать внимания на глобальные катаклизмы. В конце концов, каждый сам выбирает, чем заниматься в последние дни (месяцы, годы) своей жизни. Ведь время идет, Часы тикают, это факт, с которым приходится считаться, а во всем остальном — выбор за вами.

Одно из самых значительных изменений коснулось генерации персонажа. Раньше нам предлагали перевоплотиться в одного из трех героев — *рыцаря*, *мага* или *амазонку*, исполняющую роль эдакого местного ассасина. Каждый из них должен был обладать собственными методами ведения боя, что во многом определяло бы стиль прохождения игры. Теперь ситуация несколько иная. Нам предложат выбрать лишь пол персонажа, а его специализацию придется определять по ходу игры. По мере развития вы сможете комбинировать скиллы воина, мага и ассасина, как вашей душе угодно, что, впрочем, не отрицает возможности прохождения «чистым» классом. Как вы сами хорошо понимаете, в любом случае вы в чем-то выиграете, а в чем-то проиграете. Вот она, столь любимая современными геймерами свобода. Пользуйтесь.

Лирическое отступление

Разные компании живут по-разному. Одни снимают себе роскошные офисы, другие ютятся в комнатах и частных квартирах. Впрочем, как показывает наш опыт, киевляне предпочитают жить в условиях, максимально приближенных к условиям техногенной катастрофы. Откуда такая любовь ко всяким заводам и фабрикам, мне не понять, но UDC исключением не оказалась — их офис тоже находится в недрах завода, на территории, которая может служить ожившим скрином к S.T.A.L.K.E.R.'у.

И вот, одним темным зимним вечером мы с братцем отправились в это страшное место, дабы своими глазами взглянуть на то, чего до нас еще практически никто не видел — на демку «Сердца Вечности». Точнее говоря, на то, что в скором времени станет ограбельной демо-версией.

Не будем выдавать секреты и рассказывать, где именно расположилась данная компания, скажем только, что без проводника (ну, или как минимум полупроводника) их офис найти весьма затруднительно. Даже сложнее, чем штаб-квартиру нашего Департамента ☺.

И вот мы в офисе, пьем кофе и таращимся в экран монитора, на котором нам демонстрируют локации игры.

Понятно, не все еще реализовано, в демке пока нет музыки, всего несколько анимаций ударов, отсутствует магия и нет ролевой системы, но для того чтобы составить первые впечатления, информации вполне достаточно.

Вот и давайте попробуем разобраться, сопоставить увиденное с обещаниями и попытаться представить, чего стоит (или не стоит) ждать на выходе.

Взгляд первый

Наверное, логично начать с графики — правильно? Это первое, что бросается в глаза, и что там ни говори о том, что в РПГ красивая картинка далеко не самое важное, но коммерческий успех продукта во многом зависит именно от обертки. Тем более, что перед нами не классическая ролевая игра, а... Впрочем, давайте об этом немного позже. А пока внимание на монитор.

Первое впечатление — где-то уже что-то подобное мы видели. Ну, не такое красочное, но... Похоже. А где?

Тоже от третьего лица и не так давно выходило...

«Готика»?

Действительно. Есть что-то общее.

Вам нравится графика «Готики»? Кому-то — да. А нам нет, если иметь в виду исключительно визуализацию! И вот теперь думайте, чего можно ожидать от игры, которая графикой уже затыкает за пояс «Готику», и это несмотря на то, что движок не оптимизирован.

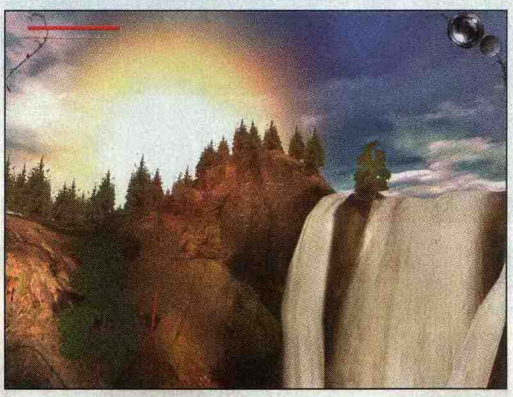
У вас еще остались вопросы? Если для вас в конфетке важна именно обертка, а не содержимое, что ж — ждите.

Нет, серьезно, посмотрите на это небо, на водопад, а вот замок... Красиво? Весьма. А вот, обратите внимание, огонь — правда, он похож именно на огонь, и отблески похожи именно на отблески?

Нет, тут ничего не скажешь, сделано хорошо — да, по графике это не третий DOOM и не S.T.A.L.K.E.R., так ведь и системные тре-

бования вполне демократичны! Еще и жанр немного иной ☺.

Ну а что же внутри, так сказать, под оберткой? Честно говоря, идя в гости к разработчикам, мы очень надеялись увидеть в действии боевую систему игры. Ведь как ни крути, но игр с действительно интересной боевой системой, основанной на комбо, на PC появлялось не просто мало — очень мало. Но увы, пока что данная фича еще не готова, по крайней мере настолько, чтобы ее можно было демонстрировать посторонним людям. Зато удалось узнать о другом, не менее значимом аспекте игрушки, а именно, о ролевой системе. Как вы, возможно, помните, изначально «Сердце Вечности» позиционировалось в первую очередь как экшен и уж только во вторую как RPG. Сейчас, честно говоря, мы уже не можем четко сказать, чего в игре будет больше. Потому что такой детальной проработкой игрового мира и такой полной и самобытной ролевой системой может похвастаться далеко не всякая «чистая» ролевуха.



Впрочем, ничего необычного в системе, созданной сотрудниками UDC, нет. Имеется пять основных характеристик (*сила, ловкость, конституция, интеллект, магическая проницаемость*) и множество умений, которыми ваш персонаж сможет овладеть во время своих странствий. Основное количество скиллов будут, естественно, боевыми — ведь основное время в игре нам придется потратить на сражения с многочисленными неприятелями. Но здесь есть одно маленькое «но». Вам придется обучать своего персонажа, пользуясь умениями почивших в бозе рыцаря, мага и ассасина. Каким образом лучше скомбинировать такие разные навыки? Что лучше качать на данном этапе: магию, владение топором или бэкстеп? Причем, имейте в виду, как бы вы ни старались, создать универсала, в совершенстве владеющего всем и вся, вам не удастся — времени не хватит (часы-то тикают). Вот и думайте. Причем разработчики позаботились, чтобы никому из героев служба медом не казалась. Одни противники будут иметь очень сильные резисты от магии, другие — наоборот, будут прекрасно защищены от холодного оружия. Короче говоря, будет над чем подумать. Данный подход интересен еще и тем, что при грамотной реализации неизбежно возникает желание пройти игру еще раз, хотя бы для того, чтобы опробовать новую систему прокачки, новые заклинания, оружие, умения. Да что мы вам объясняем — поклонники RPG не раз запускали заново игру, чтобы пройти ее другим героем. Похоже, в данном случае нас ждет нечто подобное. По крайней мере, очень хочется на это надеяться.

Магия... Куда же от нее деться, если речь идет о фэнтези? Подход к магии в «Сердце вечности» изначально обещал быть оригинальным. Но только теперь нам удалось узнать, что же за этой оригинальностью скрывается. Опять же, с виду ничего необычного. Имеются четыре школы стихий: *огонь, вода, земля* и *воздух*. Вы можете абсолютно спокойно изучать заклинания различных школ в произвольном порядке. В числе этих заклинаний будут знакомые всем файерболы, лайтинги, стены огня и прочие штучки мага-элементалиста. Однако это только видимая часть айсберга. По мере продвижения вы заметите, что старый добрый огненный шар уже не в состоянии решить все проблемы, и придется опять подключать серое вещество. Комбинируя заклинания различных школ (нельзя комбинировать только заклинания противоположных стихий — воду с огнем, а землю с воздухом), маг сможет превратиться в настоящую машину смерти, уничтожая на своем пути целые армии. Если землю под ногами спускающегося с холма противника вы превратите в лед, он быстренько покатится кувырком вниз, туда, где его уже поджидают острые шипы, выращенные другим заклинанием. А если противников двадцать? Так все вместе и покатятся. А пока будут катиться,

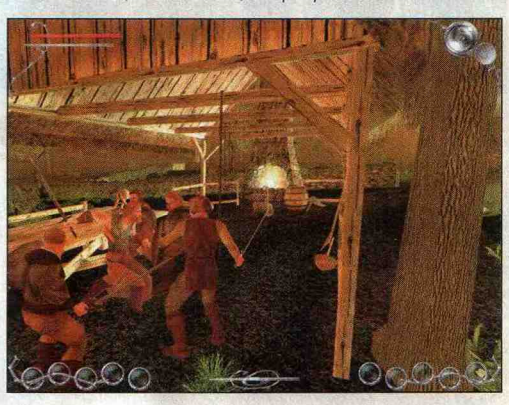
можно еще что-нибудь интересное придумать. Правда, и здесь припасена ложка дегтя. Далеко не все заклинания будут корректно работать друг с другом, и если тщательно не продумывать действий, то есть шанс нарваться на fatal error. С другой стороны, кто же говорил, что магам легко живется?

Взгляд вдаль...

Надежды... Что еще остается геймеру, кроме надежды на лучшее будущее, на лучшую игру, на... На то, что разработчики наконец-то выполнят свои обещания.

Мы не исключение, мы тоже надеемся, и заметим, наши надежды имеют под собой основание, причем, весьма солидное. Не только красивые слова и идеи, но и их частичную реализацию, которую мы видели.

Знаете, идея сделать игру с элементами РПГ и мощной боевой системой нам понравилась сразу. А когда мы выяснили, что «элементы» постепенно превращаются в один из стержней... Это только заставило нас еще больше заинтересоваться проектом. Ну согласитесь, что в ролевухах бои — далеко не самая сильная часть: комбы, прыжки, удары, все это ассоциируется с экшенами или с «экшенами с элементами». Правильно. Наверное — но как знать, может быть, скоро у нас появится повод



несколько пересмотреть приоритеты; может быть, ребята из UDC смогут осуществить, так сказать, прорыв в жанре?

Честно говоря, не знаем, но очень хочется.

Кстати, чуть не забыли еще одну вещь! Вы знаете, какой еще элемент планируется ввести в игру? Битвы на лошадях! И не только битвы. Лошадь — животное полезное, на нее и вещичек награбленных, то бишь нажитых непосильным трудом, нагрузить можно, и тележку к ней прицепить, чтобы побольше влезло. Не век же нам, героям, все на своем горбу таскать! Тем более, что инвентарь скорее всего будет ограничен как по объему, так и по весу. Сколько раз приходилось размышлять, что выбросить: меч +20 или армор +10? А тут такой вот элегантный выход. И логично, и ново, и интересно.

Каково?

Жаль, пока полюбоваться на все это не удалось, но... Как говорится, еще не вечер.

Одно мы можем сказать абсолютно точно — разработчики любят свой проект и делают его не ради денег (ладно — не только ради денег). А это вселяет надежду: ну не любим мы компании, которые делают игры с единственной целью — захапать денег побольше, чтобы на закусь хватило, и на разработку пары-тройки аддонов. Имен называть не станем, но, думаем, вы догадались, кого мы имеем в виду ☺.

Вывод

А что тут говорить? Ждать нужно.

Хорошая графика, довольно интересный сюжет, интересная ролевая система и боевая система, практически не имеющая аналогов среди компьютерных игр.

Кто сказал «мало»?

Вам всегда мало — луну с неба достань, и то мало покажется.

Кто там говорил «лучше один раз увидеть»?

Ну так вот, если все будет нормально, то вы сможете посмотреть на «Сердце Вечности» своими глазами.

Где? Да на ярмарке «Игроград», ясное дело.

И посмотреть, и, надеемся, *потрогать*.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE

Системные требования:
✓ **минимальные:** P3 700, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, игра не пойдет на MX'овых видеокартах, 1 Гб на жестком диске;
✓ **рекомендуемые:** P3 1000, 196 Мб ОЗУ, игра идет только из-под систем Windows 2000, XP, 2003

Рожденный свободным фракийцем, он в раннем детстве стал пленником воинственных римлян. Для пленника не существовало иного удела, кроме рабства. Став рабом, он потерял то, что впитал с молоком матери, то, что было единственно ценным и важным для него, — свободу. С первых моментов пребывания в своем новом положении он, совсем еще мальчишка, попытался показать всем, что никогда не покорится и не опустится на колени в подобострастном поклоне — лучше смерть. Ярость и унижение придали ему сил. Но его, вопреки ожиданиям, не убили за дерзость неповиновения. Хозяин был весьма меркантилен и смекалист, а потому быстро рассудил, что из такого прекрасного материала можно воспитать отличного гладиатора, который принесет гораздо больше прибыли, чем мертвый раб...

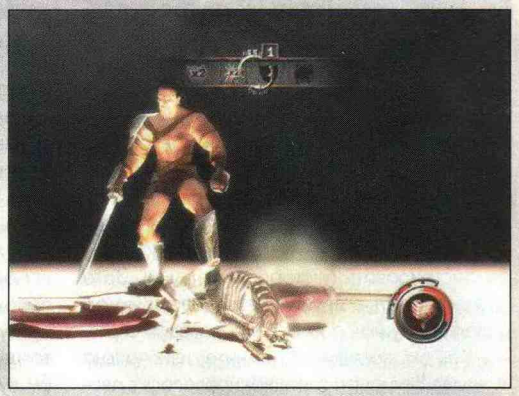
С тех пор прошло много лет. Слабый мальчишка с необузданным нравом превратился в могучего молодого мужчину. Годы тренировок и боев, из которых он всегда выходил победителем, превратили его тело в монолит, сердце — в камень, не знающее жалости к побежденным, а руки — в продолжение меча. Не изменился только характер — ведь нельзя приказать утихнуть ветру или морю. Прозвище Инвиктус (Непобедимый) характеризовало его как нельзя лучше.

...Взревели трибуны Коллизеума, когда глашатай зычным голосом объявил: «Величайший гладиатор империи Инвиктус Тракс!» Да, это о нем. Это его жаждет видеть римский народ. Он не обманет его ожиданий. На бегу он твердо решил, что ни за что не преклонит колено перед императорской трибуной, как это бывало ранее, еще при Траяне, и не произнесет традиционное: «Идущий на смерть приветствует тебя!» Он не собирается умирать. Он будет сеять смерть вокруг себя, потому что иначе нельзя при его ремесле, ведь закон битвы суров и прост: «Убей, или убьют тебя».

И бой начался...

Игра **Gladiator: Sword of Vengeance** построена на абсолютно фэнтезийном сюжете и к фильму «Гладиатор» с Расселом Кроу, впрочем, как и к реальной истории Римской империи, не имеет никакого отношения. Вероятно, девелоперами Древний Рим был выбран абсолютно произвольно, ибо подобный сюжет мог разворачиваться в любой вымышленной стране. Просто антураж античности более узнаваем и колоритен. Именно поэтому в игровом прологе история переписана заново: реально существовавший император Траян убит вымышленным злодеем Аррунтисом, естественно, с целью узурпации последним власти. В качестве прислужников и сподвижников тирана выступают всевозможные представители нежити, которые в меру своих темных сил, оберегают его покой, поддерживая самодержавие и тиранию. Естественно, что при таком правителе ничего хорошего Римской империи не светит. И также естественно, по законам жанра, что должен найтись герой-одиночка, который силой своего кулака и меча восстановит попранную справедливость. Именно таким героем и является Инвиктус Тракс, вольноотпущенный гладиатор, сторонник коварно убитого Траяна и злейший противник Аррунтиса. Возможно, он уже давно поднял бы восстание, подобно Спартаку, но ему всю недосуг, ибо денно и нощно он сражается на аренах.

Жители Римской империи, лишенные телевидения и Интернета, но жаждущие зрелищ (не хлебом же единым), благодарно взирают на его батальные подвиги. За этим занятием им тоже некогда подумать о существующем положении вещей.



Однако наступает такой момент, когда Аррунтису надоедает вся эта кровавая вакханалия, из которой его потенциальный уничтожитель все время выходит победителем, и где он патологически не хочет умирать. Для того чтобы разорвать этот замкнутый круг, он прибегает к помощи сыновей Марса, Фобоса и Деймоса, которые (наверняка не без помощи своего папаши) отправляют Непобедимого к переправе через Стикс, а, говоря проще, «мочат» самым циничным образом. Казалось бы, game over. Но это совсем не конец, а только начало.

...Инвиктус с трудом открыл глаза и провел кончиком языка по пересохшим губам, на которых чувствовался солоноватый привкус крови. Сквозь затуманенный разум пробилась мысль, от которой стало страшно. С ужасающей ясностью он вспомнил весь предыдущий день и осознал, что больше не принадлежит к миру живых. Вместе с этим пришло, наконец, и долгожданное чувство свободы. Он встал и огляделся по сторонам. На удивление он больше не чувствовал нестерпимой боли во всем теле, наоборот, с каждой секундой все его естество наполнялось живительной энергией. «Не таким я представлял себе подземное царство Орка, — промелькнуло у него в голове, — видно, не все ведомо учителям. Тут вполне можно жить». Он горько улыбнулся и для надежности осмотрел себя с ног до головы. От полученных ран не осталось и следа.

— Инвиктус, а ты умер.

Гладиатор медленно обернулся на голос и с удивлением понял, что он принад-

лежит одному из двух мальчишек, сидящих на дереве.

— О, боги! Меньше всего я ожидал в Орке увидеть таких сорванцов, как вы. Вы тоже умерли?

— А с чего ты взял, что находишься в Орке? — вопросом на вопрос ответил тот же мальчишеский голосок.

— То есть как? Если я умер, где же мне еще быть?!

— Ты в Элизиуме.

— Но это... это просто невозможно!

Об Элизиуме он знал еще из рассказов своей матери. Царство Кроноса, страна вечной весны, вечного счастья и вечного блаженства представлялась ему прекрасной сказкой. Именно там, на зеленых просторах, проводили свои дни павшие герои и праведники. Но он, не считавший никогда себя ни тем, ни другим... Нет, это сон.

— Ты не спишь, воин. Парки спряли нить твоей судьбы так, что ты оказался именно здесь и именно сейчас.

— Но зачем?

— Богам было угодно выбрать тебя Спасителем Римской империи.

— Но... Нет. Нет, я не могу. Я умер! Теперь я свободен! Я не хочу больше воевать! Я устал!

— Ты и сейчас не волен над собой, ибо весь твой жизненный путь был предначертан свыше.

