Мой компьютер игровой

№ 8(118)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
23.02.2004

Chaos Legion

SpellForce
THE ORDER OF DAWN

FarCry

Chicago 1930

Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Дніпропетровськ
Херсон
Одеса
Сімферополь
Тернополь
Луцьк
Харків
Миколаїв
Кіровоград
Ужгород
Вінниця
Суми
Полтава
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Дніпропетровс
Херсон
Одеса
Сімферополь
Тернополь
Луцьк
Харків
Миколаїв
Кіровоград
Ужгород
Вінниця
Суми
Полтава
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Львів
Черкаси
Київ
Запоріжжя
Донецьк
Житомир
Чернівці
Рівне
Дніпропетровськ

БЕЗ КОХАННЯ ЖОДНОГО ДНЯ БЕЗ ДАРУНКІВ

555 ХВИЛИН КОХАННЯ ЩОДНЯ

з 14 лютого до 8 березня

подробиці акції

на 5 каналі

у проекті «5 елемент»

Ліцензія НР №1086 від 23 липня 2003 р.

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. Хаим БЕРКОВИЧ.
Отыграем роль вживую..., стр. 7.
2. Mikporta.
Far Cry, стр. 8-9.
3. Александр GLUKK.
Chicago 1930, стр. 10-12.
4. AntDroid, Makbet.
Spell Force, стр. 13-15.
5. Saint Daemon.
Total Club Manager 2004, стр. 18-19.
6. Мохнорыл Гиппократович ТАЛЕР.
Journey to the center of the earth, стр. 20-21.
7. Степан ТАНАСИЙЧУК aka Falcon.
Chaos Legion, стр. 22-23.
8. Pepel.
Fire Chief, стр. 24-25.
9. Том/Doc/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
10. Владимир ЦАРЕНКО.
Fanатик тишины, стр. 28-29.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

Если бы агентам нашего Департамента такой интеллект, как у вражин в Far Cry, если бы нашим агентам такой внешний вид, как Jorney to the center of the Earth, если бы нашим агентам таких корешей, как в Chaos Legion!!! А так, звиняйте, шо выросло, то выросло! Зато на задания можно посылать без опаски. Если завалят - то так красиво!..

Убийца мертвых

Малоизвестная компания **The Zombie Squad Team** объявила о начале работ над новым *хоррор-шутером*, который будет носить название **Dead Next Door: Life After Death**. Игра создается по мотивам старого фильма ужасов *The Dead*

Next Door, который многие из вас могли видеть в видеосалонах лет эдак 8-10 назад. К работе над проектом был привлечен режиссер фильма *Дж.Р. Буквальтер*, так что есть надежда, что в игре будет хотя бы частично отражена атмосфера картины. Ну а для тех, кто не знает, о чем, собственно, идет речь, расскажем вкратце сюжетную завязку. Нам придется перевоплотиться в отставного морпеха Кельвина Лейбера, решившего отдохнуть от своего героического прошлого и поселившегося со своей семьей в тихом провинциальном городке. Однако судьбе не захотелось оставить в покое бравого вояку. Оказывается, над городком тяготеет ужасное проклятие — зомби, которые очень любят покидать свои могилы и разгуливать по улицам, поедая запоздалых прохожих. В один совсем не счастливый вечер такими прохожими оказались жена и дочь Кельвина. Одержимый жаждой мести герой вспоминает старые навыки, достает из-под кровати именной гранатомет и отправляется на кладбище, чтобы либо уничтожить нечисть, либо пасть в неравной схватке и воссоединиться с семьей в лучшем мире. Однако по дороге он сталкивается со странным человеком, который открывает ему глаза на происходящее. Оказывается, за возросшей активностью зомби следит некая секретная организация, которая обладает огромным опытом в области общения с ожившими мертвецами, и таланты Кельвина этой организации очень бы пригодились. Вняв голосу разума, наш герой вступает в ряды борцов с нечистью и через некоторое время становится самым известным убийцей мертвецов в округе. И все было бы хорошо, но через некоторое время на улицах начали появляться зомби, уровень интеллекта которых не отличается от человеческого. Выяснить, откуда взялись эти чудовища и, естественно, разделаться с ними поручают Кельвину...

Игра создается на движке *AMP II Engine*, разработанного компаниями *4D Rules*, знакомой нам по не слишком успешному

шутеру Gore, и *Slam Software*. Более подробную информацию об игре и первые скриншоты, изображающие одну из игровых локаций — заброшенный завод, вы можете найти на официальном сайте игры (**http://game.deadnextdoor.com/**).

В ожидании сиквела

На сайте компании **Strategy First** (**http://www.strategyfirst.com**) проводится опрос общественного мнения для того, чтобы выяснить, продолжение какой из игр этой фирмы геймеры ожидают больше всего. За приз геймерских симпатий борются *Disciples 3, Etherlords 3, Europa Universalis 3, Galactic Civilizations 2* и *Jagged Alliance 3*. Следует заметить, что на сегодняшний день лидирует осиротевший Jagged Alliance, что определенно не может не радовать. Потому что все остальные заявленные игры так или иначе появятся в продаже, а вот Jagged... Хотя ведь не зря правление Strategy First затеяло эту голосовалку — не исключено, что «геймерские симпатии» сыграют свою роль в дальнейшей судьбе сериала.

Кис-кис-кис...

Не так давно мы писали о том, что компания **Electronic Arts** приобрела права на создание компьютерной игры по мотивам художественного фильма *Catwomen*, съемками которого в данный момент занимаются компании *Warner Bros.* и *Village Roadshow Pictures*. И вот, на днях «электроники» официально анонсировали эту игру. Виртуальные похождения женщины-кошки появятся на экранах наших мониторов не позднее 30 июня этого года. Игра выйдет одновременно для PC, PlayStation 2 и X-box. Итак, нас ожидает бескомпромиссный *экшен*, в котором главная героиня будет расправляться с толпами врагов посредством когтей и хлыста, грациозно прыгать по крышам зданий и активно использовать эффекты «замедления времени». Разработчики обещают интерактивное окружение, потря-

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._____

Почтовый адрес_____

№8 _____ (телефон)_____

сающую графику и спецэффекты. Судя по всему, у рыжей вампирши Rayne в ближайшем будущем может появиться очень серьезная конкурентка. Но впрочем, поживем — увидим.

Новости спорта

Издательская компания **Sega** объявила о заключении пятилетнего договора с девелоперской конторой **Sport Interactive**, согласно которому последняя должна будет сделать для Sega два продукта спортивной направленности. Под номером первым выступает *хоккейный симулятор* **Eastside Hockey Manager**, который окунет нас в мир европейского хоккея. Также в разработке находится *футбольный менеджер* **Football Manager 2005**. Обе игры появятся на рынке под маркой Sega. Sport Interactive хорошо знакома поклонникам спортивных игр по суперпопулярному сериалу *Championship Manager*, изданному компанией *Eidos*, так что можно надеяться, что новые продукты тоже будут выполнены на высоком уровне и не разочаруют поклонников жанра. К сожалению, о дате выхода этих игр пока что ничего не известно. Следите за новостями.

Гуляй-космос

Шведская компания **FunCom** анонсировала официальное дополнение к своей *футуристической онлайновой RPG* **Anarchy OnLine**, которая будет называться **Anarchy Online: Alien Invasion**. В этом, уже втором по счету аддоне к онлайновой «Анархии», мы столкнемся с вероломным вторжением инопланетян. Перед лицом надвигающейся угрозы всем жителям планеты Rubi-Ka придется объединить усилия, забыв

на время о внутренних дрязгах. Сражаться с пришельцами жителям мира «Анархии» придется не только на земле, но и в воздухе, для чего игрокам будет предоставлена возможность пилотировать истребители и брать на абордаж корабли пришельцев. Но какая же война без обеспеченного тыла? Те, кого не влекут ратные подвиги, смогут найти в аддоне дело по душе. Anarchy Online: Alien Invasion предоставит вам возможность открывать собственные фабрики и магазины, которые будут обеспечивать армию всем необходимым и впоследствии приносить бешеные прибыли своим владельцам. Ну и конечно же, Alien Invasion предоставит нам огромное количество нового оружия, брони и прочей боевой амуниции. Если вы хотите побольше узнать об этом аддоне, обязательно загляните на официальную страничку игры (**http://www.anarchyonline.com/content/game/alieninvasion/**).

Возвращение во Вьетнам

Пронырливые репортеры популярного западного игрового сайта *Computer and Video Games* (**http://www.coputerandvideogames.com**) опубликовали информацию, касающуюся таинственного проекта компании **Eidos**, анонсированного в конце прошлого года. До сих пор было известно только то, что речь идет об *экшене с видом «от третьего лица»* — и... все. И вот, наконец-то тайное стало явным. Итак, непосредственной разработкой игры, которая, кстати говоря, будет носить название **ShellShock: Nam`67**, занимается молодая голландская студия **Guerilla Games**. Действие же будет разворачиваться, как нетрудно догадаться из названия, в 1967 году на территории Северного Вьетнама. Вам придется пройти нелегкий путь от зеленого новобранца, только-только прилетевшего из родного города в мрачные джунги, до умудренного опытом ветерана, прекрасно разбирающегося во всех тонкостях партизанской войны. По мере продвижения по сюжету игры вам будут доставаться все более и более сложные задания. Если в начале игры наш герой по большей части выступит в роли «пушечного мяса» в глобальных масштабных акциях, то со временем придется совершать рейды в тыл врага, похищать важные документы и высокопоставленных вьетконговцев, спасать военнопленных и уничтожать стратегически важные объекты. Разработчики уделяют много внимания воссозданию удушливой атмосферы партизанской войны, когда страх и ожидание неизбежного становятся одними из самых главных врагов солдата. В игре будет множество ловушек, враги будут активно пользоваться подземными ходами, чтобы неожиданно появиться у вас за спиной, и т.д., и т.п. Игра разрабатывается одновременно для платформ PC, PlayStation 2 и X-box и должна появиться в продаже летом этого года. Ждем-с.

Take-Two впадает в детство

Известная издательская компания **Take-Two Interactive**, здорово нагревшая руки на издании серии о приключениях беспринципного негодяя, угоняющего чужие автомобили и избивающего прохожих бейсбольной битой, неожиданно решила обратить свое внимание на продукты для самых маленьких геймеров, заключив соглашение с мультипликационным телеканалом *Cartoon Network*. Ловкие издатели намереваются выпустить серию игр по мотивам мультипликационных сериалов, рассчитанных на детей от шести до одиннадцати лет. Не мешкая, Take-Two уже анонсировала первый проект из данной серии. Им станет игра **Codename: Kid's Next Door**, которая будет создаваться по одноименному мультфильму.

Трон на трон

Компания **Strategy First** объявила о появлении в продаже игры **Two Thrones**, разработанной шведской студией **Paradox Entertainment**. Данный проект представляет

собой *классическую стратегию*, действие которой перенесет нас в Европу конца 13 — начала 14 века. Вам предложат возглавить одно из государств — Англию, Францию или Бургундию — и показать всему христианскому миру, кто в хате хозяин. Разработчики обещают нам все атрибуты классической стратегии с масштабными битвами, добычей ресурсов, развитием экономики своей страны, дипломатией и прочими государственными хлопотами.

Покоритель пустынь

Компания **TKO Software**, знакомая нашим геймерам по аддону к военному шутеру *Medal of Honor — MOH: Breakthrough* — объявила о приобретении прав на создание компьютерной игры по мотивам художественного фильма *Sahara*, который в данный момент снимают кинокомпании *Paramount Pictures* и *Crusader Entertainment*. Данная картина в свою очередь создается по мотивам произведений *Клайва Касслера*, повествующих о приключениях некоего Дирка Питта, который постоянно попадает в переделки в различных экзотических местах земного шара. На этот раз бесстрашного героя занесло в самую большую пустыню, где ему и придется бороться за свою жизнь любыми средствами, подворачивающими под руку.

Ну, фильм мы, конечно, посмотрим, а что же с игрой? А будет это *action/adventure*, обладающая всеми достоинствами и, как это

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

ни прискорбно, недостатками данного жанра. Дирку придется много бегать и прыгать, сражаться с врагами, отыскивать ключи и собирать бонусы. И фильм, и игра должны появиться в конце этого года.

Альфа в космосе

Польская компания **Rebelmind** сообщила о том, что ее проект **Space Hack** достиг стадии альфа-версии. Как большинство из вас, возможно, помнит, речь идет

о *hack-n-slash`e*, некогда названном «космическим Diablo». Главный герой игры попадает на отдаленную планету, населенную кровожадными монстрами, задавшимися целью не дать неудачливому астро-

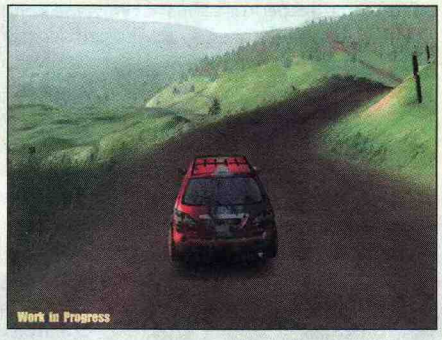
навту выбраться живым из этой передряги. Вот, собственно, и весь сюжет. Впрочем, почитателям данного жанра, возможно, большего и не надо. Разработчики обещают замечательную графику и спецэффекты, огромное количество разнообразных противников и средств их уничтожения. Релиз Space Hack намечен на конец этого года. Ждем-с.

Потери Blizzard`a

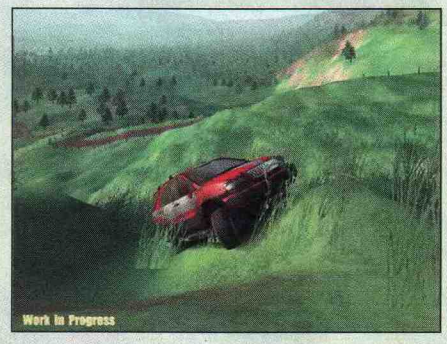
Продолжают увольняться сотрудники одной из самых именитых девелоперских компаний. Речь идет о фирме **Blizzard**. Причем, большинство тех, кто покинул стены «Вьюги» отнюдь не намерены прекращать работу в гейм-индустрии. Так, один из самых известных сотрудников Blizzard — *Билл Ропер* — ныне трудится в созданной им компании **Flagship Studio**. А недавно его примеру последовал *Майк Скандиццо*, который вместе с девятью другими бывшими сотрудниками Blizzard также основал собственную компанию — **Castaway Entertainment**. В данный момент эта контора трудится над неким безымянным проектом, рассчитанным в первую очередь на поклонников *Diablo*. Вообще, несмотря на то, что практически все продукты Blizzard пользуются неизменной популярностью на рынке, текучка кадров в этой компании довольно большая. За последний год стены «Вьюги» покинуло более тридцати человек. Во что это выльется в будущем, покажет время.

Ода бездорожью

Молодая французская компания **Asobo**, ранее работавшая над созданием второсо-



ртных аркадных гонок, анонсировала свой первый проект. Игра будет носить название **Grand Raid Offroad**, в ней нам будет предложено принять участие в *гонке внедорожников*. Причем, французские разработчики утверждают, что это будут гонки даже не по пересеченной, а по очень пересеченной местности. Еще одной отличитель-



ной особенностью игры должны стать трассы, которые обещают быть очень длинными и предоставлять водителю полнейшую свободу действий. То есть выбор маршрута вашего следования не будет ограничен ничем, кроме естественных препятствий, большинство из которых придется преодолевать, рассчитывая на свое мастерство и мощь двигателя. Также разработчики обещают парк из более чем тридцати автомобилей, которые можно будет настраивать и усовершенствовать по собственному желанию. Все остальные заявления довольно стандартны. Нам обещают замечательную графику и стильное звуковое сопровождение, реалистичную физическую модель и модель повреждений, умный AI противников и т.д., и т.п. Если вы заинтересовались данным проектом, обязательно загляните на официальную страничку игры (**http://www.asobostudio.com/English/GRO%20Description.htm**). О дате релиза, равно как и об издателе данного проекта, пока что ничего не известно. Следите за новостями.

Подарки от 1С

Компания **1С** объявила о выходе сразу трех официальных локализаций западных продуктов, так что теперь поклонники качественных русификаций могут пополнить свои коллекции.

Если вы хотите провести немного времени, уничтожая противников посредством достижений военной мысли далекого будущего, возможно, вас привлечет **Red Faction 2**. «Земля. Двадцать второй век. С момента восстания на Марсе прошло пять лет. Пять неспокойных лет, наполненных тревогой и страхом возврата к смутному прошлому. Страхом, который был не напрасен...» Да, конечно, этой игре, равно как и ее предшественнице далеко до лучших представителей жанра экшен, но все-таки вы найдете здесь четырнадцать футуристических стволов, возможность управлять различной техникой, включая подводную лодку, множество злобных врагов... Иногда этого бывает достаточно ☺.

Ну а если sci-fi вам не близок, добро пожаловать на матушку-Землю. «Во время одной из операций в тылу врага вы узнаете, что террористы планируют разработать ядерное оружие и взорвать его на американской территории. Вам предстоит пройти путь американского снайпера-морпеха: из афганских пустынь в чеченские горы, а оттуда в дикие джунгли далекого острова в Тихом океане. Рассчитывать вы можете только на себя, свою винтовку и своего напарника. Каждый выстрел на счету — от вас зависит судьба Родины!» Такова завязка игры «**Морпех против терроризма**» (оригинальное название — **CTU. Marine sharpshooter**). Нам обещают все прелести жизни простого американского снайпера, начиная с отстрела важных деятелей международного террористического движения и заканчивая снайперскими дуэлями.

Ну а тем, кого тянет в море, можно посоветовать получше присмотреться к игре **Silent Hunter 2**. Ведь это «продолжение лучшего *симулятора управления германской боевой подводной лодкой*. Действие игры разворачивается во время второй мировой войны. Взяв на себя командование небольшой дизельной атакующей субмариной, при удачном стечении обстоятельств по ходу выполнения миссий вы будете получать в свое распоряжение все более крупные и боеспособные корабли — вплоть до знаменитого подводного крейсера Type XXI Electro, на борту которого, как известно, из поверженной Германии бежал адмирал Эрик Топп, принявший участие в разработке Silent Hunter II в качестве эксперта-консультанта». В данной игре вы найдете более двухсот моделей боевой техники, созданных на основе реальных прототипов, удобный интерфейс, высокодетализированную 3D-графику, закрученный сюжет и многое, многое другое.

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

Хаим БЕРКОВИЧ

AGE OF POWER
Отыграем роль вживую...

Как уже известно многим нашим читателям, лучший в Украине (да и скорее всего в СНГ) сервер онлайн-игры «Эпоха Силы» дает нам возможность почувствовать вкус ролевой игры. А что такое ролевая

игра? Это такая игра, где не только постепенно растут скиллы, статы и прочее, но в основном где ты можешь отыгрывать ту или иную роль. Кстати, меня всегда занимало, как можно отыгрывать роль в офлайн-игре? Ну в самом деле, что там можно отыграть? Только то, что туда заложили создатели игры. К примеру, установили они, что после того или иного квеста тот или иной персонаж улучшит свое отношение к Вам, значит выполнили вы квест, оно и улучшилось... И так будет всегда.

Другое дело — онлайн-игры. С одной стороны, в них тоже есть свои ограничения. Допустим, если вы начнете убивать других игроков, то очень скоро многие города станут в «Эпохе Силы» для вас недоступны. Городская стража будет убивать вашего персонажа каждый раз, когда вы пересечете границу города. Это делается для защиты начинающих игроков. Другое дело, отношение к вашему персонажу других игроков, оно зависит ТОЛЬКО от Вас. То есть постепенно раскачиваясь, вы заводите себе тот или иной круг знакомых. Для крафтеров это обычно деловые партнеры, для боевых чаров — спарринг-партнеры или друзья по походам в данжеоны и на кладбища. Вот они в боль-

шинстве случаев и являются теми, из кого в будущем может получиться именно Ваша гильдия. Ну а уж какой она будет — мирной крафтерской или боевой (впрочем, сейчас практически все перемешалось), какое направление выберет ордера — защитника порядка или хаоса, то есть любящего свободу, решать будете именно вы со своими друзьями. Ну и естественно, у вашей гильдии появятся враги, те, кто всегда будут пытаться убить вас, только заметив приписку к нику.

Ну а теперь я хочу рассказать немного о самых известных людях, отыгрывающих или уже отыгравших свою роль на нашем сервере. Предупреждаю сразу, всех весьма достойных игроков я описать не смогу, увы, объем не тот, да и память уже то же не молодая...

