Мой Компьютер
Игровой

МК

Еженедельник

10 172
7 2005
Март



стр.7
PARIAH

стр.10
FOOTBALL MANAGER 2005

FIREFLY STUDIOS
STRONGHOLD 2
стр.8

Cabelas
DEER HUNT
2005 SEASON
стр.18

Подписной индекс 22307

Издательский Дом
"Мой компьютер"
представляет:



Фантастическая Компьютерная Неделя

14 - 17 апреля 2005 года

Торгово-Промышленная Палата Украины

Киев, ул. Б. Житомирская, 33

Игроград

Международный
Фестиваль
Компьютерных Игр

ПОРТАЛ

Международная
Ассамблея
Фантастики

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Компьютерная
Ярмарка

Генеральный спонсор "Игрограда":

Медиа портал PLUS.IN.UA — plus — Объединяя наши энергии

Партнер "Кинопортала":

www.kinoexpo.com.ua — KINO EXPO UKRAINE

Спонсоры Ярмарки "Мой Компьютер":

SAMSUNG

MSI — MICROSTAR INERNATIONAL

Игровой спонсор:

1С — Фирма "1С"

Угощает:

ОБОЛОНЬ®

Почетные гости: Роберт Шекли (США), Анджей Сапковский (Польша)

Соорганизаторы:

Ежегодник Мир фантастики и фэнтези

реальность фантастики

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Место, где реальность пересекается с фантастикой.
Место, где решается извечный вопрос физиков и лириков.
Место, где Высокие Технологии и Высокая Культура идут рука об руку.

ВНИМАНИЕ!!!

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

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

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

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

СПОНСОР КОНКУРСУ
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ"
У БЕРЕЗНІ 2005

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

1-Й ПРИЗ -
ZyXEL OMNI 56K USB Lite
2-і ПРИЗИ -
KW-TV878R-Pro -
TV-тюнер с д/у Mpeg-I,II,I/+AVI
3-й ПРИЗ -
A.HOME(19-24, вих. 9-24)



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

Список статей

Davert
Pariah, стр. 7
Shrike
Stronghold 2, стр. 8-9
Сергей ШТЕПА aka Sir
Football Manager 2005, стр. 10-11
Сергей ШТЕПА aka Sir
Knights of Honor, стр. 12-14
Shrike
TMNT: Mutant Melee, стр. 15
Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen
ДМБ, стр. 16-17
The Reloader
Deer Hunt. 2005 Season, стр. 18-19
Олесь ИВАНЧЕНКО aka Gambit
«Космическая Одиссея», стр. 20
Сергей ШТЕПА aka Sir
BreakQuest, стр. 22
Виктор КОВАЛЬ aka Dorian
«Звездная колония», стр. 23-25
Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
«Красная Акула 2», стр. 26-27
Дмитрий ТАРАНДИН
Галопом по компам, стр. 28-29

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

Бей русских, спасай Тома Клэнси!

Дело великого обличителя коммунистических идеалов живет! На PC, на приставках и в умах бравой американской молодежи. На этот раз зубодробильный девелоперский брэнд **BattleBorne Entertainment** анонсировал тактический шутер с рабочим названием **6GUN**.



Мегасекретный отряд GUNSLINGERS, специализирующийся на выполнении грязных делишек во славу Дяди Сэма, однажды попадает в крутую передрягу, закончившуюся полным провалом. Видимо, в наказание «ганслингерам» новым командиром опального отряда назначают вас.

Во время очередной южноамериканской и антиповстанческой миссии GUNSLINGERS натыкается на тревожную информацию — одна из российских (вот она, любимая фишка Клэнси!) подводных лодок класса «Тайфун», оснащенная баллистическими ракетами, попадает в грязные и цепкие лапы торговцев оружия. Вскоре некая террористическая группировка совершает налет на базу в Приморске, где демонтируется еще один «Тайфун». Прославленные российские «морские котики» в канве американского сюжета оказываются полными слабаками, т.е. отбить субмарину не удается, а финальную точку ставит небольшой ядерный взрыв, аннигилирующий невезучих «котиков» и несколько районов Приморска...



Данный инцидент повлечет за собой 4 кампании по 12 миссий в каждой. А еще — спасение заложников, многочисленные разминирования-заминирования, путешествия, десантирование в опасные для нормальных людей районы, путешествия, отстрел важных персон, путешествия, путешествия...

Вы еще не догадались, что спасение мира теперь целиком и полностью зависит от действий GUNSLINGERS?!

Разрабатываться 6GUN будет одновременно для PC, PS2 и Xbox. А выйти обещается в 2006 году, в том случае, если взбалмошные разработчики найдут издателей.

И тогда мы опять побежим в джунгли с СВД`шками и «калашами» — спасать репутацию Тома Клэнси, ни один из мрачных прогнозов которого пока не сбылся.

TKO — еще одна лебединая песнь?

Не успела геймерская общественность прийти в себя после закрытия *Ion Storm* и *Troika*, как новостные ленты подкинули еще одну «веселенькую» новость — создатель *Medal of Honor Pacific Assault™* компания **TKO Software** уволила более 50-ти сотрудников; в том числе, по неподтвержденным данным, компанию покинул сооснователь, президент и исполнительный директор Якоб Хоули. Правда, все три филиала компании (Калифорния, Техас, Дублин) пока функционируют (интересно, в каком режиме?). А на сайте разработчиков — тишь и благодать...

Но пуганый геймер — он, как известно, и тишины боится. Особенно в свете последних событий. Пока же ждем официальных заявлений от TKO и надеемся, что такие проекты, как *Sahara* и *Logan's Run* не окажутся в морозильной камере большой девелоперской кухни.

Совсем недавно, к слову, гремела на украинских муз. каналах некая молодежная группа *Les Tigres* с песней «TKO». Уж не о проблемах ли одноименной компании в ней пелось?

Nival выходит на тропу продюсирования

Не одним движком к *Silent Storm* славен **Nival Interactive**, и не только «Стормом» горд. На днях компания анонсировала тактическую RPG **«Серп и молот»** — первый проект продюсерского крыла Nival.

От Silent Storm, правда, яблочко далеко не упало — за образец все-таки будет принята вселенная любимой русскими геймерами тактик-RPG.

1949 год. Советского диверсанта забрасывают на территорию Германии, занятую англо-американскими союзниками. Передел



мира в самом разгаре, и дружественные объятия на мосту через Эльбу уступили место тонкой дипломатической игре и яростным войнам беспринципных спецслужб...

Диверсанту, то есть вам, предстоит решить нелегкие задачи, выливающиеся в настоящие головоломки: где найти пропитание и ночлег, как разжиться фальшивыми документами, оружием и местной одеждой, где достать денег, которые не только двигатель прогресса, но и хороший напарник шпиона. И главное — кому доверять и в какие идеалы верить? Мир вокруг стремительно меняется: старое Зло отмирает, но на смену

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О._____

Почтовый адрес_____ (телефон)_____

N10

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».

ему приходит нечто, мало напоминающее добро с белыми крылышками...

Игровой мир с размахом — несколько тысяч квадратных километров южных областей Германии: лес, город, поселки, подземелья (в т.ч. и катакомбы Третьего Рейха). И в котел особенностей и достоинств «Серпа и Молота» еще несколько: нелинейный сюжет, разветвленные и опять же нелинейные диалоги, скрупулезно проработанные биографии и характеры напарников, смена дня и ночи и, хочется надеяться, многое другое, о чем команда **Novik&Co**, занимающаяся разработкой, пока умалчивает. За издание игры берется **1С**, предполагаемые сроки «сдачи объекта» — второй квартал 2005 года.

Попытка не пытка, пока гестапо не поймает

Перенесемся из холодного 1949-го на несколько лет назад. Более того, перенесемся в реальный мир, но на ту же территорию. Фашистская Германия 1944 года, немецкие войска отступают на всех фронтах, армия еще сильна, вся экономика страны работает на военный комплекс, но немцы терпят одно поражение за другим, ведут ожесточенные бои на Восточном и Западном фронтах, в Африке, контратакуют и огрызаются, но инициативой уже завладели союзники. И некоторые светлые головы Вермахта уже видят великую Германию покоренной и растоптанной...

Принадлежащий к офицерской элите нацистов полковник Клаус Шенк фон Стауффенберг решается на немыслимый для тогдашней идеологии, но вполне понятный с точки зрения разумного стратега шаг — убрать с арены главного фанатика и идеолога нацизма. Т.е. Адольфа Гитлера. Покушение проваливается, и последнее, что слышит фон Стауффенберг в своей жизни — это команда «Пли!».

Переносимся из реальной истории в виртуальную. Нам будет дан шанс свершить то, что не удалось полковнику нацистов (земля ему пухом хотя бы за попытку!) — убить Herr`а Шикльгрубера. Этот шанс называется **Wolfschanze 1944**, и о предполагаемой его дате пока ничего не известно, что наталкивает на мысль — не ранее 2006 года.

Кому же разрабатывать такую игру, как не полякам, над которыми немцы вволю поглумились во время второй мировой? Примечательно, что команда **Calaris Studio** более десяти лет работала только на польский рынок. Партизанили...

Call of Duty II — работа над ошибками

Еще последняя сводка из окопов второй мировой.

Infinity Ward собирается основательно перетрясти законы и каноны первой части, чтобы второй **Call of Duty**, запланированный на осень 2005 г., вышел на порядок лучше первого.

Прежде всего — отказ от скриптовости и линейности. Теперь игрок сам решает, какой из способов прохождения избрать: лобовую атаку, обходной маневр или жалящие снайперские укусы.

Далее — переработка AI. Старый триггерный интеллект новые требования потянуть не мог — и его отправили в корзину. В результате новый AI пойдет на пользу как боевым товарищам, так и вражинам-немчурам — и те, и другие начнут проявлять больше самостоятельности и сообразительности.

Очередная инновация довольно неоднозначна — это возможность перескакивать с одной географической кампании на другую — по кальке первой части их будет три: «американская», «русская» и «британская». Одна из изюминок русской миссии, к слову, — оборона Москвы... Не думаю, что данное новшество так уж необходимо. Скорее, оно продиктовано желанием угодить самому капризному и нетерпеливому геймеру. Что, по сути, похвально.

Напарники — в лучших, но проапгрейдженных традициях *Jagged Alliance* и *Silent Storm*. Не боты, но живые партнеры со своими неповторимыми характерами... Вот в это уже поверить сложнее — когда твой партнер натыкается на тебя и продолжает тебя таранить в попытке преодолеть препятствие, он уже не воспринимается, как равноправный.

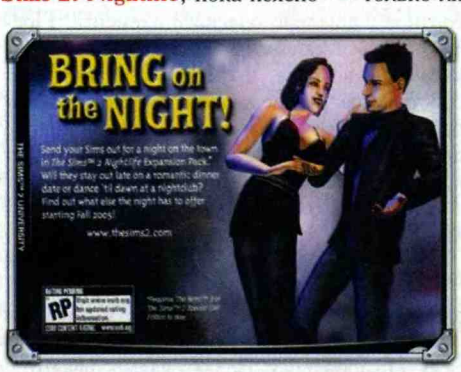
И, наконец, одно из главных ноу-хау — движок! Да, Infinity Ward обзавелась своим движком — и теперь картинка оживет немного иначе...

Activision смотрят на своих девелоперов, а сквозь них и в будущее, с уверенностью. Поэтому, можно сказать, что если хотя бы 50% обещанного воплотится в реальность, нас ждет нечто неординарное.

Sims 2 — из универа в кабак!

Что действительно, одной учебой и университетскими попойками жив не будешь. А разве кто-то думал, что аддон *Sims 2 University* будет первым и последним дополнением?! Как бы не так: если первые «Симсы» собрали в свою свиту «великолепную семерку» дополнений, то аддонов второй части намечается не менее 10-ти.

Что будет представлять собой ночная жизнь детища **Electronic Arts** и **Maxis**, **The Sims 2: Nightlife**, пока неясно — только ли



посещение злачных мест, танцполы, казино и многочисленные бары станут той сладкой гаванью для стойких человечков Sims, в которой и сосредоточится весь геймплей? Бар — это вам не университет, в баре нет общаги, спортзала, аудиторий... То есть, жизнь в ночном городе можно проводить единственным образом — развлекаться, развлекаться и еще раз развлекаться.

Ждем официального анонса от виртуальных человечков и... завершения рабочего дня в реальном мире. Бутылочка родного пива, она, знаете, как дым отечества — и ближе и приятнее.

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

Microsoft и его финальные фантазии

Мелко-мягким» удалось заполучить в свои сети даже не акулу — касатку восточного игростроения — гейм-дизайнера *Хиронобу Сакагучи*. Смысл изречения «Восток — дело тонкое» майкрософтовцы постигали долго, и путь этот был полон разочарований и лишений. Прежде всего, потому что нынешний Xbox не может добиться сколько-нибудь заметного влияния на восточном рынке, уступая практически всем приставкам-конкурентам.

Для исправления положения и был призван Сакагучи, являющийся одним из крестных отцов серии **Final Fantasy**.

Хиронобу работал с «Финальной Фантазией» с 1986 по 2001 год, после коммерческого провала компьютерного фильма *Final Fantasy: Spirits Within* покинул родную *Square* и основал собственную игродельческую контору *Mistwalker*...

Сейчас в разработке у команды Хиронобу две ролевых игры; издатель, соответственно, *Microsoft*, а основная платформа, соответственно, Xbox.

Чем это грозит нам? А тем, что очередные творения Сакагучи мы увидим ой как нескоро! Если вообще увидим...

А вот они, продажи приставочного рынка с начала 2005 года! Оцените, так сказать, почетное место Xbox...

1. PlayStation 2 — 432 091 экз.
2. PlayStation Portable — 400 669 экз.
3. Nintendo DS — 328 042 экз.

...

7. Xbox — 3 595 экз.

Видимо, вслед за Хиронобу Сакагучи последуют новые приобретения во славу Microsoft. Ибо пока этой славы на японском рынке что-то не видно.

ER — всем миксам пример!

Согласитесь, люди, пытающиеся все систематизировать и раскладывать по полочкам, зачастую вызывают раздражение. Потому что некоторые вещи просто нельзя запихнуть в определенные рам-

ки — каким-нибудь боком да вылезут. А эти люди все пытаются и пытаются...

Вот, например, на одном сайте **ER** анонсируют как адвенчуру, на другом как симулятор, на третьем как стратегию. В чем же правда, брат?

А правда — в анонсе игры, разрабатываемой по одноименному сериалу ER о буднях американской «Скорой Помощи» с их обязательными «мы теряем его!» и «сердце не прощупывается!»...

Развиваться сюжет будет по сериальному принципу: вначале ты попадаешь в отделение нерадивым практикантом, понемногу учишься врачебному искусству от старших товарищей, затем, как и на всякой работе, возникают привязанности и дружба, завязываются



романы и закручиваются интриги. Проходит время — и ты уже полноправная частичка коллектива со всеми его бедами и победами, от года к году твой докторский стаж на пару с мастерством растет — вверх по служебной лестнице, карьера, новые горизонты — и все это на фоне постоянно поступающих в приемное отделение пациентов с недугами разной степени тяжести.

Твой герой может выбирать из 6-ти направлений медицины, предусмотрена гибкая система взаимоотношений с пациентами и дружественным персоналом, более 100 уникальных персонажей, карьерный рост, врачебные специальные способности и много другое.

И каким жанром подобную игру крестить?

Одна вещь вызвала здоровое недоумение: на официальном сайте ER анонсирована мини-игра... «Гонка на инвалидных колясках». Как-то совсем не вяжется атмосфера гуманизма и взаимопомощи «Скорой Помощи» с... вот таким стебом над инвалидами.

А это как называть?!...

Поживем-увидим, ждать осталось недолго — выход игры запланирован на май.

«Адвенчур-плаза 2005» или выход из подполья?

Это было бы очень смешно, если бы опять не касалось второй мировой. Я об адвенчуре-триллере **NI.BI.RU**. Однажды археологи натыкаются в Чехии на тоннель, прокопанный в Восточной Европе немецкими оккупантами (зачем?). Молодой ученый Мартен получает разрешение на исследование тоннеля и...

Далее, чтобы не портить своими словами сухой анонс: *«Из Праги в Мексику, проездом через Францию, вы последуете по следам Мартена и раскроете тайну NIBIRU, тесно связанную с наследием майя... Расследование, сбор данных, решение головоломок, драматическая история и эпическое приключение, где археология тесно переплетается с мистикой, философия майя и элементы научной фантастики, интрига, достойная кинофильма, ждут нас в игре. Обещаны: 6 глав, более сотни локаций, 35 персонажей, с которыми нам предстоит взаимодействовать, динамическая смена погодных условий (дождь, туман), симфоническая музыка и многое другое».*

От себя, опять же, добавлю: так как в игре не обещано ничего революционно нового, либо это будет действительно качественная адвенчура, либо посмешище класса «B».

Боюсь сглазить или наговорить, но увиденные скриншоты один в один схожи с аналогичными картинками из... *Black Mirror*, что графикой, что дизайном локаций. Да, таки триллер, таки мне уже страшно...

Если кто еще не забыл «Три черепа тольтеков» и «Вестернер» с незабвенным Фенимором Филлмором получили очередного наследника — третья часть злоключений Филлмора увидит и Новый, и Старый свет в 2006 году. Кроме нескольких скриншотов и интервью на чистом испанском, про игру пока ничего не ясно.

Злополучный **Fahrenheit** — более двух лет эта адвенчура все пытается перейти из разряда разрабатываемых в разряд издаваемых, а все никак. Уже и *Syberia* прогремела, и *Black Mirror* проковылял, а «фаренгейты» все так же держат градус геймерского напряжения, но из разработки — ни ногой!

На этот раз «Фаренгейт» удивил зал ожидания тем, что переименовался в **Indigo Prophecy**. Ходят слухи, что смена брэнда связана с похожестью названия на неполиткорректный документальный фильм *Fahrenheit-911*, после которого Дж. Буш-младший у власти остался, но шибко озлобился на американскую богему...

Вкратце сюжет. Волна убийств захлестывает Нью-Йорк. Главный герой, Лукас Кейн, также не остался в стороне и «замочил» в сортире социально опасного элемента. После этого вся дальнейшая жизнь Лукаса повисает на волоске, и с горя Кейн начинает собственное расследование аномалии. Разработчики все так же обещают киношную драматичность и заботливо откладывают выход игры на... осень 2005 года.

Похоже, осенью мы захлебнемся от наплыва мегакиллеров.

И куда же игрострой без «сопровождающих» игр? **«Алеша Попович и Тугарин Змей»** — в лучше-худших традициях русских 2D-адвенчур. Более сказать нечего... Разве что — переплавили бы русичи то татарское золото на слитки, заплатили умельцам, коих на Руси не счесть, да и сделали хотя бы одну нормальную адвенчуру размаха *TLJ* или *Syberia*...

А «Хаус» таки «Крэйзи»! Пусть Запад оценит...

То, что **Crazy House** полностью оправдывает свой брэнд, знают те немногие, что оставались живыми после неформальной встречи с талантливыми разработчиками... А теперь, внимание на цифры!

В номинации «Лучшая русская игра 2004» по мнению AG Team «Вий» занял 4-е место, уступив таким хитам, как «Космические рейнджеры 2: Доминаторы», «В тылу врага» и «Периметр»...

В свою очередь «Балканы в огне» порадовали нас дважды: в номинации «Лучший симулятор 2004» по версии читателей, «T72» занял 5-е место, пропустив вперед гонки на выживание FlatOut, раллийные симуляторы Colin McRae Rally 2005 и Richard Burns Rally и авиасимулятор «Перл Харбор»...

В этой же номинации по мнению AG Team T72 занял почетное третье место, уступив только раллийным симуляторам Richard Burns Rally и Xpand Rally.

Вопреки сомнениям буржуазно-империалистической пропаганды, утверждавшей, что «советские танки в Югославии» никогда не покорят западные просторы, компания ИДДК подписала полный и безоговорочный контракт с известной компанией Battlefront.com, Inc., которая станет западным издателем игры. В ближайшее время заканчиваются работы над локализацией игры. Осталось совсем немного до официального выхода игры на Западе. Прислушайтесь: в весенние раскаты грома уже вплетаются звуки моторов русских танков! «T-72». Руки на клавиатуру! Сопротивление игре бесполезно!!!

А в номинации «Разработчик года» СН заняли 25 место, (шестое по СНГ и третье по Украине)!

Как говорится, попутного ветра в корму и огневой мощи! Зная «крэйзихаусовцев» в лицо, можно смело утверждать, что они это лицо не уронят на любом, даже самом дальнем и сытом Западе.

Международный день наших лучших половинок

АЗВР стоит парадным строем — с самыми весенними цветами, бесценные наши женщины. Мы кладем этот маленький букет чувств к вашим ногам и говорим: «Спасибо!» За все...

