

Еженедельник

41

151

11

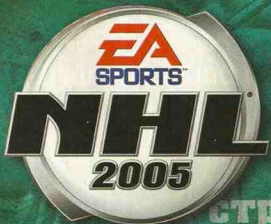
2004

Октябрь

Мой компьютер игровой

стр.7
PRINCE of PERSIA

WARRIOR WITHIN™



стр.14

CALL OF DUTY
UNITED OFFENSIVE
— EXPANSION PACK —



стр.8



стр.10

Подписной индекс 22307

ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

4.7

ЛИСТОПАДА

2004



ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР
**КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА**

МІЕТРВ "НИВКИ",
ВУЛ. САПУТНА, 2-Б1

ВИСТАВКА-ЯРМАРОК

цифроМанія:)

ПЕРСОНАЛЬНІ ТА ДОМАШНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!



Вперше в Україні! WOW!!! 2004 ("ВО!!! 2004") — рейтинг торговельних марок у галузі інформаційних технологій, представлених на стендах учасників, яким споживачі віддали перевагу. Віддайте свій голос за улюблену торговельну марку, і ви зможете стати учасником розіграшу призів, який відбудеться 7 листопада на виставці.

Організатор
виставки:



"Євроіндекс"

Генеральні
інформаційні спонсори:



"Домашній ПК"



"Три три"

Медіа-партнери:



"Чіп"



"Хай-тек
Програма високих технологій"

Інформаційні спонсори:



"i-Mobail"



"Комп'ютерра"



"Мій комп'ютер"

Радіопартнер:



"Тала радіо"

ЗАМОВЛЕННЯ ЗАПРОШЕНЬ, ПРОГРАМА ВИСТАВКИ НА САЙТІ **WWW.DMANIA.EUROINDEX.UA**

УВАГА! Спеціально для читачів "МИК"! Шукайте запрошення на виставку у номері від 1 листопада.

ВНИМАНИЕ!!!

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

- | | | |
|--|---|--|
| <p>Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
✓ угол Кодошовского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Кiosки «СВ-почта»
Донецк
✓ Кiosки «Союзпечать»
✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3833960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Кiosки «Союзпечать»
✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
✓ Кiosки «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», останковичный комплекс</p> | <p>✓ ул. Жилинская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»
Львов
✓ Кiosки «Торгпресса»
✓ Кiosки «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Кiosки «Союзпечать»
Николаев
<i>Торговые лотки:</i>
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ кiosки «Одесса-торгпресса»</p> | <p>✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»
<i>Оптовая продажа:</i>
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ кiosки Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Азота», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ кiosки, бул. Мирный, 5
✓ кiosки, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ кiosки «Укрпочта»</p> |
|--|---|--|

- 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.posta.kiev.ua, www.bizn-press.com.ua, www.kia.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ» У ЖОВТНІ 2004



- 1-й ПРИЗ** - модем OMNI 56k MIDI
2-й ПРИЗ - SoundCard ESS Maestro-2
3-й ПРИЗ - Интернет-картки 1x1



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

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

Список статей

- SebastoKrat0rIII.
PRINCE OF PERCIA 2: Warrior Within, стр. 7.
Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov.
Dungeon Siege II, стр. 8-9.
Tom/Doc/KEPTIC.
CALL OF DUTY, стр. 10-11.
Morte&Shaman.AD.
SOLDNER, стр. 12-13.
Никита РЫКОВ aka Nik.
NHL 2005, стр. 14-15.
Shrike.
Пятый чародей, стр. 16.
Никита РЫКОВ aka Nik.
Осада, стр. 18-19.
ЛИТВИНЧУК Виталий aka Lee[Messiah].
Дело 13, стр. 20-21.
Артем РЫБАЧУК aka Вдомах
Территория, стр. 22-23.
Khaп, генерал&Виталий ПЕТРЕНКО, новобранец.
CANNON FODDER, стр. 24-25.
Антон Токаревский aka 0z0n.
Мор.Утопия, стр. 26-27.
Владимир СИРОТА.
Быстрее, выше, цветнее 3, стр. 28-29.

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

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Инцидент галактического масштаба

Амстердамская издательская компания **HD Interactive** и венгерская студия **Mythos Entertainment** объявили об уходе «на золото» своей космической стратегии **Nexus: The Jupiter Incident**. Путь этой игры к золотой отметке



была долгим и тернистым. Напомним, что изначально данный проект носил название *Imperium Galactica 3: Genesis*, а потом был переименован в *Galaxy Andromeda*. Издателем в то время выступала известная немецкая компания **CDV Software Entertainment**, переживавшая далеко не лучшие времена. Понеся многомиллионные убытки,

CDV пересмотрела свои статьи расхода, закрыв несколько проектов, среди которых оказалась и *Galaxy Andromeda*. Однако разработчики не сдались и, переименовав свое детище в **Nexus: The Jupiter Incident**, попросились «под крыло» к **HD Interactive**, под чутким надзором которой и довели работу до конца. Ну что ж, остается только порадоваться настойчивости венгерских разработчиков.

А что же нас ждет в этой игре? **Nexus: The Jupiter Incident** существенно отличается от большинства космических стратегий, с которыми нам приходилось сталкиваться ранее. Здесь игра под руководством игрока оказует-

ся не огромные эскадры кораблей и множество заводов, которые по первому же требованию предоставят вам замену погибшим в жарких космических сражениях ионитам, а небольшое количество крупных боевых судов, каждое из которых будет обладать собственным названием и персонализированным экипажем. Иными словами, что потеря хотя бы нескольких членов боевой команды, не говоря уже о целом корабле, значительно усложнит прохождение игры. Впрочем, уничтожить даже одну боевую единицу не так-то просто. Каждая ваша посуда состоит из целого ряда различных блоков, которые могут быть выве-



дены из строя точечными попаданиями, однако все они поддаются починке — главное, чтобы было чем оплатить услуги ремонтников. Графически игра выполнена на очень высоком уровне. Некоторые игровые журналисты даже называют **Nexus: The Jupiter Incident** третьим «Думом» от стратегий. Так что поклонникам космических баталий стоит обратить особое внимание на разработку венгерских девелоперов. Релиз игры намечен на 5 ноября этого года. Ждем-с.

Кольцо пока не готово

На днях стало известно, что выход новой *реалтаймовой стратегии*, действие которой будет разворачиваться в любимой всем миром вселенной, созданной Дж. Р. Р. Толкиеном, перенесен с 16 ноября на 6 декабря. Речь идет об игре **Lords of the Rings: Battle for Middle-Earth**. Данный проект разрабатывается компанией **EA Los Angeles**, практически полностью укомплектованной выходцами из

безвременной погребшей **Westwood**, на движке **Command&Conquer: Generals**. Собственно, ничего революционного нам предлагать



не собираются. Разработчики предоставят игроку возможность выбрать одну из враждующих сторон и привести ее к победе. Так что поклонники **Сауна** и **Сил Тьмы** запросто смогут переписать историю Средиземья



на новый лад. Ну а поклонников кинотрилогии «**Властелин Колец**» наверняка порадуют ролики особо эффектных моментов фильма. Причиной задержки релиза названо желание разработчиков получить отшлифовать игру. «В конечном счете мы полагаем, что качество игры будет оценено поклонниками в большей степени, нежели ее ранний релиз», — заявил журналистам представитель **Electronic Arts**. Так что поклонникам эльфов и орков придется запастись терпением и подождать декабря.

Боснийский шутер

Молодая компания **Stardev Studio**, офис которой расположен в городе Сараево, анонсировала



Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, предоставивших 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».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ФИО.

Почтовый адрес

(телефон)

ла свой первый проект — 3D-шутер с видом от первого лица, носящий рабочее название **Project: X**. К сожалению, на сегодняшний день никаких подробностей об



игре нет. Все пресс-релизы боснийских разработчиков свидетельствуют лишь об их желании доказать всему миру, что и в их стране умеют делать игры, поразив геймеров движком собственного производства и невероятным качеством графики. «Мы намереваемся показать геймерам всего мира, что в Боснии и Герцеговине тоже есть отличные девелоперы, — заявляет менеджер по маркетингу **Драган Меденцевич (Dragan Medencevic)**. — Восточная Европа за последнее время произвела на свет много впечатляющих FPS, но ни один из них не был создан в Боснии и Герцеговине. Мы намерены положить этому конец. Project: X поднимет планку качества на новую высоту». Ну что ж, остается надеяться, что разработчики действительно смогут выполнить все свои обещания, и мы с вами получим еще одну интересную и красивую игрушку. Мы будем следить за развитием этого проекта и своевременно сообщать вам всю новую информацию. Следите за новостями.

Acclaim не сдаётся

Появилась надежда, что недавно закрывшаяся издательская компания **Acclaim** возродится из пепла. Правда, на сей раз на территории Европы и под новым названием. Недавно стало известно, что бывший исполнительный директор **Acclaim Род Казенс (Rod Cousins)** намеревается создать собственную фирму и купить все игровые студии, проекты и наработки почившего издательства. В этом нелегком деле ему помогает компания **Europeal Capital Advisers**. Причем, похоже, что мечты мистера Казенса не так уж утопичны. Уже сегодня в распоряжении нового издательства находятся четыре игры (в том числе и проект **Heist**), ранее принадлежавшие **Acclaim**, и оно не собирается останавливаться на достигнутом. В частности, новая, пока что безымянная компания строит планы на гоночный проект **Juiced** — одну из самых перспективных игр, находящихся в ведомстве **Acclaim** в момент его закрытия. Правда, здесь есть небольшая проблема: **Juiced** пристально интересуется **Take Two Interactive**. Сможет ли

мистер Казенс вырвать игру из рук одного из крупнейших мировых издателей, покажет время. В новой компании будут работать 160 бывших сотрудников **Acclaim**, а расположится оно на территории Великобритании.

Встречайте BloodRayne

Издательская компания **Majesco** заявила об отправке в печать проекта **BloodRayne 2**. Так что все поклонники очаровательной рыжей вампириши могут радоваться: новая игра от **Terminal Reality** должна появиться в продаже уже 12 октября сего года. Причем, игра появится одновременно для всех плат-



форм — PC, PlayStation 2 и X-box. Как большинство из вас, конечно, помнит, действие **BloodRayne 2** будет разворачиваться в наше время в антураже современного мегаполиса. На сей раз противниками прекрасной полувампирши станут не ва-



цсты или подобный им люд, а ее собственные собратья. Оказывается, на протяжении многих столетий особо одаренные вампирские умы работали над созданием препарата, который позволил бы кровососам спокойно переносить солнечный свет. И вот наступил момент истины: где-то в темном подземном бункере, а может, в комнате, окна которой вечно закрыты тяжелыми черными шторами, было изобретено средство, получившее название **The Shroud**, которое позволяло вампирам избавиться от опостылевшей им светобоязни. С помощью этого волшебного напитка вампиры планируют выйти на улицы и в прямом смысле слова подчинить себе мир, низведя людей до уровня кормового скота. И остановить их может только **BloodRayne** — естественно, только с вашей помощью.

KOMTEXSERVICE
компьютеры та кондиционери
у квалі на вигідних умовах
за самими низькими цінами
LG, Samsung, Mitsubishi
та інші. Доставка, монтаж
848 418 00
www.ktc.com.ua

Антон Городецкий грустит не по-детски

Абрат, гостиница «Космос», станции метро, тихие московские дворики — в любой момент эти знакомые и столь привычные места могут стать местом решающей битвы добра и зла, а случайные прохожие — оказаться смертельными врагами. Ведь Ты — Иной. Ты защищаешь людей от тех, кто называет себя Темными. Ты — сотрудник Ночного Дозора». Думаю, мало кто среди наших читателей не обратил внимание на напущенный российский блокбастер «Ночной Дозор», созданный по мотивам одноименного романа известного писателя-фантаста **Сергея Лукьяненко**. Некоторые из вас, возможно, помнят о настольной игре «Ночной Дозор», о которой мы упоминали в одном из прошлых номеров. И вот, недавно стало известно, что на этом раскрутка тайтла не застопорилась. Компании **Nival Interactive** и «Новый Диск» на днях объявили о начале работ над тактической ролевой игрой «Ночной Дозор», создающей крупнейшим российским разработчиком на модернизированном движке «**Operaion Silent Storm**». О сюжете игры пока что ничего не известно. Разработчики объявили только, что он тесно связан с событиями фильма «Ночной Дозор 2», который должен появиться на экранах в следующем году. Причем, события фильма будут показаны в игре подчас с довольно необычной точки зрения. Естественно, все ключевые персонажи романа переколют со страниц книги в игру. Не избежит этой участи и Сумрак. Более того, похоже, что в игре он будет выступать площадкой для сражений между особенно могущественными магами. Входящий в Сумрак Иной будет значительно усиливать свои магические способности и приобретать новые возможности, которых он лишен в реальном мире. Однако, находясь в Сумраке, мы постепенно теряем жизнь, что, как считают разработчиков, придает особую остроту магическим единоборствам. О ролевой системе игры не сказано ни слова, но, думаю, никто не удивится тому, что нам предложат переработанную систему **Silent Storm**. Будем надеяться, что разработчики из «Нивала» приложат к адаптации больше усилий, чем создала **Lionhart** — предпосредние нам «генезисный» вариант **S.P.E.C.I.A.L.** Впрочем, поживем-увидим. Сам факт разработки этой игры **Nival** — это свидетельство о том, что игру стоит ждать. Реализ «Ночного Дозора» запланирован на весну 2005 года. Издателем на территории стран бывшего СНГ выступит компания «Новый Диск».

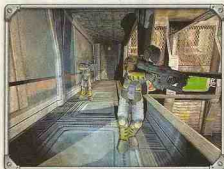
Зек Риддик

Компания Vivendi Universal Games объявила дату выхода на PC игры **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, непосредственной разработкой которой занималась шведская компания **Starbreeze Studios**, хорошо знакомая нашим геймерам по играм *Enclave* и *Knights of the Temple*. Как многие из вас уже наверняка знают, версия игры для платформ X-box пришла по душе владельцам этой консоли и принесла разработчикам неплохую прибыль. По сути, *Escape from Butcher Bay* является



редким примером удачной игры, созданной по мотивам провального фильма. Впрочем, похоже, что из фильма был взят только образ главного героя — самого опасного преступника галактики по имени Риддик. В самой же игре нам предстоит помочь ему совершить дерз-

кий побег из тюрьмы строгого режима Butcher Bay. Таким образом, игра приоткрывает



еще одну страницу из жизни Риддика, которая пропущена в «Черной Дыре» и в «Хрониках». Разработчики обещают нам более 30-

ти уровней, наполненных беспрерывным экшеном, 20 типов противников, среди которых будут жестокие охранники тюрьмы, безжалостные заключенные и ужасные монстры. Обширный арсенал включит в себя как огнестрельное, так и холодное оружие. Реализм *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* на PC намечен на декабрь этого года. Ждем с нетерпением.

Убийца машин

Издателем компании **Deep Silver** объявила дату выхода многообещающего приключенческого экшена **Scrapland**, непосредственной разработкой которого занимается студия **Mercury Steam Entertainment** под чутким надзором небезызвестного *Американа Макфи*. Действие игры перенесет нас на огромный астероид населенный... роботами. Вдали от раздираемых страстями людей и прочих биологических организмов разумные машины счастливо живут и строят свою математически выверенную цивилиза-



цию. Ранее роботы — жители мегаполиса, занимающего всю поверхность астероида, — считались бессмертными, пока по городу не прокатилась волна загадочных и абсолютно бессмысленных убийств. Расследование возможно на хромированные плечи нашего с вами протеза — робота по имени D-Tritus, ко-



торый собрал сам себя из отходов на местной помойке. Разработчики обещают нам гремячую смесь из бешеного экшена с видом от третьего лица, занятых головоломок и «свободного геймплея» в стиле GTA. Помимо общения с NPC и многочисленных драк и перестрелок, нам придется освоиться с управлением многочисленными футуристическими транспортными средствами. Реализм *Scrapland* намечен на январь 2005 года. Причем, сначала выйдет версия для X-box, и только потом робот-самодельник посетит зону PC. На территории стран СНГ игру будет издавать компания «Аелла». Дата выхода локализованной версии пока что неизвестна.

Киевская компания-разработчик игр
ROSTOK-GAMES объявляет набор на должности:

3D-моделер

Задачи:
создание 3D-моделей окружения.
Требования:
художественное образование, знание 3D-Max или Maya, опыт моделирования, креативность, умение работать одному и в команде, заинтересованность игрой. Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
архитектурное или скульптурное образование. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ. Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Дизайнер уровней

Задачи:
построение уровней игры.
Требования:
игровой опыт, особенно в жанре Action/RPG, знание дизайна пространства, креативность, умение работать одному и в команде. Занятость — полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт построения уровней, опыт пространственного дизайна, знание 2D- и 3D-пакетов. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ.

Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Программист

Задачи:
программирование физики, анимации, звука, баз данных.
Требования:
знание C++, техническое образование, базовый английский. Приветствуется: опыт работы с анимацией, звуком, физикой. Письмо должно включать: резюме. Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

3D-аниматор

Задачи:
создание 3D-анимации.
Требования:
знание 3D-Max и Character Studio, умение работать в одиночку, креативность, заинтересованность игрой. Занятость - полный рабочий день.
Приветствуется:
опыт классической анимации. Письмо должно включать: резюме, примеры творческих работ. Контактный телефон и/или адрес эл. почты отправляйте на cv@rostok-cd.kiev.ua.

Разработчик: Ubisoft Montreal

Издатель: Ubisoft

Жанр: action

Системные требования: P 3.1 ГГц или Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео с поддержкой пиксельных шейдеров, звуковая карта, Direct X 8.0

Дата выхода: 16 ноября 2004

SebastoKrat0rIII sebastokrator@ukr.net

PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN™

Назад в... прошлое

А жордан Мечнер (Jordan Mechner), по мнению, как-то давным-давно создал игру под названием «Принц Персии». Эта платформенная аркада стала образцом тех времен, и сотни тысяч геймеров, забросив все дела, принялись решать проблемы безымянного персидского Принца. Даже рассказ Пелевина «Принц Госплана» посвящен этой самой игре. Фигурка, которая прыгала, цепляясь за уступы, прошивавшая под острыми шипами и сражаясь с врагами, завладела многими...

Потом были другие серии, но почему-то они не добились такой популярности, как их предшественница...