Наверно, самым известным убийцей игроков на АоП был человек, выступавший под ником **Ремембер**. Созданная им в мае 2002 года гильдия **Дайвер**, размещавшаяся тогда в одноименном клубе, очень быст-

ро сумела противопоставить себя практически всем на сервере. Несмотря на то, что более старые гильдии объединились против нее, она выстояла, и не только выстояла, но и стала самой известной на сервере. И в этом полная заслуга ее гильдмастера — Ремембера. Однако после перехода на другую серверную платформу «Дайвер» начал медленно затихать... Ремембер постепенно увлекся реальной жизнью, и... Увы...

Еще одна суперколоритная личность АоП — это **Прол**. Он также создал гильдию, но не военную, а торговую. Даже меня в начале моего жизненного пути на сервере он пытался уговорить рубить ему дрова и продавать по 12 гп за штуку. В принципе, как для новичка это был весьма неплохой заработок. А какие он истории рассказывал о спрятанных по разным городам несметных сокровищах. Однако их так никто и не нашел... Впоследствии Прол стал **ГМом**, потом полностью занялся биллингом АоП. Можно со всей ответственностью заявить, что без него сервер бы никогда не стал таким, каким он есть.

Можно много говорить о выдающихся воинах и магах АоП, но... хочется вспом-

нить чара очень редкой тогда профессии — вора. Я хочу рассказать немного о **Мадам**. Этот игрок стал поистине бичом Божиим для всех, кто хоть на секунду зазевается. Вор подходил в стелсе и... все, что нажито непосильным трудом, «две куртки замшевых, два видеомагнитофона импортных», в смысле, все, что можно было вытащить из сумки растяпы, переходило в ее умелые ручки. Ах, сколько людей возмущалось на форуме, мол, как это так!!! Я купил (набил с монстров, снял с противника) то, и то, и то, а она... такая противная, все за пару секунд украла. Причем к чести Мадам надо заметить, что ее ответы были действительно юморными, и обычно все ее недоброжелатели в конце концов сами начинали прокачивать себе воров. И в принципе, не жалели. Согласитесь, это особое удовольствие — читать на экране надпись вроде: «Было ваше — стало наше». В принципе, хорошие воры в те времена (это сейчас стало посложнее) зарабатывали не меньше самых прокачанных ремесленников.

По сути, то, как играли эти люди, доказало мне, что именно онлайн-игры могут называться РПГ. Если вы действитель-

но любите ролевые игры, если вы чувствуете, что в них вы сможете проявить себя, заходите к нам, на «Эпоху Силы» (**www.uo.net.ua**), читайте условия подключения и начинайте играть.

FARCRY

Mikporta

Разработчик: Crytek Studios
Издатель: Ubi Soft
Жанр игры: FPS
Системные требования: P3-800; 256 Мб ОЗУ; видеокарта третьего поколения с 32 Мб памяти
У меня тормозило на: AMD 2200, ОЗУ 256 Мб, GeForce 3, все настройки — медиум

Не ходите, дети, в Африку гулять

Так уж повелось еще с момента сотворения мира, что самые красивые и приятные места облюбовывали всяческие мерзкие типы отталкивающей наружности. Если замок — значит, будьте уверены, что в нем живет злодей, если остров — готовьтесь к встрече с сумасшедшим ученым. Так что нет ничего удивительного в том, что, направляя свою яхту

к появившемуся на горизонте тропическому островку, я готовилась к самому худшему.

И конечно, как всегда, оказалась права.

Знаете, иногда меня посещает мысль, что весь мир, в котором мы живем, — не более чем декорации к малобюджетному фильму или игре. Стоит только заглянуть за линию горизонта — и мы увидим мир реальный, в котором злодеи далеки от романтики тропических островов и противоестественных экспериментов. В котором, получив заряд картечи в мозолистую часть тела, вы, скорее всего, не сможете с прежним безмятежным героизмом шинковать противников пачками, да и враги ваши вовсе не будут стремиться облегчить вам жизнь, выстроившись под вашими пулями стройными рядами. В котором один, пусть даже очень крутой герой не в состоянии спасти мир — зато один идиот вполне способен его погубить. В котором...

Впрочем, чего это меня на лирику потянуло?

Философствовать потом будем, а сейчас мне нужно спасать очередной мир — в данном случае журналистку, попавшую в лапы психа, в белом халате. Как оригинально...

Эх, а как все хорошо начиналось...

Предыстория

Помнится, на интеловской ярмарке мы крутили ролик из Far Cry, демонстрирующий невероятную крутость AI игры и продвинутую графику.

Ну о графике судить было сложновато, а вот AI впечатлял — демонстрация виртуального слуха и зрения, а также группового взаимодействия была вполне на высоте. Красиво смотрелось, ничего не скажу. Но сами понимаете, красиво показать все в небольшом ролике, нашпигованном скриптами, — это одно, а вот потом реализовать это в игре... Задача на пару порядков более сложная.

Сколько раз нам обещали суперумных врагов? Не сосчитать. А что получалось? В лучшем случае — как обычно, в худшем — как в «Дельте» ☺. Значит, подумала я, нужно проверить — тем более, что и демка в Интернете имеется.

И что приятно, наш хирург-психопат Кертис в недостроенные миры соваться не любит, а отправить туда нового агента — за милую душу, еще и с мешком пожеланий. Ладно, мне что, я не гордая. Я тоже сделана из мяса и тоже не хочу работать секретаршей в ДЗВР. Впрочем, с уходом Ранда это уже не так актуально.

Так что, отпуск в тропиках? Люблю я это дело...

История

Эх, тачанка-растачанка, блин!

Подобно герою лихого голливудского боевика, я вылетела на своей моторке прямо на берег, пропахав метров пять песка, после чего *вполуприсяди*, пытаясь не шуметь, взобралась на ближайший холмик.

Естественно, враги меня не услышали — я призрак, я тень за вашей спиной, я изготовившаяся к броску змея! А то, что рев вспахивающей берег моторки мог бы и мертвых разбудить, это фигня. Мало ли — может, сумасшедшие, обосновавшиеся в этом тропическом раю, то и дело катаются на катерах по берегу. Ну нет у них в Голубой Лагуне ни женщин, ни машин.

Вру, одна женщина есть — журналистка. Я не в счет, ибо в этой реальности обретаюсь в теле симпатичного парня. Кстати, заметила странную вещь — никто мне не объяснит, почему я предпочитаю играть за парней, а Кертис за девушек? Может, нас в детстве слегка перепутали?

Ладно, посторонние мысли в сторону.

Интересно, зачем они похитили эту крашеную дуру? Наверняка сделают с ней что-то противоестественное. Скорее бы.

Пардон, хотела сказать: спешить нужно!

Аккуратно высовываемся — ага, двое на пристани, двое бродят возле здания. Так, а что это за бочонок? Маловероятно, что в красной металлической бочке хранят пиво, да? Проверим. Аккуратно, задержали дыхание, поднимаем пистолет и плавно давим на курок. Без рывков.

Говорят, что настоящие профессионалы сначала фиксируют прицел на цели, а потом стреляют. Я так не умею и всегда стреляю в движении. Тут главное — уловить момент. Это не вбитое годами тренировок умение. Это чутье. Это искусство.

И как обычно, меня оно не подвело — судя по взрыву, в бочке явно было не пиво и даже не любимый напиток Дока.

Отлично, один выстрел, два трупа — остались двое. Ага, с автоматами...

Ладно, посмотрим, чему вас тут учили — за ящиками спрятался? Первая пуля сбивает верхний ящик, вторая попадает противнику точно в лоб. Рефери, можете не считать. После такого встают только Кертис с Братцем. О! Граната!

В сторону, отбежали, развернулись. Так и есть, последний из оставшихся врагов выскочил из-за холма прямо на меня. Ну, прости...

Так, теперь собрать оружие — с одним пистолетом и ножом много не навоюешь — и проверить дом. Ага, аптечка и автомат. M16? Фиг его знает. Я не Лепрекон, и в ТТХ не очень разбираюсь. Что, идем дальше?

У меня было все, а теперь...

Ну, насчет меня, это так, к слову. А у разработчиков ничего, кроме движка *CryENGINE* и безумной идеи, не было. Не знаю, что там разработчики курили, но в 1999 году они занялись разработкой игры под названием **X-Isle: Dinosaur Island**. Движок нового поколения и разгуливающие по тропическим островам динозавры — вот что примерещилось парням из компании **Crytek Studios**. Правда, в определенный момент стало понятно, что игры не будет. А потом нас обрадовали сообщением, что игра таки будет, но совсем другая. С менее идиотским сюжетом и более навороченным движком. Как обычно, нового поколения.

Когда я попыталась влезть на сайт разработчиков, чтобы почитать информацию об игре, Кертис с улыбкой умудренного сединой ветерана остановил меня.

— Оно тебе надо? Я и так скажу, что там.

— И что?

— Как всегда. Новый продвинутый движок, динамическое освещение, высокий уровень интеллекта, куча стволов, средств пе-

редвижения, и обязательно изменяемый рельеф местности. Ну и еще что-то навороченное типа PolyBump™ mapping. Этому там от-

ведено максимум места. А минимум самому важному.

— И что самое важное?

— Да то, зачем мы вас, дармоедов, тут держим! Геймплей! Важно не то, из какого сорта фанеры или картона создан новый мир, важно насколько там интересно жить. Демиурги, как правило, этого не знают сами, поэтому мы и используем вас — разведка боем, слыхала такую идиому?

— Ну, я и не про таких идиотов слыхала...

— Ты к чему это, Мика? — Кертис нехорошо прищурился.

— Да так, игра слов... Я могу отправляться?

— Вали. И смотри, на этот раз чтобы отчет был без твоих обычных пошлых шуток.

Вот так и поговорили. Кстати, на сайт я таки забралась. Кому интересно — вперед, по адресу **http://www.farcry-thegame.com/uk/home.php**. Кертис оказался прав — симпатичные скриншотики, масса слов о новой продвинутой технологии, описание оружия и... Все. Ну, практически все.

Неужели разработчикам нечего рассказать?

Или просто они не знают, что нас интересует?

Ладно, разведка боем покажет. Спешно прикидываюсь боем и иду искать герлу ☺.

Злая пуля, дай мне волю

Поскольку основное внимание разработчики акцентировали именно на интеллекте, то будет логично остановиться на нем немного подробней.

Демка представляет собой один уровень — островок с пляжами, джунглями и подземельями (а как же без них)? Врагов не то чтобы слишком много, но и немало. Стреляют они не то чтобы слишком фатально метко, но назвать их полностью косыми, как чурбанов в «Дельте», я не рискну. Скажем так, средний противник стреляет и кидает гранаты немного хуже меня. И это, кстати, совсем неплохой результат.

Самое интересное началось, когда я добрался до второй лагуны — как идти дальше? По какой из троп? А может, напрямик сквозь лес? Тут я даже слегка растерялась, не обнаружив привычных ограничений — иди куда хочешь. А ведь в большинстве игр особого выбора у нас нет — дорога пряма, свернуть с нее нельзя, так называемые открытые пространства на поверку оказываются красивыми декорациями.

А тут все по-другому. Ну и ладно, этим нас тоже не удивишь. Видели мы и такие игры. Посмотрим, как поведут себя враги, если я приду оттуда, откуда меня не ждут.

Первый выстрел расставляет все по местам — противники, ранее неспешно прогуливающиеся по пляжу, начинают передвигаться — прячутся, оглядываются. Они не видят меня, но знают, что я рядом. Второй выстрел. Ага, засекли. Направляются ко мне. И довольно умно — один бежит, второй прикрывает, не давая высунуться из-за камня. Ладно. Получи гранату. А вот уклонятся вас толком не научили.

Хорошо. Идем дальше...

Не стану описывать прохождение. Скажу так: поведение противника... откровенно радует, хотя и имеется целый ряд недоработок. Но то, что я видела, позволяет надеяться, что в игре враги будут действительно умными. Тем более, что по уверением разработчикам они способны на самообучение и дважды на одни грабли не наступают... Не знаю, честно говоря. Не заметила.

Очень прикольно выглядят уверения разработчиков в том, что враги постоянно просматривают местность в бинокли и вполне способны вызвать по рации подкрепление. А потом прилетят вертолеты и как начнут утюжить местность, мало не покажется — и никаких скриптов. Вы верите? Я не особо. Во всяком случае, сделать так, чтобы в демке под конец вертолеты не прилетали, я не смогла. Все равно, падлы, прилетают! Значит — что? Скрипт.

Противники способны обойти вас и зайти с тыла? О! Да. Это есть. Способны.

Но в паре моментов (например, с туннелем) отчетливо видно, что это скрипт — ибо вас попытаются обойти, даже если вы быстро смените точку дислокации и начнете поливать врагов свинцовой фасолью с другой стороны.

Правда, утверждать, что игра проскриптована от начала до конца, не стану. Пожалуй, нам продемонстрировали действительно интеллект врагов, а не профессионализм программеров, писавших скрипты.

О чем еще я хотела написать?

А, о разрушающихся объектах! Прямотаки «Ред Фэкшеном» запахло. Пройдя предоставленную нам на обозрение демо-версию, заявляю с полной уверенностью — все разрушать вам никто не даст. Да. Мы можем сбивать пулями ящики и баллоны. Да, мы можем взрывать бочки. Но. Я потратила три ракеты на вертолет, но взорвать его не смогла! Почему? Потому что по сюжету из этого вертолета должен красиво высадиться десант противника. Зайдя с сейва, я потратила три ракеты на более полезное дело — попыталась взорвать дверь в бункер. Результат? Естественно, я ее не взорвала, потому что она будет взорвана потом. А пока нужно отстреливаться от десантников.

В общем, как обычно, нам дадут рушить то... что рушить можно.

Впрочем, нам обещают, что все объекты, которые можно увидеть, мы сможем пощупать — добраться вплавь к видимому на горизонте острову или вскарабкаться на гору. Что каждый уровень (а в игре их должно быть 14) можно пройти как заблагорассудится! Т.е. глобально все ваши действия подчинены строгому и полностью линейному сюжету, но внутри каждого уровня вы абсолютно свободны!

Сказать вам, что я об этом думаю? Мне нравится!

Так, намечаем план — первый уровень проходим, изображая из себя ниндзю. На втором уровне устраиваем полный массаракш со взрывами, фейерверками и тотальной зачисткой. Третий пробегаем на скорость...

Хорошие мечты? Ага. Мне нравятся. Только вот насколько они реальны?

Во всяком случае, в демке действительно двигаться можно как угодно — и проходить любой участок можно по-разному, добиваясь результата зачастую довольно экстравагантными способами.

Дайте бананов

Ну да. Пока все с нетерпением ждут всяких «Думов», «Халфов» и «Сталкеров», я буду ждать «Фар Край». Да, вполне вероятно, что нам подсунут обычный серенький, ничем не выделяющийся проект. Но во всяком случае то, что нам показали в демке, обнадеживает. Тем более, что нам, новобранцам, рассчитывать на крутые проекты не стоит — ими займутся зубры, сточившие себе рога об углы многих миров.

Так, о чем я забыла рассказать?

О графике!

Скажем сразу, несмотря на применение модной технологии с непроизносимым названием PolyBump™ mapping, это не «Дум 3». Нет, графика неплохая. Даже очень неплохая. И тормозит дай боже, но до уровня самых ожидаемых проектов слегка не дотягивает. Впрочем, это ведь только демка. Посмотрим, что нам покажут в релизной версии, да и ждать-то осталось не долго — разработчики обещают релиз в конце марта.

Ждем-с. С нетерпением. Ибо, ИМХО, оно того стоит.

Александр GLUKK

CHICAGO 1930

Разработчик: Spellbound
Издатель: Wanadoo
Жанр: squad-based strategy
Системные требования:
✓ **минимальные:** 300 МГц процессор, 64 Мб ОЗУ, 4 Мб видео (no 3D acceleration needed);
✓ **рекомендуемые:** 1000 МГц processor, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео (no 3D acceleration needed)

Игроград 2004 год

Утро добрым не бывает. Эту неопровержимую истину подтвердит вам любой, кому хоть раз приходилось просыпаться в здании Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Ну действительно, что

доброго и светлого может сказать человек, пришедший в себя среди завалов грязной пластиковой посуды и пивных бутылок, густо посыпанных пеплом и окурками дешевых сигарет? Что, я спрашиваю, может сказать человек, обнаруживший, что та куча тряпья, которая всю ночь служила ему подушкой, на самом деле — старый дырявый спальник, украшенный бездарной вышивкой «Воркута — forever»? Что может он сказать, когда в разрывающуюся от боли голову придет мысль о том, что деньги на ремонт одной из немногих оставшихся в Департаменте дверей будут высчитывать именно из его зарплаты? Что... На самом деле, многое. Он действительно может (и будет) говорить очень долго, сочно смакуя наиболее замысловатые и заковыристые выражения, по ходу дела придумывая новые обороты, тщетно пытаясь запомнить наиболее удачные находки, чтобы потом, когда вновь обретет возможность двигаться, записать их, тем самым сохранив для тех, кто придет за ним. Ибо в такие минуты прекрасно понимаешь, что ты далеко не первый и не последний, кто оказался в подобной ситуации. Только не пытайтесь найти в его словах глубинный смысл. В такие минуты человек открыт как никогда и говорит только то, что думает. Если поток сознания, вырывающийся из охрипшей глотки, способен нести в себе хоть какой-то смысл.

В такие минуты Глюк был рад, что он не человек, и ему нет надобности маскировать свой утренний бред, выдавая его за откровения, найденные вчера ночью на дне граненого стакана. Он уже давно привык к тому, что никто не понимает, о чем он говорит, и такое положение дел его вполне устраивало. Цепляясь за ножку перевернутого стола, Глюк встал на ноги, выплюнул зацепившийся за левый клык рваный шерстяной носок и угрюмо осмотрел комнату. Попытка вспомнить окончание вчерашнего совещания (обсуждались дальнейшие перспективы работы Департамента в свете нового ограничения бюджета, выделяемого мэрией на содержание агентов) вызвала резкую вспышку боли, и сквозь застеливший глаза красный туман проявилась оскаленная в беззвучном крике физиономия Кертиса. Помотав головой и отогнав надоедливое видение (Кертис как раз начал что-то вещать голосом Талера), Глюк еще раз осмотрел комнату и остолбенел: прямо перед ним в воздухе висел, переливаясь всеми цветами радуги, портал, один в один похожий на самую первую дверь Ранда, выбитую кем-то из бравых новобранцев года три-четыре назад. В глубине души Глюк всегда восхищался бывшим Шефом Департамента и тяжело переживал его уход, хотя никогда не показывал свои чувства на людях. В представлениях орка Ранд олицетворял собой все лучшие качества Профессионального Спасителя Вселенной, одинаково хорошо владеющего тяжелым двуручным мечом, Высшей Магией и новейшими примочками, заносимыми в Игроград из высокотехнологических вселенных. И что самое главное, Шеф знал целых четыре слова на орксом. С ним можно было поговорить по душам... Воспоминания неудержимой волной захлестнули Глюка, и он, поддавшись порыву, сделал шаг вперед, взялся за ручку и резко дернул дверь на себя...

Чикаго 1928 год

— Отель «Палас». Ты помнишь его, Джек? Этот ирландский ублюдок О'Нейл наводнил его своими псами, которые спят и видят, как я буду корячиться на их бритвах. Я хочу, чтобы ты принес мне их шкуры, Джек. Их поганые, вонючие шкуры. Ты понял? Я покажу этому недоноску, кто настоящий хозяин в этом городе. Иди, Джек. Иди, мой мальчик. Иди и сделай это для меня...

Глюк стоял посреди роскошно обставленной комнаты и не мог поверить своему счастью. Шеф! Да-да, это был он! Несколько располневший, без бороды — но ОН! Ранд!!!

— Угр-орг ох-хок, — радостно выдохнул Глюк, но вместо привычных, ласкающих слух оркских слов, с удивлением услышал тихий вкрадчивый голос, произносящий слова с еле уловимым итальянским акцентом.

— Не извольте беспокоиться, дон Фальконе, все будет сделано в лучшем виде.

