

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 30(140)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

26.07.2004

THE BLOODY MAGIC

JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING

MARINE SHARPSHOOTER JUNGLE II WARFARE

Harry Potter

AND
THE
PRISONER
OF AZKABAN

**ВНИМАНИЕ! НЕ ПРОПУСТИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
В НОВОМ ДИЗАЙНЕ! (СМ. НА ОБОРОТЕ)**

Еженедельник

31-32

141-142

2

2004

АВГУСТ

Мой компьютер игровой

ВНИМАНИЕ!



Уже совсем очень скоро!

**Следующий
М и К будет
ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК!**

**Требуйте в местах продажи
периодической печати!**

Внимание! Остерегайтесь подделок!

Подписной индекс 22307



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
- ✓ угал 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»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Сталинные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасники», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Тортпресса»
- ✓ 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 «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (мн «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 «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 7.06 грн, 2 месяца — 14.24 грн, 3 месяца — 20.88 грн, 4 месяца — 27.76 грн, 5 месяцев — 34.40 грн, 6 месяцев — 41.04 грн, 7 месяцев — 48.28 грн, 8 месяцев — 54.92 грн, 9 месяцев — 61.56 грн.

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshla.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЛИПНІ 2004



- 1-й ПРИЗ — наручні часи Gembird F-Watch+Flash USB 128
- 2-й ПРИЗИ — джойстик Rockfire (безпроводний)
- 3-й ПРИЗИ — Інтернет-картки 1x1



234-53-35
228-47-63
246-43-89

www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

Список статей

1. Михаил The Reloader ПОЛОВОКО.
Settlers V, стр. 7.
2. Том/Doc/КЕРТИС.
The Bloody Magic, стр. 8-9.
3. Undsoft & Жорик.
Joint Operations: Typhoon Rising, стр. 10-11.
4. Никита РЫКОВ aka Nik.
RailRoad Pioneer, стр. 12-14.
5. Quix & BoBo.
To Serve and Command, стр. 15.
6. Maniac.
Marine Sharpshooter II, стр. 18-19.
7. Кирилл ТАЈЕР.
Forever Worlds, стр. 20-21.
8. Алексей ТУР aka Leprecon.
Harry Potter, стр. 22-23.
9. Константин УЛЬЯНОВ aka Luke.
Star Wars: Rebellion, стр. 24-25.
10. Том/Doc/КЕРТИС.
Школа молодого джедая, стр. 26-27.
11. Павел ДМИТРИЕВ.
Проверка на выносливость, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

В связи с ввормонтом Департамента на неопределенный срок приспущены все флаги. Флаги будут заменены рекламными плакатами, системами ПВО и готическими каменными горгульями, повышающими эстетический уровень ходетов. Посему прощайся с вами, более «флагова» не будет. Искренне ваш, прапорносец Кирилл Талер

Золотой ужас

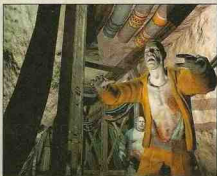
Слухи о том, что одна из самых ожидаемых игр последнего времени — **Doom 3** — появится в продаже этим летом, ходили по Сети уже очень давно. Вы все, наверняка, помните множество заявлений, время от времени появлявшихся на



игровых сайтах и ресурсах Интернет-магазинов о том, что потенциальный шедевр от id Software поступит в печать уже в начале августа этого года. Но издатель проекта — компания Activision — хранит молчание. И вот, наконец-то, свершилось. На днях появился официальный пресс-релиз от Activision и id Software, в котором черным по белому написано о том, что Doom 3

отправлен в печать, и отгрузка дисков в магазины начнется 2 августа. Думоем, не много найдется в мире геймеров, которые не мечтают, хотя бы одним глазком взглянуть на эту игру. Ведь Doom является одной из самых известных игр в гейм-индустрии. Именно он вписал одну из самых ярких страниц в историю компьютерных игр. Да что тут долго рассуждать? Doom — это Doom, и этим все сказано. И поэтому, многих из нас сегодня терзают смутные сомнения: а станет ли третья часть шедевром, уровня своих предшественниц? Смогли ли разработчики воссоздать тот безумный геймплей, которым отличались Doom и Doom 2? Тем более, что давно извест-

но, что третья часть сериала уже не будет «чистым» шутером. Разработчики решили привнести в игру элементы хоррора, сделать ставку на мрачную, давящую атмосферу всепоглощающего ужаса, которая должна сопровождать нас на протяжении всей игры. А при таком подходе к делу толпы монстров, прущих на игрока из всех щелей, будут несколько не к месту. А это значит, что Doom 3 будет совсем другой игрой, не похожей на своих именитых предшественниц. И все-таки должно же быть что-то такое, что напомнит нам, что это именно Doom. Вопросы, вопросы... Сейчас они мучают каждого, кто на протяжении всех этих долгих лет ждал выхода игры. К сожалению, ответы мы получим только вместе с игровым диском. Так что остается только ждать и надеяться на лучшее. Хотя, нет, не только. Еще следует подумать об апгрейде, ведь о высоких системных требованиях треть-



го Doom'a известно давно. К счастью, эта проблема заботит очень многих, так что не ничего удивительного в том, что в Сети оперативно появилась информация о том, какое именно «железо» нам понадобится, чтобы в полной мере насладиться графикой и спецэффектами третьего Doom'a или хотя бы просто заставить игру запускаться. Сотрудники уважаемого российского игрового сайта Cyberflight (www.cyberflight.ru) при поддержке своих коллег с 3D News (www.3dnews.ru) перевели первый обзор Doom 3, который

появится в августовском номере журнала PC Gamer, и выложили на своем сайте небольшую, но очень полезную статью под заголовком «10 вещей, которые вам нужно знать о Doom 3», отрывок из которой мы приводим ниже.

1. Видеокарты NVIDIA 6800 немного быстрее карт ATI X800. Обе запущались в режиме максимального качества.

2. Игра имеет 4 схемы рендеринга: NV10, NV20, R200 и ARB2. Все пути рендеринга внушают страх даже если используется NVIDIA GeForce 4 MX, на ARB2 схема имеет «полный пакет» и используется для R300 и выше, а также для GeForce FX и старше. Это позволяет делать рендеринг в один проход.

3. PCI Express не дает ничего.

4. Различия между 128 и 256 Мб картами в том, что первые использовали сжатые текстуры, в то время как последние сжимали только диффузные и карты отражений. Другими словами, нет большой разницы. Однако, чтобы Doom 3 запустился в режиме Ultra Quality, необходима видеокарта с объемом видеопамати в 512 Мб.

5. 512 Мб — идеальный объем памяти. 384 требуется, 1 Гб — просто супер, но очень большой разницы не заметно.

6. Ничего специального для 64-битных операционных систем в игру не включено.

7. 1.5 ГГц процессор — минимум, 2 ГГц и выше — значительно ускорит игру.

8. Звуковой движок — полностью иждивенец центрального процессора. Поэтому любая дрянная звуковая карта работает безупречно. Можете не волноваться, движок использует только малое в процентном соотношении количество циклов, в отличие от движка, который полагается на звуковую карту.

9. Единственная рекомендация относительно ускорения фреймрейта — это отключить опцию «advanced special effects option». Другими словами — апгрейд неизбежен, если у вас проблемы со скоростью.

10. Они связали все это вместе и разделили все компьютеры, пригодные для Doom 3, на три уровня:

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших 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!

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

— Low-End: P4 1.5 ГГц или эквивалент, 512 Мб ОЗУ, GeForce 4 Ti 4800 или Radeon 9500;

— Mid-Range: P4 2.4 ГГц или эквивалент, 1 Мб ОЗУ, GeForce 5950 или Radeon 9800 Pro/XT;

— High-End: aka железо которого не существует, но лучше загадать в любом случае ☺ — P4 3.4 ГГц или эквивалент, 2 Гб ОЗУ, GeForce 6800 Ultra или Radeon X800 XT PE.

В заключение мы можем сказать, что игра хорошо работает на самом разнообразном железе, и Rob Duffy, главный программист, заявил, что игра выглядит действительно хорошо несмотря ни на что, и она будет выглядеть ещё лучше с выходом нового железа. Как и со всеми предыдущими движками от id, мы будем запускать игры, основанные на D3, в течение следующих пяти лет.

Полный текст статьи вместе с комментариями специалистов и посетителей сайта вы можете прочесть, обратившись по адресу www.cyberfight.ru/site/news/25473. Ну, а мы напоследок скажем, что официальные продажи третьего Doom'a в Америке начнутся 5 августа, в большинстве стран Европы — 6 и 13 августа. Исключение составляют некоторые государства, в число которых входит Польша и Россия ☹. А это значит, что официальная локализация игры у нас появится намного позже, чем в других странах. Собственно, еще не известно, какая именно компания получит возможность перевести и издать для нас эту игру. Придется опять запастись терпением и ждать.

История, рассказанная заново

Радостная новость для всех поклонников классических квестов пришла к нам из офиса компании *Discus Games*, издателя проекта «Вий: История, рассказанная заново», созданного нашими земляками из компании *Crazy House*. Игра поступила в продажу. Издателем «Вий» на территории Украины выступает компания «Мультитрейд». Думаем, что среди читателей нашего издания найдется немало людей, которые ничего не слышали бы об этом уникальном проекте, который многие игровые издания, еще задолго до релиза, называли наследником легендарной «Фантомасии». Технология совмещения реального видео и виртуального окружения, использованная специалистами *Crazy House* при создании игры, превращает «Вий» не только в замечательный квест, но и в интересный и очень красивый интерактивный фильм. Как не трудно догадаться из названия, в основу игры положена повесть Н.В. Гоголя «Вий», так что вам снова придется столкнуться со знакомыми с детства персонажами — Хомой Брутом, Ведьмой-Панночкой, Сотником и другими. На роли игровых персонажей были приглашены ведущие актеры украинских театров, среди которых есть народные и заслуженные артисты Укра-

ины, убедительная игра которых еще больше усиливает достоверность происходящего. Нелинейный сюжет позволяет избежать безвыходных ситуаций. Игрок уже не «работает» в игре, тщательно обшаривая курсором каждую локацию, опасаясь пропустить что-нибудь важное, а живет в предлагаемом мире, делая то, что ему хочется. Этим игра с самого начала настраивает на легкомысленно-оптимистичный лад — это помогает быстро отождествить себя с персонажем, также до последнего момента не теряющим легкого отношения к жизни и оптимизма.

Тщательная проработка сценария игры обеспечила ее полную историческую дос-



товерность. Контролировалось все: от предметов быта того времени до материалов, из которых они изготавливались.

Короче говоря, если вы любите произведения Гоголя, умные, логичные загадки, красивую графику и качественный звук — вам просто необходимо поиграть в «Вий». Тем более, что проекты такого рода еще очень долго не появятся на рынке.

Так же настоятельно советуем заглянуть на официальный форум игры (<http://forum.crazyhouse.ru/viewtopic.php?t=234>), где можно будет задать вопросы по прохождению и просто пообщаться с разработчиками, которые всегда рады новым посетителям.

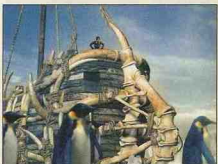
Кейт Уокер возвращается в Россию

Фирма 1С и компания «Логорус» сообщают об уходе в тираж локализованной версии игры «Сибирь» (оригинальное



название — *Syberia 2*, разработчик — компания *Microids*). В розничную продажу эта достойнейшая приключенческая игра пос-

тупит 23 июля 2004 года в рамках серии 1С:КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD-ROM). *Syberia* по праву носит имя одной из лучших авантур последнего времени. Замечательная графика, интересные логич-



кие головоломки и, конечно же, обязательная героиня обеспечили этой игре любовь сотен тысяч геймеров во всем мире. И хотя вторая часть, по мнению большинства игроков, несколько проигрывает своей предшественнице, упустить возможность вновь встретиться с Кейт Уокер и с головой погрузиться в прекрасный и загадочный мир «Сибири» было бы просто кощунственно. Ведь именно во второй части нам предстоит посетить самое сердце таинственной Сибири и собственными глазами увидеть ледяные дворцы и настоящих живых мамонтов, о которых так много говорили в первой части игры.

Кошмары «Нового Диска»

Компания «Новый Диск» объявила об «ухуде в печать» локализованной версии игры *The Suffering*, созданной австралийской компанией *Surreal Software*. Как многие из вас, конечно, помнят, данный проект был изначально сделан для платформы PlayStation 2 и X-box и относительно недавно портирован на PC. The Suf-



fering, бесспорно, является одной из самых интересных игр жанра action/horror, появившихся в последнее время. Нам предлагают прикоснуться к интересной и действительно страшной истории жизни улованки по имени Торк, ставшего жертвой эксперимента безумного врача, доктора Киллджа, проводившего бесчеловечные опыты над заключенными в тюрьме строгого режима, расположенной на изолированном острове. Впрочем, кто по настоящему стол жертвой, понять довольно трудно. Торк — далеко не мальчик для битья, он не только прекрасно владеет солидным арсеналом, который



вложили в его руки заботливые разработчики, и он умеет превращаться в ужасного монстра, намного более свирепого и



опасного, чем его оппоненты. The Suffering, конечно, нельзя поставить в один ряд с такими легендами жанра хоррор, как Silent Hill или Alone in the Dark, но это вовсе не повод, чтобы обходить ее стороной. Симпатичная графика, оригинальные монстры, захватывающий сюжет, несколько концовок, зависящих от вашего стиля прохождения — все это делает творение Surreal Software заслуживающим вашего внимания. Игра безусловно придется по вкусу как любителям «ужасиков», так и поклонникам жанра action. Версия от «Нового Диска» выходит на английском языке с 24-страничным русским руководством, в подарочной и jewel-упаковке. Точная дата появления в продаже пока что не известна.

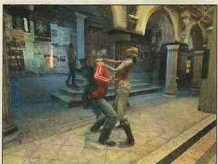
Реквием по вампирам

Слиянием кинематографа и компьютерных игр сегодня уже никого не удивишь. Причем, если раньше обычно создавались



игры на основе известных блокбастеров, то сейчас все чаще и чаще мы можем наблюдать обратную картину. Иногда создается такое впечатление, что известные голливудские кинокомпании испытывают недостаток идей, вследствие чего черпают вдохновение в виртуальных мирах. Вот и недавно стало известно, что кинокомпания New Line Cinema приобрела права на производство фильма на основе нос-

ительной ролевой системы **Vampire: The Requiem**, от компании **White Wolf**. Как многие из вас, возможно, знают, «Реквием», по сути, является ни чем иным, как «апретриженным» вариантом популярной системы **Vampire: The Masquerade**, пользующейся огромной популярностью на Западе и уже начавшей проникать в нашу страну. Ну, а поклонники компьютерных игр наверняка помнят action/RPG **Vampire: The Masquerade**, появившуюся на рынке несколько лет назад. Кроме того, не следует забывать, что компания **Trika Games**, созданная «отцами» первого **Fallout'a** и ставшая знаменитой после выхода игры **Arcanum**, в данный момент тру-



дится над многообещающей ролевой игрой **Vampire: The Masquerade — Bloodline**, также базирующейся на правилах «Маскарада». Так что вампиры от **White Wolf** уже заняли свое место в игровых вселенных, и теперь решили провести атаку на мир кинематографа.

Мир серии **Vampire** носит название **World of Darkness**. И отличается он от нашего мира только одним: в нем незаметно для людей на протяжении многих тысячелетий борются друг с другом семь кланов вампиров. Они сильно отличаются друг от друга как внешне, так и внутренне. У них разные жизненные принципы. Они преследуют различные цели. Но роднит их одно — Жажда. На сегодняшний день нет абсолютно никакой информации о грядущем фильме. Не объявлено название, ни слова не сказано о режиссере, сценаристе, актерском составе. Впрочем, будем надеяться, что положение вещей вскоре изменится и мы с вами узнаем, кто именно составит конкуренцию **Блейду** из **Blade I & II** и **Селене** из **Underworld**.

Ночной дозор! Выйти из сумрака!

И продолжая тему слияния кино- и игровой индустрии, просто нельзя не упомянуть «первый российский фантастический блокбастер» **«Ночной Дозор»**, созданный по одноименному роману известного писателя-фантаста **Сергея Лукьяненко**. Этого фильма с нетерпением ждали все любители фантастики, проживающие на постсоветском простран-

стве. Мало того, что нас ожидала экранизация известного романа популярного писателя, так еще именно эта картина должна была открыть российский фантастике дорогу на большие экраны. Фильм вышел и с успехом прошел в прокате. Что можно сказать? Часто мелькающие в рецензиях слова «ночной позор» целиком и полностью определяют отношение нашей редакции (и, я уверен, не только ее) к «первому российскому». Ну, впрочем, о фильме мы всегда можете почитать в специализированных изданиях и на сайтах. Уж на что, на что, а на отсутствие рецензий «Ночной Дозор» пожаловаться не может. Впрочем, как и на отсутствие грамотной рекламы. Рекламная компания к фильму была выше всяких похвал и даже сейчас, после выхода на экраны, создатели «Дозора» не спешат останавливаться. Как недавно стало известно, издательство «Астрель-Геймс», совместно с «Первыми каналами», собирается выпустить короткую игру **«Ночной Дозор. Своя Судьба»**, сделанную на основе фильма.

В игре действуют могущественные и страшные ведьмы, коварные оборотни и жестокие вампиры. Как относительно недавно стало известно, что уже полным ходом идут съемки второй части «Ночной Дозора», а это значит, что вполне вероятно появление новой игры, продолжения, стыкуемого с первой частью. Создатели «Своей Судьбы» обещают нам «сотно роскошных карт, с эффектными кадрами из фильма, а также эпизоды, не вошедшие в картину, и два десятка прекрасно выполненных фишек, трекки Договора и роста Воронки». О том, на основе каких правил создается данная игрушка и сколько будут стоить карты (а ведь мы с вами знаем, что коллекционные настольные игры — хобби не из дешевых) пока что не сказано ни слова. Известно только, что игра должна появиться в продаже уже в июле этого года. То есть, совсем скоро. Так что у поклонников «Дозора» скоро появится возможность лично выяснить, что же на самом деле круче: лампа дневного света **Антонина Горючего** или позвоничник **Завуляна**. И, напоследок, не можем удержаться, чтобы не привести небольшую цитату, найденную на популярном киношном сайте «Кино-говно» (<http://www.kino-govno.com>).

«Официальные сайты «Ночного дозора» и **Сергея Лукьяненко** дружно сообщают, что писатель приступил к работе над породным переводом Известно Какого Фильма. В этом нелегком деле ему помогут **Леонид Коганов**, **Александр Бочило**, **Ульянов** (Пас из «Сумеречного Дозора») и **Дмитрий Байкалов**. Приблизительное время окончания работ — конец лета. Встает вопрос — будет ли этот перевод профессионально озвучиваться и пускаться если не на большие экраны, то хотя бы в широкую продажу?»

Что-то подсказывает, что эта версия будет пользоваться бо́льшей популярностью, чем оригинал ☹. А может, Лукьяненко просто опасается, что его опередит **Гоблин** ☹...



Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії

МОДЕРНІЗАЦІЯ

вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
м.п.п. 10-19 сб.11-15



Михаил The Reloader ПОЛОВКО rpg4u@plsem.net

Settlers V

Знаете ли вы, что такое Settlers? Вернее, помните, ли? Ветераны геймерского фронта улыбаются, вспоминая бессонные ночи, проведенные за этой удивительной серией. Почему ветераны? Потому что вышла она давно. Почему «серия»? Потому что «Settlers» насчитывается аж четыре штуки. Эх-х... Придется сделать маленький экскурс в историю...

