

стр.8

Gothic III



стр.10

ПЕТЬКА 5

стр.24



стр.22

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



МОЙ КОМПЬЮТЕР

☐ **Софт** (867 статей)

(в онлайн в день выхода номера)

☐ **Железо** (714 статей)

(каждый день)

☒ **Интернет** (525 статей)

(акции, скидки, розыгрыши)

☐ **Программирование** (252 статей)

☐ **Имеющий уши** (109 статей)

(все, что вы знали и так)

☐ **Прочее**

☐ **Уголок читателя**

Статьи

Новости

Promo

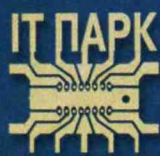
О нас

Поиск



Поиск статей по названию и номеру еженедельника

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



бережіться
піратських копій

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
✓ 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 «СН-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. Желянская, 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.

Список статей

Евгений КОНОНКО, Андрей КАПУЛЛО
ADVERT RISING, стр. 7

Ingvar de la Gard
Gothic III, стр. 8-9

Makbet
T-72, стр. 10-12

Алексей ТУР
World War II, стр. 13-14

Morte&Shaman.AD
Pitfall, 16-17

Kirov
Euro Rally Champion, стр. 18-19

Maniac
Гильдия, стр. 20-21

Андрей РАДИШИН
War Times, стр. 22-23

Shrike
Петька 5, стр. 24

Pantera SLS
33 несчастья, стр. 25

SebastoKratonIII
MetalHeart, стр. 26-27

Павел Максименко
Выжимаем сока из старых ПК, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У ЛЮТОМУ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ -
Gembird F-Watch 128
(Flash USB 128M + наручный годинник)

2-й ПРИЗ -
Acorp M56EUS56K ext. Vi USB

3-й ПРИЗ -
A.HOME(19-24, вих. 9-24)



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

www.incsoft.com.ua
www.incsoft.net.ua

Интеллектом нужно отличаться, ёпть!

Какие ветра перемен бродят и бредят в головах разработчиков **VZ Lab** — одному только Джа известно. Еще не успели утихнуть страсти по «Ядерному Тумбиту», подогретые приложением *Flashback*, еще только входит в завершающую стадию «Невский Тумбит», а «лаборатория концептуального разврата» замахнулась на... стратегию.

Вторая мировая, эльфы vs орки, средневековые сражения?... Как бы не так — **VZ Lab** не разменивается на заштампованные идеи!

Game Factory Interactive и студия **VZ Lab** анонсировали тактическую стратегию «Братки». Вдохновение «вззззлабовцы» черпали из бандитской романтики 90-х...

Первые бригады (или конторы — как их давным-давно называли), первые новые русские, «воры в законе vs беспределщики», передел сфер влияния и т.д. Вскоре сериалы, блокбастеры и бестселлеры о русских рыцарях плаща и бауки крепко потеснили с экранов и книжных полок остальную кинопродукцию и литературу. В результате к концу 90-х в сознании нашего человека крепко укоренился образ «нового мафиози», жестокого, но справедливого, способного на настоящую любовь и дружбу.

Вот вкратце сюжет, который разворачивается в одном из многочисленных городков средней полосы России, таком себе Урюпинске или Крыжополе 1990-х годов. Геймеру предстоит пройти от «шантрапы шестерочной обыкновенной» до Папы города по дорожке, выстланной трупами, используя такие безусловно гуманные методы, как рэкет, шантаж, заказные убийства, подкуп милиции, уничтожение конкурентов и уличные разборки. В процессе преодоления *stairway to heaven* на резвого фрайера, а затем — авторитета будут совершаться покушения, следовательно начнут шить дела, а собственных «бойцов»

может переманить на свою сторону собственная же «левая рука», возмнившая, что ей по силам скинуть босса.

О таких прелестях бандитской жизни, как поездки в сауну с девочками, отдых на Сейшелах или поездка на Каннский фестиваль, геймплей умалчивает. Как не сказано доселе ни о главных героях, ни о движке.

Зато **VZ Lab** предупреждает: проект никоим образом не является симулятором какой-либо из реально существовавших группировок! Мы им поверим?! Вряд ли...

Но каково будет звучать: юнит «бич», юнит «фрайер», юнит «скинхэд»!.. Впрочем, сейчас нам доступны только фантазии... Остается ждать второго квартала 2005 года и надеяться, что одна из самых нестандартных стратегий станет еще и одной из самых увлекательных.

Release of Evil

Разродилась-таки **id Software** и выпустила пресс-релиз, в котором сообщается точная дата выхода аддона к *Doom 3: Resurrection of Evil* и Xbox-версии оригинальной *Doom 3*.



4 апреля 2005 года! Хорошо хоть, не на Пасху...

Очередной R.I.P.

А пока в **id Software** наводят аддону последний марафет, британское издательство **Eidos Interactive** объявляет о закрытии многострадальной студии **Ion Storm** (Остин, штат Техас). Данный шаг, со слов тех же издателей, продиктован стремлением сохранить конкурентоспособность в ожидании скорого появления игровых платформ нового поколения. Результат такого

ожидания — сокращение количества филиалов вдвое (то есть, с двух до одного, оставили только **Crystal Dynamics**).

Если вкратце пройти по истории «Ионного Шторма», то окажется, что к детищу Джона Ромеро и Тома Холла фортуна поворачивалась лицом не так уж часто, хотя большинство их проектов были неординарными и многообещающими.

Каша заварилась в 1996 году, вскоре после ухода вышеуказанных акул игростроения из... **id Software**. Подписав с одной стороны финансово выгодный — более 10 млн \$ (!), а с другой — почти кабальный контракт с **Eidos Interactive**, студия **Dream Design** (Техас) во главе с Ромеро с головой ушла в разработку будущего мегахита — *Daikatana*. Вскоре ему же удалось выбить денег на создание непосредственно **Ion Storm**-филиала, и пригласить туда Уоррена Спектора. Чуть позже DD «забудет» свою девичью фамилию, и все проекты начнут выходить под маркой «Ионного Шторма».

Дабы не наступать на горло собственной «Дайкатане» и одновременно выполнять условия контракта, Ромеро подхватывает бесхозную RTS'ку *Dominion: Storm Over Gift 3* (1998). Однако паблишеры из EI уже были крайне раздосадованы той тяготиной, в которую превратилось создание *Daikatana*. В результате обе игры пришлось доделывать при жутком дэдлайне, в соплях и нервах, а геймерская общественность всю оттянулась на недоработках и просчетах обеих игр, хотя «Дайкатана» (2000) своих фанов таки нашла.

Самой собой, у **Ion Storm** был козырь в рукаве — и имя ему было *Deus Ex* (2000). Возможно, на проект, разрабатывавшийся именно в остинском филиале, мало кто ставил... Как бы то ни было, «Деус» прогрел. Разве кому-то может не нравиться киберпанковый экшен с элементами RPG и свободой действий?!

А основное ионное подразделение тем временем выпускает ведомую Томом Холлом *Anachronox* (2001). Яркий нестандартный мик, классифицированный как RPG с элементами адвенчуры (или наоборот), все же не достиг тех высот, на которые забрался «Деус», хотя свою порцию славы получил.

После «Анахронокса» Ромеро и окончательно разругавшись с обозленными издателями и сотрудниками собственной компании,

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».

покидает Ion Storm. Во главе конторы становится Спектор.

Нам осталось перевернуть еще пару страниц — после обруганного и порубанного *Deus Ex: Invisible War* (2003) Спектору удастся всколыхнуть игровую общественность экшеном *Thief: Deadly Shadows*, но финансовые дыры слишком ощутимы. Осенью 2004 г. Спектор уходит в **Midway Games** (опять же, город Остин), где его уже ждет непотопляемый Ромеро, а EI радостно заканчивают нервотрепку с Ion Storm, закрывая еще одну страничку игростроения. Не думаю, что 35 сотрудников фирмы окажутся на улице надолго, они не пропадут, а вот студии Ion Storm хочется сказать: «Покойся с миром, ты внесла свою лепту в геймерский золотой фонд». А память, знаете ли, самая твердая валюта...

А тем временем Midway Games...

Цветет и пахнет, и дебютирует в качестве издателя амбициозных **Stainless Steel Studios**, вернее, их детища — масштабной RTS *Rise & Fall: Civilizations at War*. В роли этих самых цивилизаций войны будут выступать могучие Пер-



сия, Греция, Рим и Египет, в роли цивилизаций помельче — вавилоняне, ассирийцы, карфагеняне и варвары.

О зрелищности и кровавости говорит уже тот факт, что игре прочат категорию «от 17-ти».

Сами же разработчики, поднатворившие в стратегическом деле на *Empires* и *Empire Earth*, обещают нам до 80-ти разновидностей юнитов — и про боевых слонов не забудут. Особое место уделяется морским схваткам: от летящих щепок разрушенной палубы до народной абордажной игры «стенка на стенку».

Также можно побывать в шкуре славных воителей и царей того времени — Юлия Цезаря, Клеопатры, Александра Македонского и т.д., непосредственно влияя на ход сражения.

А если два полководца схлестнутся? Честно говоря, слабо представляю себе бой Цезаря и Клеопатры. Бой Буцефала (коня Александра Македонского) с конем Калигулы смотрелся бы куда более ярко и нестандартно...

Не лишним будет заметить, что Stainless Steel Studios разжились движком собственного производства, *Titan 2.0*, по отзывам — очень неплохим. Остается надеяться, что экономическая составляющая окажется не слабее боевки, и тогда вся почва для того, чтобы бросить вызов Total War, будет подготовлена.

«Акелла» с «Буротом» — братья навек!

Помните анекдот? «Каа, Каа, я достану во-о-о-он тот банан!» — «Ты, Маугли, кого угодно достанешь!»

К чему это я? А к тому, что компании «Акелла» и **Burut ST** заключили договор о долгосрочном сотрудничестве в разработке игр. Подробности данного сотрудничества пока неясны, но зато уже известно: компании объединят свои усилия в работе над очень масштабным проектом.

«Данное соглашение открывает перед нашими компаниями новые перспективы. Наш опыт в разработке ролевых серий и сильные издательские позиции компании «Акелла» на внутренних и внешних рынках позволят нам добиться совместного успеха», — прокомментировал сделку исполнительный директор «Бурута» Владимир Николаев.

Остается только думать и гадать — что же это за масштабный проект? Буротовцы



одновременно замахнулись на три «главных» жанра — экшен («Восточный Фронт»), RPG (третья часть «Златогорья») и стратегию («Спарта»). И это только анонсированные проекты! А сколько еще «шедевров, способных потрясти основы игростроения» скрывается в буйных головешках разработ-

Купля/Продаж/Ремонт/Настройка
В ЖИВАНИХ
Комп'ютерів, комплектуючих та периферії

ПРАГМАТЕХ
МОДЕРНІЗАЦІЯ

вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

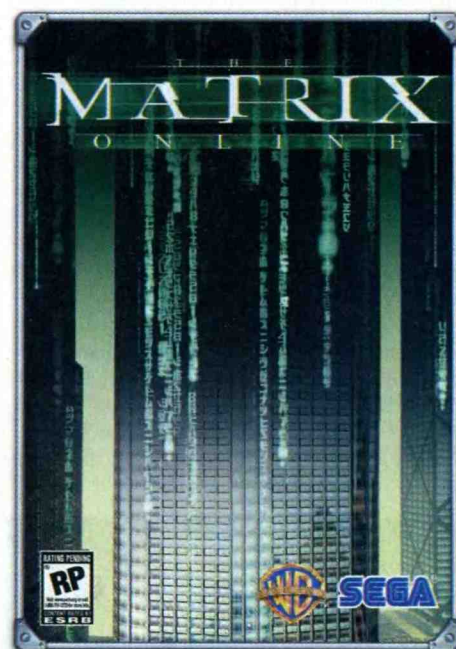
чиков — одному Господу ведомо. «Буруту» для полного комплекта сейчас остается начать разработку адвенчуры или спорта... Для тех, кто много пропустил: именно Burut разработал такие небезызвестные игры, как «Златогорье» (с продолжением) и *Creed* (с аддоном).

Помните анекдот? «Все плохое когда-нибудь заканчивается. Кроме творчества Кая Метова... Хотя у Кая Метова творчество еще и не начиналось!»

Парни с грациозностью бронепоезда прут вперед, невзирая на то, что имя их компании давно уже стало нарицательным. Очень надеемся, что у «Бурута» наконец-то закончится черная полоса! В любом случае, с этой компанией скучать не придется — и они обязательно дадут нам повод... либо порадоваться за очередной качественный русскоязычный проект, либо привычно позубоскалить.

Ты Нео видишь? Нет? А он есть...

Нео. Призрачная угроза. Эпизод номер ноль... Примерно так можно охарактеризовать попытку **Atari** еще раз пройтись кирзовым сапогом коммерции по заезженной-переезженной теме Самого главного Избранного.



Анонс проекта **The Matrix: Path of Neo** представляет собой то ли мемуары Нео, то ли мнение о нем братьев Вачовских, также

прикладывающих руку к проекту: на них лежат кинематографические сцены. Сама игра рассмотрит жизнь бывшего «мистера Андерсона» со всех сторон, не упустив ни единой детали: ни занятий кунг-фу, ни драк с агентами, ни отношений с прочими персонажами.

Само собой, и озвучка персонажей будет самой что ни на есть оригинальной. Т.е. герои Кеану Ривза, Лоренса Фишберна, Кэри-Энн Мосс и Хьюго Уивинга привычно заговорят голосами вышеперечисленных актеров. «Боевые мемуары» обещаются выйти на PC, PlayStation 2 и Xbox в конце этого года.

И даже кадры из «Аниматрицы» войдут в игру. Просто салат «оливье» какой-то! С сине-красными таблетками вместо зеленого горошка...

Гутен MMORPGen!

В это время в далекой-далекой галактике анонсирована дата выхода **MMORG Matrix Online** — на сломе зодиакальных Рыб и Овна, то есть 22 марта глобальная ролевуха начнет покорять Америку. 8 апреля «неомания» захлестнет и Европу. Особо нетерпеливым и фанатичным онлайнщикам, оформившим предзаказ, выпадет счастье



попробовать бета-версию... В которой машины и люди заключили мир и принялись совместно искать выходы из той тупиковой ситуации, в которую сами себя загнали. Играть можно как за Сион и машины, так и за «серого» Мировингина. И, в отличие от онлайн-Средиземья, все главные герои будут периодически появляться в игре! Ботами? Или за «главных» будут играть админы? А может, самим актерам, принимавшим участие в трилогии, предоставили VIP-экаунты к игре?

...А в галактике поближе ударили датой выхода по девелоперской расхлябанности парни из **NCsoft**, назначив выход еще одной онлайн-ролевки **Guild Wars** на 28 апреля 2005 г. как для Америки, так и для Европы. Предзаказ даст фору всего на одни сутки — 27 апреля.

КОМТЕХСЕРВИС
компьютеры та
кондиционеры
у кредит на вигане умовах
за самими **НИЗЬКИМИ** цінами
Гарантія 3 роки!

Подарункі!
колонки
при покупці
системного блоку

LG, Samsung, Mitsubishi
та інші, СБМЕРУНІ, МІЛЮБІ!
236 88 00
www.ktc.com.ua

Забавно будет посмотреть на виртуальную конкуренцию Нео и каких-нибудь некротомансеров.

Топ-лист США

Перед вами — информация о десяти самых продаваемых PC-играх на территории США за период с 23 по 29 января. Как видите, американский топ-10 настолько же консервативен, насколько и американская конституция. Топ-трешина и хоть бы лучик света... А что, скажите, делать, если ничего хитово-сногшибательного за последние несколько недель не вышло?

1. Half-Life 2 (Vivendi Universal Games).
2. The Sims 2 (Electronic Arts).
3. World of Warcraft (Vivendi Universal Games).
4. RollerCoaster Tycoon 3 (Atari).
5. The Sims Deluxe (Electronic Arts).
6. Zoo Tycoon 2 (Microsoft).
7. LotR: The Battle for Middle-earth (Electronic Arts).
8. Flight Simulator 2004: A Century of Flight (Microsoft).
9. Halo: Combat Evolved (Microsoft).
10. Call of Duty (Activision).

Раз-два! КРИ!

Оргкомитет Конференции Разработчиков компьютерных Игр (КРИ 2005) **25 января 2005 г.** достиг соглашения с компанией **Creative Labs Europe**, которая выступит на КРИ в качестве спонсора звуковых систем.

Creative Labs Europe является европейским штабом **Creative Technology**, международного лидера в мире цифровых развлечений для персонального компьютера и Интернета. Компания Creative Technology была основана 1 июля 1981 г. в Сингапуре, и к настоящему моменту является ведущим производителем устройств для интерактивного аудио, графики, PC-DVD, видео и телекоммуникаций.

Штаб Creative Labs Europe был открыт в ноябре 1993 г. и на сегодняшний день является центральным представительством компании Creative Technology в Европе.

Третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ 2005) состоится 1-3 апреля 2005 года в московской гостинице «Космос». Платиновым спонсором КРИ 2005 является корпорация **Intel**.

На сегодняшний день КРИ — это единственная русскоязычная профессиональная конференция для разработчиков и издателей игровой продукции и интерактивных развлечений. Каждый участник форума сможет найти деловых партнеров в рамках выставки **КРИ Экспо** и Ярмарки проектов, познакомиться с опытом коллег на лекциях и семинарах и обсудить новинки с соратниками и единомышленниками.

Наиболее полную информацию о КРИ 2005 можно всегда найти на сайте Конференции: www.kriconf.ru.

А что тут можно добавить? То, что КРИ для нас всегда праздник? Так вы все это

знаете... То, что КРИ — самый крупный фестиваль разработчиков (и сопутствующих профессий) на просторах пост-советского пространства? В этом вы давно уже убедились. То, что с КРИ мы всегда привозим яркие впечатления, новые знакомства, а еще — возрожденную веру в отечественное игровое строение? Но это же заметно по стабильным успехам восточно-славянской гейм-индустрии!

Может быть, стоит вам напомнить, что и в этом году мы уже пакуем вакуумные чемоданы, зачехляем топоры и прячем в голенища сапог острейшие диктофоны, чтобы снова попасть на КРИ?

Секундочку, а в этом кто-то сомневался?!

То, что вентиляционной системой надуло...

Быт агента виртуальной реальности труден и тернист. В конце концов даже Чрезвычайные Происшествия становятся рутинной.

И тогда жизнь преподносит нам такие ЧП, которые сбивают с ног, нарушают привычный график, сворачивают крышу или парализуют работу.

В данный момент ситуация в ДЗВР складывается не ахти. Я бы даже сказал — ой-ой-ой! Флагманы агентурного корпуса, Том/Doc/Kertis и Александр Glukk вследствие непредвиденных обстоятельств практически лишены возможности готовить боевой листок под номером №8, именуемый также — МИК.

Спокойно, уважаемые жители Игрограда! Они живы и относительно здоровы. Скажем так, при выполнении особо сложного задания братьям умному магу и тупому файтеру попались слишком многочисленные противники, а под рукой, как назло, не было ни плазмана, ни файерболла, ни двустороннего топора... Сейчас опасность миновала и они проходят курс усиленной терапии по методу Аисы МакГи.

Посему статей прославленных агентов в этом номере не будет, а продолжение «Записок из подземелья» откладывается на МИК №9. Не войдет в номер и запланированный отчет Талера, т.к. он сейчас затыкает мохнорылой грудью брешь в восточном отделе.

Февраль 2005 года — месяц тяжелый; видать, опять что-то на солнце вспыхнуло или астероид какой на Землю упал — только и слышу от знакомых: драка, ссора, невыдача зарплаты, увольнения, эпидемии...

Так что берегите себя, пусть дружба в эти «критические» дни станет немного крепче, любовь немного чище и взаимнее, а лейтмотивом последних ненастных дней зимы пусть зазвучат сострадание и всепрощение.

С прошедшим вас днем Святого Валентина (14 февраля) и наступающим днем Настоящих Мужчин (23 февраля). Здоровья, мужества, нежности, удачи!