За сладость, боль и восторг, любимые девушки и жены.

За мудрость и терпение, родные матери и бабушки.

За то, что вы есть у нас, маленькие дочурки...

Не нужно слов, просто посмотрите в наши глаза, обычно скупые и недоверчивые к чувствам...

С Восьмым марта, наши самые лучшие, самые главные, самые нужные. Вы — восьмое чудо света, над которым не властно время. За вас!..

Davert dabog@ukr.net

Разработчик: Digital Extremes
Издатель: Groove Games
Жанр: action
Дата релиза: 03.03.2005
Сайт: http://www.pariahgame.com

PARIAH

В настоящее время молодым компаниям все труднее и труднее пробиться на рынок action-игр. В этом жанре, где время словно застыло, разработчикам все труднее и труднее находить новые оригинальные лазейки. А собственно, зачем здесь оригинальность? Дробовик в руки — и вперед, а что делать дальше, подскажет инстинкт самосохранения. Ведь это же не рецессивно наследственная по аутосоме агаммаглобулинемия, а шутер! Здесь все предельно просто. Чтобы выпустить успешный продукт этого жанра, нужно прежде всего раскрутить брэнд и выбрать дату релиза, которая не стояла бы рядом с датой выхода другого, более раскрученного брэнда. Графика, некоторые особенности (features), все это, само собой, необходимо, но далеко не главное. Возможно, именно такова ситуация с нашим сегодняшним гостем. В качестве брэнда здесь не столько название игры, сколько имя компании-разработчика. **Digital Extremes** известна нам по первым *Unreal* и *Unreal Tournament*. И, судя по всему, разработчики решили воплотить в **Pariah** дух творения своей молодости и добавить в игру то, про что забыла Epic Games, с целью повторить успех ранних игр серии Unreal.



Итак, в лучших традициях первого Unreal в игре будет присутствовать как одиночный, так и сетевой режимы. По традиции начнем обзор с сингла, а точнее — с сюжета.

Действие игры происходит в 2520 году. Вам придется воплотиться в доктора, который должен будет вывезти с Земли инфицированного пациента — симпатичную девушку по имени Карина. Планета Земля используется как колония сурового режима с не менее суровыми и кровожадными стражами. Но вот в чем беда, корабль с главными героями почти сразу после взлета разбивается, и хотя главные герои выживают после падения, но, чтобы продолжать действовать, им придется пройти между молотом и наковальней — заключенными и их стражами. Что ж, атмосфера почти как в На Пали, герой-одиночка в мире, где помощи не следует ожидать, нужно полагаться лишь на свои силы и идти навстречу неизвестности и неизбежности. И хотя здесь гордое одиночество заменено гордой двойственностью, смысл не меняется. Вот только к тому геймплею, который мы можем себе вообразить, вспомнив первый Unreal, добавляется такая модная нынче feature, как использование транспортных средств. Здесь тоже все предельно просто: один рулит, другой отстреливается... или наоборот, как, скажем, в Enter The Matrix.

Среди особенностей игры следует вспомнить о системе апгрейдов оружия. В процессе прохождения игры вы будете находить так называемые weapon energy cores, которые и используются для улучшения. Нажатием правой кнопки мыши при активном оружии мы мгновенно проводим модернизацию. Для каждого оружия существует 3 стадии апгрейда. Первые два могут влиять на такие параметры оружия, как скорострельность и точность, а третий — на мощность. Например, при первом апгрейде flack rifle (знакомая вещь, не правда ли?), у нее увеличивается скорость перезарядки. А вот гранатомет при полном параде стреляет магнетическими гранатами (да, магнетизм рулит однозначно! — *Прим. ред.*), которые собирают осколки по земле и при попадании взрываются шрапнелью. Старый добрый rocket launcher, тоже при полной сборке, сможет брать цели на мушку (тоже как в Uneral) и пускать самонаводящиеся ракеты следом за целью. Снайперская винтовка обзаводится инфракрасным прицелом и способна «снимать» врагов за стенами. Единственный недостаток weapon energy cores — это их раритетность, они спрятаны по секретным местам, и найти все при первом прохождении просто нереально. И потому, найдя один, вам придется старательно оценить, какое оружие лучше всего улучшить, и нужно ли проапгрейдить несколько стволов на первый уровень или один до третьего уровня. Вопрос серьезный, почти как «быть или не быть». Ведь когда еще представится возможность модернизации, и представится ли — неизвестно.

Подобная система есть и в сетевой игре, только необходимая для апгрейда субстанция выпадает из трупа поверженного врага и может улучшить оружие только до второго уровня. В сетевом режиме ее можно использовать для восстановления патронов или здоровья. Кстати, насчет здоровья. Система здоровья в игре подобна *Halo* и «*Хроникам Риддика*». Единицам жизни соответствуют квадраты. Всего их несколько штук, и если вас ранили и тем самым сняли часть квадрата, вы можете отбежать в укрытие, где квадрат восстановится до своего максимума. Но чтобы восстановить полностью истощенный квадрат, нужна аптечка. Это в сетевом режиме, а в одиночной, как вы помните, мы играем доктором, который сам может заняться своим состоянием и полноценно вылечить себя в любой момент. Только при злоупотреблении препаратами зрение начинает размываться.

А теперь опять о сетевой игре. В начале баталии вам будет предоставлена возможность выбрать класс игрока, который определяет два стартовых вида оружия, что исключает стандартную ситуацию, когда новичку приходится воевать с пистолетом против пулемета. Сетевые режимы будут вполне стандартны: *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, *CTF*, *Front-Line Assault* и *Siege*. Четвертый подобен режиму Domination, а последний — Assault из Unreal Tournament. Кстати, для любителей сетевых баталий в режиме полного офлайна будут предоставлены боты, перекочевавшие все с того же UT.

Еще разработчики очень гордятся новым редактором карт, который будет настолько прост в работе и освоении, что им можно пользоваться при помощи геймпада в Xbox-версии игры. При создании уровня вы выбираете тему карты (основные текстуры и объекты), а дальше процесс больше напоминает создание карт к стратегиям, чем к экшенам. Перетягиванием мышки добавляем на карту объекты, а также опускаем и поднимаем поверхность. Программа сама следит за тем, чтобы не накапливалось слишком большое количество полигонов и предупреждает пользователя, когда количество объектов превысило лимит. В итоге карты содержат только информацию об уровне и «весят» всего несколько килобайт, и потому вы сможете мгновенно выкачать новую карту и тут же в нее поиграть.

О графике же лучше промолчу. Unreal Engine всегда на высоте...

Shrike

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Разработчик: FireFly Studios
Издатель: Global Star
Жанр: Castle Sim/RTS
Системные требования: 1500 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 1 Гб на винте
Дата выхода: весна 2005 г.

Три года назад никому не известная студия **Firefly Studios** выпустила в мир потрясающую смесь из RTS, экономической стратегии и симулятора строителя города в средневековом антураже, окрестив его *Stronghold*. Игра повествовала о противостоянии трех феодалов — Крысы, Свиньи и Волка (какие имена, такие, собственно, и характеры с наклонностями) — и пришлась многим по вкусу. Схема была простая. Непосредственно в замке сидел феодал со своим войском, а вокруг высоких стен трудились простые люди — чуть-чуть на себя и много на Хозяина, обеспечивая его едой, питьем и деньгами. В случае, когда простым людям угрожала опасность, местный феодал за них заступался — пускал к себе за укрепления и пытался отогнать неприятеля с полей. Так и жили. Игра воспроизводила основные экономические и дипломатические процессы того времени, иногда повторяя местами *Settlers*, а иногда *Lord of Realms* — мы обустраивали на свой манер замок, и туда начинали приходить люди, которых нужно было удерживать низкими налогами и всякими развлечениями. Когда замок расцветал и креп, можно было собирать войско и идти грабить соседа. Иногда, в лучших традициях *Sim City*, на нашу крепость валились несчастья вроде чумы, пожаров и налета прожорливых мух (или саранчи). В общем, скучать не приходилось.

Спустя год разработчики выпустили *Stronghold: Crusader* — аддон, рассказывающий о нелегкой жизни крестоносцев, отличительной чертой которого было крайне ограниченное количество нововведений. Подзаработав денег и получив свою толику славы, девелоперы заперлись в своем офисе, перестав подавать какие-либо признаки жизни, и все только для того, чтобы в 2004 году возвратиться на рынок компьютерных игр с анонсом **Stronghold 2.** Понаобещав тонны нововведений и продемонстрировав красивейшие скриншоты, Firefly Studios моментально привлекла внимание журналистов всего мира к своему детищу.

Ну, поскольку в первую очередь разработчики соблазняли игроков сногсшибательной графикой, с нее и начнем.

В Stronghold 2 нас ждет ставший уже традиционным для сиквелов старых игр переход из двухмерщины в честное 3D. Для этих целей компания создала собственный игровой движок, поддерживающий все современные эффекты. Теперь игровое окружение обещает порадовать нас свободной камерой, яркими текстурами и толковой анимацией. С графикой также связана одна немаловажная деталь — как только внутрь какого-нибудь здания зайдет житель, стены полигональных домиков будут плавно принимать полупрозрачный вид. Так что теперь ничего не скроется от зоркого глаза хозяина, то есть непосредственно от нас с вами. Например, если внутри дома вспыхнет сражение, то поглазеть на это не столько интересно, сколько полезно. Внутри замка солдатики завязывают бой на узких лестницах и в дверях. Некоторые из зданий обещают сделать многоэтажными (до 4-х этажей). Очень красиво и детализировано выглядят замки. А свой еще и можно будет украсить дополнительно, придумав личный герб и развесив флаги с его изображением по всему периметру. Также на скриншотах среди эффектов можно разглядеть обрушивающиеся стены и красочные дымовые следы за зажигательными стрелами.

После того, как Stronghold: Crusader переносил нас в места, где проходили крестовые походы, Stronghold 2 возвращается к европейской теме. Несмотря на довольно большое количество режимов игры, для многих игроков приоритетной является все же кампания. События сиквела начинаются в период упадка могущества викингов. Вам предстоит повстречаться с Olaf`ом Grimtooth`ом, последним великим военачальником некогда могучего народа. Кроме Олафа на пути игрока встретятся восемь других героев (как хороших, так и плохих), судьбы которых тесно переплетаются в эпическом рассказе о чести и предательстве. Также нам обещан совершенно новый режим игры, введенный в Stronghold 2. Рассказать о нем разработчики сулят в самое ближайшее время, а пока только отмечают его сходство со skirmish-режимом. Вдобавок ко всему этому на выбор геймеров будет представлен ряд других занимательных вариантов игры, среди которых, впрочем, встречаются и знакомые нам по первой части. Для любителей неторопливого развития событий и долгой отстройки замка придумали castle sim mode. Ну, а поклонникам хардкорного действа должен приглянуться skirmish mode (до 7-ми компьютерных оппонентов), historical scenario missions (осада и штурм реально существовавших исторических замков) и мультиплейер на 8 игроков.

Экономически Stronghold 2 будет более «продвинутым», нежели его предшественники. Общее число цепей ресурсов увеличилось приблизительно на 50 %. Кроме того, в сиквеле появятся такие специфические отрасли сельского хозяйства, как овцеводство, приготовление специальной господской еды, разведение и обучение охотничьих птиц, плетение корзин. В целом ваше время, проведенное за игрой, равномерно распределится между военными действиями и возней с экономикой, в отличие от оригинального Stronghold с его явным уклоном в сторону боевых действий. Один из способов расширения city-building-элементов — это так называемый девиз: Living like a lord. В Stronghold 2 нам постараются показать, как в действительности жилось зажиточным феодалам и нищему населению. В сиквеле пред вашим взором предстанут банкеты, рыцарские турниры, ярмарки, конкурсы, церковные церемонии и многие другие аспекты средневековой жизни. Обещают, что все происходящее на наших экранах будет богато анимировано и правдиво.

Куда большее значение по сравнению с оригиналом придается и контингенту замка. Если вы помните, раньше ваш протагонист на протяжении всей кампании бесцельно слонялся от конюшни к кузнице, а от каменоломни к кабаку, изредка забредая в замок, и только





в случае нахального покушения на собственную жизнь лениво отмахивался мечом. Сейчас же его умения возросли десятикратно. В Stronghold 2 у вас будет возможность превратиться из бесполезного, в общем-то, существа в почетного монарха в сияющих доспехах. Для выполнения этой задачи будет необходимо регулярно наскребать honor points, отражающие любовь народных масс к начальству. Если раньше они служили лишь показателем нашей популярности среди простого люда, то сейчас мы сможем покупать на них разные звания: начав играть за простого помещика, со временем можно будет подняться до всяких герцогов, баронов и прочих представителей монаршего двора. Эти же очки можно тратить не только на себя любимого, но и на своих помощников, которые будут руководить от вашего имени в захваченных замках. Ну, а для того, чтобы хоть как-то разнообразить быт командования, можно, к примеру, выступить в роли судьи в соответствующем заведении. Или из чисто моральных соображений посетить церковь, жениться или раздать на всякий случай милостыню нищим соотечественникам. Да, про массы забывать нельзя категорически, а то, если поднимут бунт, несладко придется всем. Их необходимо регулярно развлекать всякими мероприятиями увеселительного характера. В программу культурного отдыха средневекового гражданина входят: особо жестокие публичные казни, рыцарские турниры и фестивали алкогольных напитков. Никто, впрочем, не запрещает вам угнетать коренное население, совершать карательные рейды и вешать всех подряд, но на благополучный исход игры в таком случае рассчитывать вряд ли придется.

Картину правдоподобного быта средневековых жителей дополняют такие мелочи, как, например, следующая ситуация. Если вы приблизительно знаете тот период, то наверняка вспомните и о проблеме гигиены. Так вот, теперь город со временем заполняется всякими отходами. Под заборами и прямо на улицах появляются кучи отбросов. Кучи эти начинают быстро расти и немножко вонять. На наших глазах в них заводятся крысы. Крысы разносят по городу заразу и кусают крестьян, от чего те приобретают бледный вид и нетвердую походку. А там и до чумы недалеко. Ясное дело, хозяину замка лично ходить по городу и сгребать мусор как-то не с руки. Для решения подобной проблемы предусмотрены специально обученные парни — сокольничие. Нацелив своих пернатых друзей на крысиные полчища, они вмиг очищают город.

Рассматривая военную сторону игры, стоит сказать, что сиквел будет иметь раза в 2 больше юнитов, чем оригинал. Также в игру добавятся несколько наиболее популярных юнитов из Stronghold: Crusader. Кроме того добавится несколько новых типов осадных и защитных орудий. В данный момент, по утверждениям разработчиков, они проходят тщательное тестирование с целью достижения игрового баланса и попадания в общую атмосферу геймплея.

Естественно, что же это за средневековая крепость, которая ни разу не осаждалась неприятелем? Главным изменением в части проведения войны стала четкая классификация юнитов на осадные и не осадные. Отныне простые солдаты будут не в состоянии собственноручно заниматься разрушением крепостных стен. Осада замка теперь дело долгое и разнообразное. Конечно, можно будет действовать по старинке — методично долбя таранами стены. Но в новой версии игры вражеские инженеры смогут чинить разрушенные вами элементы зданий, тем самым изрядно затягивая процесс штурма.

Вторым способом захвата станет применение осадных лестниц и башен, чтобы ваши войска сразу оказались на вражеских стенах. Однако это может закончиться очень печально. Защитники замка будут отталкивать приставленные к стенам лестницы, преспокойно расстреливать вплотную приблизившихся беззащитных инженеров и всячески портить жизнь вашим войскам. Теперь осада замков потребует огромных людских ресурсов, поэтому прежде чем начать бессмысленную атаку, стоит очень хорошо подумать.

Что касается лимита времени, который выделялся нам для начального развития, то в Stronghold 2 он будет различным в зависимости от режима игры. Например, historical scenario missions будут иметь временные ограничения, режим castle sim же, наоборот, предоставит геймерам свободу времени. Ну, а временные рамки в мультиплейере будут зависеть только от самих игроков.

Как вы помните, искусственный интеллект в оригинальной игре откровенно хромал на обе ноги. Теперь это позади. Уровень AI в Stronghold 2 обещают сильно повысить. Чтобы спокойно развивать свое хозяйство, игроки должны будут грамотно спланировать и построить собственный замок, ведь правильно воздвигнутая крепость способна выдерживать более длительную осаду, чем построенная *абы как*. Кроме того, нам обещают самообучающегося компьютерного болвана. Искусственный интеллект будет способен анализировать



свои и ваши действия, делая правильные выводы. К примеру, получив пару чанов с кипящей смолой на голову, компьютер прекратит атаковать в этом месте, избрав более безопасное направление. Хочется надеяться, что при всех своих обещаниях насчет уровня ИИ разработчики не забудут обучить вояк ориентироваться на местности. А то будет обидно, когда солдаты начнут застревать в стенах и путаться в трех кирпичах.

Пару слов о музыке. Созданием музыкальных композиций для Stronghold 2 занимается тот же автор, чьи композиции



знакомы нам по предыдущим частям сериала. В игру обещают добавить множество новых звуковых и музыкальных эффектов. К тому же, как и в прошлых играх, сиквел будет иметь качественную озвучку персонажей. А для более полного эффекта погружения в атмосферу игры планируется использовать направленный звук. Что касается *предсмертных криков*, то сейчас в этой аудиообласти ведутся работы.

Совсем короткий вывод: ждать!!!

Сергей ШТЕПА aka Sir, red_imp@list.ru

FOOTBALL MANAGER 2005

Разработчик: Sports Interactive
Издатель: Sega
Жанр: футбольный менеджер
Системные требования: P 3-600 МГц (P 4 1,8 ГГц), 128 (256) Мб ОЗУ, 650 Мб свободного места на жестком диске

И снова они...

До недавнего времени жанр футбольных менеджеров практически у каждого игрока ассоциировался с продуктами серии **Championship Manager**. И тому была довольно веская причина — полное отсутствие конкурентов, способных что-либо противопоставить. Конечно, временами появлялись различные второсортные продукты, маскирующие свою бездарность броскими надписями на коробке, но об их успехе не шло и речи. Такое отсутствие конкурентов рано или поздно могло привести к тому, что разработчик CM, студия **Sports Interactive**, решила бы попросту наживаться на фанатах, ежегодно выпуская очередную, недоработанную версию своего творения («теперь — с гватемальской лигой!»). Но в конце 2003 года случилось чудо — игра *Total Club Manager* за номером *2004*, созданная умельцами из *EA*, получилась не просто хорошей, но великолепной! Бывший до того момента единоличным лидером Championship Manager 04 быстро утратил свою привлекательность и, пожалуй, уступил место на троне своему коллеге TCM. В самый ненужный момент появились и проблемы с издателем, в результате чего Sports Interactive утратила права на серию (а ведь громкий брэнд — залог успеха, ежели учитывать современные реалии). Теперь разработчикам нужно было что-то предпринимать. К примеру, идти ва-банк и при полном отсутствии денег создавать очередное шедевральное творение, которое одной левой заткнет за пояс высокотехнологичного конкурента. Масла в огонь подливало и то, что EA, поддавшись жажде наживы, решила испечь TCM 2005 за очень короткий срок. Результат получился удивительно плохим.

Согласитесь, обстоятельства не очень благоприятствовали тому, чтобы из недр Sports Interactive вышел очередной лидер жанра футбольных менеджеров. Встречайте — отнюдь не по усеянному розами пути к нам примчался продукт с красноречивым названием **Football Manager 2005**. Будем препарировать?

А что внутри?

Осмотр нашего сегодняшнего пациента резонно начать с тех аспектов, которые заставили упасть лицом в грязь последнюю инкарнацию Total Club Manager. Так и поступим.

Загрузка базы данных, особенно самой большой ее вариации, длится достаточно долго, заставляя неподготовленного к подобным издевательствам игрока смачно выражаться и кипеть слюной. Зато в дальнейшем игра практически не тормозит, лишь изредка оставляя нас наедине с эмоциями во время перемещения по особо широким закладкам. Впрочем, если вспомнить тот же TCM, это ничуть не раздражает.

Проработка игроков — на должном уровне. К примеру, состав родного запорожского «Металлурга» не вызвал у меня никаких нареканий, а известные футболисты и клубы проработаны еще лучше. Никаких вам придуманных игроков, никаких исковерканных фамилий — все сделано по наилучшим стандартам. Если вы решите глянуть на вторые (и третьи тоже) составы футбольных грандов, то окажетесь в недоумении — сколько же времени понадобилось на то, чтобы тщательно собрать данные обо всех мало-мальски известных футболистах, играющих в различных странах? Потрясающе масштабная работа.

Впрочем, ничего идеального нет: добрая половина футболистов, представленных в игре, не может похвастать занесенными в базу данных фотографиями, из-за чего Football Manager 2005 не служит наглядным пособием для дотошных футбольных фанатов, желающих знать в лицо каждого спортсмена. Кроме того, сомнения вызывает заявленная начальная стоимость некоторых игроков, порой чересчур завышенная, но нередко и слишком низкая...