Все началось в 1994 году, тогда свет увидел первых Settlers. И как все игры того времени, она сильно отличалась от своих собратьев — вроде «Варкрафта» и иже с ним. Иг-

пришлось раскошелиться на лицензирование нового движка. Им стал знаменитый RenderWare (Vice City, Axle Rage и т.д.), который в руках нормальных програм-

мистов может показывать весьма приятную картинку. Хотя качество графики пятых «Settlers» напоминает третий «Варкрафт», картинка выглядит весьма аппетитно. Густые леса, населенные живым мясом, динамическая смена времен года, а также тени от каждого объекта. Камера позволяет теперь обозревать карту с птичьего полета и снискходить к отдельно взятому юниту (пример: SpellForce).

Анимация юнитов будет тоже похожа на «Варкрафт» за номером три, на «Магию Войны» и еще чуть-чуть на SpellForce. Это значит, что о тех прикольных «кругленьких» роботах и воинах, которые были в предыдущих частях, можно забыть. Видимо, разработчики хотят максимально приблизить человечков к реальности. Зря ☹. Хотя, о какой реальности приходится говорить, если будет здесь и магия? Впрочем, об этом позже.

Разработчик: Blue Byte
Издатель: Ubisoft
Жанр: Real-Time Strategy
Предполагаемая дата выхода: конец 2004 года

бой не пойдут), камень (мудрые люди из него дома строят), дерево (здесь могла бы быть Ваша реклама), сера (главный ресурс алхимиков, они из этой серы магию делают), серебро (им повышают левелы у солдат). Вот эти ресурсы и придется собирать — наряду с охотой, рыбалкой и тому подобным культурным времяпрепровождением.

Известно, что в игре ожидается 70 видов зданий и 40 типов юнитов. Кстати, о юнитах: теперь роботники стали предвелять к вам претензии. О нехватке чего-либо они будут сообщать так же, как в «Симсах», —



ра вызвала больше вопросов, чем ответов. Она отличалась от других игр, что уже свидетельствовало в ее пользу. Дальше в 1996 году вышел сиквел, который стал самой лучшей (на мой взгляд) игрой всей серии. Появился сюжет о бедных римлянах, попавших в кораблекрушение и ищущих путь домой. Популярность вышедших позже Settlers 3 и 4 оправдывалась лишь раскрученным брендом — знакомая ситуация. Многих игроков последние части очень разочаровали.

Но вот на горизонте замаячило новое дитя Blue Byte, привлекающее внимание гордым именем **The Settlers: Heritage of Kings**.

Для начала интересный факт. Известно, что серия Settlers не очень прижилась в Америке. Почему? В общем, у них другие вкусы. А американские геймеры составляют солидную часть мировой гейм-аудитории. Поэтому Blue Byte и захотела, чтобы пятые Settlers понравились сперва Америке, а потом уже остальному миру. С этим связано то, что сначала новая игра называлась Settlers V, потом стала называться The Settlers: Heritage of Kings. Теперь продолжение серии называется Heritage of Kings: The Settlers.

Теперь о самой игре, о том, что сразу бросается в глаза — о графике то бишь. Те, кто играл в предыдущие части, помнят веселую спайтовую графику. Причем, картинка тогда была высочайшего качества, особенно радовали с любовью сделанные юниты. Но за окном сейчас 2004 год, и люди уже привыкли к бамп-мэппингу, шейдеру и анизотропии, так что разработчикам



Если вы помните, предыдущие «Settlers» населяли три расы: римляне, майя и викинги. Теперь все будет происходить предположительно в средневековой Европе, и играть придется за отдельные исторические расы: англичан, немцев и т.д. Конкретные расы разработчики пока еще боятся называть ☹.

Теперь о том, чем управлять и что собирать — стратегия ведь как-никак. Сперва о ресурсах. Из несъедобных природных ископаемых можно выделить пять: железо (без железа в руках и в крови ни один солдат в



пузырями. И чем ближе они к столовой, тем охотнее они работают [с чего бы это?]

У военных переход на другой левел соответствует повышению в звании, как и было раньше. Хорошо, о силе и ловкости не вспомнили, а то совсем РПГ получилась бы. Но теперь все солдаты различаются по типу оружия, которое они носят — луки, мечи и т.д. И что это за новая стратегия, если в ней нет героя, который в десять раз сильнее рядового юнита и почти бессмертен? Я уже упоминал, что пятых «Settlers» пытаются американизировать, ну и вот что из этого вышло. Теперь герой может еще и набирать солдат из обычных колхозников и раскармливать их по ходу дела.

Настало время рассказать о магии и алхимии в частности. Магия может влиять на погодные условия (дождь + поля + прямые руки = урожай), вызывать землетрясения и прочую напасть. А алхимия влияет на магию, вот и все. Так что фэйр-боллов не ждите. Хотя...

Всего предполагается примерно 20 миссий, в ходе которых вам предстоит управлять главнокомом по имени Дарко. Каждый герой, присоединяющийся к вам, будет отличаться особыми способностями. У Дарко — ручной ястреб-шпион, у Пилигрима (еще один герой) — много взрывчатки, и в том же духе.

Что можно сказать о пятых «Поселенцах» напоследок? Они — это совсем другое. Ребята из Blue Byte всегда любимо рисковать, меняя концепцию игр, но что будет с их новым детищем — не берусь предсказывать. Это уже не старые Settlers, это нечто совсем новое. Те «Settlers» становятся похожими на простую стратегию. Но может, я и не прав. Поживем — увидим.

Разработчик: SkyFallen Entertainment

Издатель: HD Interactive

Издатель на территории СНГ: IC

Жанр: очередной «Дьябл»-киллер, похоже

Системные требования:

еще не известны

Дата выхода: запланировано на конец 2004 — начало 2005 года

Милый мой Августин...

Даже и не скажу, почему мне так интересны проекты, разработанные или разрабатываемые на постсоветском пространстве. Не знаю. Просто убедился, что в футбол мы играть не умеем, нормальные фильмы снимать не способны, а сильны только в области балета, хочется, чтобы еще в чем-то мы лидировали. В чем-то, что интересно лично мне. В играх, к примеру.

Как вы, наверное, знаете, моими любимыми жанрами являются шутеры и RPG. Да, я люблю еще и пошаговые стратегии, когда никто не видит, могу поиграть в адвенчуры, когда СОВСЕМ никто не наблюдает, могу даже погоняться в гоночки, но это так, баловство, не более. А вот экшены и ролевики я люблю по-настоящему. Но что касается игр, разрабатываемых в СНГ, тут, похоже, любовь у нас односторонняя. Они меня не любят и, в свою очередь, обычно ничего кроме расстройств у меня не вызывают. Нет, есть исключения, есть, иначе я бы уже давно плюнул на «совок» и сосредоточился исключительно на западных новинках. Не плюю. Ведь сделали мы (причем, МЫ — не СНГ, МЫ — Украин! Vepot! Сделали. Сделали мы (уже Россия) «Апеллов»? Сделали. И «Корсаров». И «Рейнджеров». Да что там, даже «Эпатажеры» с «Кридами» сделали. Ой, это меня куда-то не туду понесло.

И вот, прошу любить и жаловать, очередная попытка создать русское чудо. Именно русское, ведь несмотря на заборонное название, компания SkyFallen Entertainment — российская до мозга костей и, более того, базируется в родном городе другой известной российской компании «Бурута».

Вам еще не страшно?

Мне — уже. Чуть-чуть...

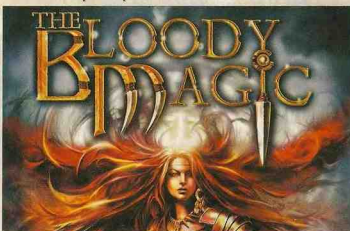
Но не будем бежать впереди танка, пусть русло моего рассказа несет нас от устья к последнему морю. Расслабьтесь и попытайтесь получить максимум удовольствия, а я, в свою очередь, постараюсь вам его доставить.

И не забывайте пошло хихикать.

Благие намерения

Писать превьюху я решил не выдум. Не люблю я этого, сами знаете, но тут что-то задело. Захотелось написать. Да и интересно ведь: парни утверждают, что делают экшен/RPG, а их любимая игра — Diablo. Но при этом кричат о сюжете, мире, оригинальности и прочем. Давайте оценим, что нам обещают, и попытаемся понять, что мы получим? Давайте. Действовать будем следующим образом: ци-

Том/Doc/KEPTIC kertis@torba.com



тата с официального сайта (<http://www.bloodmagic.ru>) — и мои комментарии.

«Маня Крови» — необычная RPG с видом от третьего лица, в которой вашим главным оружием будет магия. Игрок управляет Героем Паневале, который упорно ищет Модо (незримое существо, решившее разрушить мир) во множестве враждебных мест. В игре развивается захватывающая история мира в духе средневековья, дающая игроку большой выбор как в выполнении квестов, так и в развитии персонажа. Включение некоторых «взрослых» тем делает игру интересной в том числе и для старшего поколения.



Хотел удержаться. Да не смог. Насчет включения некоторых «взрослых» тем, которые делают игру интересной в том числе и для старшего поколения. Это, простите, что за темы? Эротические сцены в высоком разрешении? Или встроенный в игру сексуальный симулятор жизни, типа «Синглов»? Но на фэнтезийную тематику? Я, кстати, уже продумывал такую идею: выбираем пару из представителей разных рас, потом, как в «Сингсах», пытаемся затащить в постель (можно и силой), ну, дальше сработает генетика, и рождается полукровка. Потом мы его воспитываем и т.д. Естественно, все добрее кучей откровенных сцен с возможностью насилия. Впрочем, простите, отвлекся. Вернемся к игре.

Итак, необычная RPG. Это ключевая фраза. Напрямую память, пытаюсь вспомнить необычные RPG. Ну, не считая тех, что стояли у истоков, на память приходит опять-таки Diablo, положившая начало целому жанру, и Planescape: Torment. Но что может быть нео-

бычного в игрушке, подобной «Дьябл»??? Или это сравнение приято за уши? Внимательно читаем форум и находим:

Декларируется напряженная атмосфера и не лишенный неких достоинств сюжет. Будет ли нечто похожее на великий и ужасный Planescape?

Vlasov Alexey (Art director): Совсем нет. Скорее, Дьябл или Dungeon Siege. Но это мнение арт-директора, который умеет красиво рисовать и делать красиво. Я особо не разбираюсь в тонкостях сценария. Я думаю, Джул ответит в полной мере на этот вопрос.

Jool (Team member): Если

рассматривать с такой точки зрения, то проект, пожалуй, больше ориентирован на «Дьябл», нежели на «Данкен Сидж». Так как упор сделан не на коридорность, а на достаточно большой (на порядок больше дьявольского) не статичный игровой мир. Очень большое внимание уделяется элементу случайности во всех аспектах геймплея.

Теперь, если позволите, я мажор переведу слова разработчиков с девелоперского на русский: мы делаем хак-энд-слеш. А где обещанная необычность???

Jool (Team member): Что же касается сюжетной составляющей, то она сделана ровно такой, чтобы удовлетворить потребности игроков, которым это интересно... но при этом она позволит свести к минимуму отслеживание сюжета. То же самое касается и ролевой наполняющей игры (я имею в виду ролевую систему). Если нравится — ковыряйся, почва для этого будет предостаточно, не надо оно тебе — изучай файвирбол, бери крутой дрын, и вперед.

Нужен перевод или сами уже начали понимать? Скажу честно, в двух словах: не верю. Либо — либо. Зачем заморачиваться с сюжетом, ролевой системой и т.д., если игра рассчитана на любителей хак-энд-слеша? Пустая трата времени и сил.

Впрочем, может, что и нет. Может случиться, что разработчики действительно попытаются в одном продукте совместить черты классической RPG и мечты маниака! Может быть.

Давайте вернемся к истокам великой репы. К сюжету.

Бессмертный по имени Модо в наказание за свои преступления был выслан из мира Абсолюта (королевства после-жизни), чтобы прожить обычную жизнь на Земле. Озлобленный таким унижением, ставший теперь простым смертным Модо полон решимости не только вернуть себе свою прежнюю силу, но и стать достаточно могущественным: он задумал уничтожить всю Землю, место своего заключения, чтобы с ним никогда больше не смогли так тесно попутить. Герой нашей истории должен выбрать: остановить отвратительные планы Модо и в конце концов уничтожить его или же помочь ему в нелегкой задаче разрушения Земли.



Йо! Мой дженерал! Разрешите доложить, противная Морда собралась разрушить Землю! Йо! Это очень нестандартно! Что делать будем, мой дженерал? Настучим по мордам или поможем в этой недетской заботе?



В общем, как обычно, нам предложена крайне нестандартная заявка. Но не станем спешить — что там дальше?

«Магия Крови» отличается от большинства других популярных RPG тем, что все персонажи игроков относятся только к одному классу — все они маги. Существует более десятка разных типов магии, что дает большой простор для выбора специализации персонажа.

Это, в принципе, уже интересней, если бы не одно «но». Как быть с теми, кто предпочитает всякой там магии силу обычного оружия, что вместо кастования файерболла привлек просто и без затей давать врагу в лоб? Ладно, лично я люблю магов, так что ничего не имею против.

Самый уникальный аспект магической системы — возможность комбинировать заклинания. Игрок может соединить пару заклинаний и создать нечто третье (скажем, оружие) и создать новое, «тройное» заклинание. Например, игрок может использовать заклинание огня и заклинание льда с ножом, и раны от этого ножа будут жечь и отравлять. Подобное право комбинировать заклинания создает почти безграничные возможности.

Не скажу, что такого нигде не было, серьезно. Возможность совмещать в одном оружии разные эффекты мы уже встречали — в последний раз, к примеру, в «Сакреде». А про «Мор», что, уже все забыли?

Впрочем, при хорошей реализации... Хотя, подождем! Какое оружие? Мы ведь маги! Так оружие так будет? И будем мы воевать пользоваться? Вспоминать «Дивакин, который «Дивинити». Да, там я магом играл. Но маг так лихо управлялся топором, что к концу игры, выкашивая врагов, я мог обращаться к магии лишь в крайних случаях.

«Магия Крови» оправдывает свое название: кровавые драк будет немало; за количество и качество убийств игрок награждается развивающимся персонажем опытом. Напряженная боевая атмосфера создает чрезмерно серьезный сюжет. Хотя стоит это, игра shallow разработана юмором. Я начинаю бояться людей, способных на официальном сайте игры употребить фразы вроде «награждается развивающимся персонажем опытом» или «чрезмерно серьез-

ный сюжет». Особенно когда этот сюжет щедро разбавлен юмором. Мы еще не забыли юмор «Златогорья». Меня также очень заинтересовала фраза о количестве и качестве убийств — это, что, симулятор геноцида? Я смогу пытать врагов? Отреза? ты уши детям?

Не-очередная-штампованная-RPG; нетривиальный и оригинальный сюжет с необычными персонажами и врагами.

Позвольте, либо я тупой, либо перед нами как раз очередной штамп, во всяком случае по части того, что касается сюжета. Внимательное изучение содержимого сайта и высказываний на различных форумах ни в чем ином меня не убедило. Может быть, самое интересное от нас скрывают?

Отличная система заклинаний, в которой более десятка одних только типов магии, соответствующие возможности специализации.

Да, много школ магии — это круто. Небольшая цитата с форума: «Порядка 12 школ магии. Примерно 8 заклинаний в каждой школе».

Итого 96 заклинаний, часть из которых можно комбинировать. Правда, «девятнадцать заклинаний» звучит не так круто, как «девятнадцать школ магии».

Уникальное право комбинировать заклинания, дающее почти безграничные возможности.

А вот на это я посмотрю с удовольствием. Помнится, разрабатывали мы рунную магию, суть которой сводилась практически к тому же. Комбинируя различные руны, можно было добиваться разных заклинаний и эффектов. Точно не скажу, но всего получалась порядка 1000 комбинаций. Хотелось, кстати, напомнить, что в «Сакреде» мы могли комбинировать до четырех заклинаний, так что это уже не оригинальная фишка, а вариация на тему.

Разные режимы сетевой игры, включая одиночные и командные.

Полная поддержка онлайн-сервисов (клубы, поиск партнеров, онлайн-рынок и прочее).

Да! Это очень интересно! А если еще и редактор добавит! Не секрет, что «Диабл» до сих пор так популярен во многом благодаря мультиплееру. Но, увы, мало что из нас может позволить себе играть на battle.net. А если игра российская, то никаких проблем с покупкой лицензии не будет, к тому же, если сервер в России, то и связь получится. Конечно, если сетевой режим того стоит.

Прогноз погоды

Что, пора делать выводы?

Да, наверное, пора.

До сих пор я ни словом не обмолвился о графике. Скажу сразу, смотрится вполне достойно. Пожалуй, графика — сильная сторона данной игры. Хотя... Но ралики и скриншоты «Криды» смотрелся «Думом»! Но... если у вас нормальный канал — скачайте ралик, посмотрите. Правда, опять-таки на ум приходит «Сакреда», графика которого, ИМХО, не

просто ничем не уступает, а даже превосходит. К тому же «Сакреда» уже вышел, а «Магия Крови» еще ждать и ждать.

Что касается всего остального — не знаю почему, но с трудом верится в этот проект. Может быть, я просто развлекся в девелоперах из славного города Воронежа. Может быть, просто не верю, что неизвестная команда способна с первой попытки взять намеренную высоту. Может быть, я слишком скептически отношусь к попыткам завалить «Диабл»! Пусть разработчики тысячу раз опровергнут мнение, что их проект — очередной «Диабл»-клон, в котором просто оставили всего один класс персонажей (на остальные не хватило времени), но поверим мы этому не раньше, чем увидим игру. Не раньше, чем вскроем грудную клетку, поковыряемся во внутренних органах и вынесем вердикт.

Знаете, что еще меня несколько настораживает? Когда читаете заявления разработчиков на сайте, сверяя их с тем, что они пишут на форумах, создается впечатление, что они сами еще не очень хорошо понимают, что пытаются создать. Это как прием родов в темной комнате на ощупь: кто рождает, неясно, что родится — непонятно. А может, это дворян был? @???

Что еще можно сказать? Скорее всего, поклонников «классических» RPG и тех, кто кричит, что «Диабл» никакая не ролевуха, данный проект не заинтересует. Я крайне сомневаюсь, что «Магия» удастся совместить в себе плюсы хэнд-слева с плюсами настоящей RPG. Все эти разговоры о прекрасном сюжете, оригинальном мире, сильных диалогах, скорее всего, разговоры и останутся. А вот что касается остального... Увы, не хотят разработчики более подробно рассказывать о ролевой системе и магии. Хотелось бы не хотеть, что вызывает вопрос — а есть ли мальчик? Есть ли эта самая ролевуха, потом написанный на колени сценарий и, в последний момент, все остальное?

Надеемся, что нет.

В любом случае, чтобы получить ответ на этот и многие другие вопросы, нам придется подождать. Как минимум, до зимы. Возможно, зная, как разработчики любят динамичные проекты, и дольше.



Подождем. Не первый раз. Возможно, что я и ошибаюсь в своих пессимистических прогнозах.

Ну а если игра таки не оправдает наших надежд — глядишь, и «Златогорье-3» подоспеет. @.