Засим остаюсь sincerely yours, кавалер Ордена Небритой Звезды, и.о. нач. Новостного отдела Кирилл Талер.

Разработчик: GlyphX Games
Издатель: Majesco
Жанр: Action/3D Shooter
Системные требования:
✓ минимальные: 1200 МГц, 64 Мб видео,
256 Мб ОЗУ;
✓ рекомендуемые: 2000 МГц, 128 Мб видео,
512 Мб ОЗУ
Дата выхода: 1 квартал 2005 года

Вольный Стрелок aka Евгений КОНОНКО

evgkon@gala.net

Clever aka Андрей КАПУЛЛО trinity@i.kiew.ua

ADVENT RISING

Любозные пассажиры! Пристегните ремни к своим животам и приготовьтесь к мягкой и плавной посадке. Сегодня вы посетите космическую академию, ту самую, которую закончил когда-то знаменитый Уиф — наш с вами спаситель. Спрячьте ваши фотокамеры, в здешних климатических условиях от них будет мало толку...

На безрыбье...

Внаете, уважаемые, как сложно нынче в Игрограде прожить, однако? Приходится заниматься делами, с которыми ты абсолютно не знаком. Но, как говорится, выживать надо, и жалуются лишь слабые.

В этот раз пришлось нам с Clever'ом поработывать спортивными комментаторами одного многообещающего 3D-шутера под названием «Адвент Райзинг»! Кто еще не догнал, «адвент» — это такой у немцев праздник. Перед Рождеством зажигают поочередно четыре свечи и вставляют их в «кранц» — венок из еловых веток.

А «райзинг» — это слово английское. И хрен его знает, что оно значит. Одни говорят, компьютер означает, другие — мышцы. Самые умные утверждают что это — восход (не солнца). Поди проверь! (Есть еще такая штука — англо-русский словарь называется... Угадайте, зачем она? — Прим. лит. ред.)

И кто-нибудь — чую же... то есть точно знаю — обязательно спросит, что же означает такое странное словосочетание. А вот это нам как раз и неизвестно. Если привлечь теорию Фейербаха и учение Ницше, то не избежать пессимистической картины смерти. Странно? А что тут странного, две трети игр только и состоят, что из смерти.

Ну, хватит философские слюни разводить. Нас ждет матч!

Тайм первый

Содной стороны — орды хитрых и беспощадных инопланетных чудовищ. Кличут их Seekers.

С другой стороны — герой-одиночка (Urbemensch Ницше!) Гидеон Уиф (какой мужчина!).

Кто кого?

Разве непонятно? Ты действительно думаешь, что наш герой, спаситель проклятых и водитель бабушек, не выстоит против армий вооруженных до зубов алиенов? Выстоит! Хотя бы потому, что в него дядюшка Сэм вложил нехилый капитал, так что не дрогнет рука Гидеона, когда он будет нажимать на спусковой

крючок. Единственное, что ему грозит, это сэйвлоад, т. к. интеллект обещают не простой, а с изюминкой внутри.

И даже сопливым младенцам известно, что по древнему пророчеству в нелегком матче толь-



ко избранный может обыграть легион пришельцев. Даже более чем избранный — сверхчеловек с ругательным именем Заратустра.

И вот судья свистком оповещает, что матч начался.

* * *

Тут мы с вашего разрешения прервемся на рекламную паузу и поведем вам о сюжете Advent'a.

Сценарий для игры пишет небезызвестный Орсон Скотт Кард, которому вовлекать геймеров в перипетии виртуальных историй отнюдь не в новинку. Его перу принадлежат квесты The Dig и Loom, в свое время сорвавшие лавры первенства в адвенчурном мире.



Канва, в общем то, бесхитростна: Галактике угрожает инопланетная раса Искатели, которые в прошлом сделали много для поддержания мира и стабильности. Но под маской гуманности и меценатства скрывались далеко идущие планы по захвату жизненного пространства и колоний. Противостоять всему этому безобразию и призван сверхчеловек — Гидеон Уиф, таин-

ственный Заратустра (сразу угадывается связь с зороастризмом). Уничтожать агрессоров он будет не один, а вместе с командой преданных друзей, как-то: брата, гениального доктора, профессиональной девушки пилота и многих других. Более того, игра являет собой трилогию, что позволяет еще больше насладиться творческим талантом Карда.

Тайм 2

Пока две стороны колбасят друг дружку не по-детски, мы приглядимся повнимательнее к графической составляющей игры.

На обильно разбросанных по Сети скрипах можно увидеть непонятно-размытую графику с современными наворотами ☺. Если они называют это крутым (кстати, разрабами использован движок «Анрыла», из которого можно выжать просто фантастику), то что же можно от них ожидать, когда они скажут «средненько», не говоря уже о «плохо»?! Единственное, что заставляет усомниться в обмане, так это видеоролик, он же трейлер, качество которого достаточно высокое. Даже удивительно, такой хороший ролик и такая спорная графика... Получше обстоят дела с оружием и техникой. Оружия обещают много, из техники пока анонсирован лишь багги.

Элементы РПГ присутствуют в полной мере, еще больше усложняя нам задачу по определению жанра игры ☺. Девелоперов тут можно только похвалить — такой детальной проработке позавидовала бы любая среднестатистическая РПГ. Начнем с того, что умения будут прокачиваться по мере их использования. Согласитесь, это гораздо больше приближено к реальности, чем бездумный левел-ап. Раскачивать можно по большей части навыки убийства — рукопашный бой, стандартное стрелковое оружие, увеличение обоемы и тому подобное. Выбирайте, что вам больше по вкусу, и развивайте. Само собой разумеется, что при подобном раскладе игру с удовольствием можно будет проходить много раз, открывая для себя новые возможности, недоступные при прохождении другими персонажами.

Результат

Результат в пользу команды Заратустры. Дикий микс экшена и квеста стоит того, чтобы его расхватали с поллока. Именитый писатель обещает реки молока и меда (не говоря уже о зеленой крови инопланетян).

Игра выйдет уже совсем скоро. Не пропустите.

Ingvar de la Gard

Gothic III

Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: JoWood
Жанр: Action/RPG
Системные требования: не известны
Дата релиза: конец 2005 г.

С чего начинается настоящая ИГРА? Ну, уж, наверное, не с картинки в букваре. А все-таки? В чем секрет успеха или провала? Пожалуй, ответить на этот вопрос однозначно не сможет никто. Скажут: смотря в каком жанре. Вспомнят про графику, про атмосферу или ее отсутствие, про геймплей, про звук и музыку. Конечно, отметят баги-глюки и их количество, ну и сюжет с ИИ не забудут упомянуть «на злым тыхим словом». Да, все это правильно, но есть, по моему, одна-две изюминки, которые и решают: тронула игра за душу или нет. Ведь обычный человек выносит свой вердикт, руководствуясь сначала эмоциями, чувствами, и лишь потом подстраивает под них логику. Особенно если оценивать художественные творения, к коим принадлежат и игры. Вот так, братцы-кролики. Думается все-таки, что любая игра начинается с задумки, а там уж... смотрите выше.

Полета фантазии девелоперов в наше время с трудом хватает, чтобы угодить массам избалованных геймеров. А ведь последние так любят страдать комплексом завышенных ожиданий. Каюсь, и сам этим страдаю, и обхаять незадачливых разработчиков люблю даже очень — среди них, к сожалению, в большом количестве встречаются жадные дельцы. Отсюда вам и «Криды» с «Бридами», и «Саботажи», и «Демон Стоуны». Но если есть интересный продукт, незаслуженно обойденный вниманием игровой общественности, как тут не бросить камень уже в пользователей?

Не обзавелась в свое время большим количеством поклонников и ставшая сейчас легендой своего жанра «Готика». Теперь уже многие ее прошли по несколько раз, наплевав на глюки в системе функционирования ИИ, не супер-пупер-графику, не слишком удобное управление (хотя я лично ничего против него не имел). Да и боевкой она куда слабее Blade of Darkness (все-таки приставка Action перед RPG обязывала к зрелищному кромсанию, хотя это все тот же комплекс завышенных ожиданий). Но задумка создать и воплотить в жизнь иллюзию живого средневекового мира, построенного на магии, пусть пока небольшого, с пещерами и таинственными башнями, с оригинальной завязкой неплохого сюжета и широкой свободой действий, увенчалась успехом — игрок, наверное, впервые смог с головой погрузиться в удивительную атмосферу мира, живущего по своим законам. Так началась знаменитая серия «Готик».

Настоящий успех к «Пираниям», авторам серии, пришел с выпуском «Готики 2» (аддон «Ночь Ворона» закрепил успех) — игру оценили, ведь атмосфера первой части была грамотно воссоздана вновь, а мир расширился в два-три раза. Все это, а также улучшенная боевка, новые магии, гильдии и враги стимулировали игрока проходить игру вновь и вновь, предлагая вжиться каждый раз в новую роль. Именно вторая часть установила эту серию как одну из самых известных марок

жанра RPG. (Говорить о мировом успехе «Готики» не приходится, но на территории некоторых государств, в число которых входит и Украина, эта игра действительно прочно обосновалась на винтах поклонников ролевых игр. — Прим. ред.) Итак, перед нами шедевр своего жанра, и можно не сомневаться — грядут новые приключения, и они не за горами. Как заверяют разработчики, ждать осталось недолго, до конца этого года.

«Готика 3», несомненно, станет продолжательницей славных традиций своих предшественниц. Ведь если уже знаешь, в чем секрет успеха, то попытка его повторить обречена на удачу. Впрочем, тут главное не переборщить — корявые ручки разработчиков не раз смогли подпортить, казалось бы, верный хит. Вспомним последнюю «жемчужину» серии Legacy of Kain Defiance (из-за чудовищно неудобного управления едва ли даже самым стойким хардкорщикам удалось проследить за развитием сюжета — главной фишки игры). Но не о ней речь.

«Пирания» тем и прославились как девелоперы, что умею делать выводы из ошибок прошлого. Думаю, баги с поведением ИИ будут в минимальном количестве — только бы в стенах не застревали, особенно во время боя. Ну да ладно, поговорим о конкретном: чего нам ждать, а чего — нет.

Сюжет. По правде говоря, разработчики редко любят заранее делиться сведениями о сюжете, ведь в RPG он играет важную роль. Но кое-что известно. В третьей части игры можно будет забыть о небольших ограниченных пространствах. На этот раз нас ожидают приключения на материке — в королевстве Миртана. Теперь больше внимания уделяется борьбе богов Инноса, Аданоса и Белиара и ее причинам. Тема Избранного будет проходить рефреном по полям, лесам и горам третьей части. Герою предстоит делать выбор, кому служить — хотя, если верить авторам, мы можем лавировать между божественными силами. Однако львиная доля истории придется на борьбу с орками, которые, как выяснится, преследуют цели, далекие от уничтожения королевства. Будет фигурировать и Ксардас, старый интриган, получивший силу Белиара в конце второй части. Герой встретит прежних друзей, известных по прошлым частям (еще бы, он с ними уплыл на материк). Из всего этого пока трудно делать вразумительные выводы, но, судя по всему, в сюжете третьей части игры вновь будет присутствовать интрига и непредсказуемость, что, к сожалению, было упущено во второй. Это косвенно подтверждается фразой Кая Розенкранца (Kai Rosenkranz), одного из разработчиков, о том, что атмосфера «Готики 1» будет восстановлена.

Игровой мир. По заверениям разработчиков, он разрастется до истинно неимоверных размеров. И будет еще более детализирован (атмосферные эффекты, модели НПС, предметы). Судя по эволюции се-



рии, причин не верить этому нет. И никаких copy-paste в создании деталей локаций — все вручную. Помимо самого королевства Миртана (по ландшафту будет похоже на Хоринис) заявлены еще две области: горная заснеженная страна Нортланд и обширная пустынная локация. Каждая из них будет обладать помимо уникальных пейзажей (рисовались с натуры) собственной материальной культурой (костюмами, архитектурой городов, оружием и т.д.). Да-да, городов будет теперь несколько, а весь мир доступен сразу.

Помимо сохранения живой атмосферы, как и игровой свободы — это, как никак, центральные фишки «Готик»-серии — не обойдется без ряда нововведений. Больше всего их будет в самом геймплее, а также в графике и анимации. Теперь по порядку.

Прибыв на материк, вы не ощутите себя совершенно «голым» и беззащитным, как раньше. Дать кому-то в морду или покромсать монстра станет возможным сразу. Но, как завещал великий классик RPG В. Ленин, чтобы бороться с классовыми врагами и активно участвовать в строительстве социализма, нужно качаться, качаться и еще раз качаться.

Герой теперь не будет намертво привязан к какой-то гильдии, как раньше, что скажется на выполнении квестов. Думается, можно будет с головой окунуться в интриги между гильдиями. Можно ли не вступать в них вообще, неизвестно. Это было бы неплохо. Не надо переживать и по поводу количества квестов — их обещают очень много.

Боевая система претерпит радикальные изменения. Думаю, лучше предоставить слово уже упомянутому Каю Розенкранцу: «Скажем так: то, что раньше выглядело грубым кромсанием противника, теперь смотрится как хорошо отрепетированный танец. Отточенные движения и безукоризненная хореография боев оставляют предшественников далеко позади. В самой системе кое-что тоже изменится. «Фокус боя», как называют его фанаты, в частности, будет функционировать по-другому». Видимо стандартными ударами станут комбо, а специальными приемами — их комбинации с помощью отдельных клавиш.

Мышка будет играть более важную роль, чем раньше, в меню и, особенно, в управлении инвентарем, известное неудобство и «неэстетичность» которого уже неоднократно критиковались игроками.

Что касается использования средств передвижения, то есть лошадей, то еще неизвестно, будут ли они вообще. С технической точки зрения эта задача крайне трудоемка. Но возможность быстро передвигаться по огромному миру нужна. Новые доспехи, оружие, в том числе со специальными свойствами — этому, понятно, будет уделено больше внимания (ассортимент оружия типа Когтя Белиара или Уризеля расширится).

Будет также несколько изменена прокачка персонажа — добавится больше возможностей. Куча новых профессий и более реалистичный распорядок дня НПС прилагается.

Революционных новшеств в плане графики ожидать не приходится, так говорят авторы. Ведь их задача — «это адекватное изображение игровой вселенной». Например, изображение мира снова примет грязный стиль первой «Готики». Впрочем, картинка все же улучшится. В «Готике 3» движок будет базироваться на DirectX9 — возможно, версии «с» (оказывается две предыдущие части «сидели» на DirectX7). Как результат, по сравнению со второй частью резко возрастет количество полигонов на модель, сохранится приличный уровень бэкграундов, будут использоваться шейдеры, причем в большом объеме.

Кроме того, будет привлечена технология EMotion FX. Ее как раз и лицензировали, чтобы обеспечить персонажам более качественную лицевую анимацию по сравнению с предыдущими частями. А уже вышедший первый ролик с падальщиком наглядно демонстрирует возможности нового уровня анимации в этой игровой серии. Хотя использование данной технологии будет ограниченным. Видимо, движения персонажей останутся преимущественно прописанными вручную. Кстати, в третьей части, как и в предыдущих, задействован собственный графический движок с комбинацией отдельных лицензированных модулей. Как обещают разработчики, игра сможет поддерживать все чипсеты, начиная с последнего поколения и заканчивая GeForce 3 (кроме GF4 MX) и Radeon 8500 включительно. Впрочем, чего греха таить, оптимизация старых движков была не на высоте — тормозило даже на мощных машинах. Надеюсь, этот недостаток исправят.

Был также лицензирован физический движок, что обеспечит, например, реалистичные траектории полета стрел.

Звук традиционно был важной составляющей атмосферы игры и никогда нареканий не вызывал. Думается, в третьей части он останется на должном уровне. Музыка довольно сильно изменится, частично вернутся темы «Готики 1». Возможно, к работе над музыкальной составляющей будет привлечен оркестр.



Итак, чего ждать — смотрите выше. Плюс апгрейд оперативной памяти. Эта игрушка, смею вас заверить, скушает очень много. Потребуется не менее 1 Гб.

Чего не ждать — революционной графики (хотя она и дотянется до современного уровня, звезд с неба хватать не станет — да и не слишком оно нужно для этой игры); легко предсказуемого сюжета; отсутствия багов и глюков (хотя бы в маленьких количествах, но они будут — очень уж огромный объем работы у «Пираний», за всем не уследишь).



В целом мы ждем потенциальный суперхит. Репутация деvelopepов, закаленных практикой готикостроения, дает все основания считать, что они не подведут. А пока во время, свободное от учебы, работы, жены и семьи, окунитесь в жестокий, но красивый мир Хориниса, Миненнталя и Янкендара, запаситесь бутылочками с лечебными эликсирами и маной, добротным двуручником — и вперед...

P. S. И еще, уважаемые геймеры, не страдайте комплексом завышенных ожиданий.

Makbet_chief_goblin@ukrpost.net



Разработчик: CrazyHouse

Издатель: IDDK Group

Системные требования:

✓ минимальные: Athlon или P 3 1-ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 2, 2 Гб свободного места на винчестере, Windows XP/2000;

✓ рекомендуемые: Athlon или P 4-2.8 ГГц, 512-1024 Мб ОЗУ, GeForce FX5600

Па́нки на танках Вхо́дять у місто
Їх зустрічають па-па-пацифісти.
«ТАРТАК»

* * *

От сегодняшнего утра в Игрограде веяло бесконтрольным позитивом. Это чувствовалось во всем. И в солнце, лижущем кожу теплыми лучами, и в безоблачном голубом небе. Даже мрачное здание Vampire: the Masquerade преобразилось, у его стен расцвели свечи каштанов. Красотища неопишемая! Ну кто знал, что именно в такой день, когда человек просто обязан отдыхать и развлекаться, духовному наместнику Шефа на Земле Кертису и его правой руке Глюку взбредет в голову работать! И не просто работать, а проводить учения! Говорят, мол, обленились агенты, только и умеют, что отчеты по квестам да экономическими симуляторами писать, а в настоящем бою бог знает когда участвовали или вообще не были, а отчеты сочиняют, чтобы начальство было довольным. В общем, решили сами посмотреть, кто на что способен.

— Агент МАНЬЯК!!! Куда его черти унесли?!!!! — орал Кертис. Он был возбужден и нервно метался по наспех разбитому полевому лагерю, хаотично раздавая приказы направо и налево.

— Как вы и приказали, они дали ему старую фуфайку, кисет с махоркой, берданку и отправили на передовую как сербского партизана, — доложил молодой лейтенант Makbet.

— Отли... — Кертис не договорил, в его сторону летел здоровенный топор. Но рефлекс агента сработали безупречно, Кертис пригнулся и топор полетел дальше, проделав в лесу просеку.

— Глюк, ты что творишь?!

Из кустов показалась голова великана и виновато промычала:

— Моя дело делать, моя тренироваться топор швырять!

— Ну что ты будешь делать с этими орками! В каком мире не окажешься, они всюду со своими топорами лезут... Ладно, горбатого могила исправит. Иди лучше тренируйся... на гномах! Вон они как раз окопы роют. — Глюк, почесывая топором бок, не спеша направился в указанную Кертисом сторону. Тем временем сам Кертис продолжил разговор с Макбетом:

— Лейтенант, доложи мне по форме, где находимся, что за мир и какая тут политическая ситуация!

— Так точно, товарищ командир! Итак, мир приближен к реальному. Боевые действия проходят на территории Югославии в период конфликта 1991-1995 годов. Мы должны сражаться на стороне сербских национальных сил. Очень важную роль в этом конфликте отводили танкам.

— Да? А почему у нас танков нет?!

— Так ездить никто не хочет!

— Ты хочешь!

— Я?!

— Ты. Короче, лейтенант, меня не волнует, где и как, но ты должен найти танк и все учения провести в нем, совершая героические подвиги во славу Игрограда!