Менеджмент, которым мы занимаемся во время игры, очень неспешен и увлекателен. У игры нет той глобальности, которая была в Total Club Manager — здесь вы не сможете выставлять цену на бургеры в фирменном кафе, надеясь получить несколько дополнительных долларов. Садясь за Football Manager 2005, вы должны помнить, что самыми важными здесь являются именно тренерские навыки, которые помогут наиболее точно распорядиться имеющимися игроками и выбрать наилучший состав. И самое главное, что в этой игре футбольный гений, возможно, таящийся в вас, сможет полностью раскрыться.

Итак, посмотрим на основы игрового процесса. Если вы решили играть не за гранда, и без того превосходящего всех конкурентов, то поначалу придется туго. Имеющиеся спортсмены обладают очень низкими характеристиками, вы не знаете, кого поставить в запас, а единственный форвард во время тренировки сломал себе ногу и не может выйти на поле. Денег хватает только на пару игроков, а через неделю начинаются ответственные матчи... Что делать? Пытаться достичь максимального результата имеющимися средствами. Запасных игроков наберем из второй команды или «молодежки», атаковать у нас будет молодой и перспективный «центровик», а для покупки опытных спортсменов мы выделим те финансы, которые все еще лежат в клубной казне. При грамотном подходе даже со слабыми игроками можно добиться определенных успехов. Важную роль играет верная расстановка футболистов и, соответственно, правильные цели. Не имеет смысла играть «от обороны», пока тылы прикрывают начинающие футболисты. Точно так же не стоит атаковать, пока на роль форварда претендует только один человек, да и то — новичок. Помнится, даже владея слабым составом «Металлурга» (Запорожье), я умудрился занять четвертое место в чемпионате, притом не занимаясь трансферами. А вы говорите — состав.

Среди имеющихся пунктов управления игрой вашей команды стоит особо выделить возможность изменения темпа передвижения по полю. Если поставить этот параметр на самый максимум, игроки выдохнутся уже через 10 минут, но порой такое издевательство над подопечными дает возможность забить гол, а потом весь матч простоять в обо-



роне, еле двигаясь вдоль линии защиты. Остальные параметры, будь то длина «распасовки» или предпочитаемый стиль игры (защитный, атакующий и т.д.), тоже оказывают непосредственное влияние на игровой процесс, но останавливаться на них не имеет особого смысла.

Разнообразие лиг, представленных в игре, еще раз умиляет и подтверждает качество препарируемого продукта. Вы вольны начать играть практически везде, если не считать некоторые особо отсталые страны, в которых и футбол считается диковинкой. Следует отметить, что сохранилась возможность играть в нескольких лигах сразу, одному или в компании друзей. Вот только скорость игры при этом снижается заметно.

Тренировка игроков — очень важный аспект геймплея, без которого тяжело достичь высоких результатов. Начинающие менеджеры могут выбрать имеющиеся варианты тренировки с упором на определенные цели, но, так или иначе, в них придется внести коррективы. К примеру, киевское «Динамо» — сильная команда, но у большинства ее игроков, если судить по игре, плохо поставлен удар, да и проводимые пасы нередко заставят вас хвататься за сердце. Значит, мы снова будем ущемлять время отдыха, заменяя его дополнительными тренировками. Возможно, в дальнейшем под нож пойдут и все личные увлечения игроков — но нам-то неважно... Правда, если команда в целом играет хорошо, а недостатки присутствуют у отдельных игроков, то можно подобным экзекуциям подвергать не всех, а лишь самых ленивых. К примеру, занимаясь продвижением «Динамо», я не давал покоя Клеберу, заставляя его каждый день тренировать свои удары, дабы он научился попадать по воротам хотя бы один раз из двадцати...

Общение с прессой — тоже интересная вещь. Временами вам будут задавать компрометирующие вопросы, вроде: «Выиграет ли ваша команда чемпионат?», и как на них отвечать — решать исключительно вам. Заявив, что подопечный клуб ни на что не рассчитывает, вы лишь понизите мораль игроков, что еще больше усугубит обстановку... Все ответы, понятное дело, написаны заранее, и вы должны выбрать наиболее подходящий вариант из списка. Кстати, некоторые фразы, доступные вам, порой заставляют посмеяться («Я отведаю свою шляпу, если мы не выиграем чемпионат!»), что разнообразит спокойную обстановку футбольного менеджера.

Несколько слов о трансферах. Некоторые люди, лишь поверхностно познакомившиеся с игрой, жалуются на трудности в деле покупки некоторых игроков. Что ж, позволю себе не согласиться. Купить слабой команде Андрея Шевченко и прочих звезд не получится, но ведь это справедливо, да? В реальности все обстояло бы именно так, как в игре. Если же вы хотите купить хороших футболистов, управляя более-менее неплохим клубом, то все дело решит высокая зарплата, предложенная интересующему спортсмену. Проверено лично.

И напоследок о встроенном редакторе и способе проведения матча. Первому подконтрольно, в принципе, все — от размера стадионов соответствующих клубов до данных отдельных игроков, коих в Football Manager 2005 — несметное количество. По сути, редактор позволяет модифицировать любые игровые данные, не ограничивая вас ни в чем. О проведении же поединков могу сказать одно: здесь нет характерного для TCM режима Football Fusion, равно как отсутствуют и какие-либо вариации 3D. Так что извольте наслаждаться двумерным видом, о качестве которого речь пойдет чуть ниже.

Слепота...

Визуальное исполнение игры оставляет двойственное впечатление. Конечно, мне, как жителю 21 века, хотелось бы наблюдать за поведением подопечных в 3D, но имеющийся вариант отображения событий матча выглядит неплохо. Да, вид сверху. Но разве это плохо? Решительно отвечаю: нет! В отличие от серии TCM, Football Manager 2005 не требует для просмотра матчей компьютера экстракласса, да и загрузка соответствующих данных происходит гораздо быстрее. Ну, а вообще все выглядит чудесно. Круглые фигурки, символизирующие футболистов, передвигаются по полю, пытаясь отобрать мяч у соперника или затолкать его в ворота оппонента. В случае успеха они собираются в кучку и, вероятно, ликуют, после чего отбегают к центру поля. Пробивание пенальти тоже способно доставить вам немалую долю удовольствия. Представьте себе, что на поле кипят футбольные страсти, и каждый промах может значить поражение. В атмосфере борьбы и напряжения, ваши подопечные, изображенные все теми же круглецами, собираются в центре поля, перемещаются (очевидно, прыгают) после забитого гола, а после окончания матча представители победившей стороны бегут за последним триумфатором, поздравляя друг друга с успехом. Незабываемое зрелище.

Звук в игре присутствует лишь в тех редких моментах, когда на поле происходит что-то очень важное. В остальное время барабанная перепонка, по замыслу разработчиков, будет не у дел, ибо



музыка в Football Manager 2005 отсутствует. Что ж, рекомендую исправить это недоразумение путем прослушивания во время игры собственного плей-листа.

At the end of the article...

В целом игра удалась. Масса достоинств **Football Manager 2005** попросту перекрывает парочку недостатков, к тому же — очень мелких. На выходе имеем крепчайший и высококачественный продукт, достойный именоваться лидером жанра. Пока EA Sports рассчитывает на легкую наживу и выпускает слабенький TCM 2005, мастера из Sports Inter-



active, закрывая глаза на проблемы с издателем, творят очередной шедевр, мгновенно занимающий наивысшие позиции в рейтингах продаж. Именно потому Football Manager 2005 заслуживает наивысших похвал. Пожалуй, это даже не игра — это культ для довольно многочисленной касты геймеров, желающих дни и ночи напролет просиживать за любимым футбольным менеджером.

Knights of Honor

Разработчик: Black Sea Studios
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: «Новый Диск»
Жанр: стратегия
Системные требования: P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Сергей ШТЕПА aka Sir, red_imp@list.ru

Исполненный долг

Эпоха стратегий, несущих в своем теле как тактический, так и стратегический режимы с неизменными иконками, сложной экономической системой и прочим, началась очень давно — во времена расцвета *Lords of the Realm II*. Назвать данную игру оригинальной позволяет даже мое личное косноязычие, так как идеи *Civilization* в этом творении были развиты и доработаны, а добавленный тактическим режим, несмотря на свою излишнюю прямолинейность и, я бы сказал, аркадность, был очень интересным. Словно дилетант, несколько лет назад я часами просиживал за вышеупомянутой игрой, борясь со злобными королями и герцогами, желающими поработить мой народ, захватить в свое владение угодья, необходимые для сельскохозяйственных нужд... Трудно припомнить, сколько же времени я потратил на тотальное изучение Lords of the Realm II.

Впрочем, урок пошел мне на пользу — теперь я могу судить, где находятся истоки знаменитой серии *Total War*. Как любое творение, призванное воплотить в жизнь сразу все идеи предшественников, та же *Medieval* была хороша, по большому счету, благодаря грандиозным баталиям, а не тонкой стратегической части, требующей немыслимых мозговых трудов для победы. Но настоящей конкуренции, к сожалению, не получилось — неожиданно вышедшая третья часть Lords of the Realm очень уступала своим предкам, не говоря уже о более современных продуктах. Но одна дыра в жанре так и не была залатана — во всех новомодных стратегиях большую роль играла боевая часть, лихие военные операции и масштабные сражения, а не то, в честь чего назван жанр — в них не ощущалась важность стратегической части. Плохой ты правитель или гениальный, значения не имело — исход игры зависел лишь от того, какие навыки геймер способен продемонстрировать на поле боя, сражаясь с виртуальными бонапартами...

В середине 2004 года началась масштабная рекламная кампания нового проекта под названием **Knights of Honor**. Многочисленные постеры в игровых изданиях, постоянная реклама и огромный ажиотаж — все это заставило обратить внимание на относительно малобюджетный продукт от болгарской студии **Black Sea**. Еще одна клонированная стратегия или настоящий шедевр? Мое мнение читайте ниже...

Властитель Европы

Запуская игру, я с прытью комсомольского писаря начинаю созывать в злосчастную комнату всех близстоящих представителей Homo sapiens. Качество вступительного ролика, одаряющего игроков пышными эмоциями, потрясает. Красивейшая вода, ночные деревья, зеленое покрывало которых спряталось в закутке тьмы... Всадники и кони, бредущие по тропе... Поначалу кажется, будто это — сцена из какого-нибудь нового кинофильма, призванного умаслить толпу и слопать за это немалые плоды. Чуть позже приходит понимание, что облик воеводы слишком нереален, это лишь фикция, текстурный обман, сделанный по фотографии... Зато масштабность трудно переоценить — не будь здесь злокозненных полководцев, я бы принялся заглядывать в афиши кинотеатров в поисках новых исторических фильмов...

Под впечатлением от увиденного, мы начинаем игру. Вариантов здесь не так уж много — вся свобода сводится к выбору кампании или одиночного сражения. В последних можно попробовать вырвать победу в чистом поле или захватить/защитить замок. Режим кампании относительно прост: выбираете эпоху из трех возможных, зорким взглядом находите название подопечного государства, после чего щелкаете на нем и, выбрав уровень сложности, начинаете игру.

Сюжетной затравки здесь попросту нет — Knights of Honor прельщает нас не увлекательной фабулой, а возможностью почувствовать тяжесть судьбы правителей стран и завоевать доверие во всей Европе. Цель достигается множеством способов (о них — попозже), но финал во всех случаях один: вы, кликнув мышью на пункте созыва коллег по несчастью, начинаете некое подобие голосования, в ходе которого монархи оставшихся государств отдают голоса «за» и «против», тем самым определяя судьбу Европы и ее грядущего правителя, — в случае преобладания положительных голосов игрок становится победителем. Но слова — это всего лишь слова, а совершить задуманное намного тяжелей...

Что изволите делать, сэр?

Можно свой путь очень долго искать,
В метрах лишь двух от него проходя,
Можно его никогда не искать,
Но очень быстро найти...

Многообразие тактик умиляет. Десятки, сотни, тысячи обозревателей со всего мира были правы. Каждый игрок найдет здесь что-то свое — будь то постоянный террор государств и требование дани или же простое заключение союзов с наибольшим количеством стран. В последнем случае следует делать упор на массовое строительство зданий, улучшение экономического состояния и добывание почтения у соседствующих государств, которые защитят вас более эффективно, нежели имеющаяся дюжина крестьян с вилами. Но главное — здесь нужно думать. Имбецилы с обезьяньим интеллектом падут смертью глупых уже через десять минут, раздавленные войсками враждующих стран и лишенные золотых наделов из-за собственной непроходимой тупости. За-



то обладатели нормального IQ вполне смогут бороться с виртуальными оппонентами даже на среднем уровне сложности. Наивысший предназначен только для тех гениальных личностей, которые смогут целыми сутками постигать премудрости «Рыцарей чести» и учиться на своих немногочисленных ошибках.

Причины сложности Knights of Honor лежат на самой поверхности. В игре так много различных тонкостей и приемов, что разобраться в них очень тяжело даже после тридцати часов, проведенных перед монитором. Но давайте об этом подробней.

Для начала — о методах правления. Их очень много, и каждая обладает своими преимуществами и недостатками. Сделать упор на милитаристскую организацию и терроризировать каждую страну, оставаясь при этом без золота? Или предложить мир могущественным соседним державам, чтобы они обороняли вас во время накопления золота, а позже построить огромное войско и стереть бывших союзников в пыль? Варианты соблазняют, затуманивают разум, дурманят его семицветом свободы, не давая возможности оторваться от игры.

Очень важная роль досталась правильному построению зданий. Если у вас немало городов, не стоит в каждом из них развивать промышленную и военную инфраструктуру до предела — вам не хватит либо денег, либо терпения, чтобы осуществить задуманное. Предпочтительнее делать пограничные селения наиболее могущественными в военном плане, а центральные города ограничивать не столь уж тесными рамками экономики. Более поздние здания обходятся в копеечку, и чтобы не пасть жертвой собственной недооценки роли денег, необходимо грамотно разграничивать задания каждого объекта, будь то экономический или милитаристский центры.

Одно из нововведений «Рыцарей чести» — некие *преимущества*. Они, словно свет в конце тоннеля, позволяют рассчитывать на светлое будущее для своих обладателей. Выполнив все, что от вас требуется (зачастую, собрав редкие ресурсы, имеющиеся у других стран, и т.д.), не забудьте глянуть в соответствующее окошко — наверняка там сияет яркими цветами существенный бонус, помогающий в каком-то из аспектов правления. Особый упор рекомендую делать на экономическую помощь: заработав солидные деньги, вы на собственной шкуре ощутите сладость богатства и роскоши.

Победить в этой игре без грамотного управления подчиненными попросту невозможно. Количество основных подопечных строго ограничено, и далеко не единожды вас будет преследовать вечная мысль, кого нанять — купца или шпиона? Торговец поможет вам наладить отношения с коллегами по ремеслу из других государств, что позволит получать дополнительные монеты по истечении определенного времени. Но если денег вам хватает, можно попробовать договориться о бесплатной поставке в вашу страну необходимых для «преимущества» вещей. Стезя шпиона еще более сложна. Отправив своего партизана во вражье логово, обязательно дождитесь очередного призыва полководцев и купцов правителем выбранной страны — ваш нечистый на руку подопечный обязательно выдаст себя за светлого рыцаря на белом коне и проберется в тыл, чтобы творить там злые дела. Можно попробовать обворовать врага, украсть из его казны денежные средства или спровоцировать восстание. Хороший Штирлиц обязательно достигнет цели и вернется к вам, но ежели действовать с прытью эстонских лазутчиков, на действия которых собирались посмотреть жители всех окрестных деревень, придется поплатиться — оппоненты быстро поймут, кто пытался им навредить, и постараются наказать вас. Если операция в тылу врага не удалась, то при некотором везении шпион сможет взвалить ответственность за содеянное на другого, оградив себя от проблем, а игрока — от ненужной войны...

Полководцы, конечно же, еще более значимы, нежели вышеупомянутые господа, — без них не сдвинется с места ни одна армия, а присутствие на поле боя опытного военачальника позволит одержать победу в, казалось бы, проигрышном сражении. В случае удачного исхода битвы воевода получает в свое распоряжение драгоценные корнеплоды опыта, которые можно потратить на определенные навыки. Кроме того, главнокомандующий может пасть от вражеского меча или стрелы, навсегда покинув белый свет и заставив вас искать другого подопечного, конечно же, менее опытного и умелого. Настоятельно советую уберечь своих подчиненных от подобной участи.

...Вижу, читатели смотрят на меня широко открытыми глазами, невольно задавая риторический вопрос: неужели в игре так много всяких возможностей? Пережевывать аспекты Knights of Honor можно очень долго, но осветить каждую тонкость не получится — настолько велико их разнообразие. И то, что все они прекрасно скомпонованы, склеены в единый витраж и представляют собой цельную композицию, только добавляет в копилку игры еще один серебряный плюс. Ну а стратегии... Лично я предпочел создать для начальной обороны небольшую армию и заключить союзы со всеми близлежащими державами, после чего начал выпрашивать деньги у каждой существующей страны. Постепенно я накопил немалый капитал, построил огромную армию и методично расправился с большинством остальных государств, которым надоело постоянное вымогательство золотых. Не скажу, что мой путь был единственно верным — поиграйте в «Рыцарей чести» и попробуйте опровергнуть предложенный вариант. Уверен, с таким разнообразием возможностей вы сможете найти свой собственный Идеальный Путь.





И вечный бой...

Идеала до сих пор не существует. Knights of Honor только подтверждает это правило. При всей гениальной стратегической части в игре нет вразумительных боев. Поначалу кажется, будто все прекрасно. Хороший изометрический обзор? Имеется. Использование ландшафта, оборона замков, катапульты? Все есть.

Даже разнообразие войск внушает немалое доверие. Но показывать свой наполеоновский талант здесь попросту неинтересно. Кажущаяся поначалу безупречной осада крепостей на редкость скучна — приставные лестницы практически не используются, ибо лезущих по перпендикуляру юнитов расстреляют умелые лучники, уничтожение катапультами башен очень утомительно, а стычки и вовсе ужасны. Конные войска без труда уничтожат любых мечников, а те, в свою очередь, легко расправятся с ополченцами. Тактическое разнообразие и грамотное построение войск, удар клином и линейное построение? Уж простите, ничего этого нет. Ну, а когда сошедшаяся



толпа кавалеристов начинает кровавую потасовку, и вовсе хочется воскликнуть: «Смешались в кучу кони, люди...»

Нежизнеспособность тактического режима подтверждает и следующий факт. В большинстве случаев стычки происходят между абсолютно разными по силе армиями, где одна сторона практически без усилий будет устранена другой. Это, конечно, разумно — ведь десяток мечников не поборет четверку рыцарей, но с другой стороны, в чем же заключается интерес? На мой взгляд, его здесь нет.



К счастью, на бои можно попросту не обращать внимание. Умелые дипломаты обойдутся без лишнего кровопролития, а если уж очень хочется воевать, загляните в раздел одиночных сражений — там хоть состав армий более-менее равный...

Oh, what I see?

«Рыцари чести» — игра, не претендовавшая на бирки «лучшая графика в стратегиях» и прочие награды за визуальные достоинства. Ее смысл — именно в безупречном игровом процессе, затягивающем на долгие-долгие часы. Что это значит? Knights of Honor выглядит весьма средне. С одной стороны, боевая составляющая довольно красочна, но ей очень не хватает эпичности, да и анимация юнитов ужасает — то там, то сям видны постоянные ошибки в синхронизации фаз движений, в результате чего шаги получаются резкими и неестественными. Стратегическая часть выглядит еще проще — скудно, не впечатляюще. Но засматриваться на визуальные огрехи нет ни малейшего желания — увлеченность процессом заставит позабыть о графических красотах и думать только о том, как стать правителем Европы. Той самой, единой...

О музыке можно говорить исключительно в восторженных тонах. Эпично, бравурно, потрясно! Высший класс! Спокойные, будто волыночные мелодии... Ужасающий до колик в сердце военный марш... Громкий звук барабанов... Поверьте, это нужно услышать! Услышать и запомнить навсегда...

Как будет по-русски «Knight»?

Потрясая читателя восторженными эпитетами, завлекая его в головокружительный игровой процесс «Рыцарей чести», я не могу забыть о потрясающей локализации от компании **«Новый Диск»**. Осуществить перевод с болгарского на русский не так уж и сложно, ведь языки принадлежат к одной славянской группе, но вот сделать это с таким тщанием, с таким старанием... Это очень трудно, поверьте. Текст хочется читать и перечитывать, показывать друзьям и знакомым литераторам. Им хочется наслаждаться! А озвучка... Голос диктора очень четкий, интонации подобраны единственно верно, и все это вкупе с потрясающим шрифтом и доброжелательным приветствием складывается еще в одну композицию, которая остается в памяти надолго. А мелкие недочеты... Неужели вы считаете, что переводом занимались роботы? Конечно же, это не так, потому встреченные мною немногочисленные ошибки (неологизм «местости», а также произношение слова «enter» вместо «escape» в обучающем курсе) ничуть не портят восторженного впечатления от локализации. Вам еще что-то нужно?