Евгений СТЕПАНОВИЧ aka Undsoft &
Георгий САНДУЛ aka Жорик

JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING

После ухода Ранда многое изменилось: пришлось уволить бо- льшую часть секретаршей, раздавать задания стало некому, агенты облепились и начали ходить в игры парами, а то и целыми группами. Конечно, Де-

партмент дал слабину, все чаще и чаще из игр к нам, в реальный мир, попадают игровые персонажи. И хорошо, если это был кто-то из Singles или Siberia (угадайте, кто этому был рад больше всех?), а вот вживую встретиться с Подонком из Manhunt'a или, скажем, стать съедою для Хищника не хотел никто. И наконец, после того, как наши очередную жертву Само Фишера, решившего, что ДЗБР — это его новое задание, агенты приступили к решительным действиям. Кому-то пришла в голову интересная идея использовать для защиты персонажей игр. И вот после короткого совещания было решено обратиться за помощью к бойцам из нового командного шутера от Novalogic **Joint Operations: Typhoon Rising**.



Где-то я уже это видел

Компания Novalogic уже известна многим своими военными играми: разными «эфами», митами и командами, ну и конечно, целой серией об отряде «Дельта», но такого я еще не видел. В качестве первого удара — в игре нет одиночного режима. Нет, конечно, есть тренировки, но это не четко выраженная компания, а всего лишь 13 миссий. Да и большинство тренировочных миссий так такие, что нормальному геймеру будет стыдно их запускать, они примитивны. Фактически, Joint Operations — это продолжение «Дельты», только заточенное под мультиплеер. Сейчас игру стоит

покупать лишь при наличии сети, на серверах Novanorth все равно поиграть не получится. Зато, если подождать пару месяцев, мы наверняка увидим локализованную лицензионную версию от Snowball. К сожалению, на момент написания статьи любая информация о «Миротворцах» (именно так будет называться русская версия), кроме нескольких скриншотов и трейлера, отсутствовала. Лицензионную версию стоит ждать, потому что с ней можно будет нормально поиграть в Интернете.

Второй удар — в игре теперь можно управлять транспортными средствами. С одной стороны, это, конечно, очень хорошо; но с другой — уж больно начинает напоминать Battlefield. Наверно, Novalogic решила не сидеть тихо в сторонке, пока EA пожинает плоды Battlefield'a, а, намеревается отхватить и себе кусочек. Так ли это плохо, мы еще посмотрим.

В Департаменте было полным-полно солдат, словно пчел в улье. Базой, решили они, станет кадетский корпус и близлежащие территории, отчего бедные курсанты вынуждены были переселиться в корпус секретаршей. Через пару дней база миротворцев обросла стеной из мешков с песком, появились джипы и вертолеты. Также военные хотели разместить свой водный транспорт, но воды не нашлось. Система управления местами в транспорте оказалась очень простой — достаточно было нажать Shift, чтобы занять ближайшее к тебе место. Таких мест было несколько, в зависимости от вида транспорта, например, место водителя/пилота/капитана. Можно было также сидеть рядом, обеспечивая огневую поддержку, или занять один из крупнокалиберных пулеметов. Глядя на дисциплину и организованность солдат, начинаешь поневоле понимать преимущества, а может, и недостатки Департамента. Такие сторожики, которые видели еще тактическую «Дельту», охотно признавались, что такая система координирования

Разработчик и издатель: Novalogic
Издатель у нас: IC/Snowball

Системные требования:

✓ **минимальные:** видео — 32 Мб с T&L, Pentium 3 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 1.5 Гб HDD, Интернет — 56 кб модем;

✓ **рекомендуемые:** видео — 128 Мб, Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ

действий не снисла предыдущим частям игры, а уж тем более — Battlefield'y. Командир может делить команду на отряды и раздавать им приказы, расставлять путевые точки. Для обычных солдат доступны рация и голос, ну и, конечно же, чат.

Ну и что

По сравнению с другими играми из серии «Дельта», именно здесь впервые появляется возможность действительно играть в команде, а не в стаде. Можно выбирать между пятью классами персонажей: боец ближнего боя, снайпер, медик, стрелок, инженер. Кстати, некоторые классы очень хорошо взаимодействуют друг с другом. Например, стрелок своим целеприцеливателем может навести инженеров с минометами. А медик умеет подлечить инженера.

А теперь немного цифр. Нам предлагают 35 видов оружия, 29 транспортных средств. Игра поддерживает до 150 (!) игроков на Novanorth и до 64 — на сетке. Цифры поражают! 35 видов оружия и 29 транспортных средств и 64 игрока! Вот это побойсь можно будет устроить. Оружие в основном представлено разнообразными «эмми»: M4, M16, MP5, M5/10, M60, M240, M249, M21, M24, M82. Ну как? Сразу можно сказать, выходя из какой страны делили игру. Нет, конечно, есть поря и наших стволов. Кстати, вес носимого оружия влияет на скорость передвижения. Транспортные средства самые разнообразные: от двухместных вертолетов и моторных лодочек до тяжелых транспортных «чинуксов» с БТР. Самолетов в игре нет — их полностью заменяют вертолеты. Конечно, система управления и повреждения транспорта далеко не тянет на симулятор, но для Интернет-шутера вполне сойдет. Очень весело бьет, когда твой вертолет, на полной скорости врезаясь в гору, остается целым, зато взрывается от малейшего прикосновения к дереву. Таких багов в игре, к сожалению, хватает, будем надеяться, последующие патчи помогут.



Вчера поползли слухи о том, что где-то неподалеку от Департамента появи-

лась какая-то база. Говорят, солдаты на ней ведут себя так же организовано, как и наши, только ходят с «капашами», и знамена у них какие-то красные. Эти слухи подняли на ноги многих агентов и

мо захватывать нейтральные базы, подбывая таким образом к вражеской. Режим игры, по сравнению с той же «Дельтой», стало меньше. Очень странно, учитывая, что Joint Operations разрабатывались как раз под мультиплеер. Зато повисла кооператив, что, несомненно, порадует любителей ботов. Ну что можно сказать об этих созданиях? Они глупы (например, чтобы выстрелить, один умник бежал прямо ко мне через всю открытую улицу, а, добежав-таки, присел и получил пулю), но если дать им шанс, убивают моментально (один-два выстрела).

Наши солдатики упорно проигрывают. Последние несколько часов они только и делают, что отступают. Их ко-



верховное командование миротворцев. Было решено отправить небольшой разведывательный отряд — искать чужую базу. Разведотряд не вернулся, но появился в респаун-пункте через несколько минут. Выяснилось, что это база неких повстанцев, с которыми наши миротворцы ведут войну. Все солдаты мгновенно проснулись по сигналу тревоги, в небо поднялись вертолеты. База пришла в движение. Через час в темном и теперь мрачном небе появились первые огни. Еще через пятнадцать минут небо над горизонтом было уже настолько ярким от всплесков, что казалось, будто встает солнце, хотя до рассвета оставалось еще три часа.

В Joint Operations игровое время изменяется циклично (время идет!), поэтому солдаты обучены сражаться хоть вечером, хоть днем. Такая ситуация постоянной войны мешает нормальной работе Департамента и всем уже порядком поднадоела. Теперь идея о персонажах-защитниках уже мало кому нравится.

Еще 4 тысячи

Суть сюжета в Joint Operations довольно проста: в Индонезии не все спокойно. Там фактически разгорелась война между двумя группировками: миротворцами и повстанцами. Миротворцы — это сборная из многих силовых структур мира. В них входит русский спецназ, морские котки США и их спецназовцы из отряда «Дельта», австралийский SASR и британские специальные воздушные войска. Повстанцы же представлены бывшими военными Индонезии и сепаратистами. Миротворцы — синие, повстанцы — красные. У каждого своя техника и свое оружие.

Есть такие режимы игры: командный десматч, командный кооператив, командный царь горы и Advance&Secure. Командный десматч и кооператив — тут все понятно. Царь горы — это режим игры, в котором задочка команд состоит в том, чтобы продержаться как можно дольше в определенной области. В Advance&Secure необходи-

мандование начало жаловаться на нехватку людей и стало насильно набирать себе солдат из курсантов. Разгорелся спор, а затем и драка. Результат — 3 испепеленных миротворца и 2 застреленных агента. Всех потом оживили. Керпис принял решение отправить солдат обратно в виртуальный мир, но не тут-то было: солдаты отказались садиться. Дело опять дошло до вооруженной стычки, и на этот раз жертв оказалось больше. Теперь мы фактически воюем со всеми, и с миротворцами, и с повстанцами. Нервы у всех на пределе. Нам пришлось разбить лагерь в ближайшем лесу. Мы не знаем,



сможем ли противостоять солдатам, — их значительно больше, да и натренированы они неплохо. Мы же остались совсем без техники и почти без оружия. Потом Талеру пришла в голову отличная идея: мы столкнем повстанцев и миротворцев в бою и уничтожим одним ударом, когда они будут наиболее уязвимы. Осталось только заставить обоих командиров бросить все свои силы друг на друга. Пару агентов, переодетых солдатами, отлично справились с заданием. Завтра на рассвете силы врагов сойдутся в бою, а мы тем временем захватим их точки возрождения. Они будут умирать в бою и не смогут возродиться. Когда они поймут это и, возможно, объединятся против нас, будет уже

поздно. С оставшимися силами мы справимся и сами.

Don't Re-live History... Make It!!!

Joint Operations сделаны на переработанном и упущенном движке Delta Force: Black Hawk Down. Графическая часть движка, видимо, была сильно переработана. В первых, нас ожидает отличная детализация персонажей и оружия, хотя очень многие модели оружия перекопировали прямо из последнего Delta Force. На руки своего персонажа приятно смотреть. Окружающая обстановка тоже не подкачала: видно каждую маленькую травинку, можно даже рассмотреть



реть, как трава тихонько качается из стороны в сторону. Игра поддерживает пиксельные шейдеры, поэтому насладиться красотой отражений в воде мы сможем. Както неестественно смотрятся желтые рисовые поля. Движок поддерживает довольно большие территории, карты в «Миротворцах» могут достигать до 50 квадратных километров, а движок прорисовывает дистанцию на 1 км. Конечно, игра довольно требовательно к процессору, и если вы хотите играть в действительно красивую игру, то и к видеокарте. Вам понадобятся видеокарта с аппаратной поддержкой TnL.

Теперь немного о звуке. Музыка есть только в меню, а большинство звуков взяты из Delta Force.

Операция удалась. Троишом с респаун-пунктами нам удалось уменьшить численность врага где-то наполовину, а потом вступили в бой агенты ДЗВР. Ха, эти хваленые солдатики, похоже, никогда не воевали против орков и магов. Нашим войскам понадобилось всего пар секунд, чтобы обратить их в бегство. Полные ужаса от одного только вида наших воинов (тут постарался Глюк), они позорно бежали под градом наших файерболов. Все, что нам осталось теперь сделать — это найти убежавших и отправить их обратно в виртуальную реальность.

Я буду ждать игру, и мне все равно, что она чем-то похожа на Battlefield. В Battlefield поиграть на официальных серверах не получалось из-за отсутствия на нашем рынке лицензионных версий игры. Зато теперь, когда выйдут «Миротворцы», дозвонится ко мне будет невозможно.

Никита РЫКОВ aka Nik nik21@inbox.ru

RAILROAD
PIONEER

Железная стратегия

В то время, как большинство игровых компаний переметнулось на производство шутеров, иногда одаривая нас шедеврами уровня Painkiller, смелые девелоперы из Германии решили заполнить пустующую

известная игрокам по посредственному «симулятору пастуха» Far West, очень качественно провела работу над ошибками. Второе по счету творение студии под названием **Railroad Pioneer** (в русском прокате, благодаря компании «Бука», игра известна как «**Магнаты железных дорог**») оказалось на голову выше старшего брата, избавившись от его врожденных недугов скучности, уродства и однообразия. Дитя родилось здоровым, вполне симпатичным и весом уже далеко не в 19,9 условных единиц, обозначающих «синдром бюджетности». Да и умственных отклонений у новорожденного также обнаружено не было.

Итак, вы — простой любитель приключений, а по совместительству владелец небольшой компании, занимающейся строительством железных дорог, которому привалило сомнительное счастье родиться на территории Соединенных Штатов в далеком не самом спокойное время. На дворе 1830 год, одиночеств коренное население Дикого Запада ведет борьбу за выживание с незваными колонистами-европейцами, рядом бешут войну торговцев с многочисленными бандитами, а лихие ковбои пасут стада лонгхорнов в еще не изуродованных человеком прериях, шутки ради и веселья для устраивая потасовки в грязных салунах. Большие города раздражают правдами нынешних олигархов, пытающихся монополизировать все, что только можно, и отхватить себе самый лакомый кусок промышленного пирога. Но все это обошло вас стороной, ведь у вас есть своя цель, куда более интересная, чем жалкая жизнь среди отбросов общества, — постройка первой в истории Северной Америки трансконтинентальной железнодорожной магистрали. Впрочем, войти в историю в качестве первооткрывателя Дикого Запада хотите далеко не вы один.

С этого и начинается кампания: приятный голос диктора сетует на тяжелую ситуацию в США, тычет в лицо огромной картой, на которой показаны все штаты от западного побережья до восточного, объясняет нам озы управление и оставляет геймера наедине с дряхлым паровозом о шести колесах и небольшой ж/д станцией под

Разработчик: Kitzelkratz 3000

Издатель: JoWood

Издатель в СНГ: «Бука»

Жанр: экономическая стратегия

Системные требования: Pentium 3-750 МГц, 128 Мб памяти, 32 Мб видео, DirectX 8.1, 500 Мб на винчестере

ле Нью-Йорка. Вдалеке маячит поле майса, денег едва хватает на еще один вагон, а поезд наотрез отказывается направляться в новый источник ресурсов, пока его не посетит оценщик. Идиллия.

Но уже через пять минут игры становится ясно, что диагноз в графу «жон» был вписан преждевременно. Пациент скорее относится к практически вымершему ныне классу полуфабрикатов или, как говорят в народе, ни рыба, ни мясо. Еще секунду назад вы ковырялись в многочисленных колодах, полагая, что перед вами стратегия. Зайдите в экран станции, попытайтесь отправить стального коня в ближайший рудник, и игра тут же покажет вам количество прибыли, которую вы получите с этого рейса или, в случае чего, убыток. Спланировать невыгодный для себя маршрут сможет только человек, впервые свешив за стратегию. Конечно, принцип «спрос рождает предложение, а предложение уменьшает спрос» в игре работает, и после нескольких привезенных партий леса город цену на него снизит, на взгляд это все равно слишком упрощено. Хотя однозначно записать это в недостаток все равно нельзя — у любителей простоты и легкости освоения новинка будет иное мнение.

Главные центры игры, вокруг которых и крутится все действие, — города. В начале каждой миссии вам доступен только один город с единственным поездом, парочкой вагонов и торчащим из станции обрубком железнодорожного пути. Повсюду темнеет «туман войны» [sic], открыть который можно, лишь воспользовавшись услугами доблестного разведчика, «проживающего» в географическом обществе. Самое интересное то, что подняя камеру на высоту птичьего полета, вы сможете увидеть дру-



нишу компьютерных игр, начав постепенно разрабатывать жанр стратегий. И если первые «блины» проглатывались исключительно немецкой аудиторией, для которой и Sacred — RPG, то нынешние продукты без особых проблем могут найти себе поклонников в уютных помещениях дорогих ресторанов. Потому как все посетители дешевых забегаловок потребляют исключительно Counter-Strike, заливая его рассказом «Квейка» и отворачиваясь от всех деликатесов, для употребления которых нужно включать мозги.

После выхода успешного во всех отношениях Railroad Tycoon 3 стало очевидно, что появление клонов или хотя бы подражателей — всего лишь вопрос времени. На руку разработчикам из когорты народных клонопроизводителей сыграл также и тот факт, что всех вменяемых (да и неменяемых, пожалуй, тоже) представителей жанра железнодорожных стратегий в наши дни можно сосчитать по пальцам одной руки. Поэтому где-то глубоко в недрах офиса перспективного австрийского издателя JoWood было сразу же решено пополнить жанр новым образцом, изменив в нем все то, что вызывало раздражение в RT 3, и ликвидировать все то, что мешало получать удовольствие от процесса любителям просто «погонять паровозики».

Здесь необходимо сделать небольшое отступление: бывалые геймеры, которые совершенно справедливо потянулись за валерьяной, взглянув на графу «разработчик», могут вздохнуть с облегчением. Небольшая немецкая компания Kitzelkratz 3000,



гие города даже сквозь черную тьму неизвестности — на месте поселения будет располагаться его название. Но первая ваша задача заключается все же в поиске ценных месторождений, благодаря которым вы и станете отяжелять свои карманы...

Следует запомнить, что каждому городу нужно ровно столько видов первичных ресурсов (то есть ресурсов, поставляемых нап-

рямую из рудников), сколько строительных площадок расположено на его территории, а востребованные городом рудники и поля находятся практически рядом с ним. Поэтому не советуем вам отдаляться в поисках

вавшие просторы Америки того времени, начиная от медленных и примитивных шестиколесных и заканчивая сверхкошущими экзотическими, которые преодолевают всю карту за считанные минуты. Все «карегаз» различаются по целому ряду параметров: по скорости, мощности (влияет на количество вагонов, которые вы можете прицепить) и по себестоимости обслуживания. Особо пристальное внимание рекомендуем обращать на последний пункт: дороги в эксплуатации паровозы будут постоянно требовать ремонта, а стоимость этого частично окажется вам не по карману. Поэтому ставить такие «золотые» машины необходимо только на заведомо высококачественные маршруты.

Все поезда в игре способны улучшаться, причем двумя способами. Первый — это бонусы, которые выдаются, например, за первую доставку в город ресурсов. Второй — это возможность улучшить поезд в конструкторском бюро, которая дается вам после определенного количества принесенной паровозом прибыли. И если первые улучшения не стоят ровным счетом ничего, то за вторые вам придется выложить довольно кругленькую сумму. Ах да, раз уж мы заговорили о конструкторском бюро, то не грех будет сообщить, что там вы сможете изучать новые, не доступные изначально модели поездов и вагонов.

Не забывайте при постройке паровоза читать его описание: помимо небольшой исторической справки, вы сможете изучить и инструкцию к применению. Например, многие поезда в игре рекомендуются использовать только для перевозки пассажиров, потому как тяжелые грузы могут вывести их из строя. Сам ремонт реализован максимально просто: выберите

Тусов 3. И, скажем прямо, ему это отчасти удастся. Для начала — в игре нет никакого строительства. Точнее, оно есть, но игра на процесс абсолютно не влияет. Привезли в город достаточно табака, и вот уже на месте недавней стройплощадки коптит табачная фабрика. Доставили солидную партию руды — получите завод по производству железа, необходимого соседнему городу для изготовления оружия, за кото-



слишком далеко — найденное месторождение может оказаться попросту не нужным, и все средства, затраченные на его поиски (а за каждый исследованный клочок земли разведчик не стесняется требовать компенсации), полетят коту под хвост. Провода, есть гораздо более простой способ: упомянутое географическое общество за определенную плату не откажется показать вам несколько источников ресурсов, и вам останется только открыть к ним точный путь и пустить на территорию будущего производства оленчика, который и приведет рудника в дееспособное состояние.

Прокладка новых железнодорожных путей осуществляется просто до безобразия: выберите свободный кусок железной дороги и направьте курсор на конечную точку, а самовозы и стрелки игра расставит автоматически. Если на маршруте будущей дороги нет необследованных участков, а ваша казна располагает нужной суммой, можете приступать к строительству. Как только месторождение присоединено к вашей цепи и возле него появилась железная «будка», начините перевозить товары.

Нужно сразу четко уяснить для себя, что возить овец в пассажирских вагонах, а людей в цистернах вам никто не позволит. Каждый товар и ресурс можно транспортировать только в соответствующей «посуде».