* * *

Разработчики. Милые моему сердцу отечественные разработчики! Как приятно слышать о новых компаниях, об их амбициозных проектах — и вдвойне приятно, когда эти проекты оправдывают наши ожидания. Хуже, когда разработчики, разрекламировав проект, либо тянут до момента, когда он становится никому не нужным, либо выпускают провальную игру. Если это сделали наши, тогда в два раза неприятней: от буржуинов-то мы привыкли получать такие «подарки», а вот от наших ждешь чего-то «эдакого», ни на что не похожего и, по меньшей мере, гениального.

О компании CrazyHouse (нам она известна прежде всего по игре «Вий: История, рассказанная заново») и ее проекте «Т-72» я впервые услышал на прошлогодней выставке Игроград. К сожалению, тогда я так и не смог поиграть в демо-версию из-за толпы желающих, зато восхищенных отзывов заслушался столько, что пообещал себе после выхода игры обязательно в нее поиграть. И вот наступил день реванша, у меня появился диск с игрой — хоть и не лицензионная копия, но на прилавках сейчас нет и таких. Теперь я лично одним из первых смогу узнать, что приготовили нам разработчики: очередную бочку дегтя в ложке меда или новый шедевр.

Хочу сразу предупредить о некоторых нюансах, предшествующих игровому процессу. После установки желательно зайти на официальный сайт компании www.crazyhouse.ru и скачать патч, благодаря которому игра сможет работать под DirectX 9.0c. Также вы сможете скачать кряк, который позволяет запускать игру без диска (вообще там стоит «стар форс», но для нас его любезно взломали, вот такие странные у нас разработчики ☺). Но это еще не все. Иногда при запуске игры загрузка зависит во время инициализации графики. Игре так нравится этот процесс, что она согласна выполнять его бесконечно долго. Отчего это происходит, мне так и не удалось понять. Короче, если у вас есть бубен — устраивайте шаманские пляски около компа, должно помочь (хотя порой хватает перезагрузки). Еще советую до запуска игры почитать прилагающийся мануал, в котором, кроме прочей ерунды, вам подскажут, что означает целая куча опций в расширенном меню настройки графики — наугад в них лучше не копайтесь это чревато переустановкой игры.



Итак, если с этими проблемами мы разобрались, запускаем игру. Ну что, инструкции и обучалки придумали для дураков, поэтому мы их гордо пропускаем (и напрасно — как оказалось, для полноценной игры вам необходимо будет усвоить значения более 70-ти клавиш и их комбинаций; впрочем, мне для игры вполне хватало и полутора десятков ☺). В общем, успешно запустив игру, я так же успешно из нее вышел, потому как даже не смог завести танк. Ну ничего, изучим управление и опции, а потом повторим попытку.

В настройках мы можем выбрать степень реализма игры. Я лично, не перегружая свой мозг, играл на среднем, там появляется возможность вида от третьего лица, что делает игру более интересной, и в то же время не превращает ее в туповатую аркаду (кой игра является при минимальном реализме). Кстати, вид от третьего лица нужен, как я понял, только для того, чтобы полюбоваться танком. Еще при этом режиме удобно водить танк. Остальные настройки стандартны и затруднений ни у кого не вызовут.

Итак, продолжим. Запускаю кампанию, во время загрузки нетерпеливо потираю руки в ожидании увидеть чудо советской техники Т-72. Но не тут-то было! Для начала вам дадут покататься на Т-34 времен второй мировой... м-да... ну, что ж поделать, что дали — на том и будем кататься. Хотя это продлится недолго, через пару миссий вы переседите на Т-55, и только испытав вас на старой технике, вам доверят новенький Т-72 со всеми встроенными в него чудесами науки и техники. Пересев на такой грозный танк со старой развалюхи Т-55, я почувствовал себя человеком, всю жизнь прокатавшимся на горбатом «Запорожце» и внезапно выигравшим в лотерею шестисотый «мерседес». Во-первых, вам не нужно останавливаться, чтобы повернуть, а во-вторых, скорость со средней 30 км/ч возрастает по меньшей мере в два раза, и это только на первый взгляд.

* * *

Танк, он с виду очень грозен, а на деле слеп и глух.

*Вот сидишь себе в окопе, а на сердце маета
Вдруг он сослепу задавит, ведь не видит ни черта.*

А. Твардовский. «Василий Теркин»

Ну наконец-то! Нашел хоть какой-то танк! Правда, Т-34 — это не совсем то, что я хотел, но главное — выполнить приказ командира. А как — это другой вопрос. Как только я сел внутрь, завел двигатель и снялся с тормоза (что заняло у меня по меньшей мере 15-20 минут), я почувствовал небывалую тягу к разрушению и сразу решил ее реализовать на видневшейся невдалеке деревеньке. Решив, что снаряды на такую мелочевку тратить глупо, я твердо убедил себя разровнять гусеницами своего многотонного монстра этот поселок и стереть его с лица земли. Первое строение, которое я увидел и на котором вознамерился выместить свою агрессию, был маленький деревянный туалет. Каково же было мое удивление, когда врезавшись в него и разнес его на куски, мой танк перевернулся... Пришлось выбираться наружу и искать новый танк — перевернуть обратно этот мне было не под силу. Но мы, русские, народ упрямый. Пошлявшись по местным музеям, я нашел новый танк, сел в него и твердо решил больше на туалеты не наезжать.

Вот я уже еду на выполнение миссии и тут вижу на дороге камень, выступающий сантиметров на 30 из земли. Ну, думаю, налечу на него — посмотрю, как машину мою подкинет, надо же испытать ее во всех ситуациях, и лучше по пути, а не в бою! Но, налетев на камень я вовсе не подпрыгнул, зато перебил себе гусеницу. (Как оказалось впоследствии, гусеницы моего танка рвались при встрече практически с любым предметом, выступающим из земли. После такого горького опыта я ездил по карте, объезжая все подозрительные места, будто куртуазная дама, которая, приподняв юбки, прыгает между лужич на мостовой средневекового города.) Потеряв уйму времени и вконец испортив себе настроение, я починил гусеницы и вновь оказался на ходу. Но, естественно, ни о каких заданиях я не мог и думать, у меня как кость в горле сидела та деревенька, о предательский сортир которой мой танк так неожиданно споткнулся. Поэтому я выехал на пригорок, с которого хорошо просматривался поселок, навел прицел на ближайший дом и выстрелил, ожидая увидеть тучи пыли и кучи разлетающихся в разные стороны кирпичей... Пыли практически не было, кирпичей не было вообще, вместо этого из стены как будто вырезали ровный кусок. Посмотрев на это, я угрюмо развернул танк и по-

ехал в сторону, которую мне указывал командир, дабы наконец выполнить порученную мне миссию.

* * *

Теперь, когда мы введены в общий курс дела, можно обратить внимание и на детали. Начнем, пожалуй, с графики. Хотя системные требования игры не маленькие, графика оставляет желать лучшего. Конечно, то, что на каждый танк было потрачено не менее 5000 полигонов, это прекрасно — хотя если играть на максимальной сложности, где вид от третьего лица отключен, а танки врага вы видите только через прицел на расстоянии в полкилометра, вы этого не оцените. Но кроме техники есть еще ландшафт и даже люди! Вот на этом-то разработчики и сэкономили. Ландшафты (не считая рельефа) оформлены скудно, солдаты смоделированы тоже с минимальными усилиями. Дым и огонь сделаны сносно, но никак не на уровне 2004 года, в лучшем случае они похожи на флэш-поинтовские. Трава, появляющаяся перед носом танка равномерным кружком, навеивает грустные и тоскливые мысли — прав-



да, опять же, при виде от первого лица этого не заметно. Но, не дай Бог, вам все же захочется рассмотреть травку в прицел. Да, симпатично, цветочки цветут, травка колыхнется... Вот только тормоза будут совсем не детские. Такие же забавы для взрослых возникают при наличии в поле зрения любых пылевых образований. Расхваливаемый терраморфинг на проверку оказывается практически незаметен, так как на воронки вы смотрите только издали и понять, нарисованы они или действительно «вырыты», можно только при самом лучшем рассмотрении. «Окопы, роющиеся в режиме реального времени» землеройными машинами (зачастую в бесполезных местах), видимо, были придуманы специально, чтобы сделать этот самый терраморфинг заметным. Да, еще нужно отметить, что для ночных операций в игре предусмотрен ПНВ (прибор ночного видения), но при его первом включении у меня на видеокарту пошла такая нагрузка, что температура ее за 15 секунд подскочила с 53 градусов до 60, из-за чего компьютер торжественно завис. После этого я хожу на ночные операции исключительно в темноте — максимум, с включенными фарами.

Музыку в игре можно охарактеризовать одним словом: «никакая». Обычная, самая стандартная музыка для военных игр периода 20 века. Хотя, нужно сказать, остальные звуки в игре проработаны замечательно — особенно хорошо это чувствуется на колонках 5.1. По шуму мотора вы можете определить, на каком расстоянии, откуда и что за техника на вас едет, даже когда она укрыта за холмом.

* * *

Ну, вроде о внешних факторах поговорили, теперь можно поговорить о самой замечательной части игры — собственно об игровом процессе. Хочу сразу вас подготовить: управление танком — это дело не простое, для начала вам при-

дется выучить целую кучу аббревиатур вроде СУО, ГПО, СПЗ и ПЗУ, а также целую кучу клавиш и их последовательностей. Но затраченные усилия того стоят. Именно благодаря сложному управлению игра обретает колорит. Когдаходишь в гармонию с этими кнопками, ты начинаешь ощущать себя частью танка. Правда, первые миссии могут сначала расстроить, потому что ваш танк почему-то вызывают на операции, которые в других компьютерных играх мы привыкли выполнять бравым отрядом спецназа, поэтому, выполняя их на танке, чувствуешь себя не в



своей тарелке. Например, вас попросят убрать торговца оружием или перехватить конвой с пленными. Но вот дальше (примерно миссии с восьмой-девятой) задания становятся достойными настоящего танкиста, и вас будет сложно оторвать от игры. Миссии достаточно сложные, над каждой придется помучиться, но это безумно интересно. Появляется даже некоторый простор для тактики, когда вам в подчинение дают пехоту и другую технику — правда, система управления ими оставляет желать лучшего, но все равно игра становится намного интересней.



Также нельзя не упомянуть о модели повреждения танков. Создается впечатление, что это была центральная идея создания игры, тут уж разработчики проработали все — и тип снаряда, и с какой дистанции он бил, и в какую точку попал. Учитывается расположение в танке экипажа и важных агрегатов (двигатель, боезапас и т.д.). Было интересно наблюдать, как снаряд, срикошетив от

моего танка, попал в союзный БТР и разнес его вдребезги. Также приятно порадовала возможность в конце игры посмотреть, сколько раз, куда и в кого ты попал, а также кто и сколько попал в тебя. Что расстроило, так это малое разнообразие техники. Всего у нас в наличии с обеих сторон 5 танков и одна самоходная установка, из которых для управления доступны только 3, хотя в этом разработчиков обвинять сложно — очевидно, они исходили из того, какая техника использовалась в Югославии.

Также в игре будут принимать участие пушки, самоходные ПТРК и пехота, которые служат скорее для наполнения ландшафта, а не как настоящие противники. Из-за того, что игра делалась под танки, ИИ пехоты почти не проработан. Единственное, на что способны пехотинцы, это кувыркаться как ошумелые, услышав неподалеку треск пулемета. Правда, отдельной кастой пехоты выступают гранатометчики... Они — основная беда для экипажа танков, именно с ними и связаны самые неприятные моменты, поскольку в кустах их заметно не сразу, а подрывают танк они очень даже легко. Банду таких хорватских партизан надо либо расстреливать с километровой дистанции, либо объезжать третьей дорогой. Несколько другое дело — ИИ танков. Тут разработчики тоже показали класс. Танки могут заходить к вам в тыл, а если вы неожиданно вышли к ним сзади или сбоку, они либо стараются тотчас скрыться из виду за ближайшим холмом, либо, в крайнем случае, развернуться более бронированным передом. Хотя... Обычно встреча более чем с одним танком врага на расстоянии менее 500 метров заканчивается для вас плачевно, отсюда и основная тактика — найти на карте точку повыше, высунуть из-за нее аккуратно башню и внимательно осматривать окрестности, ибо на дистанции преимущество в меткости у вас, а в остальных случаях — у врага. Еще в качестве врагов стоит отметить абсолютно любые постройки, от дома до кирпичного пенька. (Интересные у них в Югославии традиции, оказывается, — из кирпича пеньки строить... — Прим. лит. ред.). Танк на них часто застревает мертвым, посему в деревеньки лучше не соваться.

Хэй! Я еду в танке, все путем.

Хэй! Посторонись, не то снесем.

Хэй! Я представлятель высших каст.

Весь этот Амбер не про нас!

Марш Амберского Гоблина.

* * *

Ну что, кто следующий?! Подходите, снарядов на всех хватит! Никто не хочет?! Бегите, трусы!

Макбет неистово кричал, сидя в полюбившемся Т-72 на месте стрелка, так как самого стрелка, как и водителя, как и заряжающего давно уже убило. В окопах лежали мертвые сербы, которые вместе с ним отбивали атаки врага. Рядом горели танки: — по меньшей мере, дюжина вражеских и два союзных. Танк, в котором сидел лейтенант, тоже был в плачевном состоянии: первым же попаданием разорвало гусеницу, а потом одним выстрелом уничтожило двигатель и убило весь экипаж, кроме него самого. Похоже, он здесь вообще единственный выживший... Правда, Макбет это мало интересовало. Он знал лишь, что отстоял союзный штаб, как ему и поручило командование, теперь можно идти отдыхать. Но разве можно отдохнуть, когда ты побывал в пекле и вернулся только благодаря какой-то консервной банке? Танкист однажды, танкист навсегда.

* * *

Акакой может быть вывод? Графически игра в общем-то не удалась, большое количество неприятных глюков, мешающих играть, явно завышенные системные требования, которые к глюкам добавляют еще и тормоза, очень сложное и во многом неудобное управление — все это, казалось бы, должно было похоронить игру, но нет! Сложное управление дает возможность лучше прочувствовать специфику управления настоящим танком — да и под конец ты перестанешь считать его неудобным и вообще другого управления уже представить не можешь. А глюки... Вы их перестанете замечать, как только попадете в настоящий танковый бой.

Разработчик: Forces of Chaos Development Group

и Reality Pump Studios

Издатель: Zuxxez Entertainment

Жанр: стратегия

Системные требования: Р 3-1000, 256 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео

Алексей ТУР aka leprecon leprec@rambler.ru

WORLD WAR II: PANZER CLAWS II.

Война — кровавая и безжалостная

Вторая мировая война — самая кровавая и безжалостная за всю историю человечества. Пять лет войны навсегда запомнятся миру как самые ужасные и шокирующие, а количество оборванных и исковерканных в этом аду людских жизней и судеб не поддается подсчету.

Огромные армии СССР и Германии, уничтожающие друг друга в упорных боях, масштабные морские сражения США и Японии, мощнейшая техника, героизм солдат, бездарность командиров — все было в этой войне. После окончания второй мировой историю многих государств мира писали заново.

В последнее время тематика второй мировой войны стала очень популярна в игровой индустрии. Codename: Panzers, «Противостояние: Битва за ресурсы», аддоны к «Блицкригу» — это лишь малая толика игр, повествующих о сражениях нашего кровавого прошлого. Решила не отставать от конкурентов и **Forces of Chaos Development Group**. Ее проект **World War II: Panzer Claws 2** еще до своего выхода заинтриговал геймерскую общественность. Интересная идея, достойные графические возможности, сюжет, построенный на реальных исторических событиях, — все это выделяло игру среди прочих и заставляло с нетерпением ждать ее релиза.

И вот «Стальной Кулак» увидел мир. Как и было обещано, разработчики сделали основной упор на технику, а точнее — на танки и на танковые бои. Что из этого вышло мы узнаем позже, а пока давайте вспомним, что такое танк, и для чего он был создан.

Что есть танк

Танк придумали английские изобретатели. Это боевая гусеничная машина, изначально созданная для прорыва линии обороны противника. Впервые танки применили во время первой мировой войны для развития контрнаступления англо-французов на реке Сомме. Результат оказался неоднозначным: танки были тяжелы и неповоротливы, их броня защищала экипаж только от пуль и осколков, многие из них ломались, даже не доехав до позиций противника. Однако эффект появления на поле боя нового средства борьбы был огромен. Весь мир понял, что танк — это оружие будущего.

Битвы первой мировой войны показали необходимость танков, броня которых выдерживает попадание снаряда. Военные ученые крупных стран день и ночь работали над созданием мощных современных боевых машин. Так появился немецкий Р-3 и советский Т-34.

Вторая мировая война вывела танковую промышленность на новый виток развития. Танки стали развиваться и модернизироваться,

разделяться на классы. Были созданы такие тяжелые смертоносные машины, как «пантера», «фердинанд», ИС-2.

Во время войны танки превратились в основную ударную наступательную силу. Произошло четкое разделение на легкие, средние и тяжелые типы боевых гусеничных машин, каждому из которых отводилась определенная боевая задача: тяжелые танки прорывали укрепленные линии обороны, средние непосредственно вели бой, а легкие использовались для разведки.

После окончания второй мировой войны началась новая эпоха танкостроения. Появились танки с лазерными прицелами и приборами ночного видения, увеличилась огневая мощь, броня, маневренность. Однако это уже совсем другая история.

Вперед, на поля сражений!

Ну что ж, вернемся непосредственно к теме нашего разговора, а именно — к игре World War II: Panzer Claws 2. Какой сделали ее разработчики? Чем попытались удивить игровой мир? Эти и многие другие вопросы я задавал себе, пока игра устанавливалась на мой компьютер. Я ждал от этой игры многого и не хотел, чтобы мои надежды оказались напрасными.

Но вот игра установилась, и я с головой погрузился в мир танковых боев, штурмовых атак под авиаударами и диверсий в тылу врага. Вырваться из него было непросто, но я все же смог это сделать, и теперь поведаю вам о том, что пережил. Традиционно начну с описания технико-тактических составляющих игры, таких как графика, звук и т.д., а после перейду непосредственно к игровому процессу. Ну что — приготовились, поехали!

Графика игры не блещет особой красотой и детализацией, однако ее вполне можно назвать достойной. Изначально разработчики ставили целью прорисовать все юниты и строения до мельчайших деталей, качественно выполнить взрывы и спецэффекты. Однако этого у них не вышло. Уж не знаю, то ли движок не позволил, то ли сами господа создатели не захотели ☺, но назвать солдат и бронетехнику игры «хорошо прорисованными» я не могу. Да, танки прорисованы неплохо, с соблюдением исторической достоверности. Да, учтены пропорции всей боевой техники, солдат, зданий и т.д. Однако все это выглядит как-то серо, недоработано и смазано. Видно, что задумывалось одно, а получилось немного другое. Что ка-



сается спецэффектов, то они очень бедны. Ни тебе следов гусениц танков на земле, ни ярких взрывов снарядов, ни разбросанных по земле выстрелами частей боевых машин. Так, маловыразительный огонь и дым от попаданий и взрывов, странные нереалистичные разрушения зданий и танков, а еще дождь и сме-на дня и ночи. Вот и все, чем побаловали нас парни из Forces



of Chaos Development Group. Честно сказать — очень мало поводов для радости.

Зато очень порадовал звук. Мелодии, сопровождающие игру, полны боевого задора и совершенно не напрягают слух, озвучка юнитов качественна, а звуки выстрелов и движения весьма хороши. Одним словом, звуковое оформление — это сильная сторона игры.

Искусственный интеллект тоже находится на неплохом уровне. Танки и бронетехника противника ведут себя довольно умно, пехотинцы грамотно сражаются, а авиация наносит воздушные удары именно там, где ей приказано ☺.



Как видите, свои обещания разработчики выполнили далеко не полностью. Хотя, в принципе, особо удивляться не стоит — не они первые, кто обманывает наивного геймера, вначале суля ему манну небесную, а затем напрочь забывая о своих словах. Ну да ладно, не будем об этом много говорить. Давайте лучше вспомним о роли танков на поле боя, а там и до игрового процесса World War II: Panzer Claws 2 недалеко.