Инвиктус помотал головой, давая понять, что не слышит и слышать не хочет.

— А разве ты не хочешь поквитаться с вероломным императором? — голос зазвучал вкрадчиво, но это было уже излишним.

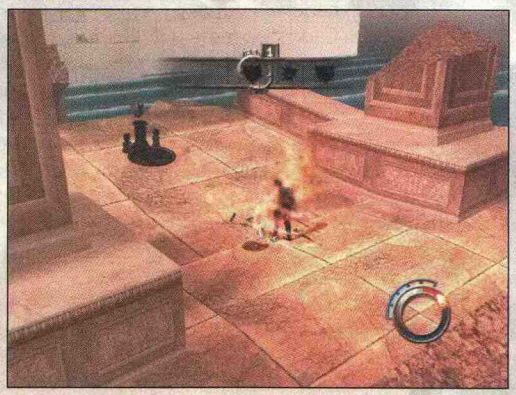
Поквитаться с императором? Да он бы с удовольствием прошел через все преграды только ради того, чтобы уничтожить подлеца! Он грыз бы зубами стены, чтобы только посмотреть, как это надменное лицо искажается от ужаса. Он бы испытал неземное блаженство, когда смог бы втоптать в грязь эту пурпурную мантию вместе с ее обладателем. В ответ он только проскрежетал зубами от бессильной ярости.

— Боги знают о твоих желаниях. Ты — единственный, кто сможет победить зло, а потому прими этот бесценный дар.

С этими словами рука Инвиктуса ощутила тяжелую рукоять гладиуса, которая пришлась как раз впору.

— Судьба Рима — на острие твоего меча. Ты не имеешь права на ошибку, а боги всегда будут с тобой. Ты победишь и получишь такие дары, о которых ни один из смертных не может даже мечтать...

На этом лирика заканчивается. Безусловно, Инвиктусу еще доведется пообщаться с различными персонажами, но происходить это будет крайне редко. Основным его занятием, как и игрока, отныне станет убийство, убийство и ничего кроме убийства (можно подумать, что гладиатор умеет что-то иное). Он будет уничтожать всех, начиная со скелетов и заканчивая навороченными монстрами.



Подчас игра будет до боли напоминать незабвенный «Мортал комбат», только файтинг перенесен на просторы мира фэнтези. «Меч возмездия» можно также сравнить с такими играми, как «Руна», «Blade of Darkness» и «Крестоносцы Меча и Магии». Хотя сравнение это абсолютно условное. Нельзя сказать, что игра получилась неинтересной, отнюдь. В ней есть захватывающий экшен, зрелищность, динамика, но вместе с тем она довольно линейна. Герой действует не только традиционным античным оружием, но и с помощью магии. Ничего выдающегося, но и скучать не придется. Отличный вариант для того, чтобы расслабиться и «покрошить в капусту» всех, кто попадется под руку (или ногу).

В данном случае игра от третьего лица является скорее преимуществом, чем недостатком, а отличные графика и спецэффекты только придают реалистичности всему происходящему на экране монитора. Графика без заметных багов и радует глаз. Пожалуй, единственным, но несущественным минусом является прорисовка воды (да, это не Morrowind, это — «Гладиатор», чем все сказано ☺). Диапазон экранного разрешения от 640x480x16 до 1024x768x32 позволяет в полной мере ощутить и тщательность проработки деталей и продуманность игровых уровней. Персонажи анимированы очень качественно, с использованием вертексных шейдеров. Мимика у них тоже на высоком уровне, что в играх подобного жанра встречается не так уж часто. Единственное, что поначалу очень сильно раздражает, так это камера: она не привязана к игроку и произвольно меняет свое положение. Очень трудно приноровиться к ракурсу, который выбирается по не очень понятной логике. Правда, справедливости ради нужно сказать, что этот просчет перестает мешать уже минут через сорок.

Музыка есть, но она ненавязчива, а потому мне удалось заметить ее не сразу. Она просто существует для того, чтобы воссоздать нужное настроение и усилить атмосферу, которая в игре ощущается очень остро. В целом с озвучкой все в порядке.

За управление отвечают семь кнопок, расположенных рядом. Иногда случается, что игры захватывают, а управление ими разбросано по всей клавиатуре в хаотичном порядке, что, согласитесь, мешает погружению в действо. В этом плане создателей «Гладиатора» можно только похвалить. Нельзя их только похвалить за такую «мелочь», как несоответствие заявленных системных требований действительности. Не верьте глазам своим, прочитав, что игра поддерживает все ОС Windows, начиная с Win 95. Это, мягко говоря, не есть правда. Да, игру можно установить, можно даже запустить, но вот поиграть... Поиграть можно только в том случае, если у вас Windows 2000, но никак не ниже. В противном случае, игра просто вылетает и ничего с этим фактом поделать нельзя.

...Я столько уже прошел. Я вынес и жизнь без радости, и смерть без славы. Я был и живым, и мертвым. Я был всем, и никогда не был собой. Я ненавижу запах крови, ненавижу красный цвет, ненавижу себя. Я знаю, что души тех, кого я убил в боях, не дают мне уйти на покой. Они требуют отмщения и их отмщением есть мои страдания. Они хотели свободы так же, как и я, они не хотели падать на колени, как и я. Они так же, как и я, ненавидели рабство и тиранию. Они не виноваты в том, что пытались убить того, кто убил их. Есть человек, который заставил нас забыть о человеческой гордости. Есть некто, кто не достоин жить и править. Он единственный, кого мне теперь не жаль. Аррунтис, я иду! Ты — следующий!

Виталий ЛИТВИНЧУК (Lee[Messiah]) lee_vv@torba.com

Пока «корвет» стоял на светофоре, в него уже вписалось несколько машин, и бортовой компьютер выдал: «Обнаружено новое устройство...»

Не так давно четырехколесная мечта любого уважающего себя подростка была весьма далекой. Какое удовольствие было бы поддать газку на автостраде, а как это нравится симпатичным девчонкам.

А еще лучше испытать свою тюнинговую бестию на уличных гонках, и тем самым подпортить настроение нерасторопным блюстителям закона. Ну а самое главное — принять участие в мировой гонке. Одна беда, сиди потом в гараже и перебирай заново каждую деталь, ровняй и полируй каркас...

Сейчас, в период развития компьютерных технологий, все больше разработчиков игровых симуляторов превращают мечту геймеров в реальность. Все больше марок автомобилей выпускаются с конвейера не на асфальтированную, пропитавшуюся запахом паленой резины дорогу, а на круглые, похожие на колеса диски. Такие автогиганты, как Mercedes, Porshe, Ford, уже побывали на наших винтах в виде Mercedes-Benz Truck Racing, Mercedes-Benz World Racing, NFS Porshe UNLEASHED, Ford Racing и т.д.

Также не стала исключением одна из самых популярных моделей Chevrolet-Corvette, к 50-летнему юбилею которой была выпущена в свет одноименная игра **Corvette**. Как-никак, можно понять — круглая дата, 50 лет известной автостроительной компании, существующей с 1953 года. За это время фирма прошла долгий тернистый путь, а Chevrolet-Corvette проходил редизайн 5 раз, и сейчас существует более 80-ти разновидностей этой модели. И у вас будет возможность покататься практически на всех этих машинах.

Раз покрышка, два покрышка...

Пока я здесь распинался об автоиндустрии, пришло время рассказать о самом симуляторе. В игре представлены более 40-ка моделей, начиная от раритетных кабриолетов и заканчивая современными спортивными седанами. По безбрежным прериям, бескрайним пустыням, по улицам крупных мегаполисов и сельскому бездорожью пронесет нас кривая жизни. А если повезет, ты станешь лидером, и тогда в твой железный зад будут смотреть разгневанные соперники, готовые в любой момент перерезать тебе дорогу.

В игре представлены четыре типа соревнований: аркада, быстрая гонка, карьера и спецрежимы. Итак, обо всем по порядку.

В **аркаде**, как и в **быстрой гонке**, можно гонять по всем трассам. Но для того чтобы открыть их, надо пройти **карьеру**. Карьера начинается с заветного 1953 года, когда была выпущена первая модель «корвета». Далее шаг за шагом, за каждую победу, мы будем получать призовые очки, а наряду с ними и апгрейды для вашего железного коня. Потом новая модель. И все начинается сначала, только на новой машине. Отметим, что в наше распоряжение предоставлены более десятка длиннейших и покороче трасс.

Спецрежимы отличают более интересные соревнования. **Гонка на скорость** дает возможность потягаться со временем. А оно неумолимо ускользает, рвется вперед, как неуловимый соперник, которого нам не под силу победить. В **гонке на выживание** будем сражаться за место между солнцем и асфальтом. Раздави противника в пух и прах, или это он сделает с тобой. Хочешь жить — умей пинаться.

А как вам понравится **автострада 66**? Что, это название ни о чем не говорит? Тогда вспомните фильм «Брат 2». Скажите, там было много погонь, преследований. Ну ладно, ладно, уговорили. Разработчики предлагают совершить «подвиг» Данилы: проехать от Лос-Анджелеса до Чикаго на одном дыхании, и что самое главное — на одной машине. Загоняем в пол педаль газа и с ветерком несемся по просторам Америки, чтобы увидеть гангстерский город Чикаго.

Разработчик: Steel Monkeys
Издатель: Global Star Software
Жанр: смесь симулятора автомобиля и аркадной гонки
Системные требования: Windows 98/XP, P3 1000, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D видео (GF2 или лучше), SB

Дорога, дорога...

Трассы для аркады и быстрой гонки впечатляют реальностью и привлекательностью. Кольцевая трасса расположилась на огромном ипподроме. Здесь нет тормозов. Нажать эту педаль значит пропустить соперника вперед и дать ему шанс на победу. А чего стоит поездка с ветерком по улицам большого города, по его туннелям. Хотели побывать на руднике или в карьере? Пожалуйста, выбирайте — огромные бульдозеры или грузовики. А какой ужас наводит стоящий рядом с дорогой экскаватор, его громадный ковш все время проносится в дюйме от вашей крыши. Толпа разленившихся рабочих бросает работу, чтобы посмотреть на головокружительную гонку.

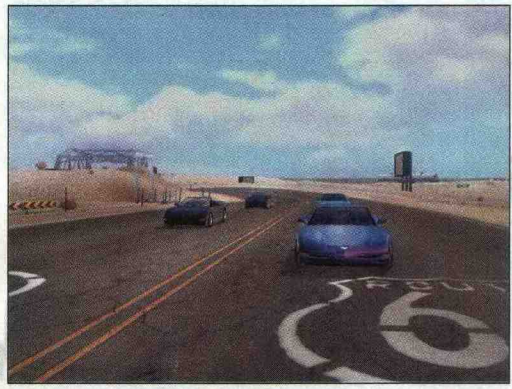
Отдельное внимание стоит уделить военной базе, укомплектованной по последнему слову техники. Танки, самолеты, геликоптеры, ракеты «земля-воздух», «катюши», зенитное оружие. Танки все время пытаются пробиться на дорогу и раздавить ваш модный авто. Огромные грузовые самолеты грозятся вращающимися лопастями разрезать машину, как консервную банку. Вертолеты с полным вооружением кружат над посадочной площадкой. А как вам это? Сидишь за баранкой. Пять соперников. Все далеко позади. И вдруг гул реактивного двигателя. Что-то не помню, чтобы у кого-то такой был. Он приближается все ближе и ближе. В зеркале заднего вида никого. Откуда рев? Он доносится сверху. Оп-па, прилетели. Над вами проносится реактивный самолет, заглушая все остальные звуки. И ты, разинув рот, уже не давишь на педаль газа. С такой скоростью не потягаешься.

Новое — это хорошо забытое старое

Как уже отмечалось ранее, за успешное прохождение трассы на ваш выбор дают-

ся апгрейды для любимой тачки. За каждое призовое место присуждаются разные уровни модернизации. После нескольких заездов можно будет выбрать, какое новшество светит вашей тачке в следующей гонке.

Но не стоит привыкать к одной машине, так как перед каждым выходом машинку придется пристрелить и сдать на металлолом ☺. Бешенство, понимаешь ли. Не выдерживает тачка одиночества, хоть и гордого. Ну не сделали разработчики сохранения текущей машины, что с них возьмешь? Из предполагаемых апгрейдов самыми распространенными были, есть и будут есть ☺ такие: ступенчатая коробка передач (на автомате толку ноль), специальные сверхпрочные тормоза (полезная штучка), передняя и задняя подвески разной конструкции, двигатели разной мощности и много других полезных и непонятных предметов.



Прорисовка машин выполнена на высшем уровне. Зеркальная поверхность натертого до блеска капота, четкие линии корпуса, отбрасывающего тень на дорогу, создают ощущение реальности. Но всю эту красоту слегка портит угловатый водитель, которого то и дело кидает по салону от столкновений с соперниками и ландшафтом. Это создание цепляется за все подряд, чтобы не вылететь из кресла. Но ему это просто не грозит. Так же как и не грозит вам разбить вдребезги автомобиль. Поэтому затрат на ремонт не предвидится. Хорошо это или плохо, решайте сами. Максимум, что можно увидеть, это искры, летящие во все стороны при столкновении. Даже влетев на полной скорости в стену, можно надеяться только на небольшой взлет, или хуже того — просто встать столбом. Конечно, можно понять разработчиков. Жалко портить такую красоту.

Их история

Кто старое помянет, того с глаз долой и из сердца вон. Что-то похожее любят говорить высокоинтеллектуальные члены нашего общества. Нельзя бередить прошлое. Там нет ничего интересного. Но как оказалось, все наоборот. Всем же интересно, с чего начинается родина ☺. В нашем случае родина начинает с первой идеи, с гаечного ключа, с пробитой запаски в багажнике. Когда-то давным-давно нескольких людей объединила общая мечта создать новую машину. Хотите узнать, чего они добились за 50 лет. Милости просим.

✓ **Corvette 1958**. Базовая цена — $4.663.00, количество произведенных машин — 9.936 купе и 18.360 кабриолетов (всего 28.566), мощность — 400 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 5.7 секунд, ¼ мили с места за 14.1 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 119 миль/ч. Самый популярный цвет — британский зеленый (4.779), поднятая задняя ось.

✓ **Corvette 1969**. Базовая цена — $4.781.00, количество произведенных машин — 21.129 купе и 16.633 кабриолетов (всего 38.762), мощность — 435 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 5.3 секунд, ¼ мили с места за 13.8 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 138 миль/ч. На решетку радиатора был добавлен логотип «Стинггрей».

✓ **Corvette 1972**. Базовая цена — $6.543.05, количество произведенных машин — 20, мощность — 255 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 6.9 секунд, ¼ мили с места за 14.3 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 152 миль/ч. Пакет представлял собой хорошую 4-скоростную КПП, мощные тормоза, алюминиевый радиатор, специальное зажигание и амортизаторы.

✓ **Corvette 1986**. Базовая цена — $27.027.00, количество произведенных машин — 27.794 купе и 7.315 кабриолетов (всего 35.109), мощность — 230 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 6.0 секунд, ¼ мили с места за 14.5 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 144 миль/ч. Самый популярный цвет — светло-красный (9.466), антиблокировочная система тормозов.

✓ **Corvette 1990**. Базовая цена — $58.995.00, количество произведенных машин — 3.049 купе, мощность — 375 л.с. В 1990 году наконец-то появилась модель ZR1 с той же V-8 конфигурацией и 4.4-дюймовым расстоянием между осями смежных цилиндров, как в обычных двигателях Corvette L98.

✓ **Corvette 1991**. Базовая цена — $39.171.00, количество произведенных машин — 18.078 купе, 11.161 кабриолетов и 4.031 седанов (всего 3.270), мощность — 345 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 5.0 секунд, ¼ мили с места за 13.3 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 172 миль/ч. Самая популярная комплектация RPO B34 — половые коврики.

✓ **Corvette 1995**. Базовая цена — $36.785.00, количество произведенных машин — 15.571 купе и 4.971 кабриолетов (всего 20.742), мощность — 300 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 5.1 секунд, ¼ мили с места за 13.7 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 161 миль/ч. Шевроле построил 527 машин темно-пурпурного цвета и арктического белого.

✓ **Corvette 2003**. Базовая цена — $44.435.00, мощность — 350 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 4.9 секунд, ¼ мили с места за 13.4 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 172 миль/ч. Каркас всех моделей изготавливался из легкосплавного алюминия, оснащен электронной системы зажигания, последовательным впрыском топлива.

✓ **Corvette Z06c**. Базовая цена — $47.500.00, количество произведенных машин — 15.571 купе и 4.971 кабриолетов (всего 20.742), мощность — 300 л.с. Разгон — 0-60 миль/ч = 5.1 секунд, ¼ мили с места за 13.7 секунд, максимальная скорость (предполагаемая) — 161 миль/ч.

А если вам мало, то более полную информацию можно лицезреть после установки игры.

Что нам стоит игру настроить

С опциями разработчики не поленились и преподнесли нам, скажем так, юбилейный набор. Аудиоопции позволяют выбрать музыкальный стиль для сопровождения нашей гонки наряду с оглушающим ревом мотора и визгом тормозов. В графике можно выбрать, начиная от видеокарты до глубины текстур и режима экрана. Опции игры. Выбираем имя водителя, трансмиссию, сложность игры. Настройки управления почти ничем не отличаются от обычных. Управление машиной и камерой.

С юбилеем, то есть вывод

У нас в очередной раз появился повод. Повод, чтобы раскошелиться на новую машину. Нет, на целую коллекцию Corvette у себя на полке. Много и компактно. Полное собрание за 50 лет на одном диске. Что ж, возможно, в недалеком будущем автоиндустрия уйдет на покой, но память о них останется в наших сердцах и компьютерах. Всем «би-би».

Клымык Павел (dan.9er) dan9er@torba.com

Rugby League

Разработчик: Tru blu games
Издатель: Sidhe Interactive
Жанр: Sport
Системные требования:
✓**минимальные:** Windows 98/XP, P3-500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, SB, 800 Мб HDD;
✓**рекомендуемые:** P3-800, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео
Дата выхода: январь 2004

Было время, когда я часами не отрывался от монитора, где в лучах четырех прожекторов проступали двадцать два силуэта. Да, это была FIFA. Кто как, а я последний раз играл в спортивный сим года два-три тому. На-до-е-ло... Спортивная игрушка и комп — дела несовместимые. Запускаешь в надежде увидеть знакомые лица футбольных знаменитостей, получаешь отдаленно похожие, заросшие до неузнаваемости чьи-то угловатые морды. Включаешь игру, чтобы не потерять навык, — и сразу робеешь перед безликим нечто, расползшимся по трибунам, нестройным пением гимна «Лиги чемпионов» намекающее на присутствие в нем людей. Пожалуй, это проблема всех игр, где предполагается присутствие болельщиков.