Огромный выбор вагонов открывает перед вами колоссальные просторы для творчества при создании нового торгового маршрута. Хотите перевозить зерно, которого очень много неподалеку от города, а чуть поодаль есть и сахар? Повесьте на паровоз платформу, пассажирский вагон и рефрижератор, и с помощью одного состава вы будете перевозить и то, и другое, не забывая доставлять на производства многочисленные эмигранты. К слову, для того чтобы вам не приходилось постоянно заходить на экран отправки поездов, любой маршрут можно закладывать, и поезд сам будет курсировать между заданными пунктами.

Порядочно, но факт: количество поездов в игре куда больше, чем ассортимент вагонов — перед вами все поезда, обхваты-

нужный паровоз в левом нижнем углу, отметьте, что именно вы хотите отремонтировать, и уже на следующей станции машина будет как новенькая. Если, конечно, денег хватит...

...А увеличить их количество не составляет большого труда: механизмы заработка денег всячески пытаются показать себя менее сложным, чем его «коллега» из Railroad



рое, в свою очередь, вояки из расположенного неподалеку форта дают очень неплохую цену. И так повсеместно. Игра крайне лояльно относится к новичкам, но если вашей логике хватает только на решение элементарных задачек для лентяйских, планка денег мгновенно пересечет критическую отметку в -10000, при которой все поезда натекут отказываться выезжать из станций, а разведчик не исследует даже квадратный миллиметр. Впрочем, именно с этим связан один из главных проколов разработчиков: даже при отрицательной сумме в кошелек все поезда, находящиеся на «закольцованных» маршрутах, будут продолжать движение и приносить прибыль. Поэтому глубокая долговая яма — это еще не game over.

Как и поезда, улучшаться в игре способны и здания. Все постройки, расположенные в черте города, будь то заводы или жилые кварталы, модернизируются исключительно за деньги, в то время как источники сырья — за торговые очки. Последние постоянно начисляются за каждое прибытие поезда по месту назначения, а также за найденные города и месторождения полезных ископаемых. Не хотите тратить кровно заработанные? Тогда просто подождите некоторое время, и здание модернизируется без всяких материальных затрат с вашей стороны, высветив над собой пиктограмму звезды. Но так как такие бесплатные улучшения выдаются довольно редко, волей-неволей начинаешь раскошеливаться. Всего же здания можно улучшить до четырех раз, а учитывая очень широкие возможности апгрейда, иногда приходится раздумывать над очередной модернизацией несколько минут. Что лучше — производительность или вместимость склада отправки? Новый юнит или улучшение уже имеющихся? Выбор исключительно за вами, но помните об ограничениях — искусанные локти после неверных апгрейдов уже ничего не изменят.



Кроме обязательных заданий в каждой миссии кампании вас будут просить выполнить и субмиссии — поручения, за которые вы получите небольшое вознаграждение и медальку в конце миссии. Зачастую такие задания выдаются при открытии нового горо-

ет свои функции. К тому же, многие юниты просто обязаны действовать совместно.

* * *

Первые миссии проходятся легко и непринужденно, словно разминка перед настоящим испытанием. Так оно и есть — после появления в игре первого конкурента геймплей коренным образом меняется. Отдадим должное разработчикам — искусственный интеллект ни за что не хочет уступать, без зазрения совести он устраивает саботаж, организует атаки бандитов на наши поезда и не краснея присоединяется к нашей железнодорожной сети, начиная вывозить с облюбованных местечек наши ресурсы и загромождавая нашим быстрым локомотивам дорогу своими разваливающимися раритетами. Но самое интересное в борьбе с конкурентом — возможность розжигания торговых войн. Присоедините свои рельсы к городу соперника, отравьте туда поезд с грузом, и над станцией уже повис экран, отображающий ус-

Звук играть совершенно не мешает, что для такого жанра превосходный показатель. Саундтрек, несмотря на скудное количест-



да, а целью является доставка нескольких вагонов определенного ресурса (причем, как правило, очень редкого и расположенного на другом конце карты). Есть и небольшие экономические задания на время, при появлении которых над станцией-работодателем загорается значок доллара. Это уже «кислотные» поручения по доставке заданного количества товаров или пассажиров из пункта А в пункт В. Количество прибыли в этом случае зависит только от скорости ваших локомотивов и от вашего мастерства в прокладке железных дорог, ведь езда в гору, да еще и с несколькими пустыми вагонами вряд ли будет способствовать разгону паровоза...

Но немецкие разработчики не были бы так любимы публикой, если бы не шли на эксперименты. Помимо джентльменского набора для любой железнодорожной стратегии девелоперы вложили в игру и довольно солидную порцию юнитов, которые выдаются вам в каждой миссии в зависимости от ряда факторов (например, в миссии, где отсутствует река, вам попросту не дадут сплавщиков, необходимого для исследования водных пространств). Юниты объединяются в отряд, в котором одновременно могут находиться четыре человека (при исследовании и покупке в отряд повара это число уве-



лечи обеих воюющих сторон. Торговые войны состоят из нескольких раундов, в которых вы (или соперник) поочередно отбиваете друг у друга районы города. Победителем становится тот, кто привез больше товаров и, соответственно, выиграл больше раундов. Правда, для победы, особенно за город, расположенный вдалеке от ваших маршрутов, придется снять с постоянных «дорожек» все свои поезда и направить их в объект разбирательства... Но согласитесь, шестидневная монополия над городом этого стоит...

С графической частью у игры все в порядке: милое 3D, симпатичные модели поездов и городов, радующие глаз ландшафты. Камера, как и положено, готова в любой момент подняться до небес или рухнуть на землю, а также закрепиться за выбранным паровозом нажатием правой кнопки на его название. Правда, есть недостаток — двигать оператора можно только по вертикали...



личивается до восьми). Управлять одним-единственным паровозом хоть и можно, но довольно невыгодно — гораздо лучше создать разношерстную группу, где каждый выполня-



во песню, прекрасно дополняет неторопливый игровой процесс и ласкает слух приятными мотивами.

Еще один плюс в копилку игры — великолепная локализация, выполненная командой «Бука». Шрифты подобраны идеально, а дикторский голос, который мы имеем возможность слышать в межмиссионных брифингах, несмотря на практически полное отсутствие эмоций, замечательно вписывается в игру. Да и извечная проблема локализаторов — перевод географических терминов — также не вызвала у «Буки» никаких затруднений. Отличная работа!

* * *

К сожалению, нужно немного написать и о недостатках, иначе злая редакция может меня неправильно понять. Самое главное, игра преступно короткая. Всего 10 миссий кампании и 5 одиночных уровней, несмотря на немалую сложность, проходящая, как для жанра, очень быстро.

Второй и уже упомянутый недостаток — упрощение экономической составляющей не всем придется по вкусу. Утонченные педанты, предпочитающие тонко рассчитывать все маршруты для получения хоть на доллар большей прибыли, скорее всего, от этой игры отвернутся. Напротив, для новичков, только начинающих знакомство с жанром, именно «Магнаты железных дорог» станут полигоном для оттачивания мастерства.

* * *

Очень качественная и по-немецки добротная игра. Пожалуй, лучший проект о Диком Западе, независимо от жанровой принадлежности. Симпатичная, интересная и самую малость однообразная игра. На «самую малость» — это норма для экономических стратегий...

Если вас не пугает упрощенность, если вы любите немецкие стратегии (а это словосочетание, вполне возможно, скоро станет жаргоном), если в детстве вашей любимой игрой была раскладная железная дорога, а зеленый свет светофора для вас — сигнал для новых достижений, то «Магнаты железных дорог» станут для вас истинным подарком. А если учесть отличную локализацию...

Разработчик: InterActive Vision

Жанр: RTS

Системные требования: P3 800,
128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Повестка

Ну вот, она пришла. Конечно, не черная и с косой, но радости доставила примерно столько же. Итак, я отправился на призывной пункт, им оказалась штаб-квартира Д38Р, а военкомом был MANIAC.

— Ну что, салаго? — услышал я при входе. — Повоевать захотелось? — Служу Отечеству! — со страху выдал я.

— Ни фиги, не Отечеству, а американской армии. Выбора у тебя не предвидится. И еще отправляешься ты во времена второй мировой. Из-за памяти, в месте, куда ты попадешь, войну ведут американцы с немцами, никакого СССР.

— А отсрочить отправку никак нельзя?

— Какая отсрочка, кадет, портал уже открыт, так что полезай в него — и никаких возразжений.

Первый день на фронте

По прибытии на место решил начать вести дневник, потому что у меня есть все шансы не пережить этих ужасов, а так хочется что-то оставить после себя. Меня, наверное, неправильно поймут, но ужасна не сама вой-

танков. К сожалению, мои подчиненные не далеко ушли от своего генерала. Скажу даже, что генерал по сравнению с ними ну просто гигант мысли. Вы никогда не видели, как из-за одного пехотинца два танка не могут проехать через мост? Или как ваши войска, отосланные куда-то, прут, как бараны, игнорируя всех врагов (отстреливаться они начинают, только доехав до точки назначения)? Вы многих потеряли. Противники то же не блещут особым интеллектом, единственная их задача — увидев вас, со всех ног ломиться по кратчайшему пути в вашем направлении и стрелять из всех бортовых орудий. Кстати, если скрыться из их поля зрения, то о вас быстро забудут и прекратят преследование.

На этом и закончу первую запись, потому что четыре моих храбрых воюка окружили мой же танк, и тот не может выехать. Как же быть? Без меня им явно не разрешить эту титаническую задачу.

День четвертый. Военные будни

Надоело мне здесь. Приелось однотипные миссии и пейзажи. Кстати, о местных красотах. География 3D, но уж очень кривая. Юниты прорисованы, может, и хорошо, но из-за их малых размеров этого не заметно. Короче, все мои бойцы напоминают атаку клонов, визуально отличить танк от самоходного орудия практически невозможно.

Движок игры оставляет желать лучшего. От взрывов не остается никаких следов. Здания разрушать нельзя, если вам встречаются сторожевые вышки, то танки начинают шмагать по ним из своих пулеметов с хирургической точностью, убивая только солдат и не портя их имущество. Однажды я увидел самолет, отбрасывающий тень, я взорвал самолет, и хоть ему оторвало крыло, тень не изменилась. После я узнал, что танки спокойно проезжают сквозь эти самолеты.

Физикой в игре и не пахло, танк карабкается на гору быстрее, чем едет по ровной дороге. Про то, что ни горы, ни стены до-

мов никому не мешают видеть и стрелять, я вообще молчу. Еще очень приятно, что NPC замечают вас раньше, чем вы их.

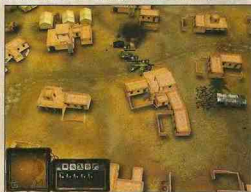
Озвучка в игре не очень, но возможно, я плохо слышу после контузии. Все-таки не могу привыкнуть, что враги появляются, как из воздуха, и тут же начинают по вам пальнуть — вот и застали меня врагослук таким типичным способом. Музыка исключительно героическая, толкающая на подвиги (марши разные), но плохого качества. Застовок в игре нет, во всяком случае, я не видел. Есть еще куча ляпов и накладок, но все мне не описать, то есть описать, но дневника никак не хватит.

День пятнадцатый

Пытаюсь найти здесь что-то хорошее, чтобы было не так тоскливо. Получается, но с трудом. Что меня особенно радует, так это отдаленные намеки на реализм. Например, у моей пехоты хватает ума не стрелять по танку из автоматов, они просто подходят ближе и забрасывают его гранатами. Танк же по пехоте палит исключительно из пулемета. Есть радетель наличие у каждой боевой единицы своих параметров типа броня, количество боеприпасов и, конечно, хиты. Хоть у моих воюк боеприпасов ни разу не закончились, такая фишка все равно греет душу. Порой встречаются симпатичные ландшафты типа каньонов, ущелий и т.д. Некоторых образует сходство с «Противостоянием», здесь тоже нельзя строить здания, а юнитов вам выдают перед каждой операцией и иногда во время нее в виде подкрепления. Ну вот и все, что я нашел из местных красот и достоинств. Коротко-то что-то сегодня вышло, но, к сожалению, добавить больше нечего.

День двадцатый

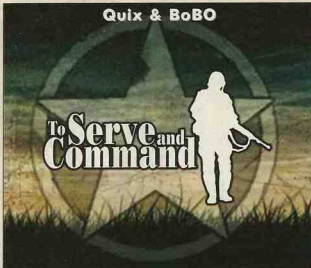
Пишу в штабе Д38Р. Не выдержал я этого ужубства и сбежал в самолетку. Видимо, я не нашел в этом мире ничего для себя. По моему, за время пребывания в рядах американской армии я стал похожим на своего ге-



на [ее я рассматривал и в других виртуальных реальностях], а ее исполнение. Но об этом потом. Начну-ка я сначала. Первым делом я подписался под текстом присяги, а затем проследовал в командный центр. Никакого ознакомительного ролика мне, естественно, не показали.

В центре меня окликнул здоровенный дитино с генеральскими погонами: «Стой там, иди сюда!» Когда я попытался уточнить, что именно мне делать, то меня перебили: «Молчать, я тебя спрашиваю», после этого могучего оборота я впал в ступор, минут на пятнадцать. Через час милой беседы с генералом он кое-как (иногда от нехватки слов — на пальцах) объяснил мне, что я назначен командующим небольшой диверсионной группы, которая со временем вырастет до размеров полноценной армии. Также он наобещал мне аж двадцать разнообразностей юнитов, что меня несказанно удивило и обрадовало [шучу, конечно].

Короче, дали мне на выполнение первого задания десяток пехотинцев и пятко-



нерала из первой записи в дневнике. Во всяком случае, вчера в троллейбусе я задал к кондуктору уже известным вам выражением: «Стой там, иди сюда!», и не мог понять, чем вызвано его удивление.

Короче, игра получилась не очень, но возможно, и она найдет своих почитателей, чем черт не шутит.



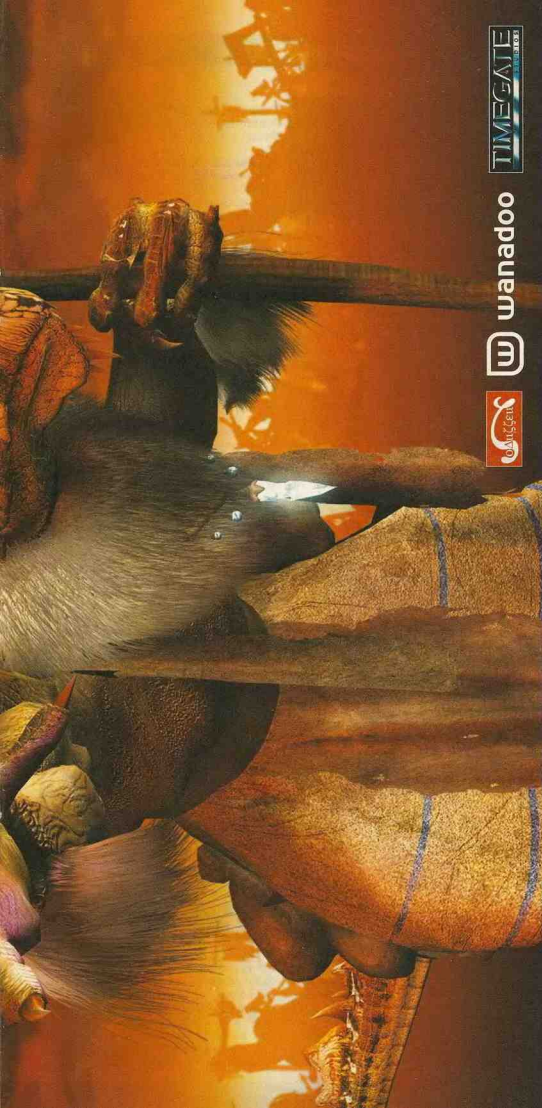
КОХА

БИТВА АРИМАНА

1997-98

1997-98

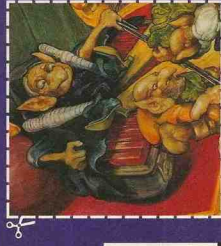




СОБЕРИ
РАСЧУНОК

из 12 частей

и прими участие
в розыгрыше приза
от журнала



Maniac

MARINE
SHARPSHOOTER
JUNGLE II WARFARE

Разработчик: JarHead Games

Издатель: Groove Games

Жанр: второй в мире симулятор снайпера

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 3-750 МГц,
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1.2 Гб свобод-
ного места на винчестере;✓ **рекомендуемые:** Pentium 4-1.1 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.2 Тб свобод-
ного места на винчестере

Вечер в Игрограде наступил, как обычно, внезапно. С тех пор, как Ранд покинул родные пенаты, и в его бывшем кабинете расположили открытый Музей Выбитых Дверей, доступ к пульту управления погодой и временем суток мог получить любой желающий. Поэтому уже никто не удивлялся, когда посреди июля начинал валить снег, или солнце пряталось за горизонтом в два часа полудня. Более того, многие начинали этим пользоваться, чтобы пораньше уйти с работы: однажды кодыты зафиксиро-

с чавканьем их съедать. Судя по горке кожуры, на которой мог бы поскользнуться даже автобус, сидел он так уже довольно долго. Я немного помаялся, но все же подошел и хлопнул его по плечу:

— В чем дело, друг мой? — я старался выглядеть уверенно и бесстрастно, как полагает настоящему агенту ДЗБР. Вместо ответа парень кинул пальцем в сторону джунглей и пояснил, что у него задание — обследовать одну из новостроек квартала, но теперь туда не подступиться, да и вообще, ему положен напарник, которого придало упавшей буквой «З» с фасада центральной постройки ДЗБР, а обменять его по гарантии в Департаменте отказались. Я с умным видом похивал, но выглядеть бесстрастно уже не мог, так как кадет натурально повис у меня на плече и открыто заревел в голос. Обратив внимание на подозрительные взгляды прохожих, я попытался выскользнуть, но не тут-то было — он пристал ко мне, как банный таз, уверяя, что я его последняя надежда. Пришлось пообещать парню, что я схожу на задание с ним, после чего он мгновенно успокоился, схватил меня под мышку и поволок вглубь джунглей. По-моему, где-то это уже было.

Существуют в этом мире определенные события, которые происходят циклично. Например, каждую зиму, 31 декабря, Жения Лукошин с друзьями посещает баню. Каждую

осень птицы понимают, что будет холодно и сматываются на юг. Каждую весну студенты всех вузов планеты начинают соображать, что надо выгнать сессия и по этому поводу надо что-то делать... И каждое лето молодая, но, похоже, потрясенная гордая компания JarHead Games выпускает в свет новую интерпретацию своей разработки, а именно симулятора снайпера под названием **Marine Sharpshooter**. В народе — «Мерин Сивый». И хотя в этом году вышла лишь вторая часть этого шутера, я уверен, что в следующем увидит свет третья, еще через год — четвертая и так далее. Хотя бы потому, что игра это довольно неплохо «у них» продается. Что, в общем-то, неудивительно — американцы вообще любят игры «про своих», тем более, что они всегда стопроцентно уверены, что именно их военные силы разрешили все военные конфликты Земли, а остальные страны им только мешали... Впрочем, это их личные проблемы — чем больше самоуверенности, тем сак-

рушительнее удар в случае поражения. Но мы, как обычно, отвлечемся.