* * *

Игра потрясает. После неудачной Lords of the Realm III и, на мой взгляд, несколько попсовой Rome: Total War, «Рыцари чести» выглядят прекрасно. Увлекательнейшая стратегическая часть, немеркнущий даже после множества часов игровой процесс, огромное разнообразие и сбалансированная игровая механика — вот основные козыри данного проекта, призванные вывести его в единоличные лидеры жанра. Сетовать на скупой тактический режим и убогую по сравнению с некоторыми конкурентами графику попросту не хочется. Вот вам пример: из всего разнообразия качественных игр, установленных на моем компьютере (BreakQuest, Evil Genius, FIFA 2005, Vampire: The Masquerade — Bloodlines, Half-Life 2 etc.), я предпочел заниматься водружением своего подопечного на трон главного монарха Европы. Получение данного титула растянулось на долгие часы, и я не скажу, что сожалею о потраченном времени...

Между тем, конкурирующие с Knights of Honor продукты обречены на долгие и мучительные страдания. Очередные «Властители земель» наверняка утонут в пучине серости, созданной третьей частью, и никогда не выйдут в свет. Civilization, послужившая истоком для всех вышеупомянутых игр, не может похвастать скорым релизом очередной части. И в это застойное время на рынке стратегий появился однозначный лидер, обскакавший конкурентов на семь верст и водрузивший золотую корону на свой овальный череп. «Рыцари чести» — очень качественный продукт, который понравится не только ценителям жанра, но и многим другим игрокам. И лишь планирующийся в 2006 году выход Civilization IV сможет отодвинуть нашего пациента на более низкие позиции. А если нет — по дороге, пораскинув мозгами, будет катиться голова Сида Мейера...

P.S. Однажды, когда я выходил из игры, виртуальный диктор сказал: «Я буду ждать вашего возвращения». И поверьте, процесс ожидания оказался очень недолгим.

Разработчик/издатель: Konami
Жанр: файтинг
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 3-1.0 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Shrike

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANT MELEE

Давным-давно, еще в школе, был у меня друг. А у друга была приставка. Сейчас друг остался, а вот приставка — увы... Ибо немодно, так как все уже сидят за компьютерами, и только ругаются, когда игры делают либо мультиплатформенными, либо потом портируют на персоналки. Так вот, была у моего друга приставка, и мы вместо того, чтобы просиживать в школе, грызя гранит науки, сбегали к нему домой с единственной целью — поиграть. А игр у нас было целых две — «Черепашки ниндзя» и, не помню точного названия, черепашьи бои. Игра, являющаяся предметом этого обзора, и напомнила мне, собственно, те самые черепашьи бои.

Казалось бы, не так уж давно увидел свет сиквел мультиплатформенного action`а *Teenage Mutant Ninja Turtles: Battle Nexus*. И вот, спустя лишь пару месяцев, перед нами снова игра о похождениях черепашек-ниндзя. Неужели за столь короткий период времени разработчикам **Konami** удалось сделать что-то новое? Это мы сейчас и попытаемся выяснить.

Как и в предыдущих играх серии, нас встречает стартовый ролик, частично выполненный на игровом движке. Просмотр его, вызвал у меня самые ностальгические воспоминания о мультсериале образца 90-х годов, без всяких современных наворотов. А вот дальше наступают сплошные разочарования. В отличие от TMNT и TMNT: Battle Nexus в *«Боях Мутантов»* сюжет, и ранее не блиставший особым разнообразием, практически отсутствует. Вот из этого, в принципе, и выплывает, что о больших, интересных уровнях, где необходимо что-то нажимать, обходить хитроумные ловушки, прыгать по платформам, пытаясь побыстрее добраться до финиша, речь не идет. Вместо этого нам подсовывают несколько десятков арен, причем настолько ограниченных по размеру, что то, что помещается на экране, и есть вся арена — одна комната, кусок улицы, крыша дома, метро и т.д. Иногда на них проявляются некоторые признаки интерактива: пробиваются трубы, разлетаются вазы, бьются стекла, а проезжающие машины/метро способны довольно неплохо навредить.

Для освоения всего этого нам выделили только лишь два игровых режима. Первый из них — Melee Match с возможностью выбора места поединка и соперников. Для некоторых арен предусмотрены свои особые режимы вроде *King of the Hill, Last Man Standing* или *Knock Out*. Второй из режимов — Adventure Mode, где вышеупомянутые арены увязаны в единую цепочку. Играть как в один, так и во второй режим можно до четырех игроков за одним компьютером, правда, при этом почему-то вдвоем за одной клавиатурой нельзя, приходится подключать дополнительно геймпад или джойстик. Во время т.н. «прохождения» клавиатура убивается просто намертво, а замена ее на геймпад не спасает. Даже с ним управление страдает излишней корявостью, поэтому многие из локаций приходится переигрывать не раз, и не два.

Сам процесс является чистым мордобоем, и суть его сводится к одному — наваляйте всем противникам, появившимся на экране. Иногда это нужно сделать за определенное время, иногда — выполнив какое-либо условие (например, сбросить всех в пропасть). За успешное прохождение уровня вам будет выдаваться определенное количество жетонов (tokens). Их можно (и нужно) тратить только на одно: открытие новых локаций и игровых персонажей, которых здесь около 20-ти, включая знакомых Сплинтера, Эйприл, Кейси и Шредера, — но есть и такие, которых я и увидел-то в первый раз. Каждый персонаж, что, впрочем, неудивительно, обладает своим собственным набором ударов, суперударов, комбинаций и специальных атак. Для того, чтобы процесс избиения кремниевых болванов не был скучным, были введены некоторые бонусы, в том числе и привычные по предыдущим играм бонусы здоровья, защитного щита и увеличения скорости. Так, черепашки способны хватать и бросаться разными предметами (ящиками, бочками и даже врагами), а также подбирать, разломав ящики, различное оружие, начиная от меча и огромного топора (размером не очень уступающих владельцам) и заканчивая бейсбольной дубинкой, пулеметом и базукой с самонаводящимися ракетами.

Также за жетоны кроме, как уже упоминалось выше, открытия новых персонажей можно получать доступ к различным концепт-артам, странички комиксов, биографии всех участников Mutant Melee, разглядывать пластиковые игрушки и смотреть забавные анимационные ролики про героев игры. Но, к сожалению, большинство бонусов выставлено просто в ужасном качестве, так что, пытаясь прочитать, что написано на страницах комиксов, вы просто испортите себе глаза, так и не разобрав ни одного слова.

Для отображения на экране всего описанного используется движок *RanderWare*, что наложило отпечаток на всю игру. Фиксированное разрешение 640×480, которое не удается изменить совершенно никаким образом. Прорисовка персонажей также оставляет желать лучшего. Черепахи с нарисованными зубами будут мне, наверное, еще долго сниться в кошмарных снах. Да и фирменной фишкой, Cell Shading`ом, здесь почти и не пахнет. Про звуковую составляющую игры тоже сложно сказать что-либо хорошее. Звуки — традиционные для игр такого жанра, а музыка вообще не запоминается.

В заключение скажу, что «Бои мутантов», в отличие от великолепных TMNT и последовавшего за ним TMNT2: Battle Nexus, — весьма посредственный аркадный файтинг, основное достоинство которого заключается в его героях-черепашках. Со слабой трехмерной графикой, которая недалеко ушла от статичной изометрической проекции (камера не вращается, а на большинстве арен просто прибита гвоздями намертво), с отсутствием сюжета, неудобным управлением и очень, очень скромными возможностями. Да, эти недостатки игре можно было бы простить, но только если бы она вышла годика три назад. Хотя... фанаты зеленокожих ниндзя все равно наверняка обзаведутся этой игрой, не задумываясь, а вот что касается всех остальных... то вряд ли. Разве что, если у вас завалялась лишняя парочка геймпадов и вам удастся сагитировать своих друзей принять участие в глобальном противостоянии Шредер vs черепахи, то на некоторое количество веселья все же можно рассчитывать. Особенно под пиво.



Кирилл МИТРОФАНОВ aka Ettelen sir87@mail.ru

ДМБ

Разработчик: «Студия Парус»
Издатель: «Акелла»
Жанр: квест
Системные требования: P 3-733 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 700 Мб на жестком диске

Нижеизложенные события произошли после того, как ваш покорный слуга решил поиграть в квест **«ДМБ»**. Через пару часов диск с игрой оказался у меня за окном, направленный туда решительным движением руки.

...Было обычное запорожское погожее утро. Он проснулся с твердым намерением найти себе занятие, но, послонявшись по квартире, понял, что делать совершенно нечего. Была суббота. Он вышел на застекленный балкон и посмотрел вдаль. Невдалеке торчали уже привычные трубы «Запорожстали», коксохимического и титаномагниевого комбинатов. Они радостно дымили, выпуская в небо клубы буро-оранжевого чада.

«Политика», — вздохнув подумал он и вернулся в комнату. Зазвонил телефон.

— Ремонт удочек, — по привычке ответил он.

— Ой, да ладно тебе прикалываться. Это я, Сергей, — весело отозвалась трубка. — Тебе срочно надо на это посмотреть, быстро приходи, повеселишься.

Он неторопливо собрался и вышел на свежий воздух. Немного покашляв, направился в соседний двор, где и жил его друг.

«Что-то давно не выходит нормальных отечественных квестов, — размышлял он, обходя два перевернутых бака с мусором. — Вот и «Братья пилоты» не понравились, «Белое солнце пустыни» вообще вспоминать страшно. Неужели загнивает жанр отечественных рисованных квестов?» Чуть погодя он удивился — к чему бы такие мысли?

Поднявшись на шестой этаж, он позвонил и услышал в ответ дружный взрыв смеха. Придумать, чем мог развеселить людей за дверью обычный дверной звонок, ему не дали, так как дверь открыл Сергей с красным от смеха лицом.

— Привет! — выкрикнул он. — Чего ты так долго, мы уже без тебя начали, заходи.

Зайдя в комнату, он увидел странную картину: разместившись на чем попало, там сидели десятка полтора молодых людей и увлеченно смотрели на единственный предмет на письменном столе — обалдевший от такого внимания компьютер. На мониторе происходило что-то невообразимо корявое и дерганное.

Большинство людей были ему незнакомы, поэтому он подсел к Сергею, на разложенный на полу матрац.

— Что это? — спросил наш герой.

— Ах да, ты еще не в курсе! — Сергею пришлось перекрикивать очередной взрыв хохота. — Шел я, значит, по улице, а тут мне компакт под ноги упал, будто с неба свалился. Ну, я его подобрал, смотрю — квест «ДМБ», русский типа, и почти не поцарапанный. Халява все-таки. Пришел, установил, посмотрел... Думаю, надо это друзьям показать, пусть посмеются.

— То-то все так ржут. Это что, по фильму?

— Куда там, — усмехнулся Сергей. — Единственное, что у игры с фильмом общего, это то, что она тоже про армию. Ладно бы, хоть что-то пристойное было. Это просто ужасно. Интересно, кто купил такой отстой? Разработчики явно перегнули палку: вместо неуловимого шарма «ДМБ», который так всем нравится, просто какой-то идиотизм! Половина юмора на детсадовском уровне, вторая половина — вообще для маразматирующих олигофренов.

В это время на экране кривой человечек приковылял к столовой, увидел меню и изрек: «Во-во, щи да каша — пища наша. И никаких тебе пряников».

Кто-то хмыкнул и закатил глаза.

— А ты посмотри на эту графику! — продолжил хозяин квартиры.

— Мда, а я думал — что-то пятилетней давности, — поежился наш герой.

— А анимация-то какая кривая! Будто рисовал семилетний ребенок, болеющий болезнью Паркинсона, а анимировал человек, который ни разу не видел, как двигаются нормальные люди, — не унимался Сергей.

— Так чего вы ржали-то? — поинтересовался наш герой.

Тут в разговор встрял незнакомый молодой человек в очках.

— Да ты глянь, чего они на диске понаписывали: «Игра в лучших традициях российских рисованых квестов, неожиданные повороты сюжета, тонкий юмор и злободневная сатира». В гробу я видел такой юмор! Да чтоб их внуки в такие игры играли!

Наш герой невольно вздрогнул, представив себе столь жуткое проклятие в действии.

— И кто же состряпал такую игру?

— Вот в том-то и дело, что никто не знает, — ответил молодой человек в очках. — В начале логотипа нет, титров — тоже. Вообще никакого упоминания о том, что ЭТО вообще кто-то разрабатывал. Ну а кто выпустил, я думаю, ты и так догадаешься.

— «Акелла»? — почти утвердительно сказал наш герой.

— Она самая, — ухмыльнулся очкастый. — Вот уж где люди непритязательные к издаваемым продуктам. Хоть иногда издают неплохие игры, но частенько выпускают такое, что даже американ-







цу даром не отдашь, а рекламируют так, будто это шедевр. Словосочетание «игра от "Акеллы"» уже стало нарицательным и вызывает нездоровый скептицизм у покупателя. И не страшно им за свое доброе имя!

— А кто сейчас играет?

— Вон сидит, — Сергей кивнул на сидевшего ближе всех парня с радиомышкой, которой он возил по толстой книге.

— Эй, Толик, — крикнул Сергей. — Дай нашему гостю поиграть, заодно вступительный ролик посмотрит, задачки поразгадывает.

Парень обернулся и, нехорошо улыбаясь, протянул радиомышь.

— Только аккуратно, — добавил он, — чтоб не стошнило.

Наш герой взял мышку и, подождав пока Сергей запустит новую игру, положил ее на уже подсунутый кем-то большой альбом.

Стартовый ролик тяжело описать словами. Этот ролик будет преследовать его в страшных снах, так как по гнусности он может тягаться с чем угодно, а умение его создателя сравнимо разве что с умением одноклеточных водорослей. Хорошо еще, что ролик закончился довольно быстро, и наш герой потряс головой, словно пытаясь вытряхнуть оттуда воспоминаниями о пережитом кошмаре. И вот с грацией амебы его забросило в игру.

Старшина инструктировал новоприбывших. Видать, разработчики очень старались создать колоритный образ тупого солдафона, но слегка перестарались, поэтому получился то ли совсем дебил, то ли чукча: «Мой фамилия Злобин. А здесь вам не тут».

— Мая твая не панимать, — выкрикнул Сергей из-за спины. Остальные присутствующие приняли шутку дружным смехом.

По прошествии пятнадцати минут единственный трек длиной в две с половиной минуты успел проиграться около шести раз и задолбать всех вконец, ибо, видимо, делался именно для того, чтобы достать игрока окончательно: какофония первоклассная.

— Да выключите вы уже это музло, — простонал волосатый парень из угла комнаты.

Никто не возражал, а некоторые даже согласно закивали, поэтому дальнейшее «хождение по мукам» продолжили в тишине, прерываемой только топотом почему-то хромающего персонажа...

Через сорок минут, когда была пройдена добрая половина игры, все присутствующие приобрели довольно стойкое отвращение к содержимому сидирома и любым высказываниям на этот счет. Шутки и смех звучали все реже, а выражения лиц становились все кислее. Некоторые после очередного «перла» персонажей этой поделки нервно выбегали в коридор покурить и возвращались несколько посвежевшие. Все ждали хваленых «поворотов сюжета». Но их не было. Сюжет был прямолинеен, как обрубок сосиски. И такой же короткий и скучный (что может быть скучнее обрубка сосиски?). У разработчиков оказалось довольно странное представление о квестах и их геймплее, поэтому геймплей этого... гм, продукта оказался поделенным на две части. Первая — загадки, которые были детсадовски просты из-за подсказок на всех предметах. Пример — описание палки: «Палка-доставалка. Достать чего-нито высоколежащее» (кстати, после процесса доставания палка испаряется). И вторая — брожения: после выполнения очередной загадки в большинстве случаев логическая цепь обрывалась и приходилось снова и снова искать, чего бы такого выполнить, а для этого нужно было снова обойти все куцые локации, обследовав их на наличие новых отвратительно прорисованных NPC или новых фраз у старых. Этот процесс занимал 90% времени, и желания проходить дальше не добавлял.

— Не, ну где логика? — в который раз возмущался волосатый. — Где адекватность поведения персонажей? Только что появившийся «дух» приносит «деду» крутой «сидор» (вещмешок. — *Прим. автора*), а тот взамен отдает ему свой (!), а в нем носовой платок и бутылка водки (!!!). Что за бред???

Ему никто не ответил. Никто не знал, что это за бред. Хотя наш герой догадывался. Имя этому «бреду» — бездарность и полное равнодушие к тому, что получится в итоге. А у разработчиков этого «бреда» хоть отбавляй. Как еще можно назвать то, что квест, несмотря на абсолютную дуболомность загадок, довольно тяжело пройти. Просто из-за того, что не знаешь, куда податься после очередного завершенного эпизода. Он понимал, что разработчики рассчитывали на то, что основной аудиторией сего творения будут парни, недавно вернувшиеся из армии, и далеко не каждый из них написал пару научных диссертаций — но это же просто издевательство! Решить любую головоломку может даже умалишенный, а «выбродить» следующую — только очень упорный и дотошный человек, кому не надоест совершать по территории бесконечные рейды, причем абсолютно алогичные.

— Тоже мне, блин, попытались сделать неординарных и живых персонажей, — пробормотал Толик. — Еще и фамилии всем понадавали: «старшина Злобин, повар Кашеваров, генерал Торгашин, секретарша Сукина, медсестра Милашкина»! Говорящие фамилии, Гоголь и все такое... Персонажи получились ходячими однобокими штампами. У каждого одна, максимум — две черты, все остальные — отсутствуют напрочь. А эта коронная фраза майора Неверова (которому нужны доказательства, иначе не поверит): «Вот так номер, чтоб я помер»! Тьфу! Как все банально!

А в это время наш герой вел главного персонажа к завершению обрубка сосиски (то бишь, сюжета). С того момента, как он сел за эту... за это убогое творение, прошло менее полутора часов. В комнате остались только самые стойкие: он сам, Сергей, Толик и волосатый парень. Остальные сидели на кухне и резались в дурака «под щелбаны», хотя и попросили позвать их на финальный ролик.



И вот она, последняя локация. Наш герой направляет автомат на предателей Родины. Финальный ролик, который ни в чем не уступает ролику стартовому, ставит жирную точку в конце этой отвратительной поделки. Титров нет. А жаль.

«Волосатый» подскочил к столу с компьютером, с отвращением вытащил компакт из сидюка и под радостный свист присутствующих вышвырнул его в открытое окно.

P.S. Потом рассказывали, что какой-то геймер подобрал компакт, повертел головой, и, бережно вытирая компакт об рукав, пошел домой...

Для тех, кто не...

Покопавшись в Интернете, я все-таки узнал имена умельцев, сделавших это убожество. А ну-ка, ребята из «Студии Парус», встаньте! Все посмотрели на разработчиков! Дяденьки, а вам не стыдно? Ну ладно уже «Акелла». Она привыкла всякое г... выпускать, но вам-то как? Выпустить такого урода на рынок! Идиотские загадки, маразматический сюжет, отвратительная музыка, отсутствие логики, блеклые бэкграунды, криво прорисованные персонажи и главный герой, чудовищная анимация, нудный геймплей... К тому же просто жалкое подобие армейского юмора и откровенная спекуляция на раскрученной идее. И все это проходится за час-полтора. Плюсов в игре нет! И не предвидится.

Компакт сломать, а осколки — в унитаз. Чтобы еще кто-нибудь не напоролся.

The Reloader reloader@realcoding.net

Cabelas DEER HUNT 2005 SEASON

Разработчик: Magic Wand
Издатель: Activision
Жанр: симулятор охоты
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 2-500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 3-1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

...Но вдруг из темноты раздался рев,
когда с петель слетела в доме дверь,
за шумною толпой
бежал огромный страшный зверь...
Король и Шут. «Охотник»

Охота. При этом слове пацифисты всех стран и народов вздрагивают от ужаса, Гринпис впадает в ступор, а друиды умирают на месте от разрыва сердца.

Охота бывает разной. Бывает наша, а бывает американская. Наша охота — самая гуманная охота в мире. А вот американская... Какая это охота, нам и предстоит сегодня выяснить.

Разработчики из **Magic Wand** могут по праву называть себя специалистами в области охоты, причем такими специалистами, какие создатели Underground — гонщики. Из рук этой девелоперской конторы выходит который уже по счету безжалостный симулятор охотника. Почему безжалостный? Да потому, что, если верить игре, действия среднего охотника больше похожи на действия профессионального киллера или специально обученного снайпера. Отыскивание следов жертвы, нахождение ее места ночлега, питания и выгуливания, установление приманки, выжидание и один-единственный выстрел в голову. Думаете, я про оленей говорил?