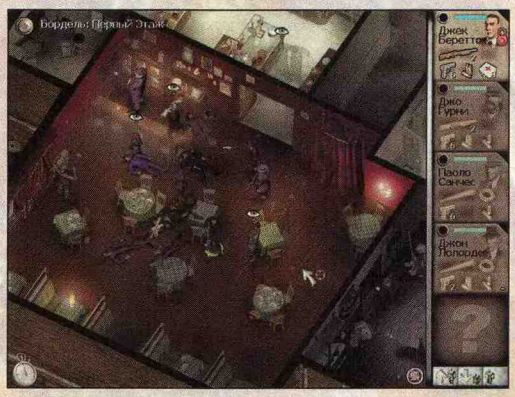
Историческая справка

Несколько лет назад разношерстная компания разработчиков пополнилась еще одной командой, заявившей о себе ярким и неординарным продуктом. Я имею в виду французскую компанию **Spellbound** и ее игру *Desperados: Wanted Dead or Alive*. Проект был воспринят «на ура» практически всем геймерским сообществом. Правда, степень восторга оказалась далеко неоднозначной. Одни окрестили ее «очень не плохим Commandos-клоном», другие увидели в «Отчаянных» не подражание, а развитие идеи Commandos. К этим самым вторым относился и я. Никогда не питая особой любви к тактическим играм и на дух не перенося Commandos, я с головой окунулся в мир, созданный ребятами из Spellbound.

И дело даже не в том, что эпоха освоения Дикого Запада лично мне ближе, чем вторая мировая война. Просто в Desperados я нашел то, чего мне так не хватало в шедевре от Pyro Studios. Живых, одушевленных персонажей. Да простят меня поклонники Commandos, но на мой взгляд, испанским разработчикам не удалось превратить своих героев в живых людей. Они так и остались безликими юнитами, способными выполнять те или иные действия, и это несмотря на подробное жизнеописание,

КОМТЕХСЕРВІС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах
за самими
Гарантія 3 роки!
НИЗЬКИМИ
цінами
LG, Samsung, Mitsubishi
Ел Джи, Самсунг, Міцубісі
236 88 00
www.ktc.com.ua

зафиксированное в пухлых досье бравых диверсантов. В Desperados все было иначе. Скупые строчки информации, повествующие о прошлой жизни героев, забывались уже через несколько минут после начала игры. Они говорили о себе сами. Беспринципный, но такой харизматичный «охотник за призами» Джон Купер, «повернутый» на пиротехнике негр Сэм, просто-таки распираемый южным темпераментом бандит Санчес... Неужели можно забыть такую колоритную компанию?! Причем оригинальность и индивидуальность каждого героя проявлялась не только в немногочисленных диалогах и видеовставках, но и в самом игровом процессе. Они послушно выполняли ваши команды, но при этом жили своей жизнью, ни на секунду не давая забыть о том, кто они такие. Бывают игры, где мы отыгрываем придуманную нами роль: причем не важно, к какому жанру они относятся. В стратегиях запросто можно отыгрывать полководца или мэра города, в шутерах — спецназовца или космического десантника и т.д., и т.п. А бывают редкие случаи, когда персонажи настолько одушевлены, что просто насильно заставляют тебя играть по их правилам. Отыгрывать именно того, кого создали разработчики. Такой игрой стала для меня Desperados, а Spellbound сразу же вошла в список любимых девелоперских групп.



Излишне говорить, что после подобного потрясения я стал ждать новых продуктов французских разработчиков. И дождался. Второй игрой, вышедшей из стен офиса Spellbound, стал *Robin Hood: The Legends of Sherwood*. Здесь уже невооруженным глазом было видно, что звание Commandos-клона, которым наградили Desperados многие геймобозреватели, не сильно устраивает французских разработчиков, и они усиленно пытаются как можно дальше отойти от своих именитых предшественников, стараясь при этом не слишком выбиваться из рамок жанра. В «Робин Гуде» наша команда значительно расширилась за счет разорившихся крестьян, в больших количествах примыкающих к благородному разбойнику, а сама команда героев обзавелась базой, на которой можно было производить полезные вещи и обучаться необходимым навыкам. Количество «центральных» персонажей значительно снизилось. Если кто-нибудь из ваших людей погибал, всегда была возможность заменить его на другого, почти такого же... Вот именно, почти. Способность разработчиков делать своих героев максимально колоритными и неповторимыми не изменило им и здесь. Более того, в «Робин Гуде» самым скучным персонажем (лично для меня, конечно) был... сам Робин. Нескладные кривоногие крестьяне, орудующие своим незамысловатым оружием с мастерством шаолиньских монахов, вызывали намного больше эмоций, чем главный герой. Огромную роль здесь сыграла, безусловно, прекрасная анимация спецударов, для нанесения которых приходилось вычерчивать мышкой на экране различные геометрические фигуры.

Шло время, и вот у меня в руках третья игра от Spellbound — **Chicago 1930**. Что же на этот раз приготовили нам французские разработчики? А вот, сейчас узнаем.

Джек Беретто, Эдвард Неш и все остальные

Добро пожаловать в Чикаго, столицу гангстерского мира. Добро пожаловать в город, улицы которого до сих пор помнят имена Альфонсо Капоне, Френка Диллинджера и Голландца Шульца. Добро пожаловать в Чикаго тридцатых годов, во времена сухого закона, контрабандного виски, автоматов Томсона и широкополых шляп. Здесь следует вспомнить, что изначально девелоперы из Spellbound действительно хотели создать игру о противостоянии «короля преступного мира» Аль Капоне и специального агента ФБР Эллита Несса. Но что-то помешало им, и вместо известного бандита и не менее известного полицейского нам придется столкнуться с доном Фальконе и Эдвардом Нешем. Впрочем, так ли это важно. Имена — это ведь не более чем просто звуки, имеет смысл только то, что за ними скрывается. А скрывается за ними Чикаго тридцатых годов.

Игра условно поделена на две части. В одной вы выступаете в роли Джека Беретто, по прозвищу Палач, отъявленного головореза и самого верного пса дона Фальконе. Во второй вам придется перевоплотиться в его заклятого врага, честного и жутко крутого копа Эдварда Неша. Вы вольны проходить эти части в любом порядке, но если хотите в полной мере погрузиться в сюжет игры, то советую сначала выступить на стороне мафии и только потом обзавестись «корочкой» агента ФБР.

По своей структуре «Чикаго» больше напоминает «Робин Гуда», нежели Desperados. Судя по всему, разработчики решили развиваться именно в этом направлении. В игре всего лишь один главный герой, который должен выйти живым и невредимым из всех передряг. Остальная команда — вольные наемники, которых можно взять с собой на задание или оставить играть в карты и пить контрабандный алкоголь на базе. В отличие от предыдущих игр от Spellbound, все герои «Чикаго» могут овладеть любым навыком, но изначально каждый из них отдает предпочтение чему-то одному. Здесь уже только от вас зависит: что кому развивать и кого брать с собой в том или ином случае.

Развитие персонажей происходит довольно оригинальным способом. Во время выполнения миссий вы будете находить различные бонусы, позволяющие повышать ту или иную характеристику. Собранные бонусы складываются в некую виртуальную копилку, и после окончания очередной миссии у вас есть возможность прокачать любого из ваших бойцов, приподняв ему какое-то из умений. Ваши люди могут обучаться стрельбе, метанию (в игре присутствуют метательные ножи и гранаты), ближнему бою, совершенствовать свои медицинские навыки и умение вести переговоры. Причем вам не придется мучаться, раздумывая, какой из скиллов прокачать в этот раз, ведь все определяется найденными бонусами. Нужно только решить для себя, кого из ваших наемников порадовать новым апом. Можно попытаться раскачать всех понемногу, но в таком случае вы получите множество середнячков и будете менять их от миссии к миссии. А можно выделить ударную группу и превратить их в настоящих профи. Но в таком случае гибель про-

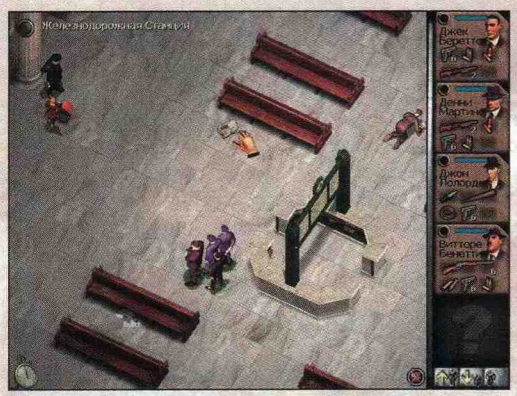
качанного персонажа значительно ослабит вашу команду. Выбор за вами. Хотя...

Умение одушевлять эпизодических персонажей вновь не изменило разработчикам.

Можно даже не читать личные дела ваших подчиненных. Стоит только взглянуть на их лица, фигуры, походку, и вы сразу поймете, кто из них чего стоит. Вот этот крепыш с сонным выражением лица никогда не станет заправским стрелком, но вооружите его дубинкой — и ему не будет равных в рукопашной схватке. А этот, худой и бледный, ни за что не согласится тащить оглушенного противника в укромное место и вязать ему руки веревкой. Нож между ребрами — вот его метод. Ну а этот усатый громила лучше всего чувствует себя с автоматом в руках. Эх, опять фантазия разыгралась! Конечно, прокачивая нужные характеристики, вы без труда можете превратить боксера в снайпера, но зачем? Зачем идти против человеческой природы и совать пистолет в руку, привыкшую к тяжести кастета?

Чикаго 1930 год

Итак, нам предстоит включиться в жесткое противостояние многочисленных преступных группировок, действовавших на улицах Чикаго в тридцатых годах прошлого столетия. Я не знаю, как выглядели «уличные войны» в те времена. Разработчики тоже этого не знают и даже не пытаются сделать вид, что им это известно. Запустив игру, вы попадете в тот Чикаго, который мы неоднократно выдели в голливудских фильмах, повествующих о событиях того времени. И именно эта



подчеркнутая кинематографичность не позволяет относиться к игре всерьез. Злобный негодяй Джек Беретто ходит в желтых туфлях и даже в самой жаркой перестрелке не выпускает сигары изо рта, а детское лицо Эдварда Неша само — благородство и праведный гнев. Все остальные персонажи не менее колоритны и гротескны — нужно только присмотреться и проникнуться этими образами, и вы поймете, что попали в... фильм. А вот каким он будет: смешным и веселым или жестоким и кровавым — зависит только от вас.

Как и в прошлых играх от Spellbound, стиль прохождения игры вы вольны выбирать сами. Можно подобрать себе команду стрелков и «крошить» всех направо и налево, оставляя за собой горы трупов и дымящиеся воронки, а можно аккуратно пробираться под носом у охранников, осторожно оглушая особо глазастых сильными ударами дубинки или кастета и пряча тела в глухих, темных подворотнях. Правда, на этот раз разработчики решили несколько поумерить пыл особо кровожадных геймеров. Если вы слишком уж распоясаетесь, то главный герой запросто может угодить за решетку, и миссия будет считаться проваленной. И если Джек Беретто (убийца и негодяй) может избежать этой неприятности, быстро разделавшись со свидетелями, то Эдварду Нешу приходится придерживаться буквы закона.

Вообще, прохождение за гангстера и полицейского довольно существенно отличаются друг от друга. Играя за Беретто, вам придется принимать участие в бандитских разборках, убирать нежелательных свидетелей, короче говоря, действовать с позиции силы. Нешу же достается более интеллектуальная работа — опрос свидетелей, добыча улик и т.д., и т.п. Но это вовсе не значит, что кольт и дробовик будут мертвым грузом лежать в вашем инвентаре.

Пожалуй, единственным существенным недостатком данной игрушки можно считать малое количество карт. Одно и тоже здание может, в зависимости от ситуации, быть подпольным заводом по производству спиртного, штаб-квартирой главаря враждебной группировки или местом встречи с осведомителем. Что и говорить, несколько надоедает в очередной раз пробираться по знакомым закоулкам и прятать тела в одних и тех же комнатах, но здесь уж ничего не поделаешь, приходится смириться, тем более, что, как я уже говорил, это единственный серьезный недостаток.

Зато графическое исполнение этих самых локаций — выше всяческих похвал. Что всегда радовало в играх от Spellbound — это внимание художников к различного рода мелочам. Войдя в зал ресторана, не спешите доставать оружие, лучше оглядитесь. Маленькие уютные столики, посетители, склонившиеся над своими тарелками, снующие туда-сюда услужливые официанты... Пройдите на кухню, что вы там видите? Столы для разделки мяса, огромные черпаки и мясницкие ножи, по-

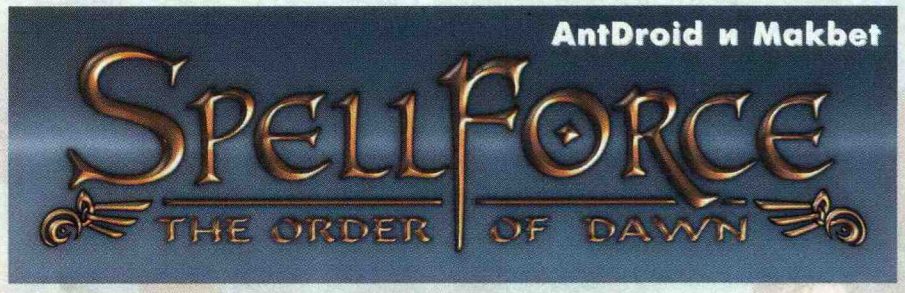
вара, занятые своим делом. Давайте перейдем на другую локацию и заглянем в комнаты борделя — и здесь тоже самое: зеркала, разобранные постели, стулья, на которых только что кто-то сидел... Мелочи... Те самые мелочи, которые создают иллюзию живого мира. Не ударяясь в новомодные навороты и используя исключительно старые и безотказные приемы, с любовью прорисовывая каждую мелочь, разработчики сделали свою игру живой и, по-моему, выполнили задачу на все сто процентов.

Игроград 2004 год

— Принцесса уколола палец, брям-брям...

— И лет на тысячу заснула, брям-брям...

Утро добрым не бывает. Это вам скажет каждый, кто когда-либо просыпался в штаб-квартире Департамента Защиты Виртуальной Реальности среди завалов грязной пластиковой посуды и пивных бутылок, густо посыпанных пеплом и окурками дешевых сигарет. Ну что доброго и светлого может сказать человек, встречающий новый день под музыкальные упражнения Талера? Но Глюк не был человеком, и, возможно, поэтому песни Мохнорыла ему нравились. Цепляясь за ножку перевернутого стола, он встал на ноги, выплюнул зацепившийся за левый клык рваный шерстяной носок и угрюмо осмотрел комнату. Департамент... Бутылки, пепел, старый дырявый спальник, украшенный бездарной вышивкой «Воркута — forever»... А ведь сон был таким реальным! Там, во сне, на нем был смокинг и прекрасные желтые штиблеты, волосы были зачесаны на пробор, а к нижней губе намертво приклеена настоящая гаванская сигара... И еще там был Ранд. Как жаль, что это всего лишь сон... Рассеянный взгляд Глюка пробежал по комнате и наткнулся на чудом уцелевший диск. Схватив пластиковую коробочку, Глюк всмотрелся в непонятные символы Chicago 1930. Наверно, новое задание, и отчет, как обычно, нужен на вчера...



AntDroid и Makbet

Разработчик: Phenomic game development
Издатель: JoWood
Жанр: помесь RTS и RPG (не ясно чего больше)
Системные требования:
✓ **минимальные:** P3-1000, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D видео, DX 9.0a, 2 Гб HDD;
✓ **рекомендуемые:** P4-1800, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D видео, DX 9.0a, 2 Гб HDD
Дата выхода: 28 октября 2003 года
Официальный сайт игры: http://spellforce.jowood.com

Вступление издалека

За свою жизнь где я только не воевал! Начинал я свою карьеру на бескрайних просторах Азерота — это была моя первая война, это был «Варкрафт»! В те времена я считался еще зеленым новичком,

но несмотря на это, уже командовал отрядом саперов-камикадзе. Я был бесстрашным руководителем, направлял свои войска в самое пекло и по возможности собирал все, что от них осталось после боя. Но мой пыл угас, когда в ходе затянувшегося сражения нашим войскам был дан приказ отступать, а мне поручили прикрывать отступление... В общем, после первого бочонка пороха, разорвавшегося подо мной, я понял, что эта работенка не для меня, и быстро слинял оттуда домой.

Я хотел забыть о военной карьере, но не смог, я пристрастился к войне, я больше не мог без нее жить, мне нужно было вести войска с сражения и побеждать! Поэтому как только прошла весть о новом призыве, я взял старую дедушкину болу и отправился в призывной пункт. Посмотрев на мое грозное оружие и справку от психиатра, меня не задумываясь направили в спецназ, по крайней мере, так мне сказал прапорщик.

На войне, в гоблинских архивах получившей название Warhammer, спецназом в Зеленой Орде называли сумасшедших самоубийц, раскручивавших вокруг себя огромный стальной шар и бежавших в произвольном направлении. Если везло, то эти психи добегали до врага и приносили в его ряды ужас и смерть, но с тем же успехом ужас и смерть они могли нести и в свои ряды, так как этот сумасшедший полет никто не мог контролировать, в том числе и они сами. Вот где я показал, на что способен, — если моя бола достигала вражьих рядов, то ни один солдат не мог спастись. Много лет спустя после тех событий на стенах церквей художники стали рисовать смерть не костлявой и с косой, а зеленой в черном балахоне и с болой.

Закончив дела в этих землях, я не сбавляя оборотов сразу нанялся на службу к Темному Властелину, организовавшему эпическую военную кампанию, названную современниками Dungeon Keeper. Темный Властелин был очень щедр, каждому солдату предоставлял недурственные апартаменты, тренировочный зал и бесплатное трехразовое питание, в общем, воюй не хочу. Конечно, в подземельях не хватало звездного неба и возможности потоптаться по лютикам в цветочной клумбе какого-нибудь светлого принца, но зато график работы был полностью свободным, и что тебе делать, решал только ты сам. Но любая война имеет свойство заканчиваться, и эта не была исключением. Союз Светлых был разгромлен, портальные камни захвачены, а наша темная орда вышла на свет Божий.

Потом было множество мелких операций — малобюджетные междоусобные войны, но мой воспаленный мозг, навсегда зараженный вирусом войны, не могли успокоить эти мелкие стычки в приграничных территориях. Я ждал, ждал новой битвы, той, которая увлечет меня в водоворот событий и не даст остановиться. Сидя в таверне и натирая до блеска свою старенькую болу, я слушал рассказы менестрелей о надвигающихся войнах, но когда война приходила к нам, то выяснялось, что это просто очередная скучная потасовка двух удельных князей. Несмотря на это, я все равно верил и все равно ждал... И вот, как гром среди ясного неба, пришла ОНА! Не теряя ни минуты, я отправился к призывному пункту.

Вступление откуда надо

Скажу вам прямо, работа на призывном пункте не пыльная. Получил сообщение о войне и жди себе, пока кто-нибудь туда сунуться захочет. Потом, пока этот кто-то не успел опомниться, вручи ему шлем, меч и отправь куда следует. А тут вдруг что-то непонятное твориться началось! Прут и прут, как не в себя... Причем частенько одни и те же. Странно, я ведь их назад не пускал. Ничего не понимаю.

И вот опять сижу, примус починяю, никого не трогаю, и тут входит нечто... Само маленькое, зеленое, в балахоне и волочит за спиной что-то, смутно напоминающее мою тревожную молодость. Точно он! Не, не ленинградский почтальон, а гоблин. Да, наша братия редко выбирается на войну добровольцами, а уж если и выбирается, значит что-то незаурядное стряслось. И надо же, он тоже просится во вселенную Spell Force. Сожри меня Глаурунг, что же там твориться? Пока лично не проверю — не успокоюсь. Все, призывной пункт закрыт, все ушли на фронт.

Но совать голову неясно куда не хочется. Полезли в архивы. Ага, вот оно, лично конспектировал, зачитываю:

«Когда-то давным-давно во вселенной Spell Force правительства мира, обеспокоенные ростом могущества магов (это что-то вроде наших шаманов, только они знают, что выйдет из очередного колдовства), решили создать совет, который будет контролировать всех чародеев. Совет обозвали «Кругом» и включили в него пятнадцать представителей умственного труда от всех государств (глупые! столько шаманов и в одном месте непременно вызовут симпозиум, причем на головы всех остальных). Маги денно и нощно трудились на благо отечеств на специально отведенной нейтральной территории. Сделали кучу открытий, стали почти бессмертными и, сами того не заметив, оказались самой значимой политической силой на всех континентах.