Танки на полях брани

Тобрук

Одна из самых ярких побед теоретика танкового боя, «лиса пустыни» Эрвина Роммеля. Здесь, в Северной Африке, немецкий фельдмаршал наголову разбил союзные силы и отбросил их на границу с Египтом. Тогда в упорном бою танковая армия «Африка», имея на своем вооружении танки Р-3 и Р-4, задала трепку британской 8-ой армии, преимущественно состоящей из «валентайнов» и «матильд». Потери союзников были огромны, их солдаты — полностью деморализованы. После взятия Тобрука многие не верили в то, что британцы смогут удержаться в Южной Африке. Победа была завоевана Роммелем с помощью танков. Пехота играла в сражении лишь второстепенную роль.

Эль-Аламейн

Британская 8-ая армия после сокрушительного удара частей «лисы пустыни» под Тобруком стремительно откатывалась назад. Союзное командование приняло решение закрепиться у маленькой железнодорожной станции Эль-Аламейн и там дать решающее сражение немецким войскам. По требованию командующего, генерала Лоу Монтгомери, в его корпус поступили новые модели танков — «шерман» и «стюарт», что свело техническое превосходство немецких боевых машин Р-4 на нет. Роммель просил Гитлера прислать ему грозных германских «тигров», однако фюрер был озабочен сражениями с СССР и своевременно не удовлетворил просьбы фельдмаршала. Это стало роковым решением для танковой армии «Африка». В трех крупных сражениях объединенные союзнические войска, переоснащенные и свежие, смогли сломить измотанных преследованием и недостаточным снабжением немцев, заставив их отступить. Думаю, не стоит говорить, что танки играли в этой битве ключевую роль.

Сталинград

Кровавые, ужасающие уличные бои атакующих фашистских войск под командованием Паулюса с героически защищавшимися советскими войсками генерала Чуйкова. Здесь по улицам ездили танки, взрывались дома, в узких полуразрушенных комнатах умирали солдаты. В Сталинграде кровопролитный бой кипел за каждый метр земли, здесь стреляли даже камни. В изнуряющем уличном бою танкам отводилась роль штурмовиков. Мощные атаки гигантских зданий тракторного завода «Красный Октябрь» проходили с особым упорством и остревением. Фашисты хотели во что бы то ни стало взять город. 6-ая армия, элитная дивизия СС «Мертвая голова», 4-танковая армия Гота были брошены на сталинградское направление. Но русские выдержали. Воины СССР не дрогнули, не побежали. На берегах Волги под рев «Катюш», залпы артиллерии и непрерывные контратаки советских KB-2 и Т-34 «русский Иван» окружил армейскую группировку Паулюса и отбросил расу «сверхлюдей» прочь от Сталинграда.

Курская Дуга

Величайшее сражение техники во всей второй мировой войне. Раздосадованные поражением под Сталинградом, немецкие войска жаждали реванша. По плану Гитлера «Цитадель» новое наступление фашистов должно было сломить хребет русской армии и окончательно передать инициативу Германии. Для своего нового удара фюрер собрал огромные силы. Армии Клюге, Манштейна, Гота, Моделя, дивизии СС «Рейх», «Лебштандарте», «Мертвая голова», «Великая Германия», оснащенные «тиграми», «пантерами» и superbронированными «фердинандами», двинулись на Курский выступ. Именно здесь развернулось крупнейшее встречное танковое сражение между немецкой железной армией и русскими Т-34, KB и самоходными установками СУ-85. После восьми часов беспощадной схватки поле боя осталось за воинами СССР. Нацистский наступательный план рухнул.

Арденны

В 1944 году Германия оказалась в критическом положении. На востоке СССР, словно жернов, размалывал немецкие части, а на западе, очухавшись после трехлетнего молчания, высказались союзники. Нацистское командование решилось на последнюю попытку изменить ситуацию в лучшую для себя сторону. Напрягая последние силы, германцы смогли сколотить мощный бронированный кулак и обрушить его на слабо закрепившиеся в Арденнах союзнические силы. Могучие «пантеры» и Р-4 нанесли удар по ничему не ожидающей 8-ой американской армии. «Шерманы» не выдержали, и американские части были просто сметены. Однако радовались фашисты успеху не долго. Их бо-

евым машинам не хватало бензина, снарядов, экипажам танков не доставало провианта. Напротив, снабжение союзников было выше всяких похвал. Немецкие войска остановились, а затем медленно попятились назад. Железный кулак Германии разжался, нанеся всего один удар. Но даже здесь техническое превосходство германцев над союзниками было бесспорным.

А теперь поиграем

Мда, танки, танки и еще раз танки. Танковые бои были, есть и будут не только в жизни, но и на экранах ваших мониторов. World War II: Panzer Claws 2 — лишнее тому доказательство. Игра состоит из четырех кампаний: СССР, Германия, США, Французское сопротивление. Первые три кампании делятся на две главы, описывающие определенное историческое сражение, — Оборону Москвы, Курскую Дугу, Контрнаступление в Арденнах и т.д. Что касается Французского сопротивления, то тут дело обстоит по-другому. Данная часть игры включает в себя аж четыре главы, посвященные различным диверсионным и разведывательным операциям, с помощью которых вы, по замыслу разработчиков, должны понять всю мощь и героизм непокорного французского народа.

Кроме сюжетных разделов в каждой из четырех ветвей присутствует свой обучающий режим, пройти который нужно обязательно, иначе не откроется ни одна глава. В нем вас научат управлять танком, отдавать приказания пехоте и правильно указывать точки для нанесения артиллерийских и воздушных ударов. Честно сказать, я не могу понять такой принципиальности разработчиков, ведь, по сути, обучалка не обучает ничему такому, чему нельзя обучиться самому во время игры ☺. Но ладно, оставим это на совести создателей игры и перейдем к описанию игрового процесса.

Итак, у нас есть кампания за союзников, в первой миссии которой нужно выбить германские войска из города, а после — захватить зенитные установки. Сказано — сделано, пехотные подразделения на грузовых машинах и бронетранспортерах высаживаются в одной части города, танковые соединения наступают с другой, немцы яростно обороняются. Первый недостаток, который бросается в глаза, — отсутствие точечной системы повреждений. Да, я, конечно, понимаю, что танки ведут себя почти как в жизни, и что они способны раздавить целое пехотное подразделение без ущерба для себя, но ведь этого очень мало. Если уж разработчики анонсировали свое творение, как «игру, упор в которой делается на сражения техники», то точечное поражение здесь просто необходимо, потому как одной лишь шкалой урона и урона в зависимости от класса боевых машин тут не обойтись.

Идем дальше. Недостаток второй: танки не могут рушить заграждения и сносить мелкие строения. Лично меня это привело в полное замешательство. О какой реалистичности боя вообще можно говорить, если пространство для маневра моих танков ограничено полуразвалившимся заборчиком или хлипеньким плетнем?! Не знаю, чем там думали парни из Forces of Chaos Development Group, но явно не головой. Однако это еще не все. Очень часто в игре можно наблюдать такую картину: ваш окруженный вражеской пехотой танк лупит по неприятелям вовсю из своей пушки, а те отвечают ему дружными автоматными очередями. Знаете, чем обычно заканчивается такой бой? Ничем, потому что никто, кроме гранатометчиков, танк повредить не может, а сама стальная машина по неясной мне причине не оборудована противопехотными пулеметами. Поэтому, если вы не отдадите вашему юниту приказ давить пехоту, этот прекрасный и впечатляющий поединок будет продолжаться до бесконечности.

К счастью, World War II: Panzer Claws 2 не состоит из одних недостатков. Есть в этой игре и достоинства. Одним из главных можно без сомнения назвать грамотное построение уровней. Доты противника здесь не берутся «мясом», а техника не пробивает собой бреши во вражеских укреплениях, чтобы тут же рассыпаться грудой металлолома под яростным огнем обороняющихся, и не взрывается от первого попадания противотанковой пушки. Все задания в игре хорошо продуманы и достойно исполнены. Возьмем, к примеру, миссии за Советский Союз, кампанию Оборона Москвы. Для того, чтобы добиться победы, нужно вовремя занимать укрепленные линии обороны, держаться в дотах и дзотах до последнего, не пропускать воздушные атаки врага. «Да что тут сложного?! — скажете вы. — Мы так уже не раз в «Противостоянии» делали».

А вот и нет — сложностей тут предостаточно. Во-первых, во все инженерные сооружения и за все орудия садится пехота — обычные солдаты с винтовками и автоматами, только что вышедшие из боя, число которых изначально строго ограничено. То есть, если вы с первой минуты миссии не будете беречь



своих бойцов, то отбивать немецкие атаки будет очень малое число огневых точек, а значит, вы непременно проиграете.

Во-вторых, в игре четко распределены роли: пулеметные дзоты бьют исключительно по пехоте, противотанковые орудия, соответственно, по танкам. Плюс есть еще и зенитки. Это говорит о том, что, посадив своих солдат исключительно на один или два вида оборонных пунктов, победить не удастся. Нужно охватить абсолютно всю защитную линию. А сделать это не всегда удастся по причине, изложенной выше ☺.

В-третьих, неплохо проработанный баланс не позволяет составить подразделение поддержки из одного типа юнитов. Можно сколько угодно атаковать «королевский тигр» бронемашинами, на нем, как и в жизни, не останется даже царапины. 45-мм пушка может справиться с вражеским легким танком, но с тяжелым ей не совладать. И таких примеров масса. Поэтому, строя свою линию обороны, не забывайте грамотно распределять танки и бронемашины по опасным участкам. Поверьте, так будет гораздо легче.

Еще из понравившихся мне моментов можно отметить хорошо исполненные дополнительные системы поддержки, такие как воздушная разведка, артиллерийский удар, тактическая и массированная бомбардировка. Они приятно удивляют. Самолет-разведчик летит точно заданным курсом и довольно долго остается в воздухе, позволяя реально оценить обстановку на поле боя. Артурдар мощен и силен, тактический бомбардировщик поражает одну выбранную цель, а массированная атака эскадрильи тяжелых бомберов сравнивает все с землей.

В завершение о сетях и дополнениях

Да, конечно, сражения по сети — как же без них. В игре присутствует возможность боя как по локальной сети, так и в Интернете. Количество игроков стандартное — до 8-ми человек. Кроме того, в «Стальном Кулаке» есть добротный редактор карт для любителей создать что-нибудь свое и набор одиночных миссий, ориентированных на коллективное прохождение.

Вывод

Ну, что сказать в завершение? Еще одна хорошая задумка умерла в зародыше. World War II: Panzer Claws 2 выглядит серой и недоработанной. Без сомнений, в игре есть много достойных и хороших моментов, но они совершенно не спасают общую ситуацию. Поэтому вывод таков: играть не советуем.

Morte&Shaman AD

PITFALL

THE LOST EXPEDITION

Разработчик: Beenox Studios

Издатель: Aspyr Media

Системные требования:

✓ минимальные: P 3/Athlon 800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео, 1,2 Гб свободного места на винчестере;

✓ рекомендуемые: P 4/Athlon XP 1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

- Пиууу, пиууу, пиууу, пиууу, пиууу.
- Что ты делаешь?
- Ты что, не видишь? Я делаю пиууу, пиууу.
- Нет, я вижу.
- Так зачем ты спрашиваешь? Ты вообще какой-то странный.

Pitfall Harry & Tuzra

Вы любите аркады? Да, самые обычные аркады. Я люблю, но именно аркады, а не то, когда вместо тактического шутера или раллийного симулятора мне подсовывают аркаду. Я не люблю, когда аркадность пытаются всунуть куда ни попадя и называют это реализмом. Я люблю, когда вещи называют своими именами, и я люблю аркады. Те добрые и веселые игры, которые мы помним с детства. Бедные замученные джойстики, блок питания, который вот-вот расплавится от перегрева, шипящий телевизор, который боишься выключить, ведь игра может сбиться и все придется начинать сначала. При слове «приставка» (можете называть ее консолью, но от этого она не перестанет быть приставкой ☺) в мозгу всплывает другое слово — аркада. Да, это, наверное, единственный жанр, родным домом для которого являются консоли, а писишники перед названием этого жанра любят употреблять прилагательное «тупые». Почему — я до сих пор не пойму. Может, от зависти? Ведь для РС таких игр и нет. Ну, иногда попадаются жалкие поделки или игрушки для детей младшего дошкольного возраста. Возможно, они и создали стереотип тупой ненавистной аркады, и пара достойных портов не в состоянии изменить эту тенденцию, тем более, если они проходят незамеченными. Но не все потеряно, в чем нас пытаются убедить ребята из **Beenox Studios** — и, сказать по правде, это у них замечательно выходит.

Для игроков, не раз мучивших 16-битную «Сегу», название **Pitfall** должно, как минимум, быть знакомым, ведь именно на этой платформе они познакомились с данной игрой. У меня даже сложилось впечатление, что в нее играли все, кроме меня, я же, как всегда, прозевал. И вот, чтобы в очередной раз не делать перед друзьями умное и понимающее лицо, я решил воспользоваться эмулятором и Всемирной паутиной, дабы взглянуть на прадедушку нашего сегодняшнего героя.

* * *

Вернемся в наше время, а точнее — в то время, в котором Гарри (для друзей — Питфал Гарри) начинает свой рассказ о том, как его угораздило попасть в очередную передергую, начавшуюся банальным авиакрушением. Затем наш гибрид Индианы Джонса, Джеймса Бонда и Лары Крофт, у которого только по четыре пальца на руках, странные пропорции тела (правда, стоит отметить, что они там у всех такие), слегка гипертрофированная самооценка, а заодно — и самолюбие, оказался один в джунглях. Все еще более усложняется, когда в истории замешана красивая девушка, а если их две, причем одна явно не от мира сего... То есть, от мира, конечно, сего, но не сейчас, а потом, то есть вчера... эээ... Я слегка запутался, но, чтобы вы этого не заметили, сделаю вид, что просто не хочу раскрывать все перипетии сюжета. Скажу только, что он есть, и довольно неплохой. Значит, у нас уже не просто аркада, а аркада с неплохим сюжетом. Добавим сюда для полного счастья смешных и действительно живых персонажей (как вспомню говорящего ягуара — рот сам растягивается в улыбке), а также ролики на движке игры, диалоги и шутки. Играешь уже не ради самого процесса, насколько бы увлекательным он не был, а для того, чтобы послушать еще один разговор героев и посмотреть, чем же этот цирк кончится.

Но сюжет сюжетом, а что же из себя представляет игра? Перед нами обычная платформенная аркада, в которой мы будем бегать, прыгать, плавать, карабкаться и выделывать еще много занятных вещей. Причем это все настолько разнообразно и интересно, что даже после десятого падения не возникает желания сломать клавиатуру пополам.

Местность, в которой оказался Гарри, поделена на четыре больших участка, которые различаются не только своим расположением, но и стилем локаций. Нам доведется побывать в темных пещерах, на заснеженных просторах и, конечно же, в красочных джунглях. Большие уровни делятся на множество маленьких локаций, по которым мы и будем передвигаться. Их количество доходит почти до полусотни, но для разработчиков этого оказалось недостаточно, и они (видимо, начитавшись статей Кертиса) решили сделать нам подарок: бегая по джунглям и выполняя задания, мы по несколько раз увидим одни и те же места. Благо, ближе к концу игры мы в нескольких местах карты откроем доступ к телепортам и гейзерам, переносящим нас на другие локации.

В идеале перед нами полная свобода: куда хочу — туда лечу... в смысле иду. Но не так все просто. Для прохождения определенных препятствий нам нужны дополнительные предметы и способности, которых в начале игры у нас нет. Собственно, процесс игры и заключается в поиске этих самых предметов, а точнее — в на-



хождении и спасении людей, которые нам их отдадут. На карте игра любезно отмечает места, в которых нам придется эти предметы применять. Всего их восемь, а первой в наши руки попадет фляга, в которую можно набирать воду из целительных колодцев и потом пополнять жизни. В использовании она предельно проста: достали из инвентаря, клавиша вверх — пить, вниз — набирать. Дальше нам подарят пращу, с ее помощью можно сбивать с деревьев разные объекты (например, красивых девушек) или оглушать врагов. Еще нам достанется факел — очень полезная вещь, на него и бабочки слетаются, и летучие мыши (они, слава Богу, сгорают), но и самую примитивную функцию освещения темных мест никто не отменял, а также его можно использовать для поджигания паутины и ящиков со взрывчаткой. Щитом можно разбивать колющие предметы — как стены, так и ежей 😊, еще он выполняет свои прямые функции защиты. Противогаз спасает нас от неприятных запахов. Надувной круг открывает проход к ранее недоступным локациям, ведь с его помощью можно перемещаться по «электрической» и ледяной воде, если вы, конечно, приносите к поистине дикому управлению этим плавсредством. Ближе к концу игры в нашем распоряжении окажутся кирки для лазания по скалам и динамит. С помощью кирки можно будет добраться до «труднодоступных мест», а взрывчатка — она и в Африке взрывчатка.

* * *

Чтобы наш герой был героем с большой буквы «Г», ему, кроме личных качеств, понадобятся героические способности. Некоторые нам дадут за просто так, а некоторые придется купить. Такие жадные, как я, могут подумать — «обойдусь» и упрямо ломиться вперед по сюжету, экономя денежки. Но потом с тем же упрямством придется в добровольно-принудительном порядке возвращаться назад через десяток локаций и с опозданием совершать покупку. Раз уже вспомнил про покупки, то расскажу подробнее. Как и в каждой уважающей себя аркаде, в Pitfall'e можно собирать идолов (местная валюта), которые располагаются в многочисленных тайниках или получают в качестве подарка от спасенных немецких туристов. Но собрать нужное количество идолов — это только половина дела, надо еще разыскать спящего Шамана, которому этих идолов и нужно всучить. Спит наш Шаман порой в очень необычных местах, один раз я его нашел даже в снеговике. Ассортимент товаров небольшой, но зато все вещи и способности полезны, а порой и незаменимы. Это увеличение жизни, увеличение вместительности фляги, геройские способности, карты местности. Еще у него можно купить улучшенную пращу, с помощью которой можно с достаточно больших расстояний убивать некоторых врагов.

Противников в игре великое множество, их можно условно поделить на два типа: активные и пассивные. Последние живут себе преспокойно и до вашего приближения ничего агрессивного не предпринимают. К их числу относятся вечно голодные зубастые ямы, мирно болтающиеся на лианах мартышки, подводные электрические угри, спящие обезьяны, зловонные растения и притаившиеся крокодилы с пираниями. Активных врагов тоже немало: обитающие в подземельях скорпионы, швыряющиеся колючками дикобразы, скользящие на пузе пингины, летающие скарабей, бросающиеся динамитом бандиты, защищающие своих детишек гориллы-мамаши и, конечно же, разнообразие индейцев, норовящие завладеть нашим скальпом. Самое главное — разобраться, каким способом или умением уничтожить того или иного противника. К примеру, для умерщвления дикобраза нужно сначала сбить его с ног, т.е. с лап подножкой, чтобы он упал колючками на землю, и добить ударом в пузо. Скорпионов лучше всего сталкивать в пропасть или использовать против них сокрушающий удар. Против вертящихся индейцев применяем их же оружие — достаем кирки и вертимся. И т.д. Некоторых врагов, например, таких, как крокодил, нельзя уничтожить, можно только оглушить на некоторое время пращой. Также в игре присутствуют боссы, над убийством которых придется чуть-чуть поломать голову, но ничего сверхсложного тут нет. К числу врагов относится и сам наш герой... Что? Вы думаете, у него есть двойник? Это его временная проекция? Ничего подобного. Просто в некоторых храмах присутствуют хитрые ловушки — они производят обмен телами между нашим альтер эго и телом животного, оказавшегося поблизости. Так что придется нам в

шкуре, к примеру, скорпиона или пингвина побегать за своим собственным телом, а оно станет отбиваться.