Итак, что же представляет собой симулятор снайпера в версии от JarHead? Это фактически обычный тактический шутер, но с некоторыми отклонениями. Например, на вооружении у вас лишь снайперская винтовка, нож и пистолет, а тяжелым автоматическим огнем неприятеля вы можете посылать лишь посредством напарника с М-16, который повсюду носится за вами, копируя движения. Соответственно, тактика прохождения мгновенно превращается в замечил-залег-пристрелил, причем желательно издалека. Ну а если кого пропустили, то тут на арену должен выйти напарник во всей своей красе и настигнуть вражину свинцом до появления в том отверстии, несовместимых с жизнью.

Признаться, концепция более чем интересная и заманчивая.

Но есть одно большое НО! Не считая кучи маленьких. И это НО! зовется реализацией. Потому что на бумаге все почти всегда гладко, а на практике может произойти все что угодно. Например, то, что произошло с первой частью MS.

Первая часть игры вышла неинтересной, потому что игроку чересчур облегчили прохождение. Враги там мазали, причем мазали более чем конкретно. Подойдешь вплотную, ножиком искромсаешь... А он будет стрелять из «калашникова» в упор и промахиваться... Поначалу это вызвало здоровый смех и недоумение, а потом смех постепен-



вали все ДЗБР'овские будильники на 18:00, включили теплый летний вечер и устроили пыльный дебош на четыре месяца. Руководство, хоть и замечало, что вечеринка, похоже, несколько затягивается, но ничего поделать не могло — в шесть вечера рабочий день заканчивается у всех...

Однако ничего на этом свете не происходит бесследно. Из-за непрекращающейся теплой погоды в микрорайоне тактические шутеры началось стремительное озеленение земной поверхности, иначе говоря, несколько кварталов в рекордные сроки заросли джунглями. С тревогой наблюдаю из окна за тем, как сельва с каждым часом разрастается, поглощая очередные квадратные километры асфальта, я постепенно осознал, что еще немного, и она дойдет до моего дома. К сожалению, жизнь среди тропической растительности в мои планы не входило, даже несмотря на очевидные преимущества — например то, что за баноном больше не придется топать аж на рыночную площадь. Поэтому я быстро собрался, одел чей-то песочный полушубок и валенки (а как опять представители Крайнего Севера до зовенного пульту доберутся?) и пошел разбираться со стихийным бедствием.

На подходе к району меня ожидал небольшой сюрприз: на пороге одного из зданий сидел какой-то кадет и ревел в три ручья, не забывая, впрочем, периодически открывать бананы от растущей рядом связки и



но становился нездоровым. Потому что вместо того, чтобы медленно и плавно проходить уровни, прыскал и опасаясь за свою шкуру, мы скакали, как порядочные орангутанги, отстреливали всех направо и налево и активно обороняли напарника, по которому почему-то все же попадали.

Но прошел год, и попытка разработчиков реабилитироваться тихо зашуршала в

моем CD-ROM'e. Излив на винчестер чуть больше гигабайта информации, игра запустилась и явила пред мои очи свое главное меню, а также нанесла первый неприятный удар по своей оценке. Музыка,



звучащая из колонок, была просто никакой. Это в то время, как диск с MS я долго таскал с собой как сборник отличных фоновок .mp3'шек, потому что музыка там было действительно потрясающей. Душевая, красивая, необычная... Все это конула в Лету и растворилось в веках, теперь на наши уши будет давить что-то настолько обыденное, что упоминать об этом даже стыдно. Так что если вы встретите в этом обзоре еще одно упоминание о музыкальном сопровождении, можете смело вымарывать его самым толстым фломастером.

Но перейдем непосредственно к игре. Сюжет ее поведает нам о похищенном президенте, которого необходимо спасти. Разумеется, эта задача ложится исключительно на наши плечи, а почему-то не на плечи американской армии. В общем-то, нам не привыкать, а потому, по-быстрому упаковов манатки и напарника (на сей раз тоже со снайперской) в тревожный чемоданчик, мы вылезаем в маленькую африканскую страну Бурунди, ставшую на сей раз средоточием зла, несмотря на то, что она входит в десятку беднейших стран мира.

Чем Бурунди в первую очередь отличается от всевозможных Ираков с Афганистаном, так это наличием на некоторых ее территориях огромного количества вечно-

му, что в высокой траве и среди вековых деревьев можно более чем надежно прятаться. Этим беззастенчиво пользуются все наши враги, так что если бы они не отображались на нашем радарчике, засечь их было бы чрезвычайно сложно. С учетом того, что враги, наконец-то, научились более-менее сносно стрелять, вопрос «кто кого заметит первым» неожиданно набирает вес и заставляет внимательно вглядываться в окружающие заросли. Противники чаще всего окопываются вокруг небольших лагерей из пары-тройки стальных пуленепробиваемых палаток, иногда патрулируют местность, а порой даже заходят на деревья и прячутся в листья. А однажды я пристрелил солдатыка, висевшего прямо в воздухе, что, в принципе, можно отнести к новым методам ведения войны, но я все же уверен, что это банальные глюки.

Последних, кстати говоря, в игре хватает более чем. С головой окунувшись в улучшение меткости и искусственного интеллекта противников, разработчики, похоже, наивно забыли об отладке программного ко-



да. Поэтому периодически можно наблюдать презабавнейшие ситуации. Например, солдат, умерший сам при нашем приближении. Испугался, видите, бедняга... Впредь буду умиляться...

Трупы иногда буквально встраивают в грунт, причем не просто наползая и скрываясь в земной толще, как это обычно бывает, а именно частично «закапываясь» в нее. Над тем местом, где тело «закопано», можно наблюдать выемку в форме человеческого силуэта — прямо как будто сверху нагребли немного земли, а она еще не успела высохнуть. Выглядит более чем весело, но почему-то от этого становится еще более грустно.

Искусственный интеллект, хоть и собираюк теперь на порядок лучше, все равно иногда теряется. Нечасто, но бывает, что нас не видят вкста в упор, что солдат продолжает вести беседу с уже отстреленным напарником, и прочее. Причем после перезагрузки

они уже ведут себя как положено — просто именно в этот момент система немного глюкнула.

Выпеленное все это великолепие на старом добром движке LihTech, а вернее, на его продвинутой модификации Jupiter. К сожалению, графика в игре довольно плохая, до NOLF2 старания JarHead'овцев не дотягивают просто никак. Во всяком случае, все выглядит не столь удручающе, как в прошлом



году, — видеть, за истекшие 12 с лишком месяцев разработчики что-то усвоили в программировании и дизайне уровней. Но очень-очень большим недостатком можно назвать «коридорную» структуру уровней — прямо, прямо и только прямо, никаких обширных открытых пространств. Что автоматически убивает разнообразие прохождения — двигаемся мы по игре, словно по рельсам. Даже места, где следует устраивать засады, чуть ли не табличками обозначены, — просто у каждого заслона врага есть ровно одно удобное место для того, чтобы на нем засесть. Плохо, очень плохо. Даже попытки разнообразить уровни минными полями, вызовом поддержки с воздуха и прочими приятными неприятностями, игру не спасают.

Так что и в этом году мы получили практически голую концепцию без должной реализации. Даже несмотря на то, что игра, в отличие от первой части, не превратилась в тир благодаря возросшей меткости в рядах противника, она все еще имеет слишком много недостатков для нашего потребления. От скуки погонять ее еще можно — это не полнейший и всеобъемлющий отстой, а просто не слишком удачное порождение фантазии разработчиков.

Возвращаясь мы с задания мрачные, причем оба. Если в прошлый раз, обследуя здание первой части, я был цен и нервредил, и лишь напарник ковылял простреленный в сорока четырех или более местах, на сей раз пострадали мы оба. Как следует подкрепившись бананами на выходе, мы немного успокоились и разошлись по домам.

Уже вернувшись, я разлезаю на диване и принимаю записывать раны, вспоминая наше приключение и отмахиваясь от пролетающих над головой волнистых попугайчиков. В целом было не так уж плохо. Но, быть может, в следующем году станет лучше?



зеленых лесов (а также, в общем-то, непролазных пустынь, по которым нам тоже предстоит побегать). Это выгодно хотя бы пото-

Разработчик: Hexagon Entertainment LLC

Издатель: DreamCatcher Int.

Жанр игры: полный одне-
твурец

Требования:

✓ **минимальные:** P2-400,

64 МБ ОЗУ, 16 МБ 3D Card;

✓ **рекомендуемые:** P3-700,

128 МБ ОЗУ, 64 МБ 3D Card

Неполный солюшен в
нескольких частях с литера-
турными комментариями

Поиск главного мения

По экрану ползала заставка и появилась логотип *Adventure Sorpatch*. Это главный босс, на его пока не удалось убить ни в одной авантюре. Попробуйте плюнуть в экран монитора. Это не поможет, но создаст дополнительную мотивацию пройти игру и чувство неглубокого удовлетворения.

Затем появится логотип *Hexagon*. Не пытайтесь попасть на сайт «Hexagon-разработчик». Он висит, он поменял IP, хостинг, его админ записал, или попросту ребята сматились от греха подальше после выпуска игры... Просто послушайте.

Не пытайтесь «прокрутить» логотипы кнопками **Esc, Space, Enter, F1** — это бесполезно. Издатели решили, что страна должна узнавать своих героев каждый раз, когда геймер входит в игру. На 25 просмотре логотипов вы перестанете злиться и начнете, согласно старой поговорке, получать удовольствие.

После порока логотипов вы будете иметь удовольствие лицезреть злупительный ролик. Не пытайтесь понять его смысл — ролик должен нести привкус тайны, это главное...

Хинт: попрощайтесь со словами «смысла», «любка», «мужская логика», «рациональность» еще в самом начале — так вам будет легче проходить игру.

В ролике мужчина лицензионно-корявым переводным языком будет говорить об отце некоей девушки. Об отце, Искателе-Приключений-На-Свое-Жизнь, который всю жизнь лазил по джунглям Сибири, Египта и Амазонки в надежде найти волшебное дерево Му, которое пролило бы свет на...

«На...» — это не то место, куда обычно шлют, а стандартная форма заигрывания с тайной. Ибо на что хотел пролить свет вышеупомянутый отец, ролик умалчивает...

...Как и о том, ЧТО хотел сделать с деревом Му профессор Искующий-Приключения-На-Свое-Жизнь. Просто искал, значит, потрачив на это половину своей жизни. Потому что дерево было ВОЛШЕБНОЕ.

Пока лицензионно-корявый мужской голос спорит с таким же женским и успокаивает: «Я уверен, с твоим отцом все хорошо»,



Кирилл ТАЛЕР

Аллитан Талерович Кэролян в Затыркалье

...И в первый раз я проинсталлил «Иные Миры» на жесткий диск своего Портала. И был тот инсталл кривым, и Портал не хотел открываться.

...И во второй раз я проинсталлил «Иные Миры» на жесткий диск своего Портала. И выпал инсталл на диск «С», забитый доверху всякими Виндами.

...И в третий раз проинсталлил я «Иные Миры» на жесткий диск своего Портала. И вышел из инсталла суровый дядька *StarForce*, а с ним еще тридцать три новых бага, и сказал мне: «Введи код, и я исполню всего твое одно желание! Если не будешь постоянно делять Alt+Tab. А то мы вылетаем от такого колунаства».

И ввел я код с пятого раза, и сказал злым голосом: «Хочу, чтобы, блин! — Erblnt Вашу локацию! — я, наконец, увидел Главное Мение и начал прохождение! Потому что — к льяным монашкам! — видно, очень хорошая игра эта *Forever Worlds*, раз на ней столько всего понаставлено!»

И ответил мне *StarForce*: «Новое корыто тебе будет, а не Главное Мение, сказочник хренов!» — и щелкнул скриптом. И поползла по Порталу заставка, и нырнул я в Портал, но больно ударились о монитор и отлетел обратно в кресло...

мы видим отца Который-Наконец-То-Нашел-Себя-Неприятности-На-Бао-Жизнь, улетающего в меридиан странных огней в некую параллельно-перпендикулярную реальность. Потом мы видим катер и девушку с парнем в



носовой части катера, долго силился понять, к чему бы это... Понимаем! Это их скрипящая несмазанная телегой голоса звучат во время показа ролика. Значит, парень помогает девушке найти пропавшего отца. Понимаем!

Еще раз: расслабиться. Намек на единственную осмысленную ситуацию в ролике — парень решил помочь своей девушке найти будущего тестя (а почему бы и нет?) — это просто тлюк. Бета-тестеры пропустили. Уво-

лит бета-тестеров и не наливать им пива до Судного Дня!..

Провожая взглядом улетающего отца, готовился вступить в игру. Сразу. Потому что Главного Мения в игре нет. Оно ей не надо. А о том, что надо игре, а также ее разработчиком и издателем, мы узнаем немного позже.

Ролик закончен!

Мы оказываемся лицом к лицу с потрясающим своей аляповатостью и наплевательством багрланду.

Джунгли, Амазонка, Котер. Смотрим в средний нижний угол катера, видим надписи *Despatch №9* — гордое имя катера. Это надпись нам не понадобится, как не понадобится патчи. Мертвому припарки до фени.

Наведем на катер курсор, похожий на кнопку мобильного телефона, — возникнет знак вопроса. Щелкните левой кнопкой мыши по вопросительному знаку — на экране монитора появится исчерпывающая и практически бесполезная информация.

Мы находимся в отдаленных джунглях Южной Америки и идем по следам доктора Мейтландо. Нэнси останется на катере, на случай появления Доктора (!), а мы отправляемся на разведку (!) в ближайшую деревушку. Кто знает, что может нас ждать впереди?

Однако я уверен, что Нэнси не о чем беспокоиться — нам повезет, и мы вернемся с Доктором целые и невредимые.

Да и что такого может случиться?

Приключение начинается...

Прежде всего, обратите внимание на два последних предложения. Одно предложение напрочь противоречит другому. За такое в «Мике» и статью зарубить могут! Радеуем, что мы умнее сценаристов Hexagon'a. Продолжаем думать, что же можно извлечь из текста полезного.

Извлекаем только одно — ты, геймер, теперь не просто парень девушки с пропавшим отцом. Ты — вслушайся! — ПАРЕНЬ ДЕВУШКИ НЭНСИ (Обморок от переизбытка чувств.)

Отходим от восторженного шока положительных пять минут, продолжаем путешествие. Пытаемся осознаться. Обзор не вообще? Не так все просто: нашим левую кнопку мышки, и курсор превращается в две векторные стрелочки. Осмотрившись мы можем только при зажатой левой кнопке.

Стало страшно, захотелось выйти из игры, чтобы немного передохнуть от впечатлений? К нашим услугам правая кнопка мыши — при ее нажатии выпадет окно главного мения, которого на самом деле нет.

Если вы передумали и захотели продолжить игру — жмите на соответствующую кнопку **Продолжить**. Появится окошко, которое спросит вас: *Вы действительно хотите про-*



должить игру? (|||) Быстрее жмите **Отмена**, а потом **Выход** — после чего у вас спросят: *Вы действительно хотите выйти?* А вы сохранили текущую игру? «А ты записался в борды против уничтожения утожасов?» «Нажмите reset, к ядрене фенел...»

Отдохнули? Пора начинать проходить игру по-взрослому. Смотрим логотипы, ролик, стоим перед катером, со скрипом разворачиваемся — видим тропинку, уходящую в джунгли. Курсор превращается в стрелку.

Идем.

Бах — тематал!

Бах — новая картинка! Вы стоите посередине тропинки. Идем дальше.

Бах — тематал!

Бах — новая картинка. Вы стоите на краю деревни. Еще один «бах» — и вы в самой деревне...

Не ругайтесь слишком грязно. Просто разработчики из Hexagon нашли (или создали сами, после чего свесли собственный сайт и смыслы) движок, который гораздо хуже Optix. У меня ругаться сил уже не хватает... Но нас же предупреждали, что приложение только начинается!

У одного из домов стоят трое Не-Пойми-Шо. Все в масках. Смотрят на Вас. Игнорируйте их, они не из налоговой. Заходите в домик Доктора, который ко всему еще и отец, еще и профессор, смотрите на вещи. Вблизи вещи прорисованы хорошо, как и убранство самого туземного домика. Родуется. Вопросительный знак курсора. Перестаете радоваться, читаете очередную бесполезную и для вас, и для общей атмосферы игры инфу. Со стола берете фото девушки с жутко перекошенным лицом. Больше в домике взять нечего.

Зачем вы щелкнули эту фотографию? Я и сам не знаю — шоб було! Думаем: раз на столе профессора стоит фото молодой девушки, то это фото его дочери Нэнси. Перестаете радоваться, что вы — парень Нэнси. Выбегаете с мыслью валить в какое угодно приложение, только бы не возвращаться на катер.

Вспомните о трех Не-Пойми-Шо, приходите к ним.

Ролик: «Тебе нужна маска» — орет одно Шо. «Bibom к дереву, там ты найдешь Книгу» — шепчет другое Шо. «bl-y-y-y-y-y» — жалуются на похмелье третье Шо.

Сожалеем, что не удастся выбрать фото Нэнси из инвентаря, делаете шаг в джунгли. Бах — тематал! Бах — вы стоите на тропинке, но при этом вас почему-то развинуло лицом к туземной деревне. Это особенность движка *Virtual*! Запомните это название: **NAVSEGA** и **НИКОГДА** не покупайте игру, если в аннотации вы встретите сие движковое чудо. Движок при перемещении из точки в точку будет каждый раз вас разворачивать так, как ему хочется. До полной потери ориентации.

Делаем семь «бахов» — и оказываемся в тунике. Тратим восемь секунд на ориентацию, видим книгу и звать волшебного дерева, на книгу мы взять не можем. Фигушки — курсор становится знаком вопроса. Читаем информацию, которая по своей оригинальности приближается к статьям неизвестных авторов, так и не попавших на страницы «Мика» и забытых колесом истории. Даже попробуем сравнить оригинальность!

Великое Дерево Вечности (...я выбил ногой дверь в кабинет Rand'а);

...на самом деле не дерево... (Rand сидел в кресле и сразу испугался);

... а древние, необычные Врата в другие измерения... (я положил на стол свой плазмо-шотган и сказал...);

Они существовали всегда. Эта теория подтверждается миллионами людей... (...Эй, ты, шеф! Че смотришь?! Я крутой агент **Ковговая Дорога**! И(ка из Адэ и хачу получить смертельно опасное задание)!

...которые рассказывают о своих прошлых жизнях... (Rand еще раз испугался и сказал: вот тебе крутое самое новое задание...);

И(то не миф! (...«Фоллаут-3» с аддоном «Битва за Аляску» и мультиплеером на три

человека! Иди и бей победы не возвращайся!!! Тогда я встал, забрал свою базуку и вышел, выломал дверь, которую только что починили три секретарши!!!)

Видимо, неизвестный автор «Мика» победил. Запомним это и посмотрим на дерево. Входить в дупло — или не входить? Но в дупле могут быть пчелы! А как убежать от пчел с движком *Virtual*?

Никак.

Здесь следует сюжетное разветвление.

1) Вы таки прыгаете в дупло, вас кусают шершни и жушпанчики, вы попадаете в переплетение миров, находите синий и красный матки изолянты, мотанатного ими Морфеуса и мешок фиников, спасаете Сибирь, Египет, Амазону и Доктора-отца-профессора-Который-Доже-Нойда-Неприятности-Не-Унывает, и в результате возвращаете его несчастью уродине Нэнси, которая — ко всеобщему ужасу — до сих пор ваша девушка.

2) Вы жмете **reset**, садитесь на 14-ую маршрутку и едете на Качалова, 6, чтобы дать кое-кому в мажорное лицо.