И туточки не замедлила явиться катаклизма (куда же без нее). Однажды у кого-то из небесной канцелярии что-то где-то переклинило, и ему захотелось погасить Солнце, видимо, за неуплату. В общем, светило пришлось затмить тем, что под руку первым попалось, а попалось что-то темное. Но из-за непредвиденного падения мощности в сети ослабло заклинание, сдерживающее первозданные стихии (ну кто так строит то!). Ослабло, и Бог с ним, ведь сдерживает же, но об этом прознали маги и решили воспользоваться ситуацией и подчинить себе все стихии, стать круче богов, пообещав из-

бирателям светлое будущее. Был на скорую руку создан совет (я же говорил, этих хлебом не корми, дай *тока* симпозиумы уст-

раивать). Но оказалось, таким количеством силы можно наделить только одного индивидуума. Посему чародеи сначала несильно, но постепенно все упорнее начали тя-

нуть каждый на себя. Что в итоге переросло в открытую бойню. Полчища нежити и демонов, орды орков и гоблинов, армии рунных воинов сражались ради своих властелинов. Из-за нещадного потребления магической энергии равновесие сил было потеряно, и мир окунулся в пучину бушующих стихий. Все маги погибли, а мир, развалившись на крохотные островки, оказался на грани гибели.

Но тут, как солнце из-за туч, явился некий Рохен. Последний из совета. Он раскаялся в том, что он и остальные маги сделали и решил все исправить. Рохен годами странствовал по всем островам, объединяя их порталами. Объединял всех, несмотря на расовую и религиозную принадлежность. Благодаря порталам связь между островами была налажена, и мир вроде бы зажил в шатком, но равновесии. Эльфов загнали в резервацию, люди в союзе с гномами сдерживали оставшиеся без командиров орды нежити и демонов в пустошах, орки и тролли гуляли в свое удовольствие на южных курортах, а темные эльфы, как всегда, заперлись и шаманили что-то у себя в крепости.

Но в воздухе нарастает ощущение угрозы. Оказывается, выжил еще один член совета, которому не терпится унести то, что осталось, а то, что не несется, развалить. Рохен решает разобраться с этим выскочкой, призвав на свою сторону, одного из последних рунных воинов».

Глазами первопроходимца

Солдаты, которые нас доставили к месту назначения были не особо разговорчивы, и я плохо разобрался, с кем мне придется воевать и какова причина войны, но это и не важно, главное — я смогу вдоволь посражаться! Мне ведь многого не надо, я могу и рядовым, но лишь бы в первом ряду, в самой гуще событий! Единственное, что я понял, так эта то, что война будет происходить в каком-то мире, пережившем глобальный катаклизм, и который называется SpellForce. Да, с названиями в фэнтези-мирах всегда была напряженка — ничего оригинального. То ли имена у нас, у гоблинов! Чего только стоит название последней войны — War of The Bloody Magic Alpenstock. Ой, что-то я отвлекся! Где тут у вас получать направление? А ну-ка посмотрим, какой отряд будет иметь честь терпеть меня. Что?! Личный пи... писарь?! Хорошую свинью мне в военкомате подложили, но что поделать, портал закрыт, назад не выберешься, а без жалованья я здесь долго не протяну. Писарь так писарь. По документам в мои обязанности входит описание всего, что вижу. Ладно, приступим к работе.

Только я оглянулся, чтобы выбрать первый объект для описания, у меня закружилась голова, и весь мир начал двигаться вокруг меня рывками. Пришлось использовать хитрый прибор под названием «темные очки», подаренный мне одним старым шаманом, чтобы красоты ландшафтов не так ослепляли меня. Немного полегчало, но впоследствии даже очки не спасали, когда мне приходилось наблюдать за большими битвами, и теперь я благодарен судьбе за то, что я стал писарем и мне не пришлось в них участвовать. А мир действительно красив. Признаюсь честно, пробыв в нем часик-другой, я забыл о всяких битвах! Я бегал по цветочным полянам за прыткими кроликами, наблюдал, как зоркие эльфы устраивают охоту на оленей. Величественные крепости людей потрясали средневековой строгостью и монументальностью архитектуры, даже глядя на них издалека, я ощущал всю их мощь! В здешних краях я часами мог сидеть на краю обрыва, наблюдая за ходом солнца и луны по небосводу! Скажу вам по секрету, и ныне, устав от обыденной жизни, я сбегаю на день-два, чтобы побродить по просторам Грейфелда или отдохнуть в тени деревьев саванны, наблюдая за пасущимися стадами бизонов.

А когда мне наскучит размеренное, мирное существование, тогда я, чтобы размять свои кости, присоединяюсь к одной из многочисленных группировок, извечно воюющих здесь. Нет, здесь вы не увидите масштабных битв Warrior Kings или спецэффектов Sacrifice, нет, здесь все гораздо проще и честнее. Здесь небольшие отряды, ведомые своими героями-командирами, сталкиваются в борьбе за жизненное пространство. Вечная нехватка ресурсов на постройку войск вынуждает воспринимать каждого солдата не как еще одну боевую единицу, но как личность. Иногда приходилось бросать все войска в слепую атаку ради спасения жизни одного воина.

Не сомневайтесь, битвы здесь впечатлят даже полного скептика. Вид строя идущих плечом к плечу гномов, прорубающих себе

дорогу по узкому горному перевалу сквозь орды нежити, наверняка навсегда пленит сердце стратега. А если бы вы видели, как отряд эльфов нападает на гиганта! В то время как хранители леса ловко пригибаются и отбивают пинки неуклюжего великана своими щитами, рейнджеры и маги, держась на безопасном расстоянии, осыпают его градом стрел и ледяных шипов. Кстати, об эльфах — при проверке оказалось, что они все женского пола, причем с габаритами, которым позавидуют многие.

Нечестно будет не признать, что в этом мире были и откровенные ляпы, правда, они были связаны скорее со специфическим прошлым мира, а не с глупостью местных богов-создателей. Например, я долго удивлялся, почему эльфы, такие ярые защитники природы, увлекаются магией смерти и ограждают свои огороды пятиметровым дубовым частоколом.

Еще одна вещь, поразившая меня, — это витающие в воздухе мелодии. Нельзя словами описать те ощущения, которые вызывал закат, опутавший своими лучами лесную эльфийскую деревню, в сочетании с

приятными мелодиями, наполнявшими лес. А как хороши отряды троллей, несущиеся в бой и размахивающие пудовыми дубинами под грохот тамтамов. Казалось, сама земля дрожит под ногами этих громадин. Мелодии звучат повсюду, порой ненавязчиво, порой настойчиво втягивая тебя в гущу

событий. Они всегда в тему и всегда прекрасны. Хотя иногда забавно слышать, как

под военный марш три десятка паладинов нападают на одиноко стоящего гоблина.

Глазами вояки

Пока я служил в регулярных частях армии, я смог составить полное впечатлении о человеке, принявшем меня на службу. Точнее, не совсем человеке... В те далекие времена, когда местные шаманы только набирали силу, у них возникла проблема личной охраны. Вызванные существа были жутко тупыми и не опытными, а их противоположность по этим качествам — элитные бойцы разных армий, — к сожалению, смертны. Решение нашлось — души лучших воинов были заключены в рунные камни, что сделало их практически бессмертными. Убитого воина можно было легко призвать у одного из многочисленных рунных пьедесталов. Хотя один маленький недостаток (а недостаток ли?) присутствовал — руническое происхождение лорда автоматически обеспечивало ему победу, он не мог проиграть войны. Даже если в какой-то момент он терпел поражение, то всегда имел возможность воскреснуть, перегруппировать свои войска, созвать верных ему слуг и нанести ответный удар.

Но не всегда все решала стратегия и тактика, генералу порой приходилось призывать самых верных сподвижников и отправляться в странствия без армии. По пути следования он знакомился со все новыми людьми, которые так и норовили всучить

«бедным» путникам очередную работу, до которой у самих руки не доходили. Чего только не просили сделать! Даже отобрать у гоблина последние штаны пришлось, не говоря уж о том шухере, что в деревеньке троллей навели. Да они и сами виноваты, один мастер напрочь отказывался щит сделать, пока ему не принесли лукошко мухоморов, которые эти самые тролли заботливо растили. И таких заданий было великое множество, причем самых разнообразных. А за успешное их выполнение всегда можно получить или звонкую монету, или новенький доспех, а то и подарочный набор заколдованных ломов. Да и опыт приобретался неплохой. А вот чем опытнее мы становились, тем хуже приходилось врагам. И если в начале наш лорд мог выбрать, кем стать (причем выбор был маленьким): то ли магом одной из множества школ, то ли метким лучником, то ли всесокрушающей бронированной машиной, то со временем можно было дополнительно развиться еще в каком угодно направлении. Как вам простой шаман, раздающий направо и налево благословения поперечиной от креста? Или воин, кидающийся от скуки огненными шарами в пролетающего мимо дракона?

Вот так герои пробирались по миру, пока кто-нибудь не замечал на горизонте скоп-

ление вражьей силы. Но каким бы воинственным и страшным ни был наш командующий, один в поле не воин, так что найдя ближайший рунный алтарь, он начинал тренировку армии, которую он собрал по дороге. И это не шутка. Во время странствий по миру нам попадались чертежи строений и инструкции по тренировке разных видов войск. Все это старательно переписывалось и сохранялось, ведь если бы что-либо было пропущено, мог возникнуть опасный в военное время кризис. Например, забыли как-то раз узнать принятые у людей методы выращивания зерновых культур в военно-полевых условиях, вот и пришлось довольствоваться тем, что эльфы поймают в силки, а эльфы, скажу вам, хоть и меткие стрелки, но охотники неважные, не чета нам, гоблинам. Еле-еле наскребли провианта на армию, вырезав в тот день оленей больше, чем орков. Кстати, одновременно можно управлять не одним народом, а хоть всеми шестью, нашлись бы руны и алтари соответствующие.

А дальше начинается самое страшное. Ну видимо, не смогли боги-создатели заставить армию нормально слушать приказы. Управлять ею — занятие не для слабонервных. Лучники могут стрелять, а могут и не стрелять, поэтому порой, чтобы добиться максимальной эффективности, каждому приходится отдавать приказы лично. Маги, с таким трудом натренированные, выпустив по паре файерболов, ломятся разбираться с обидчиками врукопашную, да где им

то с голыми пятками да супротив шашки! Да и приказать им, что именно и в кого колдовать, нельзя. Чародей, видите ли, умный и может решить сам. Спасает то, что враги порой тоже не блещут интеллектом.

Но обделив армейцев мозгами, боги-создатели вложили их в головы архитекторов и прочих, кто занимался созданием местности. Порой спасает именно грамотное использование особенностей окружающего ландшафта. Так что простор для действий тактических гениев огромный, было бы умение быстро отдавать приказы.

Отбытие

Ну... В общем, миссия оказалась завершенной. Пророчество сбылось, и один герой, обреченный на бессмертие, таки изменил судьбу мира. А вот к добру или злу не скажу. Это особый сюрприз игры. Лучше сами посмотрите.

Если вы не поняли наших мягких намеков, то придется сказать прямо. Бегите и покупайте путевку в мир Spell Force. Перед вами откроются места, люди, события, которые не скоро уйдут из вашей памяти. И несмотря на все ляпы и огромные требования к «железу», игра имеет все шансы надолго остаться в наших сердцах.

Кстати, уже достаточно поиграв, мы зашли на сайт разработчика и узнали, что кривое управление, которое столько времени проклинали, было именно так и задумано, дабы не нарушать балансировку игры. А еще говорят, интуитивно понятный интерфейс нужен. А не нужен он тут. Ребята из Phenomic game development сумели воплотить задумку в жизнь — управление помогает прочувствовать бой так, что в итоге ты себя чувствуешь, почти как... почти как после боя!!!

И напоследок хотелось бы заметить, что уже созданная предыстория мира занимает ни много ни мало — 15 страниц печатного текста мелким шрифтом. Нет, такая подробная история просто так не пишется. Значит, будут продолжения, причем скоро. Ждем-с...

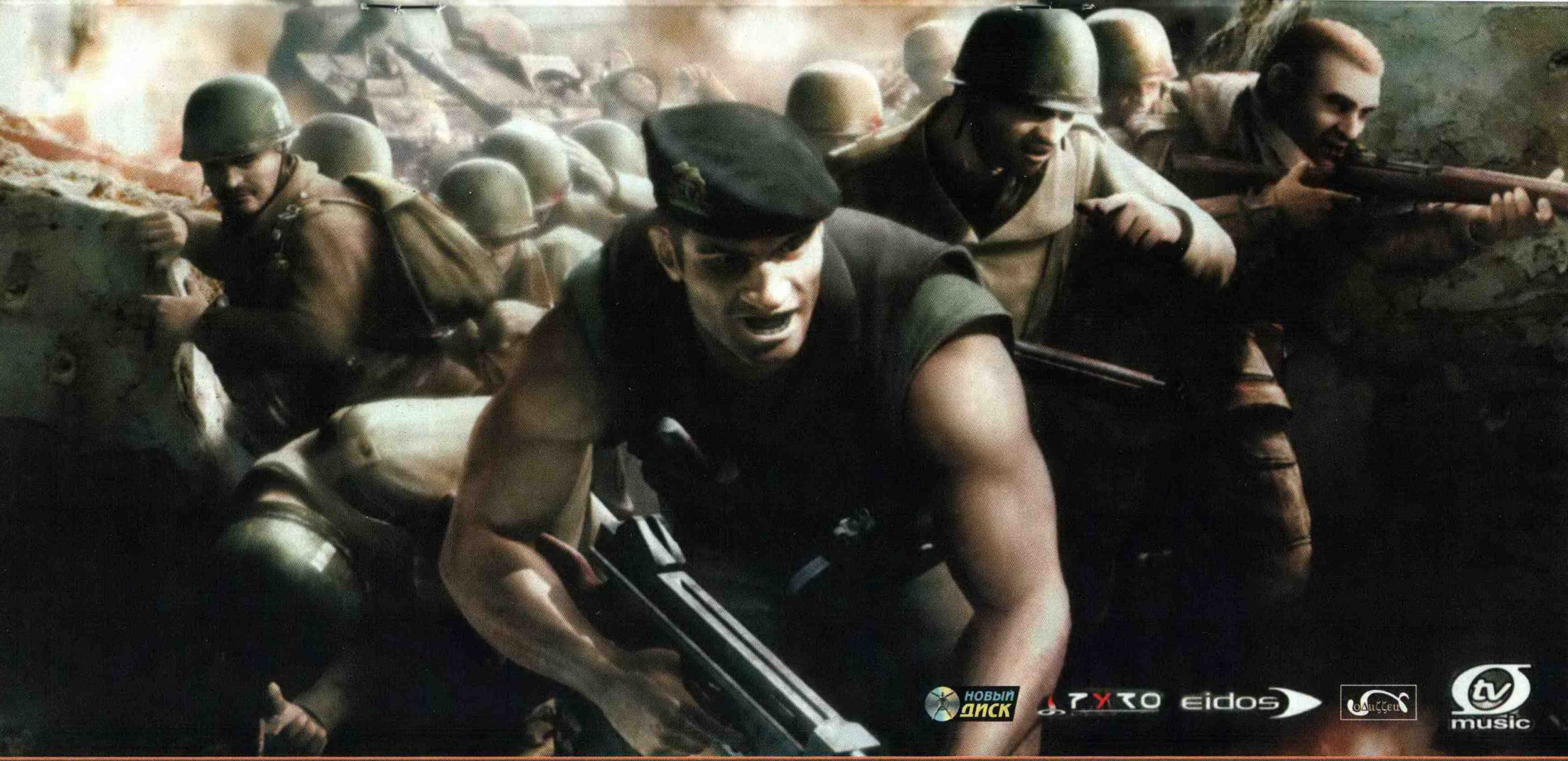
игра полностью переведена на русский язык

КОМПАНИЯ "ОДИССЕЙ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

COMMANDOS 3

3 CD

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – БЕРЛИН!

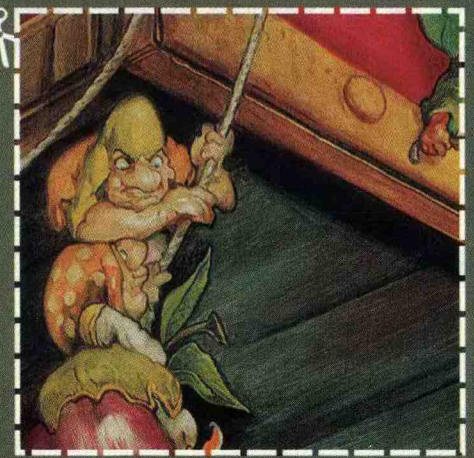


СОБЕРИ РИСУНОК

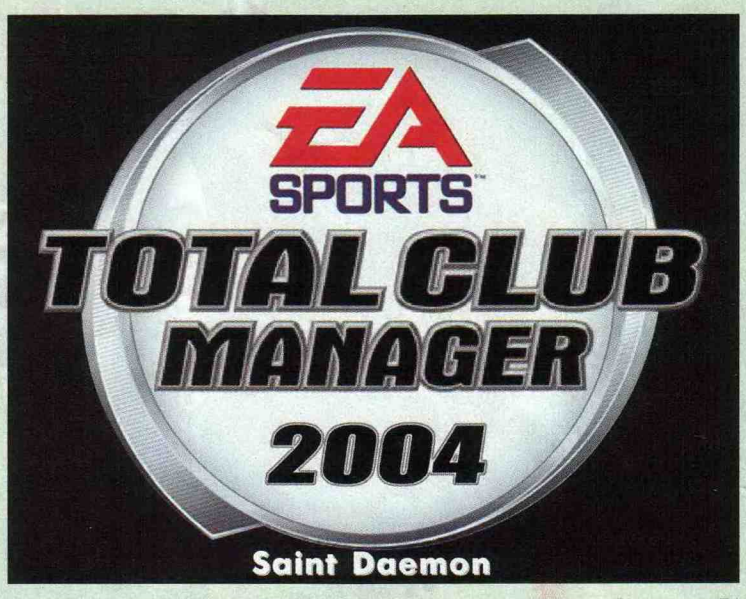
из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала

МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ



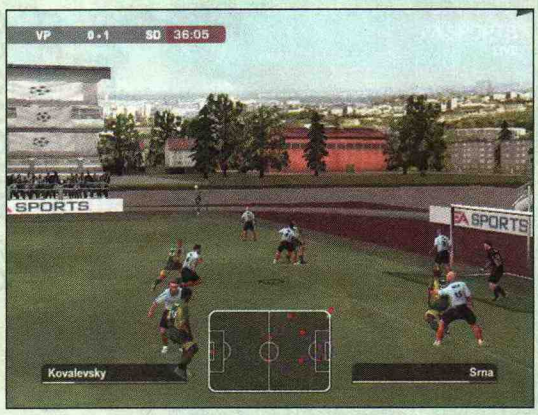
Разработчик и издатель: EA Sports (of Electronic Arts)
Суть продукта: революционный футбольный менеджер
Минимальные требования: для *Windows 98*: CPU 600 МГц, 128 Мб ОЗУ (192 для XP), 3D HW T&L 32 Мб (для 3D-матча), DirectX 8.1 support, HDD 1 Гб + 280 Мб (swap)
Дата выхода: 2004 год



КУДА: На деревню.
КОМУ: Дедушке.
АДРЕС ОТПРАВИТЕЛЯ: **saint_daemon@kiit.net**.

Здравствуй, дорогой дедушка! Как ты поживаешь? А то мы тут совсем извелись от тоски. Никто не расскажет на ночь сказку про AoP, никто не даст позаплетать бороду в косички, никто не поиграет с нами в «поймай наковальню»... А у кого нам теперь папироски стрелять?

Вот с тех самых пор, как ты ушел от нас в отшельничество, всю власть в Департаменте захватили твои бывшие черпаки — Кертис и Глюк. Сами теперь требуют, чтоб их дедушками называли. А черпаками у них — Талер с Бондом (так сказал один из наших). А сам я боюсь туда показываться — еще зашибут.



Страшные вещи теперь творятся в Департаменте! Двери все нафиг поснимали! Вместо секретарши — небритый Бонд сидит. Как только представлю, что надо купить ему цветы и шоколадку, а потом еще и в щечку чмокнуть!.. Нет, дедушка, твои секретарши, хоть и часто менялись, но как-то роднее были.

Вот теперь хожу вокруг Департамента, а на ночь скрываюсь в разных зданиях Игрограда. Вот недавно в квартале подрядчика EA Sports как раз новый небоскреб отгрохали, **Total Club Manager 2004** называется.

