Мой Компьютер
Игровой
12 174
21 2005
Март
Еженедельник

СИ



стр.14
SCRAPLAND

UFO
AFTERSHOCK
стр.8

стр.10
STAR WARS
KNIGHTS II
OF THE OLD REPUBLIC
THE SITH LORDS

стр.22
ALEXANDER
HEROES OF THE CONQUEST

Подписной индекс 22307

Издательский дом "Мой компьютер" представляет:

Фантастическая Компьютерная Неделя

Генеральный спонсор AMD

При поддержке GIGABYTE, nVIDIA

Технический партнер BRAVO КОМПЬЮТЕРЫ



Первый информационный партнер 5

www.interportal.info

ЯРМАРКА "МОЙ КОМПЬЮТЕР"

- ПК, комплектующие, CD по лучшим ценам
- презентации "горячих" новинок
- увлекательные семинары для пользователей ПК
- розыгрыши призов для покупателей и посетителей

Международный Фестиваль компьютерных игр "Игроград"

- презентации новых и еще не вышедших игр
- живое общение с разработчиками
- возможность поиграть в игры будущего
- награждение лучших проектов

Международная Ассамблея Фантастики "Портал"

- встречи с любимыми писателями
- наши гости: Роберт Шекли, Анджей Сапковский
- мастер-классы, семинары, кинопоказы
- лучший выбор фантастической литературы

14-17 апреля 2005 года

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

Медиа-партнеры:

МОЙ КОМПЬЮТЕР, Навигатор игрового мира, Книжковий клуб, Хрещатик, Мир Фантастики, Шпиль!, Страна игр, Computer Gaming World Russian Edition, Путеводитель, PC Игры

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

Scratch
Sudden Strike 3: Arms for Victory, стр. 7
Speller
UFO: Aftershock, стр. 8-9
Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK
Knights of the Old Republic 2, стр. 10-13
Том/Doc/КЕРТИС
Scrapland, стр. 14-16
Morte & Shaman.AD
Street Racing Syndicate, стр. 18-19
Сергей ШТЕПА aka Sir
UEFA Champions League 2004/2005, стр. 20-21
SebastoKrator III
Alexander: The Heroes of the Conquest, стр. 22-23
Smertelny P
Red Baron: Curse You! стр. 24-25
Георгий САНДУЛ aka Жорик
«Глубинный Страж», стр. 26-27
Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
Что такое моддинг? стр. 28-29

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

Легенда живет!

Троекратное ура! Получена очередная новость от разработчиков Duke Nukem Forever. На этот раз адепты из 3D Realms демонстрируют сногсшибательные возможности движка. В эпицентре внимания — физика окружающего пространства!

Бах — и комната, состоящая из стеклянных панелей, в течение минуты разрушается до основания. Бах — и снаряды кромсают черепичную стену, бах — и отрез ткани зримо колышется от попаданий. Красиво, убедительно, реалистично.

Бах — и обалдевших зрителей добили тем, что делается все это безобразие в реальном времени!

А выход игры, он когда? Когда выход игры-то?!...

Танки рынка не боятся

Видимо, вдохновленные отечественным *«Т-72»*, братья-словенцы из Zootfly анонсировали с помощью издателей JoWooD Productions танковый симулятор — Panzer Elite Action.

Проводя невольные параллели между крэйзихаусовским творением и создающимся *PEA*, можно заметить, что PEA, в отличие от наших земляков, пойдет по политкорректной и накатанной дорожке: «Бей немцев, спасай планету!» То есть — все та же набившая оскомину вторая мировая. И если данную пилюлю основательно не подсластить, то надеяться на успех, особенно в таком неоднозначном жанре, как военный sim, довольно сложно.

Смышленые Zootfly понимают — и готовы бороться за потребителя. Прежде всего — сюжетом. Сюжетная линия выворачивается так, что придется играть за трех командиров танков — за немецкого, приводящего своего «зверя» от границ покоренной Польши к рубежу Сталинграда, затем за советского — этот же Сталинград защищающего (анонсированная битва на Курской дуге, видимо, тоже будет в «советской» части).

Довершит разгром фашистов (а заодно и всех ваших достижений в первой кампании) высадка американских войск в Нормандии. Теперь вы уже в форме бравого солдата союзников. А закончится последняя кампания форсированием Рейна. Также упор будет сделан на детальную проработку персонажей. Интересно, только ли графическую, или словенцы планируют поработать и над характерами?

Далее — ожидается более 15-ти разновидностей танков; продвинутое AI, протянувшее свои щупальцы и к наземным, и к военно-воздушным силам как союзников, так и противников; физика окружающего пространства — разрушаемые здания, выворачивающиеся с корнем деревья, и т.д.; динамическое изменение времени суток и другие приятные мелочи (и не только), которые позволяет поддерживать движок.

А самая приятная мелочь — новость о том, что плоды трудов Zootfly мы сможем опробовать уже в этом году

И больше о второй мировой в этом новостном блоке — ни слова!

Fable — прямо по курсу PC

Нашумевшая приставочная экшен/RPG *Fable* собирается шуметь и дальше, но уже на PC. Добрые дяди, заседающие в Microsoft, разрешили портирование — и теперь долгожданно-нежданная игра войдет в дружную семью PC-игр под названием Fable: The Lost Chapters.



Вкратце — что такое Fable?

Творение Big Blue Box (команда под материнским крылом *Lionhead Studios*), вышедшее на Xbox в сентябре прошлого года, снискало любовь геймеров, получило высокие оценки от пишущей и девелоперствующей братии — в результате Fable продается общим тиражом около полутора миллионов копий (!).

Герой попадает в цепкие геймерские руки еще ребенком и начинает тернистый путь взросления и превращения в Мастера приключений.

Одна из козырных карт проекта — свобода действий главного героя и неограниченность в выборе. Хотя сам выбор не так уж и велик: добро или зло. Причем в зависимости от выбранного в данный момент понятия меняется и внешний вид героя.

Ну и, конечно, стандартного сюжета о захваченной монстрами фэнтезийной стране никто не отменял.

А чем же портированная Fable будет отличаться от первозданной? Во-первых, The Lost Chapters основательно увеличится — на треть от оригинала (от новых местностей до новых заклинаний). Во-вторых, основательно улучшенная графика. И, вероятно, самое главное — управление, которое постараются максимально оптимизировать под PC.

R.I.P. — он и в Африке R.I.P.

Жанр квеста мертв, а я еще нет!» — спели девелоперские конторы, занимающиеся созданием адвенчур, и начали радостно закрываться.

Польская Detalion, создавшая великий и ужасный *Shizm*, почила в Бозе. Президент Мацей Миасик призвал бывших подчиненных не разбредаться. Возможно, старый состав Detalion и продолжит работу, но под новым брэндом.

Galilea Multimedia — создатели *Jack the Ripper*, серии *Cameron Files* и даже пошаговой стратегии *Pax Romana* — приказали долго жить. Последние полгода разработчики буквально сражались за свою жизнь, сократив до минимума штат сотрудников в монреальском офисе и фактически заморозив производство третьей части Cameron Files. Увы, поиски инвесторов оказались безрезультатными...

Похоже, к начавшему «умирать» жанру RPG присоединился «вечно мертвый» жанр адвенчуры. И теперь они сидят на обочи-

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____ (телефон) _____

Почтовый адрес _____

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».

не виртуального кладбища, режут хлеб и сырки, пьют горькую и вспоминают минувшие деньки...

В любом месте веселее вместе!

Главный проект XXI века

Трепещите, о неверные и неверующие во всемогущество игровых миров! Силами одного из вдохновителей *The Sims* и *SimCity*, **Уилла Райта**, становится на ноги и наливается соками один из самых глобальных проектов за всю историю игростроения — **Spore**.

Серия Spore должна показать развитие цивилизации в разрезе. От самых истоков — зарождающейся одноклеточной жизни — до высот, нам доселе неведомых. Каждая игра серии воплощает один из эволюционных этапов: *начало*, *эволюция*, *племена*, *города*, *цивилизация* и *вторжение*.

Первая серия — одноклеточно-хак-энд-слэшевая. Амеба ходит по обширной территории и поедает других амеб. Это называется борьбой за выживание. Других амеб много, но наша — самая сильная. Аналогии с *Pac-Man*. Крафтинг и комбы, видимо, в жизни амеб места не имеют, поэтому через некоторое время амебе становится скучно и мы плавно переходим во вторую часть — эволюционно-хак-энд-слэшевую, где убиваем все тех же врагов, но уже более изощренным способом. Потому что клеток в нашем организме стало на порядок больше. Аналогии с *Diablo*.

Наевшись собратьев, достигаем третьей эволюционной ступени — племенной. И динамичную борьбу за выживание заменяет не менее динамичная стратегия: теперь нам подконтрольна целая популяция, которую нужно холить, лелеять, оберегать от агрессивных соседей и проводить малую экономическую политику, то есть, кормить своих малоразумных тамагоч. Не исключено, что теми же агрессивными соседями. Аналогии с *Populous*.

Наевшись соседей и поумнев, ступаем на следующую ступень — городскую. Экономическая составляющая усложняется, упор идет на строительство и развитие инфраструктур, повышаем собственную репутацию среди подконтрольного населения, лезем вверх по древу технологий, срываем его вкусные плоды, готовимся к покорению вселенной. Аналогии с *SimCity*.

Пятая фаза — полная цивилизация. И в смысле аналогий и в остальных смыслах. Надеюсь, не стоит объяснять, что такое *Civilization*? Освоение новых территорий, войны, дипломатия, постоянное развитие, столкновение интересов различных цивилизаций, государственный устрой, реалтайм, реалтайм, реалтайм... Покорение вселенной все ближе.

Ура! Доползли! Вот оно, покорение вселенной! Фаза №6 — вторжение. Просторы Космоса, освоение и терраформирование открытых планет, встречи с представителями инопланетного разума и инопланетной же безмозглости, галактические битвы и постижение великих истин... Аналогии разве что с «*КР*», хотя в данном случае все аналогии дружно отдыхают.

Один из основных околоигровых элементов — редактор... всего. Создавать можно новые планеты, оружие, новых существ. Предполагается также широкий обмен собственными творениями через специальные сервера.

Только что вы прослушали содержание первых шести серий. Честно говоря, даже при таком вот поверхностном обзоре бросает в жар и хлад. Похоже, новому творению Уилла Райта плевать на жанровые рамки, каноны и прочую систематизирующую лабуду. Ну да чего еще ждать от человека, приложившего руку к Sims?

Ждать, ждать и еще раз ждать *E3*, на которой и будет представлена эта, не побоюсь пафоса, гиперсага!

Белая ворона в семье MMORPG

Возьмем и препарируем любую MMOG или MMORPG. Что у нас там в середине? Обязательный фэнтезийный или, наоборот, киберпанковый мир. Иначе неинтересно. А вот ребята из **Perpetual Entertainment** ухитрились предложить на базе реально существовавшей Римской империи полновесную MMORPG **Gods and Heroes**. Конечно же, в данной онлайновой экшен/адвенчуре без магических прибамбасов не обойдется — и звери говорящие будут, и монстры невиданные, и сами герои





кое-какими паранормальными способностями будут владеть. Но все это — на фоне реальных галлов, готов (думаю, кельтов тоже не забудут) и вполне исторических событий.

300-е года до нашей эры, Иисус Христос еще не родился, Римская империя еще не входит в пике упадка, но шествует на пик

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

могущества — из неисчислимых врагов римлян остался только упрямый Карфаген, остальных поглотили пески прошлого, империя простирается от песков Востока до песков Африки и северных степей Скифии. Само собой, даже множественным римским легионам не по силам заглядывать под каждый кустик и камешек на такой огромной территории. Нечисть же, пользуясь любезно предоставленной возможностью, смелеет, поднимает голову и начинает разгуливать по римским территориям, сея ужас, панику и разрушения.

Перейдем непосредственно к героям. Как я уже говорил, в паранормальности им не отказано. Ибо они полубоги, кровь от крови и плоть от плоти Греко-Римского Пантеона.

А чем занимаются герои? Правильно, делают мир чуточку чище с помощью многочисленных подвигов во имя добра, справедливости и экспы.

Разработчики обещают множество одиночных миссий и уникальных квестов, только на момент запуска игры их будет не меньше 1250. Также, в отличие от банального «три тушки врага — левел-ап!», в Gods and Heroes обещается тщательно проработанная социальная система, а обширные пространства грозят подавить и расплющить искушенного геймера своим разнообразием: города и пахотные земли, леса и горы, болота и побережья, острова и различные мифические области. *RenderWare 3.7* из семейства движковых отвечает за красочную анимацию и кровавые рукопашные схватки.

Честно говоря, мало верится, что данная онлайн-игра станет мегапопулярной. А как же глобальная угроза? А вселенную спасти? А воплощение Мирового Зла?!

Да и историческая достоверность, если уж таковая имеет место присутствовать, — насколько точны окажутся здания, предметы утвари, оружие и др.? На эти вопросы достаточно внятных ответов пока что нет.

Сами разработчики несут на челе гордую печать оптимизма и уверяют, что в случае успеха будут разрабатывать исторические темы Китая, Японии, доколумбовой Америки и т.д.

Поживем — увидим. Бета-тестинг начинается летом, в люди онлайн выйдет осенью.

Ловкость рук — и никакого гипертекста!

Он многопользовательских RPG плавно перетекаем к многодисковым. Сайт *Games First!* обогатился на интервью с продюсером **Bethesda Softworks** Гевином Картером. В ходе интервью выясни-

лось несколько интересных фактов, касающихся **The Elder Scrolls IV: Oblivion**.

Первое — никаких более гиперссылок и переплетенных «ветвей» в разговорах с NPC. Теперь ваш герой будет отвечать классически, выбирая подходящую случаю реплику из стандартного списка. Уже вижу, как любители интерфейсных удобств улыбаются и потирают руки, а ценители оригинальности и нелинейности хмурятся... Не хмурьтесь! Исключение гиперссылок с лихвой окупится озвучкой всех(!) диалогов, через которые «пройдет» ваш персонаж.

Второе — немалая доля успешности разговора теперь будет зависеть от межрасовых отношений. High Elves, например, уничижительно относятся к своим лесным родственникам, а Khajiits очень тепло встречают своих. Более того, теперь персонажи не заскриптованы в определенном месте 2×2 м, а довольно свободно передвигаются по обширному миру.

Еще один приятный сюрприз: выбор внешнего вида персонажа обещается настолько подробным, что уже сейчас можно сказать — аналогов ему пока нет.

Хотите еще подробностей? Их будет у нас! Кстати, Вы сами можете задать несколько вопросов, касающихся The Elder Scrolls IV: Oblivion, непосредственно разработчикам. Подробности тут: **http://www.mik-portal.org/forum/index.php?showtopic=6575**.

Надеюсь, именно Ваш вопрос повлечет за собой цепочку новых откровений и сенсаций от Bethesda Softworks.

Дожили, Ахмед... про нас игры делают...

США не спится спокойно. Еще не отгремел ворох игр, повествующий о вьетнамском противостоянии, как американцев отправляют сражаться в виртуальный Ирак, насаждать там мудрое, вечное, тупое и тяжелое.

Если бы за подобный aka шедевр взялись американские или хотя бы английские разработчики... ну, хорошо... государства, страстно желающие вступить в альянс НАТО, я бы еще как-то понял. Но разработчики, на секундочку — **МиСТ ленд-ЮГ**.



Получи гранату, янки, от российского геймдева!

Потому что в **Warfare**, а именно так называется недавно анонсированная RTS, можно будет играть как за политкорректную американскую сторону, так и за совсем некорректную (то есть, за арабских экстремистов).

Вкратце о сюжете, если добрый тычок пониже спины в направлении боевых позиций можно назвать сюжетом — американские войска начинают крупномасштабные военные действия против арабских экстремистов, поддерживаемых режимом Саддама Хусейна. Арабские экстремисты, по праву считающие пустынно-нефтяную землю своей, отчаянно огрызаются и стараются вытолкать янки с родной территории. Цель американских войск — установить полный контроль над ближневосточным регионом, цель арабских экстремистов — избавиться от американских агрессоров, а затем под шумок занять Саудовскую Аравию.



На стороне американцев — военная мощь, высокие технологии, довольно линейный сюжет кампании, подкрепления. Главгерой по ходу пьесы перевоплощается из простого лейтенанта в полковника.

На стороне арабских экстремистов — изобретательность, злость, восточная хитрость. Главгерой — полевой командир, вынужденный действовать чуть ли не в одиночку, особенно после того, как организацию «Талибан» в ходе успешной операции начисто аннигилируют американцы.

Я бы сказал — интересный ход мистлендовцев. Ибо любой геймер, предпочитающий манчкинизму острую мысль и нестандартные задачи, выберет «арабскую» кампанию. Ну да станем к политике задом, к игре передом:

- ✓ реалистичное освещение с динамическими источниками света и тени, самозатенением объектов и шейдерами последней версии;
- ✓ более тридцати юнитов производства ведущих военных держав мира: M1A2, T-72, C-75, «Крестоносец», «Патриот» и многие другие;
- ✓ точная имитация карты мира;
- ✓ 30 миссий с нелинейным сюжетом;
- ✓ экономическая модель, отличная для каждой из воюющих сторон;
- ✓ бои в игре сымитированы с максимальным реализмом.

Заводим будильник на осень и погружаемся в Warcraft`овую спячку.

Завтра настольная война

У руки у Зоричей загребущие, и глаза ненасытные. Полным ходом ведется разработка PC-шного варианта известной повести **«Завтра Война»**, а на горизонте уже проект. На этот раз — настольный.

Разработчики намекают на некое сходство новой игры с покером и обещаются выпускать модули специальными партиями, приуроченными к масштабным столкновениям мира «Завтра Война».

В игре будут представлены все основные классы кораблей, описанные в трилогии **Александра Зорича**. Авианосцы, линкоры, фрегаты, мониторы, истребители-флуггеры нескольких типов. Авторы обещают, что в некоторые модули войдут секретные юниты обеих сторон: ракетные монаторы, Х-крейсера и истребители «Дюрандаль»...





А воображение уже рисует леденящие картины будущих настолок: «Ну что, давай в «Ночной Дозор» на щелбаны до трех побед?», «Ты куда трефового Городецкого подмахнул, сволочь?!», «Всем выйти из сумрака — я пас!», «Играю двух Кортесов и пол-Артема на мизерах...», «Что ты бьешь моего Волкодава своим Кунсом, бестолочь?! Венны сейчас — козыри!»

Сидим, ждем, предвкушаем, колбасимся...

Scratch scratch385@mail.ru

SUDDEN STRIKE 3
Arms for Victory

Разработчик: Fireglow Games
Издатель: не объявлен
Жанр: RTS
Системные требования: не объявлены
Дата выхода: весна 2005

Среди всех многочисленных игр, посвященных второй мировой, особое место, без сомнения, занимает **Sudden Strike** — одна из самых популярных тактических стратегий, где игрокам приходилось продумывать каждый свой шаг перед тем, как вступить в бой. Без сомнения, игра, добывшая такую популярность, не могла не обзавестись достойным продолжением, которое вскоре увидит мир. Как и предыдущие части, третью часть этой игры разрабатывает компания **Fireglow Games**.

Думаю, рассказывать о сюжете игры не стоит — все учили в школе историю, да и среди компьютерных игр тематика довольно распространенная. Так что поговорим лучше о нововведениях, которые разработчики решили добавить в игру. Опустим описание всех новых юнитов, которые появятся в игре, а также прочих мелочей, и рассмотрим самое главное.

В первую очередь стоит отметить, что отныне Sudden Strike станет полностью трехмерным. Не увидим мы теперь плоских построек и солдат, больше похожих на телепузиков-мутантов, чем на бравых вояк. Отныне все будет в качественном 3D. Специально для этой игры был разработан новый движок под названием *Sudden Strike Next7 engine*. Впрочем, разработчики не скрывают, что на этом движке создается еще одна игра, правда, не историческая, а фэнтезийная. Но речь не об этом. Итак, новый игровой engine сможет поддерживать и использовать все возможности, которые могут предоставить современные видеокарты. Основным достоинством нового движка, по словам разработчиков, является то, что он может поддерживать просто огромные карты — более 90 виртуальных квадратных километров (!) — и при этом огромное количество юнитов. Предоставленные скриншоты полностью подтверждают все вышесказанное: красивые, довольно детально прорисованные ландшафты, качественные модели, большие пространства, вполне приличные спецэффекты. Посмотрим, как это все будет выглядеть в движении.