В случае №1 — да пребудет с вами однорудая эльфийка-дубинщица весом 80 кг., защитница всех обездоленных, униженных и игнорируемых в гейме на движке *Virtual*.

В случае №2 — приходите в офис, я усаживаю вас рядом, наливаю кофе и рассказываю...

По ходу путешествия Не-Знаю-Куда игра местами даже увлекательна. Некоторые моменты и вовсе вызывают улыбку, как, например мастер-ремонтник в противогазе, налягивающий «скакатель» по координатам жизни». Действуя в совершенно убитом радиоактивном мире, он неторопливо объясняет: «Слава богу, мы уже все наладили, так что у нас теперь — рай земной!» Юмор в игре есть, иногда смешной.

Уважения заслуживает и атмосфера игры — тебя бросают из мира в мир, каждый из которых оригинален — рано или поздно так или иначе она начнет затягивать...

Жаль, что до этих поздно и иначе дожить единицы.

Бэкграунды, которыми, pardon, сначала вытерли полы в Hexagon, и только потом повесили в качестве задников, однообразное убранство туземных домиков, невнятный сюжет, непродуманные вселенные, почти полное отсутствие музыки, убогие ролики, инквизиторский пиксель-хантинг, нелогичность, возведенная в издевательство, и, наконец, движок, равных которому нет во всех Десяти Королевствах Ивовой Грозди Лопухов...

«Иные Миры» на пару с «Порталом Времени» годно держат одвечурными ручночками зрители самых худших кблстов 2004-а.

«Кристаль Кэй» говорит вам свое «спасибо» — он ушел с предпоследней строки реитинга!



У Adventure Company руки по колено в ремесленничестве.

Бритни Спирс спела две хорошие песни подряд...

Остановите истерику!..

Р.С. Истерика остановлена, Алисан Кэролянович Топер отправлен, pardon, в психушку, играть в пятачки на выживание. С уважением, Ваш Махнорый.

Алексей ТУР aka Leprecon leprec@rambler.ru

Harry Potter

AND
THE
PRISONER
OF AZKABAN

Разработчик: Electronic Arts**Издатель:** Warner Bros.**Жанр:** оркада**Системные требования:** P3-800,

128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дата выхода: июнь 2004

Слушайте, слушайте, слушайте и не говорите потом, что ничего не слышали. Наступило лето, солнышко согрело, но не одно оно нас греет и радует. Так долго откладываемая и переносимая премьера третьей части о приключениях исключительно волшебного мальчугана Гарри Поттера наконец состоялась. Получила оно название «Гарри Поттер и узник Азкабана» и привлекла всеобщее внимание (впрочем, как и два предыдущих фильма ☺). Одновременно с кинокартиной в продаже появилась одноименная компьютерная игра. Поэтому доставайте из шкафов свои метелки, надевайте магические плащи и чертите заклинания волшебными палочками — мы отправляемся в увлекательный мир чародей Хогвартса!

Эх, Гарри, Гарри

Итак, что же творилось в мире волшебников, пока мы с вами забавлялись игрой в Квиддич? Очень много всякого интересного и немного страшного. Во-первых, и в самых главных: из магической тюрьмы Азкабан сбежал не кто иной, как анимаг Сириус Блэк —

нимому стечению обстоятельств в одном купе с ними едет профессор Люпин — новый

глава факультета защиты от темных наук. Внезапно поезд останавливается, гаснет свет, становится холодно. Рунная крыса Рона Уизли пугается и убегает прочь. Волшебники бросаются за ней. В попытках найти крысу друзья обжигаются весь поезд, и в последнем вагоне происходит встреча, очень изменившая последующую жизнь Гарри Поттера. Странное и страшное существо, облаченное в какие-то разорванные темные одежды, парит над полом. Оно медленно приближается, и молодой маг чувствует,

что силы покидают его. Поттер теряет сознание. В чувство его приводит профессор Люпин. Именно он рассказывает Гарри, что создание, внушающее ужас, — не кто иной как демонатор, страж Азкабана. Демонаторы питаются позитивными эмоциями человека. Они не знают жалости. Министерство магии направило демонаторов на поиски сбежавшего Сириуса Блэка. Это значит, что стражи Азкабана будут и в Хогвартсе — чтобы защищать учащихся от опасного холоду-преступника.

Однако демонаторы демонаторами, а учебно никто не отменял. Каждый из трех ваших подопечных должен выучить по одному уроку заклинанию, научиться применять его на практике, а потом еще и сдать магический экзамен. Кроме того, не стоит забывать про Куклоз по Квиддичу, а также о получении новых навыков. Таких, как полеты на гипогрифах, например. А ведь Сириус Блэк не сидит на месте. Он ищет Гарри...

Как там дела в Хогвартсе?

Третий год обучения в Хогвартсе начинается, как всегда, с пышного обеда, на котором профессор Дамблдор официально представил ученикам нового главу кафедры



крестный отец Гарри Поттера и помощник Лорда Волдеморта. Во-вторых, на кафедре защиты от темных наук появился новый профессор. И в-третьих, для Гарри Поттера наступил третий год обучения — один из самых увлекательных и сложных одновременно. Вы заинтригованы? Тогда доведите с головой окунемся в этот красивый мир колдовства.

Главная особенность, отличающая игру *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* от своих предшественниц, состоит в том, что здесь Гарри Поттер действует не один. Опасный колдун Сириус Блэк ищет его, а потому с Гарри всегда рядом Гермиона Грейнджер и Рон Уизли — его лучшие друзья. Вместе им предстоит творить заклинания, спасать невинных созданий и, конечно же, попадать в неприятности. Про сюжет игры особо распространяться не буду, он почти полностью повторяет события, происходящие в фильме; расскажу лишь о самых интересных моментах гейма. Но обо всем по порядку.

Начало игры: волшебный поезд берет трех юных волшебников в Хогвартс. По необяз-



зат юному Поттеру. И вот, после нескольких неудачных попыток заклинание Экспекто Патронус покорилося молодому волшебнику. Естественно, Гарри очень захотелось применить его на практике. И в это ему помогут все ☺.

К слову, стоит отметить, что в игре существует некое подобие альтернативного прохождения. Выражается оно вот в чем. После того как один из ваших подопечных изучит заклинание, при выходе из класса вам предложат два варианта дальнейших действий: следовать на другой урок или отработать полученное заклинание на практике (и то, и другое все равно придется сделать, но хоть какая-то видимость выбора присутствует ☺). Я посоветовал бы вам выбрать второй вариант, т.е. сразу же закреплять полученные знания, это немного облегчает игру; да и швыряться в монстры или друг в друга разными заклятиями — довольно увлекательное занятие (как и в предыдущих играх серии).

В принципе, механизм получения и использования разных заклинаний ничем не отличается от прошлых частей гейма, поэтому на нем я останавливаться не буду. Единственная новая и интересная вещь, добавленная господами разработчиками, — это

магические экзамены в конце курса. Но о них я расскажу позже. Сейчас я хочу поговорить о двух упомянутых мной выше вещах: Квиддиче и полетах на гилгрифе.

На уроке по уходу за магическими существами Хагрид (профессор Хагрид!) знакомит молодых волшебников с гилгрифом по имени Клювокрыл. Для тех, кто забыл, напомним, **гилгриф** — это смесь коня и орла. Туловище, задние ноги и хвост коня, передние лапы, крылья и голова — орлиная. Существо они страшно гордые, насмешек

быть, все иначе. В игре нам показывают лишь компьютерный ролик, в котором Гарри Поттер несет среди выюги за золотым мячиком, почти достигая его, но тут в снежной вышине он сталкивается с дементорами, залетевшими на территорию школы. Страх сковывает Гарри, и он падает с метлы. Вот и вся игра в Квиддич! ☹

Сила Поттера — в его прорисовке

Ну что ж, про наиболее интересные моменты игры я рассказал — теперь, думаю, стоит немного поговорить о графике и звуке игры.

Графика Harry Potter and the Prisoner of Azkaban почти не изменилась по сравнению с двумя предыдущими частями, т.е. осталось на хорошем уровне. И даже на то, что герои изредка могут проходить сквозь углы стен, можно закрыть глаза, так как это не портит общего впечатления.

Звук также не подвел. Мелодии, озвучка персонажей, звуки игры — все это выполнено весьма качественно (в принципе, в этом никто и не сомневался ☺).

Экзамен — это что-то загадочное

А сейчас, как и обещал, я опишу вам завершающий и наиболее интересный этап

либо в узких маленьких комнатках, куда не протиснуться человеку, либо в секретах



ных местах, проникнуть в которые можно, лишь совершив определенные действия. Так как сама Грейнджер этого сделать не может, ей придется прибегнуть к помощи своих друзей — животных, подчиняя себе кролика и маленького дракончика. Сказано — сделано: вздох папочки, «Драконис Лапифорс», — и вот вы уже серый кролик, который бежит по норам, съедая преграды из листьев, и собирает так нужные вам шиты.

С дракончиком все обстоит немного интереснее. «Драконис Лапифорс», — и вы взлетели к потолку. Ваша цель — открыть секретные двери, за которыми скрываются шиты. А сделать это нужно вот как: на стенах висят потухшие факелы, в воздухе застыл шор магического огня. Надо на крыльях дракона принести пламя в факелы, тогда дверь и откроется.

Экзамен Рона Уизли довольно своеобразен. С помощью заклинания *Карпе Ретракту*, представляющего собой некую магическую веревку, он может очень быстро перемещаться, притягиваясь к стенам. Поэтому его магическое испытание состоит из вереницы акробатических трюков и полетов между платформами. Что ни говорите, а занятие это довольно увлекательное.

И напоследок — экзамен Гарри Поттера. Скажу сразу, он является самым захватывающим и интересным (кто бы сомневался ☺). Поттер — способный волшебник, у него большой потенциал, поэтому его заклинание отличается от других. Это не что иное как *Гладиус* — заклинание замораживания. Используя его, Гарри замораживает ручей, спускается по нему вниз и там вступает в бой с огнедышащими саламандрами, сразить которых довольно непросто, даже владея таким мощным заклинанием, как *Гладиус*.

Вывод

О том, что написать в «Высезде», мне долго думать не пришлось. Потому что все и так очевидно: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban — это еще одно качественное и интересное творение разработчиков. Особых недостатков в этой игре я не обнаружил. Единственный минус — то, что игра короткая. Но, как говорится, хорошего полненькому ☺. А значит, мой вердикт таков: обязательно играть.



над собой не терпят (Малфой в это не верил, теперь ходит с перевязанной рукой). Само собой, Гарри Поттеру удалось, не утешив гилгрифа, подружиться с ним, и Клювокрыл решил покатай его на себе. Однако «покатай» — это слово сказано. Вам нужно пять раз облететь вокруг Хагворта, по пути проскальзывая через круги из белых птиц. Задание это кажется простым только на первый взгляд. Сестры вы на гилгрифа сели, а вот попорбуйте им управлять! К тому же полеты на этом магическом создании — дело куда более серьезное, чем то кажется на первый взгляд: за каждый наиболее удачный и эффектный полет вы получаете коллекционную карточку Хагворта. А ведь пролететь на гилгрифе, как я уже говорил, можно всего только пять раз. Так что не совершайте ошибок!

Теперь поговорим о Квиддиче. Вернее, о его отсутствии. Да, да, вы не ослышались — такого элемента как Игра в Квиддич в Harry Potter and the Prisoner of Azkaban нет. Видимо, разработчики решили, что, выпустив игру «Гарри Поттер: Квиддич»,



обучения Гарри Поттера и его друзей на третьем курсе Гриффиндора. Как вы уже догадались, это будут магические экзамены. Всего их три — по одному для каждого из юных волшебников.

Первым идет экзамен Гермионы Грейнджер. Эта волшебница проявляет незаурядные способности в анимации, поэтому ей нужно в совершенстве овладеть заклинанием, подчиняющим различных животных. Звучит оно как *Драконис Лапифорс*. Задание девушки таково: в лабиринте, состоящем из больших и малых комнат, нужно собрать десять магических шитов. Если Гермиона делает это, то она сдала экзамен. Трудность состоит в том, что шиты спрятаны либо на большой высоте,



они могут лишить нас удовольствия полетать на метелке в погоде за ничем. Но может

STAR WARS REBELLION

Константин УЛЬЯНОВ aka Luke

Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Calhoun Interactive
Жанр: RTS/RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-90, 16 Мб ОЗУ,
4х CD-ROM, 53 Мб на винте;
✓ **рекомендуемые:** P133, 32 Мб ОЗУ,
150 Мб на винте
Дата выхода: 1998 г.

Сегодня я не буду рассказывать, что есть слова Star Wars, ибо меня закидают гнилыми файерами, а сразу перейду к делу!

Итак, сегодня мне хотелось бы поведать Вам об одной крайне неординарной игрушке от компании Lucas Arts — **Star Wars: Rebellion**.

И вновь о далеких галактиках...

А игра действительно очень интересная. Играть мы будем в реальное, но у нас есть управляемая пауза, да и многие действия включают автопаузу. Это раз. Два — это полная нелинейность, здесь нет привычной для большинства RTS схемы брифинг-миссия-Victory, есть глобальная цель и пути, которыми Вы ее достигаете. Играть, играть, в кресло пилота и поехали!

Star Wars

Меню выглядит, как кабина шаттла EX-500 (о-ля Тайдириум), тут мы выставлем настройки: размер галактики (минимальный!!! Если играть на максимум то на прохождение понадобится месяцы), уровень оппонентского AI (поругаю позже) и цель (крайне важная опция; для победы необходимо выполнение таких условий: первый — это уничтожение штаб-квартиры врага, а второй — захват вражеских командиров; второй вариант хоть и сложнее, зато более интересный), далее выбираем, за кого играть-то будем. На выбор — Империя или Повстанцы. Определитесь, кто Вам более симпатичен, старая немочь Палпатин или Мон Мотма, Дарт Вейдер или... ну Вы сами знаете кто... В отличие от множества стратегий, в Star Wars: Rebellion выбор стороны имеет большое значение.

Galactic

Началась игра, и мы видим карту вселенной, разбитую на секторы (они же системы), которые, в свою очередь, состоят из планет. Некоторые сразу будут лояльны к Вам, другие — к противнику, ну а третьи — нейтральные. Внизу экрана находятся два робота: один — наш советник, он дает нам подсказки, а также может взять на себя некоторую часть забот по экономике, исследованию, битве (в общем, незаменимый товарищ!), а с помощью второго выставлем опции главного экрана и т.д. В левой части экрана находится наш личный Outlook Express, это доска сообщений, куда приходят все межгалактические новости. Сверху — индикатор ресурсов; рядом с ними расположено панелька, являющаяся индикатором скорости игры, ее надо ставить на минимум (как я уже упоминал, в игре есть пауза, но когда вы ее включаете, невозможно отдавать приказы).

Давайте более подробно остановимся на ресурсах. Их у нас есть аж два (во разном образе, да?); это руды (добывается в шахтах) и сырье (перерабатывается из руды в фабриках). Именно сырьем мы будем платить за постройку зданий, создание флотов и поддержание их в боевой готовности (кстати, старые корабли можно пустить на металлолом, то есть продать, но за полцены). Есть еще один интересный ресурс, так называемые *Maintenance points*. Как бы Вам объяснить, это нечто вроде морали. Вот уничтожили вражий флот, оно поднялось, а прощайся планету — понизилось. Если сей эфемерный ресурс упадет ниже нуля, то ваши корабли начнут медленно разрушаться.

Здания строятся на планетах. Каждая планета имеет свою «полезную площадь», где можно соорудить шахты, фабрики, верфи и заводы. Эта характеристика гордо имену-

леона о том, что «сражения выигрывают до их начала». Эта утверждение как нельзя лучше подходит для нашей игры: умный полководец даже с минимальными силами сможет победить превосходящего по численности противника. Также ваш флот может объявить блокаду планеты, в течение которой противник не получит с нее ресурсов, и все миссии героев на планете автоматически прекращаются. Кстати, бомбардировка планеты с орбиты — очень хороший аргумент в спорах.

Кораблей очень много, и рассказывать обо всех я здесь не стану. Отмечу лишь, что штаб-парк разнообразный. Одни корабли имеют хорошую броню, другие — скорость, третьи — прекрасные бойцы, а четвертым нет равных в бомбардировке. Так что решайте, для чего будет использоваться флот, и за дело!

А вот на вооружении надо остановиться более подробно.

- ✓ **Лазер** — ставится на легкие истребители.
- ✓ **Турболозеры** — эти тяжелые батареи — привилегия больших кораблей.
- ✓ **Ионные пушки** — применяются против компьютерных систем кораблей (флота противника).
- ✓ **Торпеды** — по непонятной причине ставятся ТОЛЬКО на истребители и стреляют исключительно по цели без щитов. Чисто исход битвы решает не численность флота, а его снаряжение. Например, если Вы создадите ударино-карательную армию, Вам необходимо иметь под рукой *InterDiktor*, который не позволит вражеским кораблям сместиться с поля боя в гиперпространство. С другой стороны, не пытайтесь устроить быстрый набег на планету противника с помощью тяжелых круизеров.

Герои меча и штурвала

Герои — это носильный юнит в игре (даже круче «Звезды Смерти», доказано четвертым эпизодом). Каждый герой имеет свой набор характеристик и умений. Абстрактно героев можно разделить на следующие группы:

- ✓ **воины (командиры)** — повышают боевые статистики своих подчиненных;
- ✓ **исследователи** — изобретают новые технологии;
- ✓ **дипломаты** — с помощью этих персонажей Вы будете налаживать контакты с населением планет;
- ✓ **шпионы** — на плечи этих бойцов невидимого фронта ложится миссия по контрразведке, шпионажу и прочие обязанности рыцаря плаща и кинжала;
- ✓ и последний вид — это ждедан — страшный народ, с кучей полезных навыков.



ется **планетарной энергией** (сине-белая полоска сверху значка планеты). Учтите, что скорость выпуска продукции зависит от количества заводов/козари. После заказа продукции отдаем приказ, куда ее направить (в трюм StarDestroyer'a или на планету), и обратном свое внимание на панельку внизу экрана...

Battlegrounds

...где мы видим значки флотов, войск и героев.

Флот — вено из нескольких кораблей. Разработчики очень хорошо сбалансировали корабли обеих сторон, но не зобили и об уникальных характеристиках. Например, *Defth-Star* доступны только имперцам, зато все повстанческие корабли оснащены гипердройвом, что дает большое преимущество в бою. Как я уже говорил, бои можно поручить роботу-советнику, делать это стоит, только если у Вас 100%-я уверенность в победе: ведь жесткая и не поддается о существовании какой-либо тактики, а вычисляет победу с помощью цифр. Вообще-то, в Star Wars: Rebellion очень тактические бои, поэтому уместно будет вспомнить слова Напо-

Итак, несколько героев вы получите, а других надо будет еще нанять. Но не надейтесь найти нечто наподобие всегалактической товерни. Тут все намного хитрее! Один из глав государств (у Империи это Поллатин и Лорд Вейдер, а у повстанцев Мон Мотма и Скайуокер) объявляет о наборе героев (что-то вроде Миковского «Хитосилания» в межгалактическом масштабе). Что плохо, так



это randomness вызываемых героев, вот так бывает, придет принц Кизор, а в другой раз — зонкоаный Шик Рендар. А вот с джедаями все иначе, в некий прекрасный момент Вам придет сообщение, что один из героев (опять же рандомный) обучился владеть Силой. Помните, что у персонажей, которые находятся на одной планете или корабле с Люком и Вейдером, намного больше шансов примерить плащ джедая (или ситха, кому что), чем у других.