Помнишь, дедушка, я когда-то говорил, что Championship Manager 4, хоть и остался практически тем же CM3, но все равно является лучшим футбольным менеджером на сегодняшний день? Забудь. Отныне лучший — TCM 2004.

Во-первых, изрядно переработан и отлажен код игры — от былых глюков остались только редкие вылеты в систему (не чаще, чем два раза за сезон), да и те исчезают, если запускать TCM в оконном режиме. Это совсем несложно — нужно только параметр **windowed** в файле **user.ini** поставить равным единице. Да и вообще, если что-то глючит, то лучше всего это «что-то» отключить.

Во-вторых, игры можно проводить сразу в пяти (!) режимах: текстовом, текстовом альтернативном, смотреть финальный счет, смотреть 3D-матч (на движке FIFA 2004) и... Ничего подобного до сих пор не было и не предвидится. Конкуренты грызут ногти, а EA подсчитывают прибыли — ибо никто еще не додумался интегрировать в футбольный менеджер целый футсим! Правда, постепенное движение в этом направлении наблюдалось уже давно, различные спортсимы все больше и больше «обрастали» чертами менеджеров... Но чтоб так сразу!

Короче говоря, занимаешься всем менеджментом в TCM, а потом импортируешь все необходимые данные в FIFA 2004 (для этого он тоже должен быть установлен на компьютере) и играешь своей командой. Результат игры, ясное дело, переносится назад в TCM, и все это выполняется одним-двумя кликами в интуитивно понятном меню.

Только вынужден огорчить владельцев пиратских дисков — TCM требует лицензионной двухдисковой FIFA. К тому же играть можно только теми командами, для которых в FIFA уже есть свои лиги (мне, например, так и не удалось побегать игроками своей «Ворсклы» — только за «Милан» или, на худой конец, за «Аякс»). Но не стоит сильно огорчаться, поскольку реализация текстового и 3D-режимов достойна наивысшей оценки.

В 3D-матче менеджер — не просто малополигональная болванка на экране. Он активный участник игры. В этом режиме доступно практически столько же клавиш управления, сколько и в самой FIFA. А за что они отвечают? Ясное дело — за определенные команды игрокам. Но в отличие от FIFA, совсем не факт, что ваш игрок послушается истеричного вопля «PASS!!!» или «SHOOT!!!», причем за нарушение порядка на стадионе вас вполне могут попросить ребраться с тренерской лавки на трибуны.

Что еще хочется отметить, так это грандиозный прорыв в плане анимации 3D-матча. По сравнению с прошлой частью, в которой из десяти голов примерно половина выглядела абсолютно идентично, теперь комбинации стали намного разнообразнее. Даже создается впечатление отсутствия скриптовых игровых эпизодов... Может, так оно и есть? Впрочем, некоторые моменты выглядят все также глупо и неестественно, но будем надеяться, что это исправят в TCM 2005.

Однако самым интересным, как бы то ни было, остается старый добрый текстовый режим. Видно, что EA`шники достаточно долго просидели за CM3 и CM4, которые заслуженно славятся именно реализацией текстовых режимов. «Агахова пытается обойти защиту... но все защитники действуют слаженно и технично... Все, кроме Несмачного... Удар!.. Шовковский прыгает и... Отбивает мяч из самого угла ворот!.. Прямо на ногу Онопко!.. ГОЛ!!!» — подобные сообщения встречаются постоянно. Читать их не менее интересно, чем смотреть за игрой своей команды в 3D. В то же время можно просматривать статистику матча, следить за состоянием игроков, сверяться с таблицами чемпионата. А чтобы не потерять за всем этим картину матча, можно воспользоваться паузой. Но и это еще не все! Вы (менеджер) можете адекватно реагировать на обстановку на поле — грызть ногти, мирно улыбаться, нервно ходить вдоль бровки... Иногда будет появляться возможность сказать пару теплых слов арбитру, тыкнуть зрителям «американский фак» и даже потянуть время, не спеша вводя в игру мяч из аута! В TCM 2004 впервые материализовалось такое понятие, как «игра на своем поле». Когда зрители скандируют фамилию какого-нибудь игрока, его «мораль» поднимается на несколько пунктов...

Ну все, хватит. Если пытаться описать все возможности — никакой бумаги не хватит. Так что ограничусь такими замечаниями: в текстовом режиме, как ни странно, в наибольшей мере чувствуется атмосфера настоящего футбольного матча. Это можно сравнить со старыми текстовыми играми — нам просто дают опору, оттолкнувшись от которой, даже очень

скудная фантазия способна выдать картинку, в сотни раз превосходящую по качеству любую телетрансляцию.

Во как загнул!

Кстати, дедушка, не забыл ли ты про перо и бумагу? А то уж сколько времени прошло,

а ты все не пишешь. Как ты там, на новом месте? Не обижают ли? А то в Департаменте ты был дедушкой, а в другой организации небось черпаком поставили. Или вообще духом. Если чего — возвращайся, мы всегда будем рады. Только секретаршу не забудь прихватить, а то у нас с женским полом стало вовсе худо. Акелла то в танке на полигоне катается, то экспериментирует с переменой пола. Градовая раз в год появляется, да и то — на минутку, чтоб очередной отчет сдать. А вот эта новенькая — Микпорта... У-у-у...

Я ее боюсь, дедушка. Она слишком много с Кертисом общается. А те, кто с ним слишком много общаются, становятся опасными для общества. Видел бы ты эту картину — сидят вдвоем в каком-нибудь темном углу, пытаются побороть свой страх. А сами-то какие страшные — волосы всклочены, под глазами синяки и кровью чужой заляпаны с головы до ног! Они, может, и борются со страхом, да только страшнее них во всем Департаменте никого нет.

Теперь понимаешь, почему я так долго просиживаю в других зданиях?

Правда, это не так уж и плохо. Есть возможность разобраться в игре как можно лучше, вникнуть во все тонкости. Знаешь, сколько времени у меня ушло только на то, чтобы пройтись по всем необходимым пунктам меню TCM 2004 и произвести все необходимые действия, как-то: подписание новых игроков, выбор тактики, заключение договоров со спонсорами, организацию фан-клуба, расширение стадиона, назначение тренировок... Видишь, опять увлекся. А не упомянул и половины всех возможностей.

Вот если вспомнить CM4, который был больше ориентирован на тренерскую работу, то еще сильнее начинаешь уважать EA. В TCM 2004 в начале игры можно выбрать свою должность, причем помимо тренера присутствуют такие специализации, как собственно менеджер, финансовый менеджер и еще несколько — не суть важно. Эти профессии отличаются только набором функций, которые игрок будет выполнять в команде, и если вам неохота возиться с рекламными щитами, продлением контрактов и вторым составом команды, — можно со спокойным сердцем поручить всю эту работу компьютерному помощнику. Возможно, он будет справляться со своими задачами не так хорошо, как вы, зато и явных глупостей не наделает.

Но некоторые функции все-таки придется выполнять в любом случае. Например, тренировки. Многие еще помнят эти жуткие таблицы из TCM 2003 с непонятными иконками, призванными изображать разные виды тренировочных упражнений. Разобраться в них мог только очень упрямый человек с довольно высоким показателем IQ. А если тренировки поручались компьютеру, то пропадала значительная часть атмосферы игры... Ну, действительно, что это за тренер, который не муштрует свою команду?

Так вот, теперь даже с включенным помощником придется время от времени проводить тренировки самому. Причем именно проводить, а не назначать! Выглядит это примерно так: вы задаете время выполнения упражнения, его интенсивность, а в соответствующем окне появляются комментарии к происходящему. Мол, такой-то игрок работает вполсилы, не хотите ли сделать ему внушение? Или сообщения о состоянии погоды. Ведь никому же не хочется бегать с мячом под холодным дождем? Можно, конечно, прервать тренировку и избежать падения морали, но тогда игроки потеряют физическую кондицию... Отдельно стоят сообщения типа: «Игрок стоял за вашей спиной и кривлялся».

Браво!

Со временем я начал подозревать TCM 2004 в родстве не только с FIFA 2004, но и с... The Sims! И дело даже не в том, что всю игру приходится разбираться с взаимоотношениями игроков, успокаивать их в случае неудачи и квасить с ними в греческом ресторане в честь завоевания Кубка Чемпионов. Это все было и в TCM 2003. Может быть, реализация вышла похуже, но все же...

Дело в том, что геймер, он же менеджер, материализовался не только на поле, но и за его пределами. В меню появилась отдельная вкладка «**Личная жизнь**», а там... Там можно, например, завести себе девушку, водить ее на свидания, подарки разные дарить (чтобы поддерживать индикатор отношений на достаточном уровне). В конце концов, можно на ней жениться, нарожать детей, развестись и платить алименты на протяжении всей последующей игры.

Мало этого?

Займитесь тогда любимым делом всех состоятельных американцев — игрой на биржевых ставках. Поскольку зарплаты обычного менеджера ни за что не хватит на покупку нормального особнячка, яхты, дачи... Да, это все тоже присутствует! А вы думали, что менеджер свои деньги может только родному клубу презентовать? Да ни фига!

Честное слово, TCM 2004 — первый менеджер, в котором статья о зарплате в контракте с клубом обрела настоящее значение. Теперь действительно хочется зарабатывать больше, чтобы потом отправить свой профайл в Интернет, на сайт TCM. И пускай все обзавидуются моему «Замку Вульфенштайн», «Титанику» и красавице-супруге с подозрительно знакомой фамилией — Мелащенко ☺.

Огромное количество приятных мелочей делают TCM 2004 более живым, настоящим. Как вам, например, EA-magazine (то бишь «EA-журнал»)? Сия литература выходит в печать (на экран, а не на принтер) раз в неделю и содержит в себе массу интересных статей на различные футбольные и околофутбольные темы. Больше всего внимания уделяется центральному матчу тура или ключевым поединкам в борьбе за кубок страны. Тут же можно почитать о самых громких трансферах недели, а также интервью с игроками различных команд.

«EA-Mar.: Кого Вы считаете величайшим профессионалом в истории футбола?

В. Белькевич: Пеле.

Дж. Агахова: Джорджа Бэста.

А. Несмачный: Андрея Несмачного».

Все. Просто нет слов. И это лишь один пример.

Конечно, со временем начинаешь замечать, что текст то и дело повторяется, отдельные статьи склеены не лучшим образом, а Интернет-опросы, в принципе, никакой полезной информации не несут. Это плохо. Но ведь не все сразу, господа. Главное, что прогресс налицо, и нечего цепляться к мелочам. Тем более что для нормальной игры не нужно выкачивать 45-Мб патч.

* * *

Вот так я и живу, дедушка. Не то чтобы мне не нравилось ночевать в небоскребах типа TCM 2004 или FIFA 2004, как раз наоборот. Но... Со временем надоест, я ведь знаю. И захочется вернуться назад, в Департамент. А там — Кертис с Микпортой у входа караулят неосторожного прохожего. И поди докажи им, что ты не прохожий, а агент ДЗВР!

Да что там говорить! Мне-то еще хорошо, а вот тем, кто ни футболом ни экономическими играми не интересуется, приходится по всему Игрограду в поисках теплого места носиться. А их в последнее время не так уж и много — действительно качественных и интересных новостроек.

Так что, если можешь, то возвращайся к нам. Мы даже сами тебе секретаршу найдем. Даже двух.

...За сим остаюсь твой скучающий внучок,

Св. Демон.

Мохнорыл Гиппократович ТАЛЕР

JOURNEY to the CENTER of the EARTH

Квестотерапия в трех сеансах или Адвенчур-Шпитален!

Разработчик: Frogwares
Издатель: Micro Application
Адрес сайта: http://www.journey-earth.com
Жанр: Adventure
Системные требования:
✓**минимальные:** P3-500, 64 Мб ОЗУ, 3D acc.;
✓**рекомендуемые:** P3-800, 128 Мб ОЗУ, 3D acc.

Тэкс, больной, на что жалуемся? Симптомчики, симптомчики... Подавленное настроение, депрессия?

Матушка, это же не ко мне, а к патологоанатому!

...Ну, не плачьте, не плачьте, попробуем разобраться... Поглядим, так сказать, в корень. Проблемы, так сказать.

Для начала заполните регистрационную карточку.

Ага!

Сеанс первый. Доверительная терапия

Значит, зеленая лягушечка.

Frogware, так сказать... Отличненько-отличненько. А теперь — ну-ка быстро рассказывайте про ваши проблемочки... Нет,

давайте сначала посмотрим ваши скриншотики... Да не стесняйтесь вы — снимайте, снимайте скриншотики! Незачем стесняться... Это только «на золото» в первый раз страшно и больно выходить, а потом чик-чик, и привык!

Так-с, так-с... Скриншотики хорошие. Здоровые такие, внушающие. С красивыми пейзажами, просто страна Фантазия какая-то... Разрешение до 1280×960?! Что вы говорите!..

У-у-у-у, матушка. Вам в армию самый раз, а не ко мне! В звездный десантик, так сказать!..

...Хорошо, хорошо! Не надо плакать — возьмите салфеточку, вытрите мониторчик, высморкайте диск, рассказывайте все по порядку.

* * *

...Так-с, так-с, не понимают, не оценивают, вторичная, невостребованная, знаете, что красивая, но успехом не пользуетесь, геймеры к вам холодны, все надоело, жизнь невыносима, в американские гейм-парады никто не приглашает, даже игрой ночи никто ни разу не назвал не то что Игрой Года. Формат **C** на шею — и в реку...

Ну, с вашей-то фигуркой да со скриншотиками (о-о-о, эти скриншотики!) будет уж вам такими комплексами страдать! Я вот на вас смотрю, так пальчики сами друг друга облизывают...

Ну, с ваших слов оно, конечно, печальненько все получается. Да и знаю я вас, матушка, — живете вы в полквартала от нас, поглядываете исключительно во французскую сторону, я к вам в гости на сайт заходил, на лягушачий... Ни одного русского слова не нашел! А домен-то — **com.ua**.

Оно и понятно.

В нашей стране статьи об адвенчурах только-только сейчас понимать и ценить начали! Что уж о самих-то адвенчурах говорить!

Скажите, а можно вам интимный вопросик? Много ли геймеров вас... э-э-э... юзали? Ну вот... опять покраснели... А я, между прочим, всего лишь хочу разобраться в ваших сложных комплексах. Потому мне, матушка, можете доверять. Как отцу родному...

Вот что сделайте: приведите мне назавтра трех геймеров ваших бывших, которые успели вас... э-э-э... поюзать.

Затем я вам аккуратно сделаю reset, а пока вы будете вспоминать свое детство, первые текстуры, первые модули, пьяного программера... извините, матушка! — вот, пока вы будете пребывать в полугипнотическом состоянии, я и поговорю с вашими тремя геймерами...

Бывшими, говорите? Все мы бывшие... Я вот, например, в прошлом водитель катка, кличка Мясник... Ох, отвлекся я как-то некрасиво...

Приводите, приводите геймеров, с которыми расстались, — будем выявлять ваши комплексы!

Да-с, именно комплексы!

Сеанс второй. Терапия групповая. Первый геймер. Романтик

Оно не то чтобы не сложилось... Просто после прохождения JttCotE (Journey to the center of the earth) внутри остался осадок какой-то. Неприятный. А как все начиналось — вообразите, после отгремевших «Свордов», «Мистериусов» и URU в купе с «Миррором» (я держу себя в руках!) мне попадается еще одна пристойная адвенчура.

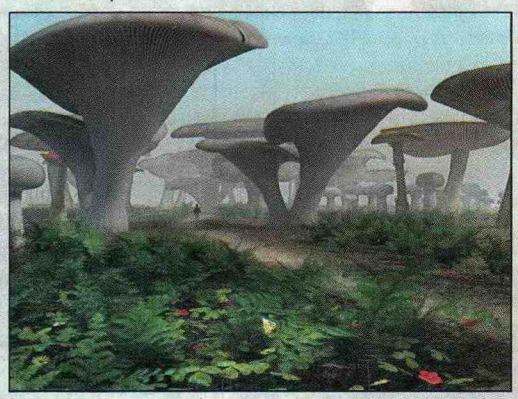
Клясться в любви с первого взгляда, знаете, страшновато. Но так хочется, что аж сердце замирает. Знаете, когда я был в Туапсе в 97-м, то встретил... Ой, о чем это я говорил?

Но игра очаровала меня сразу. Достаточно было взглянуть на игровое меню. Делать хорошие менюшки — это искусство. А теперь представьте себе... Нет, даже не хочу описывать... Со мной такое случилось только однажды, когда я сидел в предрассветных лучах и нюхал в горах Кавказа цветок эдельвейс — и увидел замечательную... Отвлекаюсь, доктор, извините.

Так вот, игровым меню я был сражен наповал: задумкой, графикой, удобством и... музыкальным оформлением. Я двадцать минут, как последний романтик (хотя я очень циничный и черствый), сидел в этом самом меню, просто потому что не хотелось начинать игру. Просто сидел и слушал музыкальную тему — и наслаждался картинкой! Нет, я честно-честно черствый и циничный, меня так назвали одним хмурым утром в Карпатах, когда я... Хорошо-хорошо, не рефлексирую.

А потом начался — как его там... геймплей...

В 2005 году профессиональный фотограф Ариана на маленьком-маленьком вертолете прилетела в Исландию. Внезапно вертолет погребло под грудой камней, и Ариана осталась одна, без исчезнувшего пилота, безо всяких средств к существованию, с одним только



ноутбуком. Исландия холодная, и бедняжка начала замерзать, потому действовала очень быстро и нервно, споткнулась в темной пещере, долго летела вниз и... попала в огромный подземный мир, населенный...

Ну хватит, разоткровенничался я с вами... У меня тоже, кстати, был случай, когда я навернулся в булочной и попал... Все, не отвлекаюсь.

Но с каждой минутой геймплея моя «любовь с первого взгляда» поглощалась бытовой рутиной. Это хождение по бесконечным

локациям... Нет, что вы, локации там были красивые. Хорошие, хорошие! С чувством, любовью и фантазией сделанные локации... Ну и что, что долгие? Все равно...

Зато я радовался возможностям *инвентаря*: правая мышиная — открыть-закрыть панель, а рабочей левой мышиной можно взять из нивентаря вещь и спокойно пронести через локации. Очень удобная штука — во многих квестах при неправильном клике вещь исчезает, и приходится повторять утомительную операцию по много раз.

Зато ноутбук радует — всегда приятны такие штучки в фантазийной адвенчуре: то на мыло тебе письмо придет, то последние новости из Верхнего Мира послушать можно о грядущей третьей мировой, то из Энциклопедии электронной чего полезного вычитаешь!

Все бы хорошо, но эта пустота... доконала она меня... стало скучно...

Второй геймер. К адвенчурам не имеет никакого отношения...

Слушай, ЛОЛ, че ты там пузыришь?! Ты хоть одну головоломку прошол?! Да?! Ну,значит ботан ты ачкастый! Нет?! ЛОЛ!!!! Там же вапще нивазможна ничиво пройти!

Там такие загадки, чито меня всево об стену било день, пока начной Интернет ни заработал. Так я тагда по всем падсказкам лазил... И на всех форумах где пасказки дают, тоже орут: «Ни знаем ничего!!! Эта гейма такая тупая, что здесь ее вапще не проходится!!!» ЛОЛ!!!

Я вапще ее сваей девчонке падарил я в такое не играю, патамушто не играю.

А она типа посорилась со мной и сказала,штобы я прошол игру, патаму што типа я должен головой уметь думать. Типа ей голова моя нужна! ЛОЛ!!!

Кароче!!!

Там типа дверь есть 12 ключей к ней — и чево-то по английскому вверху написано! Пока 12 ключей правильна не вставишь — хрен тебе двери аткроются!!!!! Так, кароче, эти, каторые шпиляют такие игры для батанов, они сами в шоке были!!!! Они типа перевели ту надпись — а все рафно нифигищща ни панятна. И ани тыкали эти двенацать ключей куда ни нада — и друг другу орали, что ничиво не понимают как тот стих расшыфорвывается. ЛОЛ!!!!!!

Пака там самый умный один случайна не додумался — все на форумах тупа сидели и ждали..... И я типа неделю с ними как батан сидел!!!!

Нифига — я па падсказкам ее всю прошел до канца как обещал — ну и тупые там загадки!!! Нармальному челавеку это ни палучится!!!

Кароче, пока я эта проходил, моя девчонка к другому ушла — к штангисту. ЛОЛ!!!! Штобы я ищо раз такую игру.....!!!!!

Третий геймер. Бывалый

Короче... Блин...