В игре не будет миссий, лишь четыре кампании: действие двух из них развернется в Европе, а двух других — на островах Тихого океана. В Европе мы сможем поиграть за войска союзников и Германии, на островах — за американские и японские. То, что в игре всего четыре кампании, ни в коем случае не должно никого разочаровать: во-первых, карты просто огромны, а во-вторых, заданий как таковых не будет. Все игровое действо зависит только от игрока — что ему взбредет в голову, то он и сможет вытворять. Потому одну и ту же кампанию можно будет проходить несколько раз, отрабатывая новые стратегии и тактики, без риска впасть в тоску.

Все происходящее будет строго соответствовать историческим фактам и реалиям, хотя разработчики намекают, что некоторые вольности все-таки возможны, но лишь мелкие, чтобы не искажать исторические факты.

Говоря о геймплее, стоит отметить, что в игру введены так называемые караваны снабжения, которые будут доставлять подкрепление, топливо для бронетехники, боеприпасы и так далее. Это, по замыслу разработчиков, должно значительно оживить игру, разнообразив ее новыми возможностями и заданиями, которые раньше в большинстве сводились к захвату стратегически важных объектов или тупому уничтожению отрядов противника. Естественно, можно будет отследить маршруты этих караванов и перекрыть противнику приток свежих сил, поставив тем самым его в весьма трудное положение. Огромную роль в этом деле сыграют подводные лодки и некоторые юниты, которые были введены в новой части игры.

Фактически, эти караваны являются единственным экономическим аспектом игры. Следить за добычей ресурсов и исправностью шахт нам не придется. «This is a war simulator after all», — как говорят сами разработчики, потому ничто не должно отвлекать игрока от военных действий.

Но самым главным отличием новой игры от предшественников является то, что, по словам разработчиков, они смогли добиться идеального баланса между разными типами войск. Если в стандартных стратегиях некоторые типы войск были невостребованными — на суше танки становились настоящей панацеей от всего, на море вражеский флот легче было уничтожить авиацией и т.д., — то в *Sudden Strike 3: Arms for Victory* каждый из типов войск будет максимально эффективен лишь при поддержке другого, потому придется тратить довольно много времени, комбинируя войска в отряды, наиболее подходящие для выполнения той или иной операции.

Теперь стоит сказать о печальном. Всем, кто пожелает опробовать игру, придется значительно потратиться на апгрейд (естественно, если вы не похлопотали об этом раньше), так как разработчики абсолютно не скрывают тот факт, что игра очень требовательна к «железу». Более точная информация о требованиях будет известна после появления демо-версии, которая вот-вот должна выйти в свет.

Ну, а пока что можно, скрестив пальцы на руках и ногах, ждать очередную реинкарнацию Sudden Strike 3: Arms for Victory, которая обещает быть просто потрясающей и непохожей на своих предшественников. Посему будем ждать!



Speller

UFO AFTERSHOCK

Разработчик: ALTAR Interactive
Издатель: Cenega Publishing
Предполагаемые системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео
Дата выхода: III квартал 2005 года
Сайт игры: http://www.ufo-aftershock.com/

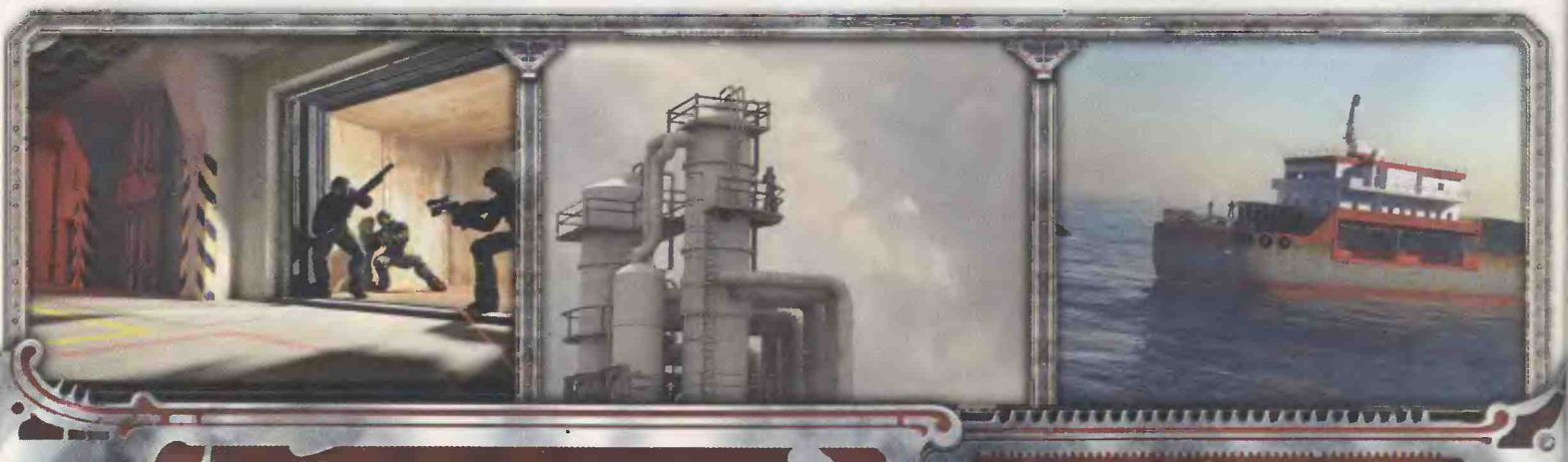
Грустная история о нашем «светлом» будущем

Сколько времени прошло с того дня, как *Ретикулы* захватили Землю? Год, два, двадцать два, а может, и пятьдесят? Сколько невинных жизней было уничтожено на планете, что когда-то носила название Земля? Сколько людей осталось гнить в развалинах городов и дожидаться своего ухода во тьму? Сколько осталось страдать и надеяться, что такая одинокая, всегда задумчивая и немного грустная красавица-смерть скоро нагонит? Много. Столько, что нескольких жизней не хватит, чтобы сосчитать. Очень много, очень страшно и очень холодно... А сколько выжило и решило бороться до конца, ведь им уже нечего терять, кроме мечты — свободы? Единицы! Их путь устлан шелковым ковром, тонким и красным; тонким, так как может в любую секунду оборваться — это как русская рулетка, пять из шести, что выжить не удастся; красным, потому что кровь имеет такой вот загадочный цвет. Но все это неважно, они идут вперед и только вперед, не оглядываясь в прошлое, но помня свои былые ошибки, — второй раз на те же грабли они уже не наступят, да и возможности такой не будет. Не будет, потому что нельзя проиграть последнюю битву. Нельзя прятаться в самый ответственный момент, нельзя уговаривать свою совесть, что вы не виноваты, что вы ничего не можете с этим сделать. Сделать сложно, но можно, просто надо захотеть — приложить все усилия и сделать, как велят душа и сердце. Вперед, вперед, без страха, без упрека, с высоко поднятой головой, с песней победы на устах и с мечтой о свободе в душе! Они обязаны победить, ведь мечта — это то единственное, что движет ими, что не дало им погибнуть и «уйти»; то, чего понять нельзя и нельзя не послушаться. Через бесконечные лабиринты разрушенных домов, сквозь смерть и ужас. Кто знает, как все обернется на этот раз? Ведь мир постоянно меняется, а наша жизнь — это всего лишь игра, в которой есть победитель и проигравший; двух призовых мест не бывает, как не бывает двух одинаковых снежинок. Игра, где главный — Игрок, у него своя цель, неведомая нам, простым смертным. Истину искать не надо, не для нас это, ведь мы всего-навсего пешки в руках мастера. Пешки, такие маленькие и незаметные, зато какие дела мы можем совершить! Пешки — это главное оружие во всех войнах, будь они хоть на шахматной доске, хоть в реальной жизни. Без Нас игры не будет, она закончится, не начавшись. Одни мы не можем выиграть этот матч жизни, но можем помочь Игроку в этом великом деле. Что ж, нам еще будет...

Пару слов об основах жизнедеятельности

Если вы еще не поняли скрытого намека, то действие этой игры разворачивается через 50 лет после событий прошлой части «УФО». При прохождении «Нашествия» вы, наверное, заметили, что в меню исследований присутствовала такая опция, как *Предложение Ретикулов*, где алиены предлагали сосуществовать с ними в мирных условиях. Что ж, кто соглашался, того ожидал ролик, показывающий «веселую» жизнь людей и захваченной планеты... *Game Over*. Была также концовка, когда вы выигрывали игру уничтожением всех и вся, но разработчикам это показалось слишком банальным и они построили новый сюжет именно на захвате нашей планеты. Про простое поражение я умалчиваю.

Есть горстка чудом оставшихся в живых людей, Ретикулы захватили почти всю планету, но кое-где еще остались такие же, как вы — выжившие. Общими усилиями вы находите одну из секретных военных баз, что запрятаны под землей, и начинаете ее «обживать». Проходит время, и вас уже не десяток, а намного больше, к вам присоединялись другие выжившие, надежда на победу повышается с каждым новым человеком, но без надлежащих знаний вы не выстоите и пяти минут против хорошо вооруженного отряда врага, так что главная цель для вас — знания. Но где их можно обнаружить в таком гиблом месте, где трудно найти даже перепуганного грызуна или какое-то другое живое существо, не то, что библиотеку с важнейшими записями вашей Цивилизации? Бо ′льшая часть городов стерта с лица Земли... Хотя кое-какая информация осталась на таких же базах, как ваша, и вам придется их обыскать, а также наведаться в еще более секретные базы, такие как известная всем *Зона-51*. После обнаружения ценнейших артефактов, новобранцев, остатков технологий инопланетян, вы решаете открыто заявить о себе — как о нации, что выжила, как о нации, что будет бороться до конца, ценой своей жизни ради жизни своих детей. Километр за километром, сектор за сектором освобождаете вы



от лап захватчиков. Сотни проведенных исследований в области технологии пришельцев, абсолютно новые знания вкупе с уже известными всегда дают положительный результат. Каждое новое оружие, разработанное вами, смертоноснее предыдущего, каждое дает возможность еще изощреннее убивать пришельцев. Каждое вскрытое тело дает информацию о жизни инопланетян, об их слабых местах. Вы узнаете, как они думают, чего хотят и боятся. Страх — самое смертоносное оружие из всех известных, страх порождает ненависть, а ненависть, в свою очередь, рождает ошибки. Ошибки, которые дали людям шанс выжить. Ведь каждая ошибка инопланетян — это булыжник в стенах крепости людей, это еще одна ваша победа, это еще один город знаний — помощь в борьбе, которая уже стала казаться бесконечной.

В отличие от прошлой части, базы отличаются друг от друга только размером, никакого разделения на военные, исследовательские и прочие больше нет, вы вольны делать из своих баз все, что захотите. Можете застроить всю территорию базы складами и жилыми домами, можете — лабораториями и ангарами, как душе улыбнется ☺. Система аналогична первому «УФО». Не забывайте, что расширять базу по типу «просто захотелось» никто не даст, нужно будет добывать ресурсы. Как их добыть? А есть очень простая ☺ формула: выиграли миссию — получите влияние на местности, собрали достаточно влияния — получите новую территорию, на новой территории есть полезные ископаемые, есть ресурсы, есть возможность разрабатывать новые технологии — соответственно, новая техника дает вам большую силу, а сила в свою очередь дает возможность побеждать в миссиях. Прямо-таки замкнутый круг получается, если присмотреться внимательнее. Короче, для тех, кто не понял, ресурсы будете получать, захватывая новые сектора и собирая все полезное, а как именно это будет происходить, разработчики не уточняют.

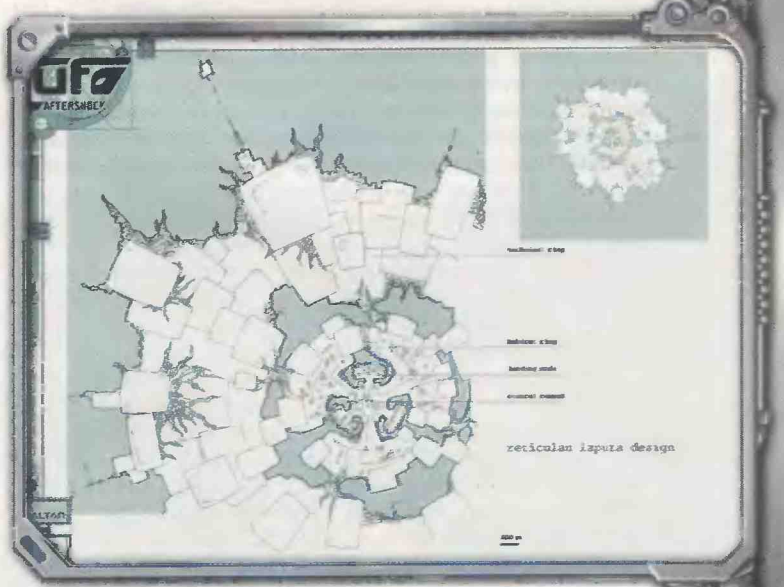
Перейдем от базы непосредственно к ее наполнению-начинке, к строениям, которые можно купить и поставить на подготовленную площадку. Они делятся на группы: жилые, военные и научные. С жилыми постройками вроде бы все понятно. Военные тоже от своего названия далеко не отходят, это оборонительные сооружения, тренировочные лагеря и тому подобные постройки. А вот к научным зданиям относятся такие новенькие, как школы и университеты, повышающие уровень вашего интеллекта, — к сожалению, ничего больше на этот счет сказать не могу, ну не любят ребята из ALTAR Interactive делиться интересной информацией. Остальные же здания в группах вам должны быть знакомы по прошлым частям игры, все логично и практично.

Как всегда, на миссию можно взять всего семь человек — впрочем, вам понадобится держать на своей базе запасных людей разных специальностей. Чтобы удачно проходить миссию за миссией, нам потребуются высококлассные специалисты узкого профиля, в команду нам рекомендуют брать снайпера, медика, сапера (он же переносная турель, ракетчик, да и вообще ходячая бомба замедленного действия), а также спецов в легком и сверхтяжелом вооружении. На работу ходячей ракетницы претендуют *киборги* (одна из трех рас в игре): необъятное количество вооружения, которое можно «погрузить на борт», и высокая стойкость делают из них великолепных бойцов, к тому же только они могут использовать имплантанты. Людей с ПСИ-способностями заменят некие *псионики*, что это такое — пока не известно, но что-то интересное, так как только им будет доступно специальное психотропное оружие.

РПГ-составляющую собираются изменить, сделать более РПГ`эшной... и опять-таки никакой точной информации. Повышать навыки будем опытом, который можно добыть двумя способами — выполняя задания и убивая врагов или тренируясь на базе. Впрочем, и тот, и другой способы нам знакомы по первой части. Тренировки обычно повышают способности, но иногда дают и специальные навыки, как, например, лечение критических ран. Тренировки будут ограничены по количеству, которое может выполнить солдат. Обещается широкая возможность использования ПСИ-энергии, так что не забывайте качать интеллект. Несколько умных псиоников в миссии позволят захватить инопланетян без потерь со своей стороны. Еще одна интересная вещь — это разделение на ранги, кои также добавят некоторые возможности (надеюсь, полезные там тоже будут ☺),чем выше звание — тем лучше солдат, опаснее, выносливей, ловчее. Я понимаю, что один генерал при должном обращении может убить несколько противников, но и салага (будущий Кутузов) также должен иметь шанс обезвредить высший чин врага. Так что будем надеяться на хороший баланс в игре.

Кто шагает дружно в ряд, или Спасатели спешат на помощь

В тактике изменений намного больше. Самое большое и значительное — это возможность не только попасть в любое здание на территории, но и разрушить несколько десятков стен, тем самым иногда сократив путь, по которому нужно пройти, вдвое, а то и втрое. Вражеские «лица» представлены четырьмя расами, в которых нам встретятся не только Ретикулы, но и новые виды «зеленых». Оружия будет столько же, сколько мы видели и в «Нашествии» (то бишь около 150 «ствo-



лов»), в основном новые технологии, хотя останутся и такие знаменитые, как.«калашников». Бесконечного количества патронов теперь мы, увы, не увидим, теперь каждое оружие будет иметь свой предел, включая плазменное и лазерное. На миссию мы будем брать не несколько обойм с патронами, а несколько коробок — что ж, с одной стороны, патронов в одной коробке больше, чем в одной обойме, с другой, вес тоже существенен, но место в рюкзаке это экономит. Управлять машинами и другими средствами передвижения нам не дадут, но дадут потаскать механическую броню типа *Mechwarrior Return*. Бóльшая часть заданий будет проходить в закрытых помещениях — на заброшенных заводах, фабриках, но будут и открытые, такие как транспортный корабль, пустынные поля. Еще одно нововведение — это «туман войны», ваши подчиненные отныне видят лишь на 90 градусов впереди себя и на 270 вокруг на меньшее расстояние.

То, что нас, как всегда, уверяют в отличном ИИ, сомнений не вызывает, так что, думаю, распространяться на эту тему нет смысла ☺.

Вывод

Если, повторяю, если разработчики сдержат все свои обещания или, по крайней мере, бóльшую их часть, то думаю, мы сможем насладиться великолепной игрой. Мы снова погрузимся в удивительный мир нереального, снова будем спасать человечество от нашествия жестоких инопланетян и снова станем ругать игру за те или иные грешки, все как всегда.

А окончание истории мы сможем свершить сами.

И пусть весь мир подождет ☺.

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua
Александр GLUKK

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: LucasArts Entertainment
Жанр: RPG
Системные требования:
✓**минимальные:** P 3/Athlon 1-ГГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мб видео, 4 Гб на винчестере.
✓**рекомендуемые:** P 4/Athlon XP 1.6-ГГц, 512 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель со 128 Мб видео

Грустное вступление

Давным-давно, но совсем не в другой галактике, жанр RPG был очень популярен, а компании создавали шедевры. Но время шло, мир менялся, и игры менялись вместе с ним. Компании закрывались, и хороших RPG становилось все меньше. Вспомните прошлый год — кошмар, правда? Что хорошего нам преподнесли разработчики? Российские девелоперы подарили нам «*Звездных Волков*», подарок весьма неожиданный и приятный; западные подарили *Vampire: The Masquerade: Bloodlines* — и практически все. Остальное либо миксы, либо хак-энд-слеши. Да, чувствуем, скоро наступит время, когда фраза «Diablo — RPG!» уже не будет вызывать снисходительную улыбку, ибо ничего кроме тоскливых «Диабло»-клонов разработчики делать не буду. А действительно, зачем мучиться, сюжет придумывать, квесты интересные, диалоги разветвленные? И так проглотят — тем более, вон, *Black Isle Studios* сколько шедевров сделали, и где они? А где *Sir-Tech Canada*, подарившая миру великолепный сериал *Wizardry*? А *New World Computing* с прекрасными (кроме последних двух частей) *Might & Magic*? Ну, думаем, печальная судьба *Troika Games*, создавшей отличный *Arcanum*, спорный *Temple of Elemental Evil* и лучшую RPG года прошедшего — «*Вампиров*», вам известна. Ирония судьбы, однако: три человека создали компанию, назвали ее «Тройка» и сделали три игры...

Так что, жанр RPG умирает?

Давайте не будем делать поспешных выводов на основе одного крайне неудачного года, посмотрим, что нам приготовил год текущий. Ну, о немецком *The Fall*'е мы говорили в прошлом номере, а в этом нам предстоит знакомство с новой компанией **Obsidian Entertainment**, которая взвалила на свои плечи весьма нелегкую задачу создать сиквел одной из самых ярких RPG 2003 года — **Knights of the Old Republic**.

Ну что, пришла пора стряхнуть пыль с джедайских одежд, взять с полки для обуви верный световой меч и идти спасать далекую-далекую галактику.

Амнезия — это диагноз

Очнувшись от глубокого сна, я понял, что в мире не все в порядке. Точнее, мир, может быть, и в порядке, а вот я — нет. Проверив наличие рук и ног, а также других частей тела, я убедился, что здесь все нормально, но какая-то мысль свербела в мозгу, словно заноза — что-то было не так. Что?

Ага, вот оно! Итак, любимые вопросы русской демократии — кто я, где я, почему мне так плохо и кто виноват. Ну, с последними двумя можно и позже разобраться, а вот вопросы, кто я и где, казались необычайно актуальными. Елки ситхские, не иначе амнезия! Как оригинально! Только вот какая-то часть моего сознания, отвечающая за тупые шутки и насмешки, подсказывала — ничего оригинального в этой ситуации нет, более того, она для меня вполне даже привычна. Сколько раз я просыпался, не зная, кто я и где, а потом спасал очередной мир, попутно собирая из осколков свою память и личность? Не помню, но больше одного. Точно помню только, что однажды меня звали Безымянным, и сейчас что-то мне подсказывало, что и в этот раз Демиурги придумали мне имечко не хуже — ну, типа Мститель или Изгнанник. Решено, буду Изгнанником — кто меня изгнал, откуда и зачем, выясним по ходу. Ну и накажем виновных, ясное дело. Только для этого, пожалуй, стоит найти, чем наказывать, а то руками неэстетично как-то.