Troops

Наземные войска. Именно с их помощью мы и будем штурмовать планеты, и самое главное — держать их в подчинении. Ну тут однозначно пальму первенства несут имперские AT-Ати *Dark Trooper's*. Есть еще специальные войска, как-то: *диверсанты-ногги, командос*. Лично я никогда ими не пользовался: поодиночке мало жизнеспособны, и группами не пошлешь, почему — объясню позже.

Тактика

Выше я говорил о том, что выбор персонажей значительно влияет на прохождение. Дело в том, что наша стратегия очень привязана к главной боевой единице, сиречь к героям. Так вот, у имперцев большинство чаров — это воюки и командиры. А у Альянса — дипломаты и шпионы.

Ну что ж, если вы выбрали путь зла...

Тогда наш главный аргумент в спорах — это тяжелые крейсеры, геносид, горизонты, держащие в ежовых рукавицах население планет. Но тут главное — не переборщить. Отношение к Вам изменятся страшным образом. Допустим, Вы стерли в космическую пыль пару-тройку Альдераанов, но лояльные к Вам миры так и останутся верны и преданы, нейтральные заберутся, а подвластные вражине ночнут Вас бояться, и влияние вашего противника на них ослабнет.

Теперь об экономике и развитии. Ученых надо держать подальше от линии фронта. Залог успеха: это 10-11 заводов и верфей —

на планетах главной системы, и по 3-4 — на вспомогательных базах на случай форс-мажорной ситуации. Ну и побольше шохт с фабрикками.

Повстанцы — здесь Delth Star'овской дубинкой перед носом врага не помажете. Главной задачей в борьбе за свободу и независимость (особенно в начале игры) станет налаживание отношений с правительствами планет (подсказка: помня истинские наклонности Императора по отношению к нечеловеческим расам, можно предположить, что с ними будет легче договориться). Основные боевые единицы — это коломарианские крейсеры и кореллианские корветы. Но главным козырем в игре с имперцами станут X-Wing и (в народе «крестокрыль»), которые имеют на борту генераторы гипердвоя (их, кстати, нет на имперских истребителях), позволяющие вашим бойцам вступать в сражение сразу в боевом порядке, не тратя время на вылет из ангара корабля-носителя. Также благодаря тому, что они развивают очень высокую скорость, ими очень удобно патрулировать систему. Еще у повстанцев имеются улучшенные средства планетарной обороны (если помните, такие стояли на Хоте в пятом эпизоде).

Общие советы. Ну самое первое — это средства планетарной обороны (практика показала, брезговать ими будет лишь полный орк). Начнем с генераторов защитных полей — их должно быть не менее 2-3 на планету. Один защищает от планетарных бомбардировок, но не спасает от высадки десанта, поэтому надо добиваться еще один дфлектор, а третий так, на всякий случай.

Также пригодятся всякие лазерные пушки и ракетницы. Пушки — полный отстой, а вот ракетницы — страшные штуки, когда планету атакуют из космоса. Но по-моему, уж слишком крутые (я бы даже сказал — ужратые): каждая ракетница с вероятностью в 98-99% сбивает по одному кораблю, страшно даже сказать — они Delth Star'ы сбивают!!! Есть, конечно, средство рассредоточить свои войска на орбите, но... это чревато, можно получить по шалке от нежданным-негаданно награвнувшего флота противника. Ну и еще, обратите внимание на вышеупомянутые ионные пушки, предназначенные для создания «коридоров», через которые ваши герои будут тикать с осажденной планеты. Также у имперцев есть уникальный шилд для DS, защищающий от посягательства ужасных ребелов.

Комплектация флота. У имперцев это, естественно, «Звезды смерти» и SuperStarDestroyer'ы — без них нигуда. Также неплохое подспорье — «простые» «разрушители», очень хорошие соотношение цена/качества. Из легких — это TieDefender'ы, а в пектуре Dark Trooper'ы.

У повстанцев нет такой монотонной военной машины, поэтому туло в лоб не полерше, а нам этого и не надо! Как говорил адмирал Акбор: «Наша тактика — удар

и бегги». И для этого нам созданы все условия.

Обеще у обеих сторон — это контрразведка. Очень часто один опытный шпигон может надеть больше проблем, чем целый флот. Идем дальше. Если вы посылаете кого-нибудь на задание, не забывайте о прикрытии. Допустим, вы решили спасти очередного принцесу. Отсылем отряд бойцов и пару шпиков на прикрытия.

Но не переусердствуйте! Чем больше наряду на миссии или на ее прикрытии, тем больше шансов, что Ваши орлы поподут в плен или погубнут.

Если уж принимать бой, то над своей планетой, ведь тогда средства ПКО смогут помочь своей огневой мощью. Да, вот еще, в SWR есть такая фишка, как энциклопедия, загляните — сильно поможет.

Исполнение

М-да, увлекся, а теперь как же все это выполнять?

Графика — она есть! Но по ее поводу вообще сказать нечего. Плохая? Нет. Но и восхитаться тоже особо нечем.

Музыка — какая в «Старых Войнах» может быть музыка? Привет от Джона Вильямса.

Мультиплеер

В SWR такая имеется игра по сети и остальные радости. Но не подходит вдумчиво неспешный геймплей «Рыбы» для сетки, тут нужно время, скорость имеет значения не имеет. Лично мое мнение, SWR — это сингловая игра.

Ложка

По-моему, музейные игры ругать не фряно. Но кое-что мне сказать просто необ-



хидимо (набололо). Первое — это вылет игрушки из Винды, потом, хм... странной AI то просто жить не дает, с другой стороны, окр-варно умнее.

Рандомность героев то же не ахти как радует. Где-то в середине игры Вы узнаете, что в родном стане шпиг (у меня Дарт на сторону ребелов перешел). Ну и страшно не удобный интерфейс, в котором долго не можешь ничего понять.

Эпилог

Я всем сердцем надеюсь, что заинтересован «Восстанием», ведь на это я и рассчитывал!

Удачи, и да пребудет с Вами Сила!

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ШКОЛА МОЛОДОГО ДЕВЕЛОПЕРА
РАБОТЕНКА ДЛЯ СЦЕНАРИСТА

Что, продолжим наше занятие, правильно? На чем мы там остановились? Ах, да, конечно, — на написании сценария! Как я мог забыть? Прошу меня простить, но я немного повторюсь, дабы те, кто не читал прошлый номер (а вдруг такие есть!), не помали себе голову, что же там такого они пропустили. Тем более, что на самом деле-то просто был анонс статьи, а не ее начало. И так.

Создаем сценарий,
или С разбегу, да
об стену лбом

Что мы всегда рдовало и веселило: буквально каждый уверен в том, что он может написать сценарий игры. Причем неважно, какого жанра — все равно может. Как говорит в таких случаях Sonechko, если вы такие умные, то почему строем не ходите? Или почему еще до сих пор не написали книгу и не прославились?

Впрочем, ладно, я все понимаю, книга — дело особое. Как показывает практика, далеко не у каждого хорошего писателя стоит рука и лежит душа к написанию хорошего сценария — как, впрочем, и наоборот. Слишком по-разному нужно работать, а что до Фейста, Свиридова и остальных исключений, так они только подтверждают общее правило.

Что в этой ситуации разрозно, так это уверенность некоторых начальников игровых компаний, что сценарий им напишет кто угодно. Программисты, текстовики, художники — тут мы ищем специалистов. А сценаристы... Вот у дворян Коли есть кореш, он клево пишет, а придумывает так, что зачавнешься, особенно после третьей без закуски.

А потом берем мы в руки «Златогорье» и спрашиваем — что за дура писал сценарий? Кто подпустил этого недоумка к написанию диалогов?

Ну... Сценаристов, пишущих ДЛЯ ИГР, нигде НЕ ГОТОВЯТ... Где их брать? Можно поискать среди тех, кого учат писать для кино и театра, а можно... Да просто на улице мимо, честно говоря. Зайдите и убедитесь, как много среди желающих писать сценарии людей творчески неполноценных, просто не сумевших себе реализовать большие нигде, вот с горя и пытающихся прорваться в девелопинг.

А как отличить человека, способного написать нечто толковое и удобоваримое, от человека, ни на что не способного? Признаки, сложно. Тут нужно иметь чутье и знать несколько вещей:

а) наш предполагаемый сценарист должен ХОРОШО разбираться в жанре, в котором вы создаете игру. Если вы взяли делать РПГ, а камрад поиграл только в «Диаблз» и «Клинок Доблести» — гоните в шею. Или подарите конкурентом. Он вам такого наваяет;

б) сценарист должен обладать фантазией. Ага. Только это палка о двух концах — важно, чтобы он управлял этой фантазией, а не она им. Иначе будете делать вы игру лет сто. При этом он должен понимать, как создаются игры, и отдавать себе отчет, что вы сможете реализовать, а что нет;

в) он должен обладать хорошим логическим мышлением и способностью к анализу — во-первых, плохо, когда сценарий противоречив и нелогичен, во-вторых, умение анализировать очень поможет в работе над идеями и сценарием. Проанализировать удачные и неудачные проекты конкурентов, вычленив полезные находки и идеи, обратить внимание на скрытые грабли и обойти их;

г) и, ясное дело, он должен уметь писать. Хорошо писать. Красиво. И не только стилистично прописать, а и диалоги, если имеются. А писать диалоги — это, знаете, тот еще гемор...

Итак, предполагаемый человек найден. Жанр известен заране. Что теперь? Теперь дадим ему проявить себя: Пусть за неделю напишет предполагаемый сценарий игры. Сторилайн, завязка, развитие, ключевые моменты, концовка.

Написал? Приступаем к рассмотрению. Какие факторы нас волнуют:

1) Возможность реализовать. Точнее, сколько человеко-часов потребуется на реализацию задуманного. Предположим, камрад описал 10 городов, в каждом от 50 до 100 человек и около 30 зданий. На то, чтобы отmodelить одного человека, один modeler потратит три дня (предположим). Значит, если делать людей разными, только на них потратим 1500 дней. Как минимум. При одном modelере. Хорошо. Делаем десять основных видов людей, потом штампуем, меняя лица. Так, один день мы моделим неделю. 2100 дней на все дома. Лоденько, дома будут типовыми. Теперь создадим список объектов, которые имеются в игре, и посмотрим, можно ли это реализовать — а ведь это только моделинг. А есть еще анимация. Текстурирование...

2) Мы пришли к выводу, что за два года (средний срок разработки) проект может быть сделан. Отлично. Теперь задумайтесь — почему его будут покупать? В чем главная фишка игры? Одно основная и две-три дополнительных. Пусть ваш сценарист отложит папку со сценарием и

кратко, в двух-трех предложениях ответит на этот вопрос. Теперь идем на пешеходный мост — ваш сценарист стоит наверху, а вы внизу — дождемся, пока поедут машины, и пусть он вам прокричит то, что придумал — если вас это достаточно интересует, чтобы подняться к нему и выслушать детали — уже хорошо, а если вы ничего не поймете из-за шума, то нафиг вам такой сценарист?!

Для какой категории людей вы делаете игру, вот в чем вопрос — от этого и отталкиваемся. Для взрослых и подростков крововосприятие вполне пойдет, а для девочек и домохозяек — нет. Определитесь со своей целевой аудиторией, найдите основные фишки игры и... наверное, можно приступать к работе.

Только попросите сценариста составить психологический портрет главного героя (если такой имеется): герой должен вызывать симпатию, жалость, улыбку, но не отвращение.

А если это РПГ, мы должны ЗАХОТЕТЬ отыграть такого персонажа.

Пусть ваш сценарист составит психологический портрет и напишет пять-семь диалогов, иллюстрирующих его поведение в той или иной ситуации и отношении к той или иной вещи. Ведь очень многое в игре передается именно через диалоги. Если и с этим все в порядке — скорее всего, он вам подойдет. Если нет...

Сценаристов на улицах — миллионы. Просто нужно найти лучших.

Альтер эго

А теперь, отчасти продолжая тему сценария и сценаристов, давайте поговорим о главном герое вашей игры — если такой есть. О том, в кого предстоит вжиться игроку.

Как всегда, прочитав это, вы можете смело сказать: опять Кертис открывает всем известные истины! И это правда. Эта истина, как и большинство других, лежит на поверхности, ведь только доходят до них не все и не всегда. Поэтому и пишу. Добы не.

Итак, предполагаем, что у нас игра с одним главным героем; в случае, если героев много, данная тема тоже работает, но с некоторыми поправками.

Кто наш герой? Почему мы за него играем? Да, в большинстве шутеров наше альтер эго — абсолютно серая личность,

спасатель мира. Да и во многих РПГ ситуация аналогичная. Глаз не цепляется за фигуру героя, мысли на нем не останавливаются. Еще одна тень в царстве теней. Что, игра не кино, хастинг не нужен? Бросьте — между кинематографом и геймдевом много общего, очень. Представьте себе каскад серых бесхарактерных главных киногероев? Бред? Тошно.

Главный герой — это личность, и от того, как вы продумаете и подадите эту личность, зависит большая часть успеха. За примерами далеко ходить не надо — Чужак из «Постала», Джейд и Пейд из «Бейонды», Блад Рейн из... Из нее же. Лара Крофт... Знаковые фигуры в игровых. Так почему мы об этом забываем?

Итак, нам нужно создать ГЛАВНОГО ГЕРОЯ.

Это может быть ОН или ОНА — если ОНА, то вы в курсе ☹. Если он...

Мужественность, оригинальность, циничность, юмор, жестокость — смотрим типы темпераментов и выбираем. По сути, у нас в распоряжении четыре основных типа: холерик (д'Артаньян), Сангвиник (Портос), Флегматик (Атос) и Меланхолик (Аромис), плюс всевозможные их вариации.

Игрок может воспринимать героя визуально и аудиально — через зрение и слух, так что о тактильных ощущениях забудем. Итого — яркий образ (примудрите и напугайте художников), у которого обязательно есть яркие фишки... Поэмы. Например, запоминающиеся движения, которые он производит, запахи плащ. Мелочи, из которых и состоит человек. Жесты, порочат о человеке больше, чем слова.

Голос — ну, это не столько к вам, скорее, к издателю и локализаторам.

Диалоги и манера поведения — очень важно! И только хороший сценарист сможет это осуществить. Сволочь должен общаться как сволочь, а крыса — как крыса, и никак иначе. Это очень важно — расхождение между образом и манерой общения могут погубить игру, и уж точно ухудшат впечатление.

Итак... Есть идея игры, есть старина и сюжет... Пусть ваш сценарист создаст образ главного героя. Такого, чтобы в него можно было поверить, чтобы ему можно было сопереживать, любить или ненавидеть. ГЛАВНОГО ГЕРОЯ.

Кстати, чтобы далеко не ходить за примерами, лично я считаю, что в The Suffering герой не очень удачный. Почему? Сложно сказать. Вроде бы все у него на месте, а чего-то не хватает. Не харизматичный он какой-то. В отличие от своего собрата-падонки из Manhunt'a.

Попросите своего сценариста рассказать о самых любимых героях в играх и объясните, почему они понравились. Ведь создание образа ляжет во многом именно на сценариста. Да, рисовать будет художник, моделировать модели, анимировать аниматор, но вложить душу, оживить, сможет только сценарист. И умение оживлять, создавать живого персонажа в картонном

мире — очень важное таинство. Таинство, доступное не всем, а только действительно хорошим сценаристам. Остальные так и будут клепать геройчиков, гераликов карманных, уровня героев «Златогорья» или Крида.

Знаете, за что я всегда уважал Black Isle Studios и BioWare? Конечно, за их умение вдохнуть жизнь в набор полигонов — в героя, в конечном счете, в мир. Да, если у вас возникнет вопрос, какую игру я считаю самой яркой в плане сценария, пожалуй, я растеряюсь. В одних играх мне больше импонирует одно, в других — другое, в третьих... Хотя нет, наверное, скажу. Как по мне, если хотите понять, что такое хороший сценарий, отличные диалоги, живые персонажи и мир — играйте в Planescape: Torment. Однозначный шедевр. Увы, шедевр, направленный именно на ценителей. На нас.

Душа, мне не нужно перечислять проекты, проваленные или, наоборот, восторженные сценаристами. Не думайте, что я тут начну кричать, мол, именно сценаристы делают игры, а остальные так, фиговый страдатель. Ничего подобного. Как по мне, программисты таки важнее ☹. Просто хочется изменить бытующее среди людей мнение, что сценарий — дело пятое, и написать его может кто угодно. Нет, если вы собираетесь делать не игры, а обычную конвейерную штамповку, то милости просим.

Вот давайте вспомним вышедший недавно FarCry. Играли? И что можете сказать? Эээ... Хорошая графика... Все. Вас устраивает, если о вашей игре ответушки как об игре с неплохой графикой и быстрым задубут, выкинув на свалку истории? А потом достанут с полки пыльный диск с графическим устаревшим «Фоллом» или «Пленскийпом» и скажут играть. И ладно бы старики содлись, типа понастальгировать втихую, пока никто не видит. Так ведь и молодежь, из тех, у кого вкус еще не отбили всякими попкорн-сериалами, с удовольствием играет. И в «Дум» до сих пор ведь режусь!

А кто через год-другой вспомнит о FarCry?

Да никто. Ибо это простая подделка. Причем с кучей мимусов, с огромной такой кучей. Да, разработчики смогли выехать за счет красивой картинки. Этого хватило, чтобы игру купили. Поиграли. И забросили.

Помните, я говорил, что у игры должны быть главные фишки? Так вот, фишка «ФарКрая» — движок. Теперь вспомним о таком проекте, как «Сталкер». Люди его ждут, мечтают, платят слюнки, но, поверьте, вовсе не из-за красивой картинки. Сомневаюсь, что она будет существенно лучше (если и впродол лучше), чем в третьем «Думе» или второй «Халфе». Люди ждут интересного и оригинального мира, в котором можно будет жить. Люди ждут интересного сценария. Люди ждут запоминающегося геймплея. Какая главная фишка у «Сталкера»? Не графика, нет. «Сталкер» без толкового сценария — мертвый сталкер. Помогите мои

слова. Очень надеюсь, что камрады из GSC нашли хорошего сценариста.

Фух, расписался. Ладненько, пора заканчиваться. Ну, и напоследок анонс следующей статьи, так сказать.

Немного о дизайне и любимых гроблях

Давнотей утвердился в мысли, что разработчики игр — тоже люди, и тоже хотят кушать. Причем, хлеба с маслом им мало, они еще и икорки хотят. Хотя бы красной. Как ни странно, издатели — люди, издующие игры, — тоже любят сытно поесть. Кроме того, они очень хотят накормить жену, детей, любимую кошку, собаку и тещу.

Что показательно, заработок на все это они собирают на нас. Как? Всплыв огромной толпе идиотов очередной «шедевр». Ладно, может, не идиотов. Может, не шедевр. Неважно. Давайте вернемся чуть назад — помните, я задавал вопрос:

ПОЧЕМУ ЭТУ ИГРУ Я ДОЛЖЕН КУПИТЬ?

Хороший разработчик обязан иметь ответ. Четкий, конкретный, короткий.

Хороший издатель, проводя рекламную акцию, должен донести этот ответ до нас. Мы должны понять и купить.

Как правило, аргументов в пользу того, покупать или нет, запасаемо несколько.

Жадные дети, живущие в Америке, привыкли считать деньги своих родителей, и поэтому редко покупают по 10–20 дисков в месяц, дорогие у них диски. Дороже трех баксов обходятся. Ага...