Судя по всему, EA Sports даже не думает останавливаться. Каждый год FIFA, NBA и NHL появляются на прилавках. Каждый год у них новый порядковый номер и новые доработки. И каждый год они забивают еле дышащие спортивные симы «левых» разработчиков. И это правда. Разве может EA похвастаться выпуском крикета, лыж, тенниса, велогонок, футбола... американского? Или более мирного его вида — регби? Думаю, что нет. А вот Tru Blu сделала шаг в сторону, соорудив *Rugby League*.

Ядерная смесь

Играть в регби или хотя бы в бейсбол мне не приходилось, даже не выдался случай постичь смысл этих загадочных заморских игр. Так что учиться приходится на ходу. Я даже удосужился прочесть на просторах Паутины... правила игры в регби. Чтобы иметь хоть какое-то представление о том, что сейчас происходит на поле и что требуется от меня. Но не это главное. Смак игры в том, что нам дозволено устроить на поле маленькое, безобидное такое... месиво. И правила это позволяют, и игроки не прочь намять друг другу бока. Интерес просыпается? Тогда идем дальше.

Регби, конечно, это не футбол, который видишь повсюду и постоянно. Но в Австралии, Италии, Японии, Марокко, Германии, Великобритании, Новой Зеландии, Франции, ЮАР, Канаде, Голландии, Югославии, России и Украине сборные уже существуют. Вот как раз на основе международной лиги и была создана эта игрушка.

Ни во что подобное я ранее не играл. А первые несколько минут знакомства с League Rugby обернулись для меня несколькими днями увлекательной «мясорубки». Скажите, где еще вы сможете, схватившись за ноги соперника двумя руками, не получить от судьи даже устного предупреждения? Да, вот оно — ядерная смесь хоккея, баскетбола, гандбола, футбола, рукопашного боя и спринтерских забегов на кратчайшие дистанции. Не подозревали о таком разнообразии? Хоккей — это, конечно, грубая игра. От баскетбола позаимствовано отсутствие «двойного ведения» ☺. Игра руками — это гандбол. Остальное очевидно.

The beginning

Запуск игры — и перед нами во всей красе ролик, который сразу же отбивает желание идти и записываться на секцию регби или ей подобную. Большие дяди с перекошенными лицами накидываются — именно накидываются, а не блокируют, — на всякого, в чьих руках оказывается мяч. Такое впечатление, что игроку дороже не ход игры, а бездумная беготня по всему полю. Время от времени делают перекур, сталкиваются лбами прямо как коз... настоящие игроки в регби. И иногда, совсем случайно, забредают в зачетную зону соперника, набирая очки. Кстати, счет ведется не так, как в нормальных играх. В регби за гол в ворота — два очка, все остальное — четыре. Это я так, к слову — чтобы, поглядев на скрины, вам не пришлось нагибаться за своей челюстью, отвисшей от реально разгромного счета.

Как и во всех спортивных симуляторах, мы — одновременно и почетный президент клуба, и главный тренер, и игрок на поле. Но для начала давайте вспомним Sims'ы, а заодно и дремлющего в нас дизайнера. Создавать образ мы будем по возрасту, форме лица, типу и цвету волос, цвету кожи, росту и весу. Два последних параметра просто уникальны. По этому поводу невольно вспоминается один случай. Не теряя времени даром, я взял под опеку одну из предложенных команд. Первая половина матча подходила к концу, и мне пришла в голову мысль выпустить в игру нового игрока. По характеристикам (о которых позже) он превосходил почти всех товарищей по команде. Замена была произведена. Все игроки в регби не жалуются на свои габариты. Но этот! После перерыва на поле вышел здоровенный лысый кабан. Броня в два раза толще, чем панцирь черепахи. На фоне лилипутов противника он оказался танком таранного типа, которому скорость была просто не нужна. Игра наладилась. Счет, до этого почти равный, стал стремительно разбухать в мою пользу.

То, что разнообразие настроек внешнего вида игроков велико, уже понятно. Но кроме того, каждый из них имеет 13 характеристик. В которые входят как главные (скорость, ускорение, точность, выносливость, ловкость), так и чисто «регбийные»: поимка, голевые удары, сброс, натиск и отбор.

Создав с десяток игроков, можно упаковывать их в команду. Дело вовсе не хитрое. Сначала изощряемся с названием, потом трудимся над выбором лого. Теперь самое главное — правильно распределить выданные поинты между общей атакой и защитой. Подбираем цвет и тип формы и присваиваем один из 25 стадионов. Разнообразие последних действительно поражает. Это и Canberra Stadium в Австралии, Olimpic Park, Sydney Showground, Ericsson (!) Stadium в Новой Зеландии, Campbelltown и WIN Stadium. Все отличаются как по количеству мест для жаждущих глянуть на кумиров, так и по архитектуре. В реале ни одного из сооружений не видел, так что о достоверности моделей могу только догадываться. Хотя разработчики, как всегда, уве-

ряют, что более реалистичных объектов, чем стадионы в их игре, нет во всем мире. А как же физиономии игроков?!

Играем в...

Кроме «симсовских» настроек образа и подобия, нам предоставлены широкие возможности для того, чтобы создать собственную игру, собственный кубок. Как и в Фифе, можно выбрать количество команд, сезон

проведения игр и т.п. Но зачем, если в игре и без этого хватает своих чемпионатов?

Проходя отборочные туры чемпионата, мы периодически будем открывать *Добавки*. Поначалу это будут просто фотографии, а далее видео. Смотрели вступительный ролик? Тогда эти видеорепортажи с реальных матчей вам должны уж точно понравиться. «Всадники» — «Воины», «Драконы» — «Ковбои»: вот как нужно играть в настоящее регби! Говорят, в хоккей играют настоящие мужчины. Не верьте. Они все давно играют в регби. На закуску — видеофрагменты «Достижения сезона» — проще говоря, «Очевидное невероятное». Наконец, самый последний видеоролик. В него затолкали надерганные отовсюду съемки групп поддержек регбийных команд во всей красе ☺. Совет для тех, кто не желает наслаждаться игрой, но не прочь глянуть на видео. Загляните в папку игры **data**, далее в **movie**. Файлы с расширением **.vag** и **.vbx** — это и есть наши скрытые мувики. Все просто.

Если длительные сражения, отборочные туры и турнирные таблицы на вас нагоняют тоску, выход один — одиночная или быстрая игра. Называйте как хотите. Вот тут-то

можно побаловаться с настройками всего, что касается хода игры. Четыре уровня сложности, начиная от «школьника» и заканчивая «крутым». Длительность игры — аж до 80 минут. Покажите мне человека, который это выдержит! Время суток и погода. Разве регбисты не играют зимой? Не знаю, не знаю. Но обрушить на поле в качестве осадков град или лавины снега нам не удастся. Такого в игре не предусмотрено. Моросящий дождик — максимум, что возможно.

Очень радует незамысловатое, удобное управление. Комбинаций клавиш немного. По паре на действия с мячом и столько же на действия без мяча. В конце концов я задался вопрос: а как же все-таки пульнуть эту дыню над перекладиной в ворота (2 очка)? Да, среди опций управления значится и кнопка запуска, но как это будет выглядеть на поле? Эксперимент прошел удачно... Десятый номер несся к воротам соперника, уклоняясь от преследователей. И вдруг, будто из-под земли, перед ним выросла стенка из четырех головорезов. Ничего, кроме как врубить по мячу ногой и послать его подальше поверх перекладины, не оставалось. И тут все вокруг как будто замерло. Течение времени замедлилось. «Матрица»? Снова Max Payne? Или, может, это на нервной почве? Спокойствие, только спокойствие. Все под контролем. Никакие это не шизоидные глюки, а прикол разработчиков. Они дают нам шанс собраться с мыслями и отправить мяч в нужном направлении до того, как обезумивший противник сравняет нас с землей.

Бить или не бить?!

Еще в начале я упоминал о неких объектах, заполняющих трибуны и изображающих буйный восторг. Так вот. Именно ОНИ (зрители, болельщики, техперсонал) портят все впечатление от игры. Вернуться в век восьмибитных приставок, когда такое могло быть еще верхом мечтаний? Но извините, на дворе 2004 год, и это жалкое подергивание спрайтовых закорюк вызывает только негативные эмоции. Наверное, разработчики готовили выход сима к какому-то масштабному событию. И, как это часто бывает, не успели навести полный марафет.

Жаловаться по части графики больше не на что. Кроме того, в игре использовано отличное графическое ядро, поддерживающее динамические световые эффекты. Гвоздь программы — технология motion capture, позволившая разработчикам соединить в одно целое игру и небольшие нарезки. Я даже порой забывал, в какую играю

гейму и где нахожусь. Не на ринге ли, случайно? В игре воспроизведены если не все, то очень многие захваты и способы удержания. Противник спокойно может с разбегу в три прыжка накинуться на нас, завалить на газон, незаметно для судьи двинуть локтем в челюсть, встать, отряхнуться, снова двинуть коленом в затылок и побежать дальше. Бросок через плечо и полет мордой вниз — обычное дело.

Озвучка в игре супер. Все негативные моменты просто меркнут на фоне завывания фанатов и шума падающих на газон тел. А хруст костей, когда игрок с мячом из последних сил пытается выбраться из-под нагромождения туш? Все матчи проходят под зажигательные комментарии Эндрю Восса, известного спортивного ведущего.

Обострение ситуации... Игрок мчится вдоль боковой линии. Трибуны ревут. Пас, еще один. Судья внезапно останавливает матч. Неправильная передача. С трибун доносятся стандартные «Судью на мыло», «Судье заплатили»... Конечно — не за бесплатно же работает судья. Вот такие глазастые у нас люди. Может, это зависит от выбранного уровня сложности?! Ведь на самом низком «слепота» что рефери, что AI соперника — полностью оправдывается.

Не тратьте времени даром, не выбирайте самый низкий уровень. Тупые боты не в состоянии даже догнать ползущего на четвереньках нападающего моей команды. Чего нельзя сказать о втором и более высоких уровнях. Соперники догоняют кого угодно почти с любой точки поля. Простым ускорением тут не обойдешься. Игра в пас, и ничего сверх того. Благо, подстраховывают меня теперь, ни много ни мало, 12 (!) человек. И перемещаются по полю вместе со мной, как нормальные командные игроки, а не как стадо выдрессированного мяса.

Итого

Затягивающий, оригинальный стиль игры в регби, удобное управление, хорошая картинка, реалистичный звук, толковый комментатор соревнований, технология motion capture, наличие бойцовских приемов и пятидесятиметровые мувики. В противовес — жалкое подобие болельщиков. Выбор за вами. Но играть можно.

Ростислав [Pepel] МАЛЬКО rm_pepel@rambler.ru

Разработчики: Rage Software и Yeti Software
Издатель: Majesco
Издатель у нас: «Медиа Сервис 2000» и «Интенс»
Жанр: экшен от третьего лица
Дата выхода: начало декабря 2003
Системные требования:
✓**минимальные:** Windows 9x, P3-800, 256 Мб ОЗУ, DirectX 9.0, 64 Мб видео (GeForce 2);
✓**рекомендуемые:** P4-1400, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Скорость предельная. Скорость огромная. Шикарный блестящий истребитель несется по заснеженным каньонам планеты с милым названием Гелиос. Вот и кончились горы. Впереди равнина. Впереди вражеская база. Они заметили меня. Они решили, что смогут победить меня. Они подняли тревогу. Жалкий вражеский самолет вяло поднимается в воздух, два танка выезжают из ангаров, пехота

высыпала из казарм. Пули, плазма, ракеты — все летит в меня. Они опоздали. Они ошиблись. Я молниеносен. Я опасен. Я сотру их в порошок. Словно призрак, я промчался над своими врагами, щедро раздавая самонаводяшки, хелфайеры и «фотонный шторм». Два захода. Всего два. И их командный центр лежит в руинах. Еще один круг — взрывы, крики, взрывы, еще взрывы, скрежет металла... Осталось добить один танк и пару казарм. В небе появился материнский корабль противника. Хм. Приятный мужской голос подсказывает, что мазершип нужно отправить на металлолом. Не проблема. Разворачиваюсь. Иду прямо на него. Нос к носу. Скорость максимальна. Кнопка газа вдавлена в клавиатуру до хруста. Вот уже враг в радиусе выстрела. Самонаводные идут одна за одной, и одна за одной вгрызаются в железный корпус гигантского корабля. Выстрел из «фотонного шторма». Счетчик дальности резво отсчитывает оставшиеся до «материнки» метры. 20, 10, 5, 3, 1... Самолет совершает резкий рывок в сторону, прошмыгнув в нескольких сантиметрах от металлического тела гиганта... Четыре ракеты, в последний момент отделившись от истребителя, поражают одну из стационарных пушек. Кто сказал, что «хелфайером» можно стрелять только по наземным целям? Хех! Все это произошло менее чем за шесть секунд... Кажется, что вечность.

Патроны в половине «стволов» закончились. Не беда. Запасливые союзники скинули дополнительную амуницию... Разворот. Плазма летит сплошным потоком, грозя взорвать меня. Они не смогут. Они не сумеют. Я всегда ухожу невредимым. С «матки» стартуют истребители? Как страшно! Дайте только переключиться на «фалангу». Я иду. Четыре бомбера несмело и неторопливо, как черепахи-паралитики, приближаются. «Фаланга» со звоном разряжается в них. Они сбиты. Они даже не успели ничего понять. Я подхватываю припасы. Все. Теперь настал твой черед, мазершип. Я пришел. Он стреляет в меня. Я стреляю в него. У меня есть преимущество — я. Правый борт очищен от всего. Левый борт тоже получил дозу напалма и фотонов. Осталось уничтожить лишь реактор и телепортер. Телепортер. Мне не нужны хитрые маневры, чтобы зайти под днище железки. Я устал. Я трансформируюсь в робота. Еще в полете выпускаю в телепортер ракеты. Еще до того, как мой десятиметровый красавец касается ногами заснеженной поверхности, ракеты уничтожили цель. Теперь реактор. Я поворачиваюсь к нему. Я переключаюсь на *трезубец*. Надо мною, как голодные коршуны в поисках добычи, кружат бомберы. Они сбрасывают бомбы. Они не могут попасть. Я все время в движении. Самонаведение. Порции по три ракеты друг за другом следуют в последнюю мишень. Она не выдержала. У нее не было никаких шансов. Миссия выполнена. Оставшиеся самолеты получают по снаряду. Они идут на контакт с поверхностью. Мне даже их немного жаль. Я стою один, среди обугленных обломков противников. В заснеженной пустыне зоны 4 на планете Гелиос. Огромными хлопьями валит снег, хороня останки, хороня память о сражении.

— — —

Порт с приставки... Уже сам факт традиционно вызывает недовольство. Поскольку почти всегда криворукие разработчики, за редким исключением, перетягивая игру с пэ-эски или черно-зеленой коробки на комп, ухитряются искорежить ее так, что... Что хочется заставить их самих сесть и пройти игру. Внимательно, не спеша. Чтобы помучались. А если портируют экшен... О-о-о! Вспоминая падение (не)давнего «Хало», с некоторой опаской смотришь на новую игрушку в красивой и яркой коробочке. А вдруг опять обманут? А вдруг опять отстой? Ну и толку с того, что разработчики взахлеб хвалили свое творение. Кто не хвалит? Да кому какое дело до того, что nVidia использовала движок игры для рекламы своих самых навороченных видяшек... Стоп! Нет, вот это уже аргумент. Значит, графика будет очень хорошей. Ладно, сейчас запустим.

Признаюсь честно, я ждал Gun Metal. Я был уверен, что это грядущий шедевр. Хотя и был внутренне готов к тому, что нас снова объегорят. Так, знаете ли, все же легче становится, когда узнаешь страшную правду и уже ничего не боишься. И вот диск уже скармливается прожорливому CD-ROM'у, который, пожужжав, предлагает установить игру. Завершив инсталляцию, перекрестившись, кликаю на надпись «Играть». Лого издателя, лого девелоперов. Заставка... О, заставка развеивает добрую половину страхов, можно спокойно поковыряться в настройках. После чего вам предложат создать свою аватару — просто ввести имя. Процедура эта определенно выдает «приставочное» происхождение игры — символы можно набирать с «клавы», а можно кликать по ним на специальной панельке. После того как вы в специальном окне рассмотрите доступное вам оружие и налюбуетесь на

внешность робота и его второе «я» — самолет, а также прослушаете короткий брифинг, начнется экшен. Нет, ЭКШЕН!!! Все оставшиеся страхи и сомнения, что терзали душу, исчезают после первой минуты геймплея.

Враги атакуют наш исследовательский центр. Нехорошо! Мы сейчас им покажем. Что у нас за оружие? Автоматические пистолеты, напоминающие «стволы» знакомого по «Матрице» бота АВИ, и зенитка. Писто-

леты. Я выбираю вас. Бегу на танк. Стреляю, стреляю, стреляю... Какая красотища! Гильзы вылетают тоннами, пуля, попав в землю, взрывается облачком пыли... Но я бегу. Я стреляю. Мы видели и делали такое уже в сотнях

других шутеров и экшенов, но почему же здесь геймплей так затягивает, вызывает такой щенячий восторг? Атмосфера? Но это еще пока только цветочки!