Приняв это историческое решение и подкрепив его дозой стимулятора из ближайшего ящика, я обнаружил... что первым делом неплохо было бы восстановить опорно-двигательные функции, ибо мое закаленное в боях тело наотрез отказывалось подчиняться моему же отравленному вражеской пропагандой мозгу. Нечего сказать, хорош герой! Мало того, что ничего не помнит, так еще и двигаться не в состоянии. Только и остается, что пялиться в зеркало на свою героическую физиономию. Жаль только, что зеркала нет. Но в том, что портрет лица у меня героический, я не сомневался. Ведь хоть что-нибудь героическое должно быть! Я ведь герой, на другие должности меня не назначают.

Давным-давно...

Хотя, впрочем, не так уж и давно, а всего лишь в 2003 году вселенная «Звездных войн» чествовала нового члена своей большой и дружной семьи: к фильмам, книгам, комиксам, гонкам, экшенам, квестам и стратегиям присоединилась настоящая ролевая игра. Причем созданная не кем-нибудь там, а настоящими китами жанра — компанией *BioWare*, подарившей нам такие шедевры, как *Baldur's Gate* и *Neverwinter Nights*. Естественно, ни у кого не появилось даже доли сомнения, что игра будет достойной, и на этот раз мы не ошиблись. Закрученная история джедаев-отступников Ревана и Малака никого не оставила равнодушным. Множество разнообразных планет, знакомые по фильмам и книгам расы, сама атмосфера **Star Wars**, прекрасно выдержанная в игре, привлекали к **KotOR**'у огромное количе-



ство игроков. Действие игры разворачивается задолго до событий, которые мы видели в художественном фильме, и это вызывало дополнительный интерес. Как выглядела Далекая-Далекая Галактика задолго до рождения учителя Йоды? Где находится родная планета Чуббаки? Кто такие, в конце концов, эти самые таинственные ситхи — адепты Темной Стороны Силы? На все эти и многие другие вопросы дал нам ответ KotOR. Но, естественно, не на одной романтике «Звездных войн» держалась игра. Интересная ролевая система, динамичная боевка, множество квестов — в ней было все, что должно быть в хорошей RPG. А еще там были напарники. Ну, действительно, чего еще можно ждать от создателей Baldur`s Gate, как не колоритных NPC, которые присоединяются к герою по ходу действия? Каждый из них обладал собственным неповторимым характером и запутанной, подчас драматичной историей жизни. Вспомните хотя бы девчонку-воришку или джедая-отшельника. А чего стоит робот-ремонтник, возможно, предок всеобщего любимца R2D2! В общем, Knights of the Old Republic просто обречена была заложить основы нового сериала, который бы продолжил список блестящих игр от BioWare. И поэтому никто не удивился, когда была анонсирована вторая часть игры. И даже тот факт, что над *KotOR 2* будет работать другая команда, не вызвал у геймеров отрицательных эмоций. Ведь за никому не известным названием Obsidian Entertainment скрывались выходцы из Black Isle Studios, работавшие вместе с разработчиками из BioWare над *«Планскейпом»* и *«Айс Виндом»*. А некоторые, говорят, и к *Fallout*`у руку приложили. Не, такие парни просто не могут подвести!

Впрочем, не станем ворошить дела давно минувших дней и вспоминать прошлые заслуги, а обратим свой лик к настоящему, ко второй части KotOR`a. К слову сказать, над второй частью игры в качестве сценаристов работали Крис Авеллон & Со — те самые, чьему перу принадлежит гениальный «Планскейп». Естественно, от сценаристов такого уровня и ждали чего-то эдакого. И дождались.

Новая песня о старом

С чего мы начнем наше знакомство с новой игрой? Да с того, что бросается в глаза, т.е. с графики. Встречают по одежке, правда? Что тут можно сказать... Помните Knights of the Old Republic? Встречайте брата-близнеца. Нет, сказать, что графика не претерпела никаких изменений, нельзя, но изменения эти носят скорее косметический характер — а так, можем спорить, если дать вам посмотреть два скриншота, то вы ни за что не сможете отгадать, какой из какой игры. Тем более, что некоторые планеты, на которых нам предстоит действовать, взяты прямиком из первой части, правда, взяты немного странно — они стали меньше. С чем связано такое небрежное отношение к графической составляющей, сказать сложно — быть может, старенький движок игры просто не способен выдать картинку более высокого качества, а может быть, разработчики просто решили особо не заморачиваться на графике, сосредоточившись на чем-то другом. К примеру, на сюжете, ведь, как ни крути, но RPG, убогую в плане сюжета, не спасет никакая графика.

Игра, как следовало ожидать ☺, начинается с генерации персонажа, в которой тоже ничего необычного нет — выбираем один из трех классов, потом раскидываем очки по статам. Играли в прошлую часть? Отлично. Не играли? А с системой *AD&D* знакомы? Тоже хорошо. Сразу хотим отметить, что вопреки распространенному заблуждению, KotOR основан вовсе не на правилах AD&D, а на ее бесплатном аналоге — *D20 system*, адаптированной под нужды вселенной дядюшки Лукаса. Особых изменений по сравнению с прошлой частью вы не увидите. Ну, подняли максимальный уровень до 30-го, добавили еще force powers и т.д. В общем, мелочи.

Сгенерили? Отлично, пора переходить к приключениям — правда, перед этим стоит пройти небольшой туториал, дабы войти в курс дела или просто освежить воспоминания. Кстати говоря, сюрприз: играть мы начнем вовсе не нашим героем, а его верным спутником — ремонтным роботом, которого мы сразу окрестили Т-34 и иначе называть уже не могли. Почему? Сами поймете ☺.

Первая локация, на которой нам придется действовать, это шахтерская станция «Перагус». Именно с нее начнется наш путь к обретению знаний и Силы. Да, именно Силы, поскольку наш герой не просто джедай, а джедай-изгнанник, которого, после того как он принял участие в походе Ревана и Малакка, осудили и лишили доступа к Силе. Лишили, правда, немного странно — световым мечем пользоваться мы не можем, а вот швырять в противников молнии и использовать прочие джедайские штучки, это сколько угодно. Именно на Пергусе мы встретим первых спутников, с которыми нам предстоит пройти всю игру. Именно на Пергусе мы сможем почувствовать, что такое хорошо написанные диалоги и характеры. Первая локация — не самая интересная, но именно она станет отправным пунктом и позволит составить первое мнение об игре.

Приключения продолжаются

Как и в первой части KotOR`a, отыгрыш в Knights of the Old Republic 2 закручен вокруг Темной и Светлой сторон Силы. Причем практически любое ваше действие будет склонять вас в ту или иную сторону. Однако теперь ваша склонность будет иметь и практическое значение. Персонажу, тяготеющему к Темной стороне, теперь тяжелее даются «светлые» проявления — и наоборот. То есть, если вы набрали больше очков Темной стороны, то будете лихо разить врагов молниями и вытягивать из них энергию, а вот на «светлую» лечилку, которая, похоже, стала еще сильнее, чем в первой части, у вас будет уходить намного больше энергии, да и работать она будет слабее.



Очень порадовало, что разработчики постарались еще сильнее сделать упор на то, что Темная сторона Силы не есть абсолютное Зло, равно как и следование Светлой стороне не украсит вашу голову сияющим нимбом. Джедаи, глушащие в себе все человеческие эмоции, и ситхи, эти эмоции приветствующие, — не какие-то высшие существа. Они обычные люди (или не люди ☺) со своими вполне понятными желаниями и запросами, принципами и заблуждениями. Ну и, конечно же, каждый квест можно выполнить двумя способами, сыграв на руку той или иной фракции и заработав вожделенные очки Силы. А вот со спутниками, которые будут сопровождать вас в ваших приключениях, дело обстоит более чем серьезно. Уже на Телосе — первой планете, на которую попадает наш герой после бегства со станции Пергус — вы увидите, что они вовсе не бездушные «боевые единицы», призванные помогать вам в сражениях, время от времени одобряя или критикуя ваши действия. Они активно общаются друг с другом, когда главный герой спит, и становится понятно, что они знают о вас намного больше, чем вы сами. Впрочем, оно и не удивительно, ведь они-то амнезией не страдают. И подобный ход разработчи-

ков сразу же добавляет интереса игре. Теперь, общаясь со своими боевыми товарищами, ты подсознательно пытаешься найти в их ответах хотя бы малейший намек на то, кто они такие, кто ты такой, почему они следуют за тобой и какие цели преследуют? И со временем мы начинаем находить ответы на эти вопросы.

Однако для того, чтобы понять всю красоту такого подхода, следует упомянуть еще об одном нововведении. Теперь в диалогах с членами своей группы вы будете зарабатывать не только склонность к той или иной стороне Силы, но и очки влияния на персонажа, с которым вы общаетесь. Разработчики утверждают, что вне зависимости от того, каково будет ваше влияние на товарищей, игру вы пройдете. Это правда. Только здесь имеется одно маленькое, но очень важное «но». Если ваши спутники не будут относиться к вам с уважением, то добиться откровенного разговора будет невозможно и очень большой — даже, можно сказать, огромный — пласт игры пройдет мимо вас. Причем дело усугубляется еще и тем, что персонажи, с которыми придется общаться, действительно живые и очень колоритные. Они одним своим видом вызывают желание покопаться в их прошлом и, поверьте, им есть, что вам рассказать. Стоит отвлечься от того, что это всего лишь игра — и перед вами встают абсолютно живые люди со своими горестями и страданиями, надеждами и желанием исправить ошибки прошлого. Картонных персонажей в игре практически нет. Они все живые и очень разные, но объединяет их одно — желание следовать за Изгнанником. За человеком, в котором они увидели настоящего лидера, способного привести их... Но здесь мы уже начинаем раскрывать перипетии сюжета, что не есть хорошо. Так что сделаем шаг назад.



Чем сильнее наше влияние на спутников, чем больше они нам доверяют, тем больше мы можем узнать об их прошлом. Но это еще не все. Влияние дает возможность навязывать спутникам ваше мировоззрение. Важно лишь не рубить с плеча, а мягко подводить их к мысли о том, что именно ваш путь единственно верный. Проявите немного терпения и внимания, и вот уже персонаж отказывается от своих клятв и обязательств и начинает совершенно искренне разделять вашу точку зрения. Решение простое и элегантное. Тем, кто проходил первый KotOR, придерживаясь Темной стороны Силы, наверняка было очень неприятно, когда пришлось собственными руками отправить на тот свет обаятельную девочку-воровку, которая, руководствуясь юношеским максимализмом, схватилась за оружие после того, как вы объявили спутникам, что встали на Темный путь. Во второй части у вас есть все возможности сделать наиболее полюбившихся вам персонажей своими единомышленниками. А тех, кто вам менее интересен, как и раньше, можно оставлять на борту корабля заниматься хозяйственными делами. Но повторимся еще раз. Каждый член вашей группы, включая роботов, является яркой и интересной личностью.

И еще одна немаловажная польза от диалогов состоит в том, что большинство персонажей, которые присоединятся к вам на протяжении игры, вы сможете не только перетянуть на свою сторону, но еще и сделать настоящими джедаями! И, поверьте, это круто.

Честно говоря, играя в ту или иную RPG, мы часто ставим себя на место... сценаристов. Пытаемся понять, смогли бы мы сделать так же — и, как правило, ответ звучит как приговор: да. И даже лучше. И если в том, что касается сюжета и квестов второго KotOR`a, приговор остается в силе, то, увы, так прописать личности персонажей и написать такие диалоги мы бы, наверное, не смогли. Пожалуй, это единственное, в чем парни из Obsidian Entertainment превзошли своих коллег из BioWare.

Дорога в рай

Узка и извилиста дорога в рай, ибо устлана телами противников. Не имеет значения, какую из сторон Силы вы предпочитаете и к чему стремитесь — врагов у вас будет много, поэтому работа для меча найдется всегда. Правда, как уже говорилось, изначально меча у вас не будет. Почему? Не спрашивайте, просто примите как факт. Впрочем, это не значит, что нужно хватать пушку побольше и качать навыки стрельбы, виброклинки никто не отменял. Думаем, вы помните, что в первой части практически любое оружие и броню можно было улучшать — и деньги, в основном, приходилось тратить именно на всякие запчасти, ну и, естественно, аптечки. Во второй части разработчики решили, что этого мало, поэтому дали нам возможность разбирать ненужные предметы на запчасти, выуживая из них необходимые компоненты, и конструировать из них на специальных столах вещи полезные. Впрочем, насколько это нововведение необходимо, сказать сложно — всяких аптечек и ремонтных комплектов в игре и так хватает. А вот за что спасибо, так это за увеличение количества апгрейдов для светового меча, теперь он стал еще более убойным, и введение уникального кристалла — настраивающегося на хозяина. Мелочи, но чертовски приятные.

Но есть и то, за что разработчиков стоит долго бить головой об стол. Это AI. Он не только не улучшился, он ухудшился! Ваши спутники напарываются на мины, игнорируют заданные команды поведения и всячески пытаются умереть. Примерно через два часа игры мы, не сговариваясь, плюнули на соратников и приноровились вести бой в одиночку: помогут — хорошо, бездарно умрут — ну и ладно, все равно после боя оживут. Двоечка, господа разработчики, двоечка с минусом.

Еще одна неприятная особенность второй части — экономика. Да, сначала с деньгами туго, но еще в первой трети игры наш герой ухитряется заработать столько, что необходимость торговли просто пропадает. Деньги девать некуда! Просто некуда, ну, разве что, покупать ненужные вещи или проигрывать их на гонках да за игрой в пазаак. Да, эти атрибуты прошлой части полностью перекочевали в продолжение, вот только раньше это был реальный способ сколотить начальный капитал, а теперь не более чем развлечение для фанатов.

Далекая-далекая галактика

Как уже упоминалось выше, действие KotOR`a 2 будет происходить на планетах, знакомых нам по первой части игры. В общем-то, это не так уж плохо. Очень приятно снова побродить среди ситхских гробниц на Коррибане, посетить Анклав джедаев на Дантуине... Ностальгические воспоминания, накатывающиеся на игрока в такой момент, с лихвой перекрывают желание исследовать новые, ранее не виданные миры. Но, к сожалению, разработчики подкинули нам здоровенную ложку дегтя. От обширных, наполненных жизнью планет остались жалкие ошметки. Академия ситхов пуста, Анклав джедаев разрушен, входы в гробницы завалены. И вот уже встреча со старым знакомым начинает походить на посещение могилы. Жалко, очень жалко. Но о причинах, по которым это произошло, мы расскажем вам чуть позже. Большинство же миров по-прежнему наполнены жизнью и кучей NPC, ожидающих вашего появления, чтобы навалить на ваши ге-

роические плечи множество больших и маленьких проблем. Придется принять участие в государственном перевороте, озаботиться проблемами беженцев, сойтись в смертельной схватке с «охотниками за головами» и наемниками и т.д., и т.п. Большинство квестов не блещут оригинальностью: найди, принеси, спаси, но возможность выполнить каждый из них различными способами несколько скрадывает негативное ощущение. Правда, не все так плохо, встречаются и довольно интересные задания. Но вам будет намного интереснее, если вы обнаружите их самостоятельно. Более неприятно то, что большие — как правило, технологические — миры довольно сильно утомляют нескончаемой беготней по однообразным коридорам и улицам. К счастью, у вас в любой момент есть возможность сесть на корабль и податься в более интересные и гостеприимные места.

Еще одним важным отличием KotOR`a 2 от его предшественника является то, что в некоторых случаях вам придется выйти из тела главного героя и перевоплотиться в одного из своих же соратников. Эти моменты имеют прямое отношение к сюжету, и избежать их не удастся. Так что советуем внимательно относиться к прокачке и экипировке всех своих героев, это поможет избежать ощущения дискомфорта в таких местах.

Жадность порождает бедность...

Как правило, у окружающих.

Делать сиквелы, а особенно сиквелы популярных тайтлов — задание нелегкое и не особо приятное. Что ни делай, найдутся недовольные, которые станут брюзжать, тыкать грязными пальцами в душу и писать всякие гадости. Что поделать, так уж устроен человек, что пытается найти недостатки во всем, что видит, вместо того, чтобы просто получать удовольствие. Парни из Obsidian Entertainment, естественно, о данном свойстве человеческой натуры были хорошо осведомлены и решили, что если поразить всех графикой не удастся, то нужно поразить сценарием — задумайтесь на секунду, разработчики ухитрились породить 11 Мб текста! Это не просто много, это колоссально много! Особенно учитывая, что на разработку сиквела у них было всего четырнадцать месяцев, а это, поверьте, очень мало для игры подобного масштаба. Прискорбно мало, так что нет ничего удивительного в том, что месяцев через десять разработчики поняли, что банально не успевают воплотить все свои идеи в жизнь? Что делать? А что обычно делают в таких случаях? Правильно, обращаются к издателю, чтобы дали время на доводку, обещают, что, получив дополнительное время, сделают шедевр, что жадные дети будут расхватывать коробки с игрой, как пирожки с котятами по пять центов, и т.д. А что, в большинстве случаев срабатывает — но, увы, не в этот раз. Акулы капитализма отлично умеют считать свои денежки, и парни из LucasArts Entertainment просто и со вкусом показали разработчикам филигранную фигуру из пяти пальцев, здраво рассудив, что игру покупать будут и без всяких доработок. И что в итоге?

А в итоге сырой программный код, куча мелких и не очень мелких глюков, квесты, которые выполнить невозможно, по живому обрезанные сюжетные линии, выкинутая из финальной версии планета и несколько концовок. В итоге немое изумление геймеров — как можно так бодро начать и так мрачно закончить?

Можно, можно, если не дать разработчикам реализовать свои идеи. Кстати говоря, умельцы, покопавшись в содержимом дисков, вытащили на свет кучу очень интересных, но вырезанных диалогов и даже целую планету. Ту самую, которую выбросили. Хотите взглянуть? Пожалуйста — **http://www.ag.ru/cheats/13620#save**, качайте сохранения и смотрите.

Обидно, чертовски обидно. Не будем разбираться, кто виноват — жадные издатели или разработчики, попытавшиеся прыгнуть выше головы. И те, и те хороши. Просто знайте: перед вами не совсем та игра, которую хотели сделать умельцы из Obsidian Entertainment. И это очень обидно, а еще обидно, что издатели оказались по-своему правы, и игра весьма неплохо продается.

И все-таки не хотелось бы на такой грустной ноте заканчивать статью о замечательной игре **Star Wars: Knights of the Old Republic — The Sith Lords**. Ведь несмотря на то, что она получилась намного хуже, чем могла бы быть, играть все равно очень интересно. И мы более чем уверены, что в конце года, при подведении итогов, очень многие обозреватели (включая, разумеется, и редакцию МИКа) вспомнят об этом проекте. Ибо эта игра не только дала нам возможность еще раз погрузиться в волшебный мир «Звездных войн», но и показала, что невзирая на то, что жанр RPG переживает далеко не лучшие времена, есть еще люди, которые знают, как делать по-настоящему хорошие и качественные ролевые игры. И пускай дебют Obsidian Entertainment нельзя назвать слишком уж удачным, он отлично показал огромный потенциал этой команды. Так что ждем новых игр с логотипом этой компании, и будем надеяться, что разработчики учтут ошибки прошлого и им не придется заканчивать работу в спешке, тоннами выбрасывая интересные моменты и обрезая сюжетные линии. Что же касается продолжения KotOR`a — а мы искренне надеемся, что оно последует, — то хочется верить, что нововведения, появившиеся во второй части, не канут в Лету и Knights of the Old Republic 3 будет наделен достоинствами предыдущих частей и лишен их недостатков. Ведь, в конце-то концов, мечтать нам никто не запрещает.

Вывод

Не знаем, нужен ли он, этот вывод, но не будем нарушать традицию. Несмотря на то, что некоторые обозреватели разнесли Star Wars: Knights of the Old Republic — The Sith Lords в пух и прах, мы заявляем, что игра стоит того, чтобы в нее играть. Да, она слабее предыдущей части; да, она напоминает скорей не сиквел, а аддон, но играть все равно интересно, а это главное.