Название фирмы-издателя еще раз доказывает, что перед нами не простой симулятор. **Activision** прославилась именно первоклассными шутерами. Перед нами тактический шутер с возможностью отстрела всевозможных животных (гринписовцев пробивают конвульсии).

А вообще олень — тварь редкая. Мало того, что он — тварь, так она еще и действительно редкая. Много погибнет хорьков, зайцев, кабанов и других утконосов от вашей руки и средства передвижения, но олени встречаются редко. То ли название требует, то ли, наоборот, из-за такой концепции дали это название, но вы будете охотиться только на оленей. Вам можно будет отстреливать только взрослых, правопорядочных и ведущих здоровый образ жизни оленей. Детенышей отстреливать нельзя, ведь игра рассчитана и на детей ☺. Правда, в эту игру в Америке смогут играть только дети с неуравновешенной психикой, чтобы потом в суд на нее подавать. Пример — Grand Theft Auto III.

Так как же проходит обряд посвящения в охотники?

Сперва наперво вы должны указать имя, но поверьте мне, на характеристиках это никак не скажется ☺.

Дальше вы должны указать свой возраст, от которого напрямую зависят характеристики и грузоподъемность. Чем больше возраст, тем меньше грузоподъемность, но больше ваши статы. Так как разработчики не смогли обойтись без введения RPG-составляющей, у главного героя, т.е. охотника, появилось пять характеристик. Я их распишу, с вашего позволения, а то вдруг кто-то никогда не играл в RPG. Да, да, есть и такие ☺.

Accuracy — точность, по-нашему. Одна из самых важных характеристик. Игра по геймплею похожа на серию Delta Force, где от вас требуется просто залечь на одном месте и аккуратно расстреливать будущих трупов. Только в Deer Hunter несколько часов непрерывной слежки и выжидания будут увенчаны двумя-тремя выстрелами, и в ваших же интересах сделать их точно, не то придется гоняться за перепуганным оленем по всей карте. И это, серьезно, очень сильно напоминает мне не менее «Серьезного Сэма».

Strength — какой манчкин не знает этого слова. Это первое слово, которое выговаривает новорожденный файтер. Это — сила. Сила нужна в первую очередь для того, чтобы возить на себе всю гору обмундирования. Чем старше охотник, тем меньше у него сила. То есть, чем меньше ваш возраст, тем больше шансов, что отдача ружья вобьет вас в землю Северной Америки.

Stealth — незаметность. А я разве не сказал, что Deer Hunter — это близкий друг вора Гаррета, только на открытых пространствах? Уже сказал. И это чистая правда. Тут не прокатит способ — схватить самое дальнобойное ружье, засесть на горе и отстреливать животных. Это вам не Delta Force ☺. Твари (читай — олени) чуют запах американского охотника, пропитанного колой, гамбургерами и попкорном, на расстоянии выстрела гаубицы. Stealth у охотника играет большую роль: чем больше характеристика, тем ближе вы сможете подкрасться к животным. Умом Россию не понять, т.е. не надо надеяться, что если у вас этот стат 100, то вы сможете вплотную подкрадываться к оленям на джипе, распевая государственные гимны.

Resilience — неслышимость, т.е. способность передвигаться тихо. Stealth отвечает за вашу маскировку, а Resilience именно за возможность вас услышать. Чтобы охотника не было слышно, он должен постоянно передвигаться ползком. Но ползать по здоровенным горам, лугам и прочим извращениям рельефа попросту скучно, поэтому выбирайте так, чтобы этот стат был повыше. Ну и, как обычно, эта характеристика не дает вам возможности стрелять направо и налево, оставаясь при этом неслышимым.



Tracking — отыскивание следов. Как я говорил, подойти к животному на расстояние прицельного выстрела из снайперской винтовки очень трудно, но найти эту тварь все же надо, и есть один только выход — следы. У старых, опытных охотников этот стат очень сильно развит.

Ну вот, с характеристиками вроде разобрались. Теперь снаряжение.

Accessories — разнообразнейшие принадлежности: типа убийцы запаха, духи с ароматом мочи оленя (любимой девушке — лучший подарок ☺), искусственные рога (любимому парню — лучший подарок ☺), разнообразные мази, сухпайки, фляги с водой и аптечки.

Equipment — снаряжение. Сюда входят всяческие палатки, маскировочные приспособления (вплоть до снайперского гнезда), кормушки для зверей и надувные олени. Именно со снаряжением и связана вся тактика игры.

Clothing — отдел, посвященный одежде. В нем можно подобрать себе по вкусу и по моде комбинезончик. Для каждого сезона есть своя расцветка комбинезонов. Главное, чтобы костюмчик сидел, а то я знаю одного идиота, который надел осенью белый плотный зимний комбинезон и надеялся, что его не заметят ☺. Это ваш покорный слуга. Одежда также влияет на температуру тела (тут и такое есть!), ясно, что зимой в летнем костюме не очень комфортно.

Firearms — оружие. Много оружия. Все перечислять я не собираюсь, скажу лишь, что здесь есть несколько видов снайперских винтовок, пара дробовиков, пистолет, нож и лук. На фига охотнику лук, я так и не понял. Наверное, оленятина с луком вкуснее.

Итак, все выбрали по весу, все взяли. В путь! Перед вами открывается огромный выбор различных локаций в самых разнообразных местах США. Причем каждое место может иметь несколько сезонов. Выбор просто огромен. Кстати, в игре есть такая фича: за прохождение определенных карт игроку открывается дополнительное оружие и средства передвижения.

К вопросу о средствах передвижения. В игре их несколько видов: джипы, квадроциклы, лодки. Возможно открытие других видов техники. Вообще-то наличие в игре транспортных средств значительно облегчает жизнь нерадивому охотнику, но напрочь распугивает всех зверей с карты. Я один раз умудрился задавить джипом зайца. Это просто надо было видеть и чувствовать: погоня с дикими воплями по всей карте, бешеные аварии и все ради одного — размазать зайца бампером.

Игра начинается с того, что вы стоите возле своего домика и созерцаете красоты американских земель. Я не буду рассказывать подробно, что необходимо делать, чтобы выследить оленя — это не гайд, да и в игре есть очень качественное видеообучение.

Кстати, только в Deer Hunt я действительно почувствовал разницу между уровнями сложности, коих три. На первом уровне сложности местоположение оленей... показано прямо на экране красными точками. Ну, это почти уже читерство, так играть нельзя. Для того, чтобы почувствовать себя в шкуре настоящего охотника, надо играть, как минимум, на среднем уровне. А исходя из того, что это не стандартный шутер и монстры в зависимости от уровня сильнее не становятся (ну, разве что, самую малость ☺), то выбор очевиден.

Вообще, схема нахождения жертвы ясна: выливаешь на себя «антивонь», идешь по следам, находишь место кормления, ставишь кормушку, ложишься недалеко спать. Проходит неделя. Ты сидишь под деревом в палатке, в окружении кормушек и надувных оленей, небритый, голодный. От тебя не то, что человеком не пахнет, от тебя воняет хуже оленя. И после этого ты выходишь на свежий воздух, а вокруг все кишит оленями. И начинается шутер!

Чем могут похвастаться разработчики, так это прицепленной к пуле (стреле?) камерой. Представьте, вы выходите рано утром на высокий холм. Вокруг живая природа, красота. Вы видите оленя, прицеливаетесь. И как только спускаете курок, камера вылетает из ствола. Вы летите вместе с пулей, кругом природа, водичка шейдерится, птички поют. Вы видите приближающегося оленя, и пуля вместе с камерой впивается оленю в ж... Жив олень остался, потому что в этом симуляторе действует система зонального повреждения. Т.е. оленя, раненного не смертельно, придется добивать. Это выглядит так: бешеный олень спасается бегством, оставляя за собой шлейф пыли, а за ним гонится не менее бешеный рогатый куст (замаскированный охотник) с ножом.

Искусственный интеллект животных действительно поражает. Олени и остальные твари ведут себя максимально реально. Я конечно, не зоолог и не могу с уверенностью говорить о психологии оленей, но то, что можно увидеть, действительно захватывающее. Вот, например, вы находитесь за двадцать метров до жертвы за ее спиной, а ветер в этот момент начинает дуть вам в спину, и олень, чувствуя смрад, оборачивается, видит вас — и падает замертво (хотя обычно убегает ☺) от прямого попадания пули. Тут комментарии излишни. Все действия максимально реальны.

Графика, конечно, далека до картинки CryEngine, но с легкостью справляется с шейдерной водой и огромными травянистыми пространствами, не требуя особо мощных компьютеров.

Физика игры действительно хороша. Да, здесь нет гравипушки из «Халфы» и рокет-лаунчера из «ФарКрая», чтобы пошвырять машины, но здесь при езде на транспорте можно чувствовать каждый бугорок и выбоину. Если упасть с



небольшой высоты, вы себе переломаете только те конечности, на которые упали. А можно и просто убиться. Пуля летит точно по законам физики, с учетом земного притяжения и сопротивления ветра.

В последнее время говорить о звуке в играх нет никакого смысла, т.к. ничего нового не придумывают. В Deer Hunt то же самое: звук максимально реален, есть поддержка EAX. Вот и все, что можно сказать.

С музыкой дело обстоит несколько иначе. Она есть. В количестве одного трека во вступительном ролике, а позже и в меню. В самой игре нет музыки вообще. Это плохо или хорошо, спросите вы? С одной стороны, какой-нибудь эмбиент не помешал бы для создания атмосферы. А с другой стороны, это симулятор, максимально приближенный к тому, чтобы дать игроку почувствовать себя в шкуре американского охотника, и никакая музыка здесь не нужна.

Время вывода. Что нужно сказать? Игра действительно получилась, чувствуется дело профессионалов. И, несмотря на среднюю графику, в Deer Hunt приятно играть. Но у этой игры один недостаток — это симулятор. А в симулятор будет играть только человек, заинтересованный темой игры. Будет играть ради двух вещей — узнать что-то новое или проверить свои действия на практике. Я рекомендую эту игру, как «отпуск» от других игр.

Олесь ИВАНЧЕНКО aka Gambit

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ

Разработчик: MoonPod
Издатель у нас: 1С/Snowball interactive
Жанр: аркада с элементами космосима
Системные требования: Pentium-166, 32 Мб ОЗУ

У каждого есть своя заветная мечта. Кто-то хочет стать кадетом ДЗВР, кадет — агентом, агент... Вряд ли кто-то хочет, чтобы двери в его кабинет выбивали, а секретарш растлевали (в лучшем случае), хотя...

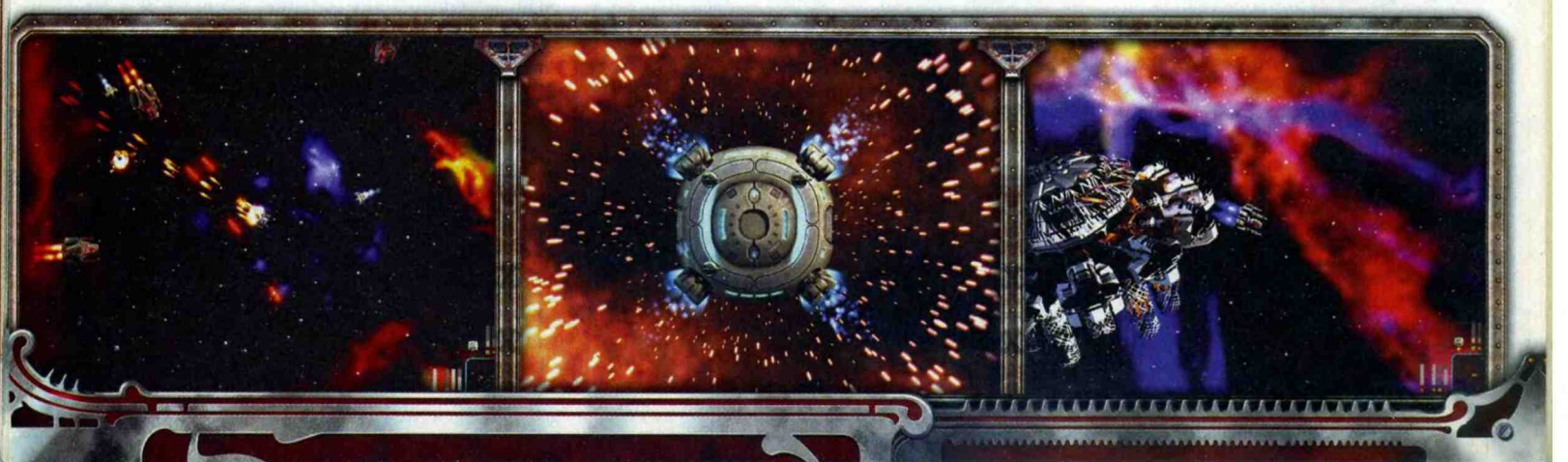
Сначала я хотел расписать игру, как отстой-недоделку. Там недостатки, тут недоработка, да еще и сюжет избит. Но, когда я искал системные требования, я увидел имена авторов игры. И понял, что издеваться над чужой мечтой нельзя. Давайте я вам представлю этих бравых парней. Родом компания **MoonPod** из Великобритании. **«Одиссея»** (**Starscape** по-ихнему) — дебютный продукт. Программисты Майк Фезерстоун и Даррен Гриффитс написали движок, графику сделал Ник Типпинг, а музыку придумал его тезка, Ник Тайди. Вот и познакомились. Где сценаристы, где актеры, почему так мало программистов и аниматоров? Их не было. Четыре друга собрались, чтобы осуществить свою заветную мечту — создать компьютерную игру. Отстой, самопал, малобюджетка? — спросите вы. Не совсем. В игре, как ни странно, есть то, чего нет во многих многомиллионных проектах — любовь создателей. Пусть все сделано не слишком качественно, зато очень старательно.

На дворе 2327 год. Создана космическая станция «Щит Зевса», способная перемещаться со сверхсветовой скоростью. С пятью кораблями сопровождения она отправляется к неизведанным мирам. Естественно, путешествие не могло пройти нормально. Станцию забрасывает в отдаленный сектор галактики, корабли бесследно исчезают, в довесок злобные инопланетяне, жаждущие превратить людей в киборгов, похищают базу данных и сверхсветовой двигатель. Наш герой, один из немногих спасшихся членов эскорта, находит «Щит Зевса» и его сотрудников. С этого и начинается игра.

Геймплей очень похож на аркадные битвы из «КР». Вид сверху, простое управление, полный реалтайм, полная аркада. Впрочем, есть масса существенных отличий. Во-первых, у нас наличествует база, которую можно вооружить защитными турелями. Также на нее можно залететь починиться и пополнить боезапас. База способна медленно передвигаться и собирать ресурсы (при наличии необходимого оборудования). Потеря базы приводит к проигрышу. Во-вторых, в игре армады врагов. Поодиночке они слабы, но когда на тебя летит целая эскадрилья, приходится попотеть. Собственно, аркадные бои — самое сильное место игры. Бывают и сильные противники, над уничтожением которых приходится повозиться, ну и боссы, естественно. Враги абсолютно тупы, единственное, чему они обучены, — лететь и стрелять в вас. В-третьих, в игре существует экономическая часть. В каждом секторе есть астероиды, при их уничтожении выпадают минералы, на которые чинится корабль, проводятся исследования и покупается оборудование. Причем производство и исследование вы должны распределить между свободными членами экипажа. Корабль вам дадут укомплектовать самим, есть несколько видов корпуса, в каждом из них определенное количество слотов под оборудование. Если корабль уничтожат, то выпадет спасательная капсула. Долетев на ней до базы, вы сможете пересесть на другой корабль. Одновременно может быть до четырех кораблей. Карта разделена на определенное количество секторов и база, уходя в подпространство, может перемещаться между ними. Уйти туда можно даже во время боя, но враг все равно будет преследовать вас. Есть пара квестов — правда, не слишком сложных. Кроме сюжетной игры, присутствует режим тренировки (выполнение различных миссий на время) и игра на выживание, очень похожая на Alien Shooter. Убиваем толпы врагов, собираем минералы и покупаем оборудование. И так — пока не умрем.

А теперь просто досадные факты. Графически игра устарела полностью, бэкграунды похожи на какую-то размазню, картофелины-астероиды, размытые модели кораблей. Звук не напрягает, но и не запоминается. Персонажи нарисованы не то чтобы плохо, но из-за низкого максимального разрешения смотрятся ужасно. С геймплеем тоже проблемы. Кто сказал авторам, что часами разбивать астероиды и собирать минералы прикольно? А иначе просто не собрать ресурсов на нормальный корабль. Впрочем, чтобы нам не было скучно, враги постоянно прибывают в локацию. Появляются они как можно дальше от нас, малыми группами. Раздражает неимоверно, когда мотаешься туда-сюда между астероидами и точкой появления врагов. Корабль может унести не так уж много груза, приходится постоянно выгружаться на базе, вместимость которой тоже ограничена. Исследования ведутся долго, просто так пропустить время нельзя, т.к. нападают враги. Экономика превращается в нудную работу по сбору минералов, причем в игре есть недоработка с респавнящимися ресурсами. Игра довольно короткая, тривиальный сюжет, хотя персонажи проработаны неплохо. Перевели игру хорошо, хотя и со своими приколами (киборги-евреи — это круто!).

Что мы имеем? Очередную неиграбельную недоработку. В режим выживания еще можно порубиться, а так... Вряд ли она может привлечь чем-нибудь, кроме системных требований. Масса недостатков перевешивает немногочисленные достоинства. Но я не назову игру отстоем, совсем не та весовая категория. Просто смелая попытка четырех друзей претворить мечту в жизнь...

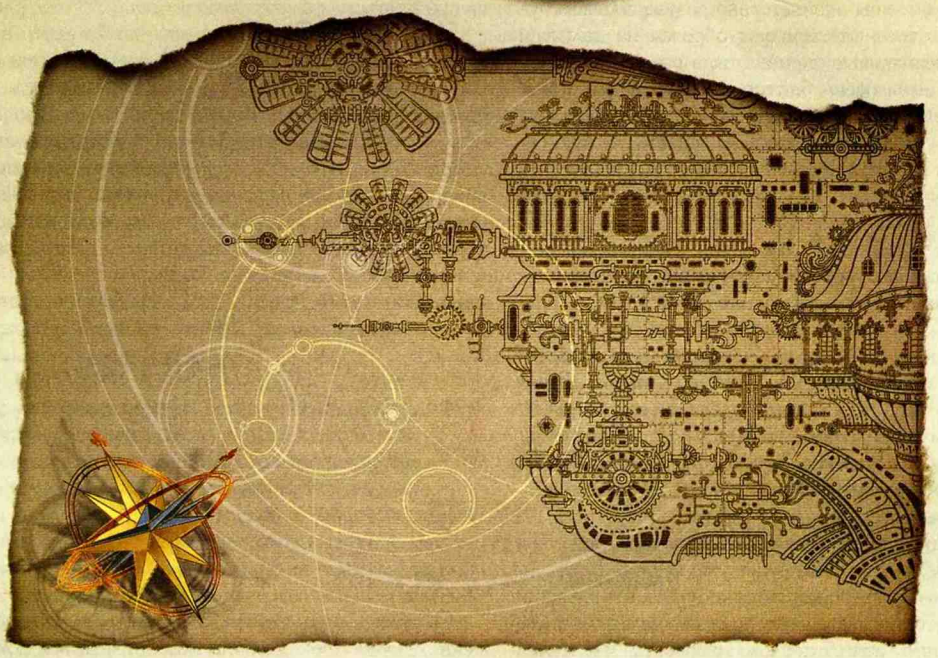


Издательский дом "Мой компьютер" представляет:

Фантастическая Компьютерная Неделя

Третий Международный Фестиваль Компьютерных Игр





* живое общение с теми, кто создает и издает игры, пишет о них в прессе и рассказывает на ТВ
* презентация новых игровых проектов, в их числе "Казаки-2" (GSC, Украина), "Ведьмак" (Польша), Lada Racing Club (Россия), на большом экране и на стендах разработчиков
* единственная в своем роде возможность своими руками "пощупать" еще не вышедшие игры
* награждение лучших игровых проектов: "Лучшая игра", "Лучший дебют", "Лучший нестандартный проект", "Приз зрительских симпатий"
* уникальный форум разработчиков игр и писателей-фантастов

Почетные гости: Роберт Шекли (США), Анджей Сапковский (Польша)

14-17 апреля 2005 года

Торгово-Промышленная Палата Украины
(Киев, ул. Большая Житомирская, 33)

Генеральный спонсор

Игровой спонсор

Сергей ШТЕПА aka Sir red_imp@list.ru

BreakQuest

Разработчик-издатель: Nurium Games
Жанр: арканоид
Системные требования: P 3-700 МГц или эквивалент, 64 Мб ОЗУ, 25 Мб свободного места на жестком диске

Плод гениальной фантазии

BreakQuest обрел немалую популярность задолго до своего выхода. Народ, пресытившийся безликими, абсолютно безыдейными арканоидами, жаждал чего-нибудь эксцентричного, выходящего за рамки этого жанра. В тот момент, когда ситуация немыслимо накалилась и сулила большие финансовые проблемы для разработчиков, на ринг неожиданно вышел неизвестный человек, как оказалось — единственный сотрудник **Nurium Games**. Пообещав создать самый оригинальный арканоид всех времен и народов, он, в отличие от конкурентов, не стал подкреплять анонсы тысячей пустых слов, а принялся за дело. Чуть позже массы окончательно разуверились в будущем жанра, и могло показаться, что продукт обречен на долгие и страшные муки. Однако оригинальные скриншоты и заявления о сюжете и физической системе игры очень быстро взяли свое — армия поклонников *Ricochet*, позабыв о своем кумире, стала ждать появления BreakQuest. Как показало время, их решение было верным — наш сегодняшний пациент ни в чем не уступает, а подчас и превосходит творение студии *Reflexive*.