Стыдно за вас, коллеги геймеры. И о BT вы не слышали, и, вероятно, даже всю прелесть первой «Цивы» себе не представляете. А уж в квестах — можно я их так, по старинке буду? — и подавно ни бум-бум.

Существуют фабрики — по производству обуви, например, или по производству алюминиевой посуды. А еще есть фабрики по производству квестов.

Adventure Company, например. Как всякие профессионалы, они часто балуют нас почти шедевральными квестами, а порой по причине беспробудного ремесленничества у них случаются проколы и провалы.

Frogwar — фабрика поскромнее, и хоть ремесленничества у них хватает, но «Путешествие в центр Земли» назвать проколом или провалом нельзя. Наверное, оттого, что от «жаб войны» (дословный перевод!) ничего особо и не ждут.

Действительно, вначале много хороших эмоций, а потом...

А потом просто пересыхает во рту...

И хочется пьянящего терпкого вина, как в Сайберии, искристого шампанского, как в Broken Sword... ну, абсента для съезда крыши вам Mysterious Journey предоставит — само собой! — в URU вы глотнете темного эля. А тем, кому нужно рвотное — ну, вы в курсе... «Зеркало»... Ага!

А тут пересохло — и нечем утолить жажду. А почему сохнет?

А потому что героиня, эта самая Ариана Родионовна, фотографша — не вызывает ни симпатии, ни антипатии. Да, красивая, но красота эта такая... в общем, манекены в витринах видели?

Может, у нее есть какая-то предыстория? Нет у нее предыстории. Разбился вертолет — и все. Голый исландский факт.

Может, она при активации какой-либо новой вещи высказывает свое мнение, ужасается, радуется? Ничего подобного. Она изредка говорит программные фразы, озвученные тем же театральным кружком Семипататинска (только теперь — запасным составом актеров), она просто ходит между локациями, кладет себе в-неизвестно-куда винт от вертолета, меха, кости и много-много чего — старая болезнь «бездонных карманов». Но сейчас не об этом.

Похоже, Господа, нас опять надурили!
© не помню кто...

Потому что опять нарушили один из основных законов адвенчуры: «Главный герой/героиня должен быть максимально живым...» И я бы еще добавил — теплым...

Чтобы ради него хотелось по два дня разгадывать осточертевший квест, мотаться взад вперед по большим локациям, обнаруживая, что ненужные предметы активируются (значит, раньше эти меха я не мог взять, а когда грибочки срезал — могу? А логика где? Какая логика, ты че?! Я че?! — я ниче! Ну и все!).

Имеем в результате наслаждение графикой, наслаждение дизайном, наслаждение долгими хождениями. Еще имеем практически молчаливую героиню и настойчивое желание дойти до финала. По крайней мере, так было у меня. Потому что просто люблю квесты. Вот на таких как я эта игра и рассчитана, но на большее она не претендует. Не сочтите за самокритику...

Сеанс третий. Шоковая терапия

Ну-с, ну-с... Что у нас тут теперь... Даже щечки порозовели... А я же говорил — кое-кому вы все-таки нужны. Правда, жалко, что кое-кому, а не большинству... Ну да ничего...

Ведь беда-то ваша в том, что вы стандартная. Вы типическая, матушка. Изюминки нет у вас внутри. Полный набор фантазий всяких, загадочек — есть, причем иногда умнейшие загадочки становятся тупейшими — а все оттого что перемудрили... Да-с, матушка, тут уж так и получилось... И второй ваш геймер правильно говорил, хоть и очень громко, про те дверцы-то с дюжиной ключей. Я этакой патологии не видел, сколько уж практикую — тут и Shizm лапками разводит.

Так что-с... печально. Бессилен, пожалуй, я помочь. Ибо родители ваши с чувством, с жаром вас делали... но как-то остановились на полпути. Почему... Ну разве же я знаю, почему... То ли вдохновения было мало, то ли бюджету. А ведь такую игру могли создать хорошую! Ну вот, опять реветь... А вот и они, в дверях показались, смотрят сердито.

Что ж вы, родители? До чего адвенчурку свою довели?!

Ведь можете же отлично делать, талантливы же! Можете шевевры создавать! Ведь земляки ж, мать японского бога! Что ж вы так наш народ травмируете?! Мы, может, вами гордиться хотим, девелоперскими вашими подвигами!

«80 дней вокруг света» скоро появится, говорите?!

Так **crfxbnt** отсюда огромными скачками — и чтобы без отличной игры, слышите?! — без отличной игры я ни вас, ни ваших детей несчастных, блин, на своих сеансах больше не видел!!!

Это ж надо, до чего психотерапевта довели... ЛОЛ!!!

Степан ТАНАСИЙЧУК aka Falcon falcon@com.km.ua

Chaos Legion

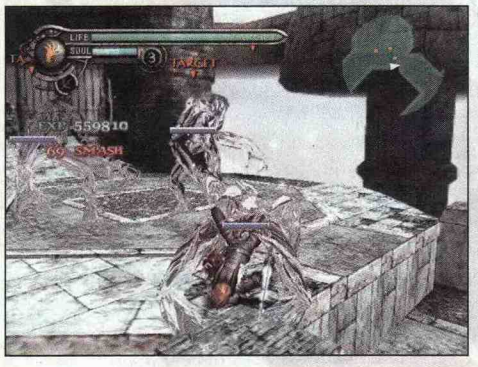
Разработчик/издатель: Capcom
Жанр игры: Action/RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** Windows 95/98/Me/XP/2000, P3-1000, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, DirectX 8.1;
✓**рекомендуемые:** P4-2.0, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Очень редко мы играем в портированные с консоли игры. К сожалению, еще реже в них вообще стоит играть. Хотя иногда попадаются довольно интересные проекты (вспомним третий Silent Hill), и, несомненно, «Легион Хаоса» — один из них.

Встречают по одежке...

Первое впечатление от игры было, мягко говоря, не очень. «И зачем я взялся за этот обзор!? Еще ни разу не писал про отстой, но видимо, сегодня придется. Попущу ниже уровня "Крида"!» — думал я, вытирая салфеткой забрызганный слюной монитор ☺.

Единственное, что мне тогда понравилось, — это ролики. Они постепенно раскрывают сюжет игры, давая ответы на одни



вопросы и порождая новые... Немного напоминает сборку паззла: с каждым новым кусочком изображение становится четче и понятнее, но окончательно понимаешь весь смысл, только собрав картинку полностью.

Все, наверное, знают больные места консольных игр, портированых на PC: неудобное управление, упрямая камера и множество чисто «приставочных» примочек. С некоторыми из этих проблем можно бороться (не мучайте клавиатуру, купите геймпад, благо, выбор есть, и цены нормальные), к остальным нужно постепенно привыкнуть. «Легион Хаоса», дабы не особо выделяться среди множества других проектов, перенял у предшественников все названые недостатки. Но в мой «черный список» игра рисковала попасть вовсе не из-за этого — просто поначалу игровой процесс кажется очень тупым и однообразным. Зато дальше начинается настоящая Игра...

* * *

Грешник искупит свою вину. Даже если любых наказаний будет недостаточно для искупления вашего греха.
В Делакруа

«Сиела! Почему? Почему тебя отобрали у меня??? Я никогда не прощу вам того, что вы сделали. Но не надейтесь на скорый конец... Сначала вам придется страдать, пройти сквозь преисподнюю. Следуй за мной, Сайг! Твоя расплата за грехи ждет тебя. Пришло время увидеть скрытую правду этого мира...»

Ее смерть изменила все... Ты думаешь, что это я убил ее? Глупец...

Ты был моим другом и наставником, но тьма завладела твоей душой. С той поры люди, ложась спать сегодня, боятся проснуться завтра... Непослушные дети затихают, едва услышав звуки твоего имени... Это все зашло слишком далеко. Я должен тебя остановить!

Не сомневаюсь, что, заполучив апокрифическую книгу Изарца, ты проник во многие тайны Ордена. Значит, теперь ты знаешь, как можно открыть Врата Хаоса. Но прежде тебе нужно завладеть тремя Священными Глифами...

Сутки, проведенные за монитором

Смотрим красивый вступительный ролик (такой себе анимированный брифинг). В нем Делакруа обвиняет нас в убийстве возлюбленной — доказательств, естественно, никаких, но, чувствуя холодное дыхание стали возле самой шеи, понимаешь, что спорить с психом вредно для собственного здоровья, и желание сказать несколько слов в свое оправдание боится даже возникнуть...

После этого остаемся один на один с толпой «дружелюбно» настроенных паучков (ростом примерно с меня). Задания в игре не блещут разнообразием: нужно или уничтожить всех или убрать цель. Все! Третьего не дано... Зато дальше — полная свобода действий! Хотите почувствовать себя героем? Вытягиваете клинок из ножен и с разбегу врезаетесь в самую гущу врагов, где, используя заученную серию ударов, начинаете вправлять паукам мозги. Нет? Призываем на помощь легион Танатоса, отходим в сторонку и, скромно ковыряя носочком землю, смотрим, как работают настоящие профессионалы... А посмотреть стоит, хотя бы потому, что в конце первого уровня появится Виктор Делакруа и разделит герб Полноты (ответственный за вызов

Танатоса) на девять частей, которые нам предстоит собирать на протяжении большей части игры...

Присутствие легионов отличает Chaos Legion от остальных игр подобного жанра, добавляет в нее тактический и стратегический элемент. Без них она была бы похожа на Serious Sam, только с видом от третьего лица и мечом вместо бензопилы ☺.

Давайте подробнее остановимся на ролевой составляющей игры. Главный герой имеет четыре основных показателя: *энергия жизни, энергия души, сила атаки* и *защита*. Их можно повышать, собирая разбросанные по уровням и выпадающие из мертвых монстров бонусы. Тут все просто и понятно. Теперь расскажу вам о *Легионах*. Их в игре ровно семь. Для наглядности приведу их короткие описания:

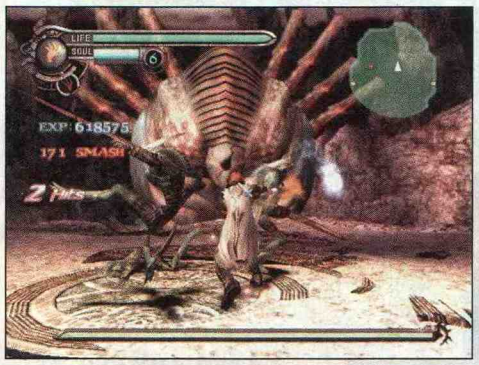
✓ *Легионы Вины* — смелые воины, в совершенстве овладевшие мечом. Очень эффективны в борьбе против органических монстров. Повышают атаку игрока;

✓ *Легионы Ненависти* — оригинальные ребята, напоминают качков из тренажерного зала. Перед тем как ударить, долго думают... Но зато удары ОЧЕНЬ сильные, противника буквально размазывает по земле. Увеличивают энергию жизни;

✓ *Легион Злобы* — местные снайперы, уничтожают противника энергетическими зарядами из арбалетов. Их хорошо использовать против металлических и летающих монстров (обоих типов). Пополняют объем душевной энергии;

✓ *Легион Уверенности* — специфический легион, специализируется на защите игрока от вражеских атак с помощью энергетических щитов;

✓ *Легион Порока* — своими полуметровыми, к тому же еще и острыми как бритва стальными когтями они могут нагнать страху на любую армию. Металлических чудовищ вскрывают прямо как консервные банки. Повышают уровень душевной энергии;



✓ *Легион Богохульства* — самый прикольный легион в игре! «Принесет себя в жертву, чтобы порвать врага на части» — они, как шахиды, начиненные взрывчаткой, подходят поближе к противнику и — бум! — взрывная волна разбрасывает вражин по всей арене;

✓ *Легион Танатоса* — олицетворение силы и мощи. Вызвав его, можно не беспокоиться за исход поединка — он одним хорошим ударом способен смести кучу монстров... Жалко, что его нужно собирать на протяжении почти всей игры ☹.

Теперь вы поняли, что каждый легион имеет сильные и слабые места, каждый незаменим в определенных ситуациях. Но не все так просто... В бою мы можем вызвать только один из двух заранее заготовленных Легионов (желательно снаряжать Легионы, которые эффективны против разных типов монстров). За убитых противников легионеры получают очки опыта, их потом можно тратить на прокачку следующих характеристик: *Сила, Помощь, Магия, Атака, Защита*. При повышении уровня Силы к Легиону присоединяется новый воин, и возрастает скорость его атак. В критических ситуациях, можно на короткое мгновенье призвать на подмогу легионеров, затратив на это небольшое количество энергии души. С каждым новым уровнем Помощи увеличивается число явившихся на ваш зов легионеров и промежуток времени, через который они исчезнут. Новые удары, двойной прыжок и другие финты можно изучать, вкладывая заработанную тяжким трудом экспу в прокачку Магии. С Атакой и Защитой и так все понятно...

Но не думайте, что, призвав Легион, можно сидеть сложа руки и смотреть, как он делает за вас всю грязную работу. Совсем наоборот — постоянно приходится вытягивать его из неприятных ситуаций. А это порой бывает очень нелегко, хоть бы потому, что ваша сила атаки уменьшается в два раза и становится недоступной возможность бегать (вот эта фишка действительно мешает ☹)...

* * *

Ты учишься убивать не из страха и ненависти, а для того чтобы уметь спасать жизнь. Свою и чужую.
Анджей Сапковский

Я встретил ее в опустевшем городе. Все остальные Девы Серебра погибли, сражаясь с Делакруа. Мне знакомо это ощущение холода и одиночества, которое чувствуешь после потери близкого человека. Я не мог оставить ее одну в таком состоянии...

Мы опоздали всего на несколько секунд... Он достал Глиф Восхождения. Серебряные пули Арсии не причинили ему ни малейшего вреда. Не понимаю, почему он не прикончил нас? Неужели помутнение души могло вызвать помутнение рассудка? Ведь знает, что я буду преследовать его до тех пор, пока один из нас не погибнет...

Второе впечатление

Для прохождения одного из уровней нам дадут возможность поиграть за *Арсию*. Она начисто лишена поддержки Легионов, зато хорошо (а главное, красиво ☺) машет но-

гами и стреляет из пистолетов. Бесконечные патроны и автоприцел намного облегчают жизнь. В особенно жарких ситуациях можно использовать одну-единственную *коронку* (их количество ограничено). Зато при повторном прохождении игры появляется возможность выбора персонажа. Выбираем Арсию — и вперед!

Я уже рассказал о ролевой и тактической составляющей, но не нужно забывать, что Легион Хаоса — это action. Хотя, можно было и не напоминать... Многочисленные толпы монстров просто не дадут вам об этом забыть!!! При выходе на арену пальцы сами ложатся на нужные клавиши в сладком ожидании боя — точнее, настоящей бойни! А как иначе можно это назвать? Когда на тебя со всех сторон прыгают десятки монстров, начинается настоящее МЯСО! Порой даже не видно, где свой, где чужой, просто однородная бурлящая масса серого цвета. Клавиатура трещит под бешеным натиском, из-за упрямой камеры играем почти вслепую (!), определить свое местонахождение можно только по периодически взлетающих в воздух тушкам монстров и тлеющим останкам. Уровень адреналина буквально зашкаливает, остановиться самостоятельно просто невозможно... Подобных чувств я не испытывал со времен первой «Готики»! Их не описать словами, можно только показать на пальцах ☺...

Несколько лестных слов хочется сказать и по поводу графического исполнения. Не являясь фанатом аниме, я все-таки могу по достоинству оценить настоящую его красоту. А

в плане графики игра просто великолепна! Красивая и плавная анимация персонажей, все движения выглядят довольно реалистично. Вспоминая о монстрах, нужно похвалить художников за довольно интересные экземпляры. Например, толстяк со здоровенным щитом вместо отвращения и ярости вызывает только симпатию и жалость. Но особенно классно выглядят боссы, их можно на постерах печатать! Дизайн уровней способствует полному погружению в мрачную атмосферу средневековья. В Дифане, городе сумерек, где за одну ночь бесследно исчезли все жители, кажется, что даже стены дышат чувством первобытного, нечеловеческого страха, а в воздухе витает ощущение скрытой опасности. Совсем иначе все обстоит в Изарце (запрещенном городе): величие древних сооружений просто захватывает дух, а оскверняющие святыни монстры вызывают праведный гнев и желание поскорее очистить город от всякой нечисти.

Если честно, то мне уже надоело хвалить игру. Но звуковое оформление просто невозможно ругать. Звон мечей, взрывы бомб, рычание монстров — все сделано на профессиональном уровне, ни малейших замечаний. А музыкальное сопровождение немного подкачало ☹. Музыка довольно красивая и звучит в тему, но из-за частых повторов очень быстро приедается.

...А провожают по уму

Давайте подобьем итоги: очень интересная идея с использованием легионов, ураганный геймплей, захватывающий сюжет, классные ролики (такие ролики стоят доброй половины исходного кода многих игр), красивая графика в лучших традициях японской анимации, неплохое звуковое сопровождение. Как ни крути, а плюсов у игры намного больше, чем минусов. Так что посыпаю голову пеплом, в который превратился мой «черный список», и с полной ответственностью заявляю, что Chaos Legion — отличная игра. Поклонникам настоящих экшенов и фанатам аниме рекомендую играть в обязательном порядке!

Сержант пожарного отделения № 615 Pepel

FIRE CHIEF

Разработчик/издатель: Monte Cristo
Издатель в странах ЭсЭнГэ: «Новый диск»
Жанр: 3D RTS (тактический) с элементами хоррора
Официальная дата выхода: 23 октября 2003 года
Системные требования:
✓ **НЕ рекомендуемые** (будет ОЧЕНЬ тормозить при большом количестве огня, а его будет как раз большое количество): Pentium 3, 500 МГц, 128 Мб оперативной памяти, 3D-акселератор, 16 Мб видео, Win9x;
✓ **рекомендуемые** (чуток поподвисает): Pentium 3, 1.7 МГц, а остальное в два раза выше;
✓ **основательно рекомендуемые** (побежит резвее, чем пожарник из горящего ядерного реактора): P4, 2.3, можно с 512 метрами ОЗУ, 64 Мб видеокарты

Как бы пролог

— О'Брайан, прикрой меня! — и сержант Пепел, разнеся топорищем дверь вдребезги, с криком «Ура-а-а-а-а!!!» ринулся в объятое огнем помещение. Сержант О'Брайан, молча выкурив сигарету, не спеша направился за коллегой, который уже дотушивал последние признаки огня. Посреди комнаты лежало обугленное тело таракана. Пепел склонился над жертвой и прослушал его дыхание.

— Не дышит! Но его еще можно спасти! Вызови скорую!!! Быстрее!

— Нет, товарищ... Кирдык ему... (Поднимает ногу, опускает, слышен хруст и отчаянный писк: «I'll be back!!!») Не, не видать тебе следующей миссии, как баллона с водой за твоей спиной... Лоад гейм, и давай заново.

Уже полгода так начинались суровые будни пожарника...

Типа вступление

Что предстанет перед вашими глазами, если я назову вам три заветных буквы — РТС? Огромное поле битвы, на котором не на жизнь, а на смерть сходятся шара на шару «Оверлорды» с «Мародерами»? Или толпа гренадеров, кромсающая отчаянно отбивающийся отряд казаков? А может, пять пачек валькирий и ползущие от них «Батоны»? И передо мною до недавнего времени вставала

такая же картина. Правда, иногда я еще и «Квадларский Дредноут», облепленный камикадзе Клунов, вижу.

И вот в один прекрасный день мне позвонил Бонд и жутким загробным голосом изрек: «Приходи, несчастный, тут для тебя специально Fire Chief оставили. Ты ж про него писал превью?» Я обрадовался. Ибо диски в редакции на цену золота — после того как Бонд их приносит, большую часть тырит Маньяк, а потом продает их бедным агентам ДЗВР за большие деньги. Бонд не обманул, и диск мне действительно удалось отобрать у толпы других агентов, штурмующих непробиваемые стены редакции... Да-да, я получил тот самый гейм, который «Пекло» (лицензионная версия) или «Будни Пожарного» (не совсем лицензионная версия).

Ой, я кажись, это, увлекся слегка...

Так вот, кады вы скажете те самые три буквы (РТС, а не то, что вы подумали, не РПГ), у меня в голове проплывают скрины комнат, полные огня, горящие склады и заводы, люди, которых нужно спасти, бабулька, просящая снять с дерева ее котика (водомет с этим отлично справляется). Доктор, что со мной?