И еще: мы не занимаемся пропагандой пиратов, но, как говорил президент «Русского Щита» Юра Злобин, если издатель считает, что СНГ находится чуть южнее Гондураса и продавать права на свою игру в такую даль смысла не имеет, то пусть не плачет, что его права нарушаются. Увы, надеяться на появление лицензионного KotOR`a нам не приходится, а значит, что остается? Или искать лицензионную английскую версию, которую еще попробуй найди, или... Так вот, хочется предупредить, что двухдисковые версии игры от сами знаете кого жутко порезаны. Порезаны, ясное дело, ролики. А еще перевод у них... Promt в стиле «моя/твоя кошка бежать [прятать] шкаф» ☺. Что делать? Искать версию на четырех дисках или на DVD и качать перевод с сайта SerGEAnt`a, он тоже не идеален, но по сравнению с остальными просто верх литературного искусства ☺. Перевод брать тут — **http://zog.redsys.ru/ruslist/russ.htm**.

Вот, пожалуй, и все, что мы хотели вам рассказать о Лордах Ситхов, так что играем и ждем новых проектов от Obsidian Entertainment — в частности, *Neverwinter Nights 2*.

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua



Разработчик: MercurySteam Entertainment
Издатель: Enlight Software
Издатель в России/Украине: «Акелла»/«Мультитрейд»
Жанр: Action, Arcade, Racing (Futuristic), 3D, 3rd Person
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3-800, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 4-1.8, 512 Мб ОЗУ 128 Мб видео

Планета Шелезяка

Думаю, не ошибусь, если скажу, что люди, смотревшие «Тайну Третьей планеты», попав в мир **Scrapland**`а, сразу припомнят незабвенную фразу: «Планета Шелезяка, жизни нет, полезных ископаемых нет, атмосферы нет. Населена роботами». За точность цитаты не ручаюсь, но смысл постарался сохранить ☺. Как бы велико ни было желание стукнуть кулачишкой во впалую грудь Талера и сказать: «Во! Наши мульты и на Западе смотрят!» — но не стану. Сомневаюсь я, что парни из **MercurySteam Entertainment** смотрели мультик моего детства, да это и не имеет никакого значения. Просто примите к сведению, что теперь вы выступаете в шкуре робота по имени Ди-Тритус, который в поисках приключений прибыл на астероид с романтическим названием Свалка. Астероид, естественно, населен исключительно роботами, причем роботами крайне не любящими *липких*, как они презрительно именуют людей. Когда-то, давным-давно, людей на Свалке было много-премного, и занимались они своим любимым делом — добывали из недр всяческие полезные ископаемые. Но пришло время, ископаемые закончились, и люди улетели, оставив после себя, как водится, только груду мусора — и роботов.

Как вы понимаете, это присказка, а сказка начинается с момента вашего появления на астероиде. Итак, прослушав краткий курс истории и пройдя тест на липкость, вы можете стать гражданином Химеры (так называется единственный на астероиде город). Правда, вот мелочь, каждый гражданин обязан иметь работу. Какую? Не волнуйтесь, сейчас вам ее подыщут — так, грузчик... Занято. Оператор ядерного молота... Занято. Разнорабочий... Занято. Да, камрад Ди-Тритус, единственная вакансия в Химере — это место... журналиста-репортера. Уж больно опасная и непопулярная у репортеров работа, так что браться за нее никто не хочет. Тем более, что и должность у вас самая низкая — не обзоры всякие пописывать, перемежая их бредом о Департаменте Защиты Реальности Роботов, и не на экране телевизора пышными грудями сверкать (за неимением таковых), а бегать аки Моська за Слоном по городу в поисках сенсаций.

Ничего не напоминает? Нет? Точно? А зря, ибо минут после двадцати игры многие геймеры совершают первую и крайне опасную ошибку, начиная сравнивать Scrapland с *Beyond Good and Evil*. А что — тоже ярко, необычно, диалоги интересные, сюжет детективный. Разве не? Не. Совсем не. Хотя да, параллелей масса, но о них мы поговорим чуть позже, а пока замечу, что, как мне кажется, разработчики видели BGE, видели, и он им понравился. Впрочем, биться об заклад не стану. Но помните, общее в этих двух играх — это очень необычный антураж и наличие большого количества аркадных мини-игр. При сходстве коробок начинка в них очень разная.

Добрый дядюшка МакГи

Давно уже известен тот факт, что реклама — двигатель прогресса и тормоз здравого смысла. На какие только ухищрения не идут издатели и разработчики, дабы увеличить продажи игры. Множество «Диабло»-киллеров, которое никак не может перетечь из количества в качество, убийцы «Дума» всех мастей и расцветок, игры по популярным фильмам и книгам. Естественно, геймеры со временем ко всем подобным трюкам привыкают, и начинают относиться к ним с изрядной долей сомнения. Поэтому разработчики, на пару с издателями, тратят изрядную дулю времени на придумывание новых трюков и, поверьте, «Хроники Химеры» вовсе даже не исключение. Что вам вспоминается, когда в названии игры значится — Американ МакГи? Естественно, *Американ МакГи Алиса*. Игра очень необычная и, имхо, интересная. Американ МакГи Алиса, знакомься, это Американ МакГи Скрапленд. Американ МакГи Скрапленд, знакомься, это Американ МакГи Алиса. Ну и, чтобы окончательно убедить геймеров, что мимо игры проходить просто нельзя, издатели, как минимум «Акелла», пишут следующее — *«Главным сценаристом игры выступил сам Американ МакГи и сделал «Scrapland: Хроники Химеры» по-настоящему веселой»*. И еще — *«Вагон и маленькая тележка юмора от самого Американ МакГи»*. Я очень люблю МакГи и очень не люблю лжерекламу. Для тех, кто понимает чуждую нам мову, я приведу кусок из интервью с «главным сценаристом»:

IGNPC: How long has Mercury Steam been working on the game?

Enric: The game has been in development for over two years.

IGNPC: How did American get involved, and what's his actual role in the creation of the game?

American: My company (The Mauretania Import Export Company) and Enlight (the publisher) were approached by Mercury Steam with a fully playable PC version of Scrapland. MSE wanted to combine forces to ensure that the game was produced to the highest possible quality and given a fair shot at worldwide retail distribution. The official title I've been given is «executive producer» but the actual duties have spanned everything from script polishing to music supervision and PR. Just yesterday I was working on an ad concept and re-writing the Xbox manual. My company is managing the PR company here in the states, I'm prepping for a two week trip to promote the game in Europe, Enlight is driving a global publishing effort, and the developer is doing what they do best, making a great game.

Если кто не понял, то работать над игрой камрада МакГи пригласили, когда она уже два года как была в разработке. И пригласили не главным сценаристом — сценарий давно уже был готов, а ис-



полнительным продюсером, в обязанности которого входили полировка сценария и музыки, выявление явных недоработок и рекламная кампания. Эдакая смесь PR-менеджера и бета-тестера — правда, пожалуй, МакГи и тут отличился, на моей памяти он первый бета-тестер, чье имя значится не в конце титров, а в заглавии игры ☺. Так что не повторяйте вслед за малообразованными «обозревателями», что перед нами игра от создателя «Алисы», на самом деле перед нами игра от создателей *Blade of Darkness*, и никак иначе.

Будни железного дровосека, пардон, репортера

Что нужно репортеру для полного счастья? Правильно, быстрые ноги, хороший фотоаппарат и железная задница. Ну, с ногами и задницей у нас все в порядке, а вот с фотоаппаратом сложнее, старшие коллеги разобрали в личное пользование все «Никоны» и даже «Смены», оставив на складе только старенький широкоформатный «Киев». Нет слов, фотик, конечно, знатный, получше всяких там «Кодаков», да только старенький очень, поэтому склад покидать отказывается. Правда, при этом наделяет нашего героя двумя замечательными способностями: первая — фотографировать без всякого фотоаппарата, а вторая — принимать облик любого из пятнадцати роботов. Поверьте, с такими способностями Джеймс Бонд — просто любитель неумытый.

Зачем нам менять облик? О, поводов масса — притвориться Мэром и убедить Шефа Полиции поделиться секретной информацией или превратиться в безумный степлер и сбежать из тюрьмы, а еще ведь есть специальные задания от Безумного Игрока, для выполнения которых нашему герою обязательно нужно будет сменить облик. Как вам, к примеру, идея превратиться в медбрата и уничтожить десяток степлеров? Или оглушить семерых роботов? Или под видом полицейского уничтожить несколько роботов?

Причем, что интересно, каждый тип роботов имеет свои специальные способности. Правда, увы, разработчикам немного не хватило фантазии и некоторые способности очень похожи. К примеру, сам Ди-Тритус способен уничтожить любого робота, пробежав сквозь него; епископы убивают испепеляющим лучом; а телезвезда и любовница нашего Шефа, Бетти, явно пользуется заклинанием «Армагеддон» — удар кулаком в пол, и все роботы, находящиеся в зоне поражения, гибнут. Эффектно. Из всех доступных видов роботов особого внимания заслуживает Главный Банкир, способный воровать деньги у окружающих. Вот он, способ добыть стартовый капитал, но будьте осторожны — полицейским очень не нравятся подобные фокусы, и они попытаются вас уничтожить... правда, благодаря Великой Базе Данных, все роботы знают, что смерти нет.

Запутались? Слишком большое ведро информации вылил я на ваши головы? Не беда, сейчас все разжуем, разъясним и рассортируем по полочкам.

Итак, вернемся чуть-чуть назад, к способности превращаться в других. Как это можно сделать? Способа два: вы можете либо подойти к любому роботу и вселиться в него, просто нажав на правую клавишу мышки, либо воспользоваться терминалом Великой Базы Данных, благо терминалов этих всюду натыкано как поганок. Только будьте осторожны, вселяться в других запрещено законом, так что постарайтесь, чтобы рядом не было полицейских, иначе придется удирать. К счастью, полицейские в игре достаточно тупы, и если вы ухитритесь исчезнуть из их поля зрения, они весьма быстро закончат поиски, приступив к более важной работе — к примеру, вымогательству.

А что это за Великая Банка Данных, спросите вы. Не Банка, а База, отвечу я. На заре времен, когда Химера только-только обрела свою самостоятельность и избавилась от отвратительных липких, роботы смогли найти, починить и приспособить под свои нужды Базу Данных, куда скопировали образы всех жителей Химеры. За небольшую цену, всего в 3 000 скрэпсов (местный аналог гривни) вы можете получить три дополнительных жизни — и в случае смерти вас мгновенно перезапишут. Наслаждайтесь жизнью дальше. Впрочем, если денег у вас нет или вы отличаетесь жадностью, дополнительные жизни вы можете и не покупать, тогда после смерти вам придется... нет, не заходить с сейва, а бежать из тюрьмы, куда попадают все, кто не заплатил епископам денежки. Бежать, кстати, будете, приняв облик безумного степлера. Лично я рекомендую на жизнях не экономить, поскольку однообразная техника побегов несколько задалбывает, да и времени, потраченного на них, жалко.

Фух, продолжим. Помните, я упомянул некоего Безумного Игрока? Помните, по глазам вижу. Так вот, этот подозрительный тип мерзкой наружности предлагает нам принять участие в Безумных Ставках. Что это такое? Замаскированный набор мини-игр и возможность получить различные полезные плюшки, типа улучшения оружия и т.д.

Выглядит это дело следующим образом — мы получаем три задания, которые отображаются на красной странице дневника, и начинаем их выполнять. Выполнять их можно в любом порядке и в любое время, но чем быстрее, тем лучше. Задания примерно такого типа — выиграть гонку, под видом банкира украсть 5000 скрэпсов, под видом посыльного перенести пять трубок с информацией и т.д. Последнее задание, кстати, просто апофеоз маразма, а тому, кто его придумал, нужно руки вырвать и мозги отформатировать. Пожалуй, из всех заданий это достало меня больше всего — прикиньте, летим в какое-то здание (я, к примеру, выполнял его в редакции любимой газеты), там превращаемся в посыльного — маленькое юркое существо, способное летать, а в качестве оружия использующее что-то типа молнии, которая ненадолго вводит противника в ступор. Теперь наша задача — найти одного из посыльных, несущего трубку, и отобрать ее у него. Сделано? Ну, тогда попробуйте отнести ее по назначению. Куда? Следуй за белым кроликом, простите, синей стрелкой. И тут наружу вылазит жуткий минус игры — карта. Она очень маленькая, показывает максимум метров десять вокруг и, к тому же, очень плохо приспособлена для ориентации в трехмерном пространстве — пойди еще пойми, на какой этаж нам нужно нести посылку для нашего мальчика. А другие посыльные, кстати, тоже не дремлют, норовят отобрать у вас трубку, превращая задание в безумный вариант салочек. Отнесли? Поздравляю. Останьтесь, подождите немного и трубка появится из ящика, в который вы ее запихнули. Теперь мчимся к новому месту назначения. Да уж... Ну зачем, зачем в веселую игру вводить подобные задания с явно завышенной сложностью? Для любителей садо-мазо-игр?



Ладно, три задания выполнены, теперь летим к Безумному Игроку (между прочим, ориентироваться с помощью карты в городе еще сложнее, особенно учитывая, что пользуемся мы все-таки не наземным транспортом) и принимаем участие в Супер Безумной Ставке. Именно за нее нам и дадут приз, а три первых задания — это так, доказательство того, что мы достойны нового испытания. Что придется делать? Побеждать врагов, ясное дело. По сути дела, принять участие в бот-матче, демонстрирующем возможности мультиплейера, и выиграть.

Теперь, разобравшись с мелочами, перейдем к вещам более глобальным и попытаемся понять, что представляет из себя сама игра. Между прочим, МакГи в одном из интервью сравнил ее с *GTA 3*. Еще одна качественная заявка, за которой нет ничего, — или правда? Скажем так: не совсем правда. С одной стороны, мы имеем город весьма

нехилых размеров, разделенный на несколько районов, по которому мы можем свободно передвигаться на своем транспорте, рискуя заблудиться. Имеем некоторое количество зданий, по которым можно бродить, выполняя задания, пытаясь найти чертежи нового корабля или просто из чистого любопытства. Здания, нужно заметить, очень не маленькие. Имеем отличную возможность развлекаться в городе, устраивая кровавую баню, уничтожая полицейских или участвуя в гонках и смертельных боях. Можем угонять или просто уничтожать припаркованные на стоянках корабли и улучшать свой, навешивая на него новую оружие, двигатели и т.д. Да и новые корабли создавать можно — более быстрые и обладающие большей огневой мощью. Как видите, дел хватит — правда, надоедают все развлечения довольно быстро, и что остается? Выполнять задания Безумного Игрока и двигаться вперед по сюжету.



Как видим, у «Скрапленда» и GTA имеются общие черты, но сказать, что эти игры сильно похожи, все-таки нельзя. Ну, не дотягивают «Хроники Химеры» до уровня великолепного приставочного тайтла, никак не дотягивают, как не дотянули и до уровня BGE.



Теперь немного о сюжете. Все начинается с того, что некто убивает Архиепископа, убивает его с особой жестокостью и цинизмом, сварив в ванне с машинным маслом. Причем не просто убивает, а еще и стирает его из Великой Базы Данных. Ну просто преступление века, и угадайте, кого в нем подозревают? Нет, не нас, а мерзких липких! А нам предстоит это преступление раскрыть, для чего придется общаться и выполнять множество различных поручений, зачастую жутко похожих на поручения, выдаваемые Безумным Игроком — убиваем, воруем, принимаем чужой облик, участвуем в соревнованиях, и так много-много раз.

Сначала играть очень весело и интересно, игра просто затягивает и поражает своей новизной и красотой, но примерно с половины недостатки начинают из нее сыпаться, как коты из мешка. Веселые и интересные диалоги и скриптовые сценки встречаются крайне редко, а большинство диалогов сделаны методом copy/past. Причем дело доходит до клинического маразма: нам поручают раздобыть чертежи двигателя наемников, для этого нужно уболтать глупого наемника показать нам, где они спрятаны, после в меру веселого диалога летим на Свалку, где, пока наемник пытается вспомнить место расположения тайника, воюем с врагами. Фотографируем чертежи, рапортуем о выполнении и через некоторое время получаем задание... раздобыть чертежи корабля. Идем к другому наемнику, тоже глупому и... диалог повторяется слово в слово, как и следующий за ним полет на Свалку и уничтожение врагов. И таких примеров масса. Увы и ах, но разработчикам чего-то не хватило — может быть, времени, а может быть, умения или желания, — но огромный потенциал, вложенный в игру, так и остался не реализованным. Ну скажите, что стоило сделать персонажей более яркими и запоминающимися? Прописать больше уникальных диалогов и сделать больше веселых скриптовых сценок и роликов? Что стоило сделать задания разнообразнее? Неужели не хватило фантазии? Да я, играя, придумал как минимум десяток интересных квестов, которые вполне можно было реализовать и которые только подчеркивали бы оригинальный мир игры.

Увы, от *вагона и маленькой тележки юмора от самого Американ МакГи* осталась только тележка. Маленькая.

Что еще хочется добавить? Как уже было сказано, город разделен на районы. Всего районов четыре и, дабы вы могли нормально ориентироваться в окружающем пространстве, я вам их опишу. *Центр* — здесь располагаются муниципалитет, здание прессы и мастерская, в которой вы сможете заниматься тюнингом кораблей и создавать новые. *Торговый район*, в котором имеется храм. *Промышленный район*, где находятся полицейский участок, банк и заведение Безумного Игрока. И *Свалка* старых космических кораблей. Тут обретаются наемники и полчища кровожадных москитов. Кроме того, что по районам можно передвигаться на корабле, у роботов имеется еще и аналог нашего метро — сел на него, и быстренько добрался, куда нужно. Зачастую это гораздо быстрее и удобней обычных перелетов. И, кстати, за припаркованным на станции кораблем возвращаться не придется, робот Спут-Ник доставит его на ту станцию, из которой вы выйдете. Элегантное решение, однако.

Ну, а напоследок, хотелось бы сказать пару теплых слов о графике — теплых в прямом смысле. Графика в игре... запоминающаяся и красивая. Да. Впрочем, как и музыка, вот к этим двум вещам у меня нет не малейших претензий. Пять баллов.

Вывод

А что тут говорить? Перед нами весьма необычный и нестандартный проект. Интересный и несомненно заслуживающий пристального внимания со стороны публики. Назвать «Скрапленд» шедевром я, увы, не могу, слишком уж много в нем минусов и недоработок, но, в игре есть главное — играть, несмотря ни на что, интересно. Казалось бы, и то не так, и это не эдак, а поди ж. Затягивает.

Есть в игре какое-то таинственное обаяние, которое заставляет сидеть и с упорством носорога проходить миссию за миссией вместо того, чтобы выкинуть диски с игрушкой в ближайший мусоропровод. Просто мистика какая-то, но, несмотря ни на что, игра мне понравилась. Очень. Даже чуть-чуть больше, чем очень.

Жаль, конечно, что разработчики не смогли реализовать на все сто — да ладно, хотя бы на семьдесят процентов — заложенный в игре потенциал и сделать что-то уровня Beyond Good and Evil, поражающее своей необычностью и таинственной притягательностью. Но все равно, играть нужно. Играть, и ждать новых проектов от MercurySteam Entertainment — честно говоря, от продолжения «Скрапленда» я бы не отказался, а о продолжении великого Blade of Darkness или просто новом слэшере от его создателей я могу только мечтать. Надеюсь, что вместе с вами.

Эй, хватит читать всякую ерунду! Вперед за игрой!