Сравнительно недавно господа из Ubisoft Montreal создали, с благословения Мечнера, новую часть о похождениях Принца — *Prince of Persia: The Sand of Time*, так она называлась. Игра эта понравилась многим игрокам, как и самый первый Принц, и получила высокие баллы в игровых журналах и сайтах. Разработчики не собираются останавливаться на достигнутом — и вот, вуаля! Пятая часть, или *Prince of Persia 2: Warrior Within*.

☺ ☺ ☺ (вместо * * *)

Минуло семь лет после событий «Песков Времени», и годы эти не прошли для Принца из Персии даром. Все это время он искал чего-то... Искушения... Возможно, он сделал что-то плохое в предыдущей части игры? А может, и нет. В любом случае, Принц выглядит более мрачным и беспокойным.

Госпоже Судьбе очень не нравится, когда кто-либо избегает участи, предначинанной нею. А Принц встал из избежал! Не умер он, не погиб, как это было предначертано Судьбой. Но и на таких находилась управа во все времена — могущественное существо Дахака, эдакий Перст Судьбы, целью которого во все времена являлось приведение приговора Судьбы в действие. Уже много смельчаков вроде Принца унитояхили Дахака, ибо так было угодно Судьбе. И теперь Дахака начинает охоту на Принца...

Сначала Принц вступает в сражения с Дахакой, но безуспешно. Тогда Принц начинает колесить по миру, скрываясь от Дахаки. Но и это не спасает его. Дахака не ведаст усталости, и Принц не имеет возможности оставаться больше нескольких дней на одном месте. Дахака преследует его везде...

Многие люди полагают, что Принц безумен, ибо только безумец способен так метаться по миру... Они не знают, что куда бы Принц ни поехал, где бы он ни скрывался, он будет знать, что Перст Судьбы скоро найдет его... и тогда, возможно, убьет.

☺ ☺ ☺

Принц возвращается, и теперь он уже вполне окрепший и серьезный воин, а не просто высокотемперный боевой мальчуган, искатель приключений. Методы его стали более brutalными и жестокими, но иногда именно жестокость спасает жизнь. Принц Персидский научился захватывать врагов за плечи, чтобы

разрубить их потом пополам. Телом поверженного врага можно прикрываться от ударов. Разве это не жестоко? Жестоко. Но разве это не эффективно? Эффективно. Кстати, теперь Принц дерется двумя мечами, в отличие от предыдущей версии, где для отправки врагов к праотцам он использовал меч и кинжал. Кроме того, наш герой сможет использовать другое оружие, кроме мечей, но разработчики пока умалчивают о нем. Принц научился бить сразу несколько врагов (такая система уже рекомендовала себя в *Lord of The Rings: Return of the King*), не выбирая отдельные цели, как это было раньше. И это только небольшая часть приемов, которыми наш герой сможет пользоваться в бою. Ведь благодаря уникальной боевой системе, разработанной спецами из Ubisoft, каждый из игроков сможет создавать собственные комбы, которые позволят сделать ваш стиль боя действительно уникальным.

Врагов теперь будет еще больше, и будут они разнообразнее. Отсюда и новое умение наследника престола. Принц сможет забегать за врагов-великанов (и такие будут — например, Людоса, который в три раза выше Принца), забираясь им по спине на голову и рубить ее, пока враг либо не умрет, либо не сбросит акробата ☺.

☺ ☺ ☺

Акробатические способности Принца остались на высоком уровне, а некоторые даже улучшились. Принц сможет исполнять все эти салто-мортале/перевороты/выкрутасы, кроме того, благодаря появившейся в *Warrior Within* веревке наш герой сможет бегать по стенам, как муха. Это очень полезно, если надо будет повернуть какой-то рычажок, но дорогу к цели прерывает враг. Ну, мы поняли...

Да, Принц утратил Кинжал Времени, но некоторые способности у него остались. К примеру, он может замедлять время, продолжая двигаться с нормальной скоростью. Ускорение, иными словами.

☺ ☺ ☺

Что графика ожидает нас отличная, никто не сомневается. Графика «Песков Времени» была очень даже хороша, а разработчики еще и обещают улучшить движок. В общем, ждите еще более классной графики, и никаких загрузок между локациями, как это было в предыдущей части. Плюс усовершенствованные спецэффекты и анимация, и так далее в том же духе...

Звук и музыка хуже не будут, а претензии к ним и ранее не возникали, поэтому... с этим все нормально.

☺ ☺ ☺

Ждать надо, ждать! Ибо почти на всех игровых сайтах и почти во всех игровых журналах «Принц Персии: Пески Времени» получил не менее 9 баллов из десяти, а это уже кое о чем да говорит. Причем ждать осталось не долго — релиз намечен на 16 ноября, акkurat в мой день рождения ☺. Жду поздравлений от Ubisoft на sebastokrator@ukr.net ☺.



ГВЕРЮЧЕНКО Сергей aka Kirov

DUNGEON SIEGE

Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: Microsoft
Жанр: Action/RPG
Дата выхода: 2-й квартал 2005

Чтобы сделать хорошую игру, нужно очень долго и упорно работать, ломать голову над тем, чего бы такого нового придумать, как бы удивить геймера и навеки вписать свое имя в историю игростроения — в общем, пахать нужно немало. А можно ничего не придумывать, голову ничем не забивать, а взять какую-нибудь популярную игру и сказать — вот, наша игра будет точно такая же, только еще круче. И все, больше делать ничего не нужно, потому как успех игре гарантирован, даже если играть в нее никто не будет. Да, в общем-то, и не нужно, чтобы в игру играли, — главное, чтобы ее купили.

Ну, а какую игру взять за образец, чтобы гарантировать своему детищу 100-процентный успех? Конечно же, Diablo! Бешеная популярность, кажущаяся простота повторения (сделал кучу монстров, шмоток, оружия — и готово), все это обуславливает популярность этой игры среди создателей клонов. А наивные геймеры, десятки раз наученные горьким опытом, продолжают верить обещаниям и покупать всяческий отстой, чтобы уже через десять минут игры приступить к деинсталляции и выбрасыванию диска в мусоропровод.

Вот именно о такой игре и пойдет сегодня речь. Хотя нет, не совсем о такой — ведь несмотря на то, что Dungeon Siege копирует идею великого Diablo, назвать его тупым клоном язык не поворачивается. Слишком уж много отличий между этими двумя играми.

* * *

Ну, а начнем, как всегда, с сюжета. В Dungeon Siege II он все-таки присутствует, хотя толку в этом, как обычно, мало. Как и в любой диabloподобной игре, сюжет упрощен до невозможности и представляет собой ничем не примечательный штамп. Чем обусловлено такое отношение разработчиков к данной составляющей игры — не понятно. То ли нежеланием лишней раз напрягать и без того натруженный мозг, то ли тем, что среднестатистический геймер обычно уже через пять минут игры забывает, зачем ему нужно рубить очередного монстра в капситу. Но, так или иначе, сюжет — пусть и не ахти какой — все-таки есть, и умолчать о нем я не могу. Впрочем, судите сами. Может, вам он не покажется таким уж примитивным и неинтересным.

Действие игры будет разворачиваться все в том же фэнтезийном мире Aarapp, в котором бушует гражданская война. Виновиком всех бед на этот раз выступит некий Valdis, которому, видать, после распития очередной бутылки фруктового кефира, в голову приходит ну очень оригинальная идея — захватить всю Aarann'u в свои руки. Ну и, естественно, для осуществления своего гениального плана он создаст кучу кошмарных монстров, с которыми нам и придется бороться всю игру. Как видите, сюжет невероятно оригинальный и захватывающий, особенно для тех, кто до этого момента ни разу не играл в компьютерные игры, не смотрел кино и не читал книг. В противном случае о такой завязке лучше сразу забыть, иначе можно очень сильно разозлиться на разработчиков, а точнее — на сценариста Gas Powered Games Сьюзан О'Коннор, которой, видать, либо очень мало заплатили за работу, либо она параллельно с написанием сюжета занималась созданием четвертой части «Властелина Колец».

Ну и, наконец, стоит ли говорить о том, что сюжет будет абсолютно линейным и общее время прохождения игры не превысит 25-ти часов? И это несмотря на обещание разработчиков значительно увеличить количество побочных квестов. Единственное, что может утешить в данной ситуации — это то, что сюжет в action/RPG далеко не самое главное. Вот только остальным составляющим игры разработчики, судя по всему, уделить не намного больше внимания. Впрочем, обо всем по порядку.

* * *

Порадов нас таким «замечательным» сюжетом, brave ребяты из Gas Powered Games решили, что будет неправильно делать для своей игры новый движок, ведь старый еще вполне дееспособен, да и устаревшая графика будет вполне гармонично сочетаться с таким же устаревшим сюжетом. Впрочем, подумав еще немного, они все же решили движок немного переделать, дабы избежать участи создателей Icewind Dale II и не быть обвиненными в том, что их новая игра является ни чем иным, как банальным аддаком к оригинальной DS. Так что графика по сравнению с первой частью все-таки улучшится. Правда, улучшится она прежде всего благодаря поддержке DX 9, а также некоего загадочного «new special effects engines».

Все это, конечно, радует, вот только рассматривая скриншоты, легко понять — ничем особым от того, что мы видели в предыдущей части игры, графика отличаться не будет. Максимум — появится несколько новых эффектов и немного увеличится количество полигонов. Хотя, если учесть, что первая DS по части визуального исполнения была на высоте, то можно с уверенностью сказать, что грядущий сиквел будет выглядеть как минимум хорошо. Как видите, все не так плохо, как кажется на



первый взгляд. Пусть движок и остается прежним, но обиженных убогой графикой мы с вами не будем.

Впрочем, визуальные красоты — это не единственное, на что способны улучшенный движок. Ведь именно благодаря ему мы сможем наблюдать на экранах своих мониторов огромных, нигде ранее не виданных монстров, а также любоваться батальными сценами с участием более ста персонажей.

Ну, раз уж зашла речь о сражениях, то нельзя не упомянуть о том, что битвы в игре *Dungeon Siege 2* по сравнению с первой частью станут намного сильнее по части тактики и гораздо разнообразнее. В чем конкретно будет выражаться это разнообразие — не ясно, но, тем не менее, обещания разработчиков вселяют надежду. Ведь скучные и монотонные сражения в *DS 1* были основным недостатком игры. Битвы, по сути, ограничивались кликом на ближайшем к партии монстре и периодическим подлечиванием раненых.

Во всего вышеперечисленного явно мало, чтобы назвать грядущую игру полноценным сиквелом, поэтому разработчики на этом не останавливаются и, как всегда, продолжают кормить нас обещаниями. Именно о них, любезные, и пойдет речь дальше.

* * *

Без чего не может существовать ни одна ролевая игра, так это без ролевой системы. У героини сегодняшнего превью она тоже есть, хотя к настоящим ролевым играм *Dungeon Siege 2* имеет примерно такое же отношение, как баскетбольный мяч к футболу. Так что стоит ли удивляться тому, что мы имеем или, точнее, будем иметь.

Другими словами, ничего грандиозного не предвидится, хотя если сравнить обещания разработчиков с тем, что мы видели в *DS 1*, становится ясно, что все не так уж плохо. Да и нужно ли игре подобного жанра что-то большее? Но некоторые аспекты все же огорчают, и огорчают сильно. Особенно — нежелание разработчиков исправить некоторые свои недочеты. Прежде всего меня огорчил «огромный» выбор классов из целых четырех вариантов, которые остались неизменными еще с первой части. Ну, а если кто забыл или никогда не знал, какие именно классы были в оригинальной *DS*, то я напомню: кроме уже упоминавшихся выше двух типов магов (боевой и природный) в игре присутствовали еще воины и чужаки.

Нам, как обычно, дадут возможность выбрать для нашего протеза пол и одну из 4-х рас (в игре присутствуют люди, эльфы, диавлы и полугиганты), а также, как и ранее, мы сможем детально настроить внешний вид генерируемого персонажа. Как видите, скудный выбор рас и классов дает повод для огорчения. Но в бочке дегтя не без ложки меда: разработчики в конце концов опомнились и решили внести в игру некоторые изменения, касающиеся системы классов. Так что возрадуйтесь, ибо теперь мы сможем создавать намного более специализированных персонажей, чем прежде (а прежде никакой специализации не было и в помине), а различия между природной и боевой магией станут намного более существенными. Говоря другими словами, теперь, если вы решите прокачивать своему воину навыки использования щитов и одноруких мечей, о владении двуручным оружием придется забыть, что в свою очередь сделает игру намного разнообразнее своей предшественницей — по крайней мере, я на это надеюсь. Ну и, наконец, будет существенно переработана система навыков, которая обретет древовидную структуру и тем самым приблизится к аналогичной системе в *Diablo 2*.

Но изменения на этом, как ни странно, не заканчиваются. Переработав систему навыков, разработчики пошли еще дальше и ввели в игру так называемые *Силы* (*Powers*). Эти самые *Силы* являют собой нечто иное, как обыкновенные навыки, только имеющие очень большую силу — большую настолько, что их применение в нужный момент вполне способно изменить исход битвы в вашу пользу. Вот только использовать *Силы* в каждом сражении не получится — уж слишком много времени требуется на их перезарядку. А напоследок разработчики, желая уравнять местных бестиарий с нами, дали некоторым монстрам способность использовать все те же *Силы* против нас, так что расслабляться не

стоит. Тем более, что местные монстры обретут ко всему этому еще и невиданный доселе интеллект (ага, знаем мы цену таким обещаниям), станут организовывать засады и атаковать первым делом самого опасного персонажа в партии.

Описывая ролевую систему *Dungeon Siege 2*, нельзя не упомянуть о том, что максимальное количество персонажей в партии сократится с 8-ми до 6-ти — с учетом реалитивных боев, это пойдет игра только на пользу. Особенно если верить разработчикам, утверждающим, что количество перешло теперь в качество, и ваши подопечные по сравнению с первой частью игры заметно поумнели. И не только поумнели, а обрели индивидуальность и способность ссориться между собой, вылетать из возможной драки с главным героем и ухода из партии. Хотя не совсем понятно, зачем нужны подобные новаторы в обыкновенном hack'n'slash'e, это все-таки может приблизить *Dungeon Siege 2* к уровню серьезных РПГ и тем самым привлечь к игре новых поклонников.

И, естественно, игра не обойдется без наших любимых четвероногих друзей, играющих роль передвижных сундуков для инвентаря. Теперь кроме скромных трудяг-осликов из оригинальной *Dungeon Siege* мы сможем нанять в свою ко-



манду еще и обучаемых экзотических существ, способных не только таскать на своем горбу честно награбленное добро, но в случае чего — постоять за себя и даже оказать существенную помощь в драке.

Ну, а напоследок посоветую посетить официальный сайт игры — www.gaspowered.com/ds2/, где можно почерпнуть немало полезной информации, включая свежие скриншоты и ролики.

* * *

Вот и все, что я хотел сказать о *Dungeon Siege 2*, а теперь — нечто вроде небольшого вывода из всего вышесказанного. Ничего кардинально нового мы не увидим, но в то же время разработчики постарались исправить часть своих ошибок и внести в игру некоторые разнообразие, что, учитывая довольно скучный геймплей предыдущей части, радует. Игра, несомненно, станет довольно популярной, и играть в нее будут многие, несмотря на не очень впечатляющие перспективы. Если вы — фанат *Diablo* и считаете action/RPG своим любимым жанром, если вы играли в первый *DS*, и он вам понравился — в таком случае я могу порекомендовать вам обратить пристальное внимание на грядущую игру. Ведь на фоне безжизненных подделок, количество которых продолжает расти, она выглядит очень и очень многообещающей. Как минимум, мы получим игру не ниже (а то и выше) среднего уровня. Так что желаем разработчикам успеха и ждем релиза, который должен появиться во втором квартале 2003 года.

Tom/Doc/KEPTIC kertis@mycomp.com.ua

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

EXPANSION PACK

Разработчик: Gray Matter Studios

Издатель: Activision

Издатель на территории России: IC

Жанр: FPS

Системные требования: P 3-800 МГц, ОЗУ 128 Мб, видеокарта с поддержкой DirectX 9.0

Извилистые пути судьбы

В детстве я много и часто играл с друзьями в войну. Играл за русских, играл за немцев, а вот за союзников не играл — как-то даже в голову не приходило. Прошло время, как ни странно, я повзрослел и начал играть в другие, более взрослые игры. А игрушечный автомат забросил на пыльный чердак. Конечно, все — до свидания, детство, до свидания, войнушки... А вот нифига.

Судьба сделала очередной финт ушами, и, пожалуй, я, опять войну. Причем снова с немцами. Правда, теперь очень редко войну за русских — в основном за союзников, типа, наперываю упущенное. И даже в тех редких случаях, когда могу альтернативно выступать в роли бойца победоносной Советской Армии, могу однополчане (в отличие от бывших товарищей по играм), вновь шпрекают на нгилше, а в тех случаях, когда с них уст срываются русские слова... то лучше бы они и не слышались ☹.

Впрочем, это детали. Если взять нормальную локализацию, там все, даже враги, говорят как надо — по-русски.

И вот судьба-злодейка сказала «пас» при трех тузах на руке, и я вынужден играть свою игру. Ну что, каски на голову, господа — шесть пик. Сталинград.

Витки истории

Покажу, я не открыл Америку, сообщив вам, камрады, что появление **Call of Duty** было обусловлено шумным успехом **Medal of Honor**. Ну, естественно, нащупана золотая жила! Открыл Клондайк! Хватай лопату и копай!

Это ведь стандартный закон игрового бизнеса — если какая-то идея начала приносить хорошие деньги, значит, нужно повторить. И повторять, пока идея не умрет в страшных корчах. А тут еще и такая удача — студия 2015, создавшая **MoHAA**, раскололась, и бывшие «моховцы» (не путать с мохнорыльцами), ушли под крыло **Activision**, образовав новую компанию — **Infinity Ward**. Компанию, которая, вполне естественно, задумала побить успех своего предыдущего детища и продолжить раскопки золотой жилы.

Раскопала, создав брата-близнеца своего прошлого проекта — правда, брата более аркадного и, более того, доказала, что дважды войти в одну и ту же реку нельзя, а вот дважды попасть в десятку — можно вполне. Я еще не успел пройти **CoD** до конца, а уже понимал, что аддона мне не избежать. И действительно, посчитав прибыли и посмотрев на положение игры в чартах, **Activision** быстро объявила о начале работы над дополнением, вот только право на разработку досталось не отцам игры, а компании **Gray Matter Studios**. Угу, компании, запомнившейся мно-

гим по другой игрушке, посвященной BOB — по **Return to Castle Wolfenstein**, естественно.