* * *

Неприглядный ярлычок Pitfall'a на Рабочем столе постоянно привлекает весьма заманчивым и разнообразным геймплеем. Одни локации приходят на смену другим, вместе с ними меняются антуражи, способ передвижения и враги. Бои органично сменяются головоломками. Для достижения очередного тайника или выхода мы проделываем определенную последовательность акробатических трюков. И все эти части геймплея постоянно меняются и объединяются, не давая заскучать (не стоит забывать и о гоночном уровне). В общем, как любая другая игра, Pitfall обладает как достоинствами, так и недостатками, присущими практически всем консольным играм, например, местами неудобной камерой. Многие ругают неудобное управление, но



лично мне при игре на клавиатуре оно показалось вполне сносным. Проблематично было только стрелять из пращи, хорошо хоть она используется крайне редко. Однако если у вас есть аналоговый джойстик, то играть лучше на нем. Хотя сохраняться можно в любое время, загружается сэйв только в начале уровня, но эта особенность консольных игр раздражала меня только тогда, когда игра вылетала в Windows.

* * *

Графика, хоть и не может потягаться с творениями гигантов игровой индустрии, все же не режет глаз, шустро бегает на средних машинах, наделенных поддержкой шейдеров (а рекомендуется версия вплоть до 3.0), да и вообще оставляет хорошее впечатление. А вот анимация выше всяческих похвал. Просто приятно наблюдать, как наш герой пытается вылезти из пасти крокодила или шатается на краю обрыва — да и выглядит это смешно. Про музыку ничего особого не скажешь: хоть я и не закинул ее в свой плейлист, она органично вписывается в игровой процесс и абсолютно не напрягает, что, в принципе, от нее и требовалось. А звук определенно стоит похвалить, джунгли звучат именно так, как должны.

Кстати, попробуйте некоторое время не нажимать на клавиши и понаблюдайте, что выделывает Гарри. Очень забавно.

Вывод

Игра явно удалась. Сочетание неплохой графики и озвучки, добротного сюжета и харизматичных персонажей, драк и загадок сделало свое дело — мне Pitfall очень понравился. Он подкупает своей атмосферой еще с главного меню и радует заботой об игроке. Именно такими должны быть аркады.

Разработчики, так держите! А нам остается только надеяться на продолжение.



EURO RALLY
CHAMPION

Системные требования: CPU 700 МГц,
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

чувствительности, убивающей последние робкие надежды насладиться «Евро Ралли». Я, конечно, не сидел за рулем ни одной из представленных в игре машин. Может, оно так и должно быть, может, это реализм такой. Но когда ты попросту не можешь вписаться в ближайший поворот, не сбросив предвременно скорость до минимума, очень хочется, говоря словами классика украинской поэзии, помянуть «незлим тихим словом» всех Oxygen'овцев, а заодно и их ближайших родственников. И Боже вас упаси от использования с этой игрой руля или джойстика! Эффективность их применения равна эффективности клавиатуры, зато когда вы в припадке праведного гнева (а если вы рискуете играть в ERC, такие припадки вам гарантированы) ломаете манипулятор, то ущерб от этого будет намного больше, — двадцаткой, как в случае с клавиатурой, вы не отделаетесь.

Остается только задать риторический вопрос: если это реализм такой, а игра — симулятор, то почему тогда все остальные элементы геймплея ERC не вызывают никаких сомнений в своей реалистичности? А если разработчики все-таки хотели сделать аркаду, зачем тогда было вставлять в игру бессмысленную настройку автомобиля и не менее бессмысленную систему повреждений, которая, тем не менее, вместе со всей остальной игровой «физикой» заслуживает отдельного разговора.

Бейся — не бейся, а умнее не станешь

Так и тут. Сколько бы вы не бились бампером о бетонный заборчик или ближайшее дерево в благом намерении узнать, до какого предела можно разрушить свой автомобиль, никакого результата вы не добьетесь. Максимальный эффект, производимый лобовым столкновением на скорости в 200 км/ч, — это в лучшем случае отлетевший в сторону передний бампер и судорожные вопли штурмана, сообщающего о каких-то там повреждениях. Правда, под повреждениями он, скорей всего, подразумевал свою сломанную ногу или руку, а не ваш автомобиль, потому как последний на всяческие ДТП совершенно не реагирует и, несмотря на клятвенные заверения штурмана в серьезных поломках, как ни в чем не бывало продолжает свой путь к финишу. Сколько бы раз вы ни попадали в ужасающие аварии, сколько бы раз ни наносили визиты вежливости растущим по обочинам деревьям, управляемость и скорость вашего автомобиля даже и не думают ухудшаться. Хорошо хоть, что они от этого не улучшаются! В общем, зачем разработчикам понадобилось приспосабливать к своей игре идиотскую систему «повреждений», мне выяснить так и не удалось, тем более что кроме пресловутого отпавшего бампера никакого другого графического отображения она не имеет. Нельзя даже элементарно разбить лобовое стекло!

Для полного счастья остается лишь вспомнить о просто «огромном» выборе из целых шести вариантов автомобилей, не имеющих даже реальных названий, и о спокойствии Colin McRae Rally и прочих столпов жанра можно не беспокоиться. «Евро Ралли» им явно не конкурент, в чем, собственно, никто и не сомневался. А вот решить, какой игре ERC могла бы составить достойную конкуренцию, мне так и не удалось — разве что Autobahn Racer'у или другому подобному отстою.

Тех же, кто все-таки решился после всего написанного выше, поиграть в «Евро Ралли», я должен порадовать. Ибо подозрительные звуки, доносящиеся из ваших колонок во время передвижения автомобиля по трассе вовсе не являются свидетельством скоростной кончины вашей акустической системы или звуковухи. Хотя я именно так и подумал, когда услышал, с каким звуком колеса автомобиля соприкасаются с поверхностью трассы. Вы никогда не слышали, как ночью где-то в доме шуршит бумагой мышь или как стадо колорадских жуков переползает через подключенный к усилителю микрофон? Очень, знаете ли, похоже на то, чем мы можем «наслаждаться», играя в «Евро Ралли». Что самое смешное, так это то, что звук абсолютно не зависит от того, по какому типу трассы вы сейчас едете. Мчитесь ли вы по раскаленному песку знойной африканской пустыни или по сияющему снегу европейских Альп — что звук, что скорость и управляемость автомобиля абсолютно неизменны. Это

объясняется, видимо, тем, что ваш автомобиль, как и сами разработчики, с высокой водонапорной башни хотели плевать на все физические законы и здравый смысл, вместе взятые.

Единственное изменение наблюдается лишь тогда, когда вы выезжаете на асфальт. Скорость вашего автомобиля несколько увеличивается, а противное шуршание сменяется не менее противным визгом скользящих по асфальту покрышек. В общую какофонию вплетается ужасно реализованный надрывный рев двигателя — и вместе с полнейшим отсутствием Ambientных звуков все это вызывает вполне определенное заключение о саунде «Евро Ралли». Как результат — отрубленный к чертям собачим звук и включенный на полную громкость любимый плейлист из первого «Андерграунда».

Ну и, естественно, графика в ERC недалеко ушла от звука. Или это звук недалеко ушел от графики? В общем, над этим еще нужно подумать, а пока можно сказать лишь,



что общее качество визуального исполнения игры находится на высоком уровне 2000-го или даже 1999 года. И если про убогие модели автомобилей еще можно тактично промолчать, то не вспомнить о кошмарных деревьях — просто грех. Эта подозрительная растительность больше всего напоминает дешевые картонные декорации из сельского театра и во всей красе демонстрирует «творческий полет гениальной мысли» разработчиков. Самый ужас начинается, когда вы доходите до середины игры и попадаете на африканские трассы. Если альпийские сосны, припорошенные снегом, еще смотрятся вполне терпимо, то эти африканские баобабы, или как они там называются, вызывают лишь трепетный ужас. Трехмерные стволы и зеленые спрайтовые плоскости, призванные изображать листву, сплетаются в высокохудожественную композицию «ужас ботаника» и просто поражают воображение. А если учесть еще и то, что практически все трассы в игре представляют собой бессмысленную комбинацию «дорога-дерево-забор-забор-дорога-дерево», повторяющуюся до самого финиша, то и вовсе становится грустно. Не знаю, в чем дизайнеры черпали свои «гениальные» идеи для оформления треков, но мои самолюбные трассы в ТМ, ей-Богу, были лучше.

Финиш

В качестве заключения хотелось бы дать разработчикам дельный совет. Учитывая их патологическую любовь к различного рода загадкам, ребятам нужно создавать квесты, а, вспоминая графический движок ERC, будет лучше если бы эти квесты оказались текстовыми. Так что ждем от Oxygen Interactive новых интересных игр в жанре квеста, а в диске с ERC аккуратно пробиваем дырочку и вешаем его на стену рядом с Hot Rod, Autobahn Racer и прочим отстоем.

Maniac



Разработчик: 4HEAD Studios

Издатель: JoWood

Локализация: «Руссобит-М»

Жанр: симулятор делового человека

Системные требования: P 4-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Немцы не устают удивлять мир

Вот за что я определенно уважаю страну Германию, так это за ее разработчиков компьютерных игр. Не за педантичность и аккуратность, не за Warsteiner и Mercedes, не за язык и традиции, а именно за умение периодически создавать такие игры, которые до основания рушат мировоззрение среднестатистического неискушенного геймера и затягивают его с сапогами в самую пучину выдуманных событий. И что самое главное — они делают это неожиданно, в отличие от тех же американских игр-блокбастеров, о которых все все знают за полтора года до того, как геймдизайнер напишет первую строчку дизайна. За примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить, каким откровением для многих стала «Готика», какой приятный сюрприз преподнес «Баллербург», какой удар по «Диабле» нанес Sacred... И насколько продуманной и реалистичной была «Гильдия»...

Вы думаете, что «Симсы» — это единственный в мире симулятор жизни? Обязан вас разочаровать, The Sims — вообще не симулятор, тем более жизни. Вспомните свою роль в этой игре. Игрок там — царь и бог, он парит бездушным курсором над бедными писающими человечками, раздает им приказы, обустраивает жилище, вершит их судьбы. Но он сам не является одним из них; человечки из The Sims — не более чем подконтрольные юниты, пусть и очень продвинутые. А вот в «Гильдии»... В «Гильдии» игрок и впрямь всегда был лишь «одним из многих» жителей средневекового города, и ему действительно надо было строить свою жизнь, заводить свое дело и свое потомство. Эффект погружения — необычайный. Человечка, представляющего игрока, могли избить, обворовать, оклеветать перед всем честным населением, и это действительно влекло за собой серьезные последствия, а что самое главное — буквально ощущалось на собственной шкуре, как будто бы это не полигональную фигурку ранили на дуэли, а самого геймера задела шальной пулей. «Симсам» такое, увы, и не снилось, они так и остались прибежищем для любителей неприкрытого вуайеризма, пусть и очень красивым да забавным. Просто они были рассчитаны на чужой, заокеанский менталитет, где основная масса народа рождается сытыми и теплыми, и такими же сытыми и теплыми умирает. Вот только постсоветскому человеку это довольно чуждо по духу, наш люд привык рождаться в грязи и скорыми темпами выбиваться из нее в князи. А «Гильдия» давала такую возможность — пусть виртуальную, но грех было ею не воспользоваться.

Вот только, к сожалению, и у нас она не очень прижилась, но виноваты в этом не столь ихние разработчики, сколь наши издатели. На прилавках магазинов стран СНГ появилась версия, изобилующая всеми возможными багами да глюками, в силу чего «вообще не предназначенная для просмотра» (©), и не у каждого хватало терпения тянуть из сети все новые патчи, устраняющие тот или иной вылет в систему. Поэтому, а может, и не только поэтому, «Гильдия» для многих так и осталась «проходящим хитом»: пресса похвалила, ценители восхищенно поцокали языками, геймеры одобрительно хмыкнули, а вот поиграть решился не каждый...

Но вот свершилось. Вернулись бессонные ночи, шестьсотграммовые чашки крепкого чая и отпечатки клавиатуры на заснувшем на ней лбу. Учеба, работа, развлечения уже не кажутся столь важными факторами, способными отвлечь от очередных посиделок перед мерцающим монитором в тишине попыток продать телегу кирпича по максимальной цене или уместить свою филейную часть в мягкое кресло имперского канцлера. Ибо старушка «Гильдия» обзавелась-таки приличным аддоном, который в состоянии продлить удовольствие от игры еще на месячишко-другой, да еще и привлечь на свою сторону новых почитателей, поскольку абсолютное большинство глюков было благополучно устранено чьими-то умелыми руками, и лишь изредка появляющееся мигание экрана (считается двукратным нажатием на кнопку Esc) может подпортить удовольствие от игрового процесса.

Немного конкретики

Но все вышеописанное происходило довольно давно, «Гильдия» вышла еще в конце 2002 года, поэтому оставим сладкие воспоминания и обратимся к делам насущным, а именно — к свежевышедшему аддону. Который получился, в общем-то, стандартным: разработчики лишь расширили и без того широкие возможности игрока, не став ничего кардинально менять в игровом процессе. Так что пойдём по порядку.

Во-первых, щедрой девелоперской рукой на наше растерзание было отдано целых три новых профессии (плюс к двенадцати уже имеющимся). По желанию игрока его альтер это теперь может стать портным, податься в циркачи или же пойти по мрачной тропе хранителя кладбища (по совместительству — некроманта).

Ткацких дел мастер — должность весьма обыденная, сходная со стезей столяра или кузнеца. Весь бизнес происходит по накатанной схеме: собрали сырье — переработали в товары — товары продали. Монотонно и прибыльно, да и товары произво-



дятся в повседневной жизни полезные: зимние носки, накидки от дождя, жилетки для дуэлей. Единственная дополнительная функция — возможность пригласить какую-нибудь влиятельную персону на задушевную беседу и разузнать у нее полезного компромату.

Бродячий артист — товарищ уже не столь прямолинейный. Собственно, его путь я для себя на сей раз и выбрал. Конечно, и он может заняться простым производством разнообразных предметов из кожи и ивовых прутьев, но он также имеет доступ и к другим способам зарабатывания денег насущных. Например, можно послать своих работников попрошайничать на главной площади, а для пушей убедительности выделить им ручного медведя на веревочке, тогда каждые несколько часов они будут приносить небольшую сумму денег. Но прибыль эта на самом деле мизерная, так что не увлекайтесь, а лучше поскорее апгрейдите свой бродячий цирк до высших уровней и тогда вы получите в свое распоряжение театр-шапито, карточный столик и вредную бабку-гадалку в придачу. В театре можно ставить пьесы, собирая с доверчивых зрителей по несколько тысяч золотых за представление, правда, расплачиваться за это придется очками действия. Карточный столик позволяет поиграть в местную вариацию пятикарточного покера с весьма серьезными (в отличие от игры в кости) ставками. Вот только разработчики немного не учли, что покер — игра в общем-то затяжная, никто по одному раунду не играет, но вот в «Гильдии» вам редко когда удастся сыграть даже две партии подряд... Далее — гадалка; бабка чрезвычайно полезная, так как за определенную мзду может проклясть неугодную личность одним из шести изощренных способов — от насыпания острого приступа радикулита до принуждения одного из рабочих соперника к увольнению.

Ну и, наконец, самая эпатажная фигура, за которую можно поиграть, — это смотритель кладбища, которому доступны также некоторые формы черной магии. Люди этой профессии даже не пользуются услугами наемных рабочих — зачем? Им проще оживить труп какого-нибудь вельможи и заставить его выполнять самую грязную работу вроде сбора костей на кладбище или окапывания могил. Конечно, это удобно, ведь рабочий-зомби кушать не просит, а зарплаты и подавно, вот только «живут» ходячие мертвецы совсем недолго, за несколько лет рассыпаясь в пыль, да и городские власти не слишком радуются, когда домогренный некромант принуждает усопших жителей к работе. И, что хуже всего, работоспособность у них ну просто никакая, то и дело отдыхать ложатся, а если их бить — обижаются и все равно работают медленно.

Но зато возможностей у «кладбищенца» хоть отбавляй. И магические амулеты производит, и местами на кладбище торгует, и спиритические сеансы проводит — не любит его народ, но услугами пользуется постоянно. Да и себя некромант не обделяет, прибегая к помощи духов при карабкании вверх по карьерной лестнице — соперника можно запугать, состарить, заразить какой-нибудь противной болячкой с неприятными последствиями...

А тянуться ведь есть куда — вершиной политической карьеры уже отнюдь не является должность мэра города, теперь можно забраться еще выше — на уровень империи! Правда, императором или Папой Римским вам не стать, в мануале так жестко и написано «Игроку не доступно», зато верховным канцлером — сколько угодно. А это такая власть и такие возможности, что, заняв этот пост, сам себе завидовать начинаешь.

Соответственно, в аддоне появились и новые звания, и жилплощади: скотлив приличное состояние, можно получить титул принца, отгрохать себе статую в полный рост и поселиться в величественном дворце, в котором можно поселить еще одно игровое нововведение — алхимика. Товарищ сей чрезвычайно полезен, хотя и дуже норовлив. Занимается он изготовлением различных зелий, оказывающих крайне интересные эффекты при применении их к себе или окружающим. Всего этих эликсиров имеется восемнадцать видов, но вот из одного алхимика можно их выдавать не более шести при максимальной его прокачке, и то он сам решает, какие именно. Неприятно, конечно, но приходится тер-

петь, потому что правильно примененные эффекты от эликсиров зачастую превосходят все ожидания. Смотрите только, чтобы этот шаман на вас не обозлился (просто постарайтесь сразу нанять воспитанного и незловредного), а то зелья начнут оказывать воздействия, совершенно противоположные ожиданиям...

Мелкие исправления коснулись также и интерфейса. Появилась возможность фильтровать сообщения, раздавать мастерам более подробные приказы, задавать тележкам торговые маршруты — словом, автоматизация производства стала понятием вполне реальным, а не пределом мечтаний, как ранее. Еще, кажется, была немного улучшена графика, хотя никакого прямого подтверждения этого факта обнаружено не было, просто все стало выглядеть как-то... аккуратнее, что ли. В глаза не бросается, но приятное впечатление осталось.

Сага о баге

О том, что доставшаяся нашему брату версия была сырой и пропитанной глюками всех мастей, уже упоминалось, но это было не единственное ее прегрешение. Перевод текстов, а особенно озвучка персонажей в версии от «Руссобита» оставляли желать много лучшего и навевала ностальгические воспоминания о временах, когда даже самые паршивые и блохастые пираты переводили и локализовали игры не в пример лучше. Страшно представить, сколь-



ких потенциальных фанатов отпугнуло отвратительное издание игры, но зато сейчас руссобитовцы предпочли исправить прошлые ошибки. Версия «Гильдии Gold», которую они нам предлагают, не только содержит оригинальную «Гильдию», но и заново переведена и озвучена, плюс пропатчена от и до. Так что если в свое время вы игру пропустили именно из-за частых вылетов в форточки, у вас появился хороший шанс наверстать упущенное.

Анфирамбы

Х, хотелось статью закончить как-то красиво, каким-то правильным, вычурным и бессмысленным лозунгом вроде «играйте же — да обрящете», но уж больно многими органами тела ощущаю — не нужно это. Потому что «Гильдия» — все-таки чуть-чуть больше, чем игра. Это действительно настоящий живой мир, который существует и развивается по ту сторону экрана, а игроку лишь выпадает шанс в нем пожить, отстранившись от мира реального. Неужели от компьютерной игры можно требовать большего?

И если первая попытка донести этот шедевральный продукт от арийских разработчиков к славянскому игроку провалилась, то, может, не следует упускать второй шанс?

Андрей РАДИШИН (Барталби) bartalbe@yandex.ru

WAR TIMES

Разработчик: Legend Studios
Издатель: Strategy First
Жанр: RTS — 3D
Системные требования: Р 3-1.0 ГГц, 256
ОЗУ, 32 Мб видео

Лирическое вступление

Вы помните, с чего начиналось (на)шествие реалтаймовых стратегий? Прародительницу жанра Dune-2 вспоминаешь как первую любовь: все хорошие воспоминания бережно хранишь в сердце, плохое уже давно забыто, но чтобы вернуться — ни-ни ☺.