* * *

Потрясение ожидает нас, когда мы дрожащими руками будем запускать первый уровень. Вместо опостылевшей заставки, отвлекающей нас во время загрузки локации, BreakQuest начинает демонстрацию сюжетного ролика (!), очень, кстати, красивого. Правда, фабула не заслуживает внимания и, уверен, уже после первых 10 минут игры вы о ней позабудете, так как взгляд будет прикован к физической системе. Конечно, покупать движок уровня *Havok* никто не захотел, да он тут и не нужен. Собственная разработка Nurium Games очень органично вписывается в геймплей BreakQuest'а, не просто разбавляя, а делая его намного интересней.

Когда вы оправитесь от потрясения, вызванного наличием сюжета и вменяемой физики, прерывать прохождение будет уже поздно. Игра увлекает, цепляется за нас своими когтистыми лапами, впивается клыками в плечевые суставы и попросту не отпускает, пока вы не осилите все 100 уровней. Логично, что и этот аспект неплохо проработан — теперь каждая локация обладает собственным набором фишек (сравниваем с четырьмя вариациями в Ricochet и тихонько глотаем слюни) и бэкграундов. Об этом поговорим отдельно.

При создании уровней Nurium Games не могла забыть о преимуществах настоящей физической системы, потому ее использование в корне изменило геймплей и повлияло на выбивание каждой, подчеркиваю, каждой детали мозаики. Здесь есть и привычные «кирпичные стены», и непонятные кубики на веревочке, и прямоугольники, раскрашенные так, словно они взяты из недр фортепиано, и многое другое. На одном уровне мы боремся с тем, что фишки постоянно находятся в движении, так как веревка, на которую они прикреплены, все время перемещается по причине столкновения с шаром. Чуть позже мы встречаем оригинальные ряды миниатюрных квадратиков, расчистить которые до конца весьма тяжело в силу их смехотворных размеров — порой в них очень непросто попасть. Есть здесь и «спортивный» уровень, в котором необходимо выбивать изначально сложенные в треугольник бильярдные шары, после первого же удара катящиеся на фоне характерного зеленого бэкграунда. Ну, а присутствие фишек, которые нужно бить по десятку раз, и вовсе делает игру разнообразной, что позволяет постоянно чередовать уровни и добиваться неповторимого эффекта, связанного с немеркнущей оригинальностью каждой локации. Конечно, в конце концов приходит понимание, что все они созданы на основе одного и того же физического принципа, но увлекательности процессу все равно не занимать.

Периодически BreakQuest отвешивает реверансы и в сторону других известных shareware-творений. Иногда фишками являются увеличенные противники из древней *Space Invaders* (надеюсь, вы сумели поиграть в оригинальную версию этого шедевра), а по уровню летает круглая монетка с изображением африканского бога, чуть ли не главного образа в *Zuma*. Кроме того, в игре есть еще несколько интересных находок. Например, практически на каждом уровне летают всякие заградители, мешающие попаданию в цель, шарик можно притягивать к отражателю, не теряя драгоценное время, как это было в Ricochet и прочих арканоидах, а количество бонусов очень велико, и среди них встречаются как хорошие, так и плохие артефакты. Подробнее рассказывать об этом я не буду — попробуйте сами. Думаю, вы не будете разочарованы.

640&480...

BreakQuest оригинален во всем, даже в графике. Разукрашенные во все цвета уровни соседствуют с психоделичным белым полотном, на фоне которого шарик и фишки попросту теряются. Временами случается, что мозаика крошится на мелкие кусочки, затуманивая экран, а быстро летающие шары и вовсе превращают эту свистопляску в карнавальный фарс. Этим-то игра и умиляет. Традиционно разрешение выбрать нельзя, но даже привычные 640&480 пикселей не мешают созерцанию здешних красот.

О музыке говорить как-то избыточно. Некоторые композиции, конечно, скучны, но... просто послушайте все остальное. Думаю, очень скоро вы поймете, почему игру стоит запускать только ради воздействия на слуховые рецепторы.

* * *

О BreakQuest можно рассказывать долго. Пожалуй, это один из лучших арканоидов среди видевших свет, и уж точно самый оригинальный, воистину неповторимый. Для меня эта игра стала в один ряд с такими грандами, как Ricochet и *Magic Ball*. Рекомендации, я думаю, излишни.

P.S. Отдельная благодарность горячему испанскому сотруднику Nurium с совсем уж испанским именем Феликс за предоставленный регистрационный код, а также интересную дискуссию.



Жанр: онлайновый симулятор жизни колониста.
Системные требования: браузер, мышка, много бесплатного трафика

Виктор КОВАЛЬ aka Dorian

Звездная колония

Предисловие, в котором мы вспоминаем о существовании ДЗВР

Те, кто хоть чуть-чуть знаком с ДЗВР, могут с уверенностью утверждать, что это самая настоящая секретная организация. Ведь, как в каждую секретную организацию, попасть в департамент можно только через черный ход. Парадный для верности обнесен стальной сантиметровой решеткой с закрытыми на огромный ржавый висячий замок дверями. Чтобы свести к нулю вероятность попадания внутрь здания через эти двери, вход завален деревянными досками вперемежку с ящиками и прочим хламом так, чтобы ни у одного прохожего даже в мыслях не было попытаться прорваться в обитель охранников виртуальной реальности.

Как у любого секретного объекта, у ДЗВР есть несколько стратегически важных точек, потеря которых, несомненно, приведет к краху всего департамента. Среди этих точек присутствует всемирно известная лестница, которая ведет к двери черного входа. Эта лестница является как минимум реликвией средневековья, а как максимум священным артефактом, оставленным богами людям в наказание за проступки. Похожее сооружение находилось и на месте старого базирования ДЗВР, но новая конструкция отличается гораздо более продуманным строением. Если старая лестница еще могла (чисто теоретически) использоваться по прямому назначению, то в новой данная функция недоступна. Это высочайшее достижение инженерной мысли отличается от своих собратьев уклоном едва ли не в 90 градусов и принципиальным отсутствием ухода за ступеньками и перилами, которые, несомненно, отвалятся в ближайшее время. Взбираться по этой конструкции рекомендуется только в связке с напарником, со страховкой и в ботинках для скалолазания. Покорение данной вершины приравнивается к покорению Эвереста. Именно этот архитектурный элемент сотрудники департамента короткими зимними днями обильно поливают водой в ожидании какого-нибудь простодушного кадета.

Следующая стратегическая точка расположена рядом со зданием департамента и представляет собой конуру для дружественно настроенной собачки системы «овчарка», предназначенной для торжественных встреч с погавкиванием и покусыванием за левый кроссовок всех вновь прибывших в департамент. Еще рядом с ДЗВР есть стратегическая невысыхающая лужа, наступить в которую считается священной обязанностью каждого кадета и приравнивается к утреннему купанию.

И, наконец, самая секретная стратегическая точка департамента расположена строго на севере за огромным забором с колючей проволокой. Это ничто иное, как пусковая площадка для космических аппаратов с башней управления полетами, мастерски переделанная из другого секретного объекта типа «сарай». Она и будет нас интересовать больше всего. Потому что именно с этой площадки космический корабль с кадетом на борту стартовал навстречу только что открытой галактике...

ГЛАВА 1, в которой нам дают историческую справку

Сначала была открыта галактика zx17. По правилам, в каждой галактике должна быть хотя бы одна пригодная для жизни планета. Эта галактика не стала исключением. Планета с довольно банальным названием Дельта-Зет-17 стала мечтой любого человека, имеющего тягу к приключениям. Исследование поверхности планеты из космоса достаточно быстро завершилось, и вскоре к ней были запущены первые корабли с колонистами. Началась всем известная «первая волна колонизации». Прошло некоторое время. Ничто не предвещало неприятностей (обычно через три предложения после этой фразы следует жуткий поворот сюжета с летальными исходами ☺). Был построен космопорт, начиналось строительство промышленных объектов. Колонизация набирала обороты. День и ночь гудели генераторы, работали бульдозеры и приземлялись корабли с Земли, возводился новый оплот человечества в далеком космосе. Но тут появились они (я же обещал ☺). Огромные, кровожадные создания разрушали все на своем пути. В госпитале не хватало медикаментов. Количество колонистов резко устремилось к нулю и вскоре достигло этой заветной цифры ☺. Первая волна колонизации была, таким образом, торжественно завершена со всеми вытекающими обстоятельствами ☺. Прошло некоторое время, и вот на поверхность планеты приземлилась новая партия шаттлов. Теперь люди были лучше подготовлены к встретившейся им опасности. Любимым орудием труда стала лопата. Она же получила роль любимого орудия защиты ☺. Поселение было обнесено водяным рвом, который не могли перейти злобные существа. На безопасном искусственном острове вскоре развернулся целый город с шахтами, заводами и обыкновенными домами простых колонистов. Завершилась «Вторая волна колонизации». Но спокойная жизнь мало кого устраивала, и народ захотел посмотреть, а что же вообще есть на планете. И рванулись толпы колонистов вглубь неисследованной территории — навстречу веселой жизни.

Началась «Третья волна колонизации»...

ГЛАВА 2, в которой жизнь только начинается

Родина начинается с картинки в букваре, река начинается с голубого ручейка, а онлайн-игра начинается с заветного окна типа *login.php* или еще какого-то окна типа *login*. Все просто, накатанно и практически не вызывает проблем. Пре-



одолев творческие мучения по выдумыванию себе крутого ника и пароля, Который Никто и Никогда Не Взломает, мы получаем доступ в очередную игровую вселенную, а игровая вселенная получает еще одного в меру безумного геймера. Просмотрев окно с настораживающей надписью типа «ваш номер в колонии (??!!?) №76190» и задумавшись над смыслом висящей вверху надписи «Здесь вам никто ничего не должен», переносимся прямиком в космопорт. Как известно, первое впечатление об игре имеет довольно-таки важное значение в решении великого геймерского вопроса «играть иль не играть». Поскольку скриншотов этой геймы я нигде не видел, то ждал окончательной загрузки игрового интерфейса с особым любопытством.

И вот — свершилось!!! Даешь «Симсити» онлайн ☺!!! Именно эта мысль посетила меня после появления на экране части карты планетарного поселения с несколькими строениями и парочкой деревьев. Скажу честно, в играх «БК»-серии мне не очень везло, поэтому открывшаяся перспектива зарабатывания денег и строительства каменных многоэтажных вигвамов была мною воспринята «на ура». Ну что же, строить так строить. Вот только сначала разберемся, что и где. В левой части экрана мы наблюдаем разделенную на клетки карту со всеми построенными зданиями и открытыми ресурсами. В качестве вашей аватары на неизведанном просторе планеты выступит красный квадратик, который и определяет ваше местоположение. Никаких туманов войны нет. Сама карта прорисована довольно прилично и никаких негативных эмоций, связанных с визу-



альным восприятием оной, нет. Негативные эмоции, связанные с картой, появляются позже, после прихода счета за трафик ☺, но об этом будет сказано ниже. Если на карте методом тыка мышкой в интересующую нас точку выбрать какую-нибудь область (дом, шахту, ресурсы), то ее изображение появится с правой стороны экрана со всеми характеристиками объекта.

Вверху присутствует кнопка «колонист», нажав на которую, мы попадем на экран управления своими бесценными шмотками. Так же на этом экране можно посмотреть свои статы *(сила, меткость, выносливость)*, которые пока в игре не работают ☺, и на величины своих уровней *(экономический, производственный, боевой и воровской)*, которые работают загадочно ☺. Никаких папер-доллов в игрушке нет. Хотите напялить броню? Нажимаем на кнопку и выбираем из списка, на какое место мы эту броню будем натягивать. Аналогичная ситуация и с оружием. Тыкнули в бластер, выбрали левую или правую руку — и вперед, за орденами. Простота — залог успеха, знаете ли ☺.

С менюхами разобрались, но стоя на одном месте, много пользы не принесешь, поэтому настало время научиться ходить. Для осуществления перемещений в игрушке присутствует такая революционная ☺ вещь, как подобие компаса со стрелками в восьми направлениях. Пользоваться этим девайсом достаточно просто. Ходить можно по квадратикам: один ход — один квадратик. Для начала решаем, в каком направлении мы хотим двигаться. Если наши намерения совпадают с возможностями местности (в нужном нам направлении отсутствует вода, деревья или строения), то выбираем в центре компаса, на сколько клеток мы хотим переместиться, и жмем на стрелку в заданном направлении. На стрелке стоит число, которое означает длительность одного хода (перемещения на одну клетку) в секундах. Если же мы хотим нырнуть в озеро или постучать лбом в дерево, то быстро обнаружится, что в компасе присутствует функция защиты от садомазохистов, и вместо стрелки в направлении дерева или озера мы увидим крестик, на который можно жать до отупения, но безрезультатно. Короче — тыкнули на стрелку, подождали 15, 23 или 53 секунды, переместились на одну клетку. Еще тыкнули, еще подождали, еще переместились. И так, пока не надоест ☺.

Ну что же, куда жать — знаем, как ходить — тоже знаем, теперь самое время осчастливить мир колонии своим полноценным присутствием и поработать на благо общего дела.

ГЛАВА 3, в которой мы пытаемся заработать денег, узнаем о суровом реализме и убеждаемся, что велосипед — тоже машина

Вот и настал радостный момент, когда стоит упомянуть о присутствии в игре таких незаменимых показателях живучести, как вода и еда ☺. Именно вокруг этих двух циферок и будет вертеться вся наша жизнь в колонии. Дело в том, что в этой игре вполне реально умереть навсегда. И никакого респана не будет. Проморгали момент, когда наше второе «Я» попало в зону крайнего пищевого истощения (каковое наступает после двух дней полного игнорирования игры) или в зону непосредственного влияния агрессивных элементов — и все, придется регистрироваться снова с потерей всех своих предыдущих достижений. Но даже из такой ситуации есть как минимум два выхода: 1) следим за своим тамагочи день и ночь, кормим его строго по расписанию и не ложимся спать, пока не доведем его домой; 2) трудимся в поте лица, зарабатываем деньги и покупаем себе страховки — местный аналог респана за деньги. При наличии страховки, когда вы умираете, вас автоматически переносит в госпиталь, где вы тихо и мирно дожидаетесь оживления и продолжаете свою жизнь.

Но разве возможна нормальная жизнь без наличия денежных средств? Ответ на этот вопрос знают все. Особенно студенты ☺. Так вот, деньги можно заработать как минимум тремя путями.

Первый: путь трудоголика. Сразу после приземления на планету надо моментально начинать искать себе работу. Процесс поиска довольно прост: идем в мэрию, где помещен список всех предприятий колонии, и смотрим, на каком предприятии достаточно ресурсов для работы. Вот в этом месте стоит сказать про отменно проработанные производственные цепочки в игре. Великолепная задумка с отличной реализацией! Заводы ничего сами по себе производить не будут. Надо, чтобы на заводе находилось необходимое количество ресурсов, имелись деньги и присутствовала рабочая сила в лице вас и других колонистов. И так для каждого производственного объекта. Нужен мотоцикл? Сначала привезите на завод детали, аккумуляторы, поработайте пару часиков. Ну, а потом можно и прикупить у этого завода на заработанные деньги только что созданное средство передвижения. Что ни говори, а здорово придумано — мне такое построение производства очень понравилось. Итак, выбрали нужное место работы, завезли туда ресурсы и начинаем работать, получая почасовую оплату труда, пока у предприятия не закончатся финансы ☺. Чем дольше работаем — тем больше растет *производственный уровень* колониста, а с его повышением администрация колонии выдает бесплатные страховки.

Второй: путь барыги. Тут все просто. Покупаем где дешевле, продаем, где дороже. Но есть один минус — в руках унести много не получится, поэтому в начале игры придется помучиться. Зато после сколачивания стартового капитала можно прикупить себе тачку или еще что-то в этом роде и возить все грузы на ней.

Третий: воровской путь. Тоже все просто. Бегаем, хватаем все, что плохо лежит. За это у нас растет *воровской уровень* и уровень нена-

висти колонистов. Чем выше воровской уровень, тем легче присваивать себе плохолежащие вещи ☺. Еще теперь за нами будет бегать толпа наших фанатов в милицейской форме, посвистывая и помахивая дубинками. Если ловят, то сразу сажают в тюрьму, и сидеть в тюрьме придется реальное игровое время. Раз сказано отсидеть 6 часов, то и будем сидеть 6 часов игрового времени. И никаких офлайнов ☺.

Заработанные честным или нечестным путем деньги можно потратить на постройку собственного дома, завода, покупку оружия, инструментов, машины. Кстати, машина будет далеко не предметом роскоши. Дело в том, что наличие любого средства передвижения значительно ускоряет перемещение по карте. Поэтому рекомендуется как можно быстрее прикупить велосипед, который стоит не очень дорого, но вполне пригоден для сокращения времени хода. Игра стразу становится динамичнее и у геймера открывается второе дыхание ☺.

Помимо монотонной работы на спецобъектах ☺ в игре присутствует и другой способ времяпрепровождения, о котором будет рассказано в следующей главе.

ГЛАВА 4, в которой местная фауна знакомится с нами, а мы знакомимся с ручным бластером

Рано или поздно творить великое и светлое надоедает, и в голову нет-нет, да и начинает закрадываться подлая мысль о том, что «ломать — не строить». И вот наш герой смотрит на своих соседей по колонии уже совсем другим взглядом, сжимая в руке гаечный ключ. В мыслях медленно начинает всплывать обязанность каждого геймера — развалять дом и срубить дерево. Это правило, с самого детства привитое геймерам «Дьяблами» и «Варкрафтами», нашло свое воплощение и в «Звездной колонии». Повинуясь именно этому правилу, создатели геймы населили мир аж двумя типами монстров ☺ и построили в городе арену с боевым дроидом для тренинга. Вот именно для благой цели уничтожения ближнего своего и нужен *боевой уровень*. По крайней мере, этот уровень надо поднять хотя бы до единички, потому что именно с единички разрешатся пользоваться бластером — единственным на данный момент высокотехнологическим оружием в игре. К чему приводит дальнейший подъем этого уровня, я так и не понял ☺. Бластер, конечно, штука нужная, но кому попало ее не дают. Чтобы юзать сей результат неудержимого прогресса технологий, надо подписать «Кодекс колониста». В данном документе содержится перефразированное первое правило каратэ: бластер только для защиты, плюс еще куча гуманистических обязательств. Мечта паладина ☺. Если «Кодекс» нарушить, то, выражаясь научным языком, колония будет иметь вас в виду и чхать на ваше существование с высокой башни. В общем, плохо будет. Кто категорически против подписания всяких обязательств, тот имеет полное право брать в руки топоры Чингачгука, купленные на барахолке, и выходить на тропу войны. Выбрав оружие по душе и залупившись бронькой, можно смело отправляться на поиски приключений, но желательно для начала поискать эти приключения на арене с тренировочным дроидом ☺.

Сама битва построена в стиле игрока в «Дум», для которого стрейф является лучшей формой защиты ☺. Все потому, что в качестве защиты нам предлагают 3 варианта: уйти вправо, уйти влево и остаться на месте. Бить можно обеими руками. И опять предлагается три типа ударов: влево, вправо и по центру. Не могу не привести еще один достойный пример для будущей книги восточных единоборств камрада Талера (см. МИК № 45(155), стр. 27). Итак, включаем свое воображение на максимум и представляем в реале следующую комбинацию: удар левой рукой вправо, правой рукой — влево с одновременным стрейфом в правую сторону. А потом удар левой рукой влево, правой — вправо со стрейфом в левую сторону. И так повторить раз пять. В результате получается аналог жертвенного танца племени Большой кукиш.