И вот через пару минут от вражеских танков остались лишь одни обугливщиеся обломки... Теперь надо куда-то лететь... Лететь! Жмем кнопку трансформации, робот совершает прыжок, на миг зависает в воздухе и, переделавшись в самолет, на бешеной скорости мчится в облака... Да, воздушные бои — это самая увлекательная половина Gun Metal, хотя по напряженности экшена пешие атаки ничем не уступают полетам. Но передвигаясь на своих двоих, вы не сможете заломить крутой вираж, сделать бочку или штопор, на огромной скорости обстреливая врагов всеми своими стволами. А все эти финты, резкие повороты, ускорения... А когда вы камнем падаете вертикально вниз на танк, выпуская в него кучу снарядов, и выравниваете истребитель уже над его останками, проносясь буквально в нескольких сантиметрах от поверхности, — ощущения неописуемы! Впрочем, если в начальной части миссий от вас ничего особенного не требуется, знай себе жми без забот на кнопку «огонь», насвистывая знакомый мотив «всех убью, один останусь», то примерно к середине вам придется максимально сосредоточиться, чтобы

выиграть. Ошибок уже допускать нельзя — иначе смерть. Вам останется пить чай и читать журнальчик, а на Гелиосе от вас останется лишь память. На предпоследних миссиях же придется вообще продумывать каждый шаг, высчитывать наилучший угол атаки, внимательно изучать расположение вражеских войск, чтобы, вылетев из-за горы, внезапно стереть противников в порошок. И исчезнуть за другой скалой. Но вот в конце... В конце — только экшен. Никаких планов. Все будет зависеть от вашего умения управлять своей машиной смерти. От того, насколько хорошо вы умеете стрелять. От того, сможете ли вы стать с вашим железным другом одним целым... Самое удивительное, что геймплей совсем не напрягает на протяжении всей игры. Он просто поражает своей динамикой. А после поражения совсем не хочется разбить клавиатуру о монитор и пойти поиграть в «Контру». Нет, наоборот — вы будете пытаться еще и еще. Чтобы победить. Но потом, после финального ролика, вы снова начнете игру с начала. Потому что она

затягивает и не отпускает. Легкость управления, свободного от издержек портирования и вполне привычного для экшена, этому способствует. Минимум кнопок — максимум позитивных эмоций и адреналина.

— — —

Ученые делают открытия чуть ли не каждый день. Такого взлета науки еще не было. Кульминацией стало создание Пространственных Врат, через которые можно путешествовать со скоростью, намного превышающей световую. Это точно поможет справиться с перенаселением на Земле. Осталось лишь найти планетарную систему, где есть планеты земного типа, возле которых построят вторые Врата... Много лет безуспешных поисков... Много лет утекло... И вот наконец обнаружили ее. Планету Гелиос. На которой люди могут жить. Скоро там воздвигнут ворота, и земные колонисты совершат прыжок на миллионы световых лет... Но уж слишком много было желающих ступить на поверхность нового дома землян... Начались национальные трения, которые в скором времени вылились в открытый конфликт. Война была быстрой и жестокой. Пока не выдвинулась кучка нетерпеливых смельчаков, которым надоели земные разборки. И они прыг-

нули... Прыгнули к Гелиосу. После чего поломали телепортер на своей стороне.

Новая цивилизация на Гелиосе развивалась размеренно и спокойно. Закон и порядок поддерживали вооруженные отряды Internal Security Corps. Остатки Врат висели в небе, как память прошлому.

Но всему в мире наступает конец. Она атаковали без предупреждения!!! Врата ожили, и из них ринула армада кораблей землян...

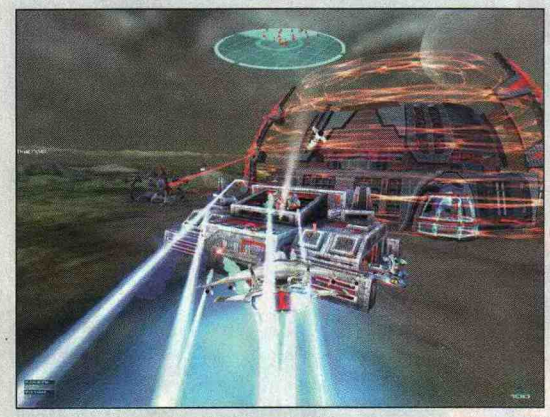
Последняя битва почти проиграна... Только одно может остановить войну. Остановить смерть. Остановить землян. Это проект Ган Метал. Это десятиметровый робот Havok Suit, способный трансформироваться в истребитель...

— — —

AI очень динамичен. Да, есть и «тупое мясо», вернее «тупой металл», опасный лишь для ваших союзников и берущий исключительно количеством. Но есть и довольно хитрые и умные боевые единицы, при встрече с которыми придется хорошенько потанцевать. Но как бы ни были умны эти железные твари, человеку они не ровня. Зато какой восторг испытываешь, наблюдая за их гибелью! В общем, интеллект ботов не напрягает, но и не дает расслабиться в течение 14-ти миссий. Все они совершенно не похожи друг на друга, но одинаково интересны, их можно и нужно проходить по новой: к примеру, по случаю приобретения очередного крутого «ствола». Игра отнюдь не скоротечна — ни одну миссию вы с первого раза не пройдете... Оружие очень разнообразно и, что самое главное, его много. Думаю, не имеет смысла расписывать всю его прелесть — поиграйте, увидите.

О *графике*. Как уже говорилось, движок Gun Metal'а nVidia использовала для рекламы своей продукции. И это неудивительно. Настолько потрясающей картинки я не видел уже давно. Модели всех юнитов смотрятся просто здорово. Они такие сочные, такие объемные, такие... В общем, они выполнены так, что можно поверить в то, что такие реально существуют. Еще меня поразило, что через лобовое стекло боевых кораблей-транспортников и прочих «железных ребят» видны

пилоты. Не статичные. Вы, кажется, не поняли. Они двигаются, машут руками... И это не обычная наклейка на кабине, а кромешное 3D. Красота! А если приглядеться, можно заметить приборы управления... А разнообразнейшие надписи, бортовые номера, пятна ржавчины, рисунки! Каждый корабль неповторим. Здания тоже смотрятся неплохо, тоже украшены подобными приятными мелочами. Но все это, по правде сказать, меркнет на фоне того восторга, который прямо-таки бьет из ушей при виде нашего гордого Металлического Оружия... Его даже описать трудно... Блестящий хромированный десятиметровый робот, за дизайн которого можно смело ставить высший балл. Каждая его деталь повергает в экстаз. Он такой, такой... Нет, вы должны увидеть его сами. Обязательно. Кроме того, все его пушкенции выглядят довольно грозно и очень впечатляюще. Эффекты? Смачные взрывы, трассирующие следы от ракет, вспышки при попадании в цель, которая тут же начинает гореть и дымить. Каждый вид оружия, будь оно наше или не наше, снабжено своими примочками и восхитительными видеоэффектами. Что еще надо для полного счастья? Только горящие деревья. Да, они есть. Не хочу прослыть некультурным человеком, но пролетая над лесами, я переключался на какое-нибудь оружие из своего бесконечного арсенала, снижался и портил окружающую среду. Полыхают деревца довольно симпатично... И не только растения. Еще по планете Гелиос бегают невиданные звери, которые так красиво взрываются, разбрызгивая вокруг зеленоватую кровь... Кстати, любой объект, будь то зверушка, кустик, камень или вражеский пехотинец, можно давить... А как весело горят солдаты противника при попадании из пульсаторной пушки! Единственное, что омрачает, — невозможность оставлять на поверхности следы от выстрела. Зато останки противников не исчезают и продолжают валяться даже на следующих уровнях, а взорванные самолеты падают с учетом всех известных физических законов. Красота.



Естественно, *дизайн карт и ландшафтов* также высоте. Смотрится хорошо, да и всякие мелочи вроде снега и тому подобных приправ радуют и восхищают. Но самое удивительное, что на низких разрешениях качество картинки почти не падает. И это огромный плюс.

Надо бы сказать девелоперам большое «спасибо» за то, что они озвучили *все*. До мельчайших деталей. Каждое оружие и вид техники имеет свой отдельный характерный звук. По шуму мотора можно распознать возможного противника и его боевой потенциал, если он скрыт за преградами, подготовиться и устроить ему теплый и неожиданный прием. Музыка в игре классная, боевая. Без нее, я думаю, не удалось бы создать такую игровую атмосферу. В плейлист, впрочем, вставлять ее не хочется —уж слишком она «экшенная».

Вы, наверно, ждете, когда я буду ругать игру за минусы? Нет, не буду. Просто не буду. Мне нет дела до таких мелочей.

— — —

Вторые Врата уничтожены. Эскадра вражеских бомберов аннигилирована. Струйка дыма вылетает из дула моего верного гаусса. Я смотрю на железный скелет Врат. На обуглившиеся останки. Они уже не смогут пропустить войска, летящие, чтобы уничтожить Гелиос. Уничтожить нас.

Я стою посреди базы. В далекой зоне 8. В пустыне. Флагман-авианосец. Тяжелые танки. Боевые вертолеты. Надо мной. Вокруг меня. Союзники. Мы идем. Мы идем, чтобы победить. Чтобы закончить войну. Чтобы убрать оставшеюся угрозу. Угрозу нам. Угрозу жизни. Флот. Тяжелые корабли. Они идут. Они падут. Грядет последний бой. Победа — жизнь. Поражение... Поражения не будет. Я буду вершить суд над их судьбами. Приговор — смерть. Я иду. Я исполню приговор. Два крейсера. И несколько истребителей. Фаланга. Два файтера уже никогда не смогут погубить моих сограждан. Резкий маневр. Трансформация. Я знаю твою ахиллесову пяту, твое уязвимое место, бэтлшип. Три самонаводящиеся ракеты, вращаясь, вгрызаются в железную плоть... Телепортер взорвался... открыв оболочку реактора... Я разряжаю свое оружие в зияющую дыру. Истребители петляют вокруг. Я недосягаем для них. Я уже хорошо изучил их. Их повадки. Как бы они ни были смертоносны, они для меня просто жертвы. Жертвы. Гигантский корабль обрушивается на песок. Следующий уже в перекрестке прицела...

Последний тяжелый крейсер взорвался, осыпая горящими обломками нашу землю. Волна сопровождающих его бомберов летит на меня. Их девять «Восемь», — сказал Гаусс-ган. «Семь, шесть», — решил Трезубец. Прыжок. Трансформация. Фаланга досчитала до нуля. Все. Я. Я стер их с лица земли. У наших врагов больше нет флота. Нет силы, чтобы поработить нас. Жалкие остатки их когда-то крутой армии все еще оскверняют поверхность моей планеты. Это ненадолго. Многочисленные патрули уже прочесывают зеленые леса, песчаные дюны, заснеженные долины, гнилые болота. Мы найдем их. Мы убьем их. Мы — жители Гелиоса. Они будут нападать, как стая диких волков в предсмертной агонии. Они постараются забрать с собой как можно больше наших. Они, земляне. Но я помешаю им. Я буду рядом. Всегда. Transform. Target. Terminate.

— — —

Вывод может быть один. Вы, наверное, уже догадались, какой. Gun Metal — это шедевр. Нас не обманули. Нам наконец подарили Ее. Игру. А это значит, Gun Metal должен поселиться на вашем жестком диске. Чтобы погрузить вас в незабываемую реальность. Из которой не хочется уходить. В которой вам предстоит провести много приятных вечеров за экранами мониторов, пройти через дым и пепел войны, победить врагов, чтобы положить диск на полку с сознанием выполненного долга, надеясь на скорейшее продолжение.

$Vanger$

Жестокие звёзды

Разработчик: NovaLogic
Издатель:
✓ *в Европе:* NovaLogic;
✓ *у нас:* 1С
Локализатор: Snowball Interactive
Жанр: космосимулятор
Системные требования:
✓ **минимальные:** P-2 400/64/16;
✓ **рекомендуемые:** P-3 700/128/32
Дата выхода:
✓ *в Европе:* 2000 г.;
✓ *у нас:* конец 2003 г.

И вот, в который раз просматривая новости «МиКа», я обнаруживаю: «Эта игра наверняка придется по душе любителям таких игрушек, как Starlancer, Freespace 2, X-Beyond The Frontier». М-дя. А ведь как хорошо начинается... Прочитав такое, я и поверил, что надо купить. Собственно говоря, с выхода 51-52-го номера я и стал ее искать. А нашел лишь 6-го января на одном-единственном лотке. Завтра пойду менять.

Итак, первым звоночком, что что-то не так, стала дата копирайта на дисках «© 2000 NovaLogic Inc.». Написали бы на коробке хотя бы «Классика», как «Фаргус» на Full Throttle. Так нет, покупателей ловят, деньги «срубают». Итак, инсталляция завершена, машинально проверяю размер игры — всего 535 мегабайт. И зачем там два диска... Выставляю максимальные настройки графики, запускаю... И худшие опасения оправдываются в полной мере...

Но сначала давайте о хорошем. Предыстория сделана довольно хорошо. По крайней мере, в хронологии освоения космических просторов не забыто, что первым в космосе побывал именно Юрий Гагарин. Слава Богу, что безлико не упомянули: дескать, в 1957-м был запущен первый спутник, а далее сразу — высадка американцев на Луну. Хотя, может, это «снежнокомовцы» подправили ☺. Но без шуток — мир прописан неплохо. Конечно, уступает Independence War 2 или Homeplanet (а о могучей поддержке серии «X» фанфиками вообще умолчу), но более или менее. Итак, начало XXVI века, освоены практически все планеты Солнечной системы, разработана технология тахионных шлюзов, позволяющих практически мгновенно перемещаться с места на место, ну и, соответственно, осуществлена экспансия человечества в космос. А точнее, экспансия мегакорпораций. Но пока что только одна из них ведет активную деятельность на Границе — «ГалСпан». Кстати, на Границе уже живут люди, спасавшиеся от войны в Солнечной системе. А каков результат столкновения интересов двух более-менее могущественных структур? Война...

Как вы уже поняли, сюжет игры нелинейный. Точнее, предоставляет выбор из двух линейностей. Вас зовут Джек Логан, и вы — профессиональный наемник, в данный момент работающий на Ганимед. Вы еще можете браться за выполнение заданий и летать в свое удовольствие, но уже через три миссии вас подставят. Решение суда выбросит вас на Границу, где вам и придется искать путь наверх...

Мы еще про хорошее? Итак, обучение оформлено оригинально — вы можете выбрать миссию, в которой требуется проверить уровень новой инструкторши. И вот, она будет вас учить, а вы как старый звездный волк снисходительно выслушивать лекции для новичков.

Кстати, прикольнули новости, некоторые из них озвучены, причем в сводках неоднократно вы увидите и свое имя. И что нетипично, в этом абзаце можно рассказать и про локализацию. Да, она выполнена на вполне приличном уровне! Хотя я бы поспорил насчет выбора голосов для озвучки, но... Слушать не противно ☺.

Ну а теперь — про все остальное. Первым делом хочу попинать графику. И не надо мне говорить, что начало века, что графика не может быть сравнимой с X2... М-ня... Она на уровне Freespace, причем первого, то есть 1998 года! Но тем, кто не играл в старый любимый FS, ответственно заявляю — многоугольных дюз в нем не было! И уродливо сгенерированных, хоть и масштабных, станций в нем тоже не было! А колористика... Во всех хороших космосимуляторах интерфейс кокпита тщательно продуман — он не режет глаза, но в то же время заметен и информативен, а яркими цветами обозначается действительно важная информация. Здесь же — CGA монитор, да и только. А отвратительные разводы даже при 32-битном цвете завершают рассказ о графике. Физика тоже странная. Инерции в

реальных масштабах нет, но хиленькая и неприятная все-таки присутствует.

Звук противный. Все разработчики знают, что в космосе звук не распространяется, но большинство разработчиках в своих играх предпочитают этого не замечать. Конечно, всегда можно представить себе, что звуки генерирует бортовой компьютер — для обеспечения пилота большей информацией. Только здесь такие умозаключения делать не хочется... То ли новоджисовцы хотели сделать гонки, то ли еще что, но рев двигателей очень напоминает работу мотоциклетных моторов. А спецэффекты выстрелов замечательно стандартно-бесцветные...

Кстати говоря, почему это я сравниваю «Жестокие звезды» с Freespace? Вроде бы игры разных жанров. Freespace ведь, даже по названию ясно, — The Great War, симулятор космических боевых действий. А здесь надо выполнять контракты, апгрейдить корабль и т.д. Ан нет! Деньги играют лишь символическую роль — их почему-то всегда хватает... Ну а новые корабли и примочки на них... Кораблей всего одиннадцать. Если работать на «ГалСпан», то полетать можно будет на шести кораблях, если на колонистов — аж на восьми. Дело в том, что с самого начала вы летаете на кораблях корпорации и пользуетесь ее оружием. А пушек даже суммарно восемь штук. Ракет примерно столько же (я ими не очень пользовался). Ну а апгрейды к кораблям? Не смешите! Целеуказатель, боевой радар, плюсы по 25% к системам — и все!

Что можно сказать про игру в общем? Впрочем, здесь не сказать хочется, а вопрос задать разработчикам: «Зачем?!?» Зачем надо было тратить деньги и время на издание заведомо провальной игры? Оглянитесь, на дворе 2004 год! Если игрушку завалили еще в 2000-м, причем такие мэтры, как Freespace 2 и X-Beyond The Frontier, то каковы шансы, что она выживет сейчас?! Independence War 2, Homeplanet, X2-The Threat раздавят ее и не заметят.

Рекомендаций к покупке нет, даже из-за низких системных требований. Freespace, как неоднократно отмечалось, заруливает игру по всем параметрам. «Жестокие звезды» внимания не стоят. Есть звезды и поярче...

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com
Sonechko

Разработчик: Ritual Entertainment и NovaLogic
Издатель: NovaLogic
Издатель на территории СНГ: 1С / snowball.ru
Жанр: тактический симулятор спецподразделения
Системные требования:
✓**минимальные:** P3-733, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P4-1400, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб ОЗУ

— — —

MiKPortal > Мир Игр > Экшены > DF:BHD — Team Sabre.

Кертис — 4 Фев 2004, 14:51.

Вот, кстати, прикупил на Петровке новый аддон к «Дельте», «Отряд Сабля» называется. Кто-то уже играл? Высказывайтесь!

OzOn — 4 Фев 2004, 14:52.

Клево! Кто пишет? Если никто, я пишу! Я уже начал писать!

Лепрекон — 4 Фев 2004, 14:53.

Так, ОзОн, нефиг. Я у Бонда уже месяц назад игру забил. Так что ее я писать буду. На четыре полосы.

Кертис — 4 Фев 2004, 14:54.

(давлюсь пивом)

На СКОЛЬКО ПОЛОС????

Что в нем такого НОВОГО??? Чтобы аддон, и на четыре полосы???

Лепрекон — 4 Фев 2004, 14:56.

Смотри сам:

· 11 сложных миссий;
· 3 новых вида военной техники;
· 3 новых вида оружия;
· 30 новых карт для сетевой игры.

Кертис — 4 Фев 2004, 14:59.

И что? Что тут писать на 4 полосы?

Лепрекон — 4 Фев 2004, 15:00.

Ха, а ТТХ оружия и военной техники?