Смотрите, что я уже успел тут упомянуть? Три компании и три игры. И знаете, что объединяет все это, как сямских близнецов? Нет, не любовь к теме второй мировой, а любовь к **Id Software** и не умирающему движку третьего «Квейка». Аплодируем стоя и хором скандируем: «Кармак кыш, Кармак кыш, Кармак топтомыйш!» Ну что, посмотрим, что там навалял парни из **GMS**?

Где-то я тебя уже видел...

Первая заставка, первая миссия, первая волна дежа вю. Волна, накрывающая с головой, и пытающаяся утащить туда, в прошлое, на самое дно. Любуемся впечатляющим своим размахом роликом и — вперед, к первой миссии. Зима, снег, Бельгия. Опять куда-то бежать в составе группы. Господи, до сколько раз я уже бежал по снегу разных стран — лес, он одинаковый, думаешь, делов, сменили название страны, а антураж оставили прежним. Ладно, ружье в руках, побежали. В принципе, без разницы, где выпустить фрицев. И как печально, что я знаю, что там дальше. Дальше, ясное дело, патруль немцев. Его мы перебежим и получим следующее задание, а потом еще и еще. И так до окончания миссии, а обещанным обедом сержант нас так и не накормит. Сам съест, скотина толстошкая.

Поворот по поворотом, как по расписанию, враги — падаем в снег и начинаем сдавать зачет на звание «Ворошиловский стрелок». Все как обычно, но только что это ревет, как простуженный динозавр? На танк похоже, однако. Взрывать, однако, придется. Что такое? Э, парни, куда вы побежали? Думаешь, танк, сейчас я его... опаньки... Load.

Прибегаем, залезаем, стреляем по фрицам, удираем вместе со всеми от танка. Запрыгиваем в машину, бабах! Вторая машина взрывается — скрипт, конечно, но думаю об этом уже некогда, водитель дает газ, а ты, внепившись побелевшими костяшками пальцев в пулемет, начинаешь палить по появляющимся врагам. Да, я знаю, что это уже было, и было не один раз, что мне приходилось уже нестись через заснеженную равнину на машине, отстреливаясь от лезущих кои всюду врагов. Но старые фокусы — действенные фокусы. Достаточно просто не дать возможности игроку расслабиться и начать вспоминать, достаточно заставить его полностью отрешиться от окружающего мира и заняться решением одной, конкретной, задачи — выживания.

Первая миссия игры сразу хватает вас за шкуру и кидает в веро-кипята — в ураганный геймлей аддона.

Да, потом, когда миссия пройдена, можно откинуться на спинку стула и проанализировать происходившее на экране монитора. Проанализировать и прийти к неизбежному выводу — ничего оригинального. Ну, разве что, динамичней, а так... Тот же Мо-



НАА, только в профиль. Ладно, первая миссия пройдена, интересно, чем нас дальше порадуют. А ведь действительно интересно, даже странно.

Вторая миссия, третья, четвертая, пятая... Врагов — масса, и они весьма неплохо стреляют. Времени на передышку практически нет, правильно, отдыхать будем после смерти — точнее, во время Load'a. Задания меняют друг друга с головокружительной скоростью, то мы наступаем, то, наоборот, защищаемся, то выступаем в роли простого пехотинца, то в роли снайпера или гранатометчика, а то оказываемся бортстрелком летающей крепости или танкистом.

Быстрее, быстрее, думать некогда — счет на секунды, и мы мчимся, сломя голову, выполнять очередное безумное задание, даже не задумываясь о том, сколько уже раз в других играх нам приходилось пускаться под откос поезда, взрывать маяки, зачищать подземелья заводов или оборонять населенный пункт. Мы не думаем, ибо времени думать нет. Мы слишком заняты. Мы играем. Мы получаем удовольствие от процесса.

И швец, и жнец, и на дуде игрец

Говорят, что незаменимых людей нет. Врут злые языки, как есть врут. Ибо в этой игре есть один незаменимый — вы. Мастер на все руки и личный враг Гитлера. Вот, поясните мне, почему именно я должен метаться по полю, искать заряды для гранатомета и подбивать вражеские танки? Почему я, а не ты, толстый? Не умеешь? Дык я тоже вроде обычный пехотинец — одну учебку ведь заканчивали. Почему именно я должен лезть на колючую проволоку со снайперской винтовкой и отстреливать фрицев с фаустпатронами? Почему, если не секрет, я только что сидел в окопах с винтовкой Мосина, отражая атаку фрицев, потом бегал, что угорелый, по полю, прикрывая на их танки бомбы с часовым механизмом, а вот уже, нате вам, рулю танком, стреляю по врагам из орудия? А я, кстати, еще и из зенитки умею — подумашь, зенитка... Обычный пулемет, только откорректированный. Что, командир? Пойти... куда? Ах, перекрыть подачу топлива к правому двигателю самолета? Конечно, командир, я ведь еще и бортинженер.

И знаете, что обидно? Фрицы знают о моей незаменимости, не иначе у них везде плакаты с моим фейсом расклеены, поскольку каждая сволочь, ну практически каждая, считает своим долгом стрелять именно по мне. Пусть в комнате, кроме меня, будет хоть десяток солдат — нет, зараза, залезет и будет пытаться свести счеты с жизнью. Мой, естественно. Load. Ну ладно, люди. Так ведь и танки ихние именно по мне стреляют. Хорошо, предположим, в каждом танке тоже мой портрет висит — типа, главный уничтожитель, дебошир и пироман. А скажите, откуда вражеская артиллерия знает, куда нужно стрелять, чтобы попасть именно по мне? Им ведь меня не видно! Радиомаяк?

Да, такая груз популярности. А вы еще спрашиваете, почему мы не любим свои фотки в «Миксе» печатать ☺.

... И патроны. Бесконечные патроны

Мы уже давно привыкли к тому, что патроны у врагов не заканчиваются. А еще они могут из автомата стрелять такими длинными очередями, что даже у пулемета «максимум» от зависти ствол опускается. Понять это нельзя, а смиряться можно. Ну и ладно, зато можно у трупов оружием и боезапасами разжиться. И патнички, которые, как обычно, из них выпадают. В конце концов, мне Бог даровал незаменимость и Load, а им всего-навсего бесконечные патроны. Пусть хоть удаются им, мне не жалко. Это не сильно напрягает.

А вот что напрягает сильно, так это то, что противники и сами имеют странную тенденцию не заканчиваться. Думаете, на свете больше всего китцев? Фигушки, фрицы!

Вот, представьте себе, стоит танк. Стоит и стреляет, сволочь. Танк нужно взорвать, но его прикрывает вражеская пехота. Что делает умный игрок? Правильно, находит себе укрытие, с чувством, толком и расстановкой отстреливает врагов и идет подрывать беззащитную зверушку. Садимся. Отстреливаем. Из-за дома выбегает еще порция. Отстреливаем ее. Еще. Снова отстреливаем. Зака-

чиваются патроны — вылазим из укрытия и ищем себе новое оружие. Находим. Отстреливаем. Сколько можно? Сколько нужно, столько и можно! Ибо враги прекратят появляться только когда будет уничтожена матка — танк. И никак иначе.

Нет, я понимаю, атмосфера, типа. Принцип — не давать расслабляться и думать, чтоб адреналин аж из з-з-з...зоба закапал ☺. Но, честно, временами веселья достает — особенно, когда жизнь почти на нуле, а аттешек рядом нет.

Что, правда, радует, это интеллект врага. Никогда не знал, что на Земле так много идиотов ☺. Нет, стреляют они неплохо, прятаются умеют, но иногда не реагируют на простейшие действия — главное, действовать быстро. Наверное, редкий случай, когда слабый AI противников доставляет удовольствие ☺. Впрочем, AI по-мощников, как обычно, напрягает. Никакой индигитивы они не проявляют, лучшей позицией считают позицию между дулом вашего автомата и врагом, а гранаты в их руках опасней гранат в руках врага. А чего им бояться, если мрут они только когда нужно по замыслу разработчиков? Фатальности, блин...

На западном фронте без перемен

Не могу сказать, что со времен оригинальной CoD движок совсем не претерпел изменений. Нет, картинка, пожалуй, стала получше. Пусть она и не дотягивает до современных стандартов, но смотрится приятно. А что касается остального, то изменения, как и с движком, скорее косметические, чем качественные.

Зачем ремонтировать то, что не ломалось? Зачем менять геймплей, который и так всех устраивает? А значит, снова средненький сюжет с миссиями за несколько сторон — не волнуетесь, англоговорящие русские в него тоже входят ☺; снова полная и абсолютная линейность и большие открытые пространства, при ближайшем рассмотрении оказывающиеся не такими уж и открытыми. Во всяком случае, как и раньше, зайти в тыл врагам вы сможете только в том случае, если подобный ход предусмотрят разработчики, и даже маленький заборчик вполне может оказаться непреодолимым препятствием, почтите Великую Китайскую стену.

Снова качество врагов улучшается путем увеличения их количества, а скрипты правят свой вечный бал. Возьмем игру за шкирку, как нашкодившего котенка, встряхнем и посмотрим ей в глаза — ничего нового. Ну, практически ничего. Грустно, камрады.

+ Адреналин

Узнаете, возможно, стоило бы написать в заключение, что мы имеем дело с тупым клоном, с очередной попыткой заработать на нас деньги — да не скажу. Нет, насчет денег — это правда, игра ведь требует диски с оригиналом, а при этом проходит часов за шесть-семь, чего явно не достаточно, но... Именно «+ адреналин» спасает ситуацию. Чего стоит только полет на «летающей крепости», да и многие другие миссии. Ух. Как вспомню, так вздрогну...

Вроде и старая песня, да на новый лад. Как ни странно, но парням из Gray Matter Studios удалось то, что не удалось их предшественникам, — доставить мне огромное удовольствие и заставить сидеть в редакции полночи, а потом возвращаться домой на такси.

Да, перед нами очередная аркада на тему второй мировой, аркада с целым рядом недостатков, но со своей атмосферой и ураганным геймплеем, а за это ей можно многое простить. Во всяком случае, аддон понравился мне больше оригинала, что бывает не так уж часто.

А еще можно было простить за звук. Он просто великолепен. Когда в наушниках раздался вой падающих бомб, я чуть голову о стол не разбил, пытаюсь прыгнуть ☺.

Что еще сказать? Хорошая эпико-патриотическая аркадная сага. Всем деутилам MoHAA и CoD — играть в обязательном порядке. Тем, на кого вышеперечисленные игры особого впечатления не произвели, стоит как минимум взглянуть.

Наконец-то экшен, от которого я получил удовольствие, а то думал разочаровываться в жанре и переходить на квесты ☺. Хотя тринадцать миссий — это очень мало...

Morte&Shaman.AD
morte@list.ru**SOLDNER**
SECRET WARS

Разработчик: Wings Simulations

Издатель: JoWood Productions

Системные требования:

✓ минимальные: 1.4 ГГц/256 Мб/GF3 32 Мб

✓ рекомендуемые: 2.0 ГГц/512 Мб/GF4 64 Мб

**Районное отделение больницы
Игрограда №3****Д**октор!

— Ну, что такое? — небрежно ответил Доктор, засовывая в тумбу стола будильник с чистым спиртом.

— В отделение поступил новый пациент.

- Как звать?
- На Soldner'а откликается.
- На что жалуетесь?

— Большой АИ, опухоль текстур, страдает от избытка глюков в крови и еще много чего.

— Ладно, вносите.

Появились санитары и попытались внести пациента. Он громко ругался и требовал не нести его вперед ногами.

Один из санитаров вставил больного в универсальный рентгеновский аппарат и начал деовито нажимать на разные кнопки, но прибор упрямо отказывался работать.

— Доктор, а где тут питание?

— Питание в столовой! Ты его хоть в розетку включи и уходи, я уж тут сам разберусь.

Санитары покинули помещение, и доктор стал сам смотреть на экран. Чтобы прервать затянувшуюся паузу, больной решил начать разговор.

— А я смогу в будущем ходить?

— В каком будущем? — с улыбкой переспросил доктор, деовито нажимая на разнообразные рычаги.

— Доктор, не расстраивайте меня!

— Ходить вы сможете разве что под себя.

— А плавать смогу?

— Только если будете много ходить.

Доктор решительно ваялся за каталку с пациентом и вывез его из кабинета — опять же вперед ногами.

— Куда мы, Доктор?

— На ампутацию, куда же еще.

— Доктор, может, не надо?

— Больной, не искушайте меня! До morga — рукой подать, а до ампутиационного отделения о-го-го сколько идти надо.

Больной замолчал, и за всю дорогу не проронил ни слова.

Пролог

Знаете, чем обозреватель отличается от обычного игрока? Все очень просто. Как поступает обычный игрок? Покупает игру. Если она ему не нравится, он ее просто выбрасывает или, на худой конец, отдает теще. А как поступает обозреватель, который собрался писать про какую-нибудь игру? Оценивает ее, и если она ему не нравится, отдает

младшему обозревателю, которому и это в радость. А если младшего нет, или это — особый случай, обозреватель скрипит зубами и ставит игру заново. И играет. Вспоминает язык пьяных сантехников и играет дальше. Потому что надо. Потому что уже ваялся. Потому что ничего лучшего все равно нет, потому что жакоко потраченных денег и надо сделать так, чтобы другим не пришлось жалеть. А перед тем, как что-то ругать, в нем надо разобраться... И глубоко в душе теплится надежда — может, все не так плохо?... Может, и деньги не зря потрачены?...

**Надежда умирает последней,
но все-таки умирает**

Нельзя сказать, что я ждал эту игру. Ждал? Нет. Но помню. Помню, что должна выйти игра **Soldner**. Вроде похоже на **Flashpoint**, но много новых возможностей, и уклон больше в мультитейлер. А **Flashpoint** — это круто. Очень. Это первая игра, которая поставила меня перед фактом: война — это не классно. Это вовсе не героин, боевой азарт, слава. Это грязь, кровь и смерть. После победы не празднуют и не ликуют, как в фильмах, а хоронят своих друзей. Хочу сказать сразу, **Soldner** — далеко не сетевой **Flashpoint**, хотя концепция похожи, если не сказать одинаковы. Ну что ж, рассмотрим подробнее.

Начало конца

После отличного вступительного ролика приходит мысль, что разработчики позаботились о мелочах, это хорошо. Продолжаем. Загрузка... Загрузка... Загрузка... Наверно, комп завис. Прошло почти три минуты. Игра загрузилась (игра загружается ровно столько времени, сколько и устанавливается). За это время можно спокойно покурить. Давненько я не видел такой долгой загрузки!

Для справки. У **Soldner**а даже есть своя предыстория. 2010 год. Крупные страны поняли, что решать разногласия с помощью больших армий становится невыгодно. Поэтому дружно начали сворачивать свои военные кампании. А повоевать-то хочется, вот и стали они пользоваться услугами секретных специальных войск. Теперь не армия решала исход войны, а небольшие специализированные отряды. Одним из них мы, собственно, и командуем.

Продолжаем знакомство с игрой. Выбираем одиночный режим. Помню, нам обещали динамическую кампанию, в которой как победа, так и поражение игрока будут влиять на дальнейшее прохождение. Нет, чтобы сразу сказать, что «клали» они на кампанию — прилепят что-то для галочки, и все. Ведь мес-



то динамичной кампании нам все равно подсунили набор абсолютно никаких миссий. Сначала едем несколько километров до цели, уничтожаем несколько врагов, выполняем задание миссии и едем назад. Видов заданий от силы штук пять. Неужели кому-нибудь будет интересно ехать через полкарты, чтобы убить одного солдата? А иногда приходится возвращаться на своих двоих. В таких случаях спасает только зажатая чем-то тяжелым кнопка «вперед». И никакого обучения, во всем приходится разбираться самому. Кампания настолько нудная и однообразная, что аж выть хочется.

Единственное, что спасает синга, — это изобилие оружия и техники. Причем техника становится все больше по мере прохождения. При выборе миссии мы можем наблюдать, какой подарочек мы получим при ее исполнении. Так что, скорее всего, мы будем выбирать не то лучше сделать — спасти человека или уничтожить объект, а будем думать, что лучше получить в подарок — какую-то плохенькую винтовку или гусеничный танк.

Также по мере прохождения к нашему отряду присоединятся люди, которых мы освободили в предыдущих миссиях. Командовать парадом вы будете с помощью небольшого меню команд или с помощью карты. Оружие, экипировку и средства передвижения заказывают в небольших строениях на базах, дагадались я об этом абсолютно случайно. Хотя бы отметки на карте делахи. Из оборудования интерес вызвал только *SniperKit*. С помощью него можно становится невидимым до первого выстрела. Технику надо выбирать по обстановке. Конечно, лучше всего колесить на танке, попутно убивая всех и вся, но если ехать очень далеко — лучше воспользоваться вертолетом. Кстати, если вы все-таки решитесь поиграть в *Soldner's*, то лучше сначала потренируетесь летать на вертушках, так как с первого раза приземлиться просто невозможно, тем более, с таким управлением. А то, если вы теряете босую единичку, назад вам ее не отдадут.

Особо хочется упомянуть об АИ. Такого убожества я не видел очень давно. Для начала небольшой пример. Сначала я не понял, где брать оружие и технику (а когда игрока убивают, он остается даже без ножа) и начал миссию, в которой надо было украсть танк. Подехав к цели, я увидел вокруг нее около пяти танков противника. (Около пяти — это сколько? Четыре с половиной? — *Прим. литред.* — Четыре целых и один подбитый. — *Прим. гейм-ред.*) И тут мне вылилась гениальная идея — пробраться к танку незаметным. Полоком, перебежками я подобрался к танку, гордился собой неимоверно. Сел и понял, что это не я такой ловкий и незаметный, а враги просто перестали на меня реагировать. Я в шоке! А дальше — больше.

Если на вас едет танк, единственное, что он сможет вам сделать — это задавить. Пехота почему-то в вас стреляет, а техника — нет. Самая легкая стратегия борьбы с врагом — это подходить к его базе и... отъезжать метров на сто назад. Через несколько минут в живых останется всего несколько юнитов, и то, если они находились в здании. Как так? Элементарно. Как только техника видит вас, то ломится, не разбирая дороги, или начинает ездить кругами, попутно считая все деревья и задевая (или просто пробывая) здания. Солдаты могут спокойно перебить друг друга, а еще лучше — запустить ракету в башню своему танку. Конечно, абсолютно случайно. Как представлю врага, управляющего вертолетом, рука сама тянется за валерьянкой. Такое впечатление, что при моем появлении все просто разбегается. Выглядит очень смешно.