За свою долгую жизнь жанр RTS неизбежно эволюционировал, он возмужал, набрался ума и храбрости, был замечен в связях с другими жанрами, и впадать в детство не намерен. «Дюна-2» была фундаментом, на котором построили уже вполне самостоятельного монстра игровой индустрии.

Но есть еще на свете разработчики, которые времени совсем не ощущают — и сейчас, когда эталоном современной RTS считается WarCraft 3, они выпустили RTS, ориентируясь, судя по всему, на «Варкрафт» первый. Что тут скажешь? Пожать плечами, написать красным маркером на коробке с диском «в руки не брать» и ждать чего-нибудь другого? Верно?

Неверно. **Legend Studios**, виновник безобразия, сварганила стратегию, которая неизвестно по каким причинам не была заморожена еще на стадии обсуждения. Они сделали то, на что у других не хватило бы смелости — побоялись бы, что засмеют.

Что же это? Это, дорогие мои друзья, логическое продолжение линейки RTS Dune-2 — WarCraft — C&C.

Лотки с диском **War Times** геймеры обходят десятой дорогой, а игровые журналисты боятся даже пачкать об него руки. Те, кому игра все-таки досталась (обычно подаренная «лучшим» другом), плюются во все стороны. И не зря.

Сюжет

Одно из главных правил современных игр — в них обязан присутствовать сюжет. Примитивный, тупой, плоский — неважно. Главное, чтоб он был. Разработчики, которые помещают действие своих игр во времена реально существовавших военных конфликтов, это правило обходят. Формально сюжет у них есть, неформально — сами понимаете...

Как вы уже, наверное, догадались, парни из Legend Studios тоже решили не морочить себе голову подобными пустяками, и за ос-

нову для своей военной стратегии взяли вторую мировую, а в таком случае сюжета не ждите. Реализм, блин. Война на дворе.

И если вы ждете какого-то намека на сюжетную линию в миссиях, то... зря ждете, друзья.

Но, постойте, если разработчики пожертвовали сюжетом, значит, во имя чего-то, да? Может быть, во имя реализма (в миссиях, в технике и прочем)? Верно? Не верно! Это не тот случай.

Реализм

Очень большую ошибку допустила Legend Studios, обратив свое внимание на вторую мировую войну. Их детище не предназначено для реально существующих военных конфликтов, где реализм — это всё, потому что мы имеем дело с аркадной стратегией. Если сейчас оглянуться назад, обратиться к истории, так сказать, то на что похожа «Дюна-2»? На аркадную стратегию! В этом лично для меня заключается вся ее прелесть. War Times почти такой же, он аркадный — может быть, именно в этом причина столь негативно-яростного к нему отношения?

Ну, ладно, реализм реализмом, а глупости глупостями. Знаете ли вы, что нужно пять-шесть танковых залпов, чтобы свалить пехотинца? Терминатор бы обзавидовался. А самолеты, когда у них заканчивается горючее, а сестя негде, не падают камнем вниз, а продолжают в воздухе наматывать круги. Как вам? А у пехоты, к примеру, здоровье восстанавливается само по себе... Да что там пехота, даже танки обладают регенерацией! Но окончательно я офигел при виде авиации, которая в полете сама по себе ремонтируется. Мистика.

Как бы вас это ни раздражало, таковы законы War Times'a, и вы должны либо принять их, либо отказаться от игры. Выбрав последнее, вы не много потеряете.

Техника игры

Если вы не играли в классические стратегии, то, вероятно, War Times вызовет у вас изжогу. У тех, кто играл, — возможно, ностальгию, но не ручаюсь. Итак, в игре два ресурса: минералы (на вид похоже то ли на руду, то ли на золото) и нефть. Добываем ресурсы, обустроиваем базу, заботимся об обороне, не забываем нападать на противника. Тактика «подождать, пока у противника закончатся ресурсы» тут не работает: нефть, по наблюдениям, бесконечна, шахта с минералами тоже, разве что приток этих самых минералов со временем станет меньше.

Современные стратегии недалеко ушли от подобной «начинки», разве что сложнее стали. War Times — это взгляд назад, в те вре-



мена, когда мы ночами напролет добывали спайс и воевали с Императором. Но взгляд, скажу откровенно, не очень удачный.

Вступление к технике ведения боя

В игре присутствует две кампании: за союзников и за фрицев. Фашисты пытаются захватить мир, союзники (Великобритания, США, СССР) пытаются им противостоять. Все как обычно.

И, пожалуйста, не ждите от миссий даже намека на правдоподобность. Перед нами игра, которая, не стыдясь, эксплуатирует тему второй мировой. Ребята из Legend Studios решили подзаработать на раскрученном брэнде (а World War II — это, что ни говори, брэнд), и уже только за это стоит провести поверх их имени жирную черту.

Если вы считаете так же, я не буду вас переубеждать. Скажу только, что лично мне кампании (в частности, некоторые миссии) понравились. И пускай большинство из них проходится быстро, просто и с первого раза, и пускай некоторые раздражают своей глупостью, но несколько штук мне очень понравились (те, которые обычно удается пройти раза с третьего). Где каждая секунда на счету, где от любого неправильного решения шансы на победу стремительно падают, а при поражении анализируешь свои ошибки и в следующий раз меняешь тактику. Серьезно.

Ну ладно, если вы все-таки очень бережно относитесь к правдоподобности в WW II-играх, то, чтобы не портить нервы миссиями с идиотскими заданиями (хоть местами и интересными), рискну предложить вам попробовать поиграть в Custom Game. Выбирайте себе карту, нацию и, если все прочитанное вас еще не оттолкнуло (от игры, а не от статьи ☺), воюйте себе в свое удовольствие.

Наций в игре, как нетрудно сосчитать, четыре. Что очень даже неплохо, учитывая, что у каждой из них своя архитектура и своя техника, хотя они и похожи между собой как братья-близнецы.

Что огорчает, так это жалкие попытки разработчиков придать нациям различия на более глубоком уровне, т.е. на тактическом. Так, например, у США и Великобритании нефть добывают рабочие, хотя у других — нефтяные вышки. В таком случае, если другие не знают, куда нефть девать, то эти не знают, где бы ее достать. Дисбаланс налицо (и дискриминация тоже ☺).

Тактика

Самая лучшая тактика — или, скорее, самая надежная — это, конечно же, проверенная временем «стенка на стенку». Если армия «конкретная», то от противника, как правило, ничего не остается. Грамотно защищаться компьютер не научен, а вот грамотно нападать — пожалуйста. Из-за этого собрать устрашающую армию несколько затруднительно, ведь отбиваться тоже чем-то нужно.

Из оборонительных сооружений есть башни, но защищают они скорее морально, чем практически. Да и любой дальнобойный юнит щелкает их как семечки.

Пехота в игре полезна только на первых порах (у американцев, правда, есть медик, который лечит «пушечное мясо», но это уже на любителя), дальше — танки рулят. И пускай техника и стоит дороже, и строится дольше, но танковая дивизия — это паника для противника и моральное удовлетворение для вас.

Вот только из неплохого разнообразия техники ваше внимание привлекут разве что одни-два образца, для ближнего боя и для дальнего (еще для воздушного, если враг попался очень наглый), во всем остальном необходимости нет.

Авиация в игре имеет как преимущества, так и недостатки. В первых, не стоит тратить на истребители (разве что для защиты воздушного пространства, но если есть возможность — стройте лучше ПВО), поскольку они стоят денег (на первых порах каждая сотня дорогая) и не окупаются. Лучше потратиться на апгрейд и построить бомбардировщики. Хоть они и чертовски дороги, но за один вылет могут реально снести одно здание противника или пробить «дырку» в обороне и при этом оставаться вне досягаемости. Конечно, это в том случае, если у противника нет системы ПВО. Если есть (и при этом существенная) — про авиацию лучше забыть.

Также не стоит тратить деньги и время на воздушные баталии, если ваша база не защищена должным образом. Помните, боевые

башни могут отбить охоту нападать на вас только пехоте, придут танки — и пиши game over.

Если база противника находится близко от вашей, то удобнее и практичнее снести ее танками, нежели «стучаться» бомбардировщиками.

Но все это относится только к игре на случайной карте, а если вы все-таки решили играть кампанию, то, как правило, там авиация станет вашей главной ударной силой в условиях гигантских карт и «сонных» противников.

Редактор

К игре даже присобачили кривой редактор. При помощи не самого удобного инструментала вы можете там чего-нибудь нарисовать и чего-нибудь забавать. Но пока вы нарисуете что-нибудь играбельное, всякое желание играть уже пропадет. На любителя, короче.

Удивляет отсутствие в редакторе генератора случайных карт, возможность задать пропорции новой карте и триггеров. Хотя, говорят, патч чего-то там и добавляет...

И взору больно, и слух не радует

Графика в игре, как бы это сказать, не первой свежести. На ваших экранах халтура в 3D. Бедные текстуры, ужасная детализация, спецэффекты класса «глаза б мои не видели»...

Графика в игре трехмерная, но лучше бы сделали качественную двухмерность.

Карту можно приближать, но чем ближе — тем ужасней, так что «чем дальше — тем лучше». Карту можно крутить в разные стороны, но тогда вы рискуете дезориентироваться на местности, а это чревато головными болями.

В игре есть «типа ветер», но каждый раз, когда мой взор выхватывал болезненное растение, которое «покачивалось на ветру», в голову лезли мысли о подводном мире Жака Кусто.

Однако настоящий талант разработчиков проявился в реализации деревьев и воды. Вода напоминает голубоватый туман; деревья по отдельности смотрятся еще сносно, но стоит им (деревьям) собраться вместе, как они превращаются в невыразительную зеленоватую массу.

Звуки в игре однообразные, но это мелочи по сравнению с графикой. Справедливости ради стоит сказать, что озвучка юнитов вполне полна: каждая нация разговаривает на своем родном наречии, причем русские — без американского акцента. Если, конечно, для вас это имеет значение...

Музыка будет получше, есть несколько удачных треков, но ничего особого не ждите.

Лирический вывод всего этого безобразия

Пока одни разработчики пытаются все более усложнить свои игры, добавить реализма, поразить нас крутой графикой, их менее одаренные коллеги — наоборот, пытаются все упростить.

Пока одни разработчики пытаются двигаться вперед, другие двинулись назад.

На самом деле ребята из Legend Studios вовсе не решили почтить память «старичков жанра», они решили заработать, не прилагая особых усилий.

И...

Как это ни парадоксально, но этот отстой, этот позор современных РТС мне понравился. Я не рискну кому-нибудь рекомендовать War Times, это будет как минимум смешно.

Но если вы скучаете по «Дюне-2», по классическим стратегиям, в которых мы провозвали бесчисленное количество часов, то War Times, может быть, вам понравится.

Время классических стратегий ушло? Возможно. Но вот появилась War Times... Геймеры лишь презрительно фыркнули, игровые журналисты покрутили пальцем у виска.

Я не буду доказывать, что War Times заслуживает вашего внимания, но, думаю, он заслуживает, как минимум, своего геймера.

Shrike

ПЕТЬКА 5

Разработчик: «Сатурн Плюс»

Издатель: Бука

Жанр: квест

Системные требования:

✓ минимальные: P 233 МГц, 32 Мб ОЗУ,
600 Мб на винчестере;✓ рекомендуемые: P 2 300 МГц, 64 Мб
ОЗУ, 8 Мб видео, 600 Мб на винчестере

Петька и Василий Иванович... Наверное, единственный продукт на территории России, доживший до столь преклонного возраста. Первая игра увидела свет еще в 1998 году, и с тех пор с периодичностью приблизительно раз в год начали появляться следующие игры сериала. После второй части, к сожалению, возникла некая тенденция к ухудшению. А после третьей из названия исчез «Василий Иванович». Вскоре у «ПиВича» сменился разработчик. Вместо S.K.I.F. в этой роли выступила «Сатурн-Плюс», уже обладающая к этому времени некоторым опытом в жанре квестоделания. И вот перед нами пятая часть под названием «Петька 5: Конец игры». Конец, потому как обещают, что эта часть будет последней. Что ж — поиграем, проверим, разберемся...

Огромная комната с плавающими стенами темно-красного цвета. В ней беседуют два подозрительных субъекта, один из которых постоянно находится за кадром. Из разговора мы узнаем, что попавший в поле нашего зрения лысый тип — агент Котовский, ответственный за некий «Красный проект». Отчитываясь перед своим непосредственным начальником, скромно предложившим называть себя Демидургом, он раскрывает суть проекта: построение «красной реальности». Для его осуществления Котовский обязуется предоставить двух «носителей героизма», давно стремящихся достичь абстрактного светлого будущего. Нетрудно догадаться, кто был выбран для этой миссии. А следить за ними и докладывать о подвигах поручено специальному агенту Анке, хорошей знакомой именитой парочки. Все это мы видим в стартовом ролике, который выполнен в честном 3D и затянут настолько, что к его финалу ловишь себя на попытке зевнуть.

Внешне игра претерпела некоторые незначительные изменения. Нас по-прежнему ждет набор всевозможных задач, сбор предметов и применение оных, подчас весьма необычным способом. Однако с добавлением оригинального «антуража» во всем остальном оригинальности поубавилось. Это касается как места действия, так и работы с предметами и коронных номеров наших героев. Вместо путешествий по прошлому и будущему нас ждет Россия. Деревня Гадюкино, Перегаровка, Шишкин овраг... Однако не спешите радоваться — Гадюкино совсем не то, что в первой части игры. Во-первых, территориально деревенька сильно «усохла», во-вторых, внешне она ничем не напоминает уже привычное и родное Гадюкино, и, в-третьих, население изменилось кардинально. Теперь здесь властвуют перебившиеся анархисты, дезертиры, спекулянты, цыгане и прочая мелочь. Шишкин овраг предложит более разношерстную компанию, где красноармейцы соседствуют с партизанами, анархистами и сбитым немецким летчиком. Дальнейшее путешествие обогатит нас знакомством с не менее разношерстной публикой, которая временами кочует с одного уровня на другой. Впрочем, в будущее нас занесет-таки ненадолго, и это альтернативное светлое будущее предложит совсем не

светлую реальность, обилие потускневших цитат и несколько весьма узнаваемых героев.

Сбор предметов, применение их и немногочисленные диалоги по-прежнему составляют основу классического квеста, коим игра, собственно, и является. Управление и инвентарь остались прежними, претерпев лишь чисто косметические изменения. Внешне все привычно, знакомо и узнаваемо, что, безусловно, порадует поклонников серии.

После смены разработчика изменился и внешний вид героев. Не знаю, кому как, но мне их облик раньше нравился гораздо больше. Подобные изменения произошли и с Анкой, и с Фурмановым. Кроме них в окрестностях Гадюкино довольно много других колоритных персонажей, в том числе знакомых по предыдущим частям игры, но представших в иных ипостасях. Довольно удачно нарисованы фоновые изображения. Полезные предметы на них не выделяются, поэтому потребуются тщательное изучение обстановки непосредственно курсором — пиксельхантинг во всей своей красе. Также представлена продвинутая система отклика на ошибочные действия: фразы привязаны к конкретным событиям, а не ограничены одной типовой заготовкой, которая через полчаса игры может достать даже самого спокойного человека.

Герои, как обычно, путешествуют вдвоем и выполняют разные задачи. Например, комдив ни за что не полезет в дупло и никогда не поднимет с пола что-нибудь даже очень важное. Для таких нехитрых поручений под рукой есть «ево верный ардинарец и соратник боец Петр Пустота», который «ростом побольше, но ф плечах поуже». Чапаев же любит поговорить, покритиковать Петьку в оригинальном шутовском стиле или исполнить нечто более интеллектуальное, чем лазанье по крышам в поисках утерянной папахи.

Что касается озвучки, то она совершенно не поменялась. Да что здесь можно сказать, Линников и Пожаров для «ПиВича» — как Ливанов для «Шерлока Холмса». Невозможно представить на их месте кого-то другого. Музыку не замечаешь до того момента, пока не выйдешь из игры — настолько она вписывается в общий фон.

Действия персонажей наконец-то стали немного более логичными. То есть нам дают хоть какие-то намеки — что надо делать с тем или иным местом или предметом. Хотя иногда догадаться, что нужно сделать с очередным предметом, представляет из себя простую задачу. И кто знает, может именно поэтому «Петька 5» проходит на одном дыхании.

Знаете, хоть нам и обещали, что это будет последняя часть похождений Петьки и Василия Ивановича, после просмотра финального ролика в это мало верится. Уж больно неоднозначный финал. Так что, может, мы еще и встретимся с полюбившимися героями.

И, как вывод: на мой взгляд, игра удалась. Хоть игра и получилась без особых неожиданностей, зато сохранила все фирменные особенности. И это не самая худшая часть сериала.



Разработчик: Amaze Entertainment
Издатель: IC
Жанр: Adventure
Системные требования: P 3-600 МГц, 128 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео, 740 Мб на винчестере

Pantera SLS

LEMONY SNICKET'S
— A SERIES OF —
UNFORTUNATE
EVENTS™

В веке эдак 17-ом писатели поймали за хвост мысль, что самыми читаемыми становятся книги, близкие по ситуациям к жизни читателей — и посочувствуют, и о своих горестях забудут. Книги становились все популярнее, из года в год обростая приобретениями века нового — мечтами о светлом будущем, о путешествиях, открытиях... В конце 20-го столетия стало популярно писать мистику о прошлом. Аудитория была выбрана самая что ни на есть простая и легко поддающаяся воздействию литературного миража — дети. На фоне отсутствия новых идей для детских игр разработчики хватаются за все. Вот и эту книгу превратили сначала в мультик, потом в полнометражный фильм, а следом и в игру. Охватили весь рынок, так сказать.

К сожалению, в семье — не без урда, а в проекте — не без ошибок... «33 несчастья» тому наглядный пример. Вместо того чтобы сестры и, внимательно вчитавшись в текст серии книг, на основе которых собирались воять игру, сделать свою работу, разработчики решили не тратить даром времени и писать сценарий лишь по части книг. Они не учли того, что книги взаимосвязаны. Вот и получается в результате, что часть сюжета никуда не ведет. А значит, часть аудитории потеряна — пройти игру полностью, сохранив к ней интерес, смогут лишь те, кто прочел книги (а их целых 11!). Вот, например, собирая на протяжении игры буквы, я думала, что они нужны лишь с познавательной целью, для изучения детьми английского языка. Потом прочтала ради интереса книги. Как оказалось, не только буквы, но и плакаты, собираемые детьми на протяжении всех злоключений — ключ к новому этапу их жизни, маленькая подсказка к предстоящим событиям. Не буду рассказывать, к каким именно. Кому интересно, тот прочтет сам, ну, а кому — нет, пусть играет и строит предположения — тоже дело занятное.

Играть же нам придется сразу за трех персонажей — мальчика и двух его сестер, оставшихся в результате несчастного случая на попечении самого близкого родственника, дяди. Родственничек оказывается тем еще проходным — детей он совершенно не любит и использует как рабочую силу для приведения дома в приличный вид. Да и опеку над ними он оформил исключительно ради денег, оставшихся им в наследство от родителей. Кстати, кроме дяди у юного семейства есть некий попечитель, устраивающий опеку. Так вот, узнав, как тяжело приходится ребятам, он начинает искать других родственников. Но не тут-то было — дядечка так просто не упустит «свои» деньги, не зря ведь он актер! Но и детки не лыком шиты — хоть и не годятся на роли в фильме «Один дома», постоять за себя они могут. На протяжении игры они не раз покажут зубки, и не только в переносном, но и в буквальном смысле. Младшая из сестер, Санни, так и

рвется из своего переносного креслица, чтобы перекусить хоть что-нибудь, веревки для нее — истинное удовольствие, а для разработчиков ее зубки — настоящая находка, нельзя ж показывать детям, что они могут ходить по дому с ножом!