Вот, к примеру, ты знаешь, чем M16 отличается от M16A1? А об этом можно, как минимум, на полполосы написать, ну и об остальном оружии и технике, которые встречаются в игре. О ДЗВР опять-таки на полосу, а то с уходом Ранда мы его забыли.

Saint_Demon — 4 Фев 2004, 15:01.

Так, не давайте Лепрекону писать статью! Он же опять такую муть напишет, что страшно! Давайте я напишу. Или Маньяк.

Maniac — 4 Фев 2004, 15:02.

Кстати, о «Черном Ястребе» писал я, так я и об аддоне напишу. Логично?

Кертис 4 Фев 2004, 15:03.

Харе флудить, блин. Как игра, кто-то скажет? Или никто не играет? Типа, чукча не игратель, чукча писатель?

OzOn — 4 Фев 2004, 15-05.

Так я пишу?

BonDD — OzOn — 4 Фев 2004? 15-06.

Поздно, Кертис уже взялся писать сам.

Maniac — 4 Фев 2004, 15:10

Блин, Кертис, это несерьезно! Я должен писать!

Zloy — 4 Фев 2004, 15:12

ЛОЛ! Вангеры рулят!

Makbet — 4 Фев 2004, 15:15

Так, по причине флуда форум закрыт.

Приятный отдых в Колумбии

В общем, дело было так: забросили меня и пару моих друзей-недоучек в эту самую Колумбию. Хорошо, хоть название отряда разрешили выбрать мне — назвал я его, долго не задумываясь, любимым словом моего деда-ветерана: «Сабля». Погрузили нас в вертолет — нет, я не ошибся, именно погрузили, Шеф сказал пару слов на прощание, типа: «Сынки, мысленно я с вами», — сам закрыл дверь, и дал пилоту отмашку на взлет. Наверно, хотел лично убедиться в том, что все мы все-таки улетели. Долетели мы без происшествий, если так можно сказать. То, что отказал винт, и нам пришлось его крутить вручную, происшествием назвать нельзя — так, мелкая неполадка...

Прилетели!!! Ура! Ребята будто заново родились: действительно, после четырех часов

кручения вертолетного винта побегать и пострелять — понты да и только! Огляделись мы на местности — естественно, не обошлось без шашлыков и водки, но много никто не пил: «Что там пить? Ящик водки на четверых. Так, горло промочить». Потом решили взяться за выполнение задания, которое обновлялось всякий раз, как мы его выполняли. После шашлыка и водки мне было хорошо, а вот ребятам, похоже, в голову дало... Их штырило, плющило и колбасило с неимоверной силой. Они постоянно норовили подлезть под мои пули, а уж когда пытались стрелять... В общем, было весело. Освобождали мы одну деревню за другой. Причем с такой легкостью, что мне аж неловко было ☺. О-о, вот еще неприятная вещь. В каждой деревне мы освобождали девушек. Чем это мне было неприятно? Над ними нельзя было производить никаких действий — только СМОТРЕТЬ ☹.

А тут, собственно, вы можете поинтересоваться, какого нас понесло именно в Колумбию — что, других мест для отдыха не нашлось? Нашлось, как не найтись. Шеф так и сказал: отдохнете, парни, в Колумбии, так я вас в Иран расслабляться отправлю. Вот, ну а в Колумбии между делом попросили нас передать пламенный и горячий привет дону Педро, простите, Антонио Паоло. Наркобарону местному.

Вот только с адресом промашка вышла, Шеф написал на конверте «На деревню, Паоло», а на какую деревню, не уточнил — можно подумать, у них в Колумбии всего одна. Наши парни так и думали, но я умный, я карту глянул — нифига, у них даже город есть, как минимум один, Богота, столица ихняя. А уж деревень всяких... Прям как в неньке-Украине.

Пришлось поблуждать, да...

Но оно и к лучшему — пока до нужной точки добрались, спирт из крови моих камрадов по оружию выветрился; правда, стрелять от этого лучше они не стали. «Дельта», что тут еще сказать? Недаром за всю историю этого спецподразделения всего удачных операций — как пальцев на руке. Одной. Беспалого...

Кертис перед заданием мне так и говорил — на напарников не рассчитывай. От них вреда больше, чем пользы.

Откуда я знаю Кертиса?

О, это совсем другая история...

Интермедия. В гостях у Кертиса

— Sonechko, скажи, только честно, ты в шутерах разбираешься?

— Если честно, то не очень...

— Ага, так я и думал. А чего ж ты писать собралась?

— Ну, Док, так и ты начинал когда-то...

— Да, начинал. Давно это было — эх, помню, как с Василием Ивановичем мы Урал переплывали, прости, отвлекся. Так вот, понимаешь, Sonechko, если бы Департаментом, как раньше, управлял Ранд, мы бы нашли тебе работу. Секретаршей. Работа, правда, временная, ибо никто долго не выдерживал, но зато не требующая повышенной умственной активности. К сожалению, Ранд от нас ушел, а мне секретарш жена заводить не разрешает. Значит, что остается? Отправить тебя на задание?

— Да!

— Ну, отправить тебя одну, такую молодую и неопытную, не по-джентельменски будет, так что я, пожалуй, тебе помогу?

— Пойдешь вместе со мной?

— Нет. Бесплатно проконсультирую!

Интермедия-2. Бесплатная консультация

Я не стану пересказывать вам историю создания игры. Если интересно — найдите «МиК» №18 (76) и почитайте статью Маньяка. Скажу только одно: из всех частей, с моей точки зрения, внимания заслуживали только две —

первая и... Black Hawk Down, об аддоне к которой и пойдет речь. Причем, касается это не только сингловой части, но и мультиплейера.

Конечно, вы можете со мной спорить, но...

Все игры подобного типа, громко обзываемые «симуляторами спец- и прочих подразделений», построены, по сути, по одному типу — коротенький брифинг, во время которого нам сообщают о задании, выполнение задания, новый брифинг. Сюжет линеен и не допускает никаких отклонений, отступлений, полетов фантазии etc. В лучших образцах жанра добавлены тактические элементы. Худшие представители предоставляют в наше распоряжение болванов-напарников, способных только умереть, закрыв своей грудью врага.

Нам предстоит обороняться и нападать, зачищать и защищаться, лазить по джунглям и подземельям. Мы знаем, что наши враги, по дефолту, видят лучше нас, и у них не заканчиваются патроны.

В конце концов, беря в руки очередной аддон, мы должны быть готовы к тому, что наш главный враг — это не абстрактные наркоторговцы, а вполне конкретные разработчики, решившие в очередной раз на нас нажиться.

Это в общем. А как обстоит дело в этом конкретном аддоне?

Иди и узнай, солдат!

Выживешь — станешь ефрейтором!

Первые впечатления и последующие откровения

Как все уже догадались, самое легкое всегда достается мне. Ну ладно, я-то напишу... мне несложно. Хотя...

Меню стандартное: одиночная игра, сетевая и куча настроек. Если мы решим сыграть в одиночную игру, нам предстоит выбрать одну из двух новых кампаний — Колумбию или Иран. Миссий в кампаниях, как уже было сказано, одиннадцать. Сюжет, как вы можете догадаться, не блещет оригинальностью (интересно, а когда он блистал в подобных играх?). Миссии, в принципе, друг на друга очень похожи — бегаешь с помощниками, которые тебе вечно мешают, и расстреливаешь врагов, освобождая деревни и взрывая машины с наркотой. Враги, что прикольно, умирают мгновенно, с одного выстрела, попади ты им хоть в голову, хоть в пятку — о такой фиче, как зональные поражения разработчики даже и не слышали. Впрочем, врагов нельзя недооценивать, они стрелять умеют, в отличие от моей слабосильной команды. Но об AI мы поговорим чуть позже.

Отвоевав первую деревню, мы решили сохраниться и... Нам сообщили, что у нас осталось два сейва. Жуть. Как утверждает Кертис (не знаю, насколько ему можно верить), ограничения в количестве сохранений — это признак плохого дизайна. Разработчики не смогли сделать игру достаточно сложной, вот и нашли такой выход. Действительно, если бы можно было сохраняться когда душе угодно, новая «Дельта» проходилась бы часов за пять, а так... Впрочем, учтите одну вещь — если вы во время прохождения миссии сохранились всего один раз, то в следующей сможете сохраняться пять. Такой вот бонус, типа.

Самое неприятное в этой игре — это то, что патроны обычно заканчиваются в самый неподходящий момент, а потому не стоит пренебрегать складом с оружием, который на карте обозначен буквой A. Заканчивающиеся патроны — это погоня за реализмом, симулятор ведь. А вот склады оружия и аптечки... Это реверанс в сторону тех игроков, которых реализм не слишком волнует — или, наоборот, раздражает. Кстати, в связи с нехваткой патронов принцип «стреляй первый, а потом смотри, куда» тут не совсем катит. Лучше так: прицелься, расслабься, а потом стреляй (ага, и старайся не слишком усердствовать в убийстве мирных жителей и напарников, а то...).

Геймплей, как уже отмечалось, в последних частях «Дельты» претерпел некоторые изменения в сторону аркандности. Если в первых частях большую часть игры мы проползали, то в этом аддоне в большинстве случаев можно даже и не пригибаться, а воевать в полный рост. Бегай себе да стреляй. Главное — не попасть под очередь стационарного пулемета или выстрел из гранатомета: это очень больно и немного фатально ☺.

Не знаю, кому как, но мне такой подход даже нравится — всякие аркадные вставки с расстрелом врага с вертолета или машины тоже неплохо разнообразят геймплей, хотя назвать подобные «находки» оригинальными никак нельзя.

А вот что игру портит, так это AI — причем как союзников, так и противников.

Как вы, возможно, помните, своим товарищам по борьбе можно раздавать элементарные команды, вроде «стоять-бояться» или «швырять гранаты». Так вот, мало того, что команд прискорбно мало, так их еще и не всегда выполняют! И враги, и друзья досконально знают аксиомы геометрии и потому всегда прут по прямой. Пригнуться? Ползать? О, это не для парней из «Дельты». То, что наши подчиненные стрелять учились в интернате для детей с умственными отклонениями, параличом суставов и врожденным косоглазием, надеюсь, понятно. Высадить с трех метров во врага полную обойму и не попасть — каково? Одно утешает: врагов набирали в соседнем интернате. По-

ловина из них отличается примерно такой же меткостью, а о скорости их реакции я вообще молчу.

В принципе, именно интеллект вызывает наибольшее раздражение — неужели за без малого год его нельзя было поправить? Нет? Ну, тогда и не говорите о симуляторе. Это не более чем аркада. Любителям симуляторов — играть в «Хост Рекон», а на «Дельту» забить.

Выводец

Теперь давайте попытаемся сообразить, что заставило разработчиков выпустить данный аддон, — одна лишь жажда наживы или еще что-то?

Ну, от того, что изменили название местности, добавили новое оружие и пару машин, суть игры не изменилась. С одной стороны, фанаты могут радоваться, с другой... Те, кому не понравилась оригинальная игра, на аддон могут даже не смотреть. Те, кому «Черный Ястреб» пришелся по душе, милости просим примерить любимое оружие моего дедушки ☺. А тем, кто надеялся, что в новом аддоне разработчики учтут пожелания геймеров и исправят ошибки, ну или как минимум доведут искусственный интеллект до уровня интеллекта двухлетнего ребенка, придется надеяться и дальше. В конце концов надежда умирает последней.

Очередная попытка заработать деньги? Пожалуй, что да.

Но при всех минусах, попытка довольно приятная. Не знаю, как вам, но мне было прикольно в который раз побродить по такой знакомой (по играм) Колумбии и побороться с арабскими террористами в Иране.

И знаете, на самом деле что бы там ни говорили, но, как высказался Кертис, Дельта дорога нам не синглом, а мультиплейером. Поддерживаю. Не уверен, что наличие новых карт или режимов игры оправдает покупку аддона, но если вы уж решились, слегка освежит ощущения. Жаль только, что нет ботов. Хотя... С таким интеллектом... Слава Богу, что нет ботов!

P.S. Да, авторы признают, что идея начала статьи ими попросту сперта. Ну и что с того?

AntDroid antkov@ukrpost.net

RAILROAD TYCOON 3

Разработчик: PopTop Software
Издатель: Gathering
Жанр: экономическая стратегия
Системные требования:
✓ **минимальные:** P2-400, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D видео, DX 8.1, 1.2 Гб;
✓ **рекомендуемые:** P4-2000, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D видео, DX 8.1, 1.2 Гб
Дата выхода: 27 октября 2003 года
Официальный сайт игры: http://www.railroadtycoon3.com

Погрузка

В один из не очень добрых дней, когда спасать очередную галактику уже не хотелось, счетчик фрагов давно заклинило на максимальной отметке, а любимый танк тихо стоял в гараже, я бесцельно шатался по городу, прокладывая маршрут от одного лотка с дисками к другому, перебирая все подряд в поисках новой пищи для своего CD-ROM'а.

И вот, когда надежда найти что-либо стоящее почти пропала, мой взгляд упал на ничем не примечательный диск, лежащий в самом конце стопки. Надпись на коробке: Rail-Road Tycoon 3 пробудила во мне какие-то воспоминания...

Признаюсь честно, первую часть этой серии я пропустил, ну не уважал я тогда экономические стратегии как явление, но к моменту выхода второй части у меня случился первый кризис, что-то вроде описанного выше. Тогда от нечего делать я купил себе «Железнодорожного Магната 2» и... И все, меня вновь начали видеть около компа, на внешние раздражители не реагирующего. Как бы соединить побольше городов и обогнать конкурентов — это все, что меня тогда волновало. Видимо, зря я думать забыл про это чудо человеческой мысли, ибо сейчас я таки держу в руках диск с третьей частью.

Отправка

Игра, как всегда, встречает нас вступительным роликом, повествующим о том, к чему может привести простого мальчика любовь к железным дорогам... И не надо мне вспоминать Анну Каренину, ведь под нашим чутким руководством ребенок может стать ни кем иным, как самым богатым и уважаемым человеком на планете, на зависть Билли Гейтсу.

Дабы разнообразить жизнь, нам вручили аж три типа одиночной игры и один мультиплейер. При игре в одиночку можно выбирать из кампании, простой миссии и песочницы. В принципе первые два режима почти ничем не отличаются друг от друга. В простой миссии мы выбираем поле для действия, где и строим свою железнодорожную империю, а в кампании миссии объединены по территориальному признаку (5 миссий в Америке, 5 в Европе и т.д.), причем можно выбирать любую из них. Задания самые разнообразные: то английская королева попросит вас соединить промышленные центры Великобритании — Лондон и Эдинбург, то придется восстанавливать Францию после падения Третьей Республики, а то и вообще скупить всю промышленность в округе, да еще и получить от нее определенную прибыль. Так что скучать не будете, к тому же конкуренты так и норовят загребастать себе самые прибыльные маршруты. Последний режим — песочница. Создан для отъявленных извращенцев. Тут нет денег и компаний. Что хочешь, то и твори. Строй дороги, пускай любые поезда, меняй рельеф. Целей никаких, как по мне — скучно.

В игре, если так можно выразиться, существуют два типа денег — деньги компании и личные. Первые используются для строительства станций, путей и поездов, вторые же больше нужны для разнообразных опе-

раций с акциями. А зарабатывать придется и те, и другие.

Как всегда, сначала мы основываем компанию, даем ей громкое имя, выбираем красивый логотип, а дальше стоит задуматься о том, что и как соединять. Перевозить наши поезда станут товары (пассажиры тоже считаются товаром), коих насчитывается более 30-ти видов, причем со временем прибавятся новые, но исчезнут некоторые старые. Так что после прокладывания путей между городами нужно будет запустить первый паровоз, указав, что именно ему возить. Нацепить можно до 8-ми вагонов (почему-то вспомнились наши составы на 60 вагонов, видимо, не масштабно мыслят забугорские разработчики). Вот тут я встретил одно очень полезное нововведение, которого не было во второй части игры, — машинисту состава можно задать самому выбирать те ти-

пы грузов, что более востребованы на следующей станции. Честно говоря, я только таким вариантом и пользовался. Вторая появившаяся полезность — если выделить какой-либо товар на станции, то можно сразу посмотреть, где и в каком количестве он востребован, где он производится, а также выяснить разницу в ценах на разных станциях. При перевозке грузов следует учитывать спрос и предложение, так что уголь следует везти в тот город, где есть сталеплавильный завод или электростанция, так как получите больше прибыли. К тому же, если предприятие получает все необходимые для производства ресурсы, а готовая продукция активно вывозится, то оно начнет приносить немалую прибыль! А если его выкупить, то денежки потекут непосредственно в ваш карман. Правда, чем эффективнее работает какой-нибудь завод, тем больше он будет стоить, так что имеет смысл сначала приобрести его, а только потом начинать возить к нему ресурсы.

А что поделать, если, к примеру, у нас завались зерновых, а возить их толком некуда? Тут разработчики ввели еще одну «плюшку» — около станции мы можем построить любое предприятие из доступных в это время. Так что смело возводим пекарни, пивоварни и ликероводочные заводы, везем на них пшеничку и вывозим уже фактически чистую валюту! В общем, заставляем экономику работать на нас! А чем лучше мы удовлетворим запросы города, тем быстрее он разрастется и тем больше принесет прибыли.

Одной из главных особенностей игр этой серии является хорошо продуманная финансовая система. Именно тут используются деньги из своего кармана, их прибавка зависит от

вашей зарплаты, которую изменяют инвесторы в зависимости от успехов компании, а также курса акций. Тут мы имеем и игру на бирже, и кредиты, и векселя, и много прочего, в чем я просто не разбираюсь, не моя это специальность. Тут место настоящему экономисту... А порой это очень хороший способ выиграть миссию. Зачем пытаться обогнать чересчур сильного конкурента, занявшего самые развитые города на континенте, если можно просто на бирже скупить контрольный пакет его акций и т.д. В общем, громаднейший простор для всякого рода финансовых афер.

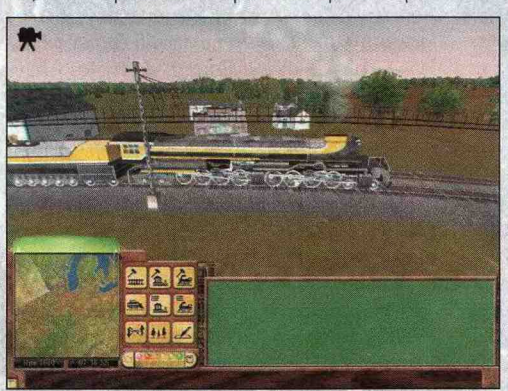
Немножко огорчило то, что убрали менеджеров. Если во второй части игры можно было нанимать различных менеджеров, которые активно участвуют в жизни вашего предприятия, то сейчас этого сделать не удастся. Это не смертельно, особенно для сингла, но все же...