Кабинет №666

Большую привели в помещение, отделенно напоминающее мясокомбинат. На стенах виднелись огромные кровавые потеки, на полочках были расставлены разнообразные органы в банках. В кабинете присутствовали двое явно подвыпивших мужчин, которые что-то жарили на плите.

— Надо ампутировать правую ногу, — с порога сказал Доктор.

Один мужчина медленно повернулся с нехорошей улыбочкой на лице. Он взял со стола огромный тесак, небрежно вытер его об

фартук. И начал неторопливо приближаться в предвкушении вкусного ужина.

— А наркоз? — громко выкрикнул больной.

— Кроме зеленки, больным ничего давать не положено. Можете разве что лечебную клизму поставить.

— НЕТ, уж лучше я так, — жалобно произнес больной.

Больной страшно испугался. Ему стало казаться, что врач больше похож не на Доктора, а на палача, ему бы вместо тесака топор — и все стало бы на свои места.

Раздался тяжелый звук — ТЮК.

— Я же сказал, ногу, — спокойно произнес Доктор.

Раздался очередной ТЮК.

— Правую.

— ТЮК.

Ладно, ответьте же в палату, поставьте ему спиртовую клизму и сделайте клизму, а я к вам завтра на обед приду.

Доктор спокойно пошел к себе в кабинет, где уже сидел санитар.

— Что же вы с пациентом так строго?

— Почему строго? Я удалил все ненужные или больное.

— Так ведь почти ничего не осталось!

— Да ладно, я сейчас позвоню Артему Патчевичу, он его сразу на ноги поставит. С его имплантатами *Soldner* кроссы начнет бегать вокруг инвалидного кресла.

— Если раньше не загнется.

Графика и т.д.

Графику особо жаловаться нечего. Средненькая. Зато тормозит больше *Doom* 3 и *FarCry* 4 вместе взятых. Если на карте не много людей, помогают минимальные настройки, а если много — остается только вешаться. Но зато сама карта огромная. Только непонятно, кому она такая нужна, ведь она почти пустая. Несколько поселков и две базы плюс пара зданий, остальное утыкано деревьями и кустиками. Все одинаково до ужаса. Здания можно уничтожать, но о честном разрушении и речи быть не может. Физика техники ужасна, до сих пор вздрагиваю и пью валерьянку.

Они

Что может испортить любую игру, независимо от концепции, графики, геймплея и всего остального? Конечно, это глюки. И здесь их не просто много, а очень много. В начале игры кажется, что они размножаются делением. Игра виснет, вылетает. Один раз она зависла и после перезагрузки машины наотрез отказывалась запускаться — помогло только удаление папки, которую *Soldner* создает в «Моих документах». Не стоит забывать также о частых утешках памяти. А владельцам радеонов остается только обновить драйвера (желательно на версию не ниже 4.1) и молиться. На сетевую игру жалоб не меньше, чем на сингл. Кроме таких глобальных глюков раздражает куча маленьких. Можно, например, выстрелить вверх из подствольного гранатомета и застрелиться!!! Танк может запросто сбить дерево, въехать в дом, но если наехать на небольшой камень, он с такой же легкостью может взорваться. Больше врагов пугают заложники. Враг-то за вами побежит, а вот побежит ли заложник, которого вы только что спасли, — это еще неизвестно. Меня даже перестали удивлять зависшие в воздухе части от разрушенного дома.

Конец начал

Вывода не будет. Это крайние меры против тех, кто вместо обзора целиком читает только вывод.

Ладно, все-таки дам вам пару советов. Если у вас нет выделенки или БОЛЬШОЙ локальной сети (не менее 20-ти человек), то лучше десятой дорогой обходить раскладки с этой игрой. Если продавец предложит вам ЭТО, говоря, что это классная игра, можете смело плевать ему в лицо. Можете попытаться поиграть в одиночку, но поверьте мне, здоровье дороже, потом будете нервы лечить. Если все недостатки и глюки уберут пачи — может, пациент и будет ходить. А пока, к сожалению, только под себя.

Никита РЫКОВ aka Nik nik@gamefunction.ru



EA SPORTS NHL 2005

Разработчик: EA Canada
Издатель: Electronic Arts
Жанр: спортивный симулятор
Системные требования: P-3 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Той скорости, с которой EA штампует спортивные симуляторы, могут позавидовать все производители дешевых трэш-выделок по главе с *ValuSoft*. Бесконечные сериалы *NHL*, *NFL*, *FIFA*, *NBA*, *Tiger Woods* и многие-многие другие каждый год раздражают (не)полноценными продолжениями, ставя игровых обозревателей в крайне неловкое положение. Ибо, как известно, лучший обзор нового симулятора от EA — наспех состряпанная в Excel'e таблица с подробным списочком нововведений...

Следуя нерушимому правилу «каждый год по новой NHL», канадское подразделение Electronic Arts в этот раз решило удивить игровую общественность, попытавшись разрушить устоявшееся мнение о том, что каждая новая часть хоккейной серии — это косметически улучшенная прошлогодняя. Не удивительно, что популярность грядущего во всех отношениях инновационного хоккейного симулятора (на этот раз уже без кавычек) проводилась намного активнее, чем реклама, скажем, *FIFA 2005*.

Пиарщики из EA добились своего — новую NHL ждали все. Раз за разом проглатывая многочисленные интервью, изучая новые подробности и веря на слово бесменному продюсеру хоккейной серии Дэйву Варфилду, геймеры со всего мира ожидали от канадцев если и не открытия, то хотя бы переосмысления игровой механики и максимального приближения ее к полноценному симулятору. Разработчики обещали игрокам невиданные ранее технологии управления игроком без шайбы, увеличение игрового поля, что, по идее, должно было прибавить виртуальному хоккею скорости, реализацию индивидуальной техники самых знаменитых хоккейных звезд и, конечно, улучшенную графику. Но хотели как лучше, а получились **NHL 2005**...

* * *

Должен сразу огорчить всех поклонников NHL 2004, ожидавших от новой части достойного продолжения традиций, — выполнив все свои обещания и действительно снабдив игру рядом уникальных особенностей, разработчики добились потешающего эффекта — играть в NHL 2005 попросту неинтересно.

Внес серьезные изменения в концепцию, разработчики на корню убили тот драйв и нескончаемый поток адреналина, которым могла похвастаться любая предыдущая игра серии. Поэтому, если в хоккейном симуляторе для вас ведущую роль играет сверхзвуковой геймплей, не дающий ни малейшей возможности задуматься над тем, что происходит на экране — можете смело заканчивать чтение этого обзора и продолжать получать удовольствие от игры в NHL 2004.

Успех игры в NHL 2005 заключается далеко не в игровой практике или отточенных рефлексх — ключевое слово здесь «геймплей». Если вы готовы проигрывать половину матчей только потому, что не можете одновременно совладать с восемью клавишами управления, не считая стрелок, — тогда определенное удовольствие после игры в NHL 2005 вы наверняка получите. Если же главное для вас — удобство, а перспектива покупки джойстика отвергается вами напрочь, то прошлая часть, куда лучше приспособленная к клавиатуре, останется для вас лучшим вариантом. Конечно, переименовать клавиши управления по собственному желанию вы можете, но только никакого результата это не дает. Разве что бросок шайбы, за который по умолчанию отвечает клавиша D, я бы посоветовал вам зафиксировать за «пробелом».

При первом запуске игры в глаза бросается обновленное анимированное меню. Впервые в истории спортивных симуляторов от EA интерфейс вызывает сугубо положительные эмоции — все расположено на своем месте и совершенно не мешает игре.

Из **игровых режимов**, помимо стандартных *Play Now*, *Season* и *Dynasty Mode*, стоит выделить *Free 4 All*, в котором вы вместе с четырьмя друзьями можете посоревноваться в мастерстве забивания шайб, управляя забавными карикатурными хоккеистами. В этом случае вам доступна половина поля с воротами, и по одному виртуальному хоккеисту на каждого игрока. Кроме этого, в новой серии NHL появилась возможность разыграть *Кубок мира* между восемью сильнейшими сборными командами Европы и Северной Америки. Ну а если вы не хотите зашугивать цвета ни одной из представленных стран, всегда можно создать свою собственную, уникальную команду и привести ее к победе в самом престижном международном хоккейном турнире.

Режим *династии*, он же *Dynasty Mode*, также не остался без внимания разработчиков и получил свою порцию усовершенствования, еще больше приблизившись к полноценному менеджеру. Напомним, что в этом режиме вам предстоит взять под свой контроль одну из тридцати представленных команд и привести ее к победе. Но, в отличие от того же *Сезона*, вы должны будете не только править «звенья» и заниматься составлением графика тренировок, а и полностью управлять финансовыми делами — назначать цены на билеты в играх чемпионата и плей-офф и покупать различные улучшения, которые увеличивают как менеджерские способности ваше-



го альтер эго, так и параметры игроков команды. Отныне же вам придется еще и следить за околокомандными делами, чему будет помогать введенная система *PDA/e-mail*, позволяющая вам оперативно узнавать о всех событиях, произошедших как внутри вашего игрового коллектива, так и в чемпионате.

Небольшие косметические улучшения достались и *графической составляющей*. В первую очередь разработчики повысили детализацию зрителей на трибунах, которые, напомним, прописаны в полном и весьма симпатичном 3D. Оставшиеся polygons пришили на игроков и их экипировку: теперь почти каждый виртуальный хоккеист похож на своего реального собрата, и вы вряд ли отличите игровую модель, скажем, Тодда Бертрудди от его же фотографии. Ну и значительно улучшившееся освещение на стадионе, нещадно эксплуатирующее все последние графические наработки, — это уже стандарт для каждой новой части серии.

Кроме графики, хочется отметить и *анимацию*: виртуальные хоккеисты обзавелись рядом новых движений, например, научились ронять клюшку после силового контакта с соперником. Немного изменились драки, переключавшиеся на новые кнопки управления и демонстрирующие новые приемы и движения со стороны игроков.

Звуковое сопровождение открыто претендует на звание лучшего в этом году: разнообразные крики с трибун, поддержка болельщиков, фоновые звуки — все реализовано на высшем уровне и прекрасно дополняет игру, создавая ни с чем не сравнимое ощущение присутствия.

На саундтрек Electronic Arts покуситься не могла, поэтому здесь все традиционно на высоте. Композиции таких исполнителей, как *Frenz Ferdinand*, *Sugarcult*, *Ash* и *Lola Ray* прекрасно вписываются в игру и не вызывают совершенно никаких нареканий.

Из остальных чисто косметических изменений стоит выделить появление *линейного арбитра*, фиксирующего офсайды, расширивший ассортимент скриптовых сцен и более яркое появление команд на поле под потрясающую световую феерию и звуки национальных гимнов...

Но с геймплейными нововведениями, к сожалению, дела обстоят не так радужно. На лицо желание разработчиков усложнить проект, добавить в него как можно больше симуляторных элементов, но, как следствие, — полностью неприступный AI, пресекающий любые атаки игрока, увеличившаяся жесткость игры (хотя разработчики воясо уверяли нас в обратном), и пара никому не нужных технологий. Вот о них мы сейчас и поговорим.

В первую очередь канадское подразделение EA добавило в игру технологию *Open Ice Control*, которая позволяет игроку управлять хоккеистом без шайбы. При ее включении (кнопка C) вы будете автоматически переключены на ближайшего игрока, в то время как вести шайбу к воротам, с переменным успехом пытаться избежать атак соперника, будет искусственный интеллект. Но не думайте, что вы полностью теряете контроль над игроком с шайбой — при нажатии на кнопку паса S или удара D он сразу же совершит соответствующие действия. Согласно замыслу разработчиков, эта технология должна помочь игроку находить удобные позиции при атаке, совершать стремительные проходы по флангам, с последующим пасом в центр и ударом в касание, и многое другое. Но на деле же мы получили совершенно бесполезную функцию, которая является сущей обузой для геймплея. Сразу видно, что разработчики пытались сделать эту технологию максимально востребованной, «ужесточив» AI, тем самым вынуждая игрока постоянно совершать перепасовки, но навредили сами себе, ибо управиться с ней оказывается просто невозможно.

Вторая технология, сходная по названию, но совершенно иная по принципу действия — *Open Ice Support* (клавиша V), которая основана на игре в защите и менее приспособлена к атакующим действиям. С ее помощью вы можете организовывать коллективный отбор шайбы либо заблокировать мешающего вам игрока. Действует вся эта радость следующим образом — при активировании OIS, ближайший игрок вашей команды будет всячески помогать вам в защитных действиях, растаскивая игроков команды соперника. Звучит, конечно, многообещающе, но на деле пользоваться этой функцией (впрочем, как и предыдущей) просто не хватает времени. Ведь гораздо проще совершить про-

ход одним игроком, полностью положившись на собственное мастерство...

Единственное, с чем можно поздравить разработчиков — они действительно сделали игру немаловажно сложной. Но в отличие от прошлогоднего футбольного хита *Pro Evolution Soccer 3*, где сложность достигалась благодаря действительно интересным игровым элементам, требующим от игрока максимального мастерства, канадцы попросту наделили искусственный интеллект незаурядными способностями, которым вряд ли что-то сможет противопоставить даже самый опытный геймер. Если раньше из пятидесяти ударов вы забивали хотя бы шесть голов, то в NHL 2005 вы будете безумно рады, если забьете один. Честно признаться, это первый спортивный симулятор, в котором вратари реагируют практически на любой удар. Поразить ворота в NHL 2005 можно лишь постоянными ударами с флангов, надеясь на то, что с хотя бы



одним из них голкипер не справится (а теперь вратари действительно могут ошибиться в завершающей стадии и отбить шайбу в собственные ворота)...

Но не следует забывать о том, что остальные игроки команды соперника обладают такими же впечатляющими рефlekсами. Защитники будут постоянно сбивать ваших форвардов уже на линии, и всячески пытаться измотать вашу нервную систему, а форварды, досконально изучившие технику скоростных проходов и точного паса, будут постоянно беспокоить вашего вратаря, тем самым окончательно убеждая геймера, что он в этой игре совершенно бессилен что-то изменить... Не хоккейный счет на табло с минимальным превосходством одной из сторон прекрасно это подтверждает.

* * *

Несмотря на робкую попытку разработчиков усложнить геймплей путем введения дополнительных возможностей, NHL 2005 оказалась той самой полурядкой, с которой мы встретились еще год назад. Демонстрируя на это, игра наотрез отрицает свое родство с NHL 2004, демонстрируя немаловажную сложность, с которой вряд ли потягается хоть один чистокровный симулятор.

Тем не менее, задел на будущее есть, — разработчики продемонстрировали, что не собираются мириться со сложившейся ситуацией. И, будем надеяться, что уже в следующем году у них получится создать такую же сложную игру, с одним лишь исправлением — в эту игру будет интересно играть...

А пока же — нестарейший NHL 2004 наверняка продолжит свое един год. Потому как выбора у него попросту нет.

P.S. Любителям хоккейных баталий также хотелось бы посоветовать обратить свое внимание на недавний *NHL Eastside Hockey Manager* от настоящих гениев из *Sport Interactive*, который является первым проектом ребят, созданным без присмотра Eidos.

Удачи!

Shrike

ПЯТЫЙ ЧАРОДЕЙ

То, что в РПГ есть квесты, я знаю. Но чтобы наоборот — таке мне еще не попадалось. И вот неведомым образом в моих руках оказался диск с загадочным названием «Пятый чародей». Начав по привычке читать аннотацию, я немного удивился, поскольку еще не ставился с миксом подобного рода. А начал играть, я опять удивился, но уже по другой причине. Но обо всем по порядку.

Начнем мы с одного из самых важных аспектов как квеста, так и РПГ — сюжета.

В давние времена было предсказано, что на далеком острове Роуленд вырастет великое зло, которому будет под силу уничтожить весь мир. Чтобы уберечь мир от угрозы, маги разработали ритуал Кроу Кейн. Но время шло, зло все не появлялось, маги начали потихоньку умирать. И вот, когда из магов уже никого не осталось, предсказание начало сбываться. Но назло ему (такой вот казюбур) последний из учеников магов учил что-то нехладное и провел ритуал в одиночку. Не справившись с силой заклятия, он погиб, но доброе дело не остается безнаказанным. Шесть призванных воинов поймали Верховного демона — единственного, который вырвался до проведения ритуала, — и отправили его туда, где раки не зимовали. Хотя пятеро из шести воинов при этом погибли.

С тех пор прошло десять лет. Единственный выживший воин, Вахаргем, вернулся в город на крыльях славы и был в скором времени коронован. Никто не задумался, как ему удалось не получить ни царапины там, где погибли пятеро. Спустя немного времени новопришедший король превратился в тирана. Все несогласные с ним пропадали бесследно.

В это время у сына одного из дворян, Энгеора, стал проявляться магический дар. Насобирав денег, отец отправил его в Академию Волшебства, где и началось обучение юного мага. Как-то раз в процессе дружеских посиделок в кабаке между Энгеором и его другом разгорелся спор о новом короле. Они никак не могли решить, кто же на самом деле Вахаргем — герой или тиран? Слово за слово, разговор превратился в кабацкую драку. Наутро студент проснулся в теплой компании стражников, которые и доставили его пред светлые очи местного судьи. Приговор — пожизненное заключение.

Собственно, с этого момента и начинается игра.

Весь игровой процесс можно разделить на две приблизительно одинаковые части: квестовую и боевую. Для начала разберемся с квестовой.

Все загадки в игре довольно логичны, хотя и не просты. Например, чтобы приготовить порошок огня, нужно положить в миску маковую головку и измельчить ее подобранным камнем. А для постройки приставной лестницы необходимы пара планок и разрезанная на составные

Разработчик: Napoleon Games
Издатель: CENEGA Publishing
Издатель на территории СНГ: 1C
Жанр: квест/РПГ

Системные требования:
✓ минимальные: P 2.350 МГц, 64 Мб ОЗУ;
✓ рекомендуемые: P 3.750 МГц, 128 Мб ОЗУ, видеокарта AGP

части (собственно веревка и ступеньки) веревочная лестница. За каждый подобранный или примененный предмет герой награждается некоторым количеством опыта. Вот только это количество очень уж небольшое, так что прокачать что-либо за счет выполнения одних только заданий не удастся. Хочешь — не хочешь, нужно сражаться. В общем, за квестовую часть ставим игре «плюс».