Итак, представьте себе — вы, жадный ребенок, зажав в кулачке честно выхлопанные у родителей 50 баксов, вливаетесь в магазин. Глаза горят, руки чешутся, слюнки брызгают во все стороны. Но прилавке много красивых коробок. Жадные дети обычно не обладают хорошим вкусом и падают на все яркое. Так вот, глаза ребенка утыкаются в две коробки, выделяющиеся на общем фоне — поскольку дело происходит не в нашей стране, то выделяются они не натуралистическими картинками отрубленных конечностей и не голыми девками — такие игры жадным детям не продадут. Выделяются — чем-то другим. Может, просто названия яркие. Слоган прикольный, а может — слышал ребенок что-то об играх этих. Не важно. Итак, имеются две игры, допустим, одного жанра. Нужно сделать выбор. Кто считает, что плохо, когда выбор не тот, ошибается. Современные маргиналы выбирать не привыкли, не любят и не умеют. Впрочем, это не важно.

Впрочем, о жадных детях и их мерзких нравах мы поговорим на следующем уроке. А сейчас все можете быть свободны. Домашнее задание? Просто подумайте над моими словами. И если не согласны — пишите. Или мне на мыло, или на наш форум в соответствующие темы — найти их можно по этому адресу: <http://www.milkportal.org/forum/index.php?showforum=42>

На этом буду закрываться, дела, знаете ли...

Жду ваших отзывов — и... До следующей встречи!

Павел ДМИТРИЕВ cleg@mksat.net

Проверка на выносливость

В мире нет ничего постоянного. Все течет и меняется, и в одну реку нельзя войти дважды. Вот даже и любимый комп, служивший верой и правдой, начал хандрить. Кто знает, или летняя жара так на него повлияла, или злые чары неприятелей, избитых во множестве поединков «Бойцовского клуба» ☹. Вот так (ну или похоже) и возникает вопрос: тащить ли любимого железного друга на свалку (или, например, продавать по частям разным людям) или поддержать его еще немного.

Или позвонившая вдруг любимая девушка и печальным голосом поведала историю о том, что ее компьютер не хочет запускать «шоррики» и печатать реферат младшему братику в школу. Или зашел друг с парой бутылок пива и немим вопросом на лице... Н-да, что-то я отвлекся.

Теперь на первый план выходит следующая задача: как лучше все прокипятить, то есть протестировать, и проследить реакцию «пациента» ☹.

Prime95

Рассмотрение нашего обзора «проекторы и пинетки» начнем именно с этой программы. Почему? Ну, например, потому что она мне нравится ☹. И к тому же она обладает неслабым потенциалом в вопросе розговера. Скачать эту программу можно по адресу <http://mersenne.org/gimps/p95v238.zip> [891 Kb]. Есть версии почти для всех операционных систем. Честно говоря, изначально эта утилита absolutely не предназначалась для тестирования компьютера ☹. У нее

другая, куда более высокая задача — она была создана для «Великого Интернетовского Поиска Простых Чисел». Нам же важны другие ее особенности. Итак...

✓ Prime95 практически полностью нагружает процессор своими вычислениями, на при этом, если у вас работает другое ресурсоемкое приложение, программа будет «отдавать» ресурсы процессора ему. Проще говоря, утилита работает в фоновом режиме, как бы «догружая» процессор почти на 100%.

✓ Prime95 проверяет результаты своей работы, поэтому если какой-то из компонентов системы (особенно это касается связки «процессор — чипсет — память») работает нестабильно, ошибка будет почти наверняка выявлена.

✓ Prime95 умеет тестировать скорость системы, причем ее тест выгодно отличается от большинства «синтетических» тестов других программ (зачастую еще и оптимизированных под некоторые процессоры). В отличие от «синтетик», в этом случае вы можете узнать производительность своей системы на реальной математической задаче.

Так, дифференцировав я напел, теперь пора рассказать, что это за программа ☹. После запуска вы увидите достаточно простое окно (рис. 1), практически полностью занатое полем, в котором будет выводиться лог работы. Все управление производится через меню.

Рассмотрим основные пункты, которые нам понадобятся.

✓ Options/Torture Test — самый главный пункт меню ☹. Он активизиру-

ет стресс-тест процессора. При выборе данного пункта программа начинает просчитывать быстрые преобразования Фурье, периодически выдавая результат. В случае возникновения ошибки Prime 95 сообщит об этом и прервет свою работу (чаще всего сообщение об ошибке «звучит» следующим образом: ILLEGAL SUMOUT).

✓ Options/Benchmark. Выполняет тест процессора, производя серию расчетов возрастающей сложности. В качестве результата выводится время в миллисекундах, потраченное на каждую операцию. На сайте <http://mersenne.org> в разделе Benchmark, приведено достаточно много результатов, полученных на различных системах, так что вам будет с чем сравнить.

✓ Options/CPU. В появившемся диалоговом окне можете поэкспериментировать, определяя количество памяти, выделяемое программе, и длительность работы программы.

✓ Test/Stop. Этот пункт меню является своего рода «ручным тормозом», позволяя моментально прервать любую деятельность Prime95.

Остальные пункты меню служат основной цели программы и поэтому нам неинтересны ☹. Если вы все же заинтересовались поиском простых чисел, вас с удовольствием встретят на <http://www.mersenne.org/prime.htm>.

Excel, Virtual Dub, etc.

Возникает вопрос: а что делать, если зубная щетка, ой, то есть специализированная программа недоступна? Ответ прост — воспользоваться любой подручной программой. Давайте посмотрим, что нам нужно. Нам нужна программа, которая способна загрузить процессор (желательно еще и подсистему памяти) по максимуму, работающая достаточно долго и выводящая что-нибудь на экран (чтобы знать, жива ли еще система или уже отправилась в страну вечной охоты ☹). Можно порекомендовать следующие варианты.

✓ Сжатие больших папок при помощи архиватора WinRAR с максимальной степенью компрессии. Помимо процессора, архиватор неплохо тестирует память, но требует значительного объема свободного места на диске для размещения архивов.

✓ Компрессия пары-тройки фильмов с помощью VirtualDub очень неплохо грузит все подсистемы.

✓ Компиляция софта под Linux. Снимаю шляпу, это один из самых надежных

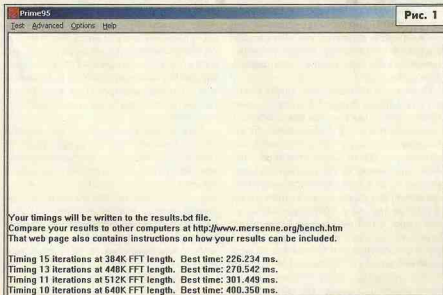
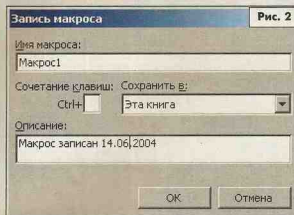


Рис. 1



способов проверить систему. Если остальные программы не выявили проблем, попробуйте (при наличии возможности, конечно) откомпилировать Open Office или Qt. GCC проведет такой стресс-тест, какой и не снился даже специализированному софту.

Все эти методы хороши, но даже они могут быть недоступны (если вы, например, работаете на выезде). В этом случае для тестирования я использую всенародную любимицу — **Microsoft Excel**. Запустите его и проделайте описанные ниже действия.

✓ Выберите в меню **Сервис > Макрос > Начать запись**.

✓ В появившемся окне (рис. 2) нажмите **ОК**.

✓ Начнется запись макроса. Вас ждет самый сложный этап — нужно сделать что-нибудь ☹. Абсолютно все равно что. Я обычно просто заполняю несколько столбцов при помощи автозаполнения, подбивая по ним сумму и строю диаграмму.

✓ Очистите все лист (например, нажав **Ctrl + A и Del**).

✓ Остановите запись макроса нажав на кнопку **Остановить запись**.

✓ У вас получился макрос. Теперь наша задача — выполнять его многократно. Для этого немного отредактируем его код.

✓ Выберите пункт меню **Сервис > Макрос > Макросы**. В появившемся окне (рис. 3) выберите свой макрос и нажмите кнопку **Изменить**. Откроется редактор **Visual Basic for Applications** с текстом вашего макроса.

✓ Для того чтобы добиться неоднократного повторения, достаточно в начале макроса вставить строку:

For t=1 To 1000000

а в конце макроса:

Next t

Обратите внимание на то, чтобы в начале строки не были закомментированы символами **'&**.

✓ Можете закрывать редактор **VBA**.

✓ Снова идем по уже знакомому маршруту **Сервис > Макрос > Макросы**, выбираем макрос и нажимаем **Выполнить**.

Не пугайтесь истеричного мелькания курсора на экране, это просто Excel вошел в долгое и злостное пике ☹, при этом выполнения то, что нам нужно, нагружает процессор. Прервать это «безобразия» при необходимости можно клавишей **Esc** ☹.

3DMark

Никакое тестирование не может считаться полным без этой, уже успевшей стать культовой, программы. Для тестирования системы лучше использовать версию **3DMark 2001 SE** (исключение составляют владельцы монстров типа GeForce 6800 и Radeon X800 ☹, им можно смело брать 3DMark 03). Эту программу нужно оставить поробовать на компьютере часика два (а особо тяжелых случаях — часов на пять), поставив ее на бесконечную работу в режиме бенчмарка. Все время наблюдать за ней бессмысленно, достаточно посмотреть первый проход и потом поглядывать каждые минут 20 на предмет появления ар-

тефактов изображения. Если все прошло нормально, то могу вас поздравить — ваша видеокарта работает нормально ☺. А если тест за время работы не свалился и не подвис, то это еще один показатель стабильности системы в целом.

Советы

Теперь я приведу несколько советов общего содержания.

Составьте план тестирования. Для того чтобы убедиться в общем хорошем «самочувствии» компьютера, я использую примерно следующую схему.

1. Тестирование памяти с помощью **MemTest86+** (1 час).

2. Тестирование жесткого диска **mhdd** (3 прохода). О методике тестирования системы при помощи этих программ читайте в «МК», №31-32, 2004 г.

3. Сканирование WinRAR папки с .mp3 (7-8 Гб).

4. 5-6 часов работы Prime95.

5. 2 часа с 3DMark.

На это, конечно, уйдет целый день, но собственное спокойствие того стоит ☺.

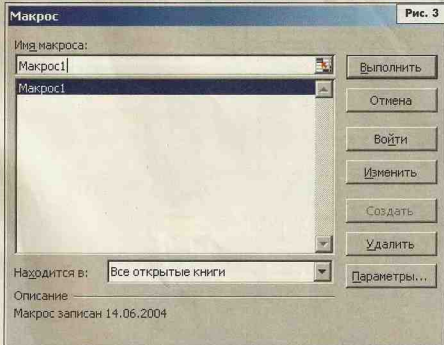
При краш-тестах периодически проверяйте температуру ключевых узлов системы, так как даже при отсутствии проблем вы рискуете их заработать. Особо опасные места системы: процессор, мосты чипсета, память, чип и модули памяти видеокарты, конденсаторы и транзисторы цепи стабилизатора питания. На последние обратите особое внимание, так как о них часто забывают. Для контроля можно использовать или бесконтактный термометрик, или китайский мультиметр с функцией измерения температуры. Также подойдет часы-термометр с внешней термощупом (нужно только удлинить провод, идущий на выносной датчик), продающиеся под маркой Assistant. Я сам использую этот метод и рекомендую его владельцам материнских плат с нереализованной функцией мониторинга температуры. Самый крайний случай — использование собственного пальца ☹. Критерии тут простые: если вы можете без сильно боли держать палец 5 секунд, то температура не превышает 55 градусов, что терпимо для большинства узлов электроники (только не переусердствуйте, чтобы не обжечься). В противном случае, стоит задуматься об улучшении охлаждения.

Не забывайте о стандартных средствах мониторинга материнской платы. Тут вам помогут такие программы, как **Motherboard Monitor**, **MBProbe** и ряд специализированных решений от производителей материк. Учтите, что многие материнские платы снимают показания температуры не со встроенного в процессор термодиода, а с подсосветного датчика (некоторые дешевые решения вообще с потолка, но это уже стало редкостью). Этот показатель отличается от реального на 10-15 градусов и изменяется с гораздо меньшей динамичностью. Учитывайте это в процессе тестов.

Обязательно включите всю доступную на вашей материнской плате защиту от перегрева.

Вот, собственно, и все на сегодня.

Удачи Вам и холодных радиаторов ☺



[illegible]

Корпуса			
1250/350/350/436 АХА К-4г	54	16	3
1250/350/350/436 АХА К-4г	62	17	3
1250/350/350/436 АХА К-4г	62	17	3
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
ANONIX HP EPSON TEXMAKE	265	44	7
Canon FAXO/205 12-8 print	243	45	4
Canon Epson Stylus C430S	315	57	4
HP 3520/3500 (A) 10 print, scan	378	70	4
ANONIX BJC 250/350 480x1200 12-8	394	73	4
Лазерные принтеры			
ANONIX HP 1310/1510 (12 print 4500)	327	153	3
ANONIX HP Brother HL 2040/20	599	176	7
HP Laser Jet 1310W/1510 600dpi	961	178	3
Canon HP LaserJet 1012 A4	1233	223	4
Canon HP LaserJet 1250 A4	2130	425	4

Анализ Матриц BioWin 4.24.1.0	352	40	4
SP 1.200C (d.ken) 1200-1200/3/2	375	34	3
Анализ Матриц BioWin 4.24.1.0/3	315	75	4
Анализ Матриц BioWin 4.20.0.0/3	344	102	4
Математическое моделирование питаний (UPVS)			
Power UPVS 17525/350/243/1.0	255	38	3
Power UPVS 1600/620/450/1000/2003/04eng	335	62	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
ANON (IC-20) 2160/3/4/4XK BACCK	16	3	2
CP 661 64mm (IC-2) 4XK BACCK	140	28	3
CP 1715/217/144 (10 3" 4" 5" 6" 8")	187	65	3
02125A for HP 1200	351	65	3
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Цифровые фотоаппараты			
Optio 330	1604	290	4
Optio 7-42 5000	1664	330	4

Подключение к Интернету		7
Доступ в Интернет по выделенной линии		
Line (line 22.00.00-04-00)	3	0,25
Средняя стоимость (00.00-25.00)	3	0,48
Средняя плата за 1 Гб	189	25
АКБ	631	116
1900	5484	1008
Доступ в интернет по фиксированной абонентной, в месяц		
Internet Unlimited (12.00-04.00)	12	3
Internet Unlimited (04.00-12.00)	22	4
Internet Unlimited (12.00-04.00) + (8-05ч)	49	9
Internet Unlimited (12.00-04.00)	40	11
Internet Unlimited	120	22

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648762, 4647185)	
2	Samsung	31
3	Имкофид (044-2464389, 2345335)	3
4	КонтехСервис (044-2368800, 2368432)	6
5	Мутатипрайд (044-2070598, 2375186)	32
6	Одиссей	16, 17
7	Пульзор (044-4517046, 4516654, 2689641)	

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3573

Реклама: Олег Федоров,
Валентина Маркевич-Кравченко.

тел. (0322) 97-4766,
30м. № 1790

03126, Киев-126, д/я 370/8

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262, 4647185)	
2	Samsung	31
3	Инкосoft (044-2464389, 2345335)	3
4	КомТехСервис (044-2368800, 2368432)	6
5	Мультитрейд (044-2470598, 2375186)	32
6	Одиссей	16, 17
7	Пульсор (044-4517046, 4516654, 2689641)	

SAMSUNG

СПРОБУЙ. ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

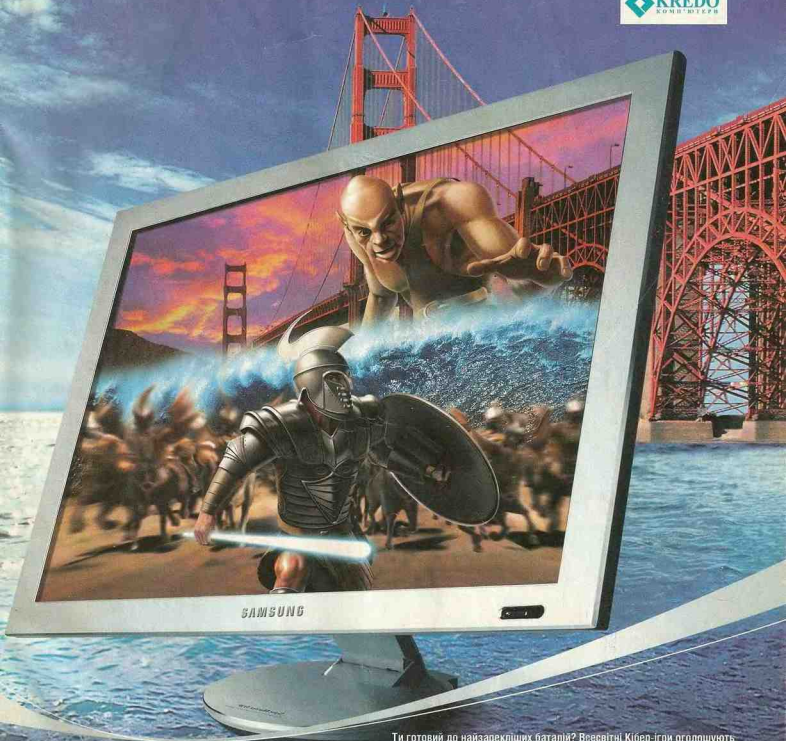
Всесвітні Кібер-ігри в Україні

Офіційний партнер:

intel.

Технічний партнер:

KREDO
КОМП'ЮТЕР



Інформаційні спонсори:

WORLD CYBER GAMES
GALA
RADIO

Мир зв'язи
CHIP

BitTech

ШПИЛЬ!

МОЙ УРАДІСНИЙ
КОМП'ЮТЕР

Ти готовий до найзапекліших баталій? Всесвітні Кібер-ігри оголошують набір гладіаторів — зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua до 25 червня і візьми участь у відбірковому регіональному турі:

3-4 • Дніпропетровськ. Комп'ютерний клуб „Кібер Світ”. (пр. Гагаріна, 19/1) липня • Донецьк. Комп'ютерний клуб „UltimA” (вул. Горького, 148)

10-11 • Одеса. Комп'ютерний клуб „Ангар 18”. (вул. Вел. Арнаутська, 52) липня • Львів. Комп'ютерний клуб „С-клуб”. (пр.-т Чорновола, 101)

17-18 липня • Київ. Комп'ютерний клуб „С-клуб” (Бесарабська площа, Метроград) • Харків. Комп'ютерний клуб „Сірма” (вул. Гв. Широнинців, 41-Б) • Сімферополь. Комп'ютерний клуб „Фортрес” (вул. Севастопольська, 114)

Найкращі візьмуть участь у всеукраїнському фінальному бою, що відбудеться з 30 по 31 липня в Києві.

WCG
WORLD CYBER GAMES

www.wcg.com.ua

КОМПАНІЯ "МУЛЬТІТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY



Nitro Family – новий бійчий шутер на покращеному движку зубодробивого Serious Sam. Ще ніколи ви не зустрічали такі шикарні можливості по знищенню ворогів, як тут! Не зівайте, хватайте в обидві руки ваше саму улюблену зброю і відправляйтесь на поле бою! Тим більше, що й мета є благородною – врятувати власну дитину, а заодно й усе людство!

- Можливість використовувати одночасно відразу два будь-яких види зброї.
- Закручений сюжет, що дасть фору будь-якому фільму.
- Шикарний вибір різноманітної, а головне оригінальної зброї.



© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"
Видавець на території України - компанія "Мультитрейд". З питань гуртового
постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua



Акелла