Старшая же из сестер — гений изобретений, единственная проблема которой — как заплести волосы, чтобы они не мешали ей в процессе воплощения своих технических фантазий. С поистине феминистической (с взрослой точки зрения) наивностью сестренки посылают брата искать предметы, необходимые для создания оных, да и бои, как настоящий мужчина, он берет на себя. Как бы там ни было, больше всего мне понравилось управляться с веревками, ползать от имени младшенькой, изредка задумываясь над тем, куда она прячет и как таскает на себе несколько банок с консервацией или не менее тяжелые для малышки предметы... Кстати, об изобретениях — именно они и составляют большую часть вооружения детей в борьбе с дядиными приспешниками, например, комаров Клаус убивает распышителем, который несколько минут назад его сестра соорудила из того, что нашлось в доме. Почему большую часть? Да потому, что для этого устройства просто необходима жидкость, отравляющая гигантским насекомым жизнь и вкус воздуха — духи. Их изобретать в игре не надо, можно просто отобрать у гостей дяди Олафа, они у них как раз жутко противные...

Как вы уже могли понять, игра не является шедевром. Не спасает ее и проработанная местами графика — даже очень красивые текстуры потеряются среди обилия мрачных темных оттенков. Перед нами еще один пример того, как можно красивую и интересную игру испортить недоработками. Но, несмотря на то, что назвать «33 несчастья» шедевром жанра язык ни у кого не повернется, игра интересна. Своей простотой. Своей детскостью. Своими подходами и решениями, хоть они и сделаны не сценаристами игры, а детским писателем, автором «серии несчастных происшествий»... Lemony Snicket's — это стандартная детская аркада, где квестовые задания разбавлены очень простыми боями, где после одной более ли менее сложной для ребенка загадки наступает период затишья. Пройти игру способен и ребенок, и взрослый. Вот только детям сделать это будет намного интереснее, ведь они принимают мир таким, какой он есть, не допытываясь, почему и что происходит, а если и не хватает какого-нибудь кусочка головоломки в истории, они его придумают, вообразят, допишут свою историю событий...



SebastoKratorIII sebastokrator@ukr.net



Постапокалиптический мир... Гм... Ну, что это напоминает, ясно: «Фоллаут». И почему-то под номером «2» (это потому, что я в первый не играл. — Мое прим.). А вот потом ситуация на рынке пост-ядерно-постапокалиптических миров-игр странным образом изменилась в худшую сторону. Да, выходили игры в мире после катастрофы, да, будут выходить, но пока еще ни одной из них не удалось свергнуть короля с трона. Не прозвучало ни разу: «Король свергнут, да здравствует король!» Эх...

Но вот на арене появляется Metalheart, по-нашему просто «Железное Сердце». Сможет ли претендент скинуть короля или хотя бы стать принцем? Об этом наш рассказ. (Наслаждайтесь — Мое прим.)

МИК (в лице сами-знаете-кого): Доброго времени суток! Представьтесь, пожалуйста, и назовите свое место в команде.

С.Л.: Гамарджоба! Меня зовут Сергей Лахтин, я сценарист и продюсер проекта.

МИК: Metalheart: Replicants Rampage — как возникла идея создания данного проекта? Кроме того, на официальном сайте (www.metalheart.ru) указано, что при создании игры разработчики находились под влиянием Fallout'a и Arcanum'a. По идее, «Железное Сердце» должно приобрести некоторые характерные черты данных РПГ, или я не прав?

С.Л.: Конечно, так и есть. Если абстрагироваться от тонкостей и стилистики обоих проектов, то главное глобальное сходство этих шедевров жанра RPG с Metalheart — в чрезвычайно развитой системе генерации и развития персонажа. Мы вообще не можем понять, как в некоторых ролевках игроку могут выдавать готового, сгенерированного самими девелоперами перса, да еще и с примитивной системой прокачки. Аватар — это зеркало самого персонажа в игровом мире. Даже если его образ изначально привязан к сюжету (как фигуры Лантана и Шерис), у геймера должна быть возможность подстроить его под собственную стилистику игры, например, сделать крепыша-специалиста по тяжелому вооружению или быстрого и верткого скаута.

МИК: Герои... Герои... Герои... Что мы тут имеем? Два человека — две личности — мужчина и женщина — Лентан Сигни и Шерис Шеридан. Он — капитан торгового судна, она — второй пилот. Лучшие

Разработчик: «Аксела»

Жанр: РПГ

Системные требования: Р 3-800 МГц, 128 (256 лучше) Мб ОЗУ, 32 Мб видео, около 2 Гб свободного места на диске

Дата выхода: ориентировочно март 2005

друзья. Но как же тогда происходит управление персонажами? То есть, мы будем управлять сразу двумя героями — или мы выбираем одного из них, а второй/второй бежит рядом в качестве NPC?

С.Л.: Система управления обоими персонажами полная, «партийная». Замечательный пример — Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Мы можем давать указания Лантану и Шерис как по отдельности, так и одновременно.

МИК: Завязка сюжета вроде такая (поправьте меня, если что, ОК?): торговое судно «Глория», капитаном которого является Лентан и которое пилотирует Шерис, терпит крушение в астероидном поясе, и спасательный шатл с главными героями приземляется на планете Проион, которая находится под властью Империи. Практически все расы, населяющие планету, работают на тактониевых рудниках (об этом чуть попозже). В общих словах — тактоний как бы заменил деньги. Это вещество обеспечивает работу имплантантов, за которые население не просто борется, а чуть ли не воюет. Имплантанты повышают способности человеческого организма, но без тактония они будут высасывать жизнь из обладателя. Ну так вот, все расы трудятся на рудниках, кроме одной... Номады. Эта коренная раса, которая жила здесь до прихода Империи, не выстояла против нее и вымерла. Но люди говорят, что некоторые ее представители еще живы, и в данный момент готовится восстание против Империи. Лентану и Шерис же предстоит выбраться из этого злого мира, но пока правит Империя, сделать это им не удастся. Поэтому герои ищут эту расу, ставшую тайной, находят ее... И тут рассказ обрывается. Типа так: «Финал истории представляет особый интерес, и мы не хотим разочаровывать любителей интриг...». Я не буду спрашивать об окончании, я интриги и сам люблю, но вот что хотелось бы знать: сколько у игры окончаний и заканчивается ли игра happy end'ом?

С.Л.: Всего есть две разительно отличающихся друг от друга концовки. Какие именно по настрою и по содержанию — пока секрет.

МИК: В игре мы видим целых четыре расы: люди, мутанты, киборги и номады. Пожалуйста, расскажите коротко о расах, об их отношениях, и еще вот что: представителей какой из этих рас больше всего на планете (соответственно, кого герои будут встречать чаще всего)? И из каких рас можно будет нанимать себе помощников (числом, вроде бы, до шести)? А также, заодно, и как будет осуществляться управление помощниками?

С.Л.: Чаще всего мы будем встречать людей и мутантов, так как это наиболее распространенные на Проионе расы. Номады — древняя и очень загадочная цивилизация, которая предпочитает выходить на контакт только когда в этом возникает срочная необходимость. Все остальное время они скрываются от посторонних глаз.



В данный момент идет оптимизация кода, ведутся работы над отношениями между расами. Что касается количества помощников и управлений ими — об этом мы скажем отдельно в разделе нашего сайта «Дневники».

МИК: Насколько велик мир игры, и как осуществляется передвижение по нему? Правда ли то, что мир обещает быть довольно интерактивным, — есть информация о том, что можно будет выбирать двери, разваривать решетки?

С.Л.: Абсолютно верно, мир немал. Именно поэтому нам пришлось вводить глобальную карту, как в Fallout'e. А интерактивность действительно будет высокая — дождитесь и убедитесь в этом сами!

МИК: Мы и подошли к одной из основных особенностей игры: имплантанты. Насколько велика их роль в геймплее и игре вообще? Сможет ли персонаж САМ создавать имплантанты или сможет использовать только купленные в магазине?

С.Л.: Только находить или покупать. Имплантанты действительно дают огромные плюсы к характеристикам, но... вызывают острую тактониевую зависимость, которая необратимо сказывается на здоровье при отсутствии необходимой дозы. Игрок волен сам выбирать между средним по силе персонажем, но независимым от своеобразного наркотика, либо же становиться на путь киборга-наркомана.

МИК: Раз «Железное Сердце» — РПГ, значит, там есть ролевая система (ну, блин, и логика ☺). Если сначала предполагалось 16 характеристик у каждого персонажа, то в процессе разработки это число сократилось до 10. С какой целью это было сделано — чтобы облегчить игру, или чтобы сбалансировать ее? (Возможен ваш вариант ☺.) Пожалуйста, назовите примеры этих характеристик, и как происходят повышение уровня и прокачка персонажа? Из основных параметров есть только два — выносливость и здоровье. Здоровье, думаю, комментариев не требует, а вот про выносливость не отказался бы послушать поподробней ☺. И вот еще что интересно: есть ли в наличие перки (или бонусы), как это было в «Фоллауте»? И есть ли что-то наподобие репутации? Как, кстати, можно получить опыт? Где можно взять нелинейные миссии (если можно взять вообще ☺)? Какую свободу предоставляет игроку «Железное Сердце»?

С.Л.: Опыт, как всегда, приобретается за счет убийства монстров и выполнения квестов. Все остальное — пока конфиденциально.

МИК: Боевая система, как я понял, довольно схожа с одной из «Фоллаута». Все та же пошаговая система, все то же количество очков действия... Но вот виды оружия намного отличаются от фоллаутовских. Каким оружием может пользоваться герой, и где его можно приобрести? Можно «снимать» вещи с поверженных противников? Какие слоты для инвентаря есть у персонажей и отображаются ли визуально надеть/снять предметы? Кто может стать врагом игрока? Потенциально — любой?

С.Л.: Кратко по пунктам:

1. ассортимент оружия огромен, воспользоваться можно любым, но с оглядкой на собственные ограничения по характеристикам;
2. приобрести — у NPC в городах, на кочевых стоянках или же снять с трупов;
3. не наживайте себе врагов сами, и вас будет атаковать не такое уж большое количество вооруженных злыдней. Многие моменты можно решить мирным путем, без единого выстрела.

МИК: Как будут происходить диалоги в игре (есть ли характеристика, отвечающая за это, и т.д. ☺). И вообще, какими способами можно добиться от NPC того, чего тебе нужно?

С.Л.: Стандартная «репликовая» система. В зависимости от того, что вы скажете, будет меняться настроение NPC по отношению к вам. Взвесьте свои слова дважды перед тем, как высказывать свое мнение отнositельного внешнего вида киборга ☺.

МИК: Графический движок будет на высоте? (Иначе — никак ☺!!!)

С.Л.: Движок будет хорошим, поддерживающим разрешение от 1024×768 до 1600×1200. Ожидайте 2D-изометрию. Графика будет выполнена в киберпанковской стилистике.

МИК: Что с музыкальным оформлением? Мрачные мелодии, симболизирующие конец мира?

С.Л.: Мрачное, да. Скорее, его можно охарактеризовать как мелодичный киберпанк-эмбиент.

МИК: ИИ, он же искусственный интеллект. Туп, нормален, или крут ☺? Шучу. Но желательно поподробней узнать, какой он будет в игре.

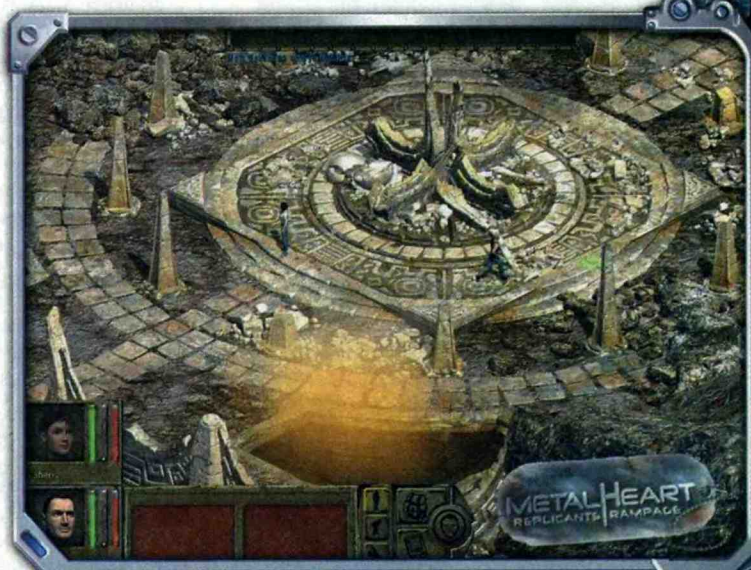
С.Л.: Хех, ни один разработчик не будет говорить, что AI в его игре туп, не так ли ☺? Мы постарались — и надеемся, что он будет выглядеть «на уровне».



МИК: Когда нам ждать релиза игры, и какая примерно конфигурация компьютера потребуется для комфортной игры? (Минимальные системные требования тоже неплохо бы знать).

С.Л.: Релиз отложен на февраль-март этого года. Системные требования: PIII-800 МГц, 128 (лучше 256) ОЗУ, 32 Мб видео, ~2 Гб места на жестком диске.

МИК: За сим и закончим. Желает разработчикам всего самого-самого. И пока кто-то там будет ждать фиг-знает-когда-выходящий-Fallout 3 и прочие Fall: Last Days of Gaia ☺, я буду ждать «Железное Сердце». Наше — оно как-то ближе... и роднее.



С.Л.: Ждите. И не прогадаете, точно! Удачи!

Ну что ж, будем ждать. Может, претендент и сможет высидеть... а может, и нет... Как там было в анекдоте? «Главное, мальчик, чтоб ты хорошо учился». В смысле: жизнь течет, братцы и сестрицы.

Мир! В смысле, peace!

Павел МАКСИМЕНКО

Выжимаем сокá из старых ПК

Данная статья будет интересна владельцам старых компьютеров, желающим поднять быстродействие своих систем.

Речь у нас нынче пойдет о системах, в которых используются материнские платы, основанные на чипсете VIA Apollo Pro 133. Немало таких компьютеров работает в офисах и дома. Учитывая, что наука сейчас идет семимильными шагами ☺, эти компьютеры безнадежно устарели, и бесполезно пытаться поднять их производительность до уровня современных платформ. Но, правильно настроив систему, можно выжать из нее все, на что она способна. А способна она иногда на многое.

Как можно ускорить компьютер

В первую очередь, конечно же, модернизацией «железа». Это можно сделать путем:

1. покупки новых, более производительных комплектующих. Самый простой и самый дорогостоящий ☹ способ;

2. разгона уже имеющихся комплектующих. Для любителей экспериментировать — самое оно;

3. настройка имеющихся комплектующих (перед этим уже купленных и разогнанных ☺).

Разберем по порядку достоинства и недостатки каждого из способов.

✓ **Покупка новых (или б/у — для бережливых) комплектующих.** Недостаток очевиден: необходимо потратить некоторую сумму денег. Что имеем в плюсе: получаем кроме увеличившегося быстродействия некоторые функции, которых от старых комплектующих мы не добились бы никаким разгоном. Например, при покупке нового винчестера это увеличившаяся скорость вращения шпинделя (в старых винчестерах она обычно составляет 5400 оборотов в минуту, в новых моделях для массового рынка — от 7200 до 10000 об/мин), больший кэш (в старых HDD — 512 Кб, в новых — 2, 8 и даже 16 Мб), более быстрый интерфейс (ATA 100/133 вместо ATA33 или ATA66). При покупке новой видеокарты пользователь может стать обладателем вершинных и пиксель-

✓ **Разгон уже имеющихся комплектующих.** При минимальных затратах можно заставить работать свою систему быстрее. Недостатки: увеличившееся тепловыделение (необходимо приобретение новых кулеров или доработка старых, улучшение вентиляции всего системного блока) и энергопотребление (возможно, потребуется покупка нового блока питания), увеличившийся шум и, наконец, в ряде случаев потеря гарантии на «железо». Самый тяжелый случай — это выход из строя комплектующих, что, к счастью, случается редко (но не очень ☹. — Прим. ред.).

✓ **Настройка комплектующих.** Без затрат получаем дополнительное быстродействие и даже иногда новые функции (см. далее раздел «Настройка чипсета»).

Процессор

Самые производительные процессоры, которые поддерживают материнские платы, основанные на чипсете VIA Apollo 133, это *Pentium III* и *Celeron* на ядре *Coppermine* (рис. 1). Максимальные частоты, которые поддерживают эти (не слотовые) процессоры — 1100 МГц у *Celeron* и 1133 МГц у *Pentium*. Пентий имеет 256 Кб кэш L2 и работает на системной шине 133 МГц, а *Celeron*, соответственно, обладает 128 Кб кэша и 100 МГц внешней шиной. Разница в производительности между этими процессорами составляет 0-20% в зависимости от приложения. Выводы делайте сами.

Владельцам материнских плат *Asus P3B-F*, *Chaintech 6BTM*, *Acorn 6BX86*, *Iwill BD100*, *Asus TX97-E*, *Iwill BD100 Plus*, *Acorn 6BX81*, *Acorn 6ZX85*, *Acorn 6BX86/ZX86*, *Lucky Star 6ZX2*, *MicroStar 6163*, *PC Partner* модель *p930*, *Gigabyte GA-6BXC*, *Acorn 6LX87*, *Acorn 6VIA82P*, *Acorn 6VIA85P* повезло, потому что, перепрошив BIOS, на этих платах можно получить поддержку процессоров на ядре *Tualatin*, которые имеют кэш L2 256 Кб и частоты 900-1400 МГц, а если еще и разогнать...

Правда, необходимо будет внести некоторые изменения в плату с помощью паяльника. BIOS можно скачать с сайта <http://www.rom.by>, там же можно прочитать

о том, как перепрошить BIOS и куда ткнуть паяльником ☺.

Оперативная память

Максимальный объем, который обычно понимает материнская плата — это 256 Мб на одной планке SDRAM DIMM (рис. 2) или 512 Мб (если на планке 16 чипов), общей суммой (во всех слотах) до 1.5 Гб (чипсет VIA 694 поддерживает до 2-х гигабайт). Поддер-

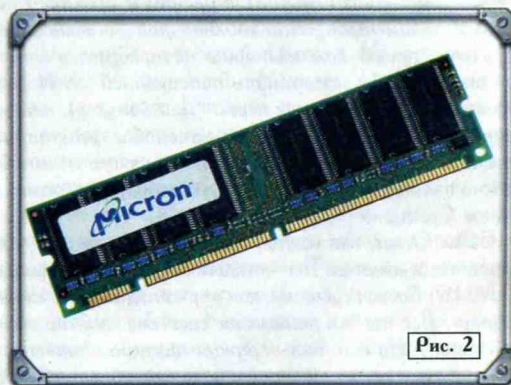


Рис. 2

живается память формата PC 133, не перепутайте с DDR-памятью, она не влезет в слоты ☹. Обычно рекомендуют память известных брендов, однако у меня в ПК установлена не брендовая память, которая работает на частоте 166 МГц при минимальных таймингах. Главное, при покупке памяти смотрите, чтобы на планке все было аккуратно распаяно и не было следов физического повреждения.

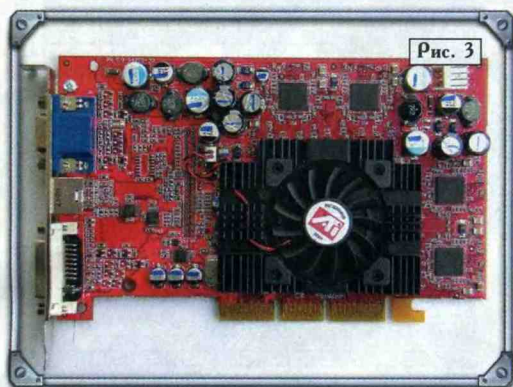
Видеокарта

Часто возникают вопросы: заработает ли на моей старой материнке, поддерживающей только AGP 2x, новая видеокарта, работающая на AGP 4x, 8x? Материнские платы, о которых идет речь в данном обзоре (см. перечень выше), поддерживают такие видеокарты: на чипах *NVIDIA* — до *GeForce 5900*, на чипах *ATI* — до *Radeon 9800*. Не поддерживаются *ATI Radeon 9600*, *9550* и их модификации (*Ultra*, *Pro*, *XT*). Также возможна индивидуальная несовместимость некоторых материнских плат и видеокарт. Материнки на чипсете VIA 694x (*Apollo PRO 133A/133T*) могут работать с *ATI Radeon 9600/9550*.