Ромевай часть. Поскольку наш герой — маг, то кулаками он махать не обучен и полагается только на помощь тонких материй, сиречь магии. Итак, в подчинении у Энгеора пять стихий: огонь, земля, вода, воздух и разум. Каждая стихия включает в себя пять заклинаний, которые, в свою очередь, имеют пять уровней силы. Поначалу у героя присутствует по одному заклинанию каждой школы, а новые появляются сами собой по мере прохождения игры. Каждый раз на уровне мы получаем по пять очков знаний, за счет которых и поднимаемся уровень заклинаний. Кроме магии, в ролевой системе можно выделить атаку, защиту и скорость. Ну, со скоростью понятно: у кого больше, тот и ходит первым. Атака: если показатель атаки у вас меньше уровня защиты соперника, то герой просто промахнется. А если вы все-таки попадете и нанесете урон меньше, чем враг может поглотить, то противник удар просто заблокирует. То же самое относится и к ям, попадут — не попадут, ударят — не ударят.

Чтобы исключить ситуацию, когда герою попадается слишком сильный враг, разработчики предприняли следующий шаг. На глобальной карте заранее расставлены все точки сражения, и чтобы набрать необходимый уровень, приходится последовательно их все зачищать. Но все равно встречаются моменты, когда на героя нападают три и более противника. А если учесть, что за один ход можно применить только одно заклинание, то выиграть становится очень непростым делом.

Сам процесс боя напоминает «Героев». Такое же поле, разделенное на шестигранные, по которым передвигаются главгерой и противники. Самое обидное, что отступить во время боя нельзя — если уж вылезался в бой, то дерись до победы. Или поражения.

Кроме всего этого в игре встречаются магазины, в которых охромив стандартных зелий для лечения и восстановления маны можно иногда разжиться новеньким заклинанием или квестовым предметом.

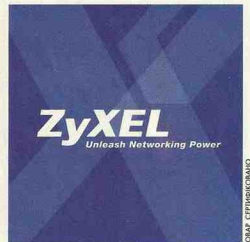
Графическое исполнение игры — так себе. Модели персонажей довольно страшные, анимация хромает на обе ноги, баггтрауды тоже не выделяются ничем особенным. Лирико мне графика напомнила такой «шедевр» филиппинской мысли, как «Авигто».

Музыкальное сопровождение под стать визуальному оформлению. Серо, сыро и невыразительно.

Вывод: игра средняя. Довольно неплохой сюжет и квестовая часть перекрываются довольно мрачной боевой частью и страшными графиками/анимацией/музыкой.

Но поиграть все же можно... недолго... если взять у друта.





Бережи
свій ZyXEL
змолоду!

модеми серії
OMNI 56K



Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ (062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK (0622) 90-58-46, Техніка (062) 385-82-55; Запоріжжя: Фотоком (0612) 12-49-04; Київ: Брейн ком'ютерс (044) 239-25-87, ВалТек (044) 229-40-33, Версія (044) 554-27-47, Гранд Сервіс (044) 456-47-77, Еверест (044) 464-77-77, Енглер-Україна (044) 568-58-68, Енран-Телеком (044) 244-93-68, Ітел Лтд (044) 237-72-09, К-Trade (044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (044) 236-20-92, Навігатор (044) 241-94-94, Промрегіон (044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" 8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" 8-800-507-70-70; Миколаїв: АДМ (0512) 47-22-81; Одеса: Н-БІС (048) 777-70-70, Неолоджик (048) 728-37-28; Суми: Демекс комп'ютер (0542) 60-11-11; Харків: Спецвузавтоматика (0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (0572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ (0382) 70-07-07

Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення і зручне використання
- Три роки гарантії



Нові пригоди Хрюнделя та
Лахматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

Никита РЫКОВ aka Nik nik@gamefragnon.ru

ОСАДА

Разработчик: Primal Software

Издатель: «Аксел»

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium-3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1,2 Гб на винчестере

Появление не тактической RTS, спущенной со ступеней наших восточных соседей, — явление настолько же редкое, насколько и опасное. Собаку съевшие на производстве игр из смежных жанров, российские разработчики относятся к стратегиям с явным пренебрежением, предпочитая, в крайнем случае, обращаться к помощи пошагового режима, и наотрез отвергая предложения создать хоть что-то, требующее думать в реальном времени. Лишь редкие игровые студии, смекинувшие всю тяжесть сложившейся ситуации, иногда сотрясают игровой мир анонсами новых RTS, грозясь либо перевернуть с ног на голову жанр в целом, либо показать всем, как должна выглядеть настоящая стратегия. Наполеоновские, прямо скажем, планы.

Не успели рецензенты полностью оправиться от глубокой нервной травмы, нанесенной год назад питерской студией «Аеста» и её «Антантой» («Стальные монстры» в психеобеснидах вашего города уже в начале следующего года, господа!), и до конца насладиться всеми прелестями оригинально-терраморфического «Периметра», как на сцену не без сторонней помощи явскарбалился представитель Primal Software и с блаженной улыбкой олигофрена продемонстрировал публике зародыш своего нового творения. Среди заявленных подробностей то и дело проскакивали уникальные особенности грядущего, как минимум, хита — полностью автономное деторождение юнитов, которые появляются на свет в виде ревящейся ребятни, и лишь по прошествии некоторого времени достигают призывного возраста; требование постоянно подлизывать прованит оскандающим врага солдатам, и, в конце концов, необходимость рушить здания исключительно осадными орудиями, в то время как мечи и стрелы не причинят им никакого вреда... Естественно, усомниться в словах людей, в свое время порадовавшихся нас великолепными похождениями отгдышней рептилии в *The 1 of the Dragon*, не смог ни один уважающий себя игровой журналист... Как оказалось, зря.

Что получится, если в процессе разработки заново перетасовать карты, и отречься от всех своих обещаний, сменив оригинальные идеи на вялое и напрочь штампованное стратегическое действо со словом «раш» в главной роли? Что может выйти, если заполнить просторы, по которым еще вчера путешествовал в поисках добычи тот самый дракон, различными фантазийными тварями, рудниками и никудышными дворцовыми интригами, затерев ластиком жанровое определение «аркада» и вписав туда пометку RTS? Что будет, если взять за основу игры просроченный *Primal Engine*, кроме того, урезав роскошные спецэффекты, которые блистали в «Лазе Дракона»? Наконец, что может получиться, если на коробке с игрой гордо красуется надпись «революционная трехмерная стратегия» с тремя восхитительными знаками в окончании? Только «Осада». Или *Besieger* — как вам будет угодно.

Сюжетная завязка повествует нам о тяжелой доле киммерийца Конана, который, отправившись на поиски древнейшего и могущественнейшего артефакта, навлек на оставшуюся без правителя империю целую череду нападений. Озабоченная на всех и вся сестра Конана, которая провела добрую половину своей жизни в библиотеке, посредством поклонения темным богам обвела нас потрясающей силой и сумела в результате переворота взойти на трон Киммерии — со скромным желанием всего лишь захватить мир. С такой ситуацией не захотели мириться прожигавшие неподлежку викинги, которые никак не могли смекнуть, почему их давний союзник начал бесчинствовать на окрестных землях. В результате всего этого непотребства совет решил делегировать великого яра по имени Бармалей за молотом Тора, владельцу которого, по преданию, сможет показать мать Кузмы кому угодно. Отчалив от города на воздушных кораблях, Бармалей со товарищи попали под артострел враждебных магов, из-за чего до пункта назначения добрался один лишь воздухоплавающий линкор с тем самым яром и парой солдат у него в подчинении...

Если вас еще не стошнило от предыдущего абзаца, то уж дальнейшее развитие событий вряд ли кого-то оставит равнодушным. Демонстрируя неизмеримо избыточные повороты, местный, с позволения сказать, сюжет, будет на протяжении тридцати огромных миссий методично уничтожать вашу нервную систему. Написанные, видимо, убогойшей бабой Дусей диалоги не повернут в истерический хохот лишь сотрудников Primal Software и крайне нетребовательных игроков. Запомните, что если вы видите пепелище бывшей деревни, — вы непременно отстроите там собственное поселение, предварительно выслав слезную речь из уст Бармаля. Если вам нужно создать несколько воздушных кораблей, — вам обязательно придется спасти из соседнего форта мастера-кузнеца, который, совсем не улыбаясь, прокритичит пару душещипательных предложений с восхитительными знаками после каждого из них. Но даже если вы вытерпите все это издевательство, озвучивание персонажей гарантированно вгонит вас в столбик. По всей видимости, все та же баба Дуса, заручившись поддержкой сантехника Васи, во время отсутствия остального почти-творческого-коллектива очень продуктивно побалабала с микрофоном...

Но избитый сюжет — далеко не летальный диагноз для линейных стратегий. Скорее, данность сложившейся ситуации. Поэтому, оставив неутомимый творческий тандем бабы Дуси и сантехника Васи насиде со своими творческими же муками, давайте перейдем к собственно стратегическому элементу, на который и пришла добрая половина дифирамбов со стороны игровой прессы, взявшему в свое время писать превью...

Первый, второй, и даже третий взгляд на игровое полотно не предвещает ни малейшего подвоха — от обилия формаций ря-



бит в глазах, потрясающий выбор всевозможных фортификационных сооружений и их модификаций заставляет поверить в масштабность заданных сражений, а графический движок, несмотря на почтенный возраст, выводит на экран монитора довольно милые пейзажи. Но на деле все оказывается гораздо прозаичнее — все формации являются не более чем мишурой, прикрывающей тактическую убогость игры, а стены и башни при должном старании могут огородить от любых проблем, сводя на нет все попытки AI доставить вам хоть какие-то неприятности.

Каждый элемент игры при чуть большем усердии со стороны разработчиков мог бы вызывать у геймеров сущий восторг, но желание создать первую в России трехмерную RTS (которое, впрочем, так и не увенчалось успехом) толкало девелоперов на совершенно непонятные вещи. Как вам, например, понравится механизм постройки стен, который автоматически располагает будущую ограду уязвимым местом в сторону врага? Придется ли вам по душе путь и удобный, но занимающий пол-экрана интерфейс, в многочисленных окнах которого с первого раза разберется лишь избранный? Наконец, интересно ли вам будет воевать с кремневым разумом, который заходит в узкий горный каньон с построением в линию, в результате чего до цели первыми добираются лишь несколько солдат, в то время как остальные продолжают прибывать беспомощным мясом в течение последующих пяти минут?

Сами же осады реализованы максимально просто и не требуют от игрока каких-то особых умений: несмотря на заверения разработчиков, снести вражью стену или разбить ворота может — с переменным успехом — любой солдат. Само собой, осадные орудия в игре тоже присутствуют: к услугам геймера, особо изощренного в использовании тактических приемов, разработчики предоставили тараны, переносные лестницы, летающие транспорты, благодаря которым можно высадить своих головорезов прямою на центральную площадь вражеской базы, и многое другое. Кроме того, в каждое орудие нужно запрыгнуть по несколько крестьян, без которых машина попросту не двинется с места. Прямо-таки «В тылу врага» на фэнтезийных просторах, ей-Богу...

Впрочем, для настоящего стратега не все оказывается так плохо, как может показаться на первый взгляд. Обилие всевозможных улучшений как зданий, так и юнитов, вызывает сугубо положительные эмоции, и действительно влияет на геймплей. Так, в середине игры вы вряд ли сдержите врага хлипкой деревянной изгородью, в то время как каменная стена, да еще с сидящими на ней лучниками, не оставит врагам никаких шансов. Крестьяне намного эффективнее будут носить лес в лесопилку, нежели в жилые помещения, а огромное количество военных улучшений позволит вам превратить скромного по всем параметрам копейщика в тяжелооруженную машину для убийства.

Но стоит только вашей оголтелой вооруженной рати выбраться на открытые пространства, как на сцене, пошатываясь, появляется алгоритм нахождения пути, срывая на себя все запасы гнилых помидоров из зрительного зала. Не удосужившись снабдить игру возможностью установки уровня агрессивности юнитов, разработчики и знать не знают об отступлении с поля боя — оторвать от врага свою армию в западе боя просто невозможно. Традиционные для всех отечественных стратегий проблемы с восхождением на гору также нигде не делались, равно как и извращенное понятие разработчиков о кратчайшем пути...

Не остался без внимания разработчиков и RPG-элементы: каждый юнит в игре способен набирать опыт и получать уровни. И если для простых смертных количество повышений строго ограничено цифрой три, то героев (в количестве четырех штук на всю игру) можно прокачивать до восточного астрономического величин. Разработчики просто умоляют геймера проходить кампанию исключительно героями, обращаясь к помощи армии лишь при совершенно неспристойно-масштабных сражениях. Вознаграждается такой подход, прямо скажем, очень щедро — уже к пятой миссии ваши подчиненные супермены самостоятельно будут уничтожать целые вражеские батальоны вместе с укреплениями. Сторонний наблюдатель, краем глаза увидевший, как разгильяющийся в полном неглиже герой-кентавр без каких-либо признаков гениальности в

считанные секунды крошит в щепки вражеские здания, наверняка в панике закричит: «Хватит!» — и выбегит из зала...

...Но возмущавшийся творческий гений разработчиков уже не остановить. Поймавшие кураж Primal Software оверз продолжают гнуть свою линию, демонстрируя игрокам напроць вто-



рычные идеи, грозя геймеру ничтожным AI и пытаясь поразить его местными красотами, которые полностью меркнут при первом же попадании наших героев в подземелье. Разработчики очень гордятся системой рождения крестьян, которые автоматически избегают из жилых домов уже бородатыми мужиками, способными в любой момент схватить топор и добывать три вида ресурсов, но абсолютно забывают о том, что все это уже было в великошейной Battle Realms. Девелоперы велит игроку водить крестьян за ручку в местный барак, откуда они выйдут уже закованными в латы копейщиками, лучниками и всадниками, но и подумать не могут, что находясь в нашем подчинении герой без особых проблем расправится с таким количеством врагов, одолеть которое окажется не под силу и десятку конных лучников...



P.S. Впрочем, справедливости ради стоит заметить, что определенное удовольствие в процессе ознакомления с игрой ваш покорный слуга все же получал. Поэтому если вы устали от бесконечного появления откровенно ушербных «стратегий» уровня, скажем, Battle for Troy, «Осада» вполне может помочь вам сократить несколько осенних вечеров...

ЛИТВИНЧУК Виталий aka Lee[Messiah]

ДЕЛО_13

Разработчик: PAN Vision

Издатель: snowball.ru / Фирма 1С

Жанр: детектив

Требования к компьютеру:

✓ минимальные: P 2-333; 64 Мб ОЗУ; 750 Мб
свободного места;

✓ рекомендуемые: P 3-600; 128 Мб ОЗУ

Каких игр сейчас только не выпускают. Разные экшны, шутеры, стратегии и многое другое. Небольшая часть отводится также логическим играм, в частности — детективам. Компания **PAN Vision** представила нам запутанную, немного ужасающую историю.

Неизвестный (по сюжету игры; странно, что авторы не дали ему названия) приватный городок потрясла серия загадочных убийств. Жертвами опасного маньяка стали три молодые женщины. Они были задушены, потом каждой из них были нанесены тяжелые ножевые ранения, и рядом с каждой находилась сложенная из бумаги голова волка. Еще одним совпадением оказалось то, что все убийства были совершены в полнолуние. Найти убийцу так и не удалось. Ужасные нападения прекратились так же внезапно, как и начались. Однако у этого нераскрытого преступления есть продолжение, которое нам придется раскрывать на основе достижений и ошибок расследования. Спустя пять лет убийство в полнолуние внезапно повторится при тех же загадочных обстоятельствах.

По следам... детектива

Окраина небольшого городка.

Эта ночь не предвещала ничего хорошего. Случай сделал свой выбор. Эта ночь не пройдет бесследно ни для одинокой женщины, ни для двух парней, один из которых уже не вернется домой.

Темная улица, которая проходит рядом со строительной площадкой. Разбитый кем-то фонарь — единственный, освещавший прежде эту часть района. Все указывало на то, что произойдет нечто ужасное. И это случилось.

Самой обычной ночью, когда узкие улочки городка были освещены лишь полной луной, двое неразумных приятелей решили под конец бурной ночи сыграть злую шутку с дамой, которая возвращалась с вечеринки в полном одиночестве.

Из следственного протокола:

✓ Первый — **Николай Сешинков**.

Возраст: 29 лет. Безработный. Вор. Говорит с украинским акцентом. Клеит на себя матерого бандита, но в компании всегда свой человек. Как ни странно, больше всего боится депортации на родину.

✓ Второй (ему повезло меньше ☹) — **Игорь Черных**.

Возраст: 30 лет. Работу найти ему так и не придется ☹. Лучший друг Коли, его напарник и такой же вор и вымогатель.

Трудно предположить, чем бы закончилась их хулиганская выходка, если бы не одно непредвиденное обстоятельство. Сильный удар сваля женщину с ног, а когда она очулась, то обнаружила рядом только труп молодого мужчины, который несколько мгновений назад хотел напасть на нее. Второго хулигана уже и след пропал. Ужасный, пронизывающий вой разорвал тишину...

А теперь коротко о главном

Угрю предстоит проходить в роли шефа полицейского участка. От вас потребуются любыми (в рамках закона) усилиями раскрыть череду запутанных преступлений, а также пролить свет на события штилетной давности.

В вашем распоряжении находятся четверо подчиненных, трое из которых — следователи, а четвертая — судмедэксперт. Ниже приведены их личные дела.

✓ **Стасов Андрей Владимирович**

Возраст: 26 лет.

Профессия: следователь.

Личная характеристика: за любовь к боксу и жесткие методы расследования сослуживцы прозвали его Тайсоном. Виртуозное владение непатристической лексикой помогло ему завоевать уважение в криминальной среде родного города. Любимая поговорка: «Бешеной собаке семь верст не крюк».

✓ **Рахимов Эркин Ахмедович**

Возраст: 29 лет.

Профессия: следователь.

Личная характеристика: родители родом из Средней Азии. Незыблемо вежлив и деликатен, что производит благоприятное впечатление на неуксусных посетителей отделения. Аккуратен до педантизма и последователен до занудства; не любит принимать поспешных решений.

✓ **Алиде Мария Эрнестовна**

Возраст: 26 лет.

Профессия: следователь.