Теперь пару слов о том, кого можно мАчить. За городом гуляют веселые зверушки Хнорки (500 хитов), которые были ласково прозваны хрониками или хонуриками. Эти зверушки весело и задорно отправляют большинство народа в страну вечной охоты с последующим респаном в госпитале. Еще есть загадочные Грызлы. Не путать с сухариками и медведями! У Грызлов всего 30 хитов, и именно они служат основой для поставок мяса в колонию. Кроме того, никто не запрещает вам «замочить» другого колониста, в том числе и стража порядка с полицейскими дроидами.

«МАчить» можно не только на открытой местности, но и находясь в машине, правда, только при наличии бластера, из которого можно постреливать в приоткрытую форточку. В общем-то, вполне логичное ограничение на оружие, ибо трудно представить человека, одновременно рулящего и размахивающего томагавком, высунувшись по пояс из окна. При использовании в боевых действиях машины считается, что повреждения вам не могут быть нанесены до тех пор, пока не закончатся хиты у машины, и она не развалится. Но если машина разваливается, то сразу хочется застрелиться самому, потому что никакая добыча не сможет окупить покупку нового средства передвижения ☺.

ГЛАВА 5, в которой обобщается все вышесказанное

Обобщенные плюсы: 1) экономические цепочки и само экономическое развитие на довольно приличном уровне; 2) разнообразие средств передвижения, инструментов; 3) возможность «набить фейс ближнему своему»; 4) графика: все прорисовано достаточно тщательно, и каждое строение радует глаз; 5) наличие разнообразных ресурсов, а значит, и наличие разнообразных промышленных объектов; 6) ИГРА СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНА.



Обобщенные минусы: 1) слабоватая боевка (см. выше пример с боевым танцем); 2) плата за трафик (в среднем выкачивается до 500 метров в месяц; анлимитед рулит); 3) малое количество монстров; 4) всего два дня автономного существования персонажа, после истечения которых наступает мгновенная и безболезненная смерть.

Да, и еще одна вещь. Длительность одного игрового дня равна длительности реального. Когда в реале утро, то и в звездной колонии только начинает всходить солнце, а зайдя в игрушку ночью, не удивляйтесь темному экрану карты. В онлайне тоже бывают ночи, и даже онлайновые персонажи хотят спать.

Мое личное мнение — отличная экономическая игрушка, которая не позволит расслабиться и заняться тупым зарабатыванием денег. Поэтому немедленно заходим по адресу **http://sc.playground.ru/** и регистрируемся. Рекомендую владельцам анлимитеда и хорошего (здесь тоже нужен смайлик, но получится тавтология) диалапа.

Ну, и не стоит забывать, что игрушке только-только исполнился один год, и все у нее еще впереди. Уже сейчас обещают разнообразить бестиарий, ввести кучу новых девайсов, расширить территорию для исследований. Так что теперь дело лишь за новыми колонистами.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

КРАСНАЯ АКУЛА 2

Разработчики: G5 Software и HBM Development Group
Издатель в России: IDDK Group
Жанр: симулятор вертолёта
Системные требования: Celeron 350 (P 3-500 рекомендуется) 16 Мб видео (32 Мб рекомендуется) 64 Мб ОЗУ (128 Мб рекомендуется)

Московская компания **G5 Software** в особом представлении не нуждается. Весной прошлого года на страницах нашего журнала мы уже рассказывали вам об интересном проекте, разрабатываемом ими, — «*Метро 2*». Игре, которую многие из нас ждут с нетерпением вот уже второй год. А совсем недавно они выпустили в свет «*Карибский кризис*», о котором мы подробно расскажем в ближайших номерах МИКа. Ну, а пока самое время расспросить представителей российских девелоперов еще об одной игре, которая появится в продаже в самом ближайшем будущем, — «Красная Акула 2». Те из вас, кто играл в первую часть, смогут узнать подробности о том, что их ждет в продолжении. А те, кто стормозил ☺ в прошлом году, возможно, заинтересуются «Красной Акулой» прямо сейчас.

Я, например, с проектом был незнаком вообще, а потому после анонса продолжения игры сразу решил подробно допросить людей, причастных к ее созданию. Все дело в том, что (забудьте о том, что я с недавних пор ненавижу летательные аппараты) меня очень заинтересовал сюжет.

На возникшие вопросы отвечали *Андрей Акимов* — менеджер по связям с общественностью компании G5 Software и *Михаил Хрипин* — руководитель проекта «Красная Акула 2», HBM.

МИК: В первую очередь хочется удовлетворить собственное любопытство. Почему ваша компания выбрала такой жанр для создания игры? Некоторые разработчики идут на поводу у геймерских стереотипов и стараются «радовать» нас исключительно шутерами. Почему вы предпочли иной путь? Это многогранность или что-то другое?

Андрей Акимов (А.А): Дело в том, что опыт разработки вертолетных игр у нас достаточно большой. Причем это касается как вертолетных аркад, так и симуляторов. Несмотря на то, что после выхода последнего проекта на эту тему — симулятора «*Ударная сила*» — наша компания занялась несколькими проектами совершенно других жанров (некоторые еще не анонсированы), мы всегда заявляли, что не собираемся оставлять нишу вертолетных игр. Определенные наработки в этой области позволяют нам делать качественные вертолетные игры. Проще говоря, это наш конек. Тем не менее, мы стремимся к тому, чтобы овладеть и другими жанрами. Недавний релиз стратегии в реальном времени с элементами TBS «Карибский Кризис» является тому прекрасным доказательством.

МИК: Не согласиться сложно. Но все же вернемся к нашей «Акуле» ☺. Расскажите, пожалуйста, нашим читателям о специфике игры. Это хардкорный флай-сим или в игре смешаны несколько жанров? Понимаю, что вопрос не совсем корректный, но дело в том, что для многих украинских геймеров первая «КА» прошла почти незамеченной. Чаще всего вертолет ассоциируется с симуляторами. И не только в нашей стране.

А.А.: Нет, это не симулятор. Будучи продолжением первой части, «Красная Акула 2» является аркадой. Более того, уже в ролике мы позиционируем игру как «фантастический вертолетный боевик», что означает много фана и максимально упрощенное управление. Игра делается не для того, чтобы заставить игрока изучать азы аэронавтики, а для того, чтобы дать ему возможность насладиться всем тем динамизмом и драйвом, которые несет «Красная Акула 2». Управление в духе WASD позволит игроку сконцентрироваться непосредственно на захватывающем геймплее и использовать больше свою реакцию, нежели знания о том, как поднять вертолет в воздух. Это не означает, что мы отдаем предпочтение аркадам, просто игры серии «Красная Акула» — это прежде всего драйв. Что касается симуляторов, то эта тема нам по-прежнему интересна и, несомненно, будет нами продолжена.

...На этом самом месте интервьюер перестает задавать сложно закрученные вопросы в стилистике одного популярного отечественного издания и, не настукивая на клавиатуре дополнительные символы и бонусы себе, любимому, спрашивает только по делу. Итак...

МИК: Насколько известно, игроку придется совершить путешествие во времени. Расскажите, зачем? И почему была выбрана именно такая концепция?

А.А.: Сюжетная линия берет свое начало еще в первой части. Согласно сюжету первой «Акулы», в 2010 году Россия объявила об успешном завершении испытаний новой технологии, в основу которой легла возможность путешествий в прошлое. Технология получила название «Точечная Коррекция Истории», и уже в 2011 году были проведены первые испытания. В качестве полигона была выбрана вторая мировая война. Операция под кодовым названием «Красная Акула» проводилась для изменения некоторых этапов хода войны с целью помочь войскам СССР и союзникам. Операция прошла успешно, но повлекла за собой ряд серьезных последствий...

Согласно предыстории «Красной Акулы 2», в 2012 году под эгидой ООН были созданы Планетарные АнтиТеррористические Силы. Штаб Командования этими силами, UNPATCH (United Nations Planetary Anti-Terrorist Command Headquarters), стал единолично распоряжаться технологией коррекции истории для влияния на ход событий, которые могли привести к катастрофическим последствиям для человечества.

UNPATCH узнает о неком Гансе Хоссманне — немецком физике, основавшем после войны террористическую организацию Nazi



Deutschland Wiederbelebung (NDW). Гениальный злодей, Хоссманн в тайне от ученого сообщества построил собственную машину времени и отправился во времена своей молодости, когда смертоносный вертолет Ка-50, появившийся, как казалось, ниоткуда, сеял разрушение на территории его родной страны. Месть сжигала сердце старика, и он решил создать для гитлеровской Германии чудовищное оружие, которое смогло бы противостоять самонадеянным пришельцам из будущего. Узнав о планах Хоссманна, UNPATCH посылает пилота элитного подразделения за ним в погоню, дабы коварным планам злодея не суждено было сбыться. Этим пилотом и предстоит стать игроку.

Концепция путешествий во времени показалась нам довольно интересной. Тем более, что фантастический характер сюжета позволил внести в игру некоторые интересные моменты. Например, в числе врагов появятся летающие тарелки. Да и вообще, я думаю, что элементы фантастики прекрасно вписываются в аркаду.

МИК: Насколько длинной будет игра?

Михаил Хрипин (М.Х.): «Красная Акула 2» будет включать в себя 20 миссий. Сюжеты миссий охватывают весь временной промежуток второй мировой войны, начиная с декабря 1941 года и заканчивая весной 1945 года. В миссиях отражены многие ключевые события войны — Перл Харбор, Харьковский котел, конвои лендлиза, Сталинградская битва, битва в Нормандии, операция «Страж на Рейне», а также многие другие, которые вытекают уже из оригинального сценария игры. Так, например, игрок попадет в Африку и Норвегию.

МИК: При создании моделей вертолетов использовались реальные макеты и специализированная литература?

А.А.: Принимая во внимание тот факт, что «Красная Акула 2» — это аркада, нам требовалось найти источники только по моделям. Использовали Интернет, а также специализированную литературу. Проблем с материалами по Ка-50 практически не было. Он оказался поистине любимым вертолетом разработчиков, достаточно крепким, быстрым, хорошо вооруженным и защищенным. Что касается «Тигра», то это перспективный европейский вертолет, выпускаемый в разных странах Единой Европы и, как следствие, имеющий разницу в оснащении. Опять же в силу аркадности была выбрана базовая модель вертолета. Ну и пару слов об «Апаче». Это старейший вертолет армии США, поэтому сбор информации по «Апачу» был достаточно легким.

Хочу повторить, что «Красная Акула 2» — это аркада и, следовательно, вертолеты не обладают реалистичной аэродинамикой и прочими атрибутами симуляторов. Несмотря на это, в отличие от симов, «КА2» предлагает намного больше драйва и динамики.

МИК: Какой в игре движок?

М.Х.: В «Красной Акуле 2» используется движок первой части игры. Однако для того, чтобы реализовать многие наши идеи и поднять общее качество графики, нам пришлось внести в движок много существенных изменений. Так, например, была переработана технология текстурирования ландшафта, он стал более детальным и красочным. Мы добавили рендер поверхности воды, которая теперь имеет отражения и переменную прозрачность. Мы также значительно увеличили детальность моделей объектов и качество текстур для них. Изменен дизайн кокпита. Еще одно значительное усовершенствование — это система партикловых эффектов. Мы серьезно доработали систему эффектов таким образом, что она стала в несколько раз быстрее инициализироваться, и это сократило время загрузки миссий. Также мы доработали рендер партиклов так, чтобы стало возможно применять новые алгоритмы использования прозрачности и цвета. Мы увеличили общее число эффектов в игре, добавили им разнообразия и масштабности.

МИК: В какой части земного шара придется сражаться игроку?

М.Х.: Игроку придется основательно попутешествовать, как во времени, так и в пространстве. Он побывает и на Тихом океане, и в Африке, и в России, и в разных странах Европы.

МИК: В первой части игры по сюжету нам приходилось путешествовать во времени на сверхсовременном (по меркам 40-х годов прошлого века) вертолете. Что изменилось в нашей боевой единице?

М.Х.: Пополнился арсенал вооружения. Боезапас вертолетов стал больше, появились самонаводящиеся ракеты с новыми алгоритмами наведения, рассчитанные на борьбу с летающими и плавающими противниками. Также стоит отметить появление новой пушки. Теперь наряду с легкой скорострельной пушкой у игрока будет возможность пользоваться тяжелой. Несмотря на то, что перезарядка требует нескольких секунд, убойная сила делает ее хорошим оружием для уничтожения как земных, так и воздушных целей.

МИК: Помимо Ка-50, на чем еще можно будет оправиться в прошлое?

А.А.: Согласно сюжету игры, элитная эскадрилья UNPATCH формируется из вертолетов стран участников этой организации. Было выбрано три современных вертолета: *Ка-50 Hokum*, *AH-64A Apache* и *PAH-2 Tiger*. Вертолеты различаются по жизнеспособности, вооружению, скорости и маневренности. Стоит отметить, что сначала игроку будет доступен лишь один, остальные же «откроются» по ходу игры.

МИК: Какими видами оружия можно оснастить вертолет?

М.Х.: Вертолеты оснащаются в различных сочетаниях скорострельным пулеметом, тяжелой пушкой, ракетами класса «воздух-земля», а также самонаводящимися ракетами универсального действия. Сочетания «оружие-боезапас» зависят от выбранной модели вертолета.

МИК: Наш сверхмощный вертолет сможет беспрепятственно крушить врагов? Или у врагов есть достойный ответ «Красной Акуле»? В чем будет выражаться «достойный ответ»: в качестве или в количестве вражеской техники?

М.Х.: И то, и другое. По мере развития сюжета враги будут стараться дать игроку все более сильный отпор. Так что придется не просто крушить всех направо и налево, а еще и выбирать тактику прохождения миссий, рассчитывать боезапас, а также выбирать более подходящий вертолет для выполнения того или иного задания. Ну и, конечно, враг приготовил самый главный сюрприз игроку, о котором мы говорить не будем, чтобы не раскрывать секреты раньше времени.

МИК: Воевать придется только с воздушными объектами или будут задания? Например, уничтожить эсминец, танк, субмарину или еще какие-то виды военной техники?

М.Х.: В игре представлены все основные типы военной техники времен войны, и даже несколько новых, узнать о которых игрок сможет, пройдя игру до конца. Из «классических» врагов можно назвать различные самолеты, корабли, танки, пушки, автомобили и прочее. Мы постарались соблюсти в игре баланс появления различных типов врагов в миссиях, поэтому можно, наверное, сказать, что игрок увидит всего поровну.

МИК: Насколько требовательной к системе будет игра?

А.А.: Игра обеспечит хорошую производительность на системах среднего уровня мощности. Это позволяет нам надеяться на то, что игрой заинтересуется гораздо больше игроков, в том числе и те, кто уже некоторое время не делал апгрейда. Основная цель разработчиков заключалась в том, чтобы сделать игру интересной и доступной большинству игроков. Однако перейдем непосредственно к системным требованиям: процессор 1.5 Гц, Radeon 8500, 256 Мб оперативной памяти, Microsoft Windows 2000/XP и Microsoft DirectX 9.0.

МИК: Каким будет музыкальное сопровождение?

А.А.: Мы посчитали, что в зубодробильной игре и музыка должна быть зубодробильной. Было записано 7 подобающих треков (6 игровых и один для меню), которые прекрасно вписываются в общую концепцию драйва и динамики. Впрочем, мы планируем ознакомить игровое сообщество с музыкой еще до выхода игры, так что совсем скоро вы сами сможете оценить саундтрек.

МИК: Будет ли возможность игры в Интернет или по LBC?

А.А.: Нет, мультиплейера не будет. Все же мы постарались сконцентрироваться на одиночной игре.

МИК: Вроде уже все тайны выведаны, вопросы заданы, остается только дождаться выхода игры. Но возникает естественный вопрос: как долго ждать?

А.А.: Уже закончена работа над бета-версией. Релиз мы планируем на эту весну, так что ждать осталось совсем недолго.

МИК: Что бы вы хотели пожелать украинским геймерам?

А.А.: Мы бы хотели пожелать вам, уважаемые читатели, побольше геймерского счастья — то есть, побольше отличных игр! Ну, и дождаться «Красную Акулу 2» ☺.

Дмитрий ТАРАНДИН

Галопом по компам

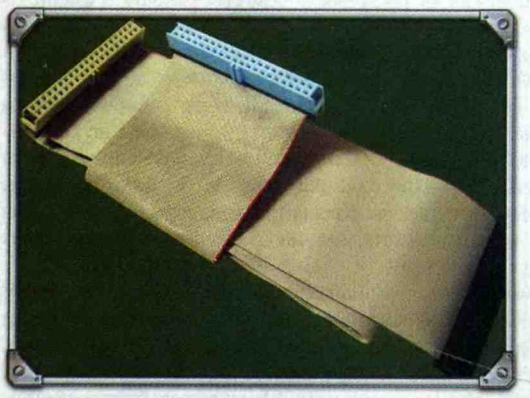
Не секрет, что, приобретая компьютер, многие юзеры не только не решают свои накопившиеся за время «безлошадной» жизни проблемы, но и получают в довесок массу новых. Это может быть связано с нехваткой денежных средств на более мощную комплектацию, с отсутствием достаточного багажа знаний для решения поставленных задач, а чаще всего — и с тем, и с другим. Хочется помочь читателям МИКа получить от своего компьютера максимум возможного и при этом не набить шишек (как я в свое время ☺). Информация, приведенная в статье, получена из затертых до дыр компьютерных журналов, из собранных «по байту» советов более сведущих друзей, а также в ходе многочасовых поисков по страницам Интернета.

Для достижения

Оптимальная производительность ПК достигается несколькими способами:

1. настройкой комплектующих;
2. оптимизацией операционной системы;
3. индивидуальной настройкой каждой программы (игр, приложений).

Кстати, желательно сравнить производительность системы до и после оптимизации, это поможет понять, в какой степени повлияло наше вмешательство, и повлияло ли оно положительно ☺.



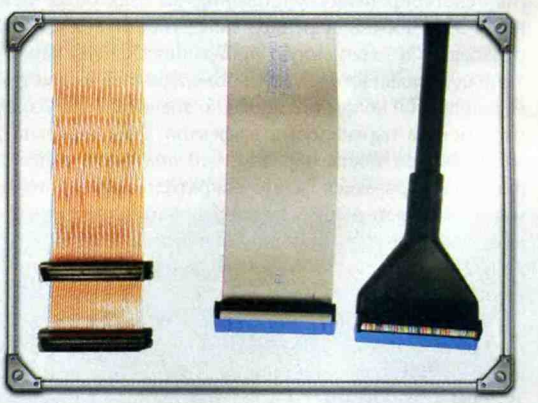
Для определения производительности системы существует целый арсенал тестирующих программ, которые анализируют производительность системы при выполнении самых различных задач. Для определения производительности компьютера в приложениях 3D-графики самыми распространенными бенчмарками считаются *3DMark* разных годов. Актуальной на сегодня является версия *3DMark 2003*, хотя уже вышел пакет *2005* с заделом на будущее, для карт, которых еще нет в природе (ИМХО, такие просто не растут у автора в огороде ☺. — *Прим. ред.*). Еще одним довольно мощным тестом является *AquaMark*. Для оценки производительности ПК в целом можно использовать *PCMark04* или *SiSoft Sandra 2005*. Причем в последней, кроме тестов и информации по каждой комплектующей, приводятся комментарии по увеличению производительности того или иного компонента системы (ИМХО, эти комментарии зачастую столь же полезны, как пятое колесо в телеге. — *Прим. ред.*).

Hard`овый вопрос

Начнем по порядку. При выборе отдельных комплектующих нужно учесть, что не всякий девайс без конфликтов сопрягается с определенной конфигурацией компьютера. Идеальным вариантом в данном случае была бы возможность протестировать обновку в уже имеющейся у пользователя системе — так сказать, сравнить в работе ту или иную железяку сразу, «не отходя от кассы». Если в магазине не будут против, то нужно обязательно воспользоваться такой возможностью (шось не чув про такі гарні магазини. — *Прим. ред.*). Процесс выбора комплектующих описан в статье Павла Дмитриева «Проходилка по покупке ПК», МК № 22(297), обязательно прочитайте — пригодится. От себя лишь добавлю, что не стоит зацикливаться на выборе одного девайса уровня Hi-End при значительно более низком уровне остальных компонентов (которые впоследствии окажутся «бутылочным горлышком» всей системы). Как раз в таких случаях говорят о несбалансированной системе. Странно было бы, к примеру, комплектовать материнку уровня 815EP видеокартой GeForce FX5900. Или подключать к саундкарте Audigy колонки типа Sven 210.

Стоит уделить особое внимание правильной сборке комплектующих «до кучи». И дело здесь не в том, что AGP-видеокарта не станет в разъем PCI, а в том, что существует аксиома: при различном подключении одного и того же девайса могут быть получены разные результаты. К примеру, модули памяти всегда лучше устанавливать в разъемы, ближние к процессору: чаще это первый и третий разъемы, а не второй и 4-й. Если планок памяти несколько, можно поменять их местами, и при этом результат обязательно будет разным.