Издательский дом "Мой компьютер" представляет:

Фантастическая Компьютерная Неделя

Генеральный спонсор AMD

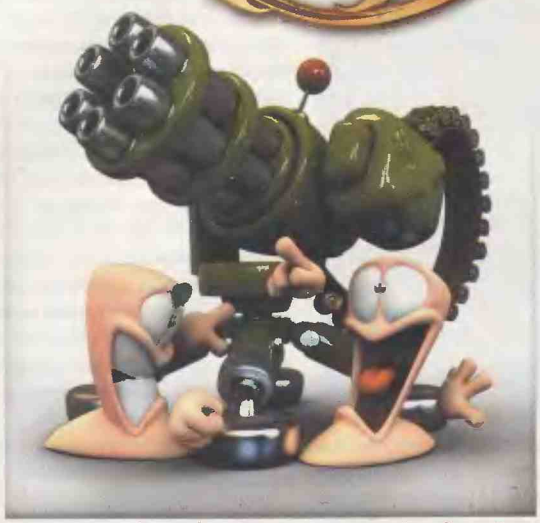
При поддержке GIGABYTE nVIDIA

Третий Международный Фестиваль Компьютерных Игр



Генеральный спонсор

Медиа портал plus.in.ua
plus
Объединяя наши энергии



Технический партнер
BRAVO компьютеры

Первый информационный партнер
5

www.interportal.info

* 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" S.T.A.L.K.E.R. (GSC, Украина), на большом экране и на стендах разработчиков
* единственная в своем роде возможность своими руками "пощупать" еще не вышедшие игры
* награждение лучших игровых проектов
* нон-стоп игровые чемпионаты

14-17 апреля 2005 года

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

Медиа-партнеры:



ШПИЛЬ! Хрещатик Мир Фантастики Мания
Навигатор игрового мира Страна игр Computer Gaming World Russian Edition Путеводитель игры

Morte & Shaman.AD
morte@list.ru



Разработчик: Eutechnyx
Издатель: Namco Hometek
Жанр: arcade/street racing
Системные требования:
✓ **минимальные:** P 3.1 ГГц, 256 Мб памяти, 32 Мб видео;
✓ **рекомендуемые:** P 4-2 ГГц, 512 Мб памяти, 64 Мб видео
Multiplayer: LAN, Internet, split-screen

Тормоза придумали трусы

Выходом очередной аркадной гонки на тему «стрит рейсинга» уже никого не удивишь. Первой ласточкой когда-то стал *Midnight Club 2*, а за ним дружно потянулась *NFS Underground*, при этом не побрезговав позаимствовать у него некоторые элементы. У обоих были как недостатки, так и неоспоримые достоинства. А через некоторое время, блистая всевозможными наклейками и гордо мигая фарами, из гаража игровой индустрии выехала *Underground 2*. Но что-то в ней было не так. Вроде и основа осталась старая, и с Midnight`а и остальных игр содрали то, что не успели в предыдущей части, и даже не поленились своего добавить. Хотели свободы — получите, ну и что с того, что ездим по тем же кругам, что и в первой части, зато можем между гонками по городу покататься. Ну и что, что надоедает после трети игры, зато посмотрите, сколько спойлеров и бамперов мы для вас сделали. Ну ладно, ладно, поплевался ядом — и хватит. Игра вышла достойной, а может даже более чем, но чего-то ей не хватало. Фанаты первой части были разочарованы, а новых игра, скорее всего, не приобрела. Underground 2 уже не хотелось проходить снова и снова, не говоря про то, что некоторые бросали ее, едва дойдя до середины.

И вот, как всегда, игрокам остается только ждать. Консольщики ждут третью часть «Полуночного клуба», которая уже вряд ли порадует пользователей ПК, потому что слухи о ее портировании оказались не более чем слухами, и игра выйдет только для приставок. Можно, конечно, возлагать большие надежды на *Juiced*, который судьба перебрасывает из одних рук в другие. Но ждать не любит никто. И вот, в попытке воспользоваться моментом, когда игроки забросят второй «Андер» и начнут искать ему замену, ребята из **Namco** решили подзаработать и портировать на PC свою версию уличных гонок — **Street Racing Syndicate**. Что нам обещали разработчики? Как всегда, много всего и сразу. А что мы надеялись получить? Вот это уже интересный вопрос.

С одной стороны, приставочные корни настораживают, но стоит вспомнить и то, что замечательный Midnight был портом. Вот только представьте себе — скрестить Midnight Club и Underground. Получилась бы невероятно гремучая смесь. Но, как говорил уже не помню кто: «Мечты, мечты, в чем ваша сладость?» Помечтали и хватит. Ведь если трезво взглянуть, наш сегодняшний подопытный так похож на второй «Андер», что по меньшей мере является его родным братом. Наверняка многие тут же подумали — клон. Начали собирать камни для девелоперов синдиката. Но игра вышла еще в конце лета, то есть раньше. Но и из первого Underground`а позаимствовано немало идей, которые просто донимают своей вторичностью, особенно в начале игры. Видимо, NFS заложил традиции и основы жанра, которые уже стали нерушимыми. Вот, например, в начале игры вы обязательно должны проехаться на супермодной тачке со всеми апгрейдами и визуальными наворотами... Ладно, хватит гадать, кто чьи идеи позаимствовал, для игроков главное — это результат.

Это не локоть, это NOS

В принципе, как я уже сказал, перед нами тот же Underground, только с восточным разрезом глаз, поэтому без лишних слов перейдем к разбору игры на гаечки.

Одной из отличительных способностей синдиката является система повреждений. Поначалу, правда, это показалось только убогой отмашкой разработчиков. Мол, вот видите, мы обещали — мы и сделали. Потому что визуально эта система выражалась разбитыми фарами и покореженным капотом или треснутым лобовым стеклом и поцарапанным корпусом. Но на поведении машины повреждения сказываются довольно существенно (хотелось, правда, большего). Так как на разбитой машине ездить, мягко говоря, не очень комфортно, ее придется чинить, и чинить за деньги. Ремонт стоит очень недешево и порой на него уходит до половины выигрыша. Соответственно меняется и манера вождения: если в Underground`е можно было, не задумываясь, влететь в ограждение, тем самым сменив траекторию движения, и как ни чем ни бывало ехать дальше, то здесь уже не раз подумаешь перед тем, как что-то или кого-то таранить.

Пора бы поговорить и о самих машинах. Автопарк SRS представлен такими марками: *Mitsubishi, Toyota, Volkswagen, Subaru, Lexus, Mazda, Nissan*. Всего же в игре доступно около пятидесяти моделей. Доступны они не сразу, а открываются по мере прохождения игры. При покупке автомобиля можно просмотреть его характеристики, а именно: время разгона от 0 до 60 миль/час, максимальную скорость, количество лошадок, объем двигателя, вращающий момент и тормоза. Для аркады вполне достаточно, а если сравнивать с тремя жалкими полосочками из «Андераунда»...

Много внимания уделено внутреннему тюнингу машины. Каждая деталь влияет на определенную характеристику, а если нажать «пробел», то можно почитать и описание запчасти. А вот визуальную часть явно обделили. На выбор есть два вида обвесов, неплохое разнообразие спойлеров, возможность изменения цвета



машины. Еще можно украсить кузов винилами и наклейками фирм-производителей. Да, фантазии разгуляться негде, зато любители могут покопаться в двигателе, выбрать рессоры, тормоза, резину, диски, закись азота и т.д. Главное ведь, не как выглядит автомобиль, а как он ездит. Хотя в том же Underground`е возможность открыть новый капот или новый вид краски очень стимулировала к дальнейшему прохождению, а здесь доступно все и сразу. Лишь бы денег хватило. Хорошо это или плохо — решайте сами.

Сяду я в свою машину марки «орленок»

Еще одна особенность игры — это девушки. Да, он самый — прекрасный пол (не паркет), а именно восемнадцать (вот где-где, а здесь лучше бы количество перешло в качество) его представительниц. Я бы не сказал, что всех девушек в игре можно назвать прекрасными, я имею в виду, конечно, внешность. Некоторые из них скорее подходят для дешевых порнофильмов (сразу видно, что автор хорошо разбирается в этом вопросе. — *Прим. другого автора* ☺), но, как говорится, на вкус и цвет... Особой пользы от них нет ☺, это скорее показатель престижа. Выполнив задание для какой-нибудь из них, вы получите возможность возить ее с собой. Перед гонкой она будет давать старт, а после в случае победы можно будет поехать в гараж и посмотреть небольшое видео с вашей избранницей в главной роли (если кто не догадался, то она будет танцевать). На каждую девушку приходится по три видеоролика. Друг от друга эти ролики отличаются только количеством одежды на танцовщицах (снова возвращается мысль о порнофильмах. — *Прим. первого автора, который не читал прим. другого* ☺). Больше побед — меньше одежды, вот такой своеобразный стимул ввели разработчики в игру. А если кому-то неохота ждать, то Media player classic отлично справляется с форматом видео.

Не едиными девушками жив уличный гонец

Главной задачей игры является увеличение *кошелька* и *репутации*. А стать уважаемым и богатеньким обладателем крутой тачки можно, только участвуя в разнообразных гонках. И самые важные из них — это чемпионаты, обозначенные на карте красным цветом. В каждом чемпионате по три этапа, а в этапе по три заезда. Чтобы поучаствовать в этих этапах, надо, кроме небольшого взноса, иметь приличную репутацию и машину с определенным количеством лошадиных сил. Заезды принципиально не отличаются от тех, что мы наблюдали в NFS: ездим кругами, спринтуем, участвуем в гонках «один на один». Гонки проходят не только ночью, но и днем, причем как на городских улицах, так и на специальных гоночных треках. Правда, не обошлось без ложки дегтя — между заездами нельзя чинить свою тачку (на ваших оппонентов это не распространяется), как, впрочем, и пополнять запас закиси азота. Зато деньги можно получать не только за первое место. Перед каждой гонкой у нас есть возможность поспорить с одним из участвующих в состязании гонщиков на небольшую сумму. Кто из вас придет первым — тот и победил. И ясное дело, что чем больше ставки, тем лучше у противника машина, и в результате тем сложнее вам будет заполучить денежки.

Кататься можно не только в чемпионатах, так как на улицах города вас поджидают одинокие гонщики, которые горят желанием погонять с вами «один на один». Да и красавицы не хотят садиться в машину за просто так, а нагло требуют, чтобы вы для начала показали свое мастерство. Так что придется нам поиграть в догонялки, поездить по чекпоинтам и поизображать разные трюки. И все эти открытые состязания любезно указанны на карте. Также на ней находятся: магазин, где можно купить новооткрытую машину; СТО, где вам установят все нужные апгрейды и починят вашего «железного коня», и, конечно же, сверхвместительный гараж, в котором поместятся абсолютно все купленные вами машины. Сразу видно, что разработчики сделали все, от них зависящее, дабы геймер не заблудился в этом небольшом городе. Но если вы все-таки заблудитесь или вам вдруг станет лень ехать через весь город в поисках нужной точки, то пожалуйста, — выбираем на карте место, куда мы хотим попасть, нажимаем «пробел» и через мгновение мы уже там. Но не стоит пренебрегать свободной ездой по городу, ведь только в этом режиме у нас есть возможность пополнить запас закиси азота (бесплатно), получая очки за выполнение трюков и их комбинаций. А проделывать финты проще простого — мимо машины, ехавшей по встречной полосе, или при резком повороте несколько секунд ехали на двух колесах — получили чуть-чуть очков. Скомбинировали эти два финта (очки перемножились), а потом еще и затормозили резко — глядь, а полосочка нитро уже заполнилась. Но ежели вы при выполнении трюков сильно бьете машину — или же если денег у вас предостаточно, то можете не мучаться и просто купить новый баллончик NOS`а. К тому же спокойно гонять по городу не получится, так как за правопорядком следят полицейские. Они за малейшее нарушение с вашей стороны устраивают погони. И если догонят, то изымут из вашего кошелька небольшую сумму денег (хотя получается это у них крайне редко).



Графика не вызывает особых нареканий и лишь чуточку не дотягивает до уровня NFS. Машины прорисованы довольно-таки пристойно, на`них даже заметны тени, отбрасываемые деревьями ☺. Мокрый асфальт и куча фонариков постоянно радуют глаз. А вот здания и прочие составляющие окружающей среды прорисованы немного хуже, но если вы прилично разгонитесь или примените нитроускоритель, то все недостатки размываются и все вокруг смотрится гораздо лучше. Еще немного раздражало слепящие солнце в дневных миссиях.

Со звуком у разработчиков тоже не сложилось. Звук мотора как-то спасает положение, а вот музыка явно проигрывает все тому же Underground`у, особенно первому. Самое интересное, что на количество кадров больше всего влияет не графика, а звук. Я долго мучался, поставил все графические настройки на минимум, а особого прироста производительности так и не заметил. А вот после отключения рева мотора SRS просто начала летать на максимальных настройках.

Вывод

Как ни странно, но про игру нельзя сказать, что она плохая. Нельзя ткнуть пальцем в одну из ее составляющих и сказать, что это откровенный ляп. Вроде бы и интересно было играть. Но несмотря на это, игре явно чего-то не хватает — чего-то, что выделяло бы ее из ряда подобных игр. Изюминки, что ли? (Развоз девушек не в счет.) В общем, не будем гадать — смело запишем игру в средний класс. И посоветуем ее только тем, кому надоело колесить по уже протертому до дыр асфальту Midnight Club`а и Underground`а. Тем более, что в ближайшем времени ничего лучшего в этом жанре не предвидится.

Сергей ШТЕПА aka Sir red_imp@list.ru

Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: футбольный симулятор
Системные требования: аналогичные FIFA 2005

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

Этап на пути к успеху

Для спортивного подразделения Electronic Arts наступили тяжелые времена. Эпоха единоличного царствования сменилась напряженной борьбой за покупателя. Очередной *Total Club Manager* упал лицом в грязь перед *Football Manager 2005*, а новый футбольный симулятор серии *FIFA* еле выдержал конкуренцию с четвертым *Pro Evolution Soccer*. Темные времена? Вполне вероятно. Впрочем, это не помешало одной из внутренних студий EA, ответственной за ежегодную поставку спортивных продуктов, в поте лица трудиться над промежуточным футсимом, посвященным Лиге Чемпионов 2004/2005 года. Возникающие аналогии не дают повода для оптимизма — вполне возможен вариант, что под видом новой игры нам предложат ничуть не измененный *FIFA 2005*, в котором появится возможность сыграть в самом известном турнире, проводимом *UEFA*. Вы уже боитесь?

Первые минуты после запуска Champions League 2004/2005 настораживают еще больше. Несколько секунд волнения — и прилив адреналина, вызванный знакомой музыкой и небезынтересным вступительным роликом, уступает свое место злости на разработчиков за их подлинное издевательство над игроком и отступление от стандартов. Итак, мы начинаем матч и видим, что примерно четверть дисплея теперь покрыта мраком, на котором вольготно разместились названия команд, имена игроков и счет. Плюясь, выходим из поединка и запускаем меню настроек, желая расширить полезную область экрана и убрать эту чертову темноту. «О чем вы, позвольте?» — вопрошает игра, отзываясь на дикие вопли с нашей стороны. — «Такая возможность не предусмотрена». Выражая свои мысли не очень благими словами, мы решаем снова провести одиночный матч и посмотреть на изменения в геймплее. Отыграв положенное время, начинаем понимать, что их практически нет — если не считать важным отличием переработанное ускорение футболистов, согласно которому разбег происходит постепенно, и лишь через несколько секунд после рывка спортсмен начинает передвигаться с потрясающей скоростью.

Итак, что мы имеем? Уменьшенная область экрана, отсутствие нововведений, ничуть не изменившийся движок... Предать «Лигу Чемпионов» забвению? Выкинуть на свалку?

Нет. Продолжить играть.

Перестройка и все, все, все

UEFA Champions League все-таки подверглась изменениям, подчас — довольно важным.

Режимов игры стало больше. Помните скудость и однообразие FIFA 2005? Забудьте — этого больше нет. Вместо карьеры пришел режим сезона, а к стандартным «Тренировке» и «Ситуации» прибавилась возможность сыграть в Лиге Чемпионов. Бороться за престижный кубковый трофей довольно интересно — теперь вы вольны управлять подопечными не только зарубежных клубов, а и знакомых «Динамо» (Киев), «Шахтер» (Донецк), «ЦСКА» (Москва). Составы команд, по большому счету, верны, хотя некоторые пробелы все же имеются — среди основных 11 игроков киевлян есть несколько вымышленных или, по крайней мере, неизвестных мне. Но назвать данный просчет издержкой халтурной разработки попросту нельзя — вполне вероятно, что это не досадная ошибка при проработке базы данных, а упрямство некоторых футболистов, не желающих видеть свои фамилии в игре. Характеристики же спортсменов хороши и, по большому счету, соответствуют реальности. Порадовались? Идем дальше.

Самым главным нововведением стал режим сезона. Выбрали любимый клуб, играющий в одной из популярных лиг (к которой украинская, к сожалению, не относится)? Создали своего виртуального тренера-протеже с соответствующим внешним видом, одеждой и ФИО? Проходите дальше, только не бойтесь. Тут вы не сможете играть в свое удовольствие и «просаживать» матч за матчем. Подобные действия мгновенно пресекаются, ибо здесь присутствуют... держите челюсти... задания! Да, именно так! Все начинается с того, что UEFA Champions League демонстрирует нам брифинг, в котором доступно рассказано, из-за чего мы должны выиграть матч и к чему приведет проигрыш. Эксперименты обречены — закончив поединок с нулями на табло, будьте готовы к увольнению. Победив, настраивайте себя на долгую борьбу и выполнение следующей цели. И так вплоть до окончания сезона. Все задания взаимосвязаны и, к примеру, проиграв матч в Лиге Чемпионов, игрок должен будет наверстать упущенное в ответной встрече, рискуя собственной, пускай и виртуальной, работой. Кроме того, от успехов и неудач зависит состав команды: если ваши подопечные на футбольном поле показывают чудеса бездарности и отсутствие мастерства, невидимое руководство предложит пройти на рынок трансферов и избавиться от слабых спортсменов. Процедура купли-продажи довольно интересна, но приобрести необходимого игрока очень тяжело — вам не хватит либо денег, либо клубного авторитета, чтобы заинтересовать избранную личность. Все как в реальности, не находите?



Казалось бы, миссии в футбольном симуляторе — абсолютно лишний, ненужный довесок, безынтересный играющим массам и простолюдинам, взглянувшим на новый продукт с целью ознакомления. Но могу вам сказать, что такая вот нехитрая последовательность заданий очень увлекает, цепляется за нас, кусает и, доведя до полного изнеможения, не дает заснуть, пока мы не наиграемся. Этому способствует и то, что достигать успеха нам приходится в очень интересных ситуациях. К примеру, на ранней стадии прохождения нам предложат начать матч с 17-й минуты, когда мы проигрываем со счетом 0:2, но бьем пенальти... Ошиблись? Извольте продолжать и пытаться достичь успеха даже в самом тяжелом положении. Но, к сожалению, спешная разработка дала о себе знать — я не сумел пройти сезон до конца, так как однажды невидимое руководство предложило провести несколько трансферов и, несмотря на всяческие ухищрения, мне так и не хватило денег на второго игрока. Из-за этого все прохождение застопорилось, а более ранних сохранений, к сожалению, я не нашел.

Общая игровая механика практически не изменилась. Проводим поединок, сохраняемся, запускаем новый... Значит, должны быть какие-то более глубокие изменения, так ведь? И они есть.

Сложность игры теперь изрядно увеличена. Помните, как выигрывали у равных команд со счетом 4:0 на semi-pro? Забудьте. Теперь даже слабые противники могут подпортить вам нервы, а футбольные гранды и вовсе заставляют забиться в темный угол и со страхом на лице ожидать поражения. Мните себя настоящим профессионалом, способным киберспортсменом? Сыграйте на World Class. Думаю, через пару лет победите.

Понять, каким образом разработчики увеличили сложность, довольно непросто. Лишь просидев за их продуктом множество часов, я понял — суть в совокупности нескольких факторов. Во-первых, виртуальный оппонент в совершенстве овладел приемом передачи «на ход», благодаря которой мой голкипер не один раз был вынужден огорчаться и пропускать гол. Во-вторых, отныне компьютер действует более четко, не допускает вопиющих просчетов и пытается показать наилучший результат. В-третьих, свою лепту в сложность игры внесли глубинные изменения, о которых я рассказываю ниже.

Физика мяча претерпела некоторые изменения. Теперь, в отличие от FIFA 2005, действительно чувствуется, что мяч не зависит от владеющего им футболиста и малейшее неверное движение имеет ужасный и долгосрочный результат. Круглец очень легко может запутаться в ваших ногах, и пока вы будете мешкать, оппоненты отберут его и начнут контратаку. В остальном же его физические свойства остались прежними.

Судья теперь действует с максимальным соответствием реальности и нередко допускает ошибки, что делает его более «человечным». В жизни еще не существует идеально мыслящих монстров, способных точно определить, было ли нарушение правил или корчащий *лицо* футболист просто симулирует. Вот и здесь арбитр не всегда видит офсайд или мелкий фол, что вполне может повлиять на дальнейшую игру — пускай и не коренным образом.

Напоследок — о системе пробивания штрафных и угловых. В отличие от FIFA 2004 & 2005, в которых для гола достаточно было указать конечную цель полета мяча поближе к «девятине» и максимально усилить удар, в UEFA Champions League протолкнуть круглеца в ворота оппонента в десяток раз сложней. Теперь шарик из шкуры летит не в указанную точку, а немного в сторону, причем отклонение зависит от силы удара, а делать удар слишком сильным не рекомендуется по причине минимальной вероятности попадания в цель. Если же бить слабо, то вратарь может успеть отбить мяч, летящий слишком медленно, пускай и точно. Как результат, забить со штрафного гораздо тяжелей. Угловые удары тоже претерпели изменения — теперь здесь нет никаких надоедливых удерживаний игроков и прочей толкотни. Для успеха необходимо грамотно подать мяч, приземлить его на голову своему футболисту и молниеносным ударом завершить комбинацию.