Личная характеристика: в недавнем прошлом распределяла пособия по безработице — отсюда бестаящее знание низших слоев местного общества. Серьезна и честолюбива, увлекается восточными единоборствами и латиноамериканскими танцами. Убежденная блондинка.

✓ **Клейпер Инга Борисовна**

Возраст: 52 года.

Профессия: судмедэксперт.

Личная характеристика: ее профессиональный цинизм шокирует даже выдавших виды мужчин. Свообразное чувство юмора. Безукоризненна во всем, что касается работы, но совершенно невнимательна в быту. Начитанна, разбирается в искусстве. Отвратительно готовит.

Подчиненных можно разделить на две группы, основываясь на их возможностях. Так, первые трое, т.е. следователи, занимаются опросом подозреваемых и свидетелей, вызывают их на допрос, собирают необходимую информацию. Для судмедэксперта уготованы несколько другие задания. Она проводит обыски, а также экспертизу предметов, найденных в результате следствия или обыска.



Не по дням, а по часам

Игра делится на пять этапов, переход между которыми происходит в соответствии с логическими закономерностями. Это значит, что для перехода на следующий этап придется выполнить основной пункт в предыдущем. Но это не значит, что игра прямолинейна. На каждом этапе расследование может привести к разным последствиям, а, значит, вы практически полностью управляете сюжетом.

Для завершения расследования отводится неопределенный промежуток времени. В зависимости от предпринятых вами действий он может как сокращаться, так и увеличиваться.

Этапы делаются на некоторое количество дней. Рабочий день полицейского длится 12 часов (с 8:00 до 20:00). Каждые сутки работы следователя или судмедэксперта оплачиваются из вашего бюджета. Бюджет на день — примерно 40-45 единиц. Он расходуется на наем работника — отнимается три единицы за каждого нанятого. Т.е. для расследования выбираем, кто будет работать в этот день, а кто нет. Выбор зависит от предполагаемых действий. Например, если требуется сегодня только допрос свидетелей или сбор информации, то логично набирать только следователей. И, наоборот, для проведения обыска и экспертизы нам потребуется судмедэксперт.

За день происходят разные события, которым в конце дня подводится итог. К ним относятся: нахождение улик, задержание преступников, правомерные действия полицейских, переход на новый этап. Все эти события плюсятся к первоначальному результату. В минус идут: оплата рабочего дня полицейского, неправомерный арест или обыск, появление новой жертвы.

Один из недостатков игры (а, может, наоборот) — то, что день проходит очень быстро: он длится примерно 20-25 минут реального времени. Так что для достижения максимального эффекта производительности придется изрядно потрудиться. Например, для просмотра следственного архива я тратил от 15-ти минут до одного часа игрового времени. Ужас.

Также огромное количество времени тратится на допросы. Допросом свидетелей и подозреваемых вы занимаетесь лично, причем остановить допрос можно только отступив собеседника. Может, из-за маленьких размеров городка или из-за недостатка бюджета в полицейском участке отсутствует рабочий транспорт ☹. Поэтому все путешествия сотрудники будут совершать на своих двоих. А это, поверьте, занимает немало времени. Еще, если вы отправили следователя для вызова свидетеля на допрос, последнего может не оказаться на месте — и треть дня потеряна впустую.

Делу время...

Теперь, когда мы узнали о привилегиях сотрудников и об их возможности, перейдем непосредственно к игровым опциям. По ходу игры список свидетелей и подозреваемых будет непрерывно расти. Информация о них можно получить из доске, отправив следователя «пошарить» в компьютер. В доске имеются: имя человека, его увлечения и профессия, место жительства, имена родственников, список преступлений (если таковые есть). То есть из доске мы получаем самые примитивные данные. Важными из них являются только место жительства (на карте появится иконка — наведя на нее, узнаем адрес и жильца), а также список близких родственников, что дает нам новых персонажей.

Управлять следствием совсем не трудно. Чем-то напоминает управление в Sims ♪. Выбираем персонажа, кликнув на нем. Далее заходим в базу данных, выбираем из списка требуемую строку и, в зависимости от выбранного пункта, сверху экрана появляется меню опций. Потом ваш подчиненный отправится выполнять поручение. Его успех зависит от поставленной задачи и воли случая. О результатах проведенных действий информация поступает в блокнот, и появляется иконка в левом нижнем углу экрана.

Обзор игрового поля происходит сверху под небольшим углом. Персонажи небольшого размера, каждый имеет свой неповторимый образ, адрес и плохие привычки ☹. Очаровательные домики, современные и старинные; порт выделяется огромным кораблем; зеленые насаждения — это создавало бы впечатление райского местечка, если бы не одно «но». Все несколько нечетко прорисовано, хо-

тя пропорции соблюдены. Смену дня и ночи можно определить только по часам. В одной части города — постоянный полумрак. Например, на месте преступления. Рядом также находится и кладбище с деревянной церковкушкой. В другой части — всегда светло и весело, жизни там не тужки.

Полицейский участок увеличен по отношению к остальной части города. Небольшую территорию можно разделить на семь условных частей. В приемной ожидают вызванные на допрос персонажи. Но терпеливые граждане покидают вас, если на них не обращать внимания в течение трех часов. В свободное от работы время сотрудники занимаются распитием кофе/чая в курилке (хорошо, хоть кофе бесплатный, а то за день пропили бы месячный бюджет). Рядом находится лаборатория, в которую время от времени заходит наша судмедэксперт. Напротив — комната опроса свидетелей и информационный центр. Возле входа находится архив и доска объявлений. Отсюда



можно попасть в помещение с камерами. Обстановка в участке, скажем так, не из лучших.

Если все это сложно осознать, то в игре присутствует обучалка, именуемая «стажировка». Вы проведете один день, получая ценные указания по поводу возможностей игры. На мой взгляд, вполне доступно и понятно.

Игра или кино

Немного скучное прохождение игры скрашивают видеоролики. Да-да, именно видеоролики. Это не простое мультипликационное изображение событий. Это вполне профессионально исполненные и озвученные видеозаставки, в которых играют профессиональные актеры. Все актеры исполняют роли так, что можно вполне логично судить о характере и увлечениях персонажей.

К тому же и допрос проходит в виде небольших заставок. Ответы, ответы, настроение передаются в полной мере.

Звуковое оформление полностью связано с сюжетом, но это только в заставках. А все прочее сопровождается парой неплохих музыкальных произведений. Но они не отражают ничего. Так, для поддержания общего эффекта.

В общем, вывод

В игре есть несколько вариантов концовки. Из этого следует, что ваше везение и логика могут привести к разным результатам. Вполне возможно, что еще до конца расследования вы истратите весь бюджет, и придется все заново составлять по полочкам, чтобы прийти к желаемому итогу. А может, в конце концов у вас получится распутать этот клубок загадок. И вам вручат благодарность от всего города и подарят огромный орден посмертно ☹. Извините, все.

Артем РЫБАЧУК aka Вдомах

ТЕРРИТОРИЯ
НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИРазработчик: IT-Territory
Жанр: MMORPG
Релиз: 12 апреля 2004 года

Если вы решились на прочтение данной статьи, я потребую от вас две вещи. Первая: на пять минут выкиньте из своей головы две буквы — Б и К, все равно они вам не понадобятся. Вторая: не вспоминайте про них, даже посмотрев на скриншоты, ибо от легендарного «Бойцовского Клуба» в этой игре не осталось практически ничего, кроме разделения экрана на две части, системы боя (а учитывая изменения этой самой системы в ее «родитель», на это сходство можно не обращать внимания) и режимов битвы. Впрочем, «Территория» все же остается клоном, но клоном, сделанным мастерами.

Если вы проснулись на улице, значит, вы там и заснули

Атмосфера виртуального города ужасно напоминает реальную жизнь. Город наполнен всеческими мелочами, которые мы можем встретить в реальности, даже не напрягаясь для поиска оных. Также изрядную долю атмосферы добавляет форма, в которой преподносятся новости — газета, где могут печататься игроки с профессиональным журналистом, практически неотличима по стилю письма от реальных печатных изданий. Так, сообщение о замене Генералом человека на каком-либо посту воспринимается не как очередные выдумки, а как реальное событие: кто-то кого-то сместил, кто-то продвинулся вверх по служебной лестнице. Ну как тут не

если бы местное население не страдало поголовно драчливостью. На этой стороне геймлея догадываться не стоит, так как серьезных отличий от других подобных игр тут мы вряд ли найдем. Все те же «четыре удара» — четыре блока», те же режимы боев (исключение — Бой за улицу). Амуниция соответствует эпохе, в которой разворачиваются события — из одежды вы найдете здесь джинсы, шорты, пиджаки; из оружия — кирпичи, монтировки, огнестрельное оружие. А где еще можно отдохнуть от фантазийного антуража, захлестнувшего большую часть игрового мира?

Коротко о ролевой системе. В наличии у нас несколько статусов: *ловкость* (влияет на уворот и антиуворот), *конституция* (аналог выносливости из «БК»), и *сила* (влияет на урон, наносимый персом, и добавляет к уровню жизни +1). На втором уровне появляется *интуиция*, которая влияет на вероятность критического удара, а позже — *обаяние*, *звудия* и *воля*. Последние пока что не влияют на параметры персонажа, просто позволяют одевать некоторые вещи.

Одно обстоятельство, препятствующее новичкам разгуляться на полную и в некоторой степени защищающее сервер от мультинга — *гражданство*. Его можно получить только через месяц после подачи заявки на постоянный паспорт — либо же, доказавшись до второго уровня, получить временный. Паспорт позволит игрокам жить полноценной жизнью, т.е. меняться вещами, заключать сделки по купле/продаже, получать образование в городском университете, а после, владея какой-то профессией, устроиться к кому-нибудь на работу или основать свое дело, построить собственное помещение. Например, стать врачом, создать магазинчик, ломбард, гостиницу, салон красоты для создания образов игрокам, обучиться на лесоруба, получив диплом инженера, заниматься починкой и улучшением предметов (за щедрую плату благодарных клиентов, конечно) и т.п. Но перед этим еще надобно выучиться в мест-

ном университете, получить лицензию на занятие определенным видом деятельности. Первая игра с реализацией профессий на моей памяти — это «Смутные Времена», но там эта идея не достигла такого высокого уровня проработки, как в «Терре». Девелоперы прозясли сделать занятия еще реалистичнее. Дескать, это, что ли, профессии? Да вы еще профессии не видели!

Персонажи и склонности

В каждой «онлайнике» есть свое ЧТО-ТО, с помощью которого аудитория играющих может разделиться, а отдельные игроки имеют возможность выразить свое «я». В «БК» это три склонности, в «Смутных Временах» и «Арене» — расы, а что же мы имеем в «Территории»? А мы имеем... не знаю... *политический образ мышления* граждан, если можно так сказать. Люди с совпадающими интересами и целями объединяются под знаменами кланов одной из шести склонностей. Интересно то, что все они имеют относительно одинаковые права и власть, между ними есть баланс, как в реальном мире между добром и злом. То есть, полного контроля над делами не имеет никто, в отличие от «БК» с его палладинами.

У каждой склонности есть свой лидер, который исполняет роль духовного наставника своей ватаги. *Серджио Mammo aka Papa* — глава воровских кланов, *Акира Mammo* (злобная дочурка Серджио) *aka Белая Ласка* собирает по своим началом анархистских настроенную молодежь, «восточный мясник» *Настасья Курбатов aka Генерал* сменил прошло-



поверить, когда все так детально расписано, будто мы время не за игрой проводим, а за чтением армейских докладов.

«В связи со сложной криминальной обстановкой в Химер-Сити, непрекращающимися криминальными разбоями, а также в связи с ухудшением на пенсию по состоянию здоровья полковника [censored] ГЕНЕРАЛ подписал приказ следующего содержания» — и подробное описание приказа по пунктам.

Также имеется параметр *голод* (синя шкала — а вы подумали, что это мана?), который, следовательно, понадобится утолять. Для этого вы в любое время суток можете посещать рестораны и кафе.

Теперь мы с вами живем в огромном городе, разделенном на семнадцать районов, а значит, нам постоянно придется перемещаться. Видите ли, не везде найдешь нужный магазин или какое другое заведение. *А Хиппованский рынок* всего-то один на весь город!

И все бы было точь-в-точь как в жизни,



го начальника СТВ (службы территориальной безопасности), *Винсент Голд aka Олигарх* — хитрый миллионер с нечистыми доходами (хотя это еще не доказано), *Омар Са-*

бит ака Губернатор — человек, использующий в качестве оружия законы, *Отшельник* — человек без имени, глава ордена от-



шельников. Это реальные игроки максимального лева, подобные Мировладельцу и Мусорщику из «БК». У каждого из них есть своя оригинальная биография, которую можно найти в Государственной Библиотеке, что находится на панели в правом верхнем углу.

В режиме *Бой за улицы* приспешники шести лидеров смогут поборотся за упоминающиеся в девизе игры влияния, захватывая улицы и целые районы. Глава нападающего клана подает заявку на бой, защитники и захватчики собираются и решают, кому властвовать, а кому... Победившая команда становится для улицы чем-то вроде «крыши».

О девелоперах и их деталях

Игра «Территория» имеет очень подробную предисторию, не уступающую реальным городам. Географическое положение описано довольно смутно: некий мегаполис на некоем полуострове *Цан*, отделенный от некоего континента *Хрупскими горами*. По



раскопкам известно, что городу предшествовало поселение, основанное гунами, выходцами из Киммерии (отсюда и название), которые поклонялись Конану-киммерийцу. Когда я это читал, у меня возникли ассоциации с Крымом: полуостров, окаймленный горами, которые защищают благодатный регион от северных ветров, и Луная бухта, «в которой спокойно даже во время сильнейших штормов» (не смейтесь на Севастопольскую?). Также *Хрупский тракт*,

«дорога через горы вглубь континента, которая удивляла современников удобством и безопасностью» (из варя в греки). Но есть и противоречия — например, то, что «отшельники» препятствовали появлению на благодатном полуострове греческих колоний». Наверно, и не найти нам на карте этого места, ведь оно составлено из множества существующих. А вы знаете, что 30% оружия, используемого во второй мировой, производилось именно в Химерии?

Интересен тот факт, что «Территория» — игра, созданная не парой-тройкой программистов, а целой командой

разработчиков, а значит, и качество продукта, ими разработанного, обязано быть лучше своих побратимов. А ведь членам команды, наверное, тоже иногда хочется кушать (хотя научно доказано, что девелоперы — не совсем люди, но все-таки не до такой же степени!). А значит, их проект, в который и по сей день они вкладывают свои силы, должен приносить хоть какую-то прибыль. Но ведь регистрация аккаунта и процесс игры полностью бесплатные — так в чем же подвох?

Оказываются, товарищи из IT-Territory пошли более хитрым путем, нежели отцы «Бойцовского Клуба»: беззастенчиво используют все возможные способы введения возможности покупки амуниции за реальные деньги, они избрали множество ненавязчивых поводов заставить игроков делиться своими кровными. Например, многочисленные акции, реклама на билбордах, которые находятся непосредственно посреди игровых улиц, отдельная программа на Русском радио под названием «Территория подслушуха» (для тех, кто слушает или имеет возможность: 8.00 утра в пятницу). Короче, все прелесть пиара. Газета *Химер-Situ News* прямо так и пестрит словами: «акция», «победители», «призы» и до боли знакомыми по повседневной жизни фразами: «Все, кто не может принять участие в акции, тоже может выиграть призы!». «Не сидите на месте — играйте и выигрывайте!!!» Тошно иногда становится, когда знаешь, что и здесь реклама и «законный лотхорин» смогли нас достать. В планах компании открыть целый новый город под названием *Mail.ru-city*. Может, неспроста? Главное, чтобы «территорианские» ребята не переборщили с заколачиванием зелененьких, а то получим еще одну грязную реальность, где все держится на деньгах.

А тем временем плоды рекламы, как и предсказывалось, не заставили себя ждать! «Территория» не исполнилось даже полгода, а она уже может похвастаться неслабым народонаселением, обживающим Химер-Сити в свое удовольствие.

Также в данный список псевдоблаготворительных функций можно добавить SMS, с помощью которой, отослав с реального мобильного номера SMS-ку на определенный номер, вы можете создавать SMS-профиль. Такая фишка позволяет игрокам, тратя специальные SMS-очки, лечить травмы, вынимать клыки и производить много других полезных действий, а пополнять счет этих чудовищных очков можно, отсылая все новые и новые сообщения на адрес благодарных и доволных разработчиков.

Радует и то, что все аспекты игры прорабатывались специалистами, знающими и исправно исполняющими свою работу. Так, приятно удивляют нарисованные дизайнерами для каждой улицы городские пейзажи (я насчи-



тал 58 шт.), практически каждодневные дополнения и исправления, затрагивающие игровой процесс. Но эти самые изображения исполняют не только эстетическую роль — через них можно попасть в какое-нибудь полезное заведение: салоны красоты, ателье, ломбарды, магазины, банки, администрации, офисы, автозалы и т.д. С жалостью вспоминаю скромные улочки «БК», которые, по идее, должны символизировать города.

Полгода спустя...

За полгода существования и активного развития игры произошло множество изменений: вычистились все глюки, исчез новый режим боя *Каждый за себя* — перечислить все новинки, наверное, не удалось бы, использовала даже весь объем журнала. Игра обрела свое собственное лицо, в конце концов! На ее улицах происходит настоящая, живая борьба. Без преувеличений!

Множество игроков после релиза, который вошел в историю под альтернативным именем *облачения «Территория»*, покинули тогда еще сырой мир. В то время «Терру» тяжело было отличить от «БК» или «БК»-подобных, так что тех из игроков, кто еще не вернулся в этот мир, я призываю сделать это как можно скорее. А что вам терять? Не понравится второй раз — уйдете навечно. Во как!

Khan, генерал & Виталий ПЕТРЕНКО, новобранец

CANNON FODDER™

war has never been so much fun

Разработчик: Sensible Software

Издатель: Virgin

Жанр: Wargame

Системные требования: 486, 2 Мб ОЗУ,
40 Мб свободного места на диске

Дата выхода: 1994

Шумная толпа новобранцев ввалилась в аудиторию. За кафедрой стоял мужчина с посеребрёнными висками и потягивал что-то из фляги. Нечто такое было в его взгляде, что заставило юных балбесов успокоиться и тихо сесть за столы. Мужчина сбросил с плеч чёрный плащ. Серебром сверкнули счетверенные звезды на его погонах. Заложив руки за спину, он сказал:

— Новобранцы! Я — генерал Хан. Командование назначило меня провести с вами вступительную беседу. Наша Родина сейчас находится в состоянии войны. Поэтому вы здесь. Что вы знаете о войне?