Прибытие

А теперь поговорим о том, без чего не обойдется практически ни одна современная игра — о графике.

Первое, что меня поразило, — игра выполнена в полном 3D. Это можно считать как плюсом, так и минусом. Но сначала о хорошем. При максимальных настройках графики все выглядит просто прекрасно! Составы прорисованы с любовью, они максимально соответствуют историческим аналогам, вплоть до мельчайших деталей. Здания не похожи друг на друга, тем более что в игре присутствует добрый десяток разных архитектурных стилей.

Камеру можно вертеть, как душе угодно, мне порой очень нравится просто прицепить ее к паровозику и рассматривать его со всех сторон. Конечно, существуют и ляпы, куда же без них, например стыки рельс или деревья вблизи, но общей картины они не портят. Очень рассмешили парящие над портами чайки, как оказалось, они состоят всего из одного полигона.



В общем, графика, как для стратегии, на 5 баллов вытягивает. Вот только это пресловутое full 3D таки сыграло злую шутку. Из-за того, что карты не маленькие, я бы даже сказал огромные, то чем больше наша империя, тем больше тормозов. Один раз в качестве эксперимента я просто соединил все города на карте и пустил поезда, так бедный комп, замучавшись прорисовывать и высчитывать все это безобразие, просто повис.

Дальше — звук. Не знаю, как кому, но у меня он особых восторгов не вызвал. Бедненько как-то, буквально штук 20 на всю игру. Слава Богу, хоть объемность его проработали, на колонках 5.1 выезжающий из тоннеля поезд звучит реалистично, даже очень. Тут есть еще один неприятный момент, который влечет за собой сильно развитая железнодорожная империя, — прибытие состава на станцию сопровождается звоном, тем дольше звучащим, чем больше денег привезено. Так вот, при большом количестве поездов этот звон просто не прекращается!

А вот с музыкой дело обстоит гораздо лучше. Несколько превосходных треков в стиле кантри. Музыка ненавязчивая, но создает необходимую атмосферу. Желания выключить ее или заменить собственной не возникает.

Теперь поругаюсь на ИИ противника. Восхищения он не вызывает. Если играть не на тяжелых уровнях сложности, то компьютерный конкурент, в конце концов, поглощается вашей компанией. Все это из-за того, что он не умеет в начале игры правильно выбирать маршруты, быстро накапливает долги и не может дальше развиваться. Единственное, что его спасает, — повышение уровня сложности, вы тогда начинаете получать меньше прибыли с перевозок, и вообще все обходится дороже, а кому — наоборот. Только имеющий постоянную прибыль ИИ может составить какую-либо конкуренцию. Так что совет — не ищите легких путей, интереснее играть будет.

И еще одним номером разработчики несколько расстроили меня. Обычно о балансе в играх не говорят, но я отличусь. Создатели игры по какой-то причине оказались просто влюблены, как они выразились, в «золотую эру железных дорог». Это промежуток с 1830 где-то до 1930 года. Когда действие разворачивается в этот период, играть интереснее всего, баланс соблюден. Но чем ближе к нашему времени, тем хуже. Даже поезда не так тщательно прорисованы, чувствуется какая-то ущербность. Тягачи стоят очень много, ездят быстро, средств на поддержку тоже немалых требуют. И с перевозками плохо, уж больно медленно товары на станциях накапливаются. И если в 1860 году при максимальной скорости 40 миль в час поезда как раз успевали за новой накопившейся партией груза, то в 2000-м при скорости в 250 миль в час за 4 рейса накопится один вагон товара. Да и современных поездов маловато будет, особенно если сравнивать с «золотым» периодом. Тягачи в основном американского и английского производства, попадаются и чудеса паровозостроения других государств, но гораздо реже, Дядюшка Сэм все же лидирует. Создается впечатление, что ребята из PopTop Software учились в настоящей американской школе и знают наизусть всех президентов США и историю своей родины, но не более. Кстати, сколько я не силился, ни одного поезда производства Российской империи или СССР я не нашел.

Напоследок расскажу о мультиплеере. Если быть честным — попробовать его я решил только из любопытства — а как это в экономической стратегии да сетевая игра? Проверил... Понравилось! Проверил еще раз... Все равно понравилось! Режима тут два: Интернет и LAN. Примечательно то, что игра не требовательна к трафику и скорости 33.6 на модеме вполне хватало. А с живыми противниками играть гораздо интереснее — какие грандиозные комбинации разворачиваются из-за нежелания отдать конкуренту лишний доллар! Да что там, я теперь в живую могу представить, что происходит на биржах во время торгов. Так что при наличии времени и Интернета очень советую, так как в клубах игра вряд ли появится ☹.

Разгрузка

Ну что сказать про Сахалин... Играть, естественно, стоит! Несмотря на все ляпы, гейма имеет необычайное свойство затягивать, и после очередной серебряной медали хочется не останавливаться на достигнутом, а получить золото. Игра имеет все шансы надолго застрять на винтах и в сердцах геймеров.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
0z0n@list.ru

13 ПОДВИГ ГЕРАКЛА

Разработчик: Spector Studio
Издатель: «Акелла»
Издатель на территории Украины: ООО «МультиТрейд»
Жанр: квест
Системные требования:
✓ **минимальные:** P2-400, 32 Мб ОЗУ, DirectX 8 совместимая видеокарта с 16 Мб ОЗУ, DirectX 8.1 или выше, 500 Мб на жестком диске;
✓ **рекомендуемые:** P3-800, 128 Мб ОЗУ и 700 Мб на жестком диске, ну и сам диск, конечно ☺

* * *

На уроке географии.
Учитель: Дети, куда мы попадем, если начнем бурить скважину на экваторе?
Вовочка: В сумасшедший дом.
Один из анекдотов про Вовочку

— Ну что ж, начнем, — Ранд оглядел агентов тяжелым взглядом, — кто здесь у нас плохо вел себя в школе?

Все присутствующие сделали честные глаза и стали рассматривать кабинетную мебель, всячески стараясь показать, что вопрос не имеет к ним никакого отношения.

— Повторяю вопрос. Кого из вас чаще всего вызывали к директору с родителями?

Вновь ему ответом было молчание и опущенные глаза.

— Ладно, — Ранд водрузился в свое любимое кресло и, обведя проницательным взором подчиненных, констатировал: — Никто не колется. Хорошо, круговая порука, значит. Ничего, разберемся. Вот ты, BondD, например... Ты хорошо себя вел в детстве? Учителя не жаловались?

— Я? — BondD смутился и густо покраснел. — Я был гордостью школы. Меня другим в пример ставили!

— Допустим. Не верю, как говаривал великий Станиславский, но примем за рабочую гипотезу. А ты, Maniac?

— А чего, как что, так сразу же Маньяк?

— Zloy?

— Извините, Rand, но в школе я был отличником. Мой любимый предмет — вангерология. Получал только высшие баллы и благодарности от педсовета.

— 0z0n, а ты что скажешь?

Агент сделал умное лицо и принял такой вид, будто не слышит. Ранд довольно потер руки и с усмешкой произнес:

— Все свободны. А тебя, 0z0n, я попрошу остаться.

Те, кто хорошо учились в школе, вряд ли поймут мятежную душу Вовочки. Да-да, того самого, о котором народная молва слагает анекдоты уже несколько десятков лет. Вовочка — хулиган, дебошир, приколист, буян и разбиватель всех моральных и аморальных устоев — и есть герой игры «**Тринадцатый подвиг Геракла**». Но на этот раз у Вовочки случился крутейший поворот в жизни, изменивший его сущность. В «Подвиге» он стал примерным сообразительным тинэйджером, которым могла бы гордиться любая образцово-показательная школа. Вот только чувство юмора он не потерял. Как говорится, талант не загубишь, не пропьешь.... А чувство юмора уж и подавно.

А начиналось все так. Жил, значит, себе Вовочка, развлекался в меру своих сил и желаний, терроризировал родных и педагогов. Больше всего традиционно доставалось любимой учительнице Марь Ванне, женщине на лицо ужасной, но доброй внутри. В один далеко не прекрасный для себя день несчастная Марь Ванна оказалась там, где должна была оказаться уже давно, — в сумасшедшем доме. Вовочкины старания были наконец-то вознаграждены, да так, что детинушку даже совесть (или что у него там вместо нее), разбуженная директором школы, начала мучить. А потому, преисполненный раскаяния за содеянное, Вовочка отправился проведать страдалицу в стенах скорбного заведения. И именно там, по иронии судьбы, для Вовочки началась новая жизнь. По началу обитатели лечебницы наперебой стали убеждать его, что, дескать, именно он, а не кто-то другой, является Гераклом — великим древнегреческим героем, сыном Зевса и Алкмены. Сперва парень не очень вслушивался в эти бредни — психи, мол, что с них взять. Однако не замедлившие последовать события быстро убедили его в том, что может быть, психи не все, а только он: непостижимым образом наш герой перенесся на несколько тысячелетий назад, да не куда-нибудь, а прямехонько в Древнюю Грецию!

Едва придя в себя от изумления, уже ничего не понимающий Вовочка с ужасом об-

наружил перед собой богиню мудрости Афину Палладу в смирительной рубашке. С Великой и Мудрейшей произошло то, что иногда случается с простыми смертными, — полное горе от ума, сдвиг по фазе и снос крыши. Она почему-то называла его «Гермокл», но Вовану уже было безразлично — сказывался шок, в котором он был к тому времени по колено.

Кое-как высвободив узницу от смирительных пут, Вовочка, уже совсем к тому времени очумевший, услышал голос, который звучал у него прямо в голове. К его ужасу голос принадлежал его злейшему врагу, директору школы Антону Семеновичу. (*В этот момент 0z0n слышал в своей больной голове только голос Ранда, который назидательно-ласково направлял его действия.*) Возможно, именно в сей миг на парня снизошло просветление, и он дал себе слово сменить амплуа похабника и хулигана на жизнь добропорядочного юноши, вовремя выносящего мусор и переводящего старушек через улицу. Кто знает...

Как бы там ни было, но Вовочка-Геракл-Гермокл, у которого перед глазами до сих пор стоит Афина, барабанящая больничной уткой в дверь, отправляется на подвиги, ибо подвиги не могут долго ждать настоящего героя. На своем нелегком пути Вовочке доведется встретиться со всеми Олимпийскими богами, которые по непонятной причине давно и безнадежно не в себе. Согла-

ситесь, нельзя назвать совсем нормальным Гермеса, который вместо того, чтобы заниматься своими привычными божественными делами, попрошайничает и поет грустные песни жалобным голосом. Аид, бог подземного царства, соседствует с метрополите-

ном и горделиво величает себя Пеплом Орлиного Помета. Эскулап переквалифицировался в злобного хирурга-стоматолога с садистскими наклонностями... На этом фоне всеобщего помешательства уже не удивляет тот факт, что бог Аполлон не нашел лучшего подарка греческим дамам на 8 Марта, чем собственная скульптура в обнаженном виде. И уже абсолютно закономерным кажется раздвоение божественной личности, которое, к всеобщему несчастью, случилось у Зевса. В довершение всего этого бедлама и массового помутнения рассудка, пропали Корона Власти и Книга Судеб. Типично греческие реалии соседствуют в игре с реалиями современными (метрополитен, телефон и т.д.), что кажется абсолютно естественным — чего еще ждать от большого веселого сумасшедшего дома.

Так кто, спрашивается, может помочь разобраться во всем происходящем, навести порядок, все расставить по своим местам и умудриться вернуться домой? Правильно, только очень сообразительный герой, каковым предстоит стать Вовочке под чутким руководством игрока, Антона Семеновича и еще нескольких доброжелателей. На протяжении всей игры Вовочку и игрока сопровождает голос Антона Семеновича, который не только остроумно комментирует поступки героя, но также дает полезные советы, вступает с ним в забавные диалоги, иронизирует по поводу олимпийских обитателей и вообще придает всему действу неповторимый колорит. Именно благодаря его присутствию наличие традиционных для квеста субтитров становится совершенно излишним.

Подробно рассказывать о похождениях Вовочки в Древней Греции — только портить впечатление от игры, а потому это занятие неблагодарное. Игры жанра Quest нечасто радуют нас, но «Тринадцатый подвиг Геракла» является приятным исключением. Приятным настолько, что игру хочется пройти полностью, все 40 локаций, а когда она заканчивается, остается чувство легкого сожаления. Правда, от начала и до конца предстоит выполнить столько действий и побывать в стольких смешных ситуациях, что удовольствие не окажется кратковременным и запомнится надолго. «Тринадцатый подвиг» не относится к тем играм, которые можно пройти за несколько часов.

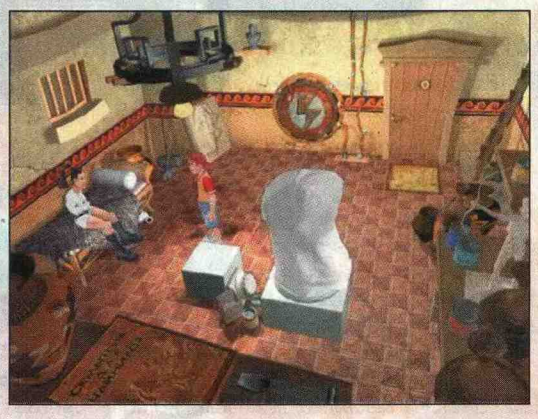
В первую очередь, игра подкупает отличной графикой и ярким чувством юмора, которым наделены все персонажи и которым пронизаны все диалоги, ситуации и повороты сюжета. При этом радует то, что создатели игрушки не скатились до банальной пошлости и глупости, чем грешили остальные квесты, где Вовочка выступал главным героем. Присутствует, правда, и легкий налет черного юмора (например, бог-врачеватель Эскулап, в окровавленном халате делающий пластическую операцию богине Афродите, больше похож на мясника), но это совершенно не портит игру, а кажется закономерной деталью сюжета, придающей ему особую остроту, как приправа к хорошему блюду.

О графике стоит рассказать немного подробнее. Вся игра выполнена не в виде плоской статичной картинки, а представлена в трехмерном виде, что придает ей особую красоту и достоверность. Над прорисовкой каждого персонажа разработчики потрудились на совесть. Знатоки жанра могут сравнить графику «Тринадцатого подвига» с такими прославленными квестами, как «Ядерный Титбит» или «Черный Оазис». Подвиги Вовочки прорисованы ничуть не хуже. Кроме того, следует отметить, что трехмерные персонажи вызывают улыбку одним только своим видом.

Вообще, сюжет игры радует нестандартными поворотами, а для успешного выполнения заданий нужно хорошенько шевелить мозговыми извилинами. Действия всех

персонажей абсолютно логичны, а поведение в различных ситуациях такое же, какое было бы присуще любому человеку, окажись он в подобной передряге. Даже в ситуации, которая не поддается логическому разрешению, имеется остроумная подсказка. Волей-неволей снова напрашивается сравнение с другими играми подобного жанра, которое оказывается не в их пользу. В этом смысле «Тринадцатый подвиг Геракла» пока остается вне конкуренции.

Озвучка игры выше всяких похвал. Голоса персонажей звучат очень реалистично, с правильными интонациями — чувствуется работа профессиональных актеров. О «внутреннем голосе», Антоне Семеновиче, вообще разговор особый. Не берусь утверждать, но уж очень он временами похож на голос известного комедийного актера Стаса Садальского. Музыка без изысков, но гармоничная, является прекрасным дополнением и ненавязчивым фоном, который не отвлекает от развития сюжета.



Но ошибочным будет предположение, что в «Тринадцатом подвиге» уж совсем все идеально — так просто не бывает. Существенным недостатком можно посчитать полное отсутствие возможности управлять мышью. С одной стороны, это может показаться преимуществом, так как избавляет игрока от пиксельхантинга и постоянного кликанья мышкой в поисках активных предметов. С другой же стороны, без мыша играть в квест все-таки непривычно и достаточно сложно. Для поиска необходимых предметов приходится водить героя по всей игровой картинке. Хотя этот недостаток перестает казаться таковым уже после часа игры, тем более что Антон Семенович соскучиться не даст. К бесполезным предметам стоит подходить даже просто ради того, чтобы выслушать смешные и язвительные замечания директора.

Кроме отсутствия грызуна, можно было бы отметить и такой минус: графика рассчитана на очень низкое разрешение (640x480). Вот, пожалуй, и все недостатки, которые мне удалось заметить. Не знаю, возможно, их больше, но если они не бросаются в глаза, то и обращать внимание на них не стоит. Может, кому-то покажется, что игра слишком сложна для прохождения в плане насыщенности персонажами, предметами и событиями. В «Тринадцатом подвиге» действительно нет легких решений, но это, думаю, относится скорее к достоинствам игры.

Боюсь показаться излишне пафосным, но «Тринадцатый подвиг Геракла» претендует на то, чтобы называться одной из лучших игр 2003 года, а его прохождение порадует не только любителей квестов, но и всех людей, не лишенных чувства юмора.

*Выражаю благодарность компании «**МультиТрейд**» за любезно предоставленный диск с игрой.*

Дмитрий ДАХНО aka Saint Daemon
saint_daemon@mail.ru

Разработчик: Intelligent Games
Издатель: Electronic Arts, как ни странно...
Суть продукта: редактор для FIFA'2003
Системные требования: гораздо ниже, чем у самой FIFA'2003
Дата выхода: конец 2002 года

Новая надежда

В опочивальне Ведама Дрена, наместника Ввандерфелла, было подозрительно тихо. Свежий ночной ветерок шевелил легкие занавески, резко контрастировавшие с массивными кирпичами стен, а также с кровавой надписью «Даэдры — геть!». Рядом был пририсован знак анархии. В комнате царил бардак, венцом которого являлось обезглавленное тело самого Наместника, лежавшее на полу в луже крови.

— Ну что, доволен? — спросил сам себя Святой Демон и с отвращением швырнул на пол Световой меч. Задумавшись на секунду, он снял со спины хромированный миниган, вынул из-за пазухи флак, арбалет с оптикой и тоже бросил все это добро в угол. Затем подошел к окну в надежде спросить совета у прекрасных и холодных звезд, но над головой Святого Демона постоянно маячили лайфбар и три золотых шеврона, закрывавших всяческий обзор неба.