Рассказывать об особенностях «Лиги Чемпионов» можно долго, но в этом нет никакой необходимости. Главное то, что играть очень интересно! Убеждать в этом скептически настроенных людей достаточно тяжело, потому я ограничусь цифрами: около 20 часов футбольного счастья на протяжении всего лишь 5 дней. Вам этого мало?

Face factory

Движок UEFA Champions League 2004/2005 унаследовала от своего предшественника, последней версии FIFA. Он очень неплох, и небольшая доработка, позволившая увеличить детализацию полей, пошла ему на пользу. Но здесь присутствует и обратная сторона медали: облик футболистов соответствует реальности слишком условно, и кажется, будто никаких фототекстур здесь попросту нет. Зинеддин Зидан отныне выглядит лет на 40, а Тиберию Гиоане, по мнению EA Sports, — еще один представитель монголоидной расы. Как такое могли допустить?



С другой стороны, известных спортсменов узнать все же можно, потому сетовать приходится только на уменьшение рабочей области экрана. Впрочем, к этому постепенно привыкаешь, и недостаток исчезает, оставляя нас наедине с потрясающей анимацией футболистов и высокодетализированной спортивной ареной.

Саундтрек в этой игре, на мой взгляд, не очень хорош. Возможно, все дело в моем специфическом музыкальном вкусе, но запоминающихся композиций среди представленных в «Лиге Чемпионов» попросту нет. Голос комментаторов практически не изменился, а количество реплик и вовсе осталось прежним.

Вывод, просто вывод

UEFA Champions League 2004/2005 — очередной элемент длинной эволюционной цепочки футбольных симуляторов. Идя по тропе небольших изменений в каждой новой версии продукта, EA Sports все больше приближается к несуществующему идеалу. Победить *Pro Evolution Soccer 4* от *Konami* еще не удалось — но это пока и не нужно. В то время, как одни создают убогую графически, но проработанную в плане игрового процесса продукцию, сотрудники Electronic Arts не забывают о не столь уж и медленном улучшении практически каждой составляющей игры. Да, недостатки пока что есть, причем в немалом количестве. Но ведь это — далеко не самый ожидаемый футбольный симулятор среди увидевших свет. Это, по большому счету, проходной продукт, призванный скрасить ожидание FIFA 2006 и провести небольшой эксперимент: какие нововведения будут приняты публикой благосклонно, а какие — нет. Большинство изменений пошло игре на пользу, и хотя Champions League 2004/2005 не смогла однозначно победить Pro Evolution Soccer 4, она мне импонирует больше, нежели творение японцев. Ну а там, того глядишь, появится FIFA 2006, в которой разработчики идеально проработают каждый игровой аспект и устроят окончательную расправу над линейкой футсимов от восточных разработчиков.

SebastoKrator III sebastokrator@ukr.net

ALEXANDER
HEROES OF THE CONQUEST

Разработчик: «Меридиан'93»
Издатель: Koch Media; «Бука»
Жанр: экшен/РПГ с элементами тактики
Системные требования: P 3-800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео
Дата выхода: ноябрь 2004 (за бугром); у нас — в ближайшее время

Вместо интро

Приветствую, о Сашок!

— Че? Какой я тебе Сашок? Меня называть Александр Великий, и никак иначе!

— Э не-е-е, я, конечно, прошу прощения, но пока ты всего лишь Сашок. Вот когда разобьешь всех своих врагов, завоюешь множество земель, тогда ты и станешь Александром Великим! Вот...

Великолепная Тройка

Действие игры **Alexander: Heroes Of The Conquest** начинается в те далекие времена, когда Александр Македонский только-только совершил свои первые шаги, направленные на завоевание немалой части планеты под названием Земля. Точнее, он сам пока строил планы, потому что царствовал его папка — Филипп. И по приказанию Александра три лучших воина во всей Империи явились к нему, чтобы исполнять задания тогда еще будущего великого полководца. Расчетливый мозг Александра придумал целых десять миссий, причем с каждой из них три героя все больше и больше отдалялись от дома, ведь и полководец, и начальник со своей армией все глубже и глубже продвигались на восток. Но вот закономерный вопрос, кто...

...тут перцу дает (и где. — Прим. автора)?

Герой первый — Кепфалеон, среднего сложения мужичок, хорошо владеющий мечом и щитом. Второй герой — здоровенный Люциус, предпочитающий двуручные топоры и молоты (который превращается потом в некое подобие передвижного склада — у него увеличивается размер инвентаря разика так в четыре — все благодаря спец. умениям, о которых читайте далее). И третий герой, а точнее — героиня, Деметра, мастерски владеющая луком (иными словами, снайпер ☺).

Кроме того, в некоторых миссиях игроку под командование будут доверены до 20 человек — некоторых из них можно взять в начале миссии, остальные же присоединяются по ходу (но помощи от них, по правде говоря, не много). Сами по себе миссии довольно-таки разнообразны — тут тебе и конвой, и устранение офицеров, и охрана персонажей, и захват лодок и... стелс!

Места, где нужно выполнить то или иное задание, тоже разные — леса, джунгли, поля, города, пустыни и даже заснеженные равнины. Чего только стоит миссия с туннелями (но открывать все карты не буду)! Разнообразны и враги — персы, фракийцы, греки.

Перед прохождением карты игрок и его три протеже попадают в магазин, где можно затариться лечебными зельями, купить/продать оружие и/или доспехи. Кроме того, именно здесь имеется возможность добавить к себе в команду пресловутых солдат. Хочу сразу заметить, что в магазине иногда бывают достаточно хорошие вещички, поэтому все же стоит присмотреться к тому или иному мечу, луку или топору.

После загрузки уровня чаще всего следует брифинг на движке игры (все ролики в игре выполнены именно так), в котором поясняются главные цели миссии, а затем начинается собственно игровой процесс. Между прочим, кроме главных квестов можно взять и несюжетные у NPC, но встречаются такие персонажи не часто. Да, еще есть интересная находка — алтари, такие себе мини-игры, за которые можно получить много вкусной экспы или повышение какого-нибудь навыка (о прокачке персонажей чуть позже). А, вообще, не пора ли...

...задать здесь жару всем (и как. — Прим. автора)?

Жар задается разными способами ☺, но в основном — оружием. Оружием, которое сыплется с поверженных врагов, которое продается в магазине, которое просто, наконец, валяется на дороге! В игре немало видов weapon`а и armor`а — в лучших традициях «Диаблы» и других хэк-энд-слэшей. Есть разнообразные мечи, луки, топоры, молоты, метательные топорики/ножики; шлемы, доспехи, поножи и наручи. Представители одного вида оружия (и брони) отличаются по силе — они могут быть солдатскими, ветеранскими, геройскими и артефактными ☺. По словам разработчиков, на каждого из героев есть полный комплект артефактной брони — только придется пошуршать по уровням, ведь подобные вещи, равно как и алтари, находятся в самых дальних и темных закоулках (а иногда лежат просто на пути героев — приятная особенность).

Также у каждого из игровых персонажей есть некие специальные способности. Для Кепфалеона это разнообразные серии ударов мечом, ауры восстановления и защиты и прочие. Люциус с помощью своих спецумений превращается просто в машину смерти: нанося удары мощностью в три-четыре раза сильнее, чем обычно, и раскидывая врагов направо и налево, он чаще всего отправляет их к праотцам. Кроме всего этого, Люциус может увеличивать размер своего «вещевого мешка», улучшать предметы (помните кузнеца из первого города «Диабло 2»? — тут что-то вроде этого, только улучшать предметы можно столько раз, сколько данная способность будет выбрана). Деметра же имеет способности, которые делают ее настоящим снайпером, — почти каждый враг падает с первого выстрела, а еще лучница может скрываться в ночи и отравлять врага. Кроме того, девушка



умеет лазать через заборы, чему остальные два лба не обучены. Ах да! Тут разработчики подготовили нам сюрприз (см. в благодарностях). На спецатаки уходит большое количество выносливости, и поэтому...

...Неплохо бы поговорить о раскачке. Система получения опыта (не считая поощрений за выполнение квестов) несколько своеобразна. Персонажи получают экспу в зависимости от урона, нанесенного ими вражескому солдату. С одной стороны все классно. Но другая сторона медали в том, что монстр Люциус на протяжении всей игры опережает своих соратников на несколько уровней. У героев имеются основные параметры — сила, ловкость; здоровье, выносливость; мастерство владения различными видами оружия (перечислять не буду) и вытекающие из них атака, защита, урон и скорость ударов.

Игровой процесс все же больше состоит из боев, и иногда приходится включать паузу, чтобы раздать приказы всем своим подопечным (повторюсь, их может быть до двадцати).

Совсем забыл! Главные герои могут использовать транспорт в своей нелегкой деятельности, как и было обещано, и как говаривал в нашем интервью Алексей Кузнецов, «частенько лошадей» ☺.

Напоследок хотелось бы вспомнить об «арене» — месте, где, победив определенное количество врагов, можно получить в награду свиток опыта, полезную вещь, что поможет вам перескочить на следующий уровень (я в смысле опыта, а вы?).

И прочая, и прочая...

Графически игра оформлена хорошо. Отличная анимация движений, неплохая проработка персонажей и врагов (персонажей — даже отличная, на них отображаются надетые оружие и броня), достойные ландшафты с покачивающимися от ветра деревьями... В травке порхают бабочки (что-что они делают в травке?! — *Прим. лит. ред.*), а иногда пробегают дикие звери вроде тигров. Камеру можно вертеть как захочется, возможность приближать/отдалять и изменять ракурс тоже прилагается. В общем, графическая часть нареканий не вызывает.

Музыкальное сопровождение в порядке, а вот звуковое немного меня не удовлетворило. Нет, я имею в виду не звуки шагов, крики врагов, звон оружия и т.д. — тут все нормально, а вот диалоги между персонажами не озвучены и приходится читать внизу субтитры. Не могу так уж сильно придраться... вообще, может, это только я один такой притязательный.

— (← это минус)

Да, они есть в любой игре. Идеальной игры не существует, и существовать не будет. По крайней мере, в ближайшее время.

Ну так вот, о чем я? Ах, да. Первое, что не радует — это я уже упоминал — отсутствие озвучки диалогов.

Второе — это некоторая несбалансированность. Согласитесь, что Люциус, «прокачав» некоторые особенности, за раз может прихлопнуть до 10-12 вражин, в то время как та же Деметра — максимум одного. Это как-то несправедливо.

Третье — герои иногда для того, чтобы добежать до своей цели, выбирают несколько окольные пути и пока добираются до жертвы, ее уже могут убить без него. Но это не останавливает героя, и он совершает выполнение спец. удара, потратив на него драгоценные очки выносливости.

Ну, и мелкие недоработки — вроде того, что иногда ваши подопечные норовят застрять в тоннелях или в других местах.

Но все же я не думаю, что данные минусы так уж серьезно влияют на игровой процесс, — так, немного «подпорчивают» его.

Вывод

Думаю, в эту игру поиграть стоит, когда она доберется до Украины. Но пока ее издатель, **Koch Media**, молчит о подробностях. Что ж, ждем информации из Германии.

Так что мой вам совет: если вы поклонник экшен/РПГ и хэк-энд-слэшей — играйте. Остальным же — по собственному усмотрению, но лично я рекомендовал бы вам ознакомиться с игрой хотя бы для того, чтобы оценить наших разработчиков. За локализацию и выпуск игры на территории СНГ уже взялась **«Бука»**, и в ближайшее время «Александр» будет на просторах Украины.

Благодарности

Автор выражает ОГРОМНУЮ благодарность Алексею Кузнецову, который передал диск из далекого Луганска, компании «Меридиан'93» в целом, а также:

✓ бета-тестеру именем Василий Кузнецов, который предложил вот что: при наведении мышкой на ту или иную спецспособность, на экране возникает небольшое окошко с роликом на движке игры, которое показывает, как эта самая способность будет выглядеть непосредственно в бою. По словам разработчиков, бета-тестеру этому тринадцать лет, а над исполнением идеи трудилось трое двадцатипятилетних дядек;

✓ группам Ю.Г., D.O.B. community, «Многоточие», «Каста» + DJ Tomekk`y за музыкальное сопровождение во время написания статьи;



✓ Люку Бессону за фильм «13-й район», который я смотрел недавно и он мне понравился ☺ + Da. Octopuss за саундтрек к фильму, который мне понравился еще больше, но его нигде нельзя найти ☹.

Постскриптум

Эй, Сашок, кушать будешь?

— Какой я тебе Сашок? Я завоевал уже половину мира, от сих и до сих...

— Прости... Александр Великий, кушать будешь?

— Не... Пока я тут планы строю по захвату другой части света!

— А... Ну, я тогда пошел...

— Ага... Приходи через час, поиграем в Юлия Цезаря. Я буду вести заседание Сената. Заодно принеси еду, я ж тогда смогу многими вещами одновременно заниматься...

— А кем же я буду?

— Хочешь — конем Калигулы?

— Э-э-э... А он разве не умер к тому времени?

— Умер... Ну и ты будешь лежать, не двигаясь...

(Из разговора двух детей.)

До новых встреч

Peace!

P.S. Вообще существует несколько версий данной игры (американская, немецкая, британская и еще, возможно, какие-то), поэтому не удивляйтесь, если в других журналах или на сайтах вы увидите другие имена героев или название. Мне досталась американская версия.

Smertelny P smertelnyp@yandex.ru

Curse You! Red Baron

Разработчик: Dynamix
Издатель: Sierra On-Line
Жанр: 3D Flight Combat Simulator
Системные требования: P 2-300, 16(32) Мб ОЗУ, 3D Card with 3dfx support

Добрый день! Меня зовут Отто. Просто Отто. Я — один из перспективных асов Германии. Сейчас 1914 год. Год, успешный для Германии. Национальный дух растет с каждым днем: регулярно приходят сведения об успешных победах на фронтах. Непобедимая немецкая армада движется по Европе, сметая все на своем пути. Теперь в войне участвуют не только артиллерия, пехота и кавалерия, а и танки с самолетами. Волею судеб меня забросило на Западный фронт, где идет война с Францией и Великобританией. Ну что ж, посмотрим, кто кого...

Добрый день, уважаемые читатели! В этой, дебютной для меня статье я расскажу вам о моем, пожалуй, самом любимом флайсиме. Имя ему — **Red Baron**, что по-русски звучит, как «Красный Барон» (далее — «КБ»).

Как вы наверняка знаете, тема первой мировой войны в игровой индустрии не так распространена, как второй мировой (с ужасом вспоминаю *Medal of Honor* и *World War II: Fighters*). Из запомнившегося вспоминаю неплохой варгейм *WW I*, стратегию *«Антанта»* и шутер *Iron Storm* (правда, последний был в мире альтернативной истории). А в этой игре нам покажут воздушную романтику начала этого века. Нам расскажут об *асах*. Асы — это не простые пилоты. Это — мастера в своем деле, они умеют вытворять с самолетами, что угодно. В общем, хлебом их не корми — дай сразиться с кем-то на дуэли, в честном бою. О самих дуэлях будет рассказано чуть позднее.

Итак, первая мировая... Не очень обжитая вселенная... Практически неизвестная война... Каюсь, о ней я знал очень мало, но эта игра меня приятно удивила. Хотите восполнить пробел в своих знаниях? Пожалуйста. Игра даст вам отличную возможность! Откройте файл в корневой папке игры *Data\Cyrb.hlp*, пункт *Game Manual\Historic Reference*. Предупреждаю сразу: все написано на английском, так что людям, не знакомым с этим вражеским изобретением, нужно делать соответствующие выводы... Там же вы сможете познакомиться с немецкими, английскими и французскими асами, с которыми, кстати, вам предстоит столкнуться в игре. В общем, игра подкупает своим историческим реализмом. Запишем это в «плюсы». А что же, собственно, у нас внутри?

Так, запускаем игру. Нас встречает симпатичное меню. Вот его пункты:

✓ *Тренировка*. Тут, думаю, все понятно. Состоит из шести основных миссий: *Атака незащищенного двухместного самолета; Атака защищенного двухместного самолета; Атака незащищенных бомбардировщиков; Атака защищенных бомбардировщиков; Атака звена двухместных истребителей; Атака других истребителей*. Понятное дело, миссии желательно проходить с первой по последнюю. Тогда, по мнению разработчиков, «вы будете готовы ко всему». Кстати, там, где в брифинге указано, что самолет — «беззащитный», это значит, что никакого вреда он вам не нанесет. Ему бы еще на фюзеляже надпись сделать: «I am target, so why you don't kill me?!» Ну, да и так покатит. Кстати, тренировку я все-таки советую вам пройти, чтобы отточить свои навыки летных трюков, которые впоследствии не раз спасут вас и ваш самолет во время настоящего боя.

✓ *Схватка*. Здесь все просто: выбираете пилота из существующих или создаете своего, ставите уровень сложности, выбираете из списка самолет и выбираете себе врагов (всего понемногу, один истребитель, один бомбардировщик, крыло истребителей (2-3), крыло бомбардировщиков (2-3)). Тут, думаю, разъяснения не понадобятся. Все доступно, понятно, и в тоже время довольно гибкая система настройки уровня сложности.

✓ *Кампания*. Как вы понимаете, это — основной режим игры. Состоит из отдельных миссий, связанных сюжетом. Например, первая миссия: вас вызывает на бой французский ас. У него столько-то очков. Победил в стольки-то схватках... Ля-ля, тополя... Задача предельно ясна и проста — сбить его в честном бою. Проблем, по крайней мере, возникнуть не должно.

✓ *Мультиплейер*. Да-да! Вы не ослышались! Правда, этот режим представлен только «хот-ситом», но, тем не менее, это довольно увлекательно и весело. Что нам предлагают тут? Первый шаг — выбор количества противников (от одного до шести). Далее — количество раундов (от безлимита до десяти). Пункт номер три — длительность одного раунда. Следующее — выбор пилота номер один (из списка), а также выбор для него уровня сложности. Далее идут те же самые настройки и для остальных пилотов. Выигрывает тот, кто набрал больше всего очков. Как ни странно, они даются за сбитые самолеты.

✓ *Рекорды*. Тут производятся записи наших с вами установленных рекордов. Просто, как день.

✓ *Настройки*. Здесь мы можем выбирать параметры видео, звука и детализации. Там же вы можете почитать про авторов данной игрушки, и, ежели у кого-то возникли трудности, просмотреть помощь по «КБ». Особняком стоит пункт «Обзор самолета». В нем можно посмотреть самолеты, доступные в игре, в полном 3D. Вращайте их, как душе угодно.

✓ *Выход*. В комментариях не нуждается, не так ли?

Ага. Вот и вражеский бомбардировщик... Та-а-ак... Выравнивание... Вижу цель. Расстояние — приблизительно восемьсот-семьсот метров. Пулеметы на изготовку... Огонь! Первый залп оказался удачным — поджег хвост. О нет! Задние пулеметчики открыли ответный огонь! Снижаемся... Заставляем бомбардировщик сбрасывать высоту... Не могу прицелиться! Он уходит! Ответный маневр... Снижается, гад! Огонь! Еще огонь! Высота критическая!!!



Еле успеваю подняться выше... Бомбардировщик не успел... Взрыв был мощный... Горит, бубновый!!!

Сам воздушный бой даст фору по динамике даже некоторым современный шутерам! Ибо не раз на первых порах игры вы будете в сердцах колошматить бедную клавиатуру из-за того, что не смогли как следует выровняться. А ведь это здесь — целое искусство! Нужно уметь держать противника все время впереди себя. Если же он сядет на хвост, то уйти потом от него очень сложно. Зато сколько радости, когда вражеский самолет оказывается уничтоженным! Вы переводите дыхание, вытираете пот со лба и с удивлением замечаете, что бой с одним (!!!) противником длился чуть менее двадцати (!!!) минут! Что? Не привыкли к ТАКОМУ? Привыкайте! Потом же вас будет очень проблематично оторвать от экрана монитора! Это — не «Эф двадцать второй» со своими ракетами Fire-and-forget. Здесь надо неотрывно следить за врагом, за всеми его маневрами. И в тоже время — молниеносно наносить ответный удар. Это — залог победы.

О да, уже предчувствую крики: мол, а где же про графику, звук и т.д.??? Сейчас я вам поведаю и о них.