В первом ряду сидел очень нервный новобранец, он все время ерзал, напряженно оглядываясь по сторонам.

— Вот вы, молодой человек.

— Рядовой Джуглз, сэр. Война — это просто, сэр. Берешь ракетницу, смещаешь по кругу, не отпуская спусковой крючок...

— Понятно. Квакуер. Это диагноз. А вы что скажете?

Слева от Джуглза сидел флегматичный парень и глядел на генерала, прищурившись.

— Рядовой Джобс, сэр. Война — это просто, сэр. Залезаешь за угол, подбираешься к часовому, тихонько его режешь и прячешь труп за кустами.

— Ага. Коммандо. Ладно, вы оба будете в первом отряде. Похоже, вы сработаетесь. Но ни один из вас не прав. Настоящая война — это иквальный огонь противника, его полное превосходство, крики раненых, гибель товарищей. Там имеет значение только задание. Если одна команда потерпела поражение, то будет послана следующая, и так до успеха — или пока не закончатся команды. Выступаете сегодня. И помните: Бог любит пехоту. Вопросы есть?

— Генерал, сэр, а что с вашими руками? Почему они так дрожат?

Хан незаметно убрал флягу.

— Старая контузия, солдат. Все свободны.

Давным-давно я запустил одну незамысловатую игру — **Cannon Fodder** — и понял, что это Она — именно та, что может надолго заменить все остальное на свете. Казалось бы, все до ужаса просто: по экрану бегают маленькие солдатики под вашим мудрым руководством, отстреливают солдат, контролируемых злобным компьютером. Но было что-то в этой игре, заставившее меня вдоль и поперек исходить джунгли, полярные пустыни, песчаные пляжи и стальные бункеры, по пути изучив нерар-

хическую систему армии США. Сначала на экране виден призывной пункт, возле которого маленькой цепочкой стоят несколько рекрутов (для начала 15) на фоне большого зеленого холма. Двое из них сразу входят в игру. Зовут ребят Джуглз и Джобс. Да-да, у каждого из этих маленьких хлопцев есть имя (довольно незамысловатое) и звание — правда, сначала все они рядовые. Вперед! Или вы хотите жить вечно?

Но в первой миссии нуло получить трудно, ведь целых три солдата противника мирно потягивают на вас, не предпринимая никаких активных действий, а после их отстрела миссия объявляется успешно выполненной. В экране с гордым названием **Heroes In Victory** бойцы получают очередное звание, но если ваши силы понесли потери, то имена павших станут немым укором, высеченным на мемориальной доске **Lost In Service**. А после на том самом зеленом холме белые кресты будут всегда напоминать вам о цене победы. После выполнения задания командование присылает подкрепление, и цепочка призванных перед пунктом постепенно растет, со временем скрываясь за холмами. Но растет она только сначала, ведь миссии становятся все сложнее, и все больше отважных бойцов ложится в землю под белыми крестами.

Не успела десантная вертушка скрыться из виду за высокими пальмами, я по ней уже соскучился. Но пилот, сверкнув зеркальными стеклами очков, предупредил, что вернется только после выполнения задания. Джобс сразу залег за первым попавшимся кустом и тишью осматрелся. «Какото дьявола!» — подумал я и, явяв M-16 наперевес, выбежал на опушку роиш с криком: «Сдохните, сволочи!» Три солдата противника очень удивились, а самый шустрый даже успел подняться на нош. Через мгновение все было кончено. Позже, на базе, нас двоих вызвал майор.

— Вы отлично поработали, рядовые! За вашу доблесть командование присваивает вам звания капралов! Так держать!

— РАДЫ СТАРАТЬСЯ, СЭР! — стекла опасно задрожали от рева двух молодецких глоток. И теперь мы гордо носили на наших же целых две лычки.

За каждую пройденную фазу солдат получает следующее звание, а фаза в одной миссии может быть от одной до шести, но — о, ужас! — между ними нельзя сохраняться. Поэтому личный состав команды, начинавшей миссию эдак 12-ю, может полностью обновиться. Но я ради интереса протянул первую парочку (Джуглза и Джобса) до высшего звания — генеральского. Чем выше звание солдата, тем быстрее и дальше он стреляет, т.е. становится более совершенной машиной смерти. Там, где новобранец не подойдет на выстрел, генерал натворит таких дел, что супостатам мало не покажется. Так что солдат надо беречь.



Так как война является серьезной проблемой для экономики, с боеприпасами, откровенно говоря, туго. Сначала было только простое доброе автоматическое оружие (название одной из фаз, Trigger Harry, вполне могло стать девизом всей игры), а гранаты и ракеты, необходимые для уничтожения вражеских строений и техники, добывались в бою с превосходящими силами противника. Лишь позже каждому из ваших бойцов выдадут по две гранаты, а потом солдаты получают еще и по базуке.

Но не думайте, что все поля сражений солдатам придется прошагать на своих двоих. Средства передвижения достаточно разнообразны, хотя бавовать ваших бойцов никто не станет. Итак, можно прокатиться с ветерком на джипе (на отдельных экземплярах установлены пулеметы) или спрятаться в пушке и отстреливать неугодных (полезно для уничтожения бункеров, танков и других пушек). «Броня крепка, и танки наши быстры!» Стоит добежать до танка, и гранаты противника нам не страшны, а вражеские солдаты в панике будут пытаться не попасть под пушечный огонь. И, наконец, (театральная пауза) — вертолет. На солдатской фене — Шпора. Если у вас есть вертушка с ракетницей, то вы — бог войны. Но даже обычный транспортник может уничтожать солдат противника, просто сев на них. Чтобы воспользоваться любой из этих замечательных игрушек, достаточно навести на нее курсор, тогда он превратится в толстый красный курсорчик, показывая, что все готово к бою.

Бои проходят на разных территориях. Все начинается в джунглях, где красиво, как в сказке, — но стоит засмотреться по сторонам, как солдат уходит в зыбучие пески, прощально помахивая ручкой, или корчится на копы, предельски спрятанном в зарослях. Мины-ловушки подстерегают неосторожных на любом типе местности, но в джунглях их особенно много. Дальше не легкая солдатская судьба забрасывает нас в полярные снега, где солдаты так и норовят поскользнуться в самый ответственный момент. После ледяного холода бойцам предстоит прорваться сквозь позиции противника на горных плато, где один неверный шаг означает падение и гибель. Но самым трудным испытанием станут бои в подземных бункерах — главным оплотом врага.

Мы с Джобсом стали бывальыми бойцами. Плечом к плечу мы прошли кошмарные джунгли (только вернувшись на базу, я осознал смысл названия миссии под грифом «Совершенно секретно»: Super Smashing Namlastic — СуперЧумовое Вьетнамство), где побили многие солдаты, напоминая нам о Вьетнаме. Мы прошли ледники и каньоны. Но на этот раз десантный «чинук» высадил нас у какой-то вентиляционной шахты, пилот помахал нам, двигатели надвинули завесели, и мы остались наедине с врагом. Вскрыв пакет с заданием, мы узнали, что нам предстоит нанести максимальный ущерб подземной базе врага, пробравшись на нее через эту самую шахту. Без приключений мы спустились вниз, осмотрелись и приступили к выполнению миссии. И тут начался ад.

Вражеские солдаты шли бесконечным потоком, так что нам пришлось занять круговую оборону. Мы находились в зале с двумя входами, я стал у северного, а Джобс залез у южного. Слава Богу, командование не пожалело боеприпасов, и противники не могли прорваться сквозь нашу оборону, а мы надежно прикрывали тыл друг друга. Внезапно очередь прошла стену над мной, осыпая меня шипучкой. «Джобс, прикрой дверь, скважина!» — крикнул я, выстрелив в солдата, высунувшегося из-за угла. Еще одна пуля прожужжала у моего уха. «Джобс?» — я обернулся и увидел, что он медленно сползает по стене, оставляя широкую кровавую дорожку. «Дьявол!» — я уже не мог удерживать зал, поэтому пришлось бросить гранату и завалить одну дверь. Кровавая пелена всплала мне глаза, и я ринулся вперед. Пришел я в себя только после того, как взорвал последнюю дверь. На этом задание было выполнено. Я впервые стоял на награждении один, и никакие медали не могли вернуть мне друга.

Вашим бойцам нужно будет выполнять разные миссии. Самое простое — убить всех врагов. Но бывают еще задания, где требуется разрушить вражеские строения, спасти заложников, не причинить вреда мирному населению, провести мирных жителей домой, похитить вражеского лидера El Presidente. Есть также

специальные миссии, где нужно уничтожить завод, и в финале — вражеский компьютер. Пожалуй, самые противные — это миссии спасения. В одной из таких миссий, проходившей в бункерах, заложники упорно не хотели идти к спасительной палатке. Подонки, однозначно! Пришлось переигрывать раз двадцать, пока до них не дошел смысл происходящего. Всего в Cannon Fodder 24 уровня. Хорошо, что миссий спасения не больше пяти-шести ☹. Часто возникает надобность разделить отряд, чтобы не подвергать опасности сразу всех, а в одной критичной фазе просто необходимо, чтобы ваши бойцы были сразу в трех точках. Также следует упомянуть про очень полезные бонусы, к сожалению, редко встречающиеся. Можно раздобыть ракеты с тепловым наведением; бронезилет, делающий солдата неуязвимым; бонус, сразу делающий вашего солдата генералом, и, наконец, полезность, дающая все выше описанное сразу всему отряду. Но их нужно хорошо поискать...

Почтенный возраст Cannon Fodder позволяет не предвзирать претензий к графике. Нарисовано мило, мультяш-



но, со вкусом. Нельзя сдерживать улыбки при виде радости солдата после выполнения задания, а перед каждым взрывом сердце замирает, ведь выведенная на орбиту пальма (куст, крыша, бочка — нужное подчеркнуть ☹) так и норовит прицельно приземлиться посредине вашего отряда, перечеркнув все попытки сберечь подчиненных.

Шумная толпа новобранцев ввалилась в аудиторию. За кафедрой стоял мужчина с посеребренными висками, заложив руки за спину. Нечто такое было в его взгляде, что заставило юных балбесов успокоиться и тихо сесть за столы. Мужчина сбросил с плеч черный плащ. Серебром сверкнули четверные звезды на его погонах. Откашлявшись, он сказал:

— Новобранцы! Я — генерал Джула. Командование приказало мне провести с вами вступительную беседу. Наша Родина сейчас находится в состоянии войны. Поэтому мы здесь. Настоящая война — это шквальный огонь противника, его полное превосходство, крики раненых, гибель товарищей. Там имеет значение только задание. Если одна команда потеряла поражение, то будет послана следующая, и так до успеха — или пока не закончатся команды. Выступаете сегодня. Как говорил мой наставник. Бог любит пехоту!

Вы еще не играете? Чего же вы ждете? Если вы хотите жить вечно! Вперед! И помните: берегитесь от огателеских крыш ☹!

P.S. Никуда не смогли удержаться от комментария. Ведь кроме всего прочего в Cannon Fodder еще и воистину потрясающий саундтрек, который занимает самое что ни на есть почетное место в плейлисте. Игру стоит достать хотя бы ради него.

— От реж.

War never been so much fun...

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

МОР.УТОПИЯ

Честно говоря, долго не знал, с чего начать эту статью: ведь в любом интервью, согласно жанру, сперва должно быть авторскоеступление и только потом — вопросы и ответы. С разработчиками игры «Мор.Утопия» я зашел в тупик. В целом, написание этого не слишком длинного материала, у меня ушло почти три месяца. Объясню почему. Девелоперы оказались людьми занятыми и неразговорчивыми. Я мог бы вообще отказаться от того, чтобы писать об этой игре на страницах «Мика», но.... Но грош мне цена как журналисту, если я не смогу разговаривать даже самых неразговорчивых и занятых. Ведь так? А потому, запасись терпением и горячим желанием рассказать вам об интересной, на мой взгляд, игре, я решил не считаться с личным временем и любой ценой не позволить девелоперам скрывать инфу от широкой геймерской общественности. Скажу по секрету, что сведения у них приходилось вытягивать уговорами, увещеваниями, внушениями и легким шантажом. Поэтому давайте лучше не станем обращать внимание на то, что иногда интервьюеры выглядят chainikом so svist.com, а девелоперы — Gm.ru. Нас не должно интересовать ничего, кроме игры. А потому на все вопросы отвечают люди, которые лучше всех могут ответить на вопросы, — **Николай Дыбовский**, руководитель студии **Ice-Pick Lodge**, и главный художник — **Ein**.

От себя могу только добавить, что игра разрабатывается в столице России и порождает нас своим появлением буквально через несколько месяцев. Ничего более конкретного разработчики не говорят и держатся, как партизаны на допросе.

«Мой Компьютер Игровой» («Мик»): Всегда интересно узнать о том, как начинаются перспективные проекты. Как появилась компания Ice-Pick Lodge?

Николай Дыбовский (Н.Д.): Предпочитаю называть нас «студией». Компания — это механизм для зарабатывания денег, которым управляют состоятельные «кроты». Студия — это инструмент для творчества. «Ледорубы» с самого начала собирались и будут развиваться как объединение мастеров. Студия сложилась, когда несколько таких мастеров одновременно поняли, что именно они хотят мастерить. Удачные встречи и счастливые совпадения сыпались так густо, что в правильности выбранного пути сомневаться уже не приходилось. Я думаю, это был знак судьбы.

«Мик»: Как зародилась идея создания игры?

Н.Д.: Зародилась идея сделать игру про Зло с большой буквы. Меня пленила банальная мысль о том, что зло — это не истерический диктатор, не верховный служитель Веладия и не Международный Терроризм, а неуловимая, растворенная в мире субстанция, которая имеет конечную цель только одно — чистое уничтожение, небытие. Безднось, ничтожность, пустота, серость, вселенская энтропия — вот истинные спутники этого страшилища. «Мор» стал метафорой моего понимания зла.

«Мик»: Это действительно страшно. Иногда просто не задумываешься о том, что зло мо-

жет принимать не конкретные, а абстрактные формы. Но каков же в целом сюжет игры, с чего все началось?

Н.Д.: Для Бакалавра все началось с того, что судьба предоставила ему шанс убедиться в существовании человека, победившего смерть, и спасти свою лабораторию. Для Гарусика все началось с известия о неожиданном наследстве. Для Самозванки вообще ничего не начиналось, все как раз заканчивалось... но это я уже заговариваю. Я не скажу больше, чем написано в анонсе. Двенадцать дней в зараженном городе — собственно, накануне конца света. Три героя переживают этот опыт по-разному. Полная свобода действий (которую не раз еще поставят нам в упрек) охлушает игрока сразу же. Единственный фактор, который стесняет их, героев, так же, как и нас, игроков, — это реальное течение времени. Все, как в жизни. Вы сейчас свободны? Да, наверняка. Умереть через вполне обозримый срок? Несомненно. Готовитесь к крушению? На ваше усмотрение.

«Мик»: От этих слов мороз продирает. Уже заранее чувствую свою обреченность. Каким же будет геймплей? Насколько известно, жанр игры смешанный. Почему? Что будет присутствовать в игре от каждого жанра?

Н.Д.: Ух, как уютливо было все время отвечать на этот вопрос... Да не смешанный это жанр. Нет жанров в компьютерных играх. RTS и FPS — это не жанры. Так же, как и в кино. Комедия — не жанр. Фильм ужасов —

не жанр. Боевик — не жанр. Вестерн — жанр! А все предыдущее — просто некие убогие попытки типизации по настроению. А вот про геймплей вопрос хороший. Давайте я просто приведу пример игровой ситуации, чтобы вы не думали, что геймплей в нашей игре нет совсем.

Представьте себе следующее. Пока герой двигался к одной из городских окраин, чтобы выменять у воров свое оружие на драгоценные медикаменты, наступила полночь. Состояние города изменилось! Пройдя еще несколько шагов, герой видит (вид от первого лица, думаю, описывать не надо), что за мостом вместо привычного пейзажа — чумные захоронения и черные флаги. Квартал, сквозь который собирался пройти герой, оцеплен. Герой лезет в инвентарь и с ужасом обнаруживает, что у него осталась последняя ампула, повышающая иммунитет. Но тут выясняется, что сегодня зараженным также оказался квартал, где живет персонаж, к которому обязательно нужно попасть как можно скорее — иначе они погибнут, и это серьезно повлияет на всю будущую игру. Как быть? На что потратить последнюю ампулу — на рискованный поход к вору или на визит к персонажу?

Тем временем параметры героя ползут вниз! Он устал от долгой беготни, ему нужно срочно выспаться, но где? Успеть на улице — проснешься оравшим или зареванным, если проснешься вообще. Нужно искать приют. Но до того момента, когда герой потеряет сознание от усталости, есть еще примерно час.... Этот час



нужно потратить на поиск воды и пищи. Где их взять? Можно пойти в зараженный квартал и пошарить в одном из типовых домов, раскрытых по случаю заражения. Но у нас проблема с иммунными лекарствами, поэтому мы идем в квартал, который был заражен накануне — сегодня там нет заразы, зато свирепствуют опасные агрегаторы — поджигатели и мародеры... От них можно будет отбиться, благо оружие есть. А выпастись можно будет у персонажа, который живет неподалеку — он охоту пустит героя к себе, потому что ему помогали накалуне.

«Мик»: Какие виды оружия, брони и прочих приклов ожидают игрока?

Н.Д.: Главный прикол в том, что основные виды вооружения и защиты работают на ниве медицины. Это лекарства. Понятно, что и оружие, и броня должны помогать игроку бороться с врагами, которые встают у него на пути к победе. В нашей игре так случилось, что люди, которые представляют опасность для игрока, являются настоящими мерзавцами лишь в исключительных случаях — это мародеры, грабители и поджигатели. Однако если игрок будет внимательно следить за сюжетом, не исключено, что изменится даже его отношение к этим негодяям. А остальные опасные субъекты — это либо отчаявшиеся горожане, обманутые панной и ложными слухами, либо честные добровольцы — патрульные и исполнители, которые вынуждены следить за порядком и принимать жесткие меры. Наконец, это несчастные зараженные, которые рвутся к доктору в отчаянной надежде, что он их вылечит — и своими прикосновениями несут ему смерть.... Это «кукольные» враги. Ненастоящие. На случай, если вы захотите в них стрелять, мы дадим вам наган, карабин и дробовую обрез. Патронов, впрочем, в городе очень мало — каждую пульку придется добывать с неприятностями. Вообще, наше отвращение к словому методу решения проблем на игре сказалось существенно. Добывать человекоподобные орудия будет сложно, применять их — опасно и накладно.