Как вы поняли, хоть Fire Chief и RTS, но игра начинается не с постройки базы и дуплилова армии, а... А вот с чего она начинается, мы с вами сейчас и разберемся.

Итак, поскольку в этой игре строить ничего нельзя, то придется только командовать. Точнее, быстро выбрать пожарника и еще быстрей клацнуть правой кнопкой мышки на огне, после чего он или любой другой водометный юнит бросится заливать все водичкой.

То есть «Пекло» — это как раз та гейма, в которой есть где разгуляться заядлым тактикам. Почему я дописал, что это еще и экшен с хоррором? Потому что вам обеспечен такой прилив адреналина, что вы точно узнаете, откуда он бьет. Тут нужно все делать не только правильно (написано самым большим шрифтом, выделено самым жирным и подчеркнуто ну очень толстой линией), но и быстро (это слово тоже надо написать так, чтобы заметили). Чем быстрее, тем меньше пехотинцев... э... пожарников вы потеряете. А хоррор, потому что в безвыходных ситуациях, когда за пару долей секунды ваш техник Нильсон превратится в обуглившуюся тушку, и бомба, которую он не успел разминировать, взорвется, и гейм будет овер... Вот тут-то вы и узнаете поконкретней место извержения адреналина. Местами игра даже перетекает в сурвавиол хоррор.

В красном зареве пожара...

Графика... Какое красивое слово, состоящее аж из семи букв... Что ж, графика в игре довольно крутая... Нет, честно, без сарказма. Во-первых, «Файер Чиф» — 3D RTS в полном смысле этого слова. Как бы вы ни повернули камеру — объекты детализированы

отлично. Машины пожарников, сами бойцы с огнем, поверхности, все детали — в общем, все сделано очень хорошо. Многим современным стратегиям этого не хватает. Огонь смотрится довольно-таки красиво, прям как настоящий. Правда, «счастливые» обладатели 32-мегабайтного второго «Джи Форса» во время сильных пожаров будут любоваться довольно красивым слайд-шоу. Разнообразные эффекты, такие, например, как дождь, вода, что вырывается из водомета, испарение ядовитых газов, вспышки, взрывы и еще тонна подобного барахла — все на уровне.

Во-вторых, впечатляет наличие мелких фишек. Я имею в виду необязательные мелочи, типа граффити, летающие по улицам обрывки газет и бумажек, мусорные бачки и прочие повседневные вещи, которые мы видим, стоит нам лишь выглянуть в окно... А помещения... Вот это да! Двенадцать баллов. Все офисы, склады, квартиры, ну просто ВСЕ помещения сделаны настолько хорошо, что я просто в ауте. Прежде всего, среди них нет повторяющихся. Это, конечно, один из самых больших плюсов данной геймы... Далее — интерьер. Вот чего не хватает всем играм, где действие проходит в зданиях. Здесь же все продумано до таких мелочей, что я даже хотел послать дизайнерам подарок, но он, к со-

жалению, сгорел. Так вот, насчет интерьера. Каждая комната наполнена огромным количеством вещей, органично вписывающихся

в окружающую обстановку. Лишнего и ненужного ничего нет.

То, без чего ну ни как

Без звуков ни как, *эт-то точно*! И их есть, причем они качественные. Все озвучено до малейших деталей. Тут вам и отчаянные крики потерпевших: «Помогите! Мне нужна помощь!», «Не дайте мне умереть!». Тут и гордые заявления пожарников, типа: «Мои ресурсы на исходе!» Есть и такие звуки повседневной жизни, как рычание моторов, скрежет бензопилы, стук топора о дверь, телефонные звонки и т.д., и т.п.

Уровни наполнены звуками, которые удачно воссоздают нужную атмосферу: вот где-то вдалеке проехала «ментовка», о чем сообщает жалобное подвывание сирены, а здесь поют птицы-невидимки. Лепота-а-а-а...

Музыка довольно неплохая. Только вот присутствует она, к сожалению, лишь в менюшке. Мотивчик один (эдакий героический марш), но все-таки, как я уже сказал выше, хороший.

То, чего лучше бы и не было

Самый большой минус игры — это время, необходимое для ее установки. Инсталлилось «Пекло» 57 минут и 41 секунду. Не только на моем боевом друге, меж прочим! И это-то при размере всего лишь в один гиг! Ню-ню... В общем, если вы купите эту гейму, то перед тем, как начинать ее инсталлить, обзаведитесь каким-нибудь хорошим чтивом. Нашим изданием, например.

Еще один минус — это управление. Ребят наших можно водить как поодиночке, так и толпой. Жаль, что запоминать юниты под цифрой нельзя... Время-то при поиске нужного теряется. И выделить всех пожарников одного типа не получится... Совсем было бы нехорошо, если б не панелька в нижней части экрана. На ней размещены иконки всех ваших юнитов, нажав на которые, мы сможем переключиться на нужного нам пожарника.

Глюков мало, но все же без них не обошлось. Правда, они довольно незначительные.

Есть в игре, конечно, еще минусы, но плюсы перевешивают, так что коротких горизонтальных черточек мы почти не замечаем.

«Туши мой огонь бензином»

Итак, давайте поближе познакомимся с нашей огнемочильной командой. Обещали нам толпу пожаротушителей. Ну что ж, пожарники есть. Не толпа, конечно, но хватает. Правда, не все обещанные борцы с огнем присутствуют. Нету, к примеру, саперов и солдат... Непорядок.

Самый первый наш юнит — это... пожарник. Обычный, простой, как валенок, пожарный, оснащенный топоришком для проламывания дверей и небольшим запасом водички для охлаждения пыла. Далее идет инженер. Умеет отключать/включать разные механизмы, водить технику. Как и все пехотные юниты, юзает баллон с водой. Специалист по труднодоступным местам умеет залазить на высокие точки с помощью «кошек». Медик может переводить потерпевших из состояний «Выключен» и «Не беспокоить» в режим «Тяжелое похмелье», после чего больной быстренько бежит в скорую за опохмелом. Специалист по расчистке кромсает самые непроходимые завалы, с которыми обычный пожарник своим хиленьким топором справиться не сумел. Ну это и не удивительно, ибо у него-то бензопила. Ну и напоследок пожарник в крутом огнеупорном костюме. Этот штрих ухитряется так юзать свои шмотки, что

при забеге в огонь 60 секунд его абсолютно не коцает.

Хелсы у всех пожарников представлены зеленой линией, при уменьшении которой их защитная форма как бы портится. При этом пожарники имеют неприятную тенденцию умирать. Если выйти из огня, линия со временем возобновляется.

Еще у нас есть две пожарных лестницы: на одной сидит мужик и поливает всех с высоты птичьего полета, а по другой пехота может штурмовать высотные здания. Кроме того, еще имеется и скорая. Ее назначение, я думаю, понятно. Дальше — больше, нам предстоит освоить водомет. Нормальная тачка, тушит все, что горит на открытой местности. Поизвращавшись, ею можно ухитриться полить пожар в здании. Ну и в конце концов, вертолет (скорая с пропеллером) и бульдозер. Последний, как вы сами понимаете, производит расчистку ну очень больших завалов. У всех юнитов-поливалок очень любит заканчиваться вода. Но это не страшно, ибо есть цистерна, подъехав к которой, можно заправиться этой полезной жидкостью.

Управляются пожарники очень просто: левая кнопка «грызуна» — выделение, правая — действие. Довольно удобно то, что при наведении мышки на какой-нибудь предмет, который можно поюзать, появляется значок в виде двух крутящихся шестеренок. Если в каком-то месте есть возможность совершить специальное действие — значок тоже будет спецхвическим.

Техника же передвигается довольно нереалистично. Когда вы выбираете какой-нибудь транспорт, чтобы сдвинуть его с места, нужно зажать и не отпускать правую кнопку в точке, куда вы хотите ехать. После этого появится зеленая стрелочка, за которую вы и будете тянуть ваше железо. Я употребил слово «тянуть» не в переносном смысле. Именно это вы и будете делать. Техника двигается рывками, как будто кто-то по-настоящему тащит ее за веревочку. Если отпустите кнопку — тачка встанет камнем.

Искусственный интеллект у ваших подчиненных нулевой. Точнее, он там и не нужен. А еще точнее, его там почти негде применить... Чего я тогда возбухаю? Я же сказал «почти»: когда ваш славный боец заходит в огонь, то при этом он громко матерится, что ему, мол, не холодно. Но вот чтоб уйти оттуда — это никак...

Кстати, еще монтекристовцы обещали нам возможность получения опыта, перенесение команды в следующую миссию, но как оказалось, чуток прибрехали.

Ну и один совет напоследок: берегите своих ребят.

Гори, гори ясно, чтобы не погасло

Миссий у нас всего лишь 10, одна из которых — обучалка. Советую ее пройти, иначе тяжело понять кто кого куда и как. Миссии сами по себе немного однообразные — везде мы тушим пожары. Ну это и не удивляет, что ж еще мы могли делать в игре о пожарниках? Зато завязки... Просто супер. Причина, события и возможные последствия пожара сообщаются в таких подробностях, что хочется верить в происходящее. Да и места действия сильно отличаются, так что скучать вам не придется.

Также есть такой раздел — *«Станция»* называется, в нем можно глянуть характеристики всех юнитов и поменять внешний вид некоторых.

Вывод

Игра — супер. Так что играть. Хотя бы потому, что такой геймы еще не было.

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ГОТОВИМСЯ К ВЕСНЕ

Странно, на улице еще лежит снег, а я уже готовлюсь встречать весну. Не рановато? Не-а! Если вы не заметили, это последний зимний номер — и, следовательно, последний зимний «Автоответчик».

Из всех времен года, которые мне не нравятся, к весне я отношусь лучше всего. Летом мне жарко, зимой холодно, осенью мысли странные в голову лезут, а весна — самое то, что нужно. Золотая середина. Может, это связано тем, что я родился весной, или еще с чем, но весна мне однозначно нравится больше других сезонов.

Впрочем, как мне кажется, мы тут собрались не для того, чтобы обсуждать пристрастия к тем или иным временам года — мы вроде бы хотели на письма отвечать.

Да?

Да. Точно.

Правда, не знаю уж почему, но в этот раз писем пришло не так уж и много... Устали писать? Или тоже к весне готовитесь?

А начнем мы с письма камрада **Igor**`а. Ок?

Здравствуйте, Том! (О, как я сориginальничал!)

Пишет вам, значицца, ярый поклонник и фанат «МиКа». Последнее время я достаточно часто бывал на MiKPortal, и поэтому особенной жажды общения не испытывал... Но просмотрев прошлый номер «Автоответчика», решил черкнуть пару строк. Сразу предупреждаю, я вас буду критиковать (знаю, знаю, сначала надо хвалить, но как гласит народная мудрость, бьет — значит любит...)

Ага, как говорится, с такими друзьями и врагов не надо ☺.

Первое свое «фе» я хочу выразить художникам, чьи рисунки претендуют на звание «Герб Игограда». Во первых, Департамент Защиты Виртуальной Реальности пишется сокращенно РУСКИМИ БУКВАМИ! А если английскими, то DZVR, а не DZRV! Знаю, щас все начнут меня пинать ногами, сам-то я рисовать в принципе не умею... Но что сказано, то сказано...

Критиковать легче всего. Сидеть в тепле, попивать холодное пиво и тыкать пальцами — вот, это у вас не так, и то не эдак, а потолок вообще давно побелить пора. На самом деле, если писать название по-английски, то получится что-то типа DPVR или DDVR, что, впрочем, особого значения не имеет. Не в буквах счастье ☺. Подумаешь, ошибся человек — с кем не бывает?

Второе «фе» по поводу постера. Не знаю, как вы, а я такой.... Такое... такие... такую каку на стену себе не повешу. Ведь эти две полосы могли быть использованы для чей-нибудь статьи. Так что же, мы теперь будем раз в месяц получать не 30, а 28 страниц... Вердикт — постер бяка!

Вот так всегда. Чтобы бы мы ни сделали, всегда можно покритиковать. Ну да, я тоже не особо в восторге от красоты первого постера, можно было бы что-то поярче и интересней сделать, но... Идея ведь принадлежала не мне. Разве это я писал себе письма с просьбами: СДЕЛАЙТЕ ПОСТЕР!!! Нет, не я. Конечно, мы могли пойти другим путем — сделать большой плакат. Как в других журналах. Правда, тогда, боюсь, номер пришлось бы слегка удорожить. Разика эдак в два...А так мы попытались найти золотую середину. Чтобы и волки живы, и пастухи целы.

И наконец, «фе» номер три — официальный сайт Игограда... Когда на него заходишь, то... все кажется каким-то картонным, ненастоящим, неживым... Поэтому у меня идея — объединить MiKPortal и Игоград! Фанфары и барабанная дробь! Что? Опять меня ногами? Только не по лицу...

Картонный??? Ну, не знаю. Может быть, не очень удобный, это да. Но почему картонный? Как по мне, смотрится вполне даже неплохо.

А объединять его с Portal`ом смысла нет — идея Portal`а в том, что он неофициальный. И посвящен, кстати, не только «МиКу».

Но это так, ИМХО.

Ладно, продолжаем.

Слово предоставляется, слово предоставляется... ага, вот! Камрад **MaxWell**, прошу.

Первое: в «Автоответчике» 50-го номера камрад Артем предлагал сделать наш, миковский хит-парад. Я понимаю, что у вас нет ни времени (того самого, которое не резиновое ☺), ни людей, которые могли бы этим заняться, а Игровой Бестиарий расчитан на игры 2003-го года. Так вот, я предлагаю всем желающим слать свой список игр мне на мыло, а я, посчитав баллы, буду посылать TOP10 в «Автоответчик»! Если идея достойна, пишите: **Chainer-MaxWell@mail.ru**! *Подсчитывать баллы буду по такой системе: 1 место — 10 баллов, 2-е — 9 баллов, 3-е — 8 баллов и т.д. Ваш TOP10 должен выглядеть как пронумерованный список от 1 до 10 (больше или меньше не принимается). Вот мой собственный хит-парад:*

1. *Star Wars: Knights of the Old Republic.*
2. *Gothic.*
3. *Heroes IV.*
3. *Age of Mythology: Titans.*
4. *Heroes III Shadow of Death.*
5. *Age of Empires: The Conqurors.*
6. *Dungeon Siege.*
7. *Grand Theft Auto 3.*
8. *Grand Theft Auto Vice City.*
9. *Half-Life.*
10. *Worms Armageddon.*

Хит-парад? Помнится, на форуме нечто подобное было уже. Впрочем, я не против. Самому даже интересно, какие игры я бы ввел в десятку... Да... Но точно не четвертых Героев. Да и Dungeon Siege не кажется мне настолько грандиозной игрой, чтобы вводить в десятку лучших — скорее уж «Диабла».

В общем, если идея найдет приверженцев — давайте. Мы опубликуем. Нам несложно.

Теперь вопросы: как узнать, не пропустил ли я постер? Мой друг покупает «МиК» в газетном киоске и ни разу не видел постера в «МиКе», а я получаю «МиК» по подписке, и у меня есть постер из №1. А в каком номере будет следующий постер? Может, на таких номерах делайте заметку «постер inside»? Еще хотелось бы знать, где и когда будет проведена ярмарка «Игоград», а еще (не бейте меня, я вам пригожусь ☺): когда День Вас?

Отвечаю по порядку — это второй номер с постером. Они будут идти раз в месяц, скорее всего, в последнем номере месяца — так что не волнуйтесь, не пропустите.

По поводу Дня Нас — ближайший состоится в апреле. Как мы уже писали, весной состоится фестиваль компьютерных игр «Игоград», в рамках *Фантастической компьютерной недели* (вместе с *Международной ассамблеей фантастики «Портал»* и *ярмаркой «Мой Компьютер»*). Проходить это мероприятие будет в славном граде Киеве с 15-го по 18-е апреля. Вот, собственно говоря, в один из этих дней мы и проведем День Нас. Где будет все это происходить? В *Доме Кино*. Так что следите за рекламой, мы обязательно поставим вас в известность.

Так, дальше передаем микрофон камраду **Канцурову Антону aka Clico**:

О, несравненный Kertis, да продлятся дни твоего компьютера до бесконечности. Прими мои искренние заверения в преданности твоему журналу, да прибавится у него несметное количество читателей и т.д. (© Елизавета Ионова)

Вот предлагаю свою идею для продвижения популярности журнала! Вы, кроме игр, затрагиваете «железные» темы. А почему бы не посвятить раздел истории руководителей компаний, занимающихся разработкой новых компьютерных технологий? Например, работе Билла Гейтса над Windows, от самых зачатков до нашего времени и перспектив на будущее. Также можно написать о Крэге Баклере

(если не ошибаюсь) из Intel. Из российских разработчиков предлакаю Сергея Орловского (Nival Interactive), Юрия Мирошникова (1С), Андрея Кузьмина («К-Д ЛАБ»), Дмитрия Архипова («Акелла»).

Прям-таки Жизнь Замечательных Людей получается ☺.

Я очень хорошо отношусь к российским (и, ясное дело) украинским разработчикам, но как мне кажется, они еще не настолько круты, чтобы делать цикл статей об их личной жизни и пристрастиях ☺.

Но пожалуй, тема интересная — потом, когда разработчики закончатся, можно будет писать об игровых обозревателях — чем мы хуже? Впрочем, при тех ужасающих темпах, с которыми плодятся компании-разработчики, думаю, нам надолго хватит материалов.

Вот только будет ли это интересно нашим читателям?

Слово камраду **Жене**:

Здравствуйте, Kertis (на «вы», потому что с уважением, и понимаю, что вы старше меня)!

Да, старше, наверное... Я стар... Я суперстар! ☺.

Зовут меня ZIG. Сижу, а в колонках под жесткий бит DMX поет «Stop Being Greedy», словно говорит: не жадничать на идеи. Идей было много. Было... Так что выскажу самые новые, которые еще не успел забыть.

Во-первых, можно сделать в записках что-то вроде форума, но обсуждать не просто проблемы журнала, а что-то вроде музыки и т.д.

А во-вторых, хочу начать этот же форум. Мне интересно, какую музыку слушают читатели «МиКа».

Я, например, как вы уже, наверное, поняли, слушаю рэп, хип-хоп, но не против послушать рок, а еще лучше регги. Кстати, какую музыку предпочитаете Вы, уважаемый Kertis?

Ну вот, начали с замечательных людей, дошли до музыки. Я вот думаю: может, открыть еще парочку журналов? Чтобы мы с вами могли общаться обо всем? Или нет — лучше новый журнал сделать, и так и назвать: «Обо Всем»; там и для музыки место найдется, и о киноиндустрии поговорим, и о методологии, а также обязательно обсудим, какие кому нравятся девушки. Нет, не обижайтесь на меня и не говорите, что я зарубаю все интересные предложения ☺ — только половину. Действительно, для подобного общения на отвлеченные темы существуют форумы, вот там мы можем и о музыке поговорить, и о чем угодно. А тут давайте говорить об играх и о нас...

Да, чтоб не показаться совсем невежливым, отвечу: слушаю я рок и авторскую песню. В основном. А в данный конкретный момент слушаю «Короля и Шута».

Так, что там у нас по плану? Ага, нас опять критикуют!!! Ну, давайте посмотрим...

Камрад **X Pod**, если я не ошибся:

Недавно нашел на столбе возле остановки приклеенную «Моментом» рекламу: «Ветполиклиника имени Кертиса. Обращаться по адресу: kertis@mycomp.com.ua. Так как мне пора подлечить нервы (после нескольких статей в родном журнале «МиК» за 9.02.04), решил обратиться к вет... нерв.. чего-то-тампатологу Доктору Кертису ☺.

Ладно, давайте жить дружно, как сказал Склифосовский. Привет всем от камрада X Pod. Начну с хорошего — статьи про Аллоды, Магию войны и Тень ворона, которые были просто потрясающими (перевожу слово: доступными, в меру смешными, оптимистичными). Но это же только 3 из 12 рецептов против хандры!!! Товарищи, на дворе революция, куда смотрит ваш психолог (он же невропатолог, гине... Ой ☺!) Кертис? Куда девался ваш оптимизм, нормальный юмор (исключение: Талер. Я хохочу только от его разгромных или не очень статей). Да-а, журнал какой-то стал своеобразный. Годик назад я сбивал с ног бабулек, когда бежал купить ваш журнал... Теперь вот докатился до того, что подумываю тупой [censored] купить. Там хоть картинки с рекламами посмотрю ☹.