Начнем с графики. Как для игры, выпущенной в 99-м году, она неплоха. Даже очень. Все приборы отлично видно, видно вращающийся винт... Вот стреляют пулеметы... Все это воспринимается довольно хорошо. Единственное, что мне не очень понравилось (хотя, если честно, то это — необоснованные придирки), так это горизонт. Земля появляется рваными огромными полигонами (я на скринах где-то выложил). Хотя во время боя это не так уж заметно... Самолеты же прорисованы нормально (опять же, как для своего времени). В целом графика доставляет положительные эмоции.

Звук мне тоже понравился: работа мотора, стрекот пулеметов — все сделано «на ура». Кстати, в звуковых настройках есть пункт «музыка», а в самой игре ее нет... Хотя (каюсь), я играл в урезанную версию. Поэтому вполне возможно, что в оригинале также были и ролики. Ну, и звук мы запишем в «плюсы». А раз не было музыки, то я с удовольствием играл под саундтрек *Need For Speed: Underground* (огромный сенкс камраду *fBss*`у). Очень, знаете ли, впечатляет...

Теперь плавно перейдем к управлению. Вот тут я буду сначала хвалить, а потом ругать (по рецепту Кертиса)!!!

Итак, физика в этом симуляторе неплоха, хотя и слегка аркадна. Во всяком случае, фигуры высшего пилотажа выполнить довольно тяжело. Самолет еле-еле с одного бока переваливается на другой. Короче, сделано все, чтобы вы почувствовали себя реальным пилотом времен первой мировой войны. И это, естественно, «плюс».

А вот теперь пришло время и поругать!!! О да! Игра с одной клавиатурой если и не отпугнет новичков от игры, так изрядно попортит им нервы. Знаете ли вы, как ТЯЖЕЛО клавиатурой выравнивать самолет или делать повороты с левого бока на правый (или наоборот). Бедные мои стрелочки... Но и из этого положения есть выход! Что вы сказали? Джойстик? О да! Вы, как всегда, правы! Джойстик! Попробовав поиграть с ним, я стал не только лучше летать, но и сэкономил кучу нервных клеток (которые, как известно, не восстанавливаются!).

Меня опять вызвали на бой! Ха! Я уже — опытный ас, и никто, слышите, НИКТО не может меня победить!!! Но как я горько просчитался! У этого парня оказался очень маневренный истребитель. Минут десять я в него безуспешно пытался попасть... Нет, сегодня определенно не мой день... Но что это? Он сел мне на хвост! Быстро достаю свой потрепанный дневник и записываю в нем все, что сейчас происходит. Прощайте! Это был мой после... [Запись обрывается. Далее залито кровью и обожжено раскаленным металлом].

Ну что ж, пора делать выводы? Пора. Итак, просуммируем все и подведем итоги. Начнем с плюсов: исторический реализм, динамика происходящего на экране, графика, звуковое сопровождение, реализм полета. Из минусов стоит выделить лишь корявое управление клавиатурой, которое послушно поддается лечению с помощью обыкновенного джойстика. Пять против одного. Весомое преимущество, не так ли?

Стоит ли играть в игру? Думаю, что да. Во всяком случае, не так уж много игр, действие которых разворачивается во времена первой мировой войны. Не лишним будет почерпнуть для себя историю и факты этих четырех лет. Хотя в целом от игры веет некой романтикой. Веет тем временем, когда не было стелс-самолетов со всевозможными управляемыми ракетами с ядерными боеголовками... Когда летная индустрия только-только зарождалась, а сами поединки проводились честно между асами. Когда самые лучшие летчики были известны всему миру... Когда одно только словосочетание «Красный Барон» наводило ужас на врагов и звучало гордо в



самой Германии... Именно прозвищем величайшего немецкого аса первой мировой войны по имени Манфред фон Рихтхгофен (Manfred von Richthofen) названа игра — «Красный Барон» (Der Rote Baron на немецком, или Red Baron — на английском).

Я закрываю глаза... Вижу летчика-аса... Он не спеша идет к самолету... Поскрипывают краги. Кожаная куртка опалена в некоторых местах... Руки в перчатках сжаты в кулаки... Кожаный шлем плотно сидит на голове. Очки с толстыми стеклами надеты поверх него... Нагнувшись, летчик поднял вымпел с красной лентой. Вверху кружил зеленый истребитель... Прочитав послание, лет-



чик многозначительно усмехнулся, поправил развевающийся белый шарф и пошел заводить мотор...

P.S. Материалы дневника были найдены в Германии новичком-корреспондентом, мечтающим стать лучшим в мире журналистом, Алеком фон Вопетуком. Все данные публикуются с его согласия.

P.P.S. огромное спасибо литредакторам и Маньяку за опубликованную статью, а также Жорику и Пантере за моральную поддержку!

Глубинный Страж

Георгий САНДУЛ aka Жорик

Начало 90-х годов ознаменовалось приходом в новосозданную страну на геополитической карте мира — Украину — множества занятных западных изобретений и творческих идей. В плане изобретений мы получили «Сникерсы» и баночное пиво, и именно этими двумя вещами, а также свободной продажей фильмов «Рэмбо» и «Терминатор», ознаменовался приход демократии в нашу страну. Но обратимся к тому, что принес нам развал СССР в культурной сфере, а именно — к литературе. В 90-х мы получили невиданную доселе вещь — литературу фэнтези. В 91-93-м буквально все, кто имел склонность читать книги, были в экстазе от изданных на плохой бумаге «кустарных» переводов толкиеновского «Властелина Колец», говардовского «Конана», произведений Спрэга де Кампа и Пола Андерсона, а также книг, подобных серии Dragonlance.

Тогда же к нам пришла еще одна занятная вещь — ролевые игры. Настольные, компьютерные, но главное — живые. Именно живые ролевые игры давали людям, которые хотели ощутить на вкус настоящие приключения, шанс реализоваться по полной. В большинстве своем ролевые игры имеют исторический подтекст — воссоздание выбранной эпохи, относящейся, по большей части, к средневековью: моделирование быта, костюмов, оружия, доспехов той или иной страны выбранного временного промежутка.

Но также появились и ролевые игры, посвященные героям фэнтези-книг: эльфам, оркам, дварфам и прочим колоритным народностям. Такие игры не ставят игрока в жесткие рамки реально существовавшей эпохи — это непаханое поле для развития фантазии.

В один из зимних вечеров мне удалось пообщаться с группой людей, посвятивших себя созданию собственного фэнтези-мира, главные герои которого — *Дварфы*. Знакомьтесь: историко-патриотический клуб ролевого моделирования «Глубинный Страж».

* * *

Мой игровой Компьютер (далее МИК): Добрый вечер, представьтесь, пожалуйста.

«Глубинный Страж» (далее «ГС»): Мастер-Дварф Лют.

МИК: Как долго на ролевой карте нашей страны существует организация под названием «Глубинный Страж»?

«ГС»: Сам клуб появился в апреле 2004 года. Но это не означает, что мы являемся новичками в деле ролевого моделирования. «Глубинный Страж» создан на базе нашего прошлого клуба. Прошлый клуб не имел единой темы для моделирования — мы занимались и эпохой рыцарства со всеми присущими ей атрибутами, мы были и славянами времен Киевской Руси, и многими другими. Но весной этого года мы поняли, что наибольшую площадь для креатива дает моделирование фэнтези-миров — здесь мы можем освободится от жестких рамок исторического соответствия и включить свою фантазию, что называется, «на полную». Единственным народом для нашего клуба были выбраны *Дварфы*, от этого и название. Кстати, не путайте *Гномов* и *Дварфов* — это два совершенно разных народа.

МИК: Примем к сведению. А Дварфы из какого литературного произведения послужили основой для создания вашего образа? Или ваш Дварф — некий собирательный образ?

«ГС»: Скорее — собирательный образ. Наш Дварф почерпнул для себя черты и из Warhammer`a, и из ролевой системы Dungeons&Dragons, здесь есть и влияние Толкиена, и Сапковского с его «краснолюдами».

МИК: Вы упомянули о Толкиене. Как вы относитесь к толкиенистам, и как вы реагируете, когда толкиенистами называют вас?



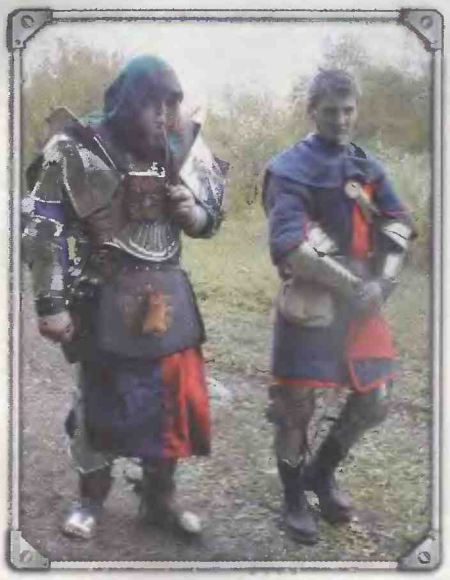
«ГС»: Мы относимся к толкиенистам негативно. По большей части это лица, размахивающие сучковатыми палками и считающие себя высшими эльфами. Мы не воспринимаем их серьезно. На вопрос: «Вы толкиенисты?» — мы часто обижаемся, потому что занимаемся своим делом профессионально, толкиенисты же — нет.

МИК: Понятно. А есть ли у вас своеобразная «карьерная лестница» или «табель о рангах», регламентирующие систему званий и обязанностей нижестоящих и вышестоящих Дварфов? Или Дварфы предпочитают анархию как форму политического уклада?

«ГС»: Нет, Дварфы имеют сугубо иерархическое общество. *(Мастер Лют вытащил жутко красивую самодельную книжечку с иллюстрациями и комментариями к ним.)* Вот наши основные ранги: первый ранг — соискатель или, если быть точным, — соискатель дварфийской истины. Это новичок, который еще не прошел посвящение и не стал полноправным членом нашего общества. Это что-то вроде курсанта. Далее следует звание общинника. Общинник — лишь первая ступень в дварфийской иерархии, но его обладатель уже может с чистой совестью считать себя дварфом на все 100%. Общинники — как и рядовые солдаты в армии — ее основа. За общинником следует звание подмастерья. Знаете, кто такие сержанты в армии? Тогда нет смысла описывать понятие подмастерье. Дальше идет мастер — это уже офицерский состав. Например, я в данный момент являюсь именно мастером и выполняю в клубе обязанности «замполита» и инструктора для новичков. За ним следует Хранитель Горна, у нас такой один — это Тур, личность, достаточно известная в кругах знатоков ролевого движения. Он у нас «главный по культуре» — он расписал зал, в котором мы сейчас находимся *(такую красивую роспись помещений я едва ли видел даже на картинках в книгах фэнтези. — Прим. авт.)*, также в его обязанности входит придумывание всякого рода атрибутов дварфийского общества. Еще Тур — известный кузнец и художник по металлу, он выигрывал многочисленные соревнования по кузнечному делу. Далее по иерархии идет Глава Клана — он, как понятно из названия, выполняет обязанности «капитана клуба». Главой клана у нас является Бус — тоже личность известная. Надеюсь, пояснять его обязанности не стоит.

В данный момент мы собираемся заняться разработкой нового «персонажа» — дварфийского клирика. Как и в любой ролевой игре, будь то настольная, компьютерная или «живая», без мага-клирика не обойтись. Это будет особая специальность для дварфийской элиты.

Также у нас существует специальное звание для девушек, которые хотят заниматься в







нашем клубе — Валькирия. В их обязанности входит медико-санитарная служба в дварфийских войсках, а еще Валькирии могут обучиться стрельбе из арбалета и прочим специальностям, которые не требуют большой физической силы.

МИК: Вы упомянули о «медико-санитарной службе». Большинство людей, мало информированных о роде вашей деятельности, считают, что разбитые головы или поломанные шеи в вашем деле — не редкость. Как часты травмы на тренировках или в бою?

«ГС»: За все время существования «Глубинного Стража», да и во времена нашего прошлого клуба у нас не было ни одной серьезной травмы. Синяки не в счет.

МИК: Чем регламентируется переход, скажем, из подмастерья в мастера?

«ГС»: У нас есть очень интересная система начисления опыта и приобретения всевозможных скиллов и атрибутов. Каждому члену клуба выдаются различные квесты, с которыми он должен справиться. В случае их успешного выполнения мы фиксируем все это в его личном деле, также мы вписываем туда количество полученного им опыта. Здесь все как в компьютерных играх — «переход с уровня на уровень».

МИК: ОК, с этим мы разобрались. теперь еще вопрос: созданием доспехов и оружия занимаются все члены команды или специально назначенные «кузнецы»?

«ГС»: У нас в клубе есть профессиональные кузнецы, которые, само собой разумеется, занимаются созданием доспехов. Но каждый желающий может получить подсказку у бывалого мастера, если хочет сам испытать свои силы в этом нелегком деле. Мы даем возможность каждому желающему попробовать себя в этой роли.

МИК: На какую историческую эпоху вы ориентируетесь, создавая доспехи/оружие? Я вижу у вас и норманнские шлемы, и закрытые тевтонские, и хундсгугели... равно как и оружие у вас разнообразное.

«ГС»: Мы ориентируемся исключительно на то, что удобно. Иных критериев нет. Удобная кольчуга удобно сидит как на тевтоне или русиче, так и на дварфе. Но все-таки мы подгоняем все снаряжение под «дварфийский» стиль. Например, тот же базинет мы декорируем латунными вставками с элементами, присущими Дварфам, и так далее.

МИК: Чем, кроме создания доспехов, занимаются Дварфы?

«ГС»: Изначально Дварф — воин, тяжелый щитовик. Все, кто хочет на «полевках» и турнирах принимать участие в боях, обязаны проходить физическую и строевую подготовку. Но это не значит, что главным для нас является мускульная масса — мы располагаем множеством специальностей, которые имеют другую направленность.

МИК: У многих «непросвещенных» граждан имеется стереотип, что все ролевики — хронические алкоголики, которые выбираются на природу исключительно ради того, чтобы напиться. Что вы скажете на это?

«ГС»: Могу только пожелать этим самым гражданам получать качественную информацию. У нас в клубе есть правило: «Дварф, который потерял контроль над собой — не Дварф». Член общины, который был замечен в нетрезвом состоянии, автоматически исключается из клуба без права на реабилитацию. Это не означает, что мы не пьем вообще, нет, мы не отрицаем, что приятно выпить пива у костра, но во всем нужно знать меру и никогда не терять самоконтроля.

МИК: Похвально. Как часто вам приходится выезжать на «полевки» и турниры?

«ГС»: Достаточно часто. В этом году наш клан принимал участие в нескольких масштабных акциях подобного рода. Из «больших» назову ролевую игру по мотивам произведения Анджея Сапковского «Ведьмак», которая проходила под Харьковом. Также мы принимали активное участие в организации турнира, приуроченного ко Дню Киева — «Княжий Град». Думаю, что те, кому на День Киева выпал случай побывать на Замковой горе, запомнили это событие надолго. Еще мы принимали участие во множестве показательных выступлений.

МИК: Мы разобрались почти со всем, но не выяснили основного: что же движет людьми, которые отдают все свое свободное время ради воссоздания никогда не существовавших Дварфов? Начнем с вас, мастер Лют, ибо вы не последний человек в клубе.

«ГС»: Лично я долгое время занимался спортом. Но здесь кроме прокачки мышц и прочего стимулирования физической формы я могу дать волю своей фантазии. Ну и, конечно же, — это жажда приключений. Люди приходят сюда, чтобы почувствовать себя теми, кому в реальной жизни, к сожалению, нет места. Мужчина слукавит, если скажет, что в детстве не хотел почувствовать себя рыцарем и сразиться в отчаянной схватке за высшие идеалы. Здесь люди получают такую возможность — возможность хоть на время, но все же уйти от окружающей действительности и почувствовать себя теми, кем они являются в душе. Тем более, что у нас могут найти себе место люди с разными увлечениями — у нас есть разветвленная система специальностей, где найдется место и для воина, и для барда, и для художника.

МИК: Ну и напоследок: скажите пару слов людям, которые пренебрежительно относятся к вашему делу.

«ГС»: Я хотел бы сказать, что любое дело заслуживает уважения, если к нему относиться профессионально. Мы так к нему и относимся. Пускай говорят, мол, ролевое моделирование — это несерьезно, это детские забавы. Но так могут говорить только люди, никогда не видавшие нашей работы в кузнице или на ристалище.

МИК: Большое спасибо. Подытожив, хочется пригласить особ, критикующих людей, которые занимаются этим интересным делом, собственными глазами взглянуть на него. И они тотчас изменят свои негативные взгляды. Гарантирую.

Интервью вел нафотографировавшийся в доспехах начинающий Дварф Жорик.

PS. Огромное спасибо Владиславу Кузнецову, помогавшему взять интервью, и Андрею Цимбалу за всестороннюю поддержку.

PPS. Спасибо Дварфу Олегу Калитенко aka Данину за то, что именно благодаря ему это интервью смогло состояться.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@list.ru

Что такое моддинг?

Почему статья озаглавлена именно так, а не иначе? Все просто — именно этот вопрос мне часто задают в письмах. (Ну кто бы мог подумать ☺! — *Прим. ред.*) Наверное, действительно пришло время рассказать, что же это за новомодный зверь с иностранным именем — может, и вам станет интересно такое занятие, как моддинг. Итак, в качестве ликбеза: **моддинг** — украшение родного компьютера всеми возможными художественными и техническими средствами.

Несколько слов о художественной части. Достаточно разукрасить системный блок рисунками, порожденными вашей фантазией... и все. Можете смело заявлять знакомым, что увлекаетесь моддингом. Только не переусердствуйте: не ровен час, нарветесь на хардкорного фаната жанра и тогда, скромно говоря и мягко выражаясь, станет неудобно. Все дело в том, что моддинг — искусство XXI века — предполагает не только и не столько наличие художественных талантов, сколько наличие технических познаний и желания украсить комп так, как он того достоин. Ибо «наскальная живопись», согласитесь, уже немного устарела, а вот самые невероятные сочетания света внутри вашего системника и вокруг него — это как раз в духе времени.

Действительно, поначалу моддинг жил только благодаря энтузиазму поклонников и их оч. умелым ручкам. Чего они только не вытворяли! Шили меховые чехлы на корпуса, вырезали окошки на боковых панелях, ваяли светодиоды, лампочки и гирлянды. И все, заметьте, исключительно своими руками. Прошло несколько лет. Моддинг постепенно перестал быть причудой горстки фанатов и, как любая хорошая идея, распространился по всему миру. Вот тогда-то об этом узнали и производители, справедливо решившие: с какой такой стати продвинутый юзер должен сам орудовать напильником, паяльником и вспоминать какую-то маму, если мы можем облегчить ему жизнь? Так в очередной раз спрос родил предложение. И появились разные девайсы для моддинга. Конечно, первые из них представляли собой исключительно лампочки, не имеющие никакой функциональной ценности, но красивые. Сегодня же производители наполнили рынок оборудованием, которое не только красиво, но и полезно. Поэтому от слов давайте переходить к делу: посмотрим, чего там красивого и полезного (вот вам и техническая сторона моддинга) имеется на нашем рынке.

Вентиляторы и не только

О всевозможных системах для охлаждения видеокарт, процессора, винчестера и прочих стратегически важных составляющих написано было очень много (и мной тоже). Об этом вроде и говорить уже излишне, скажут некоторые. А вот и ошибаетесь: теперь можно легко совмещать полезное с приятным — и систему охлаждать, и получать эстетическое удовольствие. Все просто. Знакомьтесь с первыми помощниками в нелегком деле вентиляции и моддинга одновременно.

Кулера **Sunbeam Cold Cathode Round Fan** (**рис. 1**) как раз из этой «оперы». Почему кулера упомянуты во множественном числе? Поясняю. Вентилятор для корпуса нужен с целью охлаждения материнской платы. Плюс вытяжка теплого и кулер подачи холодного воздуха на процессор. Итого три девайса. Теперь понятно?

При тестировании тройки кулеров я столкнулся с неожиданной проблемой — крепежных разъемов в моем системнике явно не хватало. Если честно, он был всего один, причем занятый моим родным пропеллером. Знаю, что нет безвыходных положений, а потому быстро вспомнил, что выход обычно находится там же, где и вход, и всмотрелся повнимательнее в комплектацию подопытных. А там вот что: помимо крепежных винтов имеются и специальные самоклеющиеся липучки. Улавливаете мысль? Эти кулера можно прилепить куда угодно! Хоть на боковую панель корпуса, хоть на переднюю, хоть на заднюю, хоть на потолок ☺. И не надо думать, что липучка — вещь ненадежная. Мне, например, отдирать девайсы потом пришлось с применением грубой физической силы. Но это было потом.

А пока все кулера разместились там, где мне захотелось, и где это было наиболее целесообразно. Что интересно: вентиляторы можно без труда объединить в гирлянду, т.к. в комплекте каждого имеется кабель для питания с тремя разъемами: первый соединяется со шнуром от блока питания, второй — с девайсом, третий может оставаться свободным, а может и подключаться уже к следующему устройству. Кстати, «прокормить» целую кучу кулеров — не проблема, т.к. их энергопотребление составляет всего 1.56 Вт у каждого.

«А причем тут моддинг?» — снова спросят самые нетерпеливые. А вот причем: кулера эти не простые, а цветные и светящиеся. Выпускаются модели в четырех цветовых вариантах: красный, зеленый, голубой и комбинация из них (RGB). Подсветка тоже четырех видов: оранжевая, зеленая, красная и голубая. Вот это уже настоящий моддинг и простор для творчества. Не только технического, но и художественного.

Неправильно было бы думать, что охлаждать систему, параллельно ее украшая, можно только кулерами. Существуют еще специальные решеточки — приятная мелочь, которую можно водрузить над вентилятором, уже имеющимся. **Sunbeam Fan Grill** обладают неоновой подсветкой (**рис. 2**). Но это еще не все. Фишка в том, что изображено на этой самой «грилл». Приведу примеры. Как вам понравиться вариант Counter-Strike — решетка с изображением спецназовца с оружием, которая светится зеленым светом? Или вариант Half-Life — буква-значок «лямбда» (**рис. 3**), не менее известная и зеленая? Лично я посмотрел и обалдел. Попались еще два экземпляра: то ли голова монстра, то ли череп и «двойная сфера». О последней символике сказать конкретнее сложно — каждый может, увидев ее, представить что-то личное и концептуальное ☺. Подсветка — неон. Жить без проблем вся эта красота будет как минимум 15 000 часов. Но подсветку можно и выключить. На время. При помощи выключателя. Можно и компьютер периодически отпускать на «каникулы» ☺. Таким образом, хитрые «грилл» смогут, возможно, увидеть и наши внуки. Им будет приятно получить антиквариат в рабочем состоянии ☺.


Рис. 1


Рис. 2

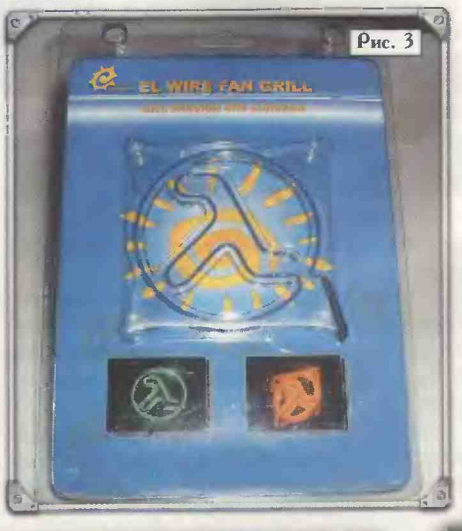


Рис. 3

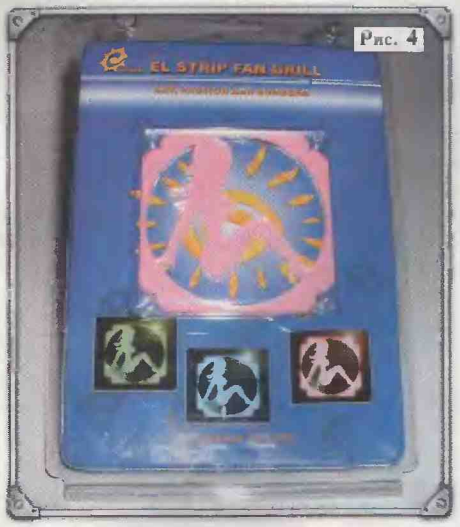


Рис. 4

Панель с приколом

Sunbeam EL Side Panel (рис. 4) — не просто пластиковая панель размером 4×4, а панель, подключаемая к блоку питания. Предвижу вопросы, т.к. сам долго разбирался. Функциональной пользы нет, но интересно с эстетической стороны и весело во время демонстрации знакомым. Лепится она в любом месте системника (лишь бы к питанию доступ был). Варианты подсветки разнообразные, изображения тоже впечатляют. Можно выбрать силуэт бойца в полном боевом снаряжении, а можно и силуэт девушки… в мечтах (рис. 5). Это уж кому что нравится ☺. Короче, вариантов изображений много. Широкий простор для самовыражения и фантазии. Такая же и цветовая гамма.

PC Modding Kit

Это информация для тех, кто уже проникся идеей моддинга, но не знает, с чего начать. Комьюнити моддеров фирма Akasa известна уже давно, а всех остальных я хочу познакомить с тем, что она делает. Итак, представьте: открываете вы большую коробку (рис. 6) размером с дорожный чемодан и начинаете методично распихивать девайсы по системнику для достижения максимальной цветовой и функциональной гармонии. Скажу сразу, что мне для тестирования достался комплект, исполненный в kinetic green (радикально зеленый), но цвет может быть любой.

Открываем «чемодан» и видим… кучу коробок, коробочек и даже коробков. Терпение и спокойствие: сейчас они появятся ☺. Комплект



Рис. 7


Рис. 5

для моддинга и апгрейда — два в одном. Рассмотрение содержимого начну, по привычке, с самого главного лично для меня — системы вентиляции процессора. Процессорный кулер подходит, увы, только для AMD Athlon с рейтингом не выше чем 3000+. Уровень шума при тестировании был равен примерно 27.5 дБ (т.е. очень тихо), «скорость» работы — 2500 об/мин.

Вскрытие еще двух картонных тар закончилось извлечением двух кулеров, которые предназначены для установки внутри корпуса. Скорость работы и шумовой эффект такие же, как и у предыдущего девайса. Оптимальным мне показался такой вариант их размещения: один я пристроил на боковую панель, определив на подачу холодного воздуха, а второй разместил с тыльной части и заставил вытягивать теплый воздух из системника. Результат отличный. Я вообще начинаю перенастраивать комп после того, когда замечаю штатную температуру выше 60 градусов («манечка» у меня такая — комфорт и прохлада для железного друга ☺), а тут и напрягаться не пришлось.

Комплектация (в коробкАх ☺) такая: два кабеля ATA 133 разной длины (45 и 60 см) и 45-см шлейф для флоппи-дисковода. Все кабеля упакованы в резиновую оболочку, которая сможет защитить оч. умелые ручки и головы от удара током ☺. В общем и целом могу констатировать — работать удобно.

Следующим девайсом, извлеченным из недр «чемодана», является лампа холодного света. Длина — 30 см, место установки — фантазируем. Выключатель легко выносится на переднюю панель корпуса, а крепежные элементы имеются в избытке.

Для таких экспериментаторов как я или для таких экстремалов как вы ☺ имеется средство, смывающее термопасту. Это совсем не бесполезное дополнение в комплекте. Интересно, как бы вы смогли снять свой старый кулер и очистить процессор? Кто крикнул «откушу в натуре, ногтями драть буду ☺»? Чайник? ОК. Тогда чайники могут дальше не читать ☺. А для всех остальных, оказывается, существует «вот такое». Только не спрашивайте теперь, что есть «термопаста» и зачем она нужна — обижусь ☺.

Еще одна коробка, и еще один набор кабелей, креплений и липучек. Для чего? У вас никогда не возникала мысль: в системнике слишком много проводов и проводочков? Что, если они перепутаются? А если они свернутся в узел и вырубят электроснабжение в вашем микро-

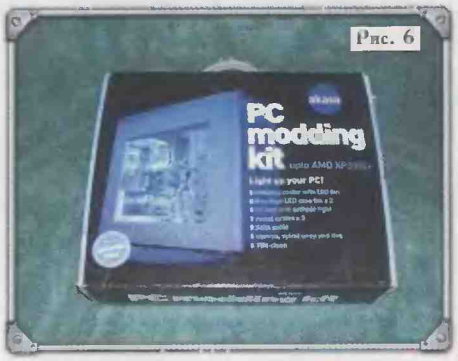


Рис. 6

районе, начиная с вашей квартиры? Я об этом думаю постоянно, т.к. рискую каждый день, запихивая новый девайс в системник. А вот эти фигнюшки, оказывается, входят в комплект специально для того, чтобы облегчить нам жизнь. Можно красиво и умно собрать кабели в корпусе, изящно закрепить и прилепить. Можно даже использовать самоклеющиеся подушечки для помещения чего-нибудь интересного (в плане моддинга) на внешнюю поверхность компа.

Akasa fan control

Перед вами не просто устройства для контроля над скоростью оборотов вентилятора и температурой процессора. Это многофункциональное устройство (рис. 7) является еще и элементом моддинга компьютера. У девайса имеется возможность установки одной из трех лицевых панелей, которые входят в комплект поставки. Таким образом, вы можете получить для своего корпуса весьма стильное устройство с подсветкой.

Основной функцией этого устройства является контроль за температурой процессора и работой вентиляторов в системе. На лицевой панели устройства (рис. 8) расположены два регулятора скорости вращения вентиляторов, два разъема USB 2.0, LCD-экран, на котором отображается информация о текущей температуре процессора и др., а также текущая «оборотистость» вентиляторов.

Имеется 3 температурных режима (45, 55, 65 градусов), по достижении которых срабатывает сигнал тревоги; также в наличии кнопка сброса.

Итого

Вот такой он, современный моддинг — не только красиво, но и пригодиться может. И после этого вы мне станете говорить: «Кому это нужно?» Ой, я вас умоляю! Загляните в свой системник. Заглянули? Увидели? Еще вопросы есть?

Автор благодарит компанию Eletek за любезно предоставленные аксессуары для моддинга.



Рис. 8

Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel2,0/128/40G/52xCD/FDD/VA-Int	1502	273	3
Cel 1,7-2,9Ghz/i845/128-1Gb/VA64		171	7
Celeron 1800/Intel 845GV/128/Vaint		195	7
Celeron 2000/Intel 845GV/128/VA32Mb		213	7
Celeron D 2267/Intel 865GV/128/VA64		245	7
Celeron J 2533/Intel 865GV/256/VA64		273	7
Celeron 2400/Intel 865GV/256/VA32Mb		279	7
Celeron D 2667/Intel 865GV/256/VA64		319	7
Celeron J 2667/Intel 915/256/VA128M		397	7
Celeron D 2933/Intel 865PE/512		439	7
Celeron J 2800/Intel 915/512/VA128M		478	7
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
Sempron 2200/Via KM400/128/VAint/40		186	7
IP4 2.26Ghz/Intel 845GV/128/VA32Mb		257	7
Sempron 2400/nForce2Ultra400/256		293	7
IP4 2.4Ghz/Intel 845GV/256/VA32Mb		317	7
Sempron 2600/nForce2Ultra400/256		327	7
IP4 3.0Ghz/Intel 865PE/256/VA128Mb		447	7
Sempron 2800/nForce2Ultra400/512		470	7
IP4 3.2Ghz/Intel 865RE/512/VA128Mb		538	7
IP4 3.4Ghz/Intel 865GV/512/VA64Mb		560	7
Sempron 3100/nForce2Ultra400/512		653	7
IP4 3.6Ghz/Intel 925/1Gb/VA256Mb		1073	7
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Ath 3,0/512/60Gb/VAint	2585	470	3
Sempr 2,2-2,6Ghz/KM-400/128-2Gb		165	7
Duron 1800/Via KM400/128/VAint/40Gb		177	7
Athlon 2000/Via KM400/128/VAint/40G		193	7
Athlon 2200/Via KM400/128/VAint/40G		227	7
ATHLON 64 2,8-3,4Ghz/128-2Gb/VA64		390	7
Athlon 64 2800/nForce 3/256/VA128Mb		429	7
Athlon 64 3200/nForce 3/512/VA128Mb		489	7
Athlon 64 3400/nForce 3/512/VA128Mb		569	7
Мобильные компьютеры			
IBM,SONY,Gateway,Toshiba,Compaq от		435	7
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 333-2400 (Coppermine/T) от	99	18	3
AMD Sempron™ 2200+/2800+ BOX от	330	60	3
AMD Athlon 64 2,8 - 3,4 Box(rap.3)	715	130	3
Pentium4 2,4 / 3,2 от	809	147	3
AMDSempron 2,2-2,6Ghz,K7XP 2000		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 Apacer	110	20	3
128/256/512Mb DDR Kingston, Mtec	121	22	3
SDR;DDR;DDR2[PC266,333,400,533]:128		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			
ALBATRON,ASRock,Elitegroup,DFI-от		21	7
ASUS,ABIT,SOLTEK,MSI,GIGABYTE-от		23	7
MB ASRock 775i65GV INTEL 865GV+		356	4
MB Gigabyte GA-8IPE1000MK i865PE		440	4
MB ASUS K8V SE Deluxe K8T800		577	4
Жесткие диски IDE			
40-80Gb Seagate,WD,Samsung,Maxtor	314	57	3
80-160Gb Seagate, WD, Samsung от	413	75	3
120-200Gb 7200 Seagate, WD от	539	98	3
10-250GB 7200 Samsung,Maxtor,WD, от		32	7
Сменные диски			
CD-dr 52x Samsung, Acer, NEC	77	14	3
CD-RW LiteOn,Nec, Samsung, Sony,от	132	24	3
DVD 16/40 Asus,Toshiba,BenQ от	138	25	3
DVD+CDRW BenQ, LiteOn, Sony, Nec	220	40	3
DVD+/-R/RW BenQ, Nec от	435	79	3
40-56x Sony,Teac,Samsung,Asus от		13	7
TEAC,MITSUMI,NEC,LG,SONY,ASUS от		27	7
TOSHIBA,LITE ON ,TEAC,MITSUMI,NEC		80	7
MultiMedia			
AverMedia JOYTV / USB Radio FM / Ez	165	30	3
KW-TV878R-Pro/883	182	33	3
Большой выбор акустических систем		3	7
16-32bYamaha,Creative,CMedia от		6	7
Видеокарты			
128/256Mb 9250,9550, 9600 VIVO	270	49	3
128/256Mb ASUS FX5200, 5700LE	319	58	3
128Mb 5200, 5600 GeForce	330	60	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" 73GE,TCO'99,1280x1024@75Hz	633	115	3
19" SCOTT 9950 1600x1200 TCO'99	831	151	3
17"Acer AL1714 13ms 350:1,37Окд/м2	1689	307	3
17" LG L1730S TFT 550:1 250кд/м2	1716	312	3
17" NEC MultiSyrc 1701	1980	360	3

Наименование	грн.	у.е.	код
14-22,SONY,SAMSUNG,LG от		96	7
17", SAMTRON 78E		109	7
17" LG 773E 1280x1024@60Hzц, TCO 99		110	7
17", SAMSUNG 793 S		115	7
17" LG 711B FLATRON 1280x1024@66Hz		125	7
17", SAMTRON 78DF		126	7
17" LG 710MH FLATRON MULTIMEDIA		130	7
17", SAMSUNG 793 DF/DFX		130	7
17", SAMSUNG 793 DF/DFX Silver		132	7
17", SAMTRON 78BDF		132	7
17", SAMSUNG 793 MB		135	7
17" LG 710PH FLATRON 0.24		136	7
17" LG F700B 1024x768@85Hц, TCO'99		138	7
17" LG F720B		139	7
17", SAMSUNG 795 DF/DFX		139	7
17" LG 710PU FLATRON 0.24		140	7
17", SAMSUNG 795 DF/DFX Silver		140	7
17", SAMSUNG 795 MB		143	7
17" LG F700P		164	7
17" LG F720P		166	7
17", SAMSUNG 797 DF		166	7
17", SAMSUNG 757 MB DynaflatDF CRT		169	7
19", SAMTRON 98PDF		198	7
19", SAMSUNG 997 DF		232	7
19" LG 910B		233	7
19" LG 910BU		237	7
19", SAMSUNG 957 MB CRT. 96kHz		243	7
LCD15" LG 1515S LCD		281	7
LCD15" LG 1511S LCD		283	7
15"TFT, SAMSUNG 510N (ASSN)/(ASKN)		283	7
LCD15" LG 1530S LCD		285	7
LCD15" LG 1520B LCD		297	7
17"TFT, SAMTRON 73V (VTSS)		301	7
15" TFT, SONY SDM-HS53B Black		313	7
LCD15" LG 1530B LCD		314	7
Все виды TFT мониторов, 15"-24" от		320	7
17"TFT, SAMSUNG 710V (VSSN)		331	7
LCD15" LG 1520P LCD		332	7
LCD17" LG 1715S LCD		332	7
17"TFT, SAMSUNG 710V (VSSS)		336	7
LCD17" LG 1730SBN LCD		344	7
LCD17" LG 1730SSN LCD		344	7
17" TFT, SONY SDM-S73B Black		368	7
17" TFT, SONY SDM-S73N Grey		368	7
LCD17" LG 1720B LCD		371	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASSN)		372	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASKB)		375	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASKS)		378	7
17"TFT, SAMSUNG 710M (MSSS)		380	7
LCD17" LG 1730B LCD		381	7
17"TFT, SAMSUNG 710N (ASTS)		398	7
LCD17" LG 1720P LCD		404	7
LCD17" LG 1730P LCD		409	7
17" TFT, SONY SDM-S74B Black		428	7
17" TFT, SONY SDM-X73B Black		453	7
17"TFT, SAMSUNG 172X (BSDS)		457	7
17"TFT, SAMSUNG 720B (ESQSB)		458	7
17"TFT, SAMSUNG 710T (BSASQ)		460	7
17"TFT, SAMSUNG 710T (BSTSQ)		460	7
17"TFT, SAMSUNG 720T (PSQSQ)		467	7
19"TFT, SAMSUNG 910N (ASSS)/(ASKS)		476	7
19"TFT, SAMSUNG 192B (ESDS)		500	7
17"TFT, SAMSUNG 173P (DI17PSQA)		537	7
19"TFT, SAMSUNG 910T (BSTBV)		579	7
19"TFT, SAMSUNG 910T (BSTSQ)		583	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 FLL1730B		1988	4
Monitor 15" Sony SDM-S53 Grey LCD		2072	4
Monitor 17" LG FLL1730		2201	4
Monitor 17" Sony SDM-S74S TFT		2397	4
Monitor 17" SONY LCD HS74W		2408	4
Monitor 18" LG FLL810B		2492	4
Monitor 19" LG FLL930S GSNT		2554	4
Модемы			
DTK Rockwell(Conexan) int 56K VI	61	11	3
D-LINK DFM 562IS от	61	11	3
ASOTEL R21, K2D Vector(GVC) от	215	39	3
ZyXEL OMNI LITE/MINI/NEO/UNO от	259	47	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

Наименование	грн.	у.е.	код
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 2814L+ 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 (вкл.usb!!!)+2 к	369	67	3
CANON, HP, EPSON, LEXMARK от		39	7
Лазерные принтеры			
SAMSUNG ML-1520P	853	155	3
CANON LBP-1120 2400*600dpi	1023	186	3
HP Laser Jet 1010W	1045	190	3
CANON, HP, Brother HL, Samsung от		176	7
Сканеры			
BenQ Scan 5250 - 5550 1200x2400dpi	308	56	3
Canon CanoScan Lide20 1200x2400dpi	380	69	3
HP ScanJet 2400C - 3770 1200x2400dp	435	79	3
Сканер Mustek BearPaw 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)	193	35	3
SUPER POWER VT 525, 625, 800 от	215	39	3
APC BK 500, 350CS	336	61	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Canon BC-20 2100/3/4XXX BL BASF	17	3	3
Тонер OKI PAGE 4W	110	20	3
XEROX Картридж для HP1100/ 3200	253	46	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 30вечер+выходной(18-09чс,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»
№12 (174), 21.03.2005.
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. № **2726**

КОМПАНІЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла

Лорды войны
Battlecry III
Warlords







В новій грі популярної стратегічної серії вас очікують повні небезпеки пригоди на просторах таємничого континенту Кешан, що населений змієподібними істотами. Світ гри розширився за рахунок п'яти нових рас, великого числа героїв та заклинань, а також шести видів драконів. Warlords Battlecry III обіцяє стати однією з самих масштабних ігр в історії жанру!

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

© 2004 "MultiTrade", © 2004 "Akella", © 2004 "Enlight", © 2004 "Infinite Interactive"

Видавець на території України - компанія "МультиТрейд".
З питань гуртового постачання звертайтеся за тел.: (044) 237 5186; www.multitrade.com.ua

Акелла

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питанні 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

Вир[illegible]ництво в Україні — Д[illegible] «Єврософтпром»