Грязно выругавшись, он закричал:

— Когда же все это кончится?! Как надоела эта кровь, эти трупы, этот кошмар!!! Мне надоело убивать...

В порыве гнева Святой Демон подбежал к телу Ведама Дрена и осатанело пнул отрубленную голову в окно. Удар получился неплохой — сильный и с подкруткой. Голова, пролетев через окно, двор и замковый плац, попала в левую «девятку» ворот Эбонхарта. Святой Демон улыбнулся и задумался...

Ближе к телу...

Да, когда надоедает «тупое мясо», умные RPG, загадочные квесты и всеобъемлющие стратегии, в которых (за редким исключением) и пяти минут не проходит без смертоубийства, мы начинаем искать нечто совершенно иное. Для одних это гонки, для других — «сапер» ☺, а для меня такой альтернативой является футбол. Начиная с **FIFA'97**, я (не без влияния Al Dee, моего брата и хардкорного фаната серии) не пропустил ни одной игры от **EA** на футбольную тему (и **TCM 2003** в том числе).

Надеюсь, со мной многие согласятся, если я скажу, что EA Sports — лучший разработчик подобных игр, и ее релизы с каждым годом упорно подбираются к званию идеальных спортсимов, но... Но и они со временем надоедают. Вернее, надоедает бегать за одних буржуев (до создания нашей лиги у EA руки еще ни разу не доходили).

А что если любимая команда купит нового игрока? А если этот игрок вдруг сострижет свои метровые кучери и побреет голову? А если команда сменит форму (как «Барса» и «Бавария» в позапрошлом сезоне, например)? Что, ждать нового релиза, где все это будет учтено? А если вы всю жизнь мечтали *лично* наказать «МЮ», играя в составе «Арсенала», или вообще своей дворовой командой поиздеваться над «Реалом» (пускай всего лишь виртуально)?

Вот тут-то и приходит на помощь *редактор.*

* * *

Святой Демон изучал свое отражение в зеркале. Что-то в нем было не так... Вроде бы все на месте — два уха, два глаза, нос, рот... Внезапно пришло озарение:

— Да я ведь один в один похож на №19 из «Реал Сосьедада»!.. И на №24 «Црвены Звезды»! И еще на 1258 футболистов планеты!!!

* * *

Конечно, в **FIFA'98**, где впервые появился редактор игроков, внешность последних изменялась в довольно узких границах, но в **FIFA'97** вообще все футболисты были на одно лицо. Более-менее приличный выбор лиц для создания своего футбольного аватара мы получили только в 2000-м году (в **FIFA'2001**), возможность менять рост была вшита в **FIFA'99**, а наростить игроку жирок стало реально с выходом **FIFA'2002**. Из года в год менялась система скиллов (и их редактирования), а также менеджмент команд. Так, в **FIFA'2000** были введены некие «финансы» клуба, в пределах которых можно было заниматься трансферами, и это выглядело вполне логично с точки зрения реалистичности, хотя и не всегда удавалось продублировать реальные трансферы. Ну и, наконец, в той же FIFA'2000 появилась возможность создать любой чемпионат с любыми имеющимися командами (например, второй групповой раунд Лиги Чемпионов с «Динамо»).

И вот... Случилось непоправимое. То, чего я начал побаиваться после выхода **FIFA'2002World Cup**. То, что обрубило replayability игры процентов эдак на 70.

FIFA'2003 вышла без встроенного редактора.

* * *

Футбольная карьера бывшего боевого мага Святого Демона клонилась к своему закату... Он отыграл по нескольку сезонов за «Милан», «Манчестер» и «Лацио». Карьеру игрока завершил в английском перволиговском «Брэдфорде», после чего пошел тренером в «Нортвич». В который уже раз поднимая кубок Чемпионов Лиги УЕФА, он не забывал помянуть добрым словом приснопамятного Ведама Дрена, подсказавшего ему истинный путь.

— Ну все. Здесь я достиг всего, чего можно вообще достичь. Пора уходить в отставку. Но прежде...

Святой Демон скастовал на себя полузабытый спелл омоложения и мечтательно улыбнулся:

— Побегаю-ка я еще один сезончик за «Юве»! Давно ведь мечтал, да только ноги не доходили.

Однако в «Юве» сказали, что Демонов, хоть и Святых, им не надо.

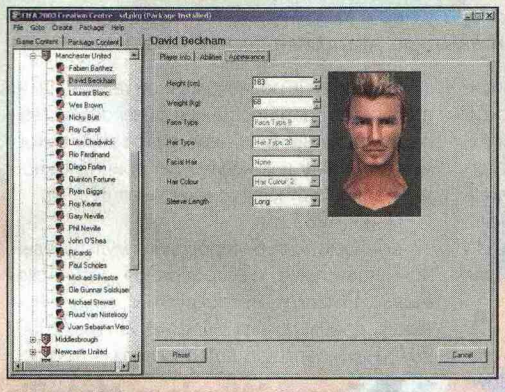
— Ладно, пойду в «Милан». Там меня хорошо знают и любят.

Но и в «Милане», и в «Интере», и в «Баварии» — та же песня, а в «Байере» Святому Демону сказали, что его вообще нет!!! Дело запахло летучими фракциями нефти...

* * *

Как я уже сообщил, FIFA'2003 вышла без встроенного редактора. Проблема? Несомненно! Нам кушать не давайте — только разрешите в кишочках у игрушки покопаться. Но если вы (как и я) не гений программирования, а от слов «компиляция» и «декомпиляция» вам становится плохо, пожалуйте на **http://www.ea.com** или прямо на **http://www.fifa2003.com**, откуда по ссылкам доберетесь до самого **Creation Center**'а (**http://volftp.mondadori.com/e/servizi/mirror/popup/**

?/mirror/fifa/fifa2003/creationcenter/english.zip). Сразу предупреждаю — весит CC 31 Мб, что означает длительное и нервное закачивание оного при диалапе (мой результат по указанной ссылке — чуть меньше трех часов). Но если у вас есть доступ к выделенке или халява в Нете, вопроса «качать или не качать» стоять не должно.



Итак, CC выкачан, установлен и запущен. Надеюсь, с этим вы и без меня разберетесь. А теперь...

Приступим...

Что мы видим? Окошко 800x600, бо́льшую часть которого занимает логотип FIFA'2003. Сверху — меню, а слева находится поле с двумя вкладками: **Game content** и **Package content**. Тот, кто следил за процессом загрузки, должен был заметить, как умный CC сам находит установленную игру и загружает из нее все лиги/команды/игроков и кое-что еще, о чем позднее. Делаем вывод, что в Game content находятся данные непосредственно из игры, причем представлены они в виде дерева каталогов (команда — как подкаталог Лиги). Удобно. Кликнув на Лигу, а затем на кнопочку **Edit** в окне справа, получаем возможность добавлять и выбрасывать из нее команды. (В прошлом году эта фича пригодилась бы фанам итальянской Серии А, когда клуб «Фиорентина» приказал долго жить.) Кликаем на название команды — и получаем аналогичные возможности (трансферы). Кстати, при открытии команды в правой части окна CC появляются три вкладки: Team Info, Supporters и Kit, на которых остановимся поподробнее.

Team Info, как я уже сказал, показывает состав команды. Его можно изменить за счет других команд (кнопка **Edit**) или путем создания нового/редактирования параметров старого футболиста (об этом опять-таки ниже).

Supporters — довольно малозначительная, но приятная вкладка. Здесь расположены флаги и логотипы команды, а также ее спонсоров, которые можно (и нужно) заменить нарисованными собственноручно в «Фотошопе» («Пэйнте», «Кореле» — нужное не подчеркивать, чтоб не марать журнал ☺). Главное помнить, что все эти веселые картинки меняются только оптом, то есть нужно создать 6 файлов с именами _Fla.bmp, _Flb.bmp, _Flc.bmp, _Bna.bmp, _Bnb.bmp, _Bnc.bmp формата 256x128x24 bit, 2 файла с именами _Lga.bmp, _Lgb.bmp 256x256x24 bit и поместить их в одну отдельную пустую папку. После чего на данной вкладке нажимаем **Select**, а затем **Import**. В открывшемся окне указываем эту папку и жмем **OK**. Вас попросят назвать ваш набор атрибутики. Осталось всего ничего — выбрать этот самый набор из списка уже загруженных и снова жать **OK**. Все. Любуйтесь. Аналогично меняется и состав «кричалок» команды (неразборчивые, но вдохновенные песнопения десятков тысяч фанатов на стадионе ☺), только в папку нужно засовывать всего два (по числу «кричалок») файла в формате wav 22 kHz Mono. Называть можно как угодно.

Kit — это вкладка для создания и редактирования формы футболистов. В выпадающем меню **Kit type** выбираем тип формы — *домашняя, выездная* или *резервная*, а в **Kit source** — источник, т.е. откуда CC должен брать эту форму. Вариантов 3, во-первых, **EA Default** — форма по умолчанию, такая, какую сделали разработчики. Во-вторых, **Generic Kit** — генерация своей формы посредством выбора различных вариантов сочетания полос, рисунков и цветов на футболке, трусах и гетрах по отдельности из шаблонов CC. Система практически аналогична встроенным редакторам форм в FIFA'2001-2002, только вариантов дизайна футболок поменьше, а гетров и шорт — побольше. Ну и наконец, **Custom Kit** — «самопальная» форма. Вот оно. То, что я так хотел заполучить, тщетно пытаясь в FIFA'2001 создать красивую и оригинальную форму для своей команды! Здесь все очень похоже на предыдущую вкладку с флагами — рисуем, кладем в папку (табличку с именами файлов и их необходимыми параметрами смотрите в хелпе, в разделе **Kit File Technical Requirements**), загружаем, любуемся. Различие всего одно — флаги в игре так и используются плоскими, а форма создается объемной, причем из нескольких кусков сразу. Поэтому приходится повозиться, чтобы подогнать их друг к другу, насколько это вообще возможно. За это время около 5-6 раз перезапускаешь игру, чтобы посмотреть, как все получается. Зато все труды окупаются, когда видишь одежду своей компании «KRISA sportswear» с логотипом, соответственно, крысы и лэйбой Игрограда в районе пуза на игроках любимой команды.

Теперь — галопом по Европам.

Кликая на игрока, видим все те же три вкладки, суть которых известна еще с 98-го года. Это редактирование внешности, навыков и общих параметров игрока, таких как имя, позиция на поле, «любимая» нога и т.д. Подробно описывать этот процесс не буду, отмечу только, что по сравнению с FIFA'2002, настройки практически не изменились, только вариантов типа лица стало больше (80), а «небритостей» — меньше (всего 4 ☹).

Теперь вернемся к левой панели и ее вкладке **Package content**. Здесь хранятся все созданные нами Лиги/команды/игроки, а также формы, лого и «кричалки». Все расставлено по своим местам, легко находится и легко редактируется, а чтобы создать что-то новое, идем в меню **Create** и выбираем то, что хотим создать.

А теперь...

Самое главное!

Все ваши (и наши) творения хранятся в файлах типа ***.pkg**. После запуска CC откройте ваш **pkg-файл**, а перед выходом — сохраните в меню **File**. Кто смеется? Поясняю, если не загрузить свой файл, то CC будет использовать настройки самой игры, и если в нее не были внесены последние изменения, можно это не заметить и творить дальше. В итоге имеем два pkg-файла, которые нужно как-нибудь скрестить, а это, увы, невозможно...

Сохранять изменения непосредственно в игру нужно через меню **Package/Install...**

+Батарейка-

Итак, краткие итоги. Сперва отрицательные, затем — положительные.

- Размер дистрибутива. Понятно, что 31 метр качается с трудом.

- Отсутствие наглядности. В отличие от встроенных редакторов предыдущих игр серии, CC не имеет 3d-предпросмотра, видна только простая картинка (текстура).

- Уменьшенное количество вариантов некоторых элементов одежды и внешности игроков.

- Узкая направленность редактора. Ну да, это вам не TES Construction Set, в CC не построишь новый стадион, не изменишь геймплей...

Но...

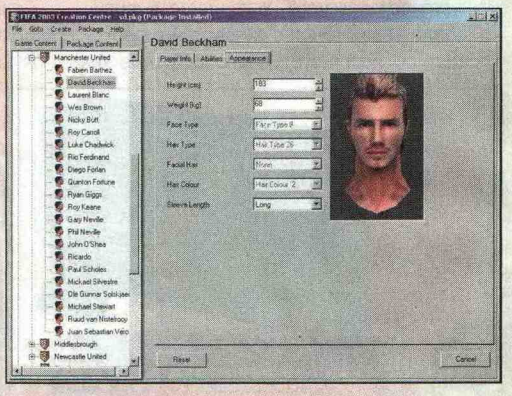
+ Простота и отличная функциональность в пределах своих задач. Фактически можно создать чемпионат Украины с абсолютно реальными формами, «кричалками», атрибутами и предельно похожей на оригинал внешностью игроков (это так, для примера, хотя... может, кто из вас возьмется за сие благое дело?).

+ Абсолютная БЕСПЛАТНОСТЬ (конечно, не считая Инета ☹).

+ Безглючность. По крайней мере, глюков я пока не замечал. Тук-тук-тук (стучу по дереву).

+ Легкая интеграция всего созданного в игру — двумя кликами.

Отсюда вывод: кому надоели рожи мировых звезд футбола, кому не дает покоя успех Юдашкина и фирмы «KRISA sportswear», кому не терпится с родной командой взять Кубок мира (или любой другой), — качать обязательно. Остальные — по желанию. Фанаты серии уже качают...



...За сим остаюсь навеки Ваш, Святой Демон.

Гениальные радиоштучки

Виталий СМАЛЬ vital@bestnet.kharkov.ua

ИТ-индустрия развивается во всех направлениях. Сейчас производители компьютерной периферии делают ставку на беспроводные технологии. В Европе уже давно нашли применение беспроводные колонки, наушники, джойстики, клавиатуры и манипуляторы известных фирм-производителей (Sony, Philips, Benq, Logitech, Genius). Но это в Европе, а у нас в Украине из всей вышеперечисленной периферии доступными для домашнего пользователя являются манипуляторы и клавиатуры, которым и посвящена данная статья.

При покупке компьютера не каждый пользователь задумывается о выборе клавиатуры и манипулятора, чаще всего, берут стандартную «клаву» за $3-5. Они приемлемы по цене, но радиоклавиатуры оправдывают свою цену на 100% благодаря некоторым своим особенностям: удобство, функциональность и практичность. Делая выбор в пользу обычных клавиатур, пользователь приговаривает себя к бесконечным мучениям ☺. Во-первых, постоянная головная боль с проводами, то не хватает провода, чтобы работать с «клавой», сидя на своем любимом кресле, то, что не редкость, провода завязались в морской узел. Во-вторых, покупая стандартную клавиатуру, пользователь лишает себя современного и оригинального дизайна, комфорта и удобства в работе, а также возможности наблюдать широко открытые от удивления глаза девушек и судорожные движения завидующего соседа.

Думаю, после всех перечисленных недостатков проводных клавиатур и манипуляторов еще сильнее захотелось приобрести эдакую модную заморскую радиоштучку, но прежде нужно ответить на очень важный вопрос: «А какого производителя выбрать?»

В настоящее время в Украине радио- манипуляторы и клавиатуры в основном представлены двумя производителями: **Logitech** и **Genius**. Я же посвящаю этот обзор гениальной продукции.

Comfy KB-16M Wireless

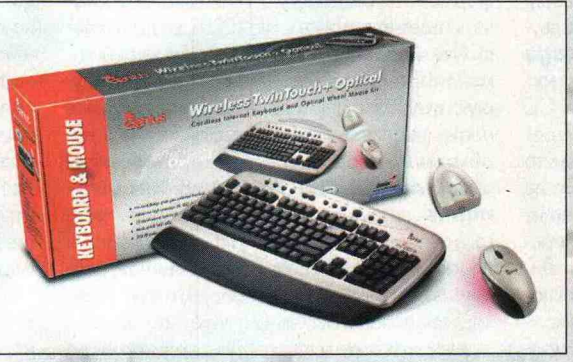
Самая дешевая и простая клавиатура в нашем обзоре. Но несмотря на это, **KB-16M Wireless** довольно привлекательно смотрится как на рабочем столе в офисе, так и у домашнего пользователя. Устройство выполнено в бело-серых тонах с синеватой отделкой. Клавиатура использует радиочастотные технологии, что обеспечивает безукоризненную связь с компьютером, и в отличие от инфракрасных клавиатур, не требует прямой видимости приемника сигнала. Всегда приятно, когда у вас все под рукой. Для удобства в верхней части клавиатуры находятся клавиши быстрого доступа, которые позволяют осуществить быстрый доступ в Интернет, e-mail и к панели управления мультимедиа-проигрывателем. На клавиатуре имеется удобная подставка для кистей рук.

Цена: ~200 грн.

Комплектация: клавиатура, подставка для кистей рук, приемник, драйверы для Windows ME/2000/98/95/NT.

Wireless TwinTouch+ Optical

Эта модель завораживает своим дизайном. Сочетание черных клавиш с металлическим делает ее привлекательной с эстетической точки зрения. Благодаря этой клавиатуре в полной мере осознаешь, что такое комфорт. Ход клавиш мягкий и плавный. В этой модели уже 12 клавиш быстрого доступа. Они позволяют запустить браузер и упростить серфинг благодаря кнопкам «назад», «вперед», «домой», «обновить». При нажатии клавиши **Mail** запускается ваш любимый почтовый клиент. Наличие удобной складывающейся опоры для кистей еще больше повышает уровень комфорта.



Манипулятор имеет ультрамодный дизайн. Мышь выполнена в тон клавиатуры. Беспроводная оптическая мышь с 5 кнопками и роликом удобно ложиться в ладонь, а благодаря специальному покрытию пальцы не скользят. Мышь имеет улучшенный, оптический датчик с разрешением 800 точек/дюйм, к тому же используется 256 идентификационных кодов (аналогичные наборы не будут мешать друг другу в одном помещении).

Применение радиочастотной технологии не требует направленности мышки непосредственно на приемник. В данном случае даже нагромождения книг и канцелярских принадлежностей не сбивают курсор с верного пути ☺.

Цена: ~285 грн.

Комплектация: беспроводная мультимедийная клавиатура, беспроводная оптическая мышь с 4 кнопками и прокруткой, двойной приемник, драйверы для Windows XP/Me/2000/98/NT, руководство пользователя.