А вот с противником номер один — с болезнью — сражаться придется позитивнее. Для того чтобы выживать в схватке с настоящим врагом, мы предоставим в распоряжение игрока арсенал самых разных медикаментов. Это ваша броня и порой даже ваше оружие... Несколько типов антибиотиков, несколько видов иммунных лекарств, различные антисептики; анальгетики и экспериментальные препараты. Ну и, естественно, жгуты-бинты и прочие полезные пакеты для перевязывания и лечения боевых ран. Разобраться в этом сначала будет мудрено — но кто разберется, получит существенный приоритет перед Песочной Явовой.

У Бакалара будет специальный оптический прибор, позволяющий локализовать ступни зараженных членист — это существенно облегчит перемещение по городу. Потрошитель намного лучше других умеет использовать инструменты и холодное оружие. У Самозванки удивительные руки... в некоторых ситуациях они буквально творят чудеса.

«Мик»: На каком движке создается игра?

Н.Д.: На своем. Этот движок сделан с нуля для человека — **Айрат Закиров** и **Алексей Бахвалов**. Они разработали его специально под задачи этой игры.

«Мик»: Какие современные графические технологии будут задействованы в игре?

Ем: Что за странный вопрос? Что такое «современные графические технологии» и какое отношение к собственно игре имеет то, что они задействованы? Вопрос скорее из области системных требований, но можно ответить на него и здесь.

Те приемы и средства, которые мы использовали, применялись исключительно по необходимости, вызванной нуждами игры как произведения. Поэтому сами себе мы никогда не задавали подобного вопроса: если что-то необходимо для создания выразительной, цельной и впечатляющей картины, это внедрялось в движок, неважно, как там оно называется и насколько оно современно. Необходимо было сделать место действия цельным и логичным, чтобы впечатление от игры было по возможности непрерывным, поэтому у нас действовал amazing игрового мира. Надо было обогатить картинку реалистичными травянистыми участками — ввели Detailed objects, у нас в городе несколько видов травы. Геймплей во многом зависит от эмоций, которые испытывает игрок при взаимодействии с NPC — мы добавили им жизненности при помощи продвинутой системы лицевой анимации. Смену времени суток и упоминать странно — она у нас с самого начала задумывалась и с

самого начала была, но не как «графическая технология» какая-то, просто как необходимый элемент впечатления, как часть игры.

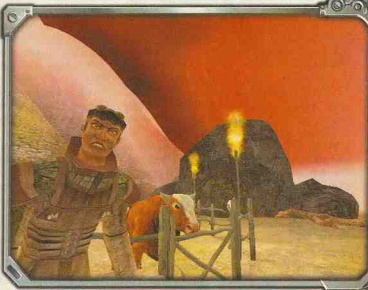
Так, для различных, исключительно художественных нужд и применялись эти самые графические технологии. Бамп-мэппинг сделали, динамическое освещение... зачем перечислять? Это имело бы смысл, если бы мы ставили своей целью сделать некую витрину производительности способности современных видеокарт, но обремененную каким-либо иным смыслом. Но у нас другая по сути игра и, соответственно, иные вопросы и ответы.

«Мик»: Будет ли мультиплеер?

Н.Д.: Нет. Наша игра не рассчитана на мультиплеер. У нее совсем другой ритм и вообще настроение. Состояние — это всегда что-то бодрое, задорное, оптимистичное. Наша атмосфера слишком тяжелой, чтобы в нее органично влетались подобные вещи.

«Мик»: Какие саундтреки будут в игре?

Н.Д.: Ну разве музыку опишешь? Стиль очень трудно определить, он авторский. Ее сочинил **Андрей Гандрабур**, талантливый музыкант и звукорежиссер. Писали музыку специально для игры, атмосфера мрачная. У каждой темы несколько глубинных подтекстов, как и у любой талантливо сделанной вещи. В какой-то мо-



мент я поймал себя на том, что я загружаю ее в WinAmp и слушаю просто для удовольствия, как не имеющее отношения к игре произведение. Это кое о чем да говорит.

«Мик»: Каковы будут системные требования (минимум)?

Н.Д.: Системные требования весьма щадливые. Минимальные — Intel Pentium III 1000 МГц, 256 Мб оперативки, видеокарта — GeForce3 или ATI Radeon 8500 64 Мб. Возможно, игра будет идти даже на GeForce2 и выглядеть при этом очень достойно.

«Мик»: И последний вопрос, который, если честно, я хотел задать еще в начале нашей беседы: у игры довольно оригинальное название, что оно означает?

Н.Д.: Англиское — **Pathologic**? Или русское — «Мор.Утопия»? Это игра слов, она многозначна. Аналогия с книгой Томаса Мора «Утопия» — не более чем шалость, дань постмодернизму. Она попортила нам немало крови, чтобы найти информацию по игре в дурных сети, приходится продираться сквозь бесконечные ссылки на фундаментальный труд канцлера-гуманита. Мор — это мор, но не просто болезнь. В свое время мы отказались от более жесткого и смачного названия «Эпидемия», потому что мор — это катаклизм совершенно иного масштаба, даже если у него меньше жертв. Потом, это накладывается на особенность мира и сюжета, из-за чего все происходящее принимает оттенок злой иронии. В общем, поиграете — поймете.

А «утопия» — это определение, попытка обозначить тот самый неуловимый жанр. Именно поэтому я пишу это слово в скобках, а не черной точкой. Примерно как у классика — «Мертвые души». Поэма.

Автор благодарит студию **Ice-Pick Lodge** за ответы и желает ей творческих успехов.

Владимир СИРОТА vovsir@km.ru

Быстрее, выше, цветнее 3

Продолжение, начало см.: «Мик» № 37 (147), 39 (149)

Итак, господа ☺, время сравнивать видеокарты.

Достоинства линейки **GeForce 6800** у нас будут отстаивать видеокарта производства **Sparkle (рис. 1)**. Что можно о ней сказать? Карточка — яркий представитель видеокарт с «обрезанными» графическими ядрами, то есть полностью соответствует спецификации для типичного GeForce 6800 (подробности об отличиях в моделях GeForce 6800 см.: «Мик» № 37 (147)). Карта поставляется в традиционной картонной коробке, где помимо самого девайса можно обнаружить компакт-диск с драйверами, переходник DVI-VGA (d-Sub), шнур для подключения дополнительного питания к видеокarte и кабель S-Video для обеспечения функции ТВ-выхода. Карточка трудилась на вполне стандартных для нее частотах, чип — 325 МГц и память — 350 МГц (DDR 700 МГц). Вот в принципе и все хорошее, что можно сказать о Sparkle GeForce 6800.

Radeon бы у нас будут представлены двумя моделями — Radeon X800 XT Platinum Edition и Radeon X800 Pro.

Первый, **Radeon X800 XT Platinum Edition** производства **Sapphire**, достался мне в «закопченном» OEM-варианте ☹ — одна только видеокарта в целлофановом кулечке без единого прищипа. Поэтому вот она во всей красе (рис. 2), прошу любить и жаловать. За реализацию VIVO (видеохода и видеовыхода) функций на видеокarte отвечает чип ATI Rage Theater (рис. 3), традиционно привносящий физическую сторону платы (рис. 4). Графический процессор и память на Sapphire Radeon X800 XT Platinum Edition работали на чуть завышенных по сравнению со стандартными частотами — 526,5 МГц для процессора и 573,8 МГц (DDR 1147,6 МГц) для памяти соответственно.

Рассматриваемую нами модель **Radeon X800 Pro** следует отметить особо — девайс это производством **ASUS**. А этот производитель, как вы знаете, если что и делает — то, что называется, «по высшему разряду». Итак, об ASUS Radeon X800 Pro.

Больше, чем просто видеокарта

У нас на смотре находится видеокарта **ASUS AX800 PRO/TD**, относящаяся к семейству видеокарт Radeon X800 Pro. От аналогичной модели **AX800 PRO/TVD** данную видеокарту отличает отсутствие поддержки VI-VO-функций, а наличие только лишь видеовыхода.

Поставляется видеокарта в довольно крупногабаритной, как для такого изделия, коробке (рис. 5), которая поместится не во всякий среднестатистический кулек ☹. Впрочем, производитель позаботился о пользователях — коробка имеет ручку для переноски видеокарты.

Но главный сюрприз ждет нас внутри упаковки. Комплект поставки видеокарты поистине впечатляет (к сожалению, видеокарту у меня отобрали до того, как я успел ее пофоткать, поэтому комплект поставки продемонстрировать вам не могу, приходится довольствоваться теми снимками, которые мне прислали). Помимо самой видеокарты в упаковке обнаруживается небольшая коробочка, внутри которой находится веб-камера, работающая по USB-интерфейсу. Ну и набор камерных принадлежностей: шнурок для подключения дополнительного питания к карточке, переходники DVI-VGA и S-Video-Composite, разветвитель S-Video — YPbPr (HDTV). В наличии, естественно, кабеля S-Video и композитный. Оранжевая коробка, в которой находится компакт-диск с программным обеспечением, также не может не порадовать своим содержимым. Диск здесь — просто куча:

- ✓ диск с драйверами и ПО к видеокarte;
- ✓ компакт с программным пакетом CyberLink PowerDirector 3;
- ✓ диск с программой CyberLink MediaShow SE 2.0;
- ✓ CD с программой Ulead Cool 3D SE 3.0 и Photo Express SE 4.0;
- ✓ компакт с программой ASUS DVD.

Помимо этого, здесь же находится игрушка: *Deus Ex: Invisible War* на 2-х CD, и так же на 2-х компактках расположились *CounterStrike: Condition Zero*.

Естественно, находится в комплекте поставки и руководство пользователя. Более того, их даже несколько: это руководство по быстрой установке видеокарты, детальное руководство по установке, мануал со списком технических характеристик устройства и описание прилагаемого программного обеспечения.

Скажу сразу, видеокарта работала с установленными официальными драйверами ATI, дабы уравнять шансы ☹ с Sapphire Radeon X800 XT Platinum Edition. Нет, лично у меня к драйверам ASUS никаких претензий нет. Претензии у меня есть к дополнительному ПО для видеокарт ASUS (в частности к ПО, отслеживающему состояние видеокарт) — все же при его работе возникают определенные неудобства, которые для рядового юзера могут создать существенные проблемы.

У видеокарты **ASUS AX800 PRO/TD (рис. 6)** графический чип работает на положенной частоте 475 МГц, равно как и память — в полном соответствии со спецификацией (см. таблицу во второй части этой статьи в «Мик» №39 (149)) — трудится на частоте 450 МГц (DDR 900 МГц). Охлаждающий ее кулер при работе подвешивается голубой подсветкой, в полном соответствии с требованиями современного модина. Нужно ли это? Не знаю. Обладателям наглухо закрытых корпусов, коих большинство, эта фишка бесполезна. Редким обладателям бескорпусных компьютеров (ну, типа меня ☺) и корпусов с прозрачными стенками эта подсветка может как понравиться, так и нет. Лично меня она не впечатлила, а во время ночного просмотра фильмов скорее даже мешала получать удовольствие от просмотра.

Из единственных ☹ недостатков этой модели видеокарты я бы также отметил довольно заметное возрастание шума при повышении рабочей нагрузки на видеокарту.

Что касается прилагаемой веб-камеры (рис. 7): компенсирует ли она, хоть частично, средства, дополнительно затрачиваемые при покупке весьма дешевой видеокарты **ASUS AX800 PRO/TD** ☹? В общем и целом о камере впечатление сложилось неплохое. Понятно, что это не hi-end-девайс, но для устройств своего класса камера оказывается очень даже ничего. Внешний вид у устройства довольно приятный, сам девайс малогабаритный, так что много места на столе не займет. Подключается веб-камера, как уже было сказано, по USB-интерфейсу. Подставка камеры позволяет регулировать вертикальный угол ее наклона. Наведение резкости (фокусировка) у камеры осуществляется, естественно, вручную, путем вращения окуляющего кольца на объективе. Что приятно порадовало, так это наличие в камере интегрированного микрофона.



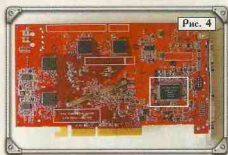


Рис. 4



Рис. 5

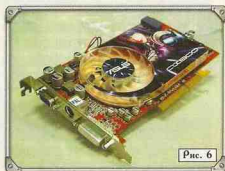


Рис. 6



Рис. 7

Конечно, качество записи видео с этой камеры отличного не назовешь, но оно явно выше среднего для подобных устройств. Естественно, использование дешевого КМОП сенсора в устройстве не позволяет камере потягаться по насыщенности цветов, точности цветопередачи и светочувствительности даже с качеством видеорекодеров, снятых на современных недорогих цифровых фотоаппаратах. Зато с помощью веб-камеры можно снять домашнее видео, по длительности значительно превосходящее то, которое помещается в сравнительно скромную память цифровика.

Что касается записи звука, и без того невысокое его качество заметно ухудшается с

нашей статьи, использовалась следующая платформа:

✓ материнская плата Intel D850EMV2 на чипсете Intel 850E.

✓ процессор Pentium 4 3.06 ГГц с технологией HT.

✓ 2 модуля по 256 Мб Rambus памяти Samsung RIMM PC1066.

✓ жесткий диск Seagate Barracuda ATA IV / 40 Гб / 2 Мб кэш / интерфейс ATA-100.

Для видеокарт с интерфейсом PCI-Express (PCIe), показатели которых приведены для сравнения, чтобы показать, что АСР еще жив ☺, использовалась следующая тестовая платформа:

✓ материнская плата Intel D952XCVLK на чипсете Intel 925X Express,

✓ процессор LGA 775 Pentium 4 3.4 ГГц XE с технологией HT.

✓ 2 модуля по 512 Мб памяти Micron DDR2 533 МГц.

✓ жесткий диск Maxtor MaxLine III / 250 Гб / 16 Мб кэш / интерфейс SATA150.

Все платформы тестировались с использованием ОС Windows XP SP1.

Для рассматриваемых в статье видеокарт АП использовался драйвер ATI Catalyst 4.7. Для Sparkle GeForce 6800 использовался последний официальный драйвер GeForce-Ware 61.77. Для остальных видеокарт, результаты которых будут приведены на диаграммах, все было не так однозначно ☹. Впрочем, со сменой драйверов результаты видеокарт ощутимо различаются в единичных приложениях. Будем надеяться, что используемые нами приложения миновала чаша сия ☺.

Показанные достижения

Оценить производительность видеокарт нам поможет тест 3DMark 03. Карточки протестированы при разрешении 1024×768, выбираемом по умолчанию. Этот тест позволяет нам сравнить быстродействие видеокарт в наиболее популярном среди игроков 3D-приложении.

Итак, в 3DMark 03 тест GT1 — Wings of Fury позволяет оценить производительность в «стареньком» DirectX 7 при использовании вершинных шейдеров версии 1.1. Такие шейдеры, в принципе, мо-

гут обрабатываться и центральным процессором ПК, если видеокарта не в состоянии их выполнять. Тест GT2 — Battle of Procyon уже выдает нам показатели быстродействия видеокарт в приложениях, ориентированных на DirectX 8. В ходе этого теста, помимо вершинных шейдеров 1.1, используются также и пиксельные шейдеры версии 1.1 или 1.4 (зависит от поддержки шейдеров видеокарты). Тест GT3 — Troll's Lair также позволяет оценить быстродействие в DirectX 8.1. Показатели, характеризующие работу видеокарт в DirectX 9, можно получить, используя тест GT4 — Mother Nature, здесь уже используются, помимо прочих, пиксельные и вершинные шейдеры версии 2.0. Демонстрируемые видеокарты в тесте 3DMark 03 результаты можно увидеть на диаграммах 1 и 2. Продолжение следует



удалением источника звука от камеры. Для «повседневных нужд», типа общения в сетевых видеоконференциях, интегрированный микрофон вполне подойдет. Однако даже для съемки домашнего видео этой же камерой я бы порекомендовал более качественный отдельный микрофон. Не считая, разумеется, хорошего внешнего освещения ☺.

С камерой можно использовать имеющийся в комплекте поставки утилиту, например, такие как ASUS Video Security. Ну, конечно же, и упомянутый CyberLink Power2Go 3 (программа для работы с видео), и др. Камера позволяет снимать с разрешением до 640×480.

Платформы кандидатов

Н о пора переходить к тестам видеокарт. Раз пора, так переходим ☺. Как заведено, сначала о наших тестовых платформах.

Для видеокарт с интерфейсом АСР, к которым относятся все вышеописанные герои



1	IT Park (044-668262, 6647185)	
2	Zynel	17
3	Евродомекс	2
4	Иксифор (044-2464389, 2345335)	3
5	КомітасСервис (044-236800, 2366432)	5
6	Мультистрой (044-2470598, 2375186)	32
7	Технолизор (044-24652490)	31
8	Українмилек (044-2064744, 4593804)	

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева.

Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Москваев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедиционное: Анатолий Калачко.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Ротавылгод: ООО «Мноза», тел.: (044) 247-4438

Печать: друкарство ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнична група "Експрес", (Львівська обл.,
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
факс (0322) 97-4768,
e-mail: mandarin@ekspres.com.ua
www: www.mandarin.com.ua



ЗРОБИ КОМАНДУ СИЛЬНІШОЮ!

artline

Завдяки процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT персональний комп'ютер **artline™ HT** забезпечує надзвичайну продуктивність у багатозадачному середовищі. Тепер Ви та Ваші співробітники маєте можливість використовувати найдосконаліші інструменти колективної роботи для розвитку бізнесу без кордонів.

TechnoPark

Київ, вул. Солом'янська 1, 9 пов.
тел.: (044) 238-8990, 238-8999

ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпечні пригоди на просторах таємничого континенту Кешан, що населений змішлорідними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III об'єднує статі однієї з самих масштабних ігор в історії жанру!

- 16 різноманітних рас, 28 унікальних класів;
- Нові заклинання та магічні предмети: більше 130 заклинань в 13 сферах магії;
- Велетенський світ: скали з ріками магми, джунглі, руїни та глибокі підземелля;
- Багаточисельні нейтральні юнги самостійно пересуваються по карті, представляючи загрозу і для гравця, і для його супротивників.