Глубокий врез. ИМХО, это если голимая системная плата (есть значительные наводки на проводящие линии) и такая же память. На самом деле разницы от того, в какой разъем на плате вы установили модуль памяти, быть не должно — он в любом разъеме должен работать на одной и той же частоте несущей, с одинаковыми таймингами. А стало быть, передавать/принимать данные DIMM обязан с одной и той же скоростью в любом разъеме. Мнение, что память надо ставить поближе к процессору, как оказалось, обусловлено тем, что некоторые пользователи почему-то считают, что раз расстояние между ЦПУ и памятью меньше, то и обмениваться данными они будут быстрее ☺. Однако, во-первых, массовые процессоры, которые напрямую обмениваются данными с памятью (контроллер памяти встроен в процессор), пока не слишком распространены — это семейство Athlon 64/Opteron. В остальных случаях модули памяти обмениваются данными с чипсетом (так как контролер памяти интегрирован в нем), а не с процессором, поэтому их близость к ЦПУ не более чем физическая ☺. Наконец, быстродействие памяти определяется шириной шины данных, частотой несущей и частотой сигнала, а также стандартными для модуля задержками в работе. А вовсе не расстоянием от DIMM до чипсета или процессора. Так что не тулите модули памяти к ЦПУ ☺. Поменяв модули DIMM в разъемах, мы можем получить разную скорость работы подсистемы памяти потому, что BIOS определит тайминги работы памяти по SPD из первого мо-



дуля, а они у используемых планок могут быть разными. Это даже чревато неустойчивостью работы подсистемы ОЗУ (реальны случаи, когда в ПК одновременно два DIMM от разных производителей могут не заработать). Вот почему (для согласования режима работы) рекомендуют использовать, скажем, в двухканальных режимах совершенно одинаковые модули па-



мяти. — *Прим. ред.*) **Глубокий вырез.** Если вы используете PCI-устройства, попробуйте поиграться с их установкой в разные разъемы. (ИМХО, если установленное устройство заработало нормально, лучше его уже не трогать, а тем более не нужно с ним играться ☺. — *Прим. ред.*)

Обязательно необходимо заземлять компьютер! Это нужно не только для того, чтобы статическое электричество не вывело из строя «нежную» электронику (вполне реальный вариант), но и для нормального функционирования некоторых систем компьютера.

ATA`c

Отдельно хочу остановиться на подключении IDE-устройств (винчестер, CD-ROM). Обратите внимание, каким шлейфом они подключаются. На сегодняшний день актуальны такие соединители, как ленточный шлейф на 80 проводов и круглый экранированный кабель. Даже если вы используете IDE-устройства, работающие с поддержкой старого протокола UDMA-33 (UDMA — режим, при котором данные передаются непосредственно от жесткого диска в оперативную память, минуя процессор, что существенно увеличивает скорость их обработки), желательно подключать их через 80-жильный шлейф (токмо никак не пойму — зачем? — *Прим. ред.*). В нем, в отличие от ранее используемого 40-жильного, добавочные 40 жил заземлены, что повышает степень стойкости кабеля к помехам. (Вот уж не слышал, чтобы у кого-то возникали проблемы из-за наводок 40-жильный IDE`шный шлейф. У меня както «полетел» как раз 80-жильный кабель, ИМХО, из-за нарушения контактов в месте соединения шлейфа с разъемом. По-моему, это куда более распространенный вид проблемы, и ей подвержены как 40-ка, так и 80-жильные кабели. — *Прим. ред.*) В случае использования устройств, работающих в режиме UDMA-66 и выше, применение 80-жильного кабеля просто необходимо. Есть смысл подключать IDE-устройства (особенно HDD) недавно появившимся «круглым» соединителем в экранирующей оплетке, который позволяет не только повысить помехозащищенность сигнала, но и не препятствует нормальному теплообмену внутри корпуса. Желательно также размещать однотипные IDE-устройства на одном канале (CD с CD, винчестер с винчестером).

Остальное

Даже если вы не используете компьютер как домашнюю студию звукозаписи, желательно установить внешнюю аудиокарту, хотя бы простенькую. Это поможет разгрузить процессор при обработке звука в игровых приложениях. На сегодняшний день нельзя полагаться на встроенные звуковые карты на базе кодека AC'97 — уж очень требовательны современные игры к звуку. (ИМХО, полагаться можно. Если вы используете обычные стереоколонки, то, скорее всего, никакой разницы между вашим интегрированным звуком и, скажем, бюджетным Creative Live! вы не услышите. Равно как и не заметите разницы в качестве саунда в игрушках, если интегрированный кодек не совсем уж плохонький. Да, кодеки AC'97, как правило, сильнее загружают процессор, чем внешняя звуковая карта. Но «потери» не так катастрофичны, как может показаться, и ощутимо растут лишь со значительным увеличением обрабатываемых каналов звука. — *Прим. ред.*)

Несколько слов о «правильном питании». Установка блока питания с достаточным запасом по мощности (на сегодня это минимум 350 Вт) позволит стабильно работать всем устройствам ПК в режиме пикового потребления мощности. Запас по мощности пригодится и «на вырост», если со временем система будет обрастать дополнительными устройствами.

Важной является также хорошая вентиляция системного блока. Хороший эффект будет достигнут применением нескольких вентиляторов, обдувающих горячие зоны компьютера (процессор, чипсет, видеокарту).

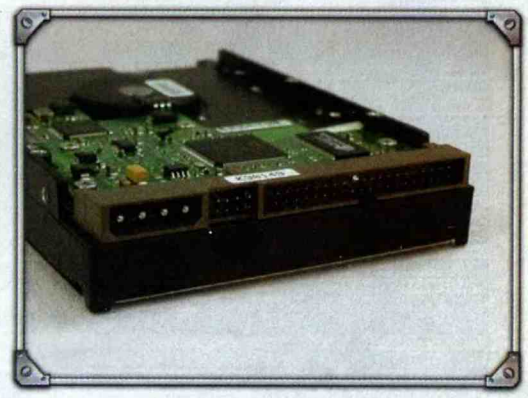
Глубокий BIOS

Основным инструментом настройки «железа» является BIOS. Отсебятиной заниматься я не буду — достаточно подробно вопросы настройки BIOS описаны в статье Павла Дмитриева «Не уверен — не разгоняй», МК № 37(312). Отмечу лишь, что при правильной настройке BIOS`а производительность компьютера может увеличиться в несколько раз. (А мне нравится оптимизм автора! — *Прим. ред.*) Дело в том, что в целях повышения стабильности работы производители материнских плат по умолчанию выставляют многие настраиваемые параметры BIOS в средние (если не минимальные) значения. Некоторые важные параметры могут быть вообще заблокированы. Отображаться-то они отображаются, но вот регулироваться... Этим грешат материнки от EliteGroup. В отличие от них, к примеру, платы ASUS имеют весьма широкий набор регулируемых параметров в BIOS, да еще и своих, чисто фирменных примочек типа Turbo-режимов.

О настройке в BIOS ОЗУ: уменьшая тайминги, мы увеличиваем производительность подсистемы памяти, но при этом резко снижается потенциал разгона оперативки путем поднятия ее тактовой частоты. И в данном случае самое важное — найти баланс между максимальной частотой ОЗУ и минимальными таймингами, позволяющий достичь наилучших результатов. В каждом конкретном случае баланс производительности «тайминги/частота» подбирается индивидуально, так как никакие тестирования не способны охватить все варианты возможных платформ и конфигураций.

Желательно отключить в установках BIOS`а неиспользуемые устройства (USB, SATA, LAN, COM), это позволит компьютеру не тратить ресурсы и время на опрос тех компонентов, которых на самом деле нет в системе (это желательно сделать и в диспетчере устройств операционной системы).

(ИМХО, делать этого не надо. Время, при грамотной настройке BIOS, на проце-



дуру POST уходит очень небольшое, и отключение USB, SATA, LAN, COM этот процесс заметно не ускорит (странные и голимые платы ☺ не в счет). Если устройство (скажем, USB или COM) вдруг понадобится, и вы активируете его в BIOS, то в ОС обеспечена процедура перераспределения прерываний, что порой чревато «геморроем». Ну, а кроме того, если вы отключите USB, SATA, LAN и COM в BIOS, то «Диспетчер устройств» операционной системы их уже не увидит, и отключать там устройства ни к чему. А еще, нормальный компьютер никогда (!) не тратит ресурсы и время на «опрос тех компонентов, которых на самом деле нет в системе» ☺. — *Прим. ред.*)

Продолжение следует

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel2,0/128/40G/52xCD/FDD/VA-Int	1293	235	3
Cel 1,7-2,8Ghz/i845/128-1Gb/VA64		171	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Ath 3,0/512/60Gb/VAint/CD	2640	480	3
PIV 2,26-3,6Ghz/i865/128-2Gb/VA64		245	7
PIV 2,8-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		301	7
PIV 3,2-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		360	7
PIV 3,6-3,6Ghz/i865128-1Gb/64-256Mb		637	7
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Sempron2300+/256/40Gb/VA-Int/CD52	1392	253	3
Sempr 2,2-2,6GHz/KM-400/128-2Gb		165	7
ATHLON 64 2,8-3,4Ghz/128-2Gb/VA64		390	7
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq от-		435	7
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2,8 (Coppermine/T) от	99	18	3
AMD Sempron™ 2200+/3100+ BOX от	325	59	3
AMD Athlon 64 2,8 - 3,2 Box	781	142	3
Pentium4 2,4 / 3,2 от	858	156	3
AMDSempron 2,2-2,6Ghz;K7XP 2000-64		42	7
Celeron1700-D2930Ghz;IP4 2.26-3,6Gh		59	7
Модули памяти			
64/128/256Mb SDRAM Hynix, Spectec	61	11	3
128/256/512Mb/1Gb Flash Samsung	110	20	3
128/256/512Mb DDR Kingston, Mtec	121	22	3
SDR;DDR;DDR2(PC266,333,400;533)		12	7
DIMM 128 MB PC133 (Работает на BX)		109	4
DIMM 128 MB PC133 takeMS		136	4
DIMM 256 MB PC133		188	4
DDR SDRAM 256 MB PC3200		207	4
DIMM 128 MB PC133 ECC		218	4
DDR SDRAM 512 MB PC3200		409	4
DDR SDRAM 512 MB PC2700		414	4
DDR SDRAM 512 MB PC3200 Hynix		414	4
Материнские платы			
MB Gigabyte GA-8IPE1000MK i865PE		440	4
MB ASUS K8V SE Deluxe K8T800		577	4
MB ASRock 775i65GV INTEL 865GV+		356	4
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI:-от		21	7
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE:-от		23	7
Жесткие диски IDE			
40 - 80Gb (5400/7200) WD,Samsung,от	297	54	3
80-160Gb Seagate, WD, Samsung от	413	75	3
120-160Gb(7200)Seag,WD,Samsung, от	490	89	3
10-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD, от		32	7
Сменные диски			
CD drive 52x Samsung, Acer/BenQ	77	14	3
CD-RW LiteOn, Nec, Samsung от	132	24	3
DVD 16/40 Toshiba, BenQ, Nec от	138	25	3
DVD+CDRW Nec/LG/Toshiba-Samsung от	220	40	3
DVD+/-R/RW BenQ, LG от	429	78	3
40-56x Sony,Teac,Samsung,Asus от		13	7
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,ASUS от		27	7
MultiMedia			
AverMedia JOYTV / USB Radio FM / Ez	165	30	3
KW-TV878R-Pro/883	182	33	3
16-32bYamaha,Creative,CMedia от		6	7
Видеокарты			
64Mb ATI RADEON 7000 AGP TVO	187	34	3
64/128/256Mb ATI RADEON 9200/9600	226	41	3
128/256Mb 9250/9550 ATI RADEON	413	75	3
128Mb FX 5200 TVO ASUS V9520Magic	886	161	3
4-128MB:MSI,ATI,Asus,GeForce от		8	7
GeForce:II,III,IV [GTS-Ti]от 32-128		29	7
SVGA 128 MB Daytona ATI Radeon		372	4
SVGA 128 Mb ATI Radeon 9250 DDR		420	4
SVGA 128 MB HIS ATI Radeon 9600		554	4
SVGA 128 MB HIS Radeon X600XT		1114	4
Мониторы			
17"730E,TCO'99,1280x1024@75Hz	605	110	3
19" SCOTT 9950 1600x1200 TCO'99	831	151	3
17"Acer AL1714 13ms 350:1,370кд/м2	1689	307	3
17" NEC MultiSync 1701 16ms,0,26	2063	375	3
17"Samsung 710N 12ms 600:1 300кд/м	2079	378	3
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от		96	7
17" LG 711B FLATRON 1280x1024@66Hz		129	7
17" LG 710BH FLATRON 0.24		130	7
17" LG 710PH FLATRON 0.24		140	7
17" LG F700B 1024x768@85Гц TCO '99		142	7
17" LG 710PU FLATRON 0.24		143	7
17" LG F720B		143	7

Наименование	грн.	у.е.	код
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", SAMTRON 98PDF		203	7
19", SAMSUNG 957 MB CRT. 96kHz max		248	7
LCD15" LG 1530S LCD		303	7
LCD15" LG 1520B LCD		314	7
15"TFT, SAMSUNG 152V (GYVSSS)		318	7
Все виды TFT мониторов,15°-24° от		320	7
15"TFT, SAMSUNG 152N (ASHS)		332	7
LCD15" LG 1530B LCD		333	7
LCD17" LG 1710S LCD		368	7
LCD17" LG 1715S LCD		368	7
LCD17" LG 1730SSN LCD		376	7
LCD17" LG 1730SBN LCD		381	7
LCD17" LG 1720B LCD		411	7
LCD17" LG 1730B LCD		417	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSN)		434	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSS/ASKS)		439	7
LCD17" LG 1720P LCD		441	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSB)		441	7
LCD17" LG 1730P 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-HS74W White		523	7
17" TFT, SONY SMD-HS74L Blue		528	7
17" TFT, SONY SMD-HS74P Silver		575	7
17" TFT, SONY SMD-HX73S Silver		575	7
17" TFT, SONY SMD-HS74PB		585	7
17"TFT, SAMSUNG 173P (DI17PSQA)		593	7
LCD19" LG 1910B LCD		602	7
LCD19" LG 1910P LCD		620	7
Monitor 17" LG 773N		633	4
Monitor 17" Samsung 793S 0.27 mm		638	4
Monitor 17" Samsung 793DF 0.20 mm		731	4
Monitor 17" Samsung 793DF Silver		745	4
Monitor 17" Samsung 795DF 0.20 mm		801	4
Monitor 17" Samsung 795MB 0.20 mm		806	4
Monitor 17" LG F700B Flatron 0.24		806	4
Monitor 17" LG F720P Flatron 0.24		958	4
Monitor 17" Samsung 757MB 0.20 mm		963	4
Monitor 17" Samsung 797DF 0.20 mm		977	4
Monitor 19" Hansol 920P 0.26 mm		980	4
Монитор Philips 17" Brilliance 107P		980	4
Monitor 19" Samsung 997DF 0.24 mm		1322	4
Monitor 15" AOC LM-520A LCD		1338	4
Monitor 19" LG T910BU Flatron 0.24		1344	4
Monitor 19" Samsung 997MB 0.20 mm		1389	4
Monitor 19" LG F920P Flatron 0.24		1534	4
Monitor 15" Sony SDM-HS53B LCD		1635	4
Monitor 17" AOC LM-720A LCD		1764	4
Monitor 15" Hansol 550 TFT		1820	4
Monitor 15" LG L1530P TFT		1826	4
Monitor 19" Samsung 959NF 0.24 mm		1842	4
Monitor 17" LG FL L1730B		1988	4
Monitor 15" Sony SDM-S53 Grey LCD		2072	4
Monitor 17" LG FL L1730		2201	4
Monitor 17" Sony SDM-S74S TFT		2397	4
Monitor 17" SONY LCD HS74W		2408	4
Monitor 18" LG FL1810B		2492	4
Monitor 19" LG FL1930S QSNT		2554	4
Модемы			
D-LINK DFM 562IS 56K Vi int(акция)	66	12	3
Acorp M56EUS56K ext. Vi USB	149	27	3
ZyXEL OMNI 56K USB Lite	264	48	3
ASOTEL 56K V90 R21ext Vector (GVC)	308	56	3
GVC,Zyxel,Motor.Acorp от		9	7
Modem 33.6 K Rockwell int.		120	4
Modem 56 K ACorp M56SCD ext.V.92		174	4
Modem 33.6 K Zoltrix int.		176	4
Modem 56 K GVC 1156/R21L ext.		302	4
Modem 56 K Zyxel Omni 56K V.90		347	4
Modem 33.6 K IDC 2814BL+ int.		501	4
Корпуса			
Bp 230 AT	39	7	3
Middle Tower ATX JNC 250W for P4	94	17	3
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
Lexmark Z615 14-8 стр/мин 4800x1200	242	44	3
EPSON C43/C45/C65 (акция!!!!!)+2 к.	369	67	3
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от		44	7
Лазерные принтеры			
EPSON EPL6200	787	143	3

Наименование	грн.	у.е.	код
PANASONIC KX-P7105 14,1200*600,8Mb	919	167	3
CANON, HP, Brother HL, Samsung от		176	7
Сканеры			
ScanExpress 1248 UB+ 48bit 600x1200	226	41	3
HP SJ 2400C 48 бит,1200x1200 т/д	402	73	3
Сканер Mustek Be@rPaw 1200 CU A4		241	4
Сканер HP Scan Jet 3770, 1200 x 240		538	4
Сканер HP Scan Jet 3970, 2400 x 240		700	4
Источники бесперебойного питания (UPS)			
BNT-400 VA Back PRO AVR (PowerCom)	187	34	3
Super Power VT625 P Vesta Series	215	39	3
APC BK 500(акция!!!) гар.12 мес	347	63	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Canon BC-20 2100/3/4XXX 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 коп)	286	52	3
Q2613A for HP 1300	352	64	3
ОРГТЕХНИКА			
Телефоны			
Телефон Panasonic KX-T2350RU		56	4
Телефон Panasonic KX-T2362RU		165	4
Телефон Panasonic KX-T2363		160	4
Телефон Panasonic KX-T2365W		204	4
Телефон Panasonic KX-TC100		207	4
Телефон Panasonic KX-TC1025		321	4
Телефон Panasonic KX-TSC10		160	4
УСЛУГИ			
Ремонт ПК			6
Покупка комплектующих Б/У			6
Покупка компьютеров Б/У			6
Замена старых ПК на новые			6
Настройка ПК			6
Продажа подержаных ПК			6
Продажа подержаных 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 компл-х	28	5	3
Модернизация любых ПК			6
Модернизация мониторов			6
Консультации по модернизации ПК			6
Покупка комплектующих Б/У			6
Покупка компьютеров Б/У			6
Замена старых ПК на новые			6
Ремонт			
Ремонт ПК			6
Настройка ПК			6
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0.25	1
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0.48	1
Выделенные линии за 1 Гб	110	20	3
64Kb	631	116	1
512Kb	5484	1008	1
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	1
Интернет-пакет "НОЧНОЙ"(23-09)	22	4	3
карточка 30вечеров&ночей(18-09*с,в)	50	9	3
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	1
Internet Unlimited	120	22	1

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился наш телефон и адрес!

(044) 455 35 75

03126, Киев-126, а/я 570/8

Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4648262,4647185)	
2	1с Украина	32
3	Инкософт (044-2464389,2345335)	3
4	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	
5	Мультитрейд (044-2470598,2375186)	31
6	ПрагмаТех (044-4575720, 4530258)	5
7	Пульсар (044-4517046, 4516654, 2689641)	

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№10 (172), 07.03.2005.
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2004.
Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6
Редакция: Киев, ул. Качалова, 6 тел. (044) 455-3575.

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

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
тел. (0322) 97-4768,
зам. № **2679**

КОМПАНІЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

NITRO FAMILY





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

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

DELPHIEYE ENTERTAINMENT

Акелла

Multi trade

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

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питаннь партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Нова тактична гра, в розробці якої бере участь дизайнер серії Jagged Alliance Шон Лінг

БРИГАДА Е5 Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU



Більше тридцяти професійних найманців та можливість найму місцевих жителів >>

Більш як 30 рівнів: міські квартали, відкрита місцевість, військові бази >>

Оригінальна система організації дій, режим «Розумної паузи» >>

Більше 100 моделей стрілкової зброї, а також гранатомети, ручні гранати і холодна зброя >>

Три основні сюжетні лінії, а також можливість грати за своїм сценарієм >>

1С ФІРМА «1С»

APEIRON

© 2004 ЗАО «1С» © 2004 APEIRON

1С:Мультимедіа, «Бригада Е5. Новий альянс», Джаггед Альянс, Апейрон

«Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»