TwinTouch Wireless Metallic

TwinTouch Wireless Metallic от фирмы Genius представляет собой новую модель серии беспроводных комплектов мультимедийной клавиатуры и мыши, которые имеют классический дизайн цвета металлик. В данной модели уже побольше дополнительных клавиш — их 16, присутствует и удобная опора для кистей, беспроводная мышь с 4 кнопками и двойной приемник.

Цена: ~320 грн.

Комплектация: беспроводная мультимедийная клавиатура, беспроводная мышь с роликом, драйвер для Windows XP/Me/2000/98/95/NT.

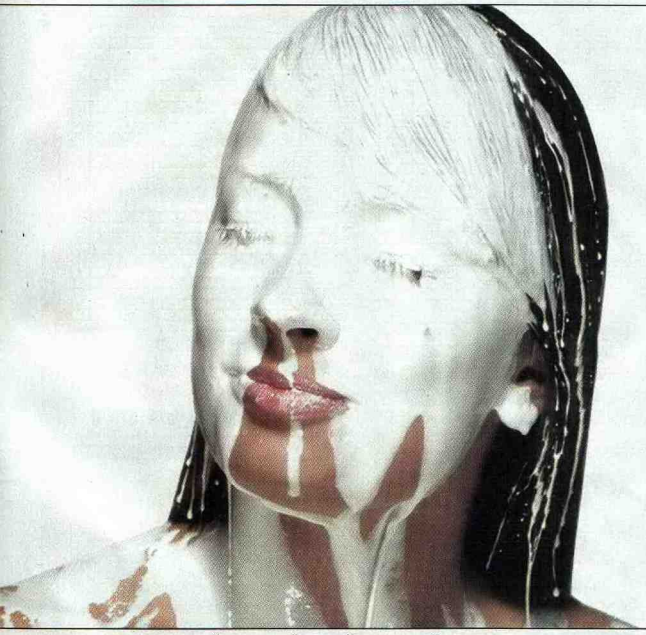
Эта клавиатура для любителей всего нового и передового, но такое удовольствие стоит дороже, чем другие модели, представленные в этом обзоре. Прежде чем покупать TwinTouch Wireless Metallic, подумайте, будет ли это целесообразно. Потому что можно приобрести Wireless TwinTouch+ Optical, не уступающую по техническим характеристикам, а кое в чем и превосходящую «металлическую» модель.

Думаю, я убедил всех наших читателей, что покупка радиоклавиатуры будет эффективным вложением средств, о котором вы не пожалеете.

Лично я уже давно приобрел себе модель Wireless TwinTouch+ Optical и был в восторге от того, насколько удобно работать с этой клавиатурой, в том числе и при написании этих строк.

Чего и всем желаю!

Підписано друк. 25.01.01 Зам. 0076 Тир. №-ФТРУ



tv..

[..ій | ..ое | ..оя | ..ої]

ОБЕРИ СВОЄ

НОВИНИ
\\ eMOneNews

SHOW
\\ Міністерство Прем'єр
\\ Хорошоу
\\ Guten Morgen!
\\ Витые ночки

ХІТ-ПАРАДИ
\\ Pop.UA
\\ M1cine
\\ Русалки in da house

ПРОГРАМИ
\\ Новиє Русскіє Горкі
\\ Long Play
\\ LG Караоке
\\ твій формат
\\ Євросерія
\\ Web.cam

перший всеукраїнський музичний канал
www.M1stereo.tv

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Cel 566-2300 /64-512Mb/4-64 AGP/10	768	141	6
cel1.7/256/20GVA-Int/корп/CD52X	1593	295	2
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
PIV 1.4/64-512Mb/4-64 AGP/10,2CDR	1379	253	6
PIV 1.7/64-512Mb/4-64 AGP/10,2CDR	1521	279	6
PIV 2Ghz/64-512Mb/4-64 AGP/10,2CDR	1749	321	6
PIV 2.8Ghz/512/64-512Mb/4-64 AGP/10	2578	473	6
P4 2.0/512/80G/128M/CDRW+DVD	2889	535	2
Компьютеры на базе AMD Athlon			
AthlonXP800-2,6GHz/64-512Mb/4-64/20	948	174	6
AthlonXP900-2,2GHz/64-512Mb/4-64/10	1019	187	6
Dur1.6/256/20G/VA-Int/CD52/250w/FDD	1431	265	2
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq	910	167	6
Pavilion ZT1145 PIII-1,2/256/20/DVD	7576	1390	6
Pavilion XT178 PIV-2,4/512/60/DVD-	11134	2043	6
Satellite 5205-S503 PIV-2,0/512/40	12808	2350	6
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 366-2,4 (Coppermine/T) от	97	18	2
AMDK7900Ghz-XP-2600GhzATHLON от	131	24	6
Celeron,PIII,PIV,Celeron366Mhz-2,3G	158	29	6
CPU Duron 1.4 GHz Socket A	203		3
AMD Duron, Athlon-XP 1,4-2,5MHz от	211	39	2
CPU Athlon XP 1800+	305		3
CPU Athlon XP 1900+	311		3
CPU Celeron 1.7 GHz Socket 478 Box	319		3
CPU Celeron 1.8 GHz Socket 478 Box	358		3
CPU Athlon XP 2200+	386		3
CPU Celeron 2.0 GHz Socket 478 Box	389		3
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box	425		3
CPU Celeron 2.5 GHz Socket 478 Box	472		3
CPU Athlon XP 2500+ Barton	494		3
CPU Celeron 2.8 GHz Socket 478 Box	694		3
CPU Pentium 4 2.4 GHz 800 MHz 512	932		3
CPU Pentium 4 2.6 GHz FSB 800 MHz	1010		3
CPU Pentium 4 2.8 GHz FSB 800 MHz	1246		3
Модули памяти			
SIMM 4 MB EDO	25		3
DIMM 32 MB PC133	25		3
SIMM 8 MB EDO	36		3
SIMM 32 MB EDO Samsung ECC	94		3
SDR;DDR(PC266,333): 128Mb-512Mb от	98	18	6
DDR SDRAM 128 MB PC2700	111		3
128/256Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	119	22	2
DIMM 128 MB PC133	122		3
DDR SDRAM 128 MB PC2700 Infineon	144		3
DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX)	147		3
DDR SDRAM 256 MB PC2700 PQI	212		3
128Mb Flash память USB (CAYON)	238	44	2
DDR SDRAM 256 MB PC3200 Infineon	239		3
DIMM 256 MB PC133	258		3
512/1024Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	394	73	2
DDR SDRAM 512 MB PC2700 Apacer	422		3
DDR SDRAM 512 MB PC3200 Infineon	455		3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 Infineon	477		3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 Infineon	622		3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 Samsung	694		3
SO DIMM DDR SDRAM 1024 MB PC2100	1554		3
Материнские платы			
ALBATRON,PCPARTNER,Elitegroup:-от	114	21	6
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE:-от	125	23	6
MB Albatron KM400T-8X Pro VIA KT400	300		3
MB Elitegroup VIA KT600-A Socket A	308		3
MB Jetway 845IGVM i845GV Socket 478	319		3
MB Albatron PM845GL1-533 i845GL-533	333		3
MB Soltek 845GL SL-85LIR-CL	333		3
MB Elitegroup N2U400-A NForce 2	341		3
MB Elitegroup 845PE-A800 i845PE	344		3
MB Albatron PM845GV1 i845GV Socket	350		3
MB Elitegroup 848P-A i848P Socket	361		3
MB Albatron PX848PV i848P-800	377		3
MB Albatron PX845PEV Pro i845PE	394		3
MB Albatron PX865PE Lite Pro i848P	405		3
MB Albatron PX848PV Pro i848P-800	416		3
MB Albatron PM845GE i845GE Socket	494		3
MB Albatron PX865PE Pro i865PE	527		3
Жесткие диски IDE			
20-40Gb(5400/7200) WD,Samsung	297	55	2
HDD WD 40.2 GB 5400 rpm 2 MB Cache	302		3
HDD Samsung 40.8 GB 5400 rpm	302		3
HDD WD 40.2 GB 7200 rpm 2 MB Cache	316		3
HDD WD 40-8B2 GB 7200 rpm 2 MB C.	319		3
10-120GB 5400 Samsung,Maxtor,WD от	322	59	6
Hitachi 15K73 Series DK32EK-36NC	332	61	6
80-120Gb(5400/7200)Samsung,Seag,IBM	383	71	2
HDD WD 80.0 GB 7200 rpm 8 MB Cache	455		3
HDD Seagate 80.0 GB 7200 rpm SATA	488		3
HDD Seagate 120 GB 7200 rpm 2 MB C.	513		3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache	513		3
HDD Samsung 120 GB 7200 rpm 8 MB C.	561		3
Сменные диски			
CD-ROM 52x Samsung ATAPI	80		3
CD-ROM 52x LG IDE	85		3
CD drive 52x SAMSUNG,NEC,BENQ	92	17	2
CD-ROM 52x NEC ATAPI	97		3
CD-ROM 52x Sony IDE	97		3
CD-ROM 50x ASUS	103		3
40-56x Sony,Teac,Samsung,Asusот	104	19	6
CD-ROM 52x ASUS	119		3
CD-ROM 54x Plextor	139		3
DVD-ROM LG 16x/48x IDE	167		3
DVD 16/40 SONY/ASUS/SAMSUNG от	178	33	2
4x4x32x-52x24x52xTEAC,MITSUMI,NEC	185	34	6
CD-RW Samsung 52x/32x/52x IDE	186		3
CD-RW ASUS,LG,TEAC,SONY,SAMSUNG	194	36	2
CD-RW LG 52x/32x/52x IDE	198		3
CD-RW Sony 52x/32x/52x IDE	216		3
DVD 16x Plextor PX-116TA	239		3
CD-RW TEAC 52x/24x/52x IDE	247		3
CD-RW NEC 48x/32x/48x IDE	250		3
CD-RW LG 24x/10x/40x IDE	325		3
DVD+CDRW SONY/LiteOn 48/24/48*16 от	329	61	2
DVD+RW NEC ND-1300 ATAPI	694		3
MultiMedia			
Большой выбор акустических систем	22	4	6
16-32bYamaha,Crystal,Creative от	38	7	6
SB Creative Live! 5.1 PCI (OEM)	172		3
AverMedia TV/VCR/FM TVstudio+ДУ	292	54	2
SB Creative Audigy 2 PCI	422		3
Видеокарты			
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от	44	8	6
Web-камера Genius VideoCam Express	94		3
GeForce:II,III,IV (GTS-Ti)от 32-128	158	29	6
ATi Radeon 7000 32/64Mb DDR, AGP TV	178	33	2
TV-Tuner KWorld KW-TV878-RF ProII	205		3
SVGA 64 MB ATI Radeon 9200SE DDR	225		3
SVGA 64 MB NVidia GeForce 4MX-440SE	239		3
SVGA 64 MB Daytona GeForce 4MX-440-	241		3
SVGA 64 MB NVidia GeForce 4MX-440	247		3
ATI RADEON 9200 64M VIVO/TVO от	248	46	2
SVGA 64 MB InnoVision GeForce 4MX	250		3
TV-Tuner AverMedia TV Studio 203	344		3
SVGA 64 MB Sapphire Radeon 9200 DDR	372		3
ABIT GF 5200 8x/4x 128Mb DDR TV/DVI	394	73	2
SVGA 128 MB ASUS V9520 TD/P GeForce	488		3
ATI RADEON 9000PRO 128M DDR +TV/DVI	518	96	2
ATI RADEON 9000PRO 128M VIVO+TV-in	529	98	2
ASUS V9520VideoSuiteGeForceFX5200	594	110	2
SVGA 256 MB Gigacube Radeon 9600 XT	860		3
SVGA 128 MB ASUS V9950 TD/128M FX	1621		3
ATI RADEON 9800PRO 128DDR 8x/4x	2090	387	2
Мониторы			
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	523	96	6
Monitor 15" Samsung 551S 0.28 mm	544		3
17" LG T710BH Flatron EZ 0.20 mm	744		3
17" LG T710PH Flatron EZ 0.20 mm	794		3
17" SAMSUNG 755DFX	842	156	2
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от	1581	290	6
15' AOC-LCD LM520-A 1024*768(75)	1863	345	2
Monitor 15" Acer AL506 TFT	1942		3
15"LG 1510S TFT	1993	369	2
Монитор Philips LCD 150C4FS	1998		3
Monitor 15" Samsung 152S TFT	2214		3
Monitor 15" Samsung 153V TFT VSSS	2220		3
Monitor 15" Samsung 152V TFT VSSS	2248		3
15"SONY HS53H(grey,blue) TFT TCO99	2295	425	2
15"Samsung SM 152B(акция!!!!)	2376	440	2
Monitor 15" Samsung 152B TFT	2392		3
17"Hansol H750MM silver 1280*1024	2441	452	2
Monitor 17" LG FL1715S TFT	2564		3
Monitor 17" AOC LM-729A LCD	2581		3
Monitor 17" Samsung 172N TFT (ASHS)	2803		3
Monitor 17" Samsung 172V TFT	2803		3
Устройства ввода			
Keyboard BENQ/Cherry/Codegen/Sven	11	2	2
Mouse Scroll/Optical/Radio/PS2 от	11	2	2
Модемы			
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от	49	9	6
56 K Intel 3200 V.92 int. PCI	50 -		3
56 K Lucent int.	50		3
int Lucent//Kworld/Acorp 56K от	54	10	2
56 K ACorp M56ISL Lucent int.	61		3
56 K ACorp M56PML Lucent int.	72		3
56 K ACorp M56EMTU ext.	142		3
56 K ACorp M56EMTU ext. Orest Ukr	167		3
56 K ACorp M56SCD ext.V.92	178		3
GVC 56K VECTOR K2D/R21/USB от	211	39	2
56 K ACorp M56SCD ext. Orest Ukr	222		3
ZyXEL OMNI Vector(MIDI,Smart,MINI)	248	46	2
56 K / V.92 Orest Ukraine ext.	266		3
56 K Zyxel Omni Mini ext. V.90	297		3
Zyxel U-336 E+	400		3
Корпуса			
Вр 250/300/350/450 ATX P-4 от	54	10	2
Codegen,SWEEX,KME	103	19	2
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	240	44	6
Принтер HP DeskJet 3550 A4	355		3
HP DJ 3550/3650 14| 10 стр.мин 2400	367	68	2
Принтер HP DeskJet 3650 A4	444		3
LEXMARK Z52 10(6)1200x1200 USB/LPT	464	86	2
Лазерные принтеры			
SAMSUNG ML-1210/1510 12ppm,600*600	864	160	2
CANON, HP, Brother HL, Samsung от	959	176	6
HP Laser Jet 1010W 600dpi, USB	1037	192	2
Принтер HP LaserJet 1300 A4	1737		3
Принтер Epson AcuLaser C900 Color	2359		3
Сканеры			
Mustek ScanExpress 1200UB+ USB	222		3
ScanExpress 1200 UB+ 48bit (slim)	232	43	2
Сканер Mustek Be@rPaw 1200CU	272		3
Be@rpaw1200TA(слайд-модуль)600x1200	324	60	2
Сканер HP ScanJet 2400C	408		3
HP SJ 2400C 48бит1200x1200т/д,45сек	427	79	2
Сканер Mustek Be@rPaw 2448TA Pro	472		3
Сканер HP ScanJet 3690C	594		3
Сканер HP ScanJet 3970C	704		3
Источники бесперебойного питания (UPS)			
Super Power VT525/550/800/1000	211	39	2
APC BK 500/650/1000 USB+LPT+soft от	405	75	2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
К стр. Прин.HP,Canon,Lexmark цв,ч/б	27	5	2
К лазерным принтером цв,ч/б от	308	57	2
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у компл-х	27	5	2
Настройка ПК			5
Модернизация любых ПК			5
Модернизация мониторов			5
Модернизация принтеров			5
Ремонт ПК			5
Модернизация любых ПК			5
Бесплатные консультации по ПК			5
Консультации по модернизации ПК			5
Покупка комплектующих Б/У			5
Покупка компьютеров Б/У			5
Замена старых ПК на новые			5
Покупка перферийных устройств Б/У			5
Настройка ПК			5
Продажа подержаных ПК			5
Продажа подержаных комплектующих			5
Изготовление ПК по заказу			5
Ремонт+модернизация ПК			6
Ремонт			
Покупка комплектующих Б/У			5
Покупка компьютеров Б/У			5
Замена старых ПК на новые			5
Ремонт ПК			5
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0,25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0,48	1
Выделенные линии за 1 Гб	189	35	2
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	2
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с,в)	49	9	2
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!
Изменился наш телефон и адрес!
(044) 455 35 75
03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	2
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
3	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	
4	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
5	ПрагмаТех (044-4575720, 4416990)	6
6	Пульсар (044-2639983)	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№07 (117), 16.02.2004.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер» г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видовнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5) тел. (0322) 97-4768,
зам. № **1145**

Rekam
и
МОЙ
КОМПЬЮТЕР

объявляют ежегодный
конкурс цифровой
фотографии

"Реальность на грани фантастики"

К участию принимаются фотографии, сделанные только цифровыми фотокамерами.
Работы присылайте по адресу photo@mycomp.com.ua до 3 мая 2004 г.
Требования: разрешение - >150 dpi, формат файлов - JPEG, размер - до 2 Мб.
Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата.
Разумеется, не забудьте подписаться и назвать свое творение.

Лучшие работы промежуточного отбора будут представлены на "Фантастической компьютерной неделе" в Доме кино с 15 по 18 апреля 2004 г.

Церемония награждения победителей состоится на 2-ой международной "Киевской ФОТОЯРМАРКЕ" (20-23 мая 2004 г., МВЦ, Броварской пр-т, 15).

Златогорье 2

Холодные небеса

Равновагу між Світлими та Темними силами знову порушено!
Перемога послушника Храму Великих Героїв над Чорнобогом призвела до катаклізму великої руйнівної сили.
Потужний вибух знищив замок Чорнобога, що знаходився у гирлі вулкану, а герой опинився
на маленькому острові в засніженій країні Альберії. Тепер послушнику світлоградського храму
необхідно почати довгу дорогу додому... та відновити Велику Рівновагу!

© 2003 "Burut". © 2003 "Руссобит Паблишинг". © 2003 "МультиТрейд".
Видавець на території України – компанія "МультиТрейд".
З питань гуртового постачання звертатися за
тел.: (044) 237-5186; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua