Мой Компьютер
Игровой

МК

3 165
17 Январь 2005

Еженедельник



стр.16
PAINKILLER
BATTLE out of HELL

FLATOUT стр.10

стр.7 B.O.S
Bet on Soldier

STRANGER стр.8

Подписной индекс 22307



По поводу рекламы
на сайте обращаться
в РА «Ай Ти Реклама»
т. 455-4886

МОЙ
КОМПЬЮТЕР



- Софт (867 статей)
- Железо (714 статей)
- Интернет (525 статей)
- Программирование (252 статей)
- Имеющий уши (109 статей)
- Прочее
- Уголок читателя

Статьи (в онлайне в день выхода номера)

Новости (каждый день)

Promo (акции, скидки, розыгрыши)

О нас (все, что вы знали и так)

Поиск

Поиск статей по названию и номеру еженедельника

«Мой компьютер» в Интернете: www.mycomputer.ua



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный супермаркет «Буква»
✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 87/30
Кировоград
✓ ЧП Жданова (0522) 300-655
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
Торговые лотки:
✓ ул. Советская
✓ Супермаркет «Сельпо»
✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
✓ рынок на ул. Дзержинского
✓ рынок «Северный»
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Одессагорпресса»
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27
✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118
Сумы
✓ Укрпочта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»
Херсон
✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
✓ киоск, бул. Мирный, 5
✓ киоск, ул. Железнодорожная
Хмельницкий
✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668
Черновцы
✓ киоски «Укрпочта»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн, 6 месяцев — 40.18 грн., 9 месяцев — 59.77 грн., 12 месяцев — 79.86 грн.

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

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У СІЧНІ 2005

incosoft TELECOMMUNICATIONS

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



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

Список статей

Maniac
Bet on Soldier, стр. 7
Davert
Stranger, стр. 8-9
Morte&Shaman.AD
FlatOut, стр. 10-12
Кирилл ТАЛЕР
Dark Fall: Lights Out, стр. 13-15
Том/Doc/КЕРТИС
Painkiller: Battle out of Hell, стр. 16-17
Георгий САНДУЛ aka Жорик
Lord of the ring, стр. 18-19
Алексей ТУР aka leprecon
«Противостояние: Битва за ресурсы», стр. 20-21
Олег КОЗАК aka Raven
Blowout, стр. 22
Георгий САНДУЛ aka Жорик
«Легенда: Наследие королей», стр. 23
Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
Итоги плей-теста игры «Казаки-2», стр. 24-25
Том/Doc/КЕРТИС
Это не беда... стр. 26-27
Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
Железные ITоги — 2004, стр. 28-29

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

Жажда мести

Молодая австралийская компания **U-235 Studios**, названная в честь изотопа, использовавшегося при создании первой атомной бомбы, анонсировала свой первый проект — 3D-шутер **Retribution**. Нам предстоит перевоплотиться в сына военного следователя, ставшего в возрасте 12-ти лет свидетелем гибели своих родителей. На протяжении 6 лет наш виртуальный протеже лелеял мысли о мести — и вот время пришло...

Разработчики обещают нам 11 огромных интерактивных уровней, среди которых на сегодняшний день заявлены тропический пляж, тренировочный лагерь морских пехотинцев, логово наркоторговцев и океанский порт. Но главная фишка игры заключается в самом игровом процессе. Разработчики обещают открыть перед игроками действительно невиданные ранее возможности. Каждое задание можно будет решить несколькими, причем довольно нестандартными способами. Например, захватить корабль наркоторговцев и продать его. Или взять лидера группировки в заложники и требовать выкуп. О захвате более мелких объектов, как-то автомобили, катера и т.д. даже речи не идет. Возможность зарабатывать деньги недвусмысленно намекает на присутствие менеджмента в игре. И действительно, помимо оружия, брони и спецснаряжения, за которые, естественно, нужно будет выкладывать наличные, собрать команду наемников и действовать уже не в одиночку, а в составе стаи товарищей. Причем разработчики утверждают, что их система управления группой настолько удобна, что после выхода Retribution она обязательно станет стандартом для такого рода игр. Ну что ж, поживем — увидим. Игра создается на движке *Reality*, разработанном компанией *Artificial Studios*, который должен порадовать нас фотореалистичной графикой и физикой не хуже? чем в Half-Life 2. Игра разрабатывается для платформ PC и X-box 2 и должна появиться в продаже в ноябре 2005 года. Ждем-с.

«Ночной Дозор» в Сети

Компания **Nival Interactive** открыла сайт многообещающей тактико-ролевой игры **«Ночной Дозор»**, разрабатываемый по мотивам нашумевшего художественного фильма, который в свою очередь был снят по одноименному роману известного российского писателя-фантаста *Сергея Лукьяненко*. Отныне все, кто интересуется этим проектом, могут заходить на **http://www.nival.com/nightwatch_ru/** и читать самые свежие и достоверные новости о разработке игры. Также на сайте работает форум, в котором вы можете пообщаться с разработчиками и игроками.





«Самостоятельная сюжетная линия игры идет параллельно, расширяет и дополняет сюжет одноименной книги и киноблокбастера, представляя описываемые события с новой и подчас неожиданной стороны. Широкое использование образов и персонажей мира Иных, многоуровневое хитросплетение интриг и детективный сюжет сделают Вашу работу в «Дозоре» незабываемой! По ходу игры Вы встретите уже знакомых Гесера, Ольгу, Антона, Тигренка, вместе сможете выполнять ответственные задания, сражаться плечом к плечу, помогать им и получать помощь в ответ». Особое внимание разработчики уделяют Сумраку — особому слою реальности, наполненному магией, — излюбленному месту схваток Иных и основному месту боевки в игре. Сумрак значительно увеличивает способности современных магов, делает их невидимыми из обычного мира, позволяет видеть ауры существ и предметов, открывать закрытые в реальности двери и придает невиданную мощь их заклинаниям. Магические способности персонажей позволяют им, как и в книге, легко разрушать любые объекты окружающего мира, одним взмахом руки эффектно отшвыривать своих противников на несколько метров и пробивать стены, что придает сумеречным схваткам особую зрелищность и жесткость». Разработчики обещают нам проработанную ролевую систему, позволяющую раскачать персонажа от начинающего Иного 7-го уровня до Великого Волшебника. В зависимости от ваших предпочтений вы можете сделать вашего героя Перевертышем, Чародеем или Боевым Магом — каждый из этих классов обладает собственными уникальными навыками и умениями. Также обещана необычная система магии, в которой будут активно использоваться иллюзии и заклинания, срабатывающие через три-четыре хода после каста.

Как большинство из вас, конечно, знает, «Ночной Дозор» разрабатывается на усовершенствованном движке *Операции Silent Storm*, а это значит, что нас ждет не только высокодетализированная графика, но и полностью разрушаемое окружение. Согласно заявлениям разработчиков, в новой игре, как и в Silent Storm`e, возможность разрушить все и вся поможет игрокам находить альтернативные методы решения игровых заданий. Короче говоря, очень похоже, что Nival готовит новый хит. Релиз игры намечен на весну 2005 года. Ждем с нетерпением.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О._____

Почтовый адрес_____ (телефон)_____

№03

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03126

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

Кризис ожидается в январе

Фирма 1С и компания G5 Software объявили наконец-то новую дату выхода игры «Карибский кризис», которая, как вы, возможно, помните, должна была появиться в продаже в четвертом квартале прошлого года, но так и не появилась. Теперь разработчики обещают выпустить игру в январе 2005 года. «Перенос сроков выпуска игры связан в первую очередь с желанием как





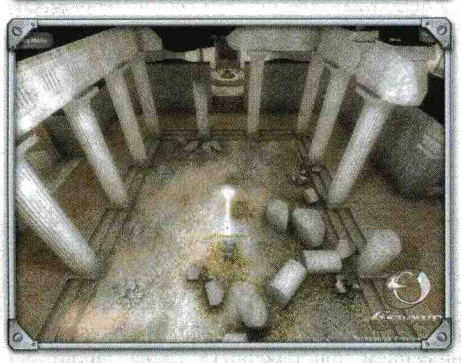
разработчиков, так и издателя представить игровой общественности игру наилучшего качества. В данный момент ведутся заключительные работы над проектом и уже в самом ближайшем будущем «Карибский кризис» поступит в продажу», — заявляют представители компании 1С.

Действие игры будет разворачиваться в антураже альтернативной истории. 1962 год. Мир находится на грани самоуничтожения. Куба превратилась в сплошной радиоактивный остров. Москва, Ленинград, Свердловск, а также другие крупные города и военные базы СССР подверглись ударам США. СССР нанес ядерные удары по Вашингтону, Нью-Йорку, Лос-Анджелесу, городам западной Европы, военным базам США в Турции, Италии, ФРГ. Великобритания применила ядерное оружие против стран варшавского договора. Карта мира покрылась радиоактивными оспинами, на просторах бывших мегаполисов бушуют пожары, а ветры разносят по миру ядерные облака. «Карибский кризис» представляет собой симулятор военных действий с пошаговым оперативным режимом и тактическими боями в реальном времени. Нас ожидают десятки сценарных миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, а также союза США и Великобритании. Только от вас зависит, кто станет хозяином этого безумного мира. Изначально вам придется планировать операции, как бы находясь в бункере центрального штаба одной из враждующих фракций, — эта стадия игры будет проистекать в пошаговом режиме. А после того как стратеги закончат свою работу, игра превратится в динамичную RTS. Вам придется принять командование над небольшими мобильными отрядами, состоящими из десятков типов боевой техники и живой силы враждующих сторон. Помимо сюжетных миссий, в игре будет множество побочных миссий, в которых вы сможете проверить возможности ваших бойцов, отработать новые тактические приемы и прокачать ваших юнитов. Подробную информацию об этом проекте вы сможете найти на официальном сайте игры (**http://games.1c.ru/cmc/index.php**).

Вызов брошен

Чешская компания StringData анонсировала новый онлайновый проект, в котором постарается совместить динамику и интересность PvP-боев MMORPG с простотой и доступностью экшена. Разрабатываемая чешскими девелоперами игра носит название Everown и будет представлять собой изометрический экшен, отдаленно напоминающий *Cold Zero*. Сам же игровой процесс будет сводиться к последовательности схваток на небольших аренах. Как такового роста атрибутов персонажа в игре не будет. Вместо этого каждый игрок перед боем сможет выбрать своему герою те или иные умения и экипировать его должным образом. К сожалению, на сегодняшний день еще не известно, будут ли в игре какие-то товарно-денежные отношения, или же весь арсенал доступным абсолютно всем игрокам. Ну а в общем идея довольно интересная. В этом бою ваш вы сражаетесь файтером, в следующем — магом. При таком подходе исход боя будет зависеть исключительно от смекалки игрока, от правильного подбора оружия и умений — и, конечно же, от непосредственных действий на арене. Насколько такой подход оправдает себя, мы узнаем после выхода игры (а она должна появится в этом году — более точной даты пока нет). Ну а пока все желающие могут заглянуть на официальный сайт Everown и посмотреть на скриншоты, снятые с технологической демки игры (**http://www.everown.com/News.php**).





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

Официальное открытие «Восточного фронта»

Компания «Руссобит-М» официально анонсировала 3D-шутер «Восточный Фронт», разрабатываемый компанией «Бурут» на движке небезызвестного «*Крида*». В новостях одного из предыдущих номеров мы уже упоминали об этом новом проекте воронежских разработчиков, но тогда это все было еще на уровне слухов. И вот, дождались официального подтверждения.



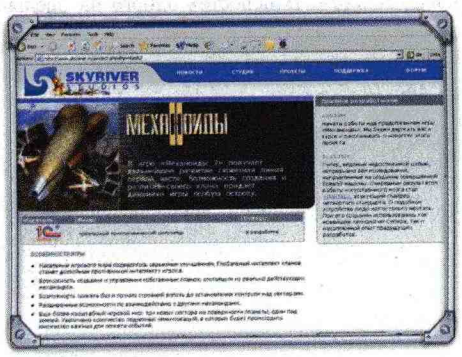
«Студия Burut и компания «Руссобит-М» представляют новый многообещающий проект под рабочим названием «Восточный фронт» (East Front). Этот трехмерный шутер «от первого лица» с интригующим и необычным сюжетом отправляет игрока в альтернативную историю второй мировой войны. Главный герой Карл Штольц попадает в сети глобального мирового заговора, в результате чего становится частью секретного нацистского эксперимента по созданию Идеального Солдата. Но судьба распоряжается так, что Карл вступает в Организацию Сопротивления, и теперь исход второй мировой войны зависит только от него. Гармоничное сочетание научных фактов и фантастических гипотез, самый современный уровень графики и спецэффектов, продвинутая физическая система, нелинейное прохождение миссий, командные действия, геймплей, насыщенный батальными сценами, взрывами, дымом и огнем... В общем, все, чего вы ждете от современной игры уровня 2005 года.

Все это не только выделяет «Восточный фронт» на фоне традиционно «реалистичных» проектов на тему второй мировой войны, но и предлагает игроку полное погружение в мир, из которого он не сможет вырваться вплоть до финальных титров игры».

Как вы сами можете видеть, PR-менеджеры «Руссобита» не собираются сбрасывать обороты. После «убийцы» Doom`а, нам предлагают самую реалистичную игру всех времен и народов. Ну что ж, посмотрим, как «Бурут» справится с этой задачей. Релиз «Восточного фронта» намечен на май 2005 года.

Возвращение механоидов

Большинство из вас наверняка помнит замечательную игру «*Механоиды*», созданную компанией **SkyRiver Studis**. Необычный мир, полная свобода действий, интересный геймплей и красивая графика привлекли к этому проекту огромное количество игроков, многие из которых ранее не причисляли себя к поклонникам боевых роботов. Как известно, успех надо развивать, и в том, что рано или поздно будут анонсированы **«Механоиды 2»**, никто особо не сомневался. И вот этот день настал.



«Фирма 1С и компания SkyRiver Studios объявляют о разработке игры «Механоиды 2». Продолжение изданого фирмой 1С в 2004 году научно-фантастического приключенческого симулятора «Механоиды» развивает игровой мир, расширяя его границы новыми секторами и измененным геймплеем, наделяя обитателей мира новыми возможностями. Мир планеты Полигон-4, где разворачиваются события «Механоидов 2», живет самостоятельно и постоянно меняется — даже если игрок бездействует. Основное «население» планеты составляют летающие на небольшой высоте боевые машины — глайдеры, управляемые разумными нанокомпьютерами — механоидами. Сохранив дух свободы, который так нравился игрокам первой части, «Механоиды 2» предлагают всем испытать возможность создания собственного клана и управления им. Бойцы кланов, подчиняясь общему клановому разуму (либо игроку), захватывают и охраняют строения, устраивают на дорогах засады на грузовые караваны, выполняя всевозможные задачи. Игрок сам выбирает, к кому присоединяться, кого приглашать в собственный клан, с кем воевать и воевать ли вообще. Дополненная система рейтингования позволяет эффективно развиваться в выбранном направлении — например, торговать, охотиться за «головами» или выполнять курьерские поручения. Во второй части «Механоидов» учтены многочисленные пожелания поклонников первой серии игры — в частности, появились новые глайдеры и необычное оружие, которые помогут выполнять множество интересных заданий, в том числе динамически генерируемые миссии». Также нам обещают усовершенствованный искусственный интеллект, который, если верить разработчикам, выступит достойным противником игроку. Кроме того, будет усовершенствована торговая система. Во второй части игры вы сможете торговать обломками глайдеров и сырьем. Еще разработчики обещают возможность захвата баз и прочих строений вплоть до установления контроля над секторами, расширенные возможности по взаимодействию с другими механоидами, новые красочные локации, мощную систему апгрейдов, позволяющую улучшать практически все элементы глайдера, и многое, многое другое. Ну что ж, будем надеяться, что вторая часть игры окажется не хуже, а может, даже и лучше своей предшественницы. Релиз «Механоидов 2» намечен на второй квартал 2005 года.

Console mia!

Ни для кого не секрет, что игровые приставки, столь популярные во всем мире, медленно, но уверенно прокладывают себе дорогу на территорию стран бывшего СНГ. Мы уверены, что многие наши читатели близко знакомы с консольными играми, ну и разработчики не прочь по мере возможности втиснуться на «приставочный» рынок. Недавно, крупнейший российский издатель — компания **1С** — открыла официальный сайт, целиком и полностью посвященный дистрибутируемым фирмой 1С играм для консолей *Sony Playstation 2*. На сайте вы найдете список проектов и уже выпущенных игр, свежие новости, скриншоты и описания продуктов — эта и другая информация доступна теперь всем, кого она интересует. Так что если вы интересуетесь продвижением приставочных игр на территории постсоветсткого пространства, заходите на **http://ps2-games.1c.ru**.



Локализации от 1С

Но занявшись дистрибьюцией игры для PlayStation 2, **1С** не забывает и о PC-играх. На днях появилось сообщение о новой партии локализаций, которые должны появиться в продаже в течение этого года.

Cross Racing Championship — гоночный автосимулятор нового поколения, отличающийся исключительным качеством графики и повышенной точностью физической модели. Игрокам предстоит участие в заездах на 60-ти трассах, расположенных в 6-ти различных уголках мира.

Creature Conflict: The Clan Wars — походовая стратегия с элементами action, продолжающая традиции классической игры Scorched Earth. Игрокам предстоит принять участие в конфликте враждующих звериных кланов, разворачивающемся на 16-ти разнообразных планетах. Вас ждет огромный выбор оружия, качественная анимация, искрометный юмор и увлекательный игровой процесс.





Выпуск локализованной версии игры Creature Conflict: The Clan Wars запланирован на 2005 год.

«Лемони Сникет: 33 несчастья» — увлекательная приключенческая аркада, созданная по мотивам известного книжного сериала, автором которого является *Лемони Сникет*. Главные герои игры — трое сирот, оказавшиеся под опекой у своего дяди Олафа. Дети узнают, что жадный родственничек страстно желает завладеть их наследством, и решают помешать его планам. Вас ждут 15 нетривиальных заданий и 3 персонажа, каждый из которых обладает уникальными навыками. Решайте головоломки, собирайте и комбинируйте предметы, сражайтесь с прихвостнями Олафа и разрушьте его коварный замысел.

Miami Vice — экшен от третьего лица по мотивам одноименного детективного телесериала. Компания **Davilex** обещает драки и перестрелки на улицах Майами, 14 видов оружия и полный набор полицейских методов работы с согражданами: арест подозреваемых, обыск и вызов подмоги.

Maniac

B.O.S
Bet on Soldier

Разработчик: Kylotonn
Издатель: Digital Jesters
Жанр: FPS
Дата выхода: май 2005

Сюжет для экшена — это не главное. С данным утверждением соглашаются очень многие, плюс оно регулярно подтверждается на практике. Вот вы помните шутер от первого лица под названием *Iron Storm*, выпущенный в 2002 году компанией *4x Studios*? Если вы ответите «да», то я снимаю перед вами шляпу — вы сумели не пропустить отличную игру, активно и весьма удачно эксплуатирующую идеи альтернативной истории. Если же скажете «нет», то поздравляю — прозевали вы ее совершенно зря. Она не могла похвастаться потрясающей графикой или особо интересным геймплеем, зато до каких мелочей был продуман мир, в котором происходили ее события! Первая мировая война, которая так и не кончилась к середине 60-х; люди, которым невыгодно ее завершение, так как именно за счет боевых действий они пополняют свои карманы деньгами, и вы — простой вояка, выполняющий приказы посреди всего этого кошмара... Это была игра сюжета, ее стоило проходить через силу (некоторые миссии там буквально выводили из себя), только чтобы узнать еще какие-нибудь подробности об этой альтернативной вселенной. Больше РПГ, чем шутер, восхваленный игровой прессой, но не понятый основной массой игроков, вследствие чего не сумевший окупиться...

Спустя некоторое время выходцы из благополучно почившей 4x Studios, создавшие новую компанию **Kylotonn**, решили повторить попытку создания шутера в мире альтернативной истории, но предпочли не повторять прошлых ошибок. На сей раз вдобавок к продуманному сюжету они решили предоставить игрокам крепко сбитый геймплей и симпатичную (правда, увы, отнюдь не революционную) графику.

Итак, представим себе, что на дворе 1997-й год, но... первая мировая так до сих пор и не закончилась. Она длится уже более 80-ти лет, мир расколот на две могущественные федерации (Объединенные Штаты Восточной Европы и Русско-Монгольскую коалицию), плюс некий Консорциум, существование которого все еще стоит под вопросом, но которому, тем не менее, принадлежит множество ключевых территорий и предприятий. Ни одна из этих сил не заинтересована в окончании войны, ибо только на войне и стоит мировая экономика. Поэтому воюют в этом мире абсолютно все — от мала до велика. Уже с детского сада детей постепенно приучают к оружию, худшим наказанием в школе считается лишение права на драку, а после 16 лет каждый получает право на участие в местной народной забаве под названием **Bet on Soldier**.

«Ставка-на-Солдата» — это, в нашем понимании, обыкновенный десматч, но с реальным оружием и окончательной смертью в случае проигрыша. Участвуют в этих играх все без исключения, лишь старые и немощные работают на заводах, производя новые боеприпасы да предметы первой необходимости. На любого участника можно поставить деньги, чем и развлекается в свободное время мирное (если можно его так назвать) население. Даже участникам разрешено делать ставки на самих себя, что является основным источником денег для таких сорвиголов. И роль одного из них отводится игроку.

Зовут наше альтер эго Ноулан Дейнуорт, и он всего лишь один из многих. Вот только после некой производственной травмы он лишился памяти и солидной части боевых навыков, так что теперь он работает на оружейном заводе и строит планы о женитьбе на девушке по имени Джулианна. Но, как это обычно водится, скоро его находят и, намекая на некоторые достижения из его прошлой жизни, предлагают снова взяться за оружие и вернуться в дело. А получив отказ, поступают достаточно банально, зато эффективно: убивают невесту и жгут дом, после чего герой, на которого даже ухитрились взвалить вину за содеянное, раскапывает на чердаке любимое ружье и отправляется мстить. Далее его судьба подконтрольна лично игроку. Разработчики утверждают, что сюжет будет нелинеен (как минимум две концовки (а, быть может, и больше) нам обеспечены) и полон неожиданных поворотов, да и историю этого мира узнать будет весьма интересно.

Как и было обещано, о геймплее тоже не забыли, добавив в него приличную порцию драйва. По свидетельствам очевидцев играть в BoS более чем увлекательно. Стремительные пробежки, массированные обстрелы плюс некоторые интересные нововведения, вроде автоматов по продаже оружия и аптечек, раскиданных прямо по полю боя. Так что все лечение и пополнение амуниции будет проходить исключительно за деньги, которые еще предстоит заработать. Как — надеюсь, понятно. Делайте ставки, господа. Тем более, что ставить на поединке на самого себя никто не возбраняет. Плюс наверняка можно будет обыскивать трупы поверженных врагов на предмет выявления в их карманах полезных и просто ценных предметов.

Особыми графическими достижениями нас, похоже, радовать никто не собирался. Крепко сбитый движок не рассчитан на использование многих современных спецэффектов, но, по крайней мере, игра будет шустро и стабильно бегать даже не на самых мощных компьютерах. Плюс нам пообещали обширные открытые пространства, так что жаловаться заранее не стоит — быть может, плюсы перевесят минусы и за такое решение мы еще не раз разработчиков поблагодарим.

В качестве вывода хочется сказать лишь, что эту игру стоит ждать. Если вы пропустили Iron Storm и сейчас не желаете играть в нее только ради сюжета, то BoS станет для вас отличным способом наверстать упущенное и приобщиться к интереснейшей и достаточно продуманной альтернативной истории про так и не окончившуюся первую мировую войну.



Davert dabog@ukr.net

STRANGER

Разработчик: Fireglow Games
Издатель: не объявлен
Жанр: фэнтезийная RTS/RPG
Системные требования: P 4-1500, 256 Мб ОЗУ (лучше, конечно, 512), GeForce 4 Ti
Дата релиза: апрель-май 2005
Официальный сайт: http://www.fireglowgames.com/stranger/

Добро пожаловать на Фабрику Мысли...

Экскурсанты, не задерживайтесь, проходите. Наверное, самым интересным местом фабрики является цех мечты, который мы сейчас и посетим. Наденьте, пожалуйста, каски, чтобы случайные всплески мыслей из бурлящих потоков сознания не обожгли ваш разум. Как вам, наверное, известно, каска из толстого слоя высококачественной стали лучше всего защищает голову ее носителя от внешних мыслей. Проследуем по лестнице...

Мы находимся перед конвейером фэнтезийных миров. Обратите внимание на мемориальную доску, установленную в честь основателя — Дж. Р. Р. Толкиена. Правда, доска носит несколько символический характер, поскольку конвейер был запущен гораздо позже, а первые миры создавались вручную. Зато сейчас процесс заметно упрощен и автоматизирован. На этом экране указываются стандартные расы, присутствующие в мире: орки, эльфы, гномы, гоблины, толкиенисты... Простите, какой-то шутник добавил. При помощи скрещивания или вручную на основе этих рас можно формировать другие, меняя цвет кожи, рост и другие параметры. А вот здесь указываются характеристики мира: география, население, магия. Есть блок генерации истории. Также на соседней вкладке можно указать количество параллельных миров, с ним связанных. Время генерации мира зависит от его размера, детализации и количества жителей, населяющих вселенную, а также от их умственных способностей. Сейчас конвейер работает над миром с серийным номером *297-F458918*. Заказчиком выступает компания **Fireglow Games**, которая была основана еще в 1999 году и, наверное, известна вам по серии игр Sudden Strike, или «Противостояние». Теперь — внимание на монитор. Мы имеем уникальную возможность осмотреть мир в процессе его создания. Генератор имен пока не был запущен, потому вместо названий отображаются идентификаторы. Итак, в *3-5609*-ом царстве, в *3-874SR-10*-ом государстве и пройдет эта история...

* * *

Мир заказан для создания на его основе стратегии реального времени с элементами RPG. И потому доступ из внешнего мира будет обеспечен в виде портала разума класса PC, который переместит вас в кампанию из 15-20 миссий, где вошедшему придется управлять своим отрядом для достижения некоторых целей. Сюжет сейчас находится в процессе генерации, так что мы можем поведать только его малую часть.

Это будет классическая эпическая сага. В родном мире героев магия была запрещена. Один из героев нарушил этот закон. Но так как не удалось узнать, кто конкретно из героев проявил такие незаурядные таланты, то для надежности всю группу упрятали в никуда, что равносильно заключению. И вот бедняги оказались изгнаны в мир, про который точно было известно только одно: никто оттуда не возвращался. Только здесь они могут найти ответ на вопрос, терзавший спутников много дней: «Кто из них, а точнее, какой [CENSORED] их подставил?»

В общем, сюжет обещает быть захватывающим и не без сюрпризов. Одним из первоочередных квестов станет возвращение домой, а еще нужно будет возвратить миру запрещенную магию. Кампания ожидается линейная, зато в некоторых миссиях будут доступны второстепенные задания, которые дают возможность лучше подготовиться к решающей битве или что-то дополнительно узнать об истории мира.

Каждая миссия будет состоять из нескольких локаций, действия на которых происходят одновременно. Для перемещения между локациями используются телепорты и элеваторы. Кроме того, некоторые локации предполагается задействовать в нескольких миссиях. Среди локаций — как привычные для RTS надземные уровни, так и подземелья. Каждый тип будет определять свою тактику, свой режим и правила жизни. А именно, на «надземных» локациях жизнь бурлит и, соответственно, выливается в серьезные военные конфликты. В противоположность светлым «надземельям» подземные уровни хранят в своей тьме множество тайн и сокровищ. Объединяя уровни в одно целое, мы получаем прекрасный полигон для проявления тактических талантов.

Отойдите, пожалуйста, от генератора населения мира. Он очень чувствителен к внешним раздражителям и может создать существо с учетом ваших мыслей. Потому будьте аккуратны. Например, когда здесь проходил Кертис, генератор выдал рыжего гнома с мордой белочки, причем уже заспиртованного. Так что прошу вас отойти на дистанцию, предписанную техникой безопасности, для сохранения жителей мира в первозданном виде.

Зато мы можем рассмотреть уже выполненную этим генератором работу.

В мире не будет ваших прямых врагов, вы вольны сами выбирать себе союзников, ну а с ними — и противников (вот и проявляются элементы RPG). Понятное дело, нельзя угодить всем, и потому вы обязательно обеспечите себя врагами. Ваши дипломатические способности могут свести цифру противников до минимума, ну а для хардкорных геймеров есть вариант пройти миссию под лозунгом «Kill `em ALL!». Правда, как сознаются сами заказчики, то есть Fireglow Games, при таком раскладе пройти миссию почти нереально, но — как знать... Вашими оппонентами или союзниками выступят различные племена и отдельные



монстры, населяющие этот мир. Некоторые монстры могут быть полезны благодаря своим уникальным умениям, но об этом чуть позже.

С врагами разобрались. Разберемся с друзьями — точнее, с подчиненными.

Ваш отряд будет состоять из персонажей (используем терминологию разработчиков), каждый из которых может развивать в бою свои способности и имеет свою экипировку. Обмундирование персонажей прибавит головной боли стратегам, но зато добавит новые горизонты для тактических маневров. Замечу, что некоторые наемники поступят в полностью укомплектованном виде.

Чуть выше персонажей по рангу и способностям стоят герои. Каждый из них уникален и обладает своим оружием. Они могут наращивать навыки быстрее, чем простые персонажи, и вы сможете выбирать, какой из навыков героя развивать. Каждый герой будет иметь собственную специализацию и получать дополнительные умения (feats) по окончании миссии. А в случае чего, павшего героя можно будет воскресить.

Но самой важной чертой героев является то, что они могут переходить из миссии в миссию, что не на всех этапах игры будет позволено обычным персонажам. И это абсолютно не значит, что потеря любого из них приводит к поражению. Но, конечно же, хоть один герой до конца игры должен дожить.

От абстрактной информации о персонажах перейдем к более практическим сведениям. А именно — AI. За него отвечает модуль компьютерных игр, который был установлен на конвейер сравнительно недавно, но является самым развитым в техническом плане элементом системы. Понятие «герой» было взято именно из его стандартного шаблона, но вот такие вещи, как искусственный интеллект персонажей, пишутся под каждый мир вручную (хотя тоже не без помощи шаблонов).

В **«Страннике»**, как в любой другой RTS, вопросу AI уделено немало внимания. Персонажами на службе у игрока будет легко управлять, даже если их большая группа.Представлятся дополнительные схемы управления для новичков, которые можно отключить и отдавать приказы напрямую. Интеллекту врагов разработчики тоже уделили немало внимания (ну, это они так говорят). Враги станут применять различные тактики в зависимости от групп, к которым они принадлежат, и от условий битвы. Будет реализована комплексная стратегия для обороны замков, организации шпионажа, добывания ресурсов большим количеством персонажей. Уточним понятие «большое количество».

Масштабность битв будет напрямую зависеть от игрока. Под его контролем может находиться от нескольких персонажей до нескольких их десятков. Хотя количество сравнительно небольшое, не забывайте, что игра отчасти принадлежит к жанру RPG. И игроку решать, что лучше: развивать характеристики небольшой группы персонажей или стремиться к максимальному увеличению их количества.

Целью любой миссии станет уничтожение врагов и захват территорий, то есть обычные стратегические цели. Для их достижения кроме тактики «рубилова» можно использовать разведку и саботаж. Позже огромное влияние на процесс игры будет иметь магия. Конечно, она не заменит грубую силу, но сыграет значительную роль в тактике игрока. Также на тактику влияют следующие моменты. В некоторых подземельях вы можете сами прорывать туннели и атаковать базу врага с абсолютно неожиданной стороны. Некоторые монстры могут лазить по вертикальным стенам или летать, что, как можно догадаться, будет крайне полезным при штурме замков. Также не следует упускать из виду ворота, мосты, элеваторы, которые способны сыграть не последнюю роль в ходе сражения. Еще будет введена подготовительная фаза битвы.

Но, разумеется, не мордобоем единым... Иногда придется прибегать к мирным способам достижения цели, а именно — использовать дипломатию. Без поддержки союзников геймеру будет очень трудно оставаться на плаву в течение миссии. Кроме того, не стоит забывать о ресурсах, которые можно не только добыть в шахте, а и захватить в виде трофея или купить у торговцев. Также в течение игры нужно будет заниматься покупкой экипировки для солдат и ее распределением, да и количество солдат следует увеличивать. Строить здания и клепать юнитов пачками вам не дадут, а вот использовать наемные войска — вполне. Хотя в игре нельзя строить здания и производить юнитов, предусмотрена возможность ремонтировать механизированные войска и фортификации.

Теперь посмотрите на главный монитор. Там вы можете разглядеть первые визуальные игровые данные. Движок игры основан на *DirectX 9.0* и использует все его возможности. Также использование 3D движка позволило отказаться от концепции плоского мира и дать игроку возможность вращать и перемещать камеру на свой вкус. Интерфейс игры будет предельно простым и стандартным: мини-карты локаций, иконки управления юнитами — на привычных местах. Каждый персонаж будет иметь свой экран инвентаря и статистик, а торговцы, наемники и кузнецы — свои окошки для совершения торговых операций. Что удобно, все основные действия можно повесить на «горячие клавиши».

Для полного комфорта предусмотрена сетевая игра, которая содержит режимы *каждый за себя* или *командные поединки*. Карты для них будут отдельные и не обязательно симметричные. Также будут мини-кампании со своим сюжетом и заданиями. Всего в режиме multiplayer может участвовать от двух до десяти игроков.



* * *

Что-то мы задержались. Меня уже ждет следующая группа экскурсантов. Так что, уважаемые, экскурсия окончена, всех попрошу направляться к выходу. А по дороге расскажу вам свои выводы об этой игре. Несмотря на использование многих готовых шаблонов нашей фабрики, разработчикам, возможно, удастся скомбинировать их оригинальным образом так, чтобы создать игру с уникальным геймплеем, который не позволит игроку скучать. Что-что, дедушка? С чем сравнить эту игру? Ну, специально для вас могу сказать, что больше всего игра напоминает смесь «Героев» и «Варкрафта» плюс расширенная ролевая система. Господа, мы пришли. Попрошу сдать каски, и — спасибо за внимание.

Ушли... Вот так всегда, экскурсанты останавливаются у конвейера фэнтезийных миров, где как раз создается новая игра, книга или фильм — и дальше не идут. А ведь столько еще интересных мест на фабрике! Конвейер детективов сейчас работает на 300% мощности благодаря заказам из России — правда, некоторые детали в нем уже почти износились от бешеного темпа. А вот конвейер глупостей по объему производства вообще не ограничен. Сами удивляемся. Его даже смазывать не нужно...

Morte&Shaman.AD

FLATOUT

Разработчик: Bugbear Entertainment
Издатель: Empire Interactive
Локализатор: «Бука»
Жанр: Racing/Arcade
Системные требования:
✓**минимальные:** P-3 1 ГГц, 256 Мб памяти, 64 Мб видео;
✓**рекомендуемые:** P-4 2 ГГц, 512 Мб памяти, 128 Мб видео

Ларика... или МИКология — наука о грибах.

Прошедший год для меня оставил не только мириады приятных и не очень воспоминаний, недоделанных дел, кучу пустых бутылок и полнейший бардак как в квартире, так и в голове. Он еще оставил не пройденную, мирно пылящуюся на моем винчестере игру, созданную горячими финскими парнями из Bugbear Entertainment. Скорее всего вы хотите узнать, ждал я ее или нет? Я отвечу: ждал, действительно ЖДАЛ... но недолго ☺. (Совесть не оставляет ничего другого, кроме как вмешаться, поэтому дальше продолжу я. — *Прим. Morte.*)

А ждал ты ее ровно с того момента, как я сообщил о том, что мы будем про нее писать. Ведь издатель не тратил крупные суммы на рекламу, как это принято среди издателей раскрученных брэндов, собратьев по жанру. Они не привлекали к разработке своей игры роскошных красавиц, которых можно было бы лицезреть на главных страницах самых известных игровых Интернет-ресурсов. На знаменитых сайтах не было заставок, гласивших «До выхода FlatOut осталось столько-то дней», да и бумажные СМИ не спешили первыми донести до читателей информацию о новой игре. В результате чего о FlatOut`е я узнал незадолго до его появления на витринах забугорных магазинов, и то лишь благодаря отзывам некоторых геймеров о демо-версии. Нечего и говорить ни об ажиотаже среди молодых авторов, перебивающих друг другу хлеб в надежде написать об игре, ни о возмущенных читателях, сетующих, мол, игра уже неделю продается, а статьи все нет и нет.

Ну что ж, не каждые разработчики могут позволить себе шумную рекламную компанию, но ведь это не значит, что игра поэтому менее достойна внимания игроков. Тем более что облажаться Bugbear нельзя. Это уже третий проект этих парней, но на громкое имя им полагаться нечего, потому что его просто нет... Ладно, нечего пускаться в рассуждения, а то, как всегда, дело кончится пустыми фантазиями об идеальной игре. Перейдем сразу к рассмотрению сабжа.

FlatOut — яркий представитель аркадных гонок. Но несмотря на свою аркадность, имеет продвинутый физический движок и умный ИИ наших оппонентов. Причем разрушатся будет как ваш железный конь, так и вражеские табуны, заодно со всей окружающей вас средой. Есть куча апгрейдов, нитроускоритель — в общем, все как положено. А при особо неудачном столкновении водитель вылетает через лобовое стекло и с дворниками в зубах метет трассу от дорожной пыли.

Сопротивление — желание

А теперь обо всем, но по порядку и в подробностях. *Основные заезды* (если хотите, называйте их «карьерой») поделены на три блока состязаний: Bronze\Silver\Gold, в которых 9\12\15 миссий соответственно. Последние проходят в лесу, на стройке, в городе, на специальных т.е. гоночных трассах, также присутствуют гонки на заснеженной местности. Гонка считается пройденной только в том случае, если вы займете одно из трех призовых мест. Берем калькулятор ☺ — получается 36 миссий. Вам мало? Может, оно и мало, но только если вы все пройдете с первого раза. В принципе это нереально, но можете попробовать, авось получится. Гонки и впрямь довольно сложны, требуется не только водительская сноровка, но и знание трассы.

Кроме «карьеры» в игре еще есть *быстрая гонка*, во время которой можно просто покататься наперегонки с компьютерными оппонентами на уже открытых трассах. А также *гонка на время*, в которой есть только дорога и вы, никаких противников. Можно изучить тонкости вождения разных автомобилей или же просто, расслабившись, проехать несколько кругов, не отвлекаясь на суету мирскую.

Мало того, что трассы сами по себе сложны — с каждым кругом прохождение усложняется по причине засорения дороги многочисленными предметами антуража и отлетевшими деталями машин. И хоть на первый взгляд трассы не особо радуют своим количеством и разнообразием, скучать вам не придется. Ведь все противники рвутся вперед, а они придерживаются жестких методов борьбы за первое место. И кого-то, хотя бы и вас, могут самым наглым образом выпихнуть за пределы трассы, где общаться придется исключительно с долбаной предметностью. А ее там непаханое поле: покрышки, бочки, деревья, камни, рекламные щиты, заборы, указатели, хрупкие опоры непонятных конструкций. Да что тут скажешь, просто приятно что-то поломать и кому-то насолить. Вот ударишься в столб, а он надламывается, медленно сгибается и повисает на высоковольтных проводах, держась на честном, но нецензурном слове ☺. Ты врезаешься в бочки, переворачиваешься, а одна из них отлетает прямо под колеса вашему оппоненту, который тут же следует вашему примеру. Да и трасса с каждым новым кругом может радикально меняться — чистый и ровный участок дороги может превратиться в непроходимое препятствие оттого что, проезжая его прошлый раз, вы выбили подпорку какой-то конструкции.

И все это благодаря замечательной физике. Такого еще не было нигде! Первое впечатление — это шок, потом восхищение. Когда видишь вдребезги разбивающиеся машины, обломки, покрышки, водителей (!!!), красочно разлетающихся в стороны, челюсть медленно, но верно, исправно подчиняясь всем законам физики опускается на пол. Не знаю, насколько была бы интересна игра, если у нее забрать физику, но с ней она точно неповторима. Забудьте об одинаковых прыжках, об изученных назубок трассах. Больше их нет. Каждая бочка и каждый бордюр вносит элемент непредсказуемости в игру. В общем, высший балл ребятам из Bugbear. Все эти прелести можно увидеть на



повторах, которые происходят сразу после окончания заезда — жаль, что их сохранить нельзя, а то как бы хотелось похвастаться! Также разработчики довольно необычно реализовали систему нитроускорения. Начинаете вы гонку вообще без закиси азота в своем баллончике. И для того чтобы пополнить эту небольшую полосочку, находящуюся в правом нижнем углу экрана, вам надо будет что-то поломать. И чем больше будет поломанный предмет, тем больше закиси азота вы получите. Также означенная полоса заполняется при контакте с вашими оппонентами. Наверное, таким образом разработчики решили зарезервировать за нами шанс быстро нагнать противников после аварии.

Еще одна фича игры — водитель. Нет, не вы, а тот, который сидит в машине. По ходу создания профиля девелоперы любезно предлагают выбрать нам его пол. Зачем? Его ведь все равно не видно: водитель внутри машины — камера снаружи. Зачем его рассматривать? И в самом деле, зачем пытаться заглянуть в салон, водитель выйдет сам. То есть, конечно, не сам, а под ручку с инерционной силой — при первом же хорошем ударе он эффектно вылетит вслед за отбитыми кусками автомобиля и ограждений. Тело водителя, как и все остальное подчиняется законам Ньютона, точнее, физике тряпичной куклы. Хоть это и не очень реалистично, но еще год назад таким могли похвастаться только лучшие шутеры.

Девелоперы решили не остановились на достигнутом и кроме обычных трасс добавили в игру бонусные миссии. Трасс этих, кстати, 12 штук, они открываются по мере прохождения заездов обычного режима и происходят на большой арене эдакого цирка для извращенцев. Именно здесь разработчики по полной программе использовали возможность водителя вылетать из салона машины. Представьте себе, тут соревнуются по высоте и дальности катапультирования через лобовое стекло водителя. Загружается уровень, разгоняемся, перед отметкой регулируем «улетный угол» и наблюдаем за результатом. Таким же образом мы еще можем поиграть в *Darts*, *Bowling*, *Clown*, *Bullseye*, где роль дротика\шара выполняет водитель, а выигрыш зависит только от вашей точности. Хоть звучит это чуть-чуть по-садистски, но выглядит довольно забавно, к тому же деньжат быстро можно заработать.

It can be only one

Также присутствуют миссии для настоящих маньяков, типа *Demolition Arena* — на арене круглой формы появляются восемь, включая вашу, машин; кто останется в живых, тот и победил. Ясное дело, в живых должны остаться именно вы, и чем быстрее вы расправитесь со своими противниками, тем больше деньжат получите. А как приятно просто остановиться и смотреть, как в центре арены с огромной скоростью сваливаются в кучу машины, разрывая друг друга на части… Эх, если бы туда еще мирных жителей добавить, животных — и крови побольше, побольше… Ох уж эта ностальгия!

По машинам!

В самом начале игры предоставляется возможность выбрать машину из пяти возможных вариантов, всего же автомобилей 16 штук, остальные будут открываться по мере прохождения. Только не пытайтесь найти знакомые модели и марки, все равно не найдете, ведь на лицензионные машины то ли денег, то ли времени у девелоперов не хватало — да и зачем они нужны в такой игре? Так что придется довольствоваться названиями типа Pepper, Blokhead, Slider, Blade и т.д. Также можем, при наличии денег, в любое удобное время заняться апгрейдами одной из частей машины — Engine, Drivetrain, Exhaust, Suspension, Tires, Body. На каждую деталь можно посмотреть, а заодно и почитать, на что она при установке повлияет. Соответственно, чем лучше детали, тем дороже они стоят, но зато и жизнь здорово облегчают. А деньги мы будем получать за прохождение как миссий обычного режима, так и бонусного. И выдавать нам их будут не только за первые три призовые места. Мы их можем получить, даже если приедем последними, но для этого придется разрушить кучу объектов, валяющихся на трассе.

Повреждения машины выглядят очень даже реально. Разнообразные вмятины, отлетающие дверцы, бампера, глушители производят поистине замечательное впечатление. Отвыкли мы уже от такого. При этом визуальные повреждения заметно сказываются на качестве езды — и, в результате, на ее количестве ☺. Можно довести своего «железного коня» до такого состояния, что он начнет брыкаться при малейшей неровности на дороге или начнет косить, пытаясь покинуть трассу. Не знаю, можно ли это назвать недостатком — машину можно разбить в пух и прах и потом ехать до финиша с пионерским костром в двигателе, но окончательно ее доломать не-



возможно, по крайней мере в обычных режимах. Даже если переехать водителя, случайным образом оказавшегося на трассе, все равно для него гонка не закончится.

Ну, с машиной все понятно — реализация повреждений на высоте, хотя бы потому что сравнивать толком не с чем. А вот с катапультированием девелоперы чуть-чуть переборщили — а может, я просто еще не привык. Согласитесь, после аварии как-то интереснее наблюдать зрелищные кувырки машины с последующим разбросом ее составляющих вместо унылого полета водилы в замедленной съемке. С этим еще можно смириться. Но если это происходит за одну трассу раз 5-10 — надоедает. Если бы знал как, сделал бы патч, который бы вводил отдельным апгрейдом ремни безопасности,



чтобы разработчикам стыдно стало. Но это минусом тоже назвать язык не поворачивается. Хоть в начале игры моя клавиатура пару раз не успела увернуться ☺, но позже привык к управлению — и вроде бы все наладилось.

Кстати, о выборе машины. Далеко не всегда самая быстрая и дорогая тачка является лучшей. Менять машины так часто, как захочется, нельзя. Каждый раз за покупку придется платить, даже если ваша

машина стояла дороже, чем та, которую вы хотите купить, да и апгрейды придется покупать заново. Также при смене машины помимо скорости стоит обратить внимание на ее вес (и раскраску ☺). Главное — определиться: что вы ожидаете от своего автомобиля?

Если хотите легко входить в повороты, выбирайте машину по-

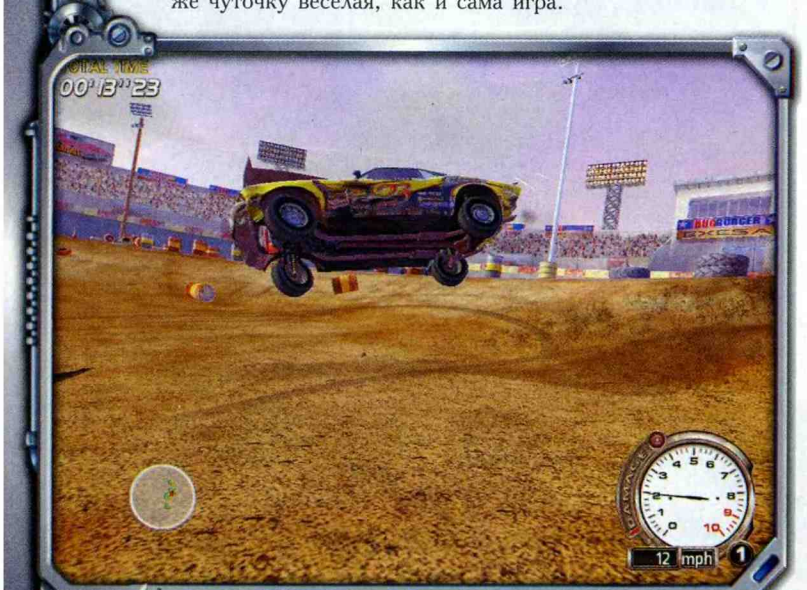


легче, а если же вам недосуг обращать внимание на незначительные неровности на дорогах, если вы хотите гневно расталкивать своих оппонентов — подбирайте тяжеловеса.

Стоит еще вспомнить об интеллекте противников. Ведут они себя весьма достойно, насколько это возможно в аркаде. Зато интеллект игрока слегка тупит, особенно поначалу: все машины в игре с задним приводом, к которому очень нелегко привыкнуть.

Глазам и ушам

Смотрится игра превосходно. Отличные текстуры, детализированные карты, красивые модели машин, красочные спецэффекты. Все радует глаз и, как ни странно, шустро бегает на средних машинах. Графика сочная и даже чуточку веселая, как и сама игра.



Саундтреку тоже сразу ставим высшую отметку. Музыка вставляет еще под заставку и сразу становится неотъемлемой частью игры — именно такой она должна быть в гонках. Так и хочется жать изо всех сил на педаль, ни о чем не заботясь. Да вы посмотрите, какие группы постарались: Full Diesel, Whitmore, No connection, The Hiss... Что? В первый раз слышите?.. Да я и сам что-то не припоминаю, но это и не важно — по музыке игра явно обгоняет NFS Underground.

Со звуком, в общем, тоже порядок. Скрежет метала, визг покрышек, люди кричат, птички поют — все как надо. Но кто будет обращать внимание на такие мелочи? Громче музыку — и забудьте про все.

Одна голова хорошо, две лучше

Мультиплейер есть, он не может не есть, и он однозначно рулит. Во-первых, можно за одним компьютером посоревноваться в «катапультных» видах соревнований, максимум вчетвером, только, ясное дело, по очереди. Во-вторых, есть возможность поколесить на нескольких машинах (максимум ввосьмером) в локальной сети или Интернете. При этом доступны сразу все автомобили, все трассы обычного режима. В общем, выставляем уровень апгрейдов и отправляемся на поиски самого быстрого и самого наглого. Хотелось бы отметить одно интересное решение разработчиков: когда вы приходите к финишу, вам не приходится ждать, пока приедут остальные, — вы продолжаете езду, но не имеете возможности влиять на остальных игроков. Кстати, отличное развлечение в мультиплейере: врезаемся в кучу покрышек, ловим одну на капот — и кто первый доедет с таким вот веночком ☺.

О баге замолвим слово

Минусов в игре не много, но есть. Во-первых, небольшие глюки с физикой. Иногда машина не очень адекватно реагирует на препятствия, переворачиваясь от столкновения с небольшим кирпичом. Во-вторых, как уже упоминалось выше, на «золоте» катапультирование водителя слегка достает. Еще в игре есть очень противный технический баг, который проявляется на третьих и четвертых Geforce'ах (а по непроверенным сведениям и на более новых моделях, вплоть до топовых): через несколько секунд после запуска игра виснет или перегружает компьютер.

Спастись от этого можно двумя способами: просто поставить более старые драйвера (61.XX или еще ниже). Да, глупо звучит, но тем не менее действует. Если же и это не поможет, то заходим в папку с игрой, затем в каталог **savegame**. С помощью блокнота открываем файл **options.cfg** и изменяем там значение строки `Settings.Visual.SunFlare` с `TRUE` на `FALSE`, то есть получается `Settings.Visual.SunFlare =FALSE`. Разработчики уже выпустили патч, который, возможно, исправляет некоторые ошибки, но к сожалению, для локализированной «буковской версии» он не подходит.

Необыкновенное в обыкновенном

Что это за игра? В ней нет сюжета, нет примесей РПГ, нет возможности выходить из машины (через дверь ☺), нет лицензионных автомобилей. Но знаете, что самое главное? Что остается, когда прекращаешь обращать внимание на физику, когда надоело любоваться графикой, когда задалбывает музыка (вот это вот труднее всего мне представить), когда проходит первый восторг?

А остается безбашенный драйв, галлоны адреналина, испорченные нервы и красные глаза. И остается атмосфера, атмосфера дикого и как будто даже не очень здорового веселья.

Одна из лучших гонок прошедшего года. А может, и лучшая. С этим можно поспорить, и многие так и сделают. Посмотрят — и вернутся назад раскрашивать пластмассовые машинки, которые ездят в пластмассовом городе. Но то, что в FlatOut нужно играть — это неоспоримо.

ЗЫ: Очень хотелось провести параллели с жанром FPS и сравнить FlatOut с одним знаменитым представителем этого жанра, который тоже вышел ближе к концу года и обладал красивой графикой, поразительной физикой и замечательной атмосферой, но не могу, потому что придумал это сравнение не первый. Но думаю, вы и так уже догадались.

ЗЗЫ: Благодарствования Теа и МАКАРОННИКУ уже входят в традицию.

Разработчик: Adventure Company
Издатель: XX Prodactions
Системные требования:
✓**минимальные:** P 2-450 МГц, 128 Мб, 3D-ускоритель, 970 Мб на винте
✓**рекомендуемые:** P 3-450 МГц, 256 Мб, 3D-ускоритель, 1 Гб на винте

Кирилл ТАЛЕР

Dark Fall II

ИМХО весом в 1 Гб

Сам себя не автоответчик — никто не автоответчик

Во-первых, всех вас с Новым годом и Рождеством Христовым, а также со Старым Новым, наступившим совсем недавно. Желать счастья не буду — ну нет во мне столько искренности, чтобы от чистого сердца пожелать нескольким десяткам тысяч читателей МИКа счастья и удачи! И любви всем желать не буду — а то еще сбудется у всех сразу, разберете девушек в радиусе 3000 километров, а мне потом что, в Англию летать на свидания?

Во-вторых, попытаюсь дополнить FAQ по МИКу, находящийся по адресу **http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=6061**, вернее, ответить на три вопроса: «Почему Талер так много флудит?»

Если копнуть поглубже, по этой теме можно и диссертацию писать. Но слишком глубоко я не буду — в шахтах накопался. Поэтому ограничусь объяснением одной из причин.

Талер много флудит, потому что любит выражать свое ИМХО. ИМХО может быть как сухо информативным (скучно и сухо! — *Прим. читателя*), так и в виде литературной вставки (нафига столько воды? — *прим. внештатника*), как несмешной, так и смешной (просто сивушный бред сивого Талера! — *Прим. критика*).

Свое ИМХО, как известно, легче всего выразить в автоответчике. Но этот раздел целиком и во власти Tom/Doc/KERTIS'a, и выцарапать его у начальника отдела X сложнее, чем отобрать орешек у белки, находящейся в процессе ореховой ломки.

Что ж, мир жесток, и если сам себя не автоответчик — никто не автоответчик. Вот и приходится втулять, впихивать и вколбашивать размышления о грядущей осени, истории о личной жизни, связанные со смертью любимого хомячка, или пародировать очередную ссору между штатниками посредством легенды ДЗВР.

«Почему ведущие авторы пишут хуже, чем вчера, а некоторые вообще перестали писать?»

Люди взрослеют и, самое обидное, стареют. И, самое страшное, многие стареют душой. В МИК приходит молодой, но очень перспективный автор. Сперва, конечно же, внештатником. Он чувствует свой потенциал, он готов бороться за место под солнцем и зубами выгрызать материал (читай, хорошие игры) у более опытных кадетов, а то и у облenившегося агента (чем черт не шутит, когда святой воды хлебнет). И статьи «молодого волка» выходят свежими, азартными, честно злыми — пускай сумбурно, пускай с просчетами.

Проходит время, большинство внештатников-кадетов, отточив свой талант на публикациях в этот «полулюбительский журнальчик», бросают хобби (ведь это было именно хобби, а не постоянный зароботок) и находят своему огранившемуся таланту более достойное и высокооплачиваемое применение.

Есть и такие единицы, которые попадают в штат. А агентурной работе плевать на вдохновение. Теперь ты должен выдавать по статье в неделю (чтобы поддержать репутацию, не упасть в глазах начальства, прокормить себя или, не дай Бог, семью и т.д.). Яркость ощущений притупляется. Легкая дрожь волнения, когда на вордовском листе появляется первое предложение будущей «бомбы», уступает место тяжелой необходимости. Ты работаешь в потоке. А поток, даже с самым щадящим и свободным графиком, не сможет заменить свободу выбора: «я играю, когда хочу» или «я пишу, когда чувствую вдохновение».

Некоторые, чтобы спасти «искру Божью», практически перестают писать, ограничиваясь рецензией в месяц (Glukk, Maniac). Тем более, новостной отдел и секретариат занимают у них немало времени.

Поэтому, уважаемые МИК-читатели, Kertis&Glukk будут и дальше выдавать хитовые ревью, но не так часто. У Талера будут проскальзывать «маленькие искрометные произведения», но все реже. Maniac, думаю, довольно скоро окажется загружен настолько, что его статьи и вовсе сойдут на мизер.

«Это правда, что Кертис скоро уйдет?!»

Мир меняется, господа. И никто в нем не вечен. Незаменимых людей нет, хотя есть невосполнимые потери. Посему, основная надежда, как ни крути, на вас. Даже не на продолжателей Яна Эндрю, Rand`a, Kertis`a, Glukk`a... На действительно новых авторов со своим, только своим видением виртуальной реальности и окружающего мира. Конечно же, единственно правильным видением — манию величия пока еще никто не отменял (смайл подмигивает).

А мы пока остаемся на этой арьергардной передовой, славное войско Четвертой власти, 17-я юго-западная бригада игрожурналистики. А сколько мы еще продержимся... Идите в лес и спросите у ближайшей свободной кукушки.

Засим этот сам себе автоответчик я закругляю в аккуратную пентаграмму и отправляюсь на Корнуэлльский остров. Почему такое сумрачное вступление? Да так, игрой навеяло...

И не забывайте: ИМХО — сегодняшний лейтмотив.

Из Black Mirror да в Dark Fall

Основная составляющая любой хорошей адвенчуры — атмосфера. Иначе данный жанр, не отягощенный динамичностью геймплея, давно бы уже ушел в небытие и в каменные идолы бородатому Full Trottle на виртуальных холмах. Именно неповторимая атмосфера и нейтрализует ту неспешность, в которой действует геймер. И вот уже можно радостно и скорострельно наплевать: на неудобства камеры (BGE), на корявые модели NPC (Шерлок Холмс) и на дискретное перемещение (серия Myst, Jack the Ripper). Ну а если разработчикам удается создать живой мир



(что случается крайне редко, а в адвенчурах — практически никогда), игра однозначно причисляется к легиону шедевров.

Поиграв полгода назад в Dark Fall: The Journal, я списал многочисленные ляпы на «первый блин комом», на то, что гейма вышла в 2002 году (хотя великолепная «Сайберия» появилась парой месяцев ранее), да и пугающая атмосфера обволакивала, скрывала недостатки. Потому вторую часть я ждал — часто ли приходится окунуться в подлинный ужастик? А рецензии на Dark Fall: Lights Out, вкупе с оценками, покрывшие щедрым урожаем авторитетные сайты/журналы, не давали мне усомниться в сверхуспешности проекта. Шутка ли дело, игра претендует на звание «Адвнечура-2004»!

Эй, авторитетные сайты & журналы! Почему не давали мне повода усомниться?!

Молчат... Да я и так догадываюсь, каким был бы ответ: «А своей головы на плечах нет?!»

Увы, то, что у меня на плечах, головой назвать сложно — это раз. Локализованная версия добралась до Украины только в конце года — это два...



А три, четыре и десять — когда множество игрожурных ИМХО сливаются в стройный и восторженный хор, поневоле перестаешь сомневаться.

После первой пробы Lights Out захотелось чуть-чуть смеяться и немножко плакать. Плакать, ибо меня надурили и надули практически все авторитетные игровые СМИ, включая электронные. Смеяться, потому что прошлогодняя ситуация с Black Mirror повторилась с точностью до десятых долей головного мозга — вместо расхваливаемого всем миром Хита у меня на компе прописался остро пахнущий самомнением инвалид капиталистического игростроения.

И когда слово «рецензия» начало плавно перетекать в словосочетание «полный разгром», на защиту серии встал один человек...

Девелопер по имени Джонатан Боакс

Один в поле каши не испортит, особенно если сам эту кашу и заварил

Знакомьтесь — мистоман *Джонатан Боакс*. Смышленый такой паренек, студент лондонского Универа. Если вы (или я) когда-нибудь будем брать у него интервью, обязательно спросим, сколько вселенных лопнуло от смеха, когда в 2001 году Джонатан начал в одиночку разрабатывать невзрачный квестовый проект. И сколько вселенных лопнуло от стыда, когда в 2002-м Боакс его в одиночку закончил.

Точнее, не совсем один — студенту помогали в меру своих сил: его девушка (*Кейт Вилльямс*) и таинственный *Филипп Филиппоу*.

Пока солидные конторы сначала тыкали пальцами в движок *Macromedia*, а потом крутили ими у виска, чайка-одиночка по имени Джонатан заключил договор с Adventure Company, и в августе 2002 года **DF: The Journal** вышел в люди.

Несомненный успех первой части окончательно утвердил Боакса в желании сделать трилогию. Тихой сапой началось создание второй части...

Многие уже прочувствовали на своей шкуре, что такое работа в коллективе. Как правило это давление со стороны коллег, твои идеи и инициативу воспринимают в штыки, приходится идти на компромисс, наступать на хвост собственной песне, прятать перед начальством злость и раздражение и т.д.

А если ты сам себе начальник и подчиненный? Тогда, конечно, все реализованные идеи будут именно твоими, персонаж будет двигаться так, как ты хочешь, и музыка в игре зазвучит такая, от которой у тебя самого мурашки бегут по коже, — Боакс и к мелодиям руку приложил. Но подобная рабочая атмосфера располагает к субъективизму. Зачастую — крайнему. Никто не посоветует, не поправит, не подменит, в конце концов. Ты полагаешься только на ИМХО.

И не спрашивайте меня, сколько денег заработал Джонатан, работая в одиночку. Самого жаба давит...

29 апрель, никому не верь

С девелопером по имени Джонатан Боакс меня связывает чистая и непорочная любовь к 29 апреля. Именно в этот день главгерой первой части «Обители Тьмы»: оказывается в гордом одиночестве посреди отеля. И этим же днем датируется начало приключений картографа *Бенджамина Паркера*, главгероя «Погасшего Маяка».

Ну а я вот... того... как бы это... влюбился я в этот день... несколько лет тому назад...

Отвлекся... ага...

Итак, графство Корнуэлл, что на юго-западе неньки-Великобритании, рыбацкий поселок Тревортан. Прибывший совсем недавно Паркер тупо разглядывает многочисленные подробнейшие карты побережья и справедливо недоумевает, зачем его, квалифицированного специалиста, вызвали в эту дыру, если все мало-мальски значимые объекты на картах уже отмечены. Правда, некий маяк Фетч, что на острове Фланнан, все картографы обошли стороной, и ни на одной карте его нет. Но не перерисовывать же из-за этой маленькой оплошности все побережье, даже если об этом Fetch Rock ходит дурная слава, замешанная на призраках, Древнем Зле и свежих жертвах.

Наступление культовой даты 29 апреля ознаменовалось ужасающим туманом, окутавшим спокойный Тревортан. Местные жители разбегаются — видимо в ужасе от того, что их будет моделить всего один человек, — и молодой картограф внезапно остается один на один со всей нахлынувшей чертовщиной, внезапным стуком в дверь и билетом на лодку до мыса Фетч (в один конец). Единственный житель, не поддавшийся панике (либо поддавшийся настолько, что ноги перестали нести), доктор *Демарион*, сообщает последние новости — маяк то потухнет, то погаснет, то и то, и другое сразу, а это означает смертный приговор кораблям, находящимся в море.

Как вы уже догадались, Паркер, как человек глубоко рациональный и прагматичный, плевать хотел с крыши Института Картографии на всю чертовщину. Он садится в единственную лодку и отправляется на остров Фланнан, чтобы навести на маяке порядок.

На переправе геймплей не меняют

По сравнению с первой частью «Погасший маяк» порядочно обогатился на 3D-предметы, а детализация крупных планов стала еще более детальной, пардон за каламбур. Предметы на столах, в шкафах, картины на стенах — просто-таки дышат реализмом. На этом с графикой закончим, ибо она что те призраки — вроде бы есть, а вроде бы и нет. Особенно это «нет» распространяется на бэкграунды. Если верить авторитетам, графика — не конек Джонатана Боакса. То же самое о музыке — цельных композиций я не застал, видимо, они попрятались от моего 96%-го музыкального слуха. Уместнее говорить о фоновых шумах, вздохах, шепоте призраков. Что ж, мелодизм, допустим, — тоже не конек Джонатана Боакса.

А где же эта темная лошадка, на которой уже четвертый год в одиночку выезжает молодой разработчик?

Сюжет.

Сюжет крайне запутан, и если я начну его подробно пересказывать, придется выкинуть из номера пару игр. Подозреваю, после это-

го меня закопают прямо посреди редакции, поэтому все сюжетные перипетии оставим тем, кто решит совершить прогулку к «Погасшему Маяку». Скажу только, что придется побывать и в недавнем 2004 году, и в глубоком прошлом, и в далеком будущем.

На съедение геймеру остается атмосфера. Абы не подавился...

Джонатан знал, на что ставить — в условиях тотальной нехватки рук (их у Боакса всего две) ставка была сделана на мгновенное затягивание в мир «Обители Тьмы». Еще в комнате молодого картографа мы успеем просмотреть несколько документов, старых карт, фотографий — и оказаться в некоей параллельно-альтернативной реальности. И чем ближе к маяку, тем больше нас будет окутывать Тайна: смех и шепот призраков, отчаянные письма обитателей маяка с мольбами о помощи, уханье, шорох прибрежной гальки, немногочисленные, но очень интересные загадки.

Всегда мечтал, чтобы игра, в которой я нахожусь, была под завязку наполнена мифологией. Множественные письма, портреты и фото — на них можно и не обращать внимания, но достоверности и вдохновения эти на первый взгляд мелочи игре добавляют.

Тут, казалось бы, и сказочки конец? Вывод, стандартное пожелание: «Я, конечно, понимаю, неквестовым геймерам проходить игру будет сложно — но вы рискните, хотя бы с солюшеном... И я вам гарантирую — такой атмосферы...»

Фигушки! Настоящая рецензия только начинается. Следуя международным талеровским стандартам — именно с третьей страницы! (А смайл вы тут дорисуете сами, по вкусу...)

Одинокий волк все стадо портит

Выйти на рынок для любой игры — все равно, что грешнику предстать на Страшном Суде. На одну чашу весов игрок кладет плюсы, на другую минусы. Нередко бывает, что один плюс перевешивает десяток минусов. А случается и так, что пара минусов складываются в жирный крестик на проекте, с перспективой Recycle Bin. И это несмотря на амбициозность, букет свежих идей и новаторских наработок...

Препарируем.

Вероятно, чтобы довести геймера до состояния Бенджамина Паркера (то есть до крайнего раздражения), вступительный ролик в лицензионном варианте (!) вырезан. Поэтому мы просыпаемся в полной непонятке.

Шо я?! Где я?!

Благодаря полному отсутствию внятной завязки начало игры превращается в сюжетную кашу.

Допустим, ролика нет в природе (английскую версию не пришлось юзать), и Акелла не виновата. Неужели сложно было на игровом движке воспроизвести чередующиеся фотографии и карты, а голос за кадром, голос самого Паркера, поведал бы нам о прибытии на остров, о страхе, парализовавшем всех жителей, о некоем маяке, проклятии нынешних земель... Увы, ничего этого нет — приходится ориентироваться по дневнику самого Бенджамина. Очень логично — входить в курс дела, читая собственный дневник, не находите?

На вопрос «кто виноват?» так и не ответили.

«Что делать?» Идти на сайт разработчиков или на крупный игровой портал и читать завязку сюжета...

Дальше — больше. Хожу, ничего не понимая, по Тревортану, встречаю единственного оставшегося жителя — доктора Демариона... Выхожу из игры без сейва — самое начало, пройду еще раз, не проблема! На следующий день начинаю заново. Не поверите, но Демариона я не нашел!.. И к нелинейности это никакого отношения не имеет... Мистика. Шестым чувством понял, что пора к маяку, оседлал лодку и поплыл...

К тому моменту играть в Dark Fall: Lights Out расхотелось напрочь. Потому что у игры с несколькими плюсами оказался один колоссальный минус. Который похоронил игру, вместе с ее атмосферой страха, звуковыми эффектами, сюжетом и фотографиями. Зарыл заживо НАФИГ!

Управление.

В первой части я терпел — все-таки адвенчура, все-таки 2000 год (оказалось, 2002), все-таки первый проект силами одного человека...

В «Погасшем Маяке» нервная система сказала — хватит!

Представьте себе белый плюсик, более приличествующий какой-нибудь нехитрой программе. Это курсор по умолчанию(!).

В игре, наполненной тьмой и страхом, он смотрится как валенки на скафандре космонавта. Появления одного только «белого крестика» хватит, чтобы поделить весь ваш мистический страх ровно пополам.

При появлении активных предметов курсор принимает форму... ладошки с вытянутым указательным пальчиком. Стандартный курсор, который встречается в любой онлайн-игре(!), выполненной во Flash. Это уже не лезет ни в какие ворота. Даже если эти ворота строил один человек. Даже если он ИМХО гений.

Дискретное перемещение. Да, пускай! — квЫстовик привычен, он стерпит! Даже если судорожные точечные рывки не сглажены, и тебя с коровьей грациозностью бьет, пардон, мордой о следующий кадр при каждом передвижении!.. КвЫстовик-то стерпит, но такое доисторическое перемещение отпугнет от игры остальных геймеров.

И наконец, венок «Букета Молдавии»... простите, Корнуэлла.

Его Величество пиксель-хантинг.

При все уважении к Dark Fall II и неуважении к различным Omega Stone и Crystal Key, я еще не встречал квест, в котором наисложнейшая головоломка — ПРОСТО ВЫБРАТЬСЯ ИЗ ЛОКАЦИИ, НАЙДЯ АКТИВНУЮ ОБЛАСТЬ!

Какой, к чертям страх, если я в течении 40 минут (!!!) ищу выход из одного кадра, потому что мертвенно бледный, крошечный курсор совершенно не приспособлен для поиска по локации!

Да, мне страшно, да, атмосфера — но проходит 10 минут — и мне уже совсем не страшно, я просто зол, ибо активную область «пройди дальше», размером 1 см на 1 см искать в каждом кадре просто не хватит ни сил, ни терпения! Проходит 30 минут подобного гестапохантинга — ничего, кроме брезгливости и усталости в душе не остается. ИМХО.

Неужели, человеку, детально проработавшему более сотни предметов, не хватило элементарного знания девелоперских азов?! Неужели непонятно, что плохой интерфейс превращает игровой процесс в тяжелую воинскую повинность?! И если Джонатан Боакс не справлялся в одиночку, неужели так сложно было подключить к созданию игры еще пару человек?!

Крик во тьму и пустоту... В неактивные области Погасшего Маяка. И, боюсь, ответ на эти вопросы так и останется главной тайной Dark Fall: Lights Out.

Я дошел до 2004 года, впереди оставалось более половины игры, и было чертовски интересно, что будет дальше...

Но нервная система пригрозила мне разводом.

Эй, игрок, поворачивай к черту!

Новой дорогой поедем домой. Абы только не пиксель-хантингом.

В России две беды — дураки и дороги. А на Западе, видимо, тоже две — гении и супермаркеты.

1. Я снимаю перед Бжонатаном Боаксом шляпу. Все-таки он молодец.
2. Я беру несчастный курсор «белый плюсик».
3. Открываю Фотошоп.
4. Растягиваю белый плюсик на весь экран.
5. Перекрашиваю в черный цвет.
6. Поворачиваю на сорок пять градусов.
7. Получившийся в результате жирный черный крест символизирует мое отношение к Lights Out, а также прилагается к статье в качестве вывода и доброго совета геймерам. (см. ниже в сильно уменьшенном варианте).
8. Х.
9. Закрываю Фотошоп.
10. Залезаю на крупные игровые узлы и ставлю игре «три» по десятибалльной шкале. Вот вам мое ИМХО!
11. Деинсталлю Dark Fall: Lights Out.
12. Рисую огромный плакат: «Джонатан, поменяй управление и движок в третьей части!!!»
13. Вылезаю на крышу издательства.
14. Взлетаю и беру курс на Англию, купаясь в ласковых воздушных потоках...

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

PAINKILLER
BATTLE out of HELL

Разработчик: People Can Fly
Издатель: DreamCatcher Int.
Жанр: Зверское мясо
Системные требования: P4-2.4, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Внимание! Для игры требуется установленная на компьютере первая часть!

Он ушел, но обещал вернуться

Чуть меньше года небесный киллер Дэниел Гарнер ворвался через портал монитора в наши дома, по-быстрому переломав всю мебель, съев любимую кошку и выкурив последний кактус, отбыл в неизвестном направлении, оставив в душе геймеров трепет и восхищение. Да, вот это мужик, вот это моща! Бросив грустный взгляд на разрушения в домах и восторг в наших глазах, хорваты спешно отбыли в пампасы доделывать своего Сэма, ибо поняли, что на пьедестале зубодробительных экшенов воцарился новый король, который вовсе не собирается слазить с пальмы первенства без жестокого боя.

Да, Дэниел не обладает лошадиным юмором Сэма, как и безымянный десантник из «Дума» ни капли не похож на своего родственника Дюка, но ему это и не нужно. Мрачный, небритый дядька с колометом в натруженных руках — вот он, образ настоящего мачо, увидев которого, мужчины испытывают восхищение, а женщины... впрочем, не будем о женщинах: увы, но они редко играют в подобные игры.

Как это ни парадоксально, но полякам удалось то, что удавалось мало кому: сделать игру, которую при всем желании нельзя назвать оригинальной, пестрящую ремарками и заимствованиями, но притом она даже не просто пулей поражает геймера в самое сердце, а заставляет его испытать от этого необыкновенное наслаждение. Требуя пройти ее, как минимум, еще один раз.

Браво, брависсимо. Снимаем шапки и целуем потертые кроссы разработчиков.

Нет ничего удивительного в том, что вскоре после выхода первой части парни из People Can Fly порадовали своих фанатов новостью о начале работ над аддоном. Пусть аддон — это, как ни крути, не вторая часть, но на безрыбье и водолаз закуска. Тем более, что, по слухам, у разработчиков имелся туз в козырном носке: несколько практически готовых уровней, которые просто не вошли в оригинальную игру, а дать такому богатству пропасть — это совсем не по-хозяйски.

И вот небесный киллер снова вернулся к нам в дом. С чем он пожаловал в этот раз? Будет ли его появление столь же незабываемым, как прошлое, или он, подобно бесплотной тени отца Гамлета, пройдет сквозь наше жилище и наши сердца абсолютно незамеченным, не оставив ни эмоций, ни впечатлений?

Давайте будем смотреть.



Свято место чисто не бывает

Итак, Люцифер повержен, и на его трон своей толстой, э, своими толстыми ляжками ☺ сел Аластор. Более того, как выяснилось, он сам был нашим яростным болельщиком и собирался нашими руками убрать Биг Босса, утомившего его излишней добротой и мягкотелостью. А потом, ясное дело, расправиться и с нами, после чего не медля заняться захватом рая. И всего остального.

Помните концовку первой части? Чистый «Кримсонленд» — одинокий Дэниел с пушкой в руках и ТОЛПЫ кровожадной нечисти. Тут бы и сказке конец, если бы... Спойлить не стану, скажу лишь, что из Ада мы успешно сбегаем вместе с подругой Евой. А дальше опять сорок семь, наша задача мало чем отличается от прежней — расстроить планы нового владыки Ада, не дать ему начать войну, а потом и прихлопнуть, словно таракана. Дело плевое, в общем. Помните главное — «в момент смерти рядом с Аластором не должно быть никого, иначе мы получим нового хозяина Ада»? Примерно этими словами напутствует нас полуодетая Ева, отправляя за орденами.

Все, завязка проста и незатейлива, как удар кувалдой между рогов быка. Ролик, с моей точки зрения немного нудноватый, прокручен, и мы снова выходим на тропу войны.

С чего начнем? Да с детского приюта. А что делают дети в чистилище? Ждут, пока их судьба определится. Но если зло завладеет их душами, из них такие монстры выйдут, что небеса замерзнут. Как человек, много лет проработавший с детьми, я внутренне согласился с этой посылкой и направил своего коня, простите, стопы к приюту.

Да-с, детишки, доложу я вам, — тот еще подарок. Попотеть придется — и тут мы снова обнаруживаем любовь камрадов из People Can Fly к незатейливому заимствованию чужих идей. Помните «зажигательных девчонок» из The Suffering? Ну, посмотрите на них еще раз. Могу заметить, что и дальше, если приглядываться, в повествовании разработчиков чувствуются чужие лейтмотивы. Этот уровень напоминает «Сайлент Хилл», а милые монстры — такие себе зубастики, невесть зачем забравшиеся в воду. Да и сумасшедших медсестер



нам прежде встречать доводилось. Вообще, этот уровень, на котором приходится постоянно прыгать, напоминает миллион столь нелюбимых мною уровней из миллиарда игр. Не знаю, в чем тут дело, может быть фантазия разработчиков слегка подыстощилась, а может перед нами умышленный стеб, вполне в духе этой игры. Сложно сказать, но ощущения дежавю возникают довольно часто.

Сразу оговорюсь, я не хочу сказать, что такие заимствования напрягают, или что уровни стали однообразными и не интересными. Ничего подобного, играть по-прежнему очень весело, а некоторые уровни, это вообще нечто. Уже упоминавшийся *Приют* весьма порадует всех любителей маленьких визжащих существ ☺, *Парк Развлечений* с клоунами-психопатами и лихим катанием на американских горках тоже заставляет сердца биться быстрее, а глаза желтеть от внезапного прилива адреналина ☺, ну а об уровне *Ленинград*, где вам придется воевать с мертвыми солдатами (русскими и немцами) я вообще лучше промолчу. Кстати, воевать вы будете под гимн Советского Союза, а самыми страшными врагами… окажутся танки.

В общем, об уровнях: хотя их всего десять плюс один бонусный, рассказывать можно долго, хотя лично мне понравились не все. Ну не люблю я долго и нудно прыгать по лестницам, бегать по доскам и совершать прочие чудеса акробатики. Кстати говоря, судя по форумам, один уровень вызывает у игроков неподдельную ярость — это *Колизей*, где нужно перепрыгнуть через несколько ям. Честно, что там сложного, так и не понял, но народ обливается крокодильими слезами. Так вот, маленький совет: не пытайтесь подойти к краю ямы и совершить прыжок под кодовым названием «полет камикадзе» — рулит *распрыжка*. В идеале все предельно просто: разгоняемся перед первой ямой и дальше, не останавливаясь, пропрыгиваем оставшиеся (две или три, точно не вспомню). Стандартная распрыжка из Q2 рулит. Кто не может это выполнить в один присест, действуйте по схеме: перепрыгнули, отошли к дальнему краю, примерились, чтобы уложиться в два прыжка и второй пришелся строго на край, и прыгаем. Сохраняемся, повторяем операцию. Ничего сложного, ИМХО, в этом нет.

Должен с глубоким сожалением отметить, что Боссов, тех самых, для убийства которых в оригинальной игре требовалось хорошо напрячь мозги, во второй части практически и нет. Это, как я считаю, минус. Хотя, с другой стороны, меньше приходится ломать голову и пытаться понять, что требуется сделать для превращения очередного монстра в фарш для пирожков с котятами.

Еще замечу, что и сюжета как такового вы в игре не встретите — начальный ролик, финальный ролик, а между ними десять уровней, не связанных между собой абсолютно ничем. Если сюжет игры и в прежнем Painkiller`е не отличался особой оригинальностью, то тут его нет вовсе. Ну разве что будем сравнивать с сюжетом первого «Дума» ☺. Впрочем, не знаю, насколько это можно считать недостатком для подобной игрушки, но лично мне роликов не хватало.

Новинки нашего городка

А что, спросите вы, в игре поменялось? Да собственно ничего, отвечу я — и это будет правдой. Почти правдой.

Но не совсем. Во-первых, и без того довольно неплохой движок подвергся косметической хирургии, став еще лучше. Нет, до титанов он по-прежнему не дотягивает, но смотрится весьма достойно. Во-вторых, естественно, в игре появились новые монстры. Много новых монстров, убийством которых вы сможете сполна насладиться, удовлетворяя свои первобытные инстинкты. В-третьих, новое оружие — правда, всего два вида. Маловато, конечно, но зато оружие очень качественное. Первая новинка — нечто напоминающее модифицированный коломет со снайперским прицелом, стреляющий пятью железными кольями или, возможно, дюбелями. В режиме альтернативной стрельбы выстреливает разрывными шариками. Второе оружие — пулемет, в альтернативном режиме превращающийся в огнемет (эдакий чудо-мутант). Маловато, конечно, но зато весьма эффективно и баланс не нарушает. Ну и, ясное дело, появились новые карты Таро, куда же без них? Правда, если говорить о золотых картах, то я по-прежнему использовал свою любимую комбинацию: четверной урон — четверное (кажется) замедление — плюс 30 секунд к действию. Лидерская тройка для меня осталась в прежнем почете, а новые карты я просто испытал и отложил. С серебряными картами ситуация получше, хотя на первом месте по-прежнему карта из оригинальной игры — возможность использовать золотые карты трижды на уровень; зато вторую карту менял неоднократно. Любителям использовать встроенные в игру читы должна полюбиться карта кражи 5% жизней. Такие чудеса можно творить, особенно после превращения в демона — аж волосы дыбом. После того, как у меня оказалось более 1500 жизней, срочно перестал использовать — иначе играть с ней неинтересно.

Собственно, на этом обзор новинок можно и закончить. Единственное, что еще добавили разработчики в игру, так это новые глюки и баги, среди которых, увы, есть и критические, мешающие собрать 5 stars challenge.

Что это за зверь такой — пять звезд? Нет, не коньяк.

Соберите на каждом уровне:

1. всю броню;
2. все святые предметы;
3. все боеприпасы;
4. все секреты.

И наконец, 5-й пункт — разбейте все предметы.

Закончите игру с пятью звездами на каждом уровне и полу́чите дополнительные плюшки. Какие именно? А вы пройдите и узнаете ☺.

Для тех, кто…

…по абсолютно непонятной мне причине пропустил оригинального Пейнкиллера, крайне рекомендую начинать именно с него. Ну, во-первых, для прохождения аддона (если это не какая-то непонятная версия) вам все равно придется установить на комп первую часть. Второе: заработанные вами при прохождении оригинальной игры бонусы сохраняются. А знаете, как это круто — погрузиться в новые приключения, имея хороший запас карт и возможность их неограниченного использования? Тем, кто, поиграв в Пейнкиллер, стер сейвы, могу только посочувствовать: не стоило этого делать. Может, еще разик пройдете? Прикольно ведь ☺.

Ну а для тех, кто ничего об игре не знает, а значит, мало что понял в моей статье, могу посоветовать одно: читайте обзор на нашем Игрограде — **http://www.igrograd.com.ua/article/2848**. Просто не хочется половину статьи посвящать повторению азбучных истин, типа что такое суть карты Таро или как комбинировать режимы стрельбы из оружия ☺.

Для всех, кто…

…любит *мультиплейер*, добавлю, что появилось несколько новых карт и два новых режима игры — *Last Man Standing* и *CTF*. Кому-то может показаться, что это немного, но лично я доволен: безбашенный мультиплейер «Пейнкиллера» мне всегда очень нравился, а новые режимы и новое оружие сделали его еще интереснее.

Последнее слово

Аддон удался, тут спорить не о чем. Да, он короче оригинальной игры; да, он более предсказуем; да, в нем имеется ряд раздражающих особенностей, но самое главное — атмосфера безбашенного мяса — никуда не делось.

Играть по-прежнему очень весело и интересно, и от истребления толп монстров мы можем получить все то же детское незамутненное удовольствие и радость.

Естественно, игру можно было сделать и лучше, добавив побольше новых фишек, сделав музыку более запоминающейся и выловив все баги и глюки. Но в любом случае у меня просто язык не повернется сопоставить ее с какой-нибудь тупой китайской поделкой, выпущенной лишь с целью заработать еще пачку баксов на раскрученной марке.

Конечно, жаль что игра коротковата и проходится за один-два вечера, но зато она по-прежнему обладает потрясающей реиграбельностью, и закончив ее, руки так и тянуться начать заново.

И это клево.

В завершение статьи позволю себе небольшую самоцитату из обзора оригинальной части:

Это игра для настоящих эстетов и глубоких ценителей Doom`овской этики. Где не стоит вопрос, кого и за что убить, где единственно важный вопрос — сколько осталось патронов.

В общем, игра для любителей жанра. Для нас.

Георгий САНДУЛ aka Жорик

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Разработчик: Electronic Arts Los Angeles
Издатель: Electronic Arts
Жанр: Real-time-strategy
Системные требования:
✓ **минимальные:** CPU 1,3 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 5 Гб свободного места;
✓ **рекомендуемые:** CPU 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, GeForce 4 с 128 (256) Мб видео

Окончание, начало см.: № 01-02 (163-164)

Далее мне бы хотелось более детально поведать вам о воюющих сторонах. Начнем мы со «светлых».

Свет

Меч разил, и копье было всех острей,
Шлем высокий ярко сверкал,
И бессчетные звезды небесных полей
Серебряный щит отражал.
(с) Старинная эльфийская песня

Итак, вы выбрали Свет. Ну что ж, неплохой выбор. Под вашим командованием два народа — Рохан и Гондор. В кампании они часто идут рука об руку, и в миссиях вам доводится командовать одновременно обеими армиями, но в одиночном сражении это совершенно разные расы. Рассмотрение возможностей сторон начну с «руководства», то есть — с героев. Их у нас огромное количество.

За Рохан можно выбрать короля Теодена, воина Эомера, воительницу Эовин, хоббита Мерри, который присягнул на верность Рохану. Также именно в роханской цитадели нанимаются Арагорн, Леголас и Гимли. Гондорцам же доступны славные воины Боромир и Фарамир, хоббит Пиппин, поклявшийся служить правителю человеческого королевства, а также Гэндальф Серый. Каждый из них имеет свои особые возможности — Гэндальф кастует спеллы, Леголас бьет белку в глаз, а Арагорн с Боромиром — непревзойденные «танки». Хоббиты Фродо и Сэм присутствуют только в кампании, их невозможно нанять в одиночной битве. Еще хотелось бы заметить, что как герои, так и обычные юниты в игре — точные копии своих киношных прототипов, не зря ведь Electronic Arts потратила колоссальные деньги, чтобы получить «лицензию на схожесть» от New Line Cinema.

Далее рассмотрим рядовых юнитов. Все юниты в игре объединены в группы по 5-15 единиц и поставляются именно в таком виде. Рохан располагает просто шикарной кавалерией, способной смять любой строй бронированных орков. Также в наличии у коневодов имеются конные и пешие лучники — весьма неплохие, но им явно не хватает «живучести». Роль строевой пехоты у роханцев выполняют обыкновенные крестьяне, вооруженные чем попало. Кстати, эти самые крестьяне из народного ополчения — вовсе не братья-близнецы, среди них вы увидите и мужчин разного возраста, и женщин. В общем, если натренироваться в игре за Рохан, используя тактику нападения тяжелой конницей при прикрытии разного рода лучников и при посильной помощи крестьянства, можно достичь хороших результатов. Набор построек у роханцев вполне предсказуемый — конюшни, стрельбище, статуя роханского короля. Есть также набор построек, общий для всех рас, — это фермы, оружейные склады для апгрейдов оружия и снаряжения, а также башни и им подобные оборонительные сооружения. «Светлые» еще могут строить стены, «темные» — нет.

Переходим к Гондору. Мы уже знакомы с их героями, теперь же познакомимся с обыкновенными юнитами. Гондорцы сильны двумя видами бронированной пехоты — собственно пехотой и «стражами цитадели», элитными бойцами. Также гондорцам доступны лучники, которые являются улучшенной копией лучников Рохана, и кавалерия, которая на равных конкурирует с роханской. Кроме стандартных зданий у Гондора есть свои уникальные казармы, конюшни, стрельбища и статуи. Гондор по праву называют едва ли не самой сильной стороной в The Battle for Middle-Earth.

Еще пару слов об элементах, общих для всех сторон, а именно — о строительстве, ресурсах, системе опыта героев и юнитов, а также «специальных заклинаниях».

Строительство в игре достаточно своеобразно — вам выдается замок/цитадель/крепость и некоторое число ячеек на местности, где и могут быть построены здания. Обычно их число равно 8 для построек вроде казарм или ферм, и столько же можно построить сторожевых башен на ячейках меньшего размера. Место для застройки нужно использовать максимально бережно, ибо 8 зданий — это все, на что вы можете рассчитывать. Правда, в некоторых случаях удается захватить вражеское поселение, тогда вы получаете еще 8 мест или аванпост, который дает право еще на 3 здания.

Система ресурсов в игре — самая оригинальная из всех, какие мне доводилось видеть. Скажем, у вас имеется 2 фермы, которые приносят по 10 единиц пищи каждая, лесопилка, дающая 15 единиц древесины, и железодобывающая шахта производительностью 5 единиц руды. Что из этого следует? Все показатели суммируются и добавляются к единому ресурсу — совокупности всех представленных. Итак, видов ресурсов у нас много, но по сути они — слагаемые единого ресурса. Такого, согласитесь, мы с вами не видели нигде.

Опыт в The Battle for Middle-Earth начисляется и героям, и рядовым бойцам, а также зданиям. Герои приобретают опыт от процесса кромсания супостатов, а не от количества убитых, как это бы-



ло в Warcraft III. С каждым новым уровнем герои получают новые способности, которые существенно облегчают жизнь вашим армиям. Юниты, становясь опытнее, получают бонусы к демеджу, защите и так далее. Здания набирают опыт путем производства юнитов — например, казармы, выпустив 20 воинских отрядов, переходят на уровень «два» и получают возможность постройки новых типов единиц.

Также заслуживает внимания и система «специальных заклинаний». Она чем-то смахивает на аналогичную систему из War of The Ring: вы убиваете врагов, набираете за это «очки силы» и приобретаете что-то вроде «усиление отрядов на 30 сек», «открытие области карты на 30 сек», «дополнительные ресурсы за убитых врагов», «вызов Балрога» и так далее.

Ну, а теперь поговорим о Тьме...

Тьма

Идем, идем, на бой идем,
Ворота вражьи разобьем!
Под барабан идем, идем,
Убить врага идем, идем!
(с) Старинная орочья песня

Подобно «светлым», «темные» имеют две народности: Изенгард и Мордор. Начнем с Изенгарда. С героями у нас туговато — доступны лишь Саруман и Балрог знает, в какой раз упомянутый в статье Лурц. Саруман, как понимаете, — сильный маг, а Лурц — сильный боец ближнего боя, который также располагает луком. Основу армии Изенгарда составляют урукхаи разных мастей: уруки-пехотинцы, уруки-пикинеры, уруки-арбалетчики и берсерки. Кроме стандартных зданий, у изенгардцев есть уникальные «осадная фабрика» и «берлога варгов», которая производит сверхбыстрых и очень эффективных с схватках с лучниками всадников на варгах. Изенгардские арбалетчики — одни из самых сильных юнитов дистанционного поражения, а если вооружить их горящими стрелами, то даже у надежно защищенных зданий остается лишь малая вероятность выстоять под градом таких стрел. Не говоря уж об Энтах, для которых огонь — вещь весьма и весьма неприятная. Изенгард — очень сильная сторона, но игра за нее требует должной сноровки, ибо все юниты, подконтрольные Саруману, достаточно дорогие.

Ну и наконец — Мордор. Героев в «стране, где залегает мрак» насчитывается три разновидности: предводитель кольценосных призраков — Король-Ведьмак, обычный Назгул (их, кстати, можно набирать аж две штуки) и симпатяга Голлум. Король-Ведьмак и Назгулы оснащены крылатыми тварями. Они — самые сильные герои в игре. Голлум же может перетягивать на свою сторону вражеские отряды.

Ситуация с обычными юнитами у мордорцев — просто замечательная. А именно: орки aka пушечное мясо даются мордорцам бесплатно — так что мы имеем нескончаемый приток все новых и новых орков, ограниченный лишь количеством жилых мест, которое, кстати, невозможно увеличить. Мордор также располагает сильными троллями, которые могут либо воевать голыми руками, либо найти себе ствол дерева или громадный камень. Здания у Мордора в большинстве стандартные. Особое место занимают «берлоги троллей», а еще — «пристанища Мумаков», которые производят громадных слонов. Резюмируя, хочется сказать, что Мордор давит количеством, но никак не качеством.

Видео/аудио

То блеск ему чудился вдали,
То слышался шорох шагов,
То песня доносилась из-под земли,
Где вянет болиголов...
(с) Еще одна заунывная эльфийская песня

Графика в игре — жутко красивая, но рассмотреть это, к сожалению, удается только на машинах с весьма и весьма хорошими видеокартами. Если у вас старая «видяха», то игра идти будет, но на месте, скажем, орка вы рискуете увидеть какую-то абстрактную фигурку.

Теперь подробнее. Графика действительно очень хороша. На экране может отображаться около двух тысяч юнитов, камеру можно упереть каждому чуть ли не в лицо и рассмотреть мельчайшие детали одежды, оружия, снаряжения; визуализация повреждений зданий — на высоком уровне; ландшафты выглядят очень качественно, а главное — живо. Красиво смотрятся быстрые потоки и высокие горы, производят впечатление вырываемые троллями из земли деревья с корнями. Великолепно выглядят горящие Энты и кастующие разнообразные заклинания Саруман и Гэндальф, а также расхаживающий по карте Балрог. Подытожив, хочется сказать, что мы получили замечательную по красоте игру.

Теперь о звуковом сопровождении игрового процесса. Музыка в игре взята из кинотрилогии, для которой ее написал малоизвестный у нас композитор Говард Шор. Кто слышал саундтрек к фильму, где музыкальные темы варьируются в зависимости от того, какой персонаж предстает на экране, никогда не забудет этих затрагивающих душу нот. Лязг оружия, боевые песни и крики поверженных — просто высший класс. Если у вас хорошая звуковая карта — вы просто счастливчик.

Вывод

Кто видел меня — не сможет забыть,
Кто не видел — тот не поверит
(с) Песня о игре The Battle for Middle-Earth

Хотя разработчики из Electronic Arts и заявляли неоднократно, что они хотят сделать лучшую стратегию по «Властелину Колец», а не лучшую стратегию в жанре, у них получилось сделать практически и то, и другое. Первое они выполнили на 120%, второе удалось только частично. Игра — бесспорно лучшая из вышедших в 2004 году стратегий в реальном времени, но если бы она была более оригинальной в плане новых находок в системе одиночных боев и еще некоторых аспектов, она бы гордо поднялась на трон Короля жанра «RTS с элементами RPG». Ну, а пока мы имеем двоевластие — на пьедестале разместились The Battle for Middle-Earth и Warcraft III. Лично я глубоко сомневаюсь, что недавно вышедшая стратегия Armies of Exigo или еще не вышедшие игры вроде Dungeons&Dragons: Dragonshard и прочих смогут сместить эту сладкую парочку с вершины одного из самых популярных жанров.



The Battle for Middle-Earth воистину стала частью вселенной Средиземья. Эта игра — чудесное дополнение к чудесной книге и чудесному фильму, и если вы захотите заинтересовать кого-то творчеством профессора Толкиена, то помимо книги и фильма обязательно подарите ему игру.

В итоге мы получили достойное завершение хорошего игрового сезона. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth — несомненно шикарная игра, которая займет достойное место на вашей полке. Когда не найдется чего-то новенького, вы вновь и вновь будете тянуться за милой сердцу коробочкой с этой игрой.

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR

Разработчик: Fireglow
Издатели: 1C, CDV Software Entertainment AG
Жанр: Стратегия в реальном времени
Системные требования: P 3-800, 256 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

И снова бой, и снова противостояние

Об игре **«Противостояние: Битва за ресурсы»** у меня было очень мало информации. Ходили слухи, что игра дополнится зданиями для постройки юнитов. Говорили, что будет улучшен баланс. Чтобы выяснить, правда ли все это, мне пришлось самому отправиться в мир игры, ориентируясь по выдержкам из дневников бойцов, непосредственно участвовавших в страшных битвах. Вот что я узнал.

Советский взгляд на войну

28 марта 1945 года.

Сегодня наш суперсекретный батальон истребителей танков в полете тайно прибыл на передовую, в какой-то большой капиталистический город. Я, простой советский командир, радовался до слез. Когда мы маршировали по центральной улице, женщины бросали нам розы под ноги, а мальчишки пытались заглянуть в дула наших гранатометов, чтобы узнать, как же можно сбить танк в полете с помощью этой палки. На нас были кирзовые фирменные сапоги, поэтому шипы от роз не кололи пятки, а детишки говорили не по-русски, и мы ничего не понимали.

В общем и целом, секретная высадка удалась.

29 марта 1945 года.

Воевали против немцев.

30 марта 1945 года.

Немцы воевали против нас.

31 марта 1945 года.

Нацисты построили мощные оборонительные сооружения на склонах холма, и было понятно, что в лоб их взять почти невозможно. Вернувшиеся из разведки солдаты доложили, что есть обходная тропа, которая очень узка, почти незаметна, и ведет прямо в тыл немецкой группировки. Тщательно все обдумав и взвесив каждую мелочь, я выбрал единственно правильный вариант — штурмовать позиции врага в лоб, ведь с узкой обходной тропы можно упасть и убиться, а нам лишние потери не нужны.

1 апреля 1945 года.

Весь день штурмуем укрепления немцев. Генерал регулярно присылает подкрепления и с помощью нецензурной лексики требует взять окопы фашистов штурмом, поэтому атаки проходят весело и беспрерывно. Немцы не сдаются, но это не проблема, если что, возьмем их измором. Будем штурмовать до тех пор, пока у фашистов не кончатся патроны и они не выкинут белый флаг.

2 апреля 1945 года.

Взяли немцев измором, они выкинули белый флаг и попали мне по голове. Пока меня несли в госпиталь, пришла шифровка из штаба фронта, в которой сообщалось, что все сказанное 1 апреля было шуткой.

Отправил им ответную шифровку, в которой докладывал, что все понял, и что все сделанное 1 апреля тоже считаю шуткой.

3 апреля 1945 года.

Отдали немцам их полуразрушенные укрепления в честь шутки 1 апреля. Сказали, что придем завтра, пусть ищут патроны. Немцы были в шоке, начали бегать и кричать как полоумные. Пришлось их всех взять в плен, чтобы не шумели. Да, вот это я понимаю — война.

Разложим все по полочкам

Ну что ж, как говорится, начнем разбор полетов. Первое слово будет о графике, потому как для многих — это главная составляющая игры. Не знаю, о чем там думали разработчики **Fireglow**, когда создавали свою новую игру — может, о «Противостоянии 3» или о «Противостоянии 4», — однако мысли эти пошли не на пользу графическому оформлению игры. Я, конечно, понимаю, что *Red Ice* действительно украла код и графику *Sudden Strike* и на их основе выпустила свою игру «Противостояние: Война в заливе», но это не оправдывает разработчиков оригинального «Противостояния». Потому как анимация и прорисовка юнитов в «Войне в заливе» на порядок выше, чем в «Битве за ресурсы». Что касается спецэффектов, то про них вообще говорить не хочется.

Да, бесспорно, ландшафты, здания и различные строения прорисованы очень хорошо, разрушения происходят тоже неплохо, но ведь этого очень мало. Неужели так сложно было хотя бы нарисовать следы от гусениц танков или придумать различные типы взрывов? Неужто разработчики не смогли улучшить детализацию юнитов? Нет, они просто не хотели этого сделать, посчитав, что «и так сойдет». Обидно, досадно — ну ладно ☹.

Звуковое оформление игры, в отличие от графического, довольно неплохое. Знакомые патриотические мелодии радуют слух, старая добрая озвучка юнитов вызывает на лице улыбку, а звуки выстрелов, взрывов, разрушений и т.д. не вызывают негативных эмоций.

Искусственный интеллект противника держится на уровне. Юниты врага поддерживают друг друга огнем, стараются зажать вас в огневые клещи, а также умеют делать хорошие, неожиданные атаки с тыла и обходы с флангов.

Однако с уровнями сложности разработчики сотворили что-то невообразимое. Каким-то образом они умудрились ввести в игру такой дикий дисбаланс, которого раньше не было. К примеру, на уровне сложности «очень легко» ваша пехота выкашивает танки противника, как траву, вне зависимости от их класса, брони и вооружения, а вот уже на уровне сложности «нормально» техника врага разрывает ваших юнитов в куски. И ни о какой реалистичности тут речи быть не может. Уровень «сложно» — это вообще ночной кошмар любого игрока.



Мда, честно сказать, такого от создателей «Противостояния 3» я не ожидал.

Что касается новой фишки игры, а именно — зданий, в которых производятся юниты, то тут вообще разговор особый. Очевидно, Fireglow хотела добавить игре больше тактических возможностей, чтобы окончательно поразить геймерское воображение, но, как по мне, у них это не вышло.

Судите сами. На карте расположены определенные постройки — например, госпиталь, ремонтный склад, ангар и т.д. Именно их и нужно захватывать. Делается это очень просто — нужно подвести два своих юнита к строению и удерживать их там. Пока ваши бойцы стоят возле здания, оно будет через определенный промежуток времени давать вам подкрепление, отойдете на шаг — поток добровольцев тут же иссякнет.

Немецкий взгляд на войну

28 марта 1945 года.

Оу, гуттен так, майн швайнен коллеген. Айн кляйвен штурмбанфюрер дивизии СС «Великая Германия». Майн зольдатен очень сильно хотят воевать, и поэтому рвутся в бой так сильно, что еле успевают рвать когти в бункера, когда начинается артобстрел. Но это не есть проблема. Проблема в другом: непобедимая Германия воюет уже 5 лет, и до сих пор не может победить. Интересно, почему так происходит? Ну ладно, я подумать над этим завтра, а сегодня моей дивизии нужно выдвигаться на позиции, — говорят, руссиш скоро будут наступать. Нам нужно встретить их во всем безоружии! Ой, верзейхен, я есть хотеть сказать — во всем величии нашего оружия!

29 марта 1945 года.

Я, швайнен погоден! Эти руссь совсем не цивилизованы! Только мы вышли на позиции, только повар раздал нам наши пиво и колбаски, только мы принялись есть перед битва, как эти варварен начали атаку. Как можно нападать во время обеда?! Мы так никогда не делать!

30 марта 1945 года.

Отбивали атака русських и пили пиво.

31 марта 1945 года.

Дер швайнен ден ахт! Мне это начинает надоедать! Великий фюрер выступил сегодня с пламенной речью в поддержку своих горячо любимых зольдатен. От пронзительных и прекрасных звуков его голоса у Вильгельма умерла его любимая канарейка, и он был очень расстроен.

1 апреля 1945 года.

Поймали Вильгельму жирную крысу, посадили в клетку, накрыли салфеткой и сказали, что это его новая канарейка. Вильгельм очень обрадовался и, не снимая салфетки, засунул руку в клетку, чтобы пощупать свою новую птичку. Кричал он громче, чем наш любимый фюрер, хотя я думал, что это есть невозможно. Русские в атаку не ходили, скорее всего, они так тоже шутят.

2 апреля 1945 года.

Лечим Вильгельма от бешенства. Кто ж знал, что он такой не умный даммер. Майн великий фюрер выступил с очередной пламенной речью, которая очень понравилась новой канарейке Вильгельма, и она начала подвизгивать ему в тон, отчего мы все пришли в неописуемое веселье и пошли в контратаку. Звуки выстрелов нам лючше, чем пламенные визги.

3 апреля 1945 года.

Отступаем по всем фронтам. Русские в шютка разгромили пару наших армий и теперь идут на майн липхен Берлин. Швайнен кляйвен, доннер ветер! Я никогда не быть еще так зол!

Игровой процесс — это что-то

Изначально «Противостояние: Битва за ресурсы» содержала в себе четыре кампании: Германия — 1941 год, Германия — 1945 год, США — 1945 год и Англия — 1944 год. Однако впоследствии, чтобы популяризировать игру в постсоветском пространстве, был добавлен еще один — как по мне, самый сложный кампайн: СССР — 1945 год.

Подробно останавливаться на их описании я не буду, перейду к самому интересному, т.е. — к игровому процессу. Сразу скажу вам, что он очень и очень своеобразен.

Большинство миссий построено в одном ключе: в первую очередь захватить одно или несколько зданий, производящих юнитов, и только потом начинать какие-либо активные действия типа зачистки местности или уничтожения вражеской батареи.

Само собой, подобная нудистика совсем не радует, а слабые попытки разработчиков сохранить разнообразие, изредка подбрасывая нам миссии другого плана — например те, в которых нужно продержаться определенное время, не сдавая позиций — вызывают ироничную улыбку.

Что касается непосредственно сражений, то они стали до боли напоминать битвы игр серии *Red Alert*. Куда делись красивые танковые сражения и массированные пехотные атаки предыдущих версий игры? Где та атмосфера жестокого боя, в котором один ИС-2 может держаться против трех более легких немецких танков, а попавшие в окружение советские войска — проложить себе путь к отступлению с помощью ужасающе мощного огня «Катюш»?

Все это исчезло, пропало, кануло в прошлое вместе с «Противостоянием 3» и «Противостоянием 4». Признаться честно, я предполагал, что это может произойти, но не так же быстро! Теперь схватки на поле боя выглядят так — пехотинцы гибнут, едва только попав под обстрел противника, танки разносят друг друга на кусочки одним-двумя выстрелами, причем от разницы в классе это почти не зависит, баланс сохранился только в поединках между легкими и тяжелыми танками. Но и на том спасибо разработчикам, я бы в обморок упал, если бы маленький союзнический МК 7 с первого выстрела взрывал немецкую «Пантеру», и это называлось реалистичностью (хотя, скорее всего, по американской версии второй мировой войны так оно и было ☺).

Одним словом, игровой процесс в «Противостоянии: Битва за ресурсы» — это что-то ☺.

Союзнический взгляд на войну

28 марта 1945 года.

Добрый день, сэр! Есть, сэр! Добро пожаловать в нашу 358 королевскую специальную бронетанковую кавалерийскую парашютно-штурмовую диверсионную бригаду морских коньков специального назначения, сформированную по частям в штате Иллинойс и Манчестер-Сити! Я, капитан Джон Смит&Вессон, рад приветствовать вас в нашей теплой семье! Наши парни лучшие из лучших из лучших из лучших, из самых лучших! Сэр! Есть, сэр!

29 марта 1945 года.

После обильного завтрака, созданного для нас Калифорнийским институтом генетических исследований, мы попили настоящего лондонского чая и решили повоевать. Ведь мы победители! Однако только мы вышли за территорию нашего лагеря, как разверзлись хляби небесные и начал моросить мелкий дождик. Мы все жутко испугались — ведь под дождем можно простыть! Пришлось возвращаться обратно в палатки, петь старинные ковбойские песни и ждать, пока дождь кончится.

30 марта 1945 года.

Дождь продолжает идти. Сэм говорит, что слышал гром и видел молнию. Мы расстроились — повоевать всем хочется. Но как можно воевать под дождем?!!

31 марта 1945 года.

Дождь не прекращается. Кто-то где-то воюет без нас. Как это возможно?

1 апреля 1945 года.

Малыш Джоуи сказал, что дождь закончился. Мы все ему поверили и, не чистя автоматов, бросились наружу. Снаружи творился настоящий ад — там шел ливень! Малыш Джоуи пошутил. Вернулись и заставили Малыша танцевать «Гусиные Лапки», стреляя ему под ноги из настоящих пистолетов «кольт». Ждем окончания дождя.

2 апреля 1945 года.

Хвала всем святым — дождь наконец-то закончился. Однако танкисты отказываются воевать — говорят, что их сиденья не из настоящей кожи, а из кожзаменителя. Услышав такое, я пришел в ярость! Я рвал и метал, я клял всех на свете, а особенно снабженцев за то, что они так издеваются над своими солдатами! Не пойдем в атаку, пока танкистам не привезут нормальные сиденья.

3 апреля 1945 года.

Сиденья все еще не привезли.

Вывод

Играть в это советую только тем, кому не нравятся игры серии «Противостояние».

Олег КОЗАК aka Raven kozako@ukr.net

BLOWOUT

Разработчик: KaosKontrol и Terminal Reality
Издатель: Majesco
Жанр: Arcade
Системные требования: Windows 98/2000/XP, CPU 733 МГц, 128 M ОЗУ, 32 Mb видеокарта

Статья писалась еще в старом, 2004 году, который порадовал нас большим количеством разных — хороших и плохих — компьютерных игр. Конечно, выход таких хитов, как *Half-life 2*, *Doom 3*, *The Chronicles of Riddick: EfBB*, «*В тылу врага*», «*Космические Рейнджеры 2*» не прошел незамеченным, но не обошлось и без разочарований — *Soldner*, *Nitro Family*, *Blowout*, *Сабо*... Что? Кто сказал: «А что такое **Blowout**?» Ты? Ладно, так и быть. Придется рассказать, чтобы кто-нибудь из вас не попался и не купил ЭТО.

* * *

Что же собой представляет «Блоуаут»? Вы когда-нибудь играли в *Duke Nukem: Manhattan Project*? Скажу честно — очень похоже, только надо добавить огромное занудство, ужаснейший геймплей и невероятно унылую атмосферу.

Сюжет прост, как два пальца об... асфальт. Вы играете десантником, явившимся на космическую базу, чтобы очистить ее от маленьких и огромных пришельцев, которые не слишком хорошо относятся к вам и окружающим. Собственно говоря, на протяжении 18-ти миссий вы будете заниматься массовой зачисткой окружающей среды. Кстати, присмотревшись, можно увидеть, что наш герой на протяжении всей игры курит одну-единственную сигару (силен, брат ☺).

Да, как вы думаете, что нужно для синей/красной/зеленой двери? Правильно — синий/красный/зеленый ключ. Теперь представьте ситуацию: в левом верхнем углу лежит ключ от красной двери, которая расположена в правом нижнем углу, а за красной дверью лежит лакомый синий ключик от Того-Что-Не-Дает-Нам-Пройти, которое находится в левом нижнем углу... Представили? Добавьте еще три вещи. Первое — так построены абсолютно ВСЕ уровни этой игры. Второе — чтобы пройти от начала до конца (или наоборот) игровую локацию, требуется примерно 5 минут реального времени! И, наконец, третье — запись исключительно на контрольных точках ☹. Вас убили в шаге от красной двери? Вот, пожалуйста, загрузка возле зеленой двери. И монстров нам верните... Да, и ключик от красной двери положите на исходное место!

* * *

Вооружение нашего подопечного впечатляет, но, по крайней мере, в транс не вводит. Для уничтожения бяк нам выдали 8 видов различных пушек, начиная с автомата с бесконечным боезапасом и заканчивая такими «перлами», как нейлган (игломет), огнемет и ракетница. Единственная вещь, которая немного меня порадовала — это Jetpack, с помощью коего можно немного подлететь. Конечно, это не долгожданный «свет в конце длинного туннеля», но нехитрые маневры против «алиенов» хоть немного скрашивают прохождение Blowout'а.

Планировка зданий будущей космической базы просто «восхищает»: неужели приятно ходить по вечно темным коридорам и лабиринтам и расстреливать стены, которые блокируют путь дальше по коридору? Почти на каждых ста метрах стоят всякие ящички и бочонки, в которых умело спрятаны различные боеприпасы, аптечки и бонусы (наверное, на черный день...).

Придя на базу, мы обнаружим большое количество монстров. У них настолько чешутся руки спустить с нас шкуру, что они иногда... кончают жизнь самоубийством, прыгая с уступов ☺. Местная фауна довольно разнообразна, однако, по-видимому, разработчикам больше всего нравятся насекомые. Судите сами — тучи стрекоз, мухи, всякие пчелы, стреляющие энергетическими (или кислотными?) шарами, пауки и т.д., и т.п.

Под конец каждого уровня — главные двери, которые охраняются местными шишками — боссами. Тут разработчики себе изменили — боссы не насекомые, а животные. Например, краб с дыркой в пузе, откуда он выплевывает кислоту. А как вам понравятся три брата-акробата (три «дорожки» здоровья, соответственно), пускающие «энергоболы»? При стычке с каждым из этих гадов все двери (откуда вы пришли и куда собирались идти) закрываются, так что о плане манчкина — «выстрелить, убежать» — можете смело забыть. Некую радость приносит автосохранение перед баталией — без него мои нервы не выдержали бы...

Управление в игре ужасное. Трудно объяснить, почему... Видимо, игра настолько криво портирована с консоли. Короче говоря, если несмотря на мои предостережения вы возьмете эту игру — поймете сами.

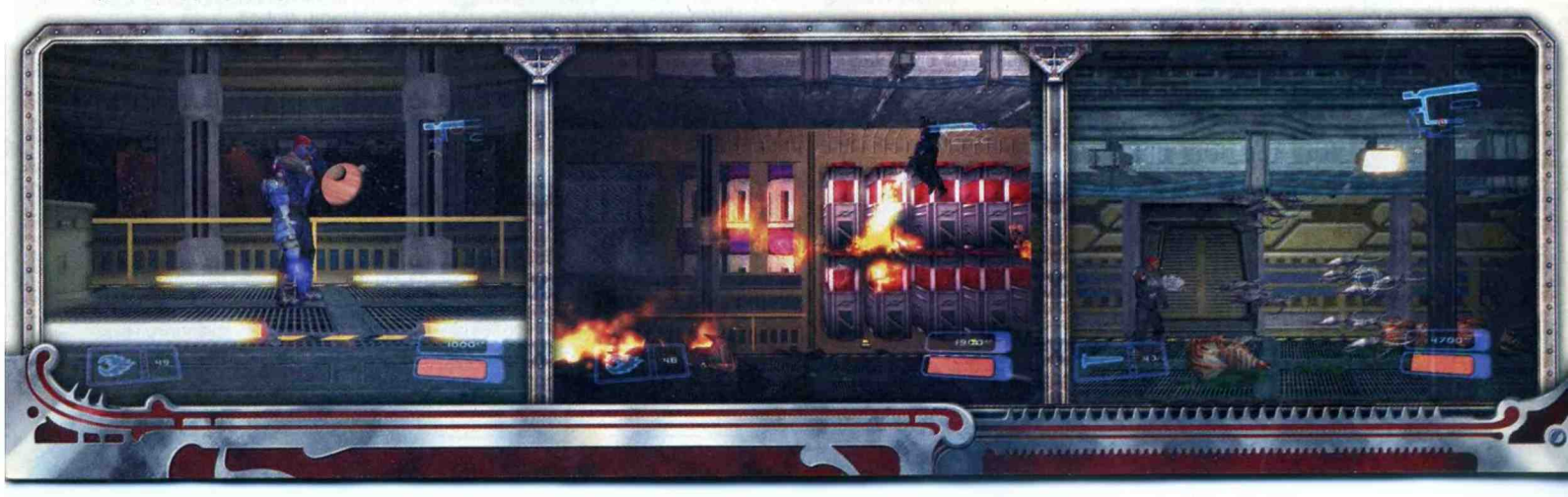
* * *

Как я упоминал раньше, игра очень похожа на «Манхэттен Прожект». Она реализована в условном 3D: перемещаться наш десантник может только влево и вправо, но при этом все объекты выполнены в честных трех измерениях. Правду сказать, графика в игре откровенно плохая: монстры угловатые, анимация хромает на все 6 инопланетных лап, взрывы размазанные, а про физику я лучше промолчу. Можно с диким хохотом смотреть, как пулеметная очередь проделывает в стенке 300-метровый коридор (но только в определенных местах!). Единственное, что мне понравилось, так это огонь из огнемета — и в самом деле выглядит замечательно. Да и модель главного героя смотрится сносно.

Звуки в игре — чуть выше среднего. Стрельба из каждого оружия звучит по-своему, слышны шаги, вопли монстров и взрывы бочек. Музыки в игре я не услышал в принципе... А зря. Может, хардкорный музон скрасил бы тошнотворное лазанье по базе.

Резюме

Все вышесказанное — это мое собственное мнение, и я его никому не навязываю. Но мой вам совет: не вздумайте играть или (упаси Боже) покупать Blowout. Лучше сэкономьте деньги на что-нибудь более стоящее, от чего сможете получить хоть немного удовольствия.



Разработчик/издатель: DTX Computers
Издатель в СНГ: Акелла
Жанр: RTS/RPG
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-700 ГЦ, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, SB;
✓ **рекомендуемые:** P 4-1.4 ГЦ, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, SB

Георгий САНДУЛ aka Жорик

Наследие Королей Легенда

* * *

Знаете, бывают случаи, когда игра рекламируется создателем, как квинтэссенция всего лучшего, что было придумано предшественниками, и кладезь неисчислимого количества оригинальных идей, которые перевернут жанр. Такие игры по большей части оказываются провальными, ибо где много слов — там мало толку. А бывает и так, что игру разрабатывает фирма, не имеющая опыта в сфере игростроительного бизнеса — чистой воды новичок, у которого и на создание игры денег было в обрез, не говоря о сверхдорогой рекламе. И что же мы видим? Игра появляется на свет очень неплохим (если не сказать больше) продуктом. Именно к таким играм и относится сегодняшняя гостья «Новоселья» — игра **«Легенда: Наследие Королей»**.

«Клонированая легенда»

Легенда от начала и до конца является плодом воображения и праведных трудов ребят из чешской компании **DTX Computers**, о которой в нашей стране мало кто слышал. Забегая немного вперед, хочется сказать, что им удалось сделать достаточно сложную вещь — создать неповторимую атмосферу игры, а также иллюзию того, что мир, где разворачиваются события, вполне реален.

Но трудности у «Леденды» начались еще до ее появления перед мировой геймерской общественностью: сразу после того, как на сайте DTX были выложены первые скриншоты с игровой графикой. Пессимистическая часть профессиональных игроков в компьютерные игры окрестила игру клоном знаменитой линейки игр *Warlords: Battlecry*, детища Enlight и Infinity Interactive. И вправду, графика чешской игрушки очень смахивала на красоты третьей части «Лордов Войны». Но отличий между этими играми намного больше, нежели сходства...

В некотором царстве...

С первых минут игры самый большой пессимист лишается солидной части своих опасений: его взору предстает жутко красивого вида менюшка, и сразу же включается саундтрек к игре... Хотя музыку принято описывать в конце статьи, я не удержусь и сделаю это в начале. Музыка здесь просто фантастическая — гремучая смесь кельтского, ирландского и скандинавского готик-фолка с редкими, но очень греющими душу завываниями электрогитары — немного напоминающая композиции всемирно известной группы Blackmore`s Night. По сравнению с саундтреком «Легенды» «отдыхают» даже упомянутые «Варлорды», которые всегда славились качественными музыкальными и звуковыми эффектами.

Графика в игре радует глаз несмотря на то, что она довольно старенькая — вероятно, игра с самого начала разрабатывалась под слабые машины. Но даже при этом очень красиво выглядят заснеженные местности, крепости, морские сражения. Неплохо смотрится смена дня и ночи.

Теперь поговорим об игровом процессе. Во-первых, нам предоставляют на выбор кампанию и одиночные сражения. Достаточно стандартно, но кампания имеет несколько «разделов»: в одном мы будем бежать с каторги, в другом — покорять новые земли, и так далее. В режиме кампании наличествует разнообразие миссий — одни имеют уклон в сторону RPG, другие — в сторону RTS, а есть и такие, в которых все более-менее сбалансировано. Кампании достаточно интересны, хотя сюжет в них изрядно заштампован, чем грешит сегодня едва ли не каждая игра, имеющая хоть какое-то отношение к фэнтези.

Национальностей и рас в игре не так много, всего четыре — Варвары, Люди, Эльфы и Гномы. Расклад вполне обычный. Варвары — отчаянные берсерки, намного сильнее и выносливее остальных рас. Эльфы — мудрые хранители природы, из которой и черпают свою силу. Гномы имеют нехилые бонусы при добыче ресурсов, а также могут похвастаться сильной пехотой. Люди же, как всегда, взяли «от всех понемножку» и получились самой сбалансированной расой в мире «Легенды». Но хочу вам сказать, что отличаются расы друг от друга кардинально, а вовсе не «косметически». У них уникально все, начиная с построек и заканчивая героями. Героев, кстати, можно завести несколько штук — прогресс по сравнению с Battlecry, где предводитель выдавался только один. А если один из ваших героев падет в неравной схватке с супостатами, его всегда можно воскресить на «Кладбище», которое своими функциями идентично «Алтарю героев» из Warcraft III.

Ресурсов в игре насчитывается два вида. Первый — общий для всех, это золото; второй — уникальный для каждой расы. У Гномов это — железо, которое бородатые коротышки добывают в шахтах, у Эльфов — корешки волшебных цветов, люди располагают древесиной, ну, а Варвары должны отыскать скелет дракона, чтобы добывать кости.

Вывод

В итоге мы получили то, чего, сказать по правде, не ожидали, — игру, качество которой можно оценить как «выше среднего»; игру, обладающую хорошей реиграбельностью и превосходной атмосферой. Да, «Легенда: Наследие королей» — не шедевр, и она бесспорно имеет свои грешки, но не обязательно делать переворот в жанре RTS/RPG и быть безупречной, чтобы завоевать сердца огромного количества геймеров.

Ценителям фэнтезийных стратегий в реальном времени настоятельно рекомендуется к приобретению.



Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Итоги плей-теста игры «Казаки-2»

Что было

Если в гости зовут друзья, отказываться глупо. Тем более глупо отказываться, когда в гости приглашают друзья из компании **GSC Game World**. Я и не отказался. Встреча была назначена 28 декабря 2004 года в киевском компьютерном клубе *C-Club*, расположенном в Метрограде. А поводом к ней послужило весьма заманчивое мероприятие — закрытый плей-тест долгожданной игры **«Казаки-2»**. Что же собой представляет плей-тест? — возможно, спросите вы.



Рассказываю. В указанном месте возле компьютеров собираются люди, имеющие определенный гейм-опыт, и на протяжении некоторого времени имеют возможность поиграть в уже готовую игру перед ее выходом. Делается это, разумеется, не для их удовольствия, а для того, чтобы они высказали свои впечатления, замечания и предложения, пока игра еще не ушла «на золото», т.е. пока у разработчиков еще есть время что-то изменить, исправить или доделать. Вот, вкратце, о сути подобных мероприятий. А теперь более подробно о самом плей-тесте, участником которого повезло быть и мне.

Признаюсь честно, что утренние мероприятия для меня, полуночника, довольно мучительны, и нормально я начинаю соображать только ближе к обеду. Однако, приехав декабрьским утром на место встречи, я быстро убедился в правоте Винни Пуха: кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро. Последователей медвежонка — гостей и почетных тестеров — собралось довольно много, а в толпе единомышленников, согласитесь, сонное состояние пропадает очень быстро. И вообще, о каком сне может идти речь, когда есть возможность наконец-то дотянуться своими шаловливыми ручонками до игры, ожидаемой давно?

Первоначально организаторы запланировали такой порядок: полтора часа отводится на игру, потом заполняется анкета с пожеланиями и предложениями, а уж после этого проходит раздача памятных подарков от GSC. Вот как раз в плане игрового времени устроители мероприятия немного ошиблись. «Казаки-2» оказались настолько интересными, что желающих в положенное время оторваться от компьютера просто не нашлось. Никого не интересовала даже предстоящая «раздача слонов». Стоит ли говорить, что время нам добавили, — правда, не так много, как хотелось бы. Но мне его хватило, во всяком случае, для того, чтобы окончательно убедиться: игру ждать стоит! Никаких жестоких разочарований и обломов после ее выхода не последует.

Я сейчас не собираюсь рассказывать о том, что будет в игре, т.к. уже однажды делал это при помощи разработчиков в статье «Казаки-2: Наполеоновские войны» (МИК № 24 (134)). О плей-тесте я рассказываю потому, что хочу поделиться увиденным лично, т.е. своими впечатлениями от готовой игры. И еще мне хотелось бы провести некоторые сравнения между обещаниями разработчиков и конечным результатом. Хотя, думается, этот «конечный результат» еще не вполне конечный, и наши комментарии будут учтены перед релизом.

Итак, готовясь к поездке на плей-тест, я, честно говоря, побаивался опозориться при большом стечении фанатов стратегий, т.к. с детства предпочитаю игры жанра RPG, а полководец из меня, скажем прямо, не ахти какой. Иногда, под настроение, могу, конечно, поиграть в «Цивилизацию», «Варкрафт» или «Эпоху Империй». К этой тройке недавно волей судьбы добавился «Александр». Для чего я об этом пишу? Ну, уж во всяком случае, не для того, чтобы рассказывать о личных геймерских пристрастиях и слабостях. Это показалось мне необходимым по следующим причинам: некоторые поклонники определенных жанров иногда бывают настолько увлечены выходом новой игры излюбленного направления, что начисто теряют возможность здраво и объективно оценивать то, что видят перед собой на экране монитора, и просто упиваются новой возможностью погрузиться в однажды выбранную реальность. Поэтому снова напоминаю: я — не стратег. Сейчас я буду, как акын, петь, что видел.

Мои опасения о сложности игры для «стратегических чайников» оказались напрасными. Разобраться во всех нюансах довольно просто. Первое впечатление, конечно, оставила о себе графика: уровень очень высокий, тщательная детализация юнитов, зданий и ландшафтов, а также вода, отрисованная с использованием пиксельных шейдеров. Отличная анимация боев, рукопашных схваток и выстрелов оружия.

Приятно было отметить, что (как и было обещано) во вторых «Казаках» большой акцент сделан именно на тактику. Игра является уже не просто военной стратегией, а стратегий тактической. Притом интересной. Теперь сражения не проходят по принципу «стенка на стенку». Появилась возможность выставлять отряды на боевые позиции, выстраивать оборону, а при атаке — указывать юнитам, с какого фланга осуществлять нападение. Также, на мой взгляд, очень удачным следует признать такое нововведение, как визуальное отображение зоны поражения. Это выглядит так: после перевода юнитов в режим стрельбы появляется трехцветное поле, которое наглядно демонстрирует, какой примерно урон будет нанесен врагу после выстрела. Поле сделано по



принципу светофора: зеленое, желтое, красное. Например, если противник находится далеко и урон нанесен не будет, поле окрашивается в





зеленый цвет. Соответственно, чем ближе подходит враг, тем более существенным может быть нанесенный ему урон. Несложно догадаться, что красный цвет поля сигнализирует о возможности нанесения максимального урона.

Основательно доработана мораль войск. Теперь воины ведут себя правдоподобнее, а в целом поведение солдат иногда даже создает некоторую иллюзию реальности происходящего.

Во время игры заметил, что (если сравнивать с «Александром») камера стала удобнее. Позднее разработчики действительно рассказали о том, что существенно доработали этот момент.

Не случайно я сравнил вторых «Казаков» с «Александром». Слишком часто и слишком много в Сети высказывается опасений, что между этими играми происходит заимствование, и из-за появления «Александра» может пострадать качество «Казаков-2». Мне это кажется немного странным. Неужели гейм-девелоперы не могут продуктивно работать сразу над несколькими проектами? Разве такого не случалось с другими компаниями? Ой, не нужно меня лечить, как говорят в Одессе. Было уже такое, было. Правда, не у нас, а за бугром. А мы чем хуже? Откуда такое неверие в собственные силы? Нет, не спорю, найдутся ворчуны, которые все равно найдут в новых «Казаках» повод для недовольства. И немудрено. За время ожидания можно намечтать себе несбыточного, а потом возмущаться: почему получилось не так, как мне хотелось? Но это я, простите, немного забегаю вперед. Давайте уж дождемся часа X и тогда поговорим более конструктивно.

Если честно, то «Казаки-2» присутствующим на тестировании понравились больше, чем первая часть. Анкетирование показало, что существенных замечаний ни у кого из собравшихся не было. Впечатление новое детище GSC оставило очень благоприятное.

А вот уже после того, как все анкеты были собраны, разговоры переговорены, впечатления переварены и мысли передуманы, наступил момент одаривания сувенирами, раздачи автографов разработчиками и коллективного фотографирования на память.

Что будет

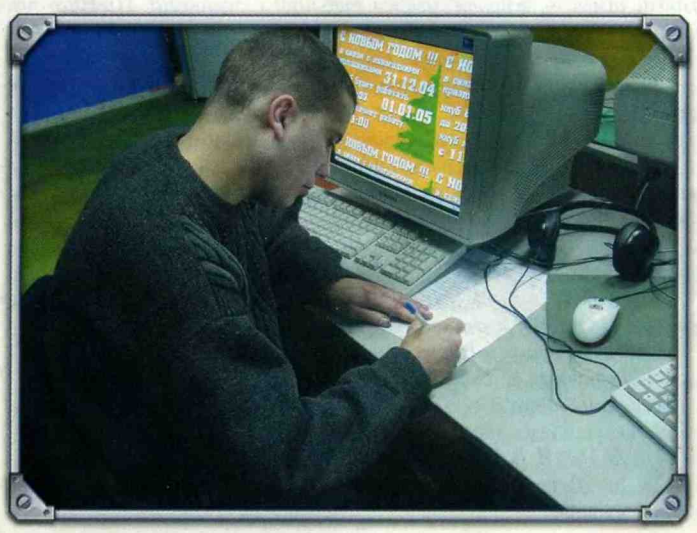
Наверное, правильнее было бы этот раздел назвать «Чего не будет». Не будет клона «Александра» или бледной копии первых «Казаков». «Наполеоновские войны» — действительно новая, самостоятельная и самодостаточная игра. Ее не хочется ни с чем сравнивать. В нее просто хочется поиграть. И, исходя из своего скромного опыта, могу с уверенностью констатировать: «Казаки-2» понравятся не только хардкорным стратегам, но и всем геймерам, которые не боятся экспериментировать в виртуальной реальности, чтобы узнать и увидеть что-то новое.

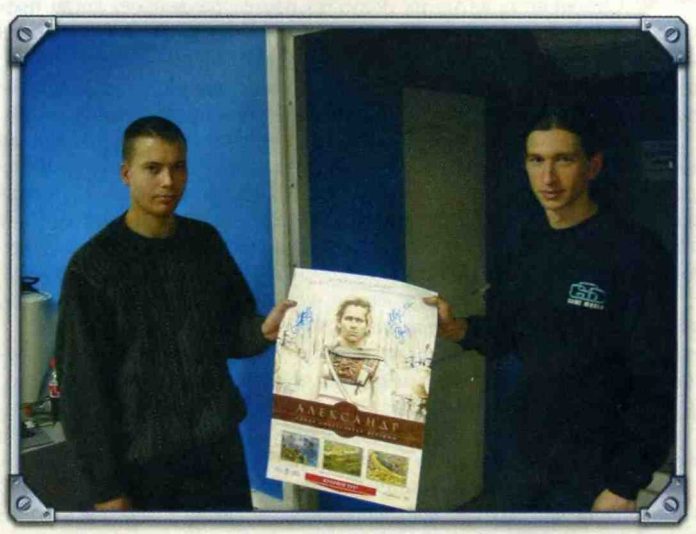
Сейчас сложно судить о том, в каком окончательном виде игра попадет на прилавки магазинов. Пока можно просто исходить из того, что хуже она не станет.

Чем сердце успокоится

Естественно, появлением вторых «Казаков». Не стану называть точной даты выхода игры, ибо даже сами разработчики пока не особо ее конкретизируют. Но знаю точно: ждать осталось совсем недолго. Потерпим?

И совсем уж напоследок. Неленивые люди могут заглянуть на сайт разработчиков игры «Казаки-2» **www.gsc-game.com/russian**, где можно узнать самые последние новости об ожидаемых проектах, и намечающихся мероприятиях. Но и это еще не все. Киевский плейтест дал старт всеукраинскому мероприятию, которое пройдет в крупнейших городах нашей страны. Каждый украинец имеет шанс, зарегистрировавшись на сайте, получить приглашение на решающее тестирование игры, после которого сможет высказать собственное мнение, которое, не сомневаюсь, будет услышано и оценено.





Записки Автоответчика

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЭТО НЕ БЕДА

Об ушедшем или хорошо, или никак

Да, да, теперь я смело могу констатировать тот факт, что год 2004-й нас покинул. Ушел в туманную даль, оставив нам ворох воспоминаний, фотографии в альбомах и шансы резко изменить свою жизнь. Изменить, желательно, в лучшую сторону.

Прошлый год был високосным, а, значит, если верить приметам, прогнозам хиромантов и гадалкам, тяжелым по дефолту. Собственно, так оно и было, во всяком случае, для меня.

Нет, я не хочу сказать, что год выдался неудачным, просто тяжелым. Как на фронте личном, так и на фронте общественном.

Но он закончился, а значит, нужно постараться оставить в себе только хорошие воспоминания, а все плохое запереть на пыльном чердаке, рядом с ворохом грязного белья и скелетами из шкафа.

Значит, нужно извлечь уроки и понять свои ошибки. Понять и постараться, для разнообразия, перестать наступать на надоевшие грабли и набивать шишки на самых болезненных местах.

Значит, нужно простить всех, кто нас обидел, и надеяться, что и они окажутся великодушными и незлопамятными.

Прошлый год был богат на различные события, впрочем, мы уже столько раз обсуждали ярмарку «Игроград», новый дизайн и т.д., что повторяться (во всяком случае, во вступлении) я не хочу. Еще успею ☺.

Говорят, как встретишь Новый год, так его и проведешь, поэтому мне очень интересно, как его встретили вы, камрады. Где, с кем?

А мы, как и планировали, поехали в Крым, дабы отметить праздник в горах, точнее, в одной из пещер ЧАТЫР-ДАГА. Правда, как и в прошлом году, пещеру мы не нашли, и отмечали Новый год где-то среди гор. И не жалеем. Было очень круто. Получили массу впечатлений и заряд бодрости, чего и вам рекомендую. Игры — это не все, что может доставить человеку удовольствие: поход с друзьями на природу, спуски в пещеру, русская баня, ночные походы — есть масса вещей в этом мире, которые стоит испытать.

Впрочем, писать тут о походе я не собираюсь: кому интересно, заходите на наш форум — **http://www.mikportal.org/forum/index.php?showtopic=4987&st=100&#entry1010106** — или в мой ЖЖ — **http://www.mikportal.org/forum/journal.php?user=3**, читайте отчеты и смотрите на фотки.

А я, как обычно, перехожу к обзору писем — благо, скопилось их много, так что не расстраивайтесь, если ваше письмо не попало в этот «Автоответчик», ведь он не последний.

Улыбнитесь

Как я уже говорил, письма бывают разные. Но не так уж и часто появляются среди них вызывающие искреннее удовольствие. Особенно приятно их получать после праздников, когда пребываешь в приподнятом настроении, и очень не хочешь читать очередную ругачку. Итак, внимание, у МИКрофона камрад **Lar**:

Здравствуй, о ужастный дохтар Кертис, чьи злодеяния превосходят даже злодейства адского доктора Фу-Ман-Чу!

(Ромер (Rohmer), Сакс (наст. имя и фамилия — Артур Сарсфилд Уорд) (1883–1959), английский прозаик, поставивший перед собой цель предупредить мир о приближении «желтой опасности», то есть экспансии с Востока, персонифицированной в зловещем докторе Фу Манчу, китайском злодее, борющемся за мировое господство — Прим. Кертиса)

Пишу я тебе под впечатлением последнего «Автоответчика», так как киплю праведным гневом и хочу вас всех разоблачить!

А то вас разоблачают-разоблачают и никак разоблачить не могут — очевидно, не умеют. А я — умею, и щас разоблачу.

Дрожу от предвкушения ☺.

Начну с приснопамятного ДЗВРы — что это у вас за ДЗВРы такой? Не понятно, что у вас там зашифровано — может быть, даже матюки, а ведь вас читают дети! Ну, я не утверждаю, что там именно матюки, но вот, например, на букву «Д» — могу придумать сразу! И дети ведь тоже могут — зачем вы их развращаете?!

Действительно, как мы не додумались! Ты прав, аббревиатуру убрать. И странное словосочетание с обложки убрать, а то мало ли, что за буковками МКИ скрывается! Тут такое напридумывать можно, волосы дыбом встанут и прорастут обратно сквозь череп. А потом еще и зубы брить ☹.

И, потом, чему вы их этим ДЗВРы учите? Там же у вас сплошное насилие и пьянство!

Вот, обчитается дитё про Глюка, кастрюлю на голову наденет, будет с топором ходить и, в конце концов, ногу случайно отрубит, хорошо, если себе.

Хорошо, если ногу.

Или, вот например, ваших статей обчитается, с ума сойдет, пойдет на хирурга учиться, получит свой первый скальпиль и им зарежет 40 человек — вы людям в глаза смотреть сможете?

Да, страшная перспектива, не поспоришь.

И вобще. Я когда журнал покупаю, я хочу прочитать про историю сериала и как мы все ждали, и все такое, а не ваши литературные фантазии! Атмосфера — эт одно, а твердые факты — эт другое!

Вот вы план сделайте:

1. Как мы все ждали.

2. Дежурная шутка.

3. История сериала и еще раз, как мы ждали.

4. Хваление заслуженных сериалов, попускание неразрекламированных новичков.

5. Дежурная шутка.

6. Инфа и описание с официального сайта разработчиков — ведь кто лучше них знает...

7. Вывод, что это обязательно надо купить.

И что не по плану, то не печатайте!

А ведь это отличная идея! Спасибо, камрад! Сейчас сяду писать!!! Действительно, нафиг нужно вдохновение, когда имеется такой толковый план.

Все толстые проффесиональные журналы так и работают. Это вы, голодранцы, развели тут!

И самое главное — ОЦЕНКА!!!

Это ж так круто!

Во-первых, букв много и они в слова всякие непонятные складываются.

А циферей — всего 10, их мало, и они канкретные! Даже дети знают, чем большее — тем лучшее! И, потом, представь, открыл умный гамер — журнал, увидел таблицу с оценками. Цифирю посмотрел, коммент хидненький прочитал, поперся чуток...

Он жеж чувствует мощь пацанскую!!!

Он жеж чувствует конкретику и безапелляционную правоту суждения!

Он жеж понимает, что прикоснулся к миру настоящих вещей!

В этом мире играют в настоящие игры из одного глянцевого журнала, ездят на настоящих «ферарях» из другого, женятся на настоящих моделях из третьего...

Там жеж всё просто и ясно — у кого вот такой мобилы нету — тот и лох!

Видел рекламу: «У свЁтЁ бЁзнесу кажуть...» — какая там жизнь? Вот это ж силища!!!

А все эти ваши: «Неожиданные повороты сюжета...»

«...Некоторая аляповость гаммы...» — это ж для ботанов, вот!!!

В общем, много у вас еще недоработок.

Исправляйтесь давайте.

А НЕ ТО, Я ВАМ ЕЩЕ НАПИШУ!!!

Да, да. Действительно. Нужно исправляться, а то ведь действительно напишет ☺.

Хочу себе жену из другого журнала. С обложки. К примеру, из журнала «Собаководство»!

Спасибо за письмо, а для тех, кто обчитался глянцевых журналов, поясню — это был не очередной наезд, а ирония ☺.

Ответная реакция

Помнится, в прошлом «Автоответчике» опубликовал я письмо камрада KIROV`а, и, естественно, на него последовала реакция со стороны наших читателей. Вот с этой реакцией я и хочу вас познакомить. Итак, камрад **Мишаня**, прошу к МИКрофону:

Доброго времени суток, KERTIS! Поскольку читаю ваше издание давно, решил высказать свое личное мнение. Мысль написать Вам возникла давно, но окончательно я решился после прочтения «Праздничного автоответчика». А именно — после изложения мыслей г-на KIROVA. Насколько мне не изменяет память, в письме присутствовали три предложения/требования. Думаю, на первых два Вы дали полный и четкий ответ. А вот что касается третьего, хотелось бы высказать «свої думки».

Третье предложение/требование выглядело так: «Введите чит коды». Далее следовало: «Я не читер, но я могу пояснить...» Лично мне после прочтения этого предложения вспоминается другое «Я не пяна, я румяна». Если человек говорит: я не читер, то какая речь может идти об использовании читов. И не надо пускать сопли типа «...умения было 2HP, я прошел большую часть игры, впереди куча монстров...» и так далее. Все нормальные (уважающие себя) геймеры прошли это, причем без читов. А кто говорил, что будет легко? Здесь хочется вставить фразу: «Трудно играть — играйте в тетрис».

Думаю, многие со мной согласятся, если я скажу, что ЧИТ «убивает» игру. Чит, он же в своем роде наркотик. Сами подумайте.

Вначале использовать чит прикольно. Но со временем приходит мысль «Зачем напрягаться, если есть ЧИТ?» Но в конце концов понимаешь, что удовольствия от игры с читом — ноль. И не надо себя в очередной раз убеждать, используя чит: «Я только это место пройду, и все...» Не надо обманывать самого себя. Много чего еще можно высказать на эту тему, но, тем не менее, решать каждому из нас.

Что касается тем «Автоответчика». Не знаю, в каком состоянии был г-н KIROV, когда писал свое письмо. Но кто ему сказал, что «Автоответчик» «загнивает»? Лично я Вашу рубрику читаю в первую очередь (с большим удовольствием). И сели «Автоответчик» «загнивает», то это благодаря таким читателям, как камрад KIROV.

Ну вот, по-моему, все. В заключение хочу сказать, что прежде чем писать письмо, надо подумать. Ведь как сказал кто-то умный: «Иметь свое мнение престижно и круто, но стоит иметь еще и культуру, хотя бы ее зачатки» ☺.

Удачи Вам. И будьте счастливы. Спасибо, что Вы есть!

Спасибо за письмо. Что тут можно добавить? Видимо, мы думаем в одном направлении, и, что важно, можем свои мысли высказать, причем довольно корректно, что, ИМХО, крайне важно. Гона в этом мире и так хватает, не нужно увеличивать его количество, камрады. Будьте добрее.

Следующий на очереди камрад **Nets**:

Привіт, Кертіс!

Пишу тобі після перегляду 52 випуску МІКа. Після того, як я побачив гон, який написав тобі KIROV в «Автовідповідач», то очам своїм не повірив. Хіба можна ось так плюндрувати ваш журнал. Я його вже довгий час купую і не розумію, як можна читати журнал і не жити в цей момент з його авторами (подумки), не переживати все те, що вони пережили за проходженням гри чи написанням статті, та взагалі, за що цей вуйко незлюбив так української (до речі дуже чистої з влучно вживаними діалектами) мови. До чого я веду, всенародний цілителю в галузі хірургії, до того що він (КІРОВ) хай купить почитати собі щось інше, якщо йому вже МІК не до вподоби, не будете ви ж підстраюватись під всяке таке... людей.

На завершення хочу сказати, що «Автовідповідач» рулить, настрій піднімає й взагалі потрібний. Кертіс, «Автовідповідач» — твій коник. Якщо я бачу в змісті твоє ім'я десь в кінці, розумію відразу, що цей номер уже заляже в моїй пам'яті. Щодо оцінок, то ви маєте свій стиль, за що вас і поважаю. Не варто псувати Новий рік ось такими кіровими.

(Отак прийде богєма дурнувата...) влучно було сказано.

Спасибо. Спасибо всем вам, за то, что поддерживаете нас, читаете, и, главное, пишете.

На связи **Marihuanna**:

Здравствуй, Кертис! Пишу потому, что хочу поздравить тебя С Новым годом! Только что прочитала рубрику «Автоответчик» — хорошая статья. Вы даете всем высказаться, поделиться своей точкой зрения. Кто считает, что рубрика «Автоответчик» не нужна, тот ошибается, но это их мнение...

Спасибо МИКу, «Автоответчику» и тебе за то, что вы есть, с праздником!

Спасибо и тебе. И, тоже, с праздниками — с прошедшими и будущими.

Немного критики на закуску

Да, не могу я не поставить критическое письмо. Не могу, и все. Тем более, если считаю, что критика, во многом, обоснована. Итак, камрад **K.O.-stik**, прошу:

Привет Кертис. После твоих слов, насчёт того, что судьба «Автоответчика» в руках читателей журнала, я решил подсобить. Хоть до этого я и не писал в «Автоответчик», считаю, что подобная рубрика должна существовать.

Обратиться я хотел ко всем авторам МИКа. Ребята, юмор — это замечательно, но когда строчек курсивом во многих статьях пополам (а иногда и больше) с нормальным чтивом о гейме, через некоторое время начинаешь пропускать подобные части статьи. Вроде бы и выход, мол, не нравится — не читай, но ведь на эту полосу можно поместить доп. инфу про игрушку или уступить место в ползу другой. После прочтения некоторых статей журнала <censored> я просто так и не понимал, что за игрушка представлена в обзоре (максимум, что можно было понять, это жанр и сис. требования). Поэтому <censored> я уже не читаю, хотя, возможно, сейчас ситуация у них уже другая (но читателя в моём лице они уже потеряли). Сухая информация для геймера всё же полезнее, чем монологи Петросяна с вкраплениями обзора игр. Поэтому, если ваша муза вчера вечером немного перебрала, или её взял попользоваться ваш друг и не вернул, пишите просто обзор, даже если он будет такой же сухой, как печенье «Шахматное» в соседнем гастрономе. Ничего, запьём водичкой.

Статьи про «Саботаж» это не касается, потому как про такое по-другому писать и нельзя.

Но всё, как говорится, в меру. И как сказал один известный тип: «Острить и занимать деньги надо внезапно».

Что тут можно сказать, лично я считал и считаю, что в статье, как и в человеке, все должно быть прекрасно — душа, тело и исподнее. Слишком сухая статья — это плохо, но статья, в которой нет ничего, кроме дежурных шуток, — тоже не лучший выход. Но тут такое дело, каждый автор должен сам нащупать свой стиль, свою золотую жилу. У одних это получается лучше, у других немного хуже. А иногда, просто игры попадаются такие, что писать о них иначе, чем с юмором или горькой иронией, нереально.

Знаете, чем я гордился и горжусь? Мы не похожи на других. Мы пишем так, как чувствуем, а не так, как это «положено». Хорошая статья, как и хорошая игра, должна иметь душу. Должна иметь свою золотую или серебряную струну, которая будет звучать и после того, как вы перевернули страницу или отложили журнал в сторону.

Увы, получается так не всегда. Но когда получается, то по-настоящему. И такие статьи не забываются и перечитываются.

Если для большинства журналистов написание статьи — это работа, для нас это почти искусство. И как у всех творческих личностей, у нас бывают периоды подъема и периоды спада. Бывают успехи и неудачи.

Но, пока, как я надеюсь, успехов больше.

Просто главное — не останавливаться на достигнутом, а продолжать свой вечный поиск идеала. Недостижимого, но такого манящего. И не писать по шаблону. Это легче, но это не наш путь, не наша концепция.

Ну, собственно, на этой мысли я хочу закончить.

Пишите. Помните, МИК — это не только авторы, МИК — это мы все: авторы и читатели.

И — с праздниками!

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Железные ITоги - 2004

Прежде всего хочу поздравить вас с наступившим Новым годом и пожелать крепкого здоровья вам и вашему железу. Что принято делать в конце каждого года или в начале нового? Конечно, подводить итоги: критическим взором окидывать то, что пройдено, оценивать то, что удалось, сетовать на то, что не получилось, и строить планы на будущее. Давайте не будем отступать от традиций. Сейчас наступило самое время для того, чтобы вспомнить о достижениях 2004 года, вскользь упомянуть о разочарованиях и краешком глаза заглянуть в будущее.

Минувший год действительно был богат новинками, как ожидаемыми, так и сюрпризами. «Железные» производители не уставали радовать нас новыми разработками, а мы иногда были готовы просто разорваться вместе со своими кошельками ☺ от желания прикупить все и сразу. Одним словом, скучать времени не было. И вот теперь, после праздничной эйфории, слегка протрезвев и здраво оценив потенциал разработчиков, можно спокойно вспомнить самое лучшее из 2004 года. А если того, что уже существует, окажется недостаточно, то не грех заранее затянуть пояса потуже и встретить новинки года наступившего с открытым сердцем и банковским счетом ☺.

И напоследок в преамбуле я хочу сказать вот что: это уже третьи «Итоги», которые я подвожу. Такой себе микроюбилей. Можно считать это число маленькой некруглой датой, но очень важной и волнующей для меня. Почему? Да просто потому, что меня радует возможность информировать вас о новинках компьютерного мира на страницах нашего любимого журнала. Не надо оваций. Цветы можете кинуть на машину. Да не «в», а «на»! Системник же — не ваза. А вам, юноша с «веником», уже заказано место в бане со всеми удобствами ☺.

Клянусь, больше отвлекаться не буду. Вот прямо сейчас и приступим. К самому главному. И совершенно серьезно.

Процессориада AMD

Начну, пожалуй, с компании AMD и ее процессоров. В начале ушедшего года компания AMD начала трудовую деятельность появлением на свет процессора Athlon 64 3400+ с тактовой частотой в 2.2 ГГц, объемом кэш-памяти L2 в 1 Мб. Вскоре AMD решила обновить свой «технопарк», пополнив его новой платформой Socket 939, которая, в отличие от Socket 754, дает возможность использовать двухканальный режим памяти и новую шину HyperTransport. Хотелось бы напомнить, что процессоры Athlon 64 (**рис. 1**) имеют встроенный контроллер памяти, что снижает задержки при работе с памятью. AMD пока воздерживается от внедрения контроллера DDR II — по крайней мере, до существенного снижения стоимости DDR II. Для обычного пользователя новая платформа интересна тем, что процессоры для Socket 939 будут выпускаться как минимум до конца 2006 года, а то и дольше.

В 2004 году также был осуществлен переход на 90-нм технологический процесс производства новых чипов, получивших название Winchester (у процессоров Athlon 64 с техпроцессом 130-нм ядра именовались NewCastle и ClawHammer). Как заведено в некоторых компаниях, обкатка новых технологий проводится на младших моделях процессоров. В данном случае «подопытными» были выбраны процессоры Athlon 64 с рейтингом 3000+, 3200+, 3500+. Переход на новый технологический процесс позволил понизить тепловыделение и энергопотребление процессоров, а также повысить их частотный потенциал. В процессорах Athlon 64 используется технология Cool'n'Quiet (в переводе на понятный язык означает «холодный и тихий»), которая во время простоя процессора понижает его частоту и напряжение питания, а в случае большой нагрузки (например, при работе с 3D-приложениями) возвращает исходные показатели. Для корректной работы данной технологии требуется, чтобы системная плата также ее поддерживала.

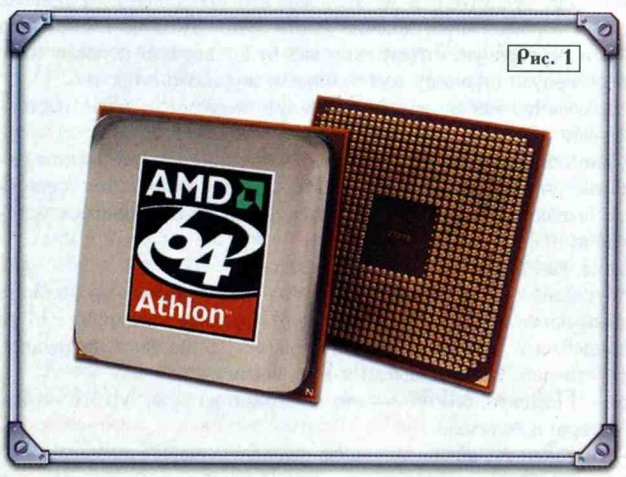


Рис. 1

Рынок процессоров Athlon 64 от AMD успешно развивался, в результате чего свет увидели модели от 3400+ до 3800+ (**рис. 2**).

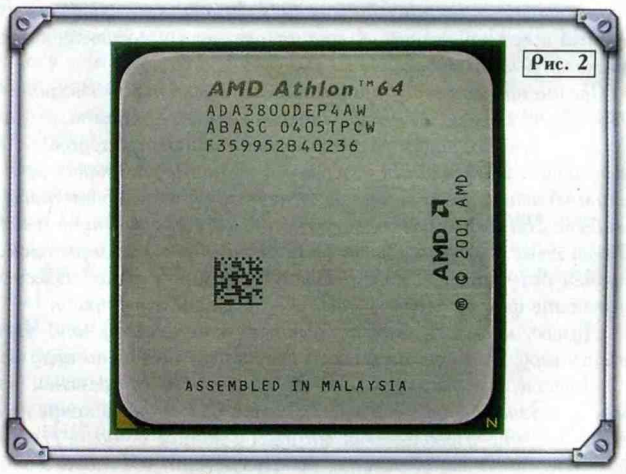


Рис. 2

Последним выпущенным в прошлом году процессором был Athlon 64 4000+ с тактовой частотой 2.4 ГГц, с объемом кэш-памяти, увеличенным до 1 Мб.

Рынок бюджетных процессоров от AMD в прошедшем году пополнился новыми процессорами Sempron, предназначенными для систем начального уровня. Эти процессоры пришли на смену Athlon XP. Следует заметить, что большинство процессоров Sempron используют ядро, ранее применявшееся в процессорах Athlon XP — Thoroughbred. Процессоры AMD Sempron на данный момент имеют рейтинг от 2200+ (1.5 ГГц) до 3000+ (2.2 ГГц), однако их рейтинг отличается от того, что был в Athlon XP. Новые процессоры устанавливаются в системах на платформе Socket A (для корректной работы на Socket A наверняка потребуется обновить BIOS).

Единственный процессор Sempron (**рис. 3**), созданный на базе Athlon 64 для Socket 754 с новым ядром Paris, имеет рейтинг 3100+, обладает частотой в 1.8 ГГц и имеет объем кэш-памяти L2 в 256 Кб.

И, естественно, линейка процессоров Athlon 64 FX (**рис. 4**) не была забыта, а была чуть-чуть расширена. Правда, пополнилась она только процессором Athlon FX-55 на ядре SledgeHammer, у которого немного подросла тактовая частота — до 2.6 ГГц. Благодаря переходу с Socket 940 на Socket 939 появилась возможность работы с DDR 400 памятью (процессоры

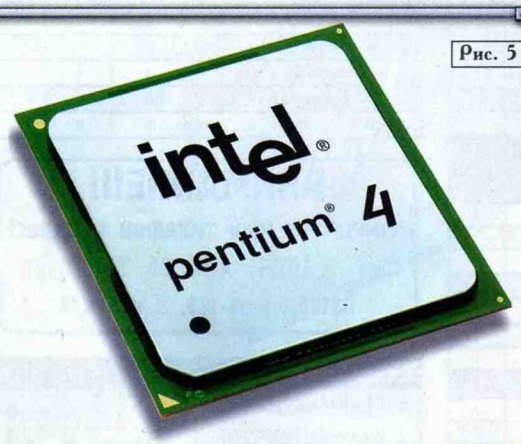
Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5



Athlon 64 FX-51 и FX-53 работали с регистровой (ECC) памятью). Как видим, AMD в прошлом году поработала довольно продуктивно. Также хочу отметить, что новые процессоры от AMD, равно как и Intel, обзавелись новой антивирусной технологией. У AMD эта технология носит название NX (No Execution), а у процессоров Pentium название XD (eXecute Disable Bit). Она предотвращает возможность запуска вредоносного кода (но, конечно, это помогает не всегда, поэтому антивирусы никто не отменял).

Теперь, завершив обзор «творческой» деятельности AMD, посмотрим, что же происходило в течение 2004 года в стане конкурента — Intel.

Intel

Конкуренция — жизнь торговли и смерть торговцев.

Элберт Г. Хаббард

Год 2004 для Intel был не менее богат событиями, чем для AMD. В самом его начале Intel анонсировала переход на 90-нм техпроцесс, представив процессоры Pentium 4 (**рис. 5**) с ядром Prescott (подробнее об изменениях читайте в статье «Выстрел в будущее» Олега Касича в МК № 6 (281)).

В 2004 году компания выпустила новую платформу, тем самым сделав небольшую революцию, как минимум потому, что Intel обновила сразу три ключевых компонента: процессорный разъем, память и разъем для видеокарт. Обновленная платформа, ранее известная как Socket T, получила название LGA775 (Land Grid Array). В новой платформе используется память DDR2, а привычная шина AGP заменена более совершенной PCI Express.

Для новой платформы были выпущены новые чипсеты i925X/XE, i915P/G/GV. Они позволяют собирать системы различного уровня и цены (подробно узнать об платформе LGA775 вы сможете из статьи Владимира Сироты «775-й Express» в МК № 33 (308), 35 (310)).

Также немаловажным событием минувшего года для процессоров Intel явилось введение специальной маркировки процессоров. Intel, правда, пошла путем, отличным от AMD, и не стала маркировать процы по рейтингам, а просто ввела специальные номера, которые формируются, исходя из архитектуры, объема кэш-памяти, тактовой частоты, частоты системной шины и наличия в процессорах других технологий Intel. Таким образом, на сегодняшний день имеется три серии процессоров Intel: 3xx , 5xx и 7xx.

Процессоров для LGA 775 существует уже довольно много, начиная с Pentium 4 520 с частотой 2.8 ГГц и заканчивая появившимся к концу 2004 года процессором Pentium 4 570 с частотой 3.8 ГГц (промежуточные модели имеют шаг в 200 МГц).

Однако преодолеть заветный рубеж в 4 ГГц компании помешало высокое тепловыделение, которое, как известно, происходит из-за больших токов утечки, а данная проблема присуща процессорам степпинга C0 и D0. В новом процессоре Pentium 4 570 произошел ожидаемый переход на ядро степпинга E0, на что возлагается много надежд — в особенности, на обновленный режим при простое (бездействии) процессора (Halt). Кроме того, обновилась технология мониторинга температуры процессора Thermal Monitoring, работа которой позволяет в случае достижения критической температуры понижать тактовую частоту процессора до 2.8 ГГц и снижать напряжение питания с 1.4 В до 1.2 В.

Сектор бюджетных процессоров в этом году пополнился процессорами Celeron D (**рис. 6**), которые созданы на базе ядра Prescott по технологическому процессу 0.09 микрон. Они обладают тактовой частотой от 2.26 ГГц до 3.2 ГГц, а также имеют в арсенале 256 Кб кэш-памяти второго уровня. В сравнении с предыдущими Celeron была увеличена частота системной шины с 400 МГц до 533 МГц. Новые процессоры выпускаются как для платформы Socket 478, так и для новой LGA775.

Нескольких слов заслуживают и процессоры Pentium 4 EE (Extreme Edition). Топовая модель процессора на ядре Gallatin (на этом же ядре построены процессоры Intel Xeon MP) была создана специально для любителей экстремальных ощущений. За отчетный период тактовая частота этих процессоров выросла с 3.2 ГГц до 3.46 ГГц, а сам «камень» изготавливается по «старой» 130-нм технологии. Он оснащен L2 кэшем в 512 Кб и кэш-памятью третьего уровня объемом 2 Мб. Именно с этим процессором компания Intel начала «обкатку» шины 1066 МГц (QPB).

Так проявила себя компания Intel на рынке процессоров в 2004 году. Но не только процессорами была занята Intel. Подробности — в следующих номерах.

Продолжение следует

Рис. 6



Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel1.8/128/40G/52xCD/FDD/VA-Int	1238	225	2
Cel 1,7-2,8Ghz/i845/128-1Gb/VA64		171	5
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Ath 3,0/512/60Gb/VAint/CD	2640	480	2
PIV 2,26-3,6Ghz/i865/128-2Gb/VA64		245	5
PIV 2,8-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		301	5
PIV 3,2-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		360	5
PIV 3,6-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		637	5
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sempron2300+/256/40Gb/VA-Int/CD52	1392	253	2
Sempr 2,2-2,6GHz/KM-400/128-2Gb		165	5
ATHLON 64 2,8-3,4Ghz/128-2Gb/VA64		390	5
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq от-		435	5
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2,8 (Coppermine/T) от	99	18	2
AMD Sempron™ 2200+/2800+ от	259	47	2
Pentium4 2,4 / 3,8 от	743	135	2
AMD Athlon 64 2,8/3,0/3,4 Box	814	148	2
AMDSempron 2,2-2,6Ghz,K7XP 2000-64		42	5
Celeron1700-D2P30Ghz,IP4 2,26-3,6Gh		59	5
Модули памяти			
64/128/256Mb SDRAM Hynix, Spectec	61	11	2
128/256/512Mb/1Gb Flash Samsung	105	19	2
128/256/512Mb DDR Kingston, Mtec	121	22	2
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400,533)		12	5
Материнские платы			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI-от		21	5
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE-от		23	5
Жесткие диски IDE			
40 - 80Gb (5400/7200) WD,Samsung,от	297	54	2
80-160Gb Seagate, WD, Samsung от	413	75	2
120-160Gb(7200)Seag,WD,Samsung, от	479	87	2
10-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD, от		32	5
Сменные диски			
CD drive 52x Samsung, Acer/BenQ	83	15	2
CD-RW Asus, Nec,SONY,Samsung от	138	25	2
DVD 16/40 Asus, Toshiba от	149	27	2
DVD+CDRW Toshiba/Samsung от	226	41	2
DVD+/-R/RW ASUS/SONY/NEC от	429	78	2
40-56x Sony,Teac,Samsung,Asus от		13	5
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,ASUS от		27	5
MultiMedia			
Yamaha 719 E ISA	28	5	2
AverMedia JOYTV / USB Radio FM / Ez	165	30	2
16-32bYamaha,Creative,CMedia от		6	5
Видеокарты			
64Mb ATI RADEON 7000 AGP TVO	187	34	2
64/128/256Mb ATI RADEON 9200/9600	226	41	2
128/256Mb 9250/9550 ATI RADEON	413	75	2
128Mb FX 5200 TVO ASUS V9520Magic	886	161	2
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от		8	5
GeForce:II,III,IV (GTS-Ti)от 32-128		29	5
Мониторы			
19" SCOTT 9950 1600x1200 TCO'99	864	157	2
15"Hansol H550MM Ivory1024x768	1595	290	2
17"PrestigioP175 16ms 500:1 300cd/m	1782	324	2
17" NEC MultiSync 1701 16ms,0,26	2404	437	2
17"SONY HX73S TFT TCO99	2695	490	2

Наименование	грн.	у.е.	код
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от		96	5
17" LG 711B FLATRON 1280x1024@66Hz		129	5
17" LG 710BH FLATRON 0.24		130	5
17" LG 710PH FLATRON 0.24		140	5
17" LG F700B 1024x768@85Гц, TCO '99		142	5
17" LG 710PU FLATRON 0.24		143	5
17" LG F720B		143	5
17", SAMSUNG 795 DF/DFX		147	5
17", SAMSUNG 795 DF/DFX Silver		148	5
17", SAMSUNG 795 MB		153	5
17" LG F700P		169	5
17" LG F720P		169	5
19", SAMTRON 98PDF		203	5
19", SAMSUNG 957 MB CRT. 96Hz max		248	5
LCD15" LG 1530S LCD		303	5
LCD15" LG 1520B LCD		314	5
15"TFT, SAMSUNG 152V (GYVSSS)		318	5
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от		320	5
15"TFT, SAMSUNG 152N (ASHS)		332	5
LCD15" LG 1530B LCD		333	5
LCD17" LG 1710S LCD		368	5
LCD17" LG 1715S LCD		368	5
LCD17" LG 1730SSN LCD		376	5
LCD17" LG 1730SBN LCD		381	5
LCD17" LG 1720B LCD		411	5
LCD17" LG 1730B LCD		417	5
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSN)		434	5
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSS/ASKS)		439	5
LCD17" LG 1720P LCD		441	5
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSB)		441	5
LCD17" LG 1730P LCD		446	5
17"TFT, SAMSUNG 710M (MSSS)		446	5
17"TFT, SAMSUNG 173T (BSHSQ)		509	5
17"TFT, SAMSUNG 172X (BSDS)		520	5
17" TFT, SONY SMD-HS74W White		523	5
17" TFT, SONY SMD-HS74L Blue		528	5
17" TFT, SONY SMD-HS74P Silver		575	5
17" TFT, SONY SMD-HX73S Silver		575	5
17" TFT, SONY SMD-HS74PB		585	5
17"TFT, SAMSUNG 173P (DI17P5QA)		593	5
LCD19" LG 1910B LCD		602	5
LCD19" LG 1910P LCD		620	5
Модемы			
Acorp M56 PML/SCM/MTU/SCD от	61	11	2
D-LINK DFM 562IS/E от	66	12	2
ASOTEL K2D/R21/R21+/VF56 ext Vector	187	34	2
ZyXEL OMNI LITE/MINI/NEO/UNO 56K	253	46	2
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от		9	5
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Lexmark Z615 14-8 стр/мин 4800x1200	242	44	2
EPSON C45UX A4 USB(дарим!!!!!)+2 к.	380	69	2
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от		44	5
Лазерные принтеры			
CANON LBP-1120 A4,10ppm,2400*600dpi	952	173	2
PANASONIC KX-P7105 14,1200*600,8Mb	979	178	2
CANON, HP, Brother HL, Samsung от		176	5
Сканеры			
ScanExpress 1248 USB+ 48bit 600x1200	226	41	2
HP SJ 2400C 48 бит,1200x1200 т/д	402	73	2
Источники бесперебойного питания (UPS)			
UPS BNT-400 VA Back PRO AVR	187	34	2
Super Power V7625 P Vesta Series	215	39	2
APC BK 500RS(дарим!!!) гар.12 мес	341	62	2

Наименование	грн.	у.е.	код
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Canon BC-20 2100/3/4XXX BL BASF	17	3	2
Тонер OKI PAGE 4W	110	20	2
HP 51625, 51641, C6614AE, C8728AE	121	22	2
Samsung ML-1210, 1250 (2500 коп)	286	52	2
Q2613A for HP 1300	352	64	2
УСЛУГИ			
Модернизация с покупкой б/у компл-х	28	5	2
Модернизация любых ПК			4
Модернизация мониторов			4
Модернизация принтеров			4
Ремонт ПК			4
Модернизация любых ПК			4
Бесплатные консультации по ПК			4
Консультации по модернизации ПК			4
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Замена старых ПК на новые			4
Покупка периферийных устройств Б/У			4
Настройка ПК			4
Продажа подержаных ПК			4
Продажа подержаных комплектующих			4
Изготовление ПК по заказу			4
Ремонт			
Покупка комплектующих Б/У			4
Покупка компьютеров Б/У			4
Замена старых ПК на новые			4
Ремонт ПК			4
Настройка ПК			4
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0.25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0.48	1
Выделенные линии за 1 Гб	110	20	2
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абоплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	2
карточка 30вечеров&ночей(18-09+с.в)	50	9	2
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

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

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	2
2	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
3	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	32
4	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	5
5	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№03 (165), 17.01.2005.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8
Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Начальник информ отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Связи с общественностью: Александр Пушкарь.
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов.
Корректор: Полина Акулова.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркатюк.
Реклама: Олег Федоров, Валентина Маркевич-Кравченко.

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

49000 г. Днепропетровск
ул. Комсомольская, 52а/24
тел. (056) 371-01-89, (0562) 36-01-24, 45-79-58
e-mail: jvg@creator.dp.ua

Журнал
ЧТО ЭТО?
днепропетровское региональное издание
о высоких технологиях

Приложение
ВЕЩЬ
#1(01)8 октября 2004г.





Периодичность - 1 раз в месяц.
Формат - А4, объем - 32 -36стр.
Тираж - 5 000

днепропетровское региональное издание
о высоких технологиях.
все области Hi-tech: компьютеры и мультимедиа,
аудио-видео-фото- и прочая высокотехнологичная
бытовая и офисная техника, сети и средства связи,
включая мобильные, Интернет, ПО.

Периодичность - 1 раз в месяц.
Формат - А4, объем - 16 стр.
Тираж - 20 000

информация, необходимая читателю для покупки техники:
советы по выбору высокотехнологичных товаров,
ценовые обзоры, рекламная информация.
Распространяется бесплатно среди посетителей
-компьютерных магазинов и фирм,
-магазинов аудио-, видео-, фото- и бытовой техники,

На страницах "Что это?" вы встретите разнообразную информацию о новинках высоких технологий, описания товаров и услуг, предлагаемых отраслью нашему потребителю.
Основное внимание журнал уделяет потребительским характеристикам и полезным свойствам новых изделий и сервисов. **Редакция ставит своей целью предлагать такую информацию, чтобы рядовой покупатель от вопроса "Что это?" пришел к заключению - "Это - Вещь!"**
и не пожалел о приобретении!

Читайте и рассматривайте!

КОМПАНІЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY





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

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

DELPHIEYE ENTERTAINMENT

Акелла

Multi trade

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