Рис. 1

ных шейдеров ☺, видеовыхода и видеовхода, полноэкранного сглаживания и антиалиасинга и т.д.



материнских плат стандарта AGP 1.0 (единственное исключение — семейство Radeon 9600).

При выборе видеокарты (рис. 3) необходимо определиться, для чего она вам нужна в первую очередь, и в соответствии с принятым решением делать выбор. На нашем старом компьютере нельзя будет играть в современные игра типа *FarCry*, *DOOM 3*, потому что даже при установке самой мощной видеокарты «узким местом» системы окажется процессор. (Ну, думается Tualatin 1.4 ГГц не будет таким уж узким местом, хотя нужно учитывать, что платформы на базе набора микросхем VIA Apollo Pro заведомо медленнее аналогичных по конфигурации ПК с чипсетами Intel. — Прим. ред.) Для сбалансированной игровой системы достаточно будет GeForce 3 или 4, Radeon 8500 (9100), 9000 (9200). (Не согласен ☺. — Прим. ред.) Если вы любитель анизотропной фильтрации и антиалиасинга 8х, покупайте что-то помощнее. Также при покупке видеокарты необходимо учитывать, нужен ли вам видеовход/выход, поддержка аппаратной декомпрессии MPEG2 и т.д.

Жесткий диск



Многие материнские платы на базе рассматриваемого нами чипсета имеют ограничение в 137.4 Гб по допустимому объему подключаемого жесткого диска (некоторые материнки, BIOS которых был написан до 1999 года, могут иметь ограничение 33.8 Гб), однако Windows начиная с версии 98 и выше плевать на эти ограничения, она «увидит» весь диск. При покупке HDD необходимо обратить внимание на размер кэш-памяти диска — чем больше, тем выше вероятная скорость работы накопителя. Не имеет смысла экономить 30-40 гривен, теряя при этом производительность. Скорость вращения шпинделя у современных дисков 7200 об/мин. Western Digital специально для любителей скорости производит серию Raptor со скоростью вращения шпинделя в 10000 оборотов в минуту. (На самом деле это бывшие SCSI-модели, их производительность и особенно емкость, на мой взгляд, совершенно не оправдывают установленный уровень цен на эти диски. — Прим. ред.)

Что делать, если вы купили большой диск (рис. 4), который не «видит» материнская плата? Можно использовать в качестве загрузочного винчестера меньшего размера. Windows увидит новый накопитель целиком. Возможные проблемы: нельзя пользоваться емким диском под DOS, может снизиться скорость работы. Второй способ решения этой проблемы — перепрошить новый BIOS. Если Windows XP не видит диск размером больше 137 Гб, добавьте параметр `DWORD EnableBigLba` в `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Atapi\Parameters`, значение параметра 1.

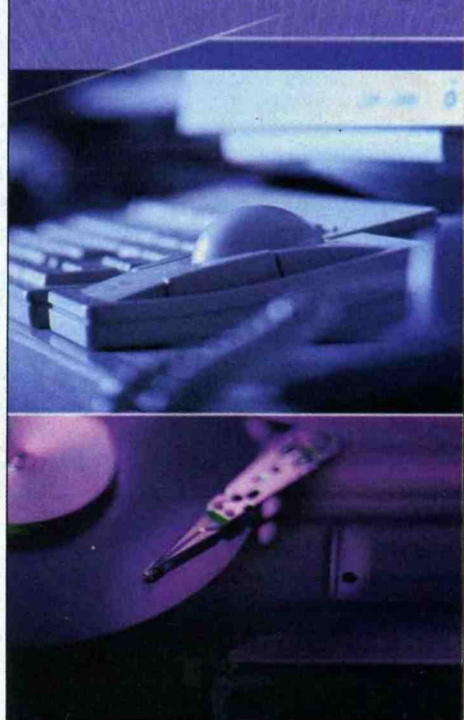
Окончание следует



Міжнародний ІТ-форум інфоком+

23-26 березня

м. Дніпропетровськ
Палац спорту «Метеор»



Офіційний
медіа-партнер

ЧТОТО

В рамках форуму
спеціалізовані виставки:

Комп'ютери та софт
Зв'язок та комунікації
Банк
Офіс
Безпека

Організатор:

Бізнес-центр "КОМІНФО"

тел.: (056) 370-14-14, 32-47-48

e-mail: cominfo@cominfo.dp.ua

www.cominfo.ua

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel2.0/128/40GB/52xCD/FDD/VA-int	1293	235	3
cel1.7/2.8GHz/845/128-1GB/VA4	171	7	
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Ath 3.0/512/40GB/VAm/CD	2640	480	3
PIV 2.26-3.6GHz/845/128-2GB/VA64	245	7	
PIV 2.8-3.6GHz/845/128-1GB/64-256MB	301	7	
PIV 3.2-3.6GHz/845/128-1GB/64-256MB	360	7	
PIV 3.6-3.6GHz/845/128-1GB/64-256MB	637	7	
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sempron2300+/256/40GB/VAm/CD52	1392	253	3
Sempr 2.2-2.6GHz/KM-400/128-2GB	165	7	
ATHLON 64 2.4-3.4GHz/128-2GB/VA64	390	7	
Мобильные компьютеры			
Нотбук LG LS50-FCHR P-M 715	8383		5
Нотбук LG LS50-GDKR P-M 735	9284		5
Нотбук LG LS50-GULR P-M 735	9988		5
Нотбук LG LM50-GSKR P-M 725	11080		5
IBM, SONY, Gateway, Toshiba, Compaq et-		435	7
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2.8 (Coppermine/T) or	99	18	3
CPU Sempron 2200+ Socket A, 333MHz	279		5
CPU Sempron 2200+ (BOX)	312		5
AMD Sempron+ 2200+/100+BOX or	325	59	3
CPU Sempron 2500+ Socket A, 333MHz	397		5
CPU Celeron 2.0 GHz Socket 478 Tray	400		5
CPU Sempron 2600+ Socket A, 333MHz	425		5
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Tray	456		5
CPU Celeron 2.0 GHz Socket 478 Box	459		5
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Tray	462		5
CPU Celeron 2.4 GHz Socket 478 Box	515		5
CPU Athlon XP 2500+ Barton	571		5
CPU Celeron 2.6 GHz Socket 478 Box	594		5
CPU Sempron 2800+ Socket A, 333MHz	659		5
CPU Athlon XP 2800+ Barton	684		5
AMD Athlon 64 2.8-3.2 Box	781	142	3
Pentium 4 2.4 / 3.2 or	888	156	3
CPU PENTIUM IV 540 - 3.2/1Mb/800FSB	1379		5
AMD Sempron 2.2-2.6GHz/K7P 2000-64		42	7
Celeron 1700-D2930GHz/P4 2.26-3.6GHz		59	7
Модули памяти			
64/128/256MB SDRAM Hynix, Spectec	61	11	3
128/256/512MB/1GB Flash Samsung	110	20	3
DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX)	110		5
128/256/512MB DDR Kingston, Mic	131	22	3
DIMM 128 MB PC133 takeMS	137		5
DDR SDRAM 256 MB PC2700 AENEON	196		5
DDR SDRAM 256 MB PC3200 takeMS CL2	206		5
DDR SDRAM 256 MB PC3200	208		5
DIMM 128 MB PC133 ECC	220		5
DDR SDRAM 512 MB PC2700	417		5
SDR,DDR,DDR2(PC266,333,400,533)		12	7
Материнские платы			
MB Elitegroup N2U400-A nForce 2	284		5
MB ASUS A7N8X-X/1Nvidia nForce2	355		5
MB ASUS A7N8X/1Nvidia nForce2	428		5
MB DFI LanParty NFRI ULTRA Socket	467		5
MB ASUS P5B00/845PE 5775 FSB 800	524		5
MB ECS P15P-A v1.0/FSB800/2+DDR400	602		5
MB Gigabyte GA-BP675Pro/845PE	636		5
MB INTEL D915PML/775, PCI-E x16	670		5
ALBATRON, ASRock, Elitegroup, DFI, et		21	7
ASUS, ABIT, SOLTEK, MSI, GIGABYTE, et		23	7
Жесткие диски IDE			
40 - 80Gb (5400/7200) WD, Samsung	297	54	3
HDD Samsung 40.8 GB 7200 rpm SATA	298		5
HDD Samsung 80.0 GB 7200 rpm	355		5
HDD Seagate 80.0 GB 7200 rpm 2 MB	366		5
HDD Seagate 80.0 GB 7200 Buffer 8 MB	411		5
80 - 160Gb Seagate, WD, Samsung et	413	75	3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 2 MB Cache	459		5
120-160GB(7200)Seag.WD,Samsung,et	490	89	3
HDD WD 120 GB 7200 rpm 8 MB Cache	493		5
HDD WD 200 GB 7200 rpm 8 MB Cache	687		5
10-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD, et		32	7
Сменные диски			
CD drive 52x Samsung, Acer/BenQ, NEC	77	14	3
CD-ROM 52x LG IDE Silver	87		5
CD-ROM 52x LITEON LTN5295-01C	88		5
CD-RW LiteOn, Nec, Samsung et	132	24	3
DVD-ROM BenQ 16x/50x IDE	138		5
DVD 16/40 Toshiba, BenQ, Nec, et	138	25	3
CD-RW Samsung 52x/32x/52x IDE	138		5
CD-RW Philips 52x/32x/52x IDE	146		5
CD-RW LG 52x/32x/52x IDE	149		5
CD-RW Sony 52x/32x/52x IDE	152		5
DVD-ROM Toshiba 16x/48x IDE	155		5
DVD+CDRW Nec/LG/Toshiba-Samsung et	220	40	3
CD-RW+DVD-ROM LG 52x/32x/52x/16x	242		5
DVD+R/RW BenQ, LG et	429	78	3
40-56x Sony, Nec, Samsung, Asus et		13	7
TEAC, MITSUBISHI, NEC, LG, SONY, ASUS et		27	7
MultiMedia			
Наушники Sanyo CD-7508M с микр.	25		5
Наушники Sanyo CD-760V с ргр. ур.	25		5
SB CMedia CM18738 32 bit 6 Channels	39		5
SB CMedia CM18738 32 bit 6 Channels	51		5
AverMedia JOTVY / USB Radio FM / Ez	165	30	3
KW-TV878R-Pro/883	182	33	3
Наушники Sanyo WR-770 Stereo UHF	242		5

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
TV-Tuner AverMedia TV 305 PCI	310		5
SB Creative Audigy 2 ZS Platinum	1013		5
16-32BT Yamaha, Creative, Media et		6	7
Видеокарты			
64MB ATI RADEON 7000 AGP TVO	187	34	3
64/128/256MB ATI RADEON 9200/9600	226	41	3
SVGA 128 MB Nvidia GeForce FX5200	321		5
SVGA 64 MB Sapphire Radeon 9200 DDR	343		5
SVGA 128 MB PowerColor ATI Radeon	352		5
128/256MB 9250/9550 ATI RADEON	413	75	3
SVGA 128 MB PowerColor ATI Radeon	524		5
SVGA 128 MB Gigabyte GV-NX64 128D	760		5
128MB FX 5200 TVO ASUS V9520Magic	886	161	3
4-128MB MSI ATI Asus, GeForce et		8	7
GeForce II, III, IV (GTS-Ti) 32-128		29	7
Мониторы			
17"730E TCO'99, 1280x1024@75Hz	405	110	3
Monitor 17" Samtron 78E 0.28 mm	422		5
Monitor 17" Samsung 7935 0.27 mm	425		5
Monitor 17" LG 773N	436		5
Monitor 17" Samsung 793DF 0.20 mm	701		5
Monitor 17" Samtron 78DF 0.20 mm	715		5
Monitor 17" Samsung 793DF Silver	721		5
Monitor 17" LG 7108N Flatron E2	729		5
Monitor 17" Samtron 783DF 0.20 mm	749		5
Monitor 17" Samsung 795DF 0.20 mm	771		5
Monitor 17" LG 7109U Flatron E2	788		5
Monitor 17" LG F7008 Flatron 0.24 m	794		5
Monitor 17" Samsung 795MB 0.20 mm	822		5
19" SCOT 9950 1600x1200 TCO'99	831	151	3
Monitor 17" Samsung 797DF 0.20 mm	929		5
Monitor 17" LG F700F Flatron 0.24 m	940		5
Monitor 17" LG F720P Flatron 0.24 m	940		5
Monitor 19" LG P1908U Flatron 0.24	1351		5
Monitor 19" LG F720P Flatron 0.24	1543		5
Monitor 15" Sony SDM-H553B LCD	1444		5
Monitor 15" Hannaford 550 TFT	1830		5
17" Acer AL1714 13ms 350-1.370Hz/u2	1832	333	3
Monitor 15" LG L1530P TFT	1835		5
17" Samsung 710N 12ms 600-1.300Hz/u	2079		5
Monitor 15" Sony SDM-S53 Grey LCD	2083		5
17" NEC MultiSync 1701 16ms 0.26	2211	402	3
Monitor 17" Sony SDM-5745 TFT	2409		5
Monitor 17" SONY LCD HS74W White	2421		5
Monitor 17" Sony SDM-574B (Black)	2421		5
Monitor 18" LG L1810B	2505		5
Monitor 19" LG L1930S QSNF	2618		5
Monitor 19" LG L1910B	2826		5
14-22" SONY, SAMSUNG, LG et		96	7
17" LG 7118 Flatron 1280x1024@66Hz	129		7
17" LG 7108N Flatron 0.24	130		7
17" LG 7109N Flatron 0.24	140		7
17" LG F7008 1024x768@85Hz, TCO '99	142		7
17" LG 7109U Flatron 0.24	143		7
17" LG F720B	143		7
17" SAMSUNG 795 DF/DFX	147		7
17" SAMSUNG 795 DF/DFX Silver	148		7
17" SAMSUNG 795 MB	153		7
17" LG F700P	169		7
17" LG F720P	169		7
19" SAMSUNG 98DF	203		7
19" SAMSUNG 957 MB CRT, 984Hz max	248		7
LCD15" LG L1530S LCD	303		7
LCD15" LG L1530B LCD	314		7
15" TFT, SAMSUNG 152V (GVYSS)	318		7
Все виды TFT мониторов, 15"-24" et	320		7
15" TFT, SAMSUNG 152N (ASHS)	332		7
LCD15" LG L1530B LCD	333		7
LCD17" LG L1710S LCD	368		7
LCD17" LG L1715S LCD	368		7
LCD17" LG L1730SSN LCD	376		7
LCD17" LG L1730SN LCD	381		7
LCD17" LG L1730B LCD	411		7
LCD17" LG L1730B LCD	417		7
17" TFT, SAMSUNG 710N (ASSN)	434		7
17" TFT, SAMSUNG 710N (ASSS/ASKS)	439		7
LCD17" LG L1720P LCD	441		7
17" TFT, SAMSUNG 710N (ASSB)	441		7
LCD17" LG L1730P LCD	446		7
17" TFT, SAMSUNG 710M (MSSS)	446		7
17" TFT, SAMSUNG 173T (BSHSQ)	509		7
17" TFT, SAMSUNG 172X (BSDS)	520		7
17" TFT, SONY SMD-H574W White	523		7
17" TFT, SONY SMD-H574L Blue	527		7
17" TFT, SONY SMD-H574P Silver	575		7
17" TFT, SONY SMD-HX735 Silver	575		7
17" TFT, SONY SMD-H574P	585		7
17" TFT, SAMSUNG 173P (D17PSSQA)	593		7
LCD19" LG L1910B LCD	602		7
LCD19" LG L1910P LCD	620		7
Модемы			
Modem 56 K Conexant V.92 Int.	53		5
Modem 56 K ACORP MS651S Lucent int.	59		5
Acorn M36 PML/SCM/MTU/SCD or	61	11	3
ASOTEL CDM/231/231+/P5656 w/Vactor	97	34	3
2-XEL OMNI LITE/MINI/NEO/UNO 56K	253	46	3
GVC, Zyxel, Motor, Acorn et		9	7
Корпуса			
Корпус CaseGen 6053-1 300 W ATX	158		5
Корпус CaseGen 6049-G6 300 W ATX	163		5
Корпус MAXIN CAS-4420, 300 Вт, USB	172		5
Корпус MiniTower AOpen H340A 200 W	259		5
Корпус LC Q1 Silver w/USB w/LCD 200	276		5
Корпус MG415 (C/D) дисковод 350W)	377		5
Корпус Chieftec BK-D115B 360W	434		5
Корпус CHIEFTEC BK-D115B 420W	586		5

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струнные принтеры			
Lexmark Z615 14-8 стр./мин 4800x1200	242	44	3
EPSON C43/C45/C65 (acquiell) 2 к.	369	67	3
CANON, HP, EPSON, LEXMARK et		44	7
Лазерные принтеры			
Принтер Samsung ML-1520P A4, 600 dpi	760		5
Принтер Samsung ML-1710P A4 LPT+USB	783		5
EPSON EPL6200	787	143	3
PANASONIC KX-P7105 14,1200x600,8MB	919	167	3
CANON, HP, Brother HL, Samsung et		176	7
Сканеры			
ScanExpress 1248 UB+ 48bit 600x1200	226	41	3
HP J2400C 48 бит, 1200x1200 т/д	402	73	3
Сканер HP Scan Jet 3770, 1200 x2400	552		5
Сканер HP Scan Jet 3970, 2400 x2400	709		5
Источники бесперебойного питания (UPS)			
UPS BNT-400 VA Back PRO AVR	187	34	3
Super Power VT625 F Vista Series	220	40	3
APC BK 500(аcquiell) rap. 12 мис	341	62	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Canon BC-20100/3/400X BL BASF	17	3	3
Тонер OKI PAGE 4W	110	20	3
HP 51625, 51641, C6614AE, C8728AE	121	22	3
Samsung ML-1210, 1250 (2500 кон)	286	52	3
G2613A for HP 1300	352	64	3
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Цифровые фотоаппараты			
Цифровая камера Canon PowerShot A70	1706		5
Цифровая камера Casio QV-R41 DCA	1858		5
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
Копир Canon FC-128 A4 4 стр./мин	1700		5
Копир Canon NP-7161 A3	5506		5
Многофункциональные устройства			
МФУ HP PSC 1350, 1200 dpi, USB	923		5
МФУ HP PSC 2175 (Принтер, Сканер)	1115		5
УСЛУГИ			
Ремонт ПК			6
Покраска комплектующих Б/У			6
Покраска комплектующих Б/У			6
Замена старых ПК на новые			6
Настройка ПК			6
Продажа подержанных ПК			6
Продажа подержанных комплектующих			6
Продажа ноутбуков Б/У			6
Изготовление ПК по заказу			6
Модернизация любых ПК			6
Бесплатные консультации по ПК			6
Модернизация			
Модернизация с покупкой Б/У комп-х	28	5	3

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 обидві руки ваше саму улюблену зброю і відправляйтесь на поле бою! Тим більше, що й мета є благородною – врятувати власну дитину, а заодно й усе людство!

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



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



Акелла



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



TBCA

RACE DRIVER™ 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



© 2004 The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Всі права захищені. «Codemasters» ® та логотип Codemasters є зареєстрованими торговельними знаками та належать компанії Codemasters. «Race Drivers™ 2», «Ultimate Racing Simulation™», «GENIUS AT PLAY™», є торговельними знаками компанії Codemasters. Всі інші торговельні знаки є власністю своїх володарів, та використовуються компанією Codemasters по ліцензії.
© 3AT «Nival Interactive». Всі права захищені