Напоследок хотелось бы поздравить вас с Днем Валентина. Желаю, чтоб Талер распространил среди вас свое умение писать хорошие статьи с любовью (вот это я загнул ☺!) и чувством юмора.

Ух! Загнул, однако!

Оптимизм. А никуда он не девался. Мы с оптимизмом смотрим в мрачное будущее ☺. И от наших оптимистических взглядов будущему становится еще хуже, оно мрачнеет еще больше.

А если серьезно, то не могут все статьи быть смешными и оптимистическими — статьи ведь должны отражать — что? Правильно. Суть игры. Представляете себе смешную и проникнутую оптимизмом статью по... Ну, предположим, по «Сайлент Хиллу»?

Кстати говоря, «Тень Ворона» я бы тоже особо веселой не назвал. Но несомненно, радует то, что хоть один из нас может заставить тебя хохотать. То есть, ты нашел СВОЕГО автора. Другому нравятся статьи серьезные, и он предпочитает статьи, написанные, к примеру, Маньяком; третий... И так далее. Каждый из нас пишет по-своему. Разве это плохо?

Просто кроме чувства юмора мы обладаем еще чувством меры.

Ну и напоследок письмо от камрада под ником **Quall** — письмо такого типа, который мне нравится. Не-е, не хвалебное. Какое? Читайте:

Привет, Кертис!

Что-то не видно бесстрашных агентов, голыми руками проламывающими двери Ранда, неудачных агентских отпусков... Потихонечку отличнейшая идея ДЗВР стала умирать. Вот и решил я немного растолкать мысли наших авторов-читателей в нужном нам с тобой ☺ направлении — с помощью небольшого эссе в жанре альтернативной истории ☺.

Ну, извини, полностью эссе я публиковать не буду — место, сам понимаешь, но особо понравившийся кусочек, так и быть, втисну.

Знаешь, братец, а мне вот уже надоело гонять по таким приятным местам, как это, спасать такие кривые миры и мирки...

Как все-таки иногда хочется развалиться в глубоком кожаном кресле, чтобы периодически менять секретарш...

— Угр! Ог!

— Вот-вот, и я о том же, только кушать их сам будешь. Я как-то больше к духовной пище тяготею, кхе-кхе.

Да, менять секретарш — это клево ☺. Хочу.

К чему я?

Да вот к тому, что в последнее время как-то мало статей с Департаментом. Мы долго и нудно пытались выяснить: ДЗВР — это хорошо или не очень? Спорили, стучались лбами о стену и рвали на себе волосы в попытке отстоять свою точку и зрения, а потом однажды Ранд покинул свое насиженное кресло и...

И что? И все?

Обидно.

Так вот, спешу сообщить — с уходом Шефа Департамент не прекратил существование. Мы живы, и скоро вы в этом убедитесь!

На этой пронизанной оптимизмом ноте я хочу закончить последний зимний «Автоответчик». Пишите!

До встречи весной!

Владимир ЦАРЕНКО

Fanатик тишины

Любителям тишины посвящается...

Как было тихо...

Всем пользователям ПК известен тот факт, что системный блок в процессе работы издает достаточно много шума.

Компьютерщики со стажем наверняка помнят те времена, когда повсеместно в качестве домашнего ПК использовался компьютер класса ZX Spectrum. По-видимому, это был самый тихий компьютер за всю историю компьютеростроения ☺. Действительно, такой ПК не содержал ни одного вентилятора, про какой-либо «винчестер» можно было только помечтать, CD-ROM'ов тоже не было. Единственным источником звуков являлся разве что пятидюймовый привод FDD или скрип кассеты, сливающийся с восторженными криками тогдашнего геймера после очередной победы в «Аладдине». Давно канули в Лету те времена. Сейчас уже и игры далеко не те, и скорости с мощностями, можно сказать, — космические. Однако, как известно, за все нужно платить. И пользователи платят компьютеру дань, слушая шум, исходящий от системника.

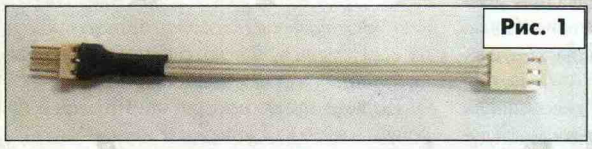


Рис. 1

Шум да шум кругом

Шум в системном блоке издают как минимум 3 устройства, а именно:

- ✓ вентилятор на процессоре;
- ✓ вентилятор в блоке питания;
- ✓ винчестер.

Не следует также забывать, что в системе могут быть и другие шумные жильцы: CD-ROM, FDD, дополнительные вентиляторы для «проветривания» корпуса, охлаждения жесткого диска или устройств между слотами. Кроме того, практически все современные видеокарты имеют собственный «пропеллер».

В совокупности все это хозяйство может достаточно сильно шуметь, создавая дискомфорт для пользователя и окружающих. Особенно это касается ночных геймеров и/или интернетчиков. Дело в том, что обычный шум, издаваемый типичным современным компьютером, составляет 35-45 дБ. Кроме того, если в небольшом офисе находится штук десять таких компов, то общий уровень шума от них поднимется примерно на 10 дБ выше и составит порядка 55 дБ. Естественно, ежедневно работать в таком зашумленном помещении по 8 часов не очень комфортно. Производительность труда будет падать пропорционально утомляемости работника. Как известно, шум — это один из основных факторов, влияющих на психофизическое состояние человека.

Или возьмем, к примеру, домашний вариант использования ПК. Дневной шумовой фон в квартире составляет 25-30 дБ, ночной — 15-25 дБ (если никто из жильцов не храпит ☺). Значит, для незаметной, то есть неслышной работы, компу нужно шуметь не больше, чем на 20 дБ, что на сегодняшний день почти нереально. Однако стремиться к этому все же нужно, в чем пользователям и помогают некоторые производители компьютерных компонентов.

Все тише, и тише, и тише

Наверняка многие из нас слышали или даже видели системы водяного охлаждения. Я такую систему увидел первый раз несколько лет назад на одной из выставок. Выглядело это дико непривычно и немного пугающе (основной страх вызывала мысль — «а вдруг шланг протечет...» ☺), да плюс цена не маленькая! Конечно, работала система практически бесшумно (блок питания с тихим вентилятором + малошумящий винчестер тоже не давали о себе знать). Во всяком случае, стоя рядом с этим технологическим чудом, на слух его работа была не слышна, насколько можно было не слышать в условиях выставки ☺. Однако фактор цены при таком решении шумовой проблемы играет не последнюю роль, и вряд ли рядовому пользователю или геймеру этот вариант подойдет.

К счастью, есть и другие способы понижения шума, об одном из которых я и расскажу. Не так давно, будучи на столичном радиорынке в поисках нового вентилятора (старый за год эксплуатации стал не просто шуметь, а гудеть, как АН-24 на взлете ☺), в одном из павильонов я заметил переходник, который, по заявлению продавца, понижает скорость вращения вентилятора и, соответственно, снижает шум последнего. Не долго думая, в нагрузку к новенькому «Карлсону» от TITAN (TTC-D5TB), я взял и переходник, доплатив около 12 грн. По дороге домой детально изучить сей девайс не получилось, так как он был запечатан в достаточно плотную упаковку.

Как оказалось после вскрытия упаковки дома, переходник (**рис. 1**) имеет около 10 см в длину, снабжен одним разъемом для подключения к материнской плате, одним — для подключения собственно вентилятора, и ставится он в разрыв между материнкой и кулером. К переходнику прилагалась маленькая инструкция (**рис. 2**). Но мы — люди грамотные и привыкли доверять собственному опыту и интуиции. Инструкцию прочь, вскрываем системник, выкорчевываем старый кулер и через переходник ставим новый. Старт! И первая неудача...

Комп запустился, что-то проорал через системный динамик и через пару секунд выключился. Проверка качества соединения всех плат расширения ничего не дала. Компьютер включается, вентилятор крутится, но ПК дико пища тут же выключается ☹.

Тут-то я про инструкцию и вспомнил. Недаром все-таки ее туда вложили... Оказывается, проблема состояла в следующем. Можно было и самому додуматься, логично предположив, что если вентилятор крутится медленнее, то система может посчитать низкооборотистый кулер за нерабочий и дать сигнал на выключение ПК, чтобы не дай Бог, процессор не сгорел. В инструкции без объяснений, что к чему, сказано лишь, что перед установкой адаптера в ПК нужно выставить опцию **CPU Fan Protection** в разделе **BIOS PC Health Status** в положение **Disabled**. Чтобы зайти в BIOS, пришлось вентилятор подключать напрямую, без адаптера. Быстренько находим нужный раздел, меняем **Разрешено/Enabled** на **Запрещено/Disabled**, сохраняемся и выключаем питание. Ставим обратно переходник, включаем и... песня!!! Комп запустился почти бесшумно. То есть шуметь то он шумел, однако шум исходил не от «пропеллера» на CPU, а от блока питания. Что касается кулера на процессоре, то я смог расслышать его работу, только поднеся к нему ухо. В общем, если субъективно сравнивать шум вентилятора с адаптером и без него, то выигрывает, конечно, кулер с адаптером. Но это субъективно. Посмотрим, что скажут цифры.

Рис. 2

Температура в тишине

Для контроля температуры и скорости вращения вентилятора я использовал утилиту **Hardware Doctor** из комплекта материнской платы.

Вентилятор без адаптера выдавал скорость вращения 3000 RPM (оборотов в минуту), с адаптером — 1450-1500 RPM, то есть переходничок замедлял вращение ровно на половину. На выяснение температуры процессора и температуры внутри корпуса ушло все воскресенье.

Замеры производились в трех категориях:

- ✓ офисные приложения + Интернет (2 часа);
- ✓ мультимедийные приложения (WinAmp 1 час + просмотр фильма 2 часа);
- ✓ игры (Wolfenstein 3 часа).

Конфигурация ПК следующая: Duron 1.3 ГГц/DDR 256 Мб/HDD 40 Гб/SVGA GeForce 4 64 Мб. В целях чистоты эксперимента пришлось отключить дополнительный вентилятор корпуса, карман с еще одним винтом, CD-RW, а также плату TV-тюнера. Боковые стенки корпуса были закрыты. После окончания замера в каждой категории компьютер выключался и остывал в течение 20 мин.

Итак, что нам дали измерения в трех категориях, проводившихся в системе без адаптера.

✓ *Категория 1:*
5 мин — 32°C на процессоре/27°C в корпусе;
10 мин — 34.5/30;
30 мин — 36/32;
60 мин — 36.5/33;
120 мин — 36.5/33.5.
✓ *Категория 2:*
5 мин — 32.5/30;
10 мин — 35/32;
30 мин — 36.5/33;
60 мин — 36.6/33.5.

В течение последующих 2-х часов (время просмотра фильма) температура процессора поднялась всего на 1 градус, а внутри корпуса даже на полградуса снизилась — 37.5/33.

✓ *Категория 3:*
5 мин — 33/27;
10 мин — 38/30;
30 мин — 40/34.5;
60 мин — 42/35.

В течение последующих 2-х часов напряженных схваток с фашистами и всякого рода нечистью, периодическая проверка температуры показала, что она не изменилась и составляла по-прежнему 42°C для процессора и 35°C для пространства внутри корпуса.

Теперь посмотрим, что нам даст применение адаптера.

✓ *Категория 1:*
5 мин — 34.5°C на процессоре/30°C в корпусе;
10 мин — 35/33;
30 мин — 41.5/35;
60 мин — 41/36;
120 мин — 40/37.
✓ *Категория 2:*
5 мин — 34.5/33;
10 мин — 35/34;
30 мин — 41/34.5;
60 мин — 41.5/36.

В течение последующих 2-х часов (время просмотра фильма) температура процессора поднялась на 0.5 градуса, а внутри корпуса осталась неизменной — 42/36.

✓ *Категория 3:*
5 мин — 37/35;
10 мин — 42/37;
30 мин — 45.5/37.5;
60 мин — 46/38.

За последующих 2 часа игры температура не изменилась и оставалась по-прежнему 46/38.

Как и в тесте без адаптера, так и с ним, система демонстрировала следующую закономерность: в течение часа работы температура как на процессоре, так и внутри корпуса повышается почти по линейному закону, после чего стабилизируется и не меняется.

Кстати говоря, в инструкции к переходнику приведены 2 диаграммы, представляющие зависимости температуры от времени и типа приложения, с использованием адаптера и без него. Если сравнивать цифры на диаграммах и результаты моих замеров, получается примерно одинаковая картина.

Как ни странно, но различия температуры в самой тяжелой для процессора категории — играх, как видим, незначительны. Честно говоря, я ожидал худших результатов. Разница в 4 градуса для процессора и в 3 — для корпуса, на мой взгляд, не играет никакой роли. Никаких глюков и зависаний в процессе тестирования мною замечено не было. Так что смело можно ставить переходник или адаптер (короче, Silent Fan SF-01, так написано в его инструкции) в системник и не бояться, что процессор сгорит, не выдержав перегрева. Тем более что в BIOS есть дополнительная защита температурного режима процессора. К примеру, для своего «Дюрона» я выставил такую температуру в 70°C. Если вдруг вентилятор остановится, или особо прожорливое приложение вдруг загрузит проц на все 100%, и при этом температура поднимется до 70°C, то BIOS просто выключит питание компьютера и ничто кроме несохраненных данных не пострадает.

В общем, приобретениями я остался доволен и рекомендую всем, кому хочется хоть както снизить шум от работающего компа.

Даже мой старый гудящий «Карлсон» после подключения через адаптер (ради интереса решил попробовать) стал почти бесшумным. Да оно и понятно, скорость вращения — в 2 раза ниже штатной. А значит, и гул меньше, и воздух прокачивается через ребра медленнее. Кстати говоря, пока писал эти строки, еще одну выгоду обнаружил — раз меньше скорость вращения, значит, дольше пропеллер проработает ☺.

Отрадно осознавать и тот факт, что не забывают о нас производители, все время какие-то новинки выпускают, что не может не радовать. Может, вскорости и к блоку питания что-то шумопонижающее изобретут, а то шум от него, надо сказать, тоже немалый.

P.S. Да, забыл сказать, у меня еще дополнительный вентилятор был, который собственно работал на вентиляцию корпуса. Его я тоже подключил через адаптер, а то как бы и смысл всей затеи терялся. Только для него, чтобы не покупать два адаптера SF-01, я докупил в том же павильоне за 5 грн. разветвитель питания для кулеров (называется CC-PSU-3).

Так что, как говорится в инструкции к SF-01: Make your work comfortable!, чего и вам желаю!

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	1555	288	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	1285	238	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
AMD Duron, Athlon-XP 1,4-2,5MHz от	200	37	2
CPU Duron 1.4 GHz Socket A	203		3
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
DDR SDRAM 256 MB PC3200 Infineon	239		3
128Mb Flash память USB (CAYON)	248	46	2
DIMM 256 MB PC133	258		3
DDR SDRAM 512 MB PC2700 Apacer	422		3
512/1024Mb SDRAM, DDR,Flash Samsung	427	79	2
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-BB2 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
4x4x32x-52x24x52xTEAC,MITSUMI,NEC	185	34	6
CD-RW Samsung 52x/32x/52x IDE	186		3
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 LG/SONY/LiteOn 48/24/48*16	329	61	2
DVD+RW NEC ND-1300 ATAPI	694		3
MultiMedia			
Большой выбор акустических систем	19	3,5	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
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
GF 5200 8x/4x 128Mb DDR TVO	373	69	2
SVGA 128 MB ASUS V9520 TD/P GeForce	488		3
ATI RADEON 9600 128/256M DVI+TVO	605	112	2
SVGA 256 MB Gigacube Radeon 9600 XT	860		3
FX5600-VTDR 128Mb VIVO TV-in/out	956	177	2
SVGA 128 MB ASUS V9950 TD/128M FX	1621		3
Мониторы			
15"HANSOL 510P	523	96	6
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от	523	96	6
15" LG 500E	540	99	6
Monitor 15" Samsung 551S 0.28 mm	544		3
15" LG 563N 0.28mm	572	105	6
15", SAMSUNG 551s LR NI MPR2	589	108	6
15" SAMSUNG 550 B LR NI	659	121	6
17" LG 700B 1280x1024@60Hzц, TCO 99	676	124	6
17" LG T710BH Flatron EZ 0.20 mm	744		3
17" LG E700B 1024x768@85Hzц	774	142	6
17" LG T710PH Flatron EZ 0.20 mm	794		3
17" LG 775 FT FLATRON 0.24	850	156	6
17" LG F700B / P	867	159	6
17" SAMSUNG 755 DFX 0.20	921	169	6
17", SAMSUNG 757 MB Diamondtron NF	1095	201	6
17" SAMSUNG 757 NFDiamondtron NF	1199	220	6
19" SAMTRON 96BDF Flat	1232	226	6
19" SAMSUNG 955 DF	1303	239	6
19" SAMSUNG 957 DF DynaFlat CRT	1401	257	6
Все виды TFT мониторов,15"-24" от	1581	290	6
LCD15" LG 566 LE LCD	1624	298	6
15"TFT, SAMSUNG 151S (GH15LSSN)	1711	314	6
15"TFT, SAMSUNG 151S (GH15 LSSS)	1744	320	6
19" SAMSUNG 959 NF NaturalFlat	1799	330	6
15"TFT, CTX S500, 1024x768, TCO'95	1902	349	6
15' AOC-LCD LM520-A 1024*768(75)	1928	357	2
Monitor 15" Acer AL506 TFT	1942		3
15"LG 577LH TFT	1993	369	2
Монитор Philips LCD 150C4FS	1998		3
15" SONY Матрица S51	2093	384	6
15"TFT, CTX S500B, 1024x768, TCO'95	2153	395	6
Monitor 15" Samsung 152S TFT	2214		3
Monitor 15" Samsung 153V TFT VSSS	2220		3
Monitor 15" Samsung 152V TFT VSSS	2248		3
15"TFT, SAMSUNG 152B (ESZS) Мульт.	2289	420	6
15"Samsung SM 152B(акция!!!!)	2376	440	2
Monitor 15" Samsung 152B TFT	2392		3
17"Hansol H750MM silver 1280*1024	2441	452	2
15"SONY HS53H(grey,blue) TFT TCO99	2495	462	2
Monitor 17" LG FL1715S TFT	2564		3
Monitor 17" AOC LM-729A LCD	2581		3
17" SAMSUNG 171S TFT (GH17LSSN)	2616	480	6
Monitor 17" Samsung 172N TFT (ASHS)	2803		3
Monitor 17" Samsung 172V TFT	2803		3
17" SONY Матрица S71	3139	576	6
17"TFT, CTX PV700, 1280x1024,TCO'99	3150	578	6
19"TFT, SAMSUNG 191N (ASAS)	4284	786	6
19"TFT, SAMSUNG 191T (BSAS)	4349	798	6
LCD18" LG 885 LE TFT LCD	4633	850	6
21" SONY F520	5941	1090	6
Устройства ввода			
Keyboard BENQ/Cherry/Codegen от	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
ASOTEL K2D/MIDI/R21 Vector ext	211	39	2
56 K ACorp M56SCD ext. Orest Ukr	222		3
ZyXEL OMNI Vector(MIDI,MINI,Lite)от	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			
Bp 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
Lexmark Z602 12-8 стр/мин 2400x1200	254	47	2
Принтер HP DeskJet 3550 A4	355		3
HP DJ 3550/3650 14| 10 стр.	389	72	2
Принтер HP DeskJet 3650 A4	444		3
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 486нт1200x1200т/д,45сек	416	77	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	216	40	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 принтерам 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 перфернйных 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)	29
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
3	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	10
4	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
5	ПрагмаТех (044-4575720, 4416990)	6
6	Пульсар (044-2639983)	5
7	ТВ 5 канал	2
8	Технопарк (044-2463490)	31

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№08 (118), 23.02.2004.
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 X: 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 "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5) тел. (0322) 97-4768,
зам. № **1169**

Досягнить одночасного підвищення ефективності праці та конкурентоспроможності.

Розпочнить використовувати комп'ютери artline™ на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT вже сьогодні, і Ви отримаєте можливість виконувати більше завдань витрачаючи на це менше часу.

- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- Комплектуючі від провідних виробників
- Впровадження новітніх технологій
- Повноцінна сервісна підтримка
- Досвід та якість, визнані спеціалістами

artline
COMPUTERS
Tommorow challenge ready

Логотипи Intel Inside, Pentium 4 – зареєстровані товарні знаки Intel Corporation. Intel Inside, Pentium, Intel Corporation, Artline computers, Tomorrow challenge ready. Technopark.

TechnoPark

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