

Мой Компьютер
Игровой

29

191

18

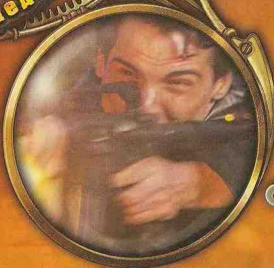
2005

Июль

Еженедельник

стр.10

ACT
of
WAR
DIRECT ACTION



AREA-51 стр.16

стр.18

SCAR
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO



ОТЕЛЬ стр.8
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

Подписной индекс 22307

По поводу рекламы
на сайте обратиться
в РА «Ай Ти Реклам»
т. 455-4885



МОЙ
КОМПЬЮТЕР



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

(в онлайн в день выхода номера)

(каждый день)

(акции, скидки, розыгрыши)

(все, что вы знали и так)

Статьи

Новости

Promo

О нас

Поиск



Поиск статей по названию и номеру εβδοделника

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



бережіться
підписки

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

ВНИМАНИЕ!!!

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

- | | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Винница ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая ✓ утол Кодобинского и Ленинградской Днепропетровск ✓ Кiosки «СВ-почта» Донецк ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960 ✓ ул. Артема, 131-а ✓ ул. Освободения Донбасса, 4 Макеевка ✓ гост. «Маяк» Киев ✓ Кiosки «Союзпечать» ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости» ✓ Кiosки «Факты» ✓ Книжный рынок «Петровка» ✓ Книжный супермаркет «Буква» ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей» ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29 ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс | <ul style="list-style-type: none"> ✓ ул. Жилимская, 87/30 Кировоград ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655 Крым ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать» Луганск ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать» Львов ✓ Кiosки «Тортпрессы» ✓ Кiosки «Интерпресса» Мариуполь ✓ Кiosки «Союзпечать» Николаев Торговые лотки: ✓ ул. Советская ✓ Супермаркет «Сельпо» ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество» ✓ рынок на ул. Дзержинского ✓ рынок «Северный» ✓ «Самит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 381217 Одесса ✓ кiosки «Одессагипресса» | <ul style="list-style-type: none"> ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы» Олптовая продажа: ✓ ул. Костанди, 100 Полтава ✓ кiosки Полтавского почтамта ✓ газ. ряд «Ангелы», ул. Октябрьская, 27 ✓ лоток на ост. «Оптика» (и-п «Осень»), ул. Ленина, 118 Сумы ✓ Укрпочта Тернополь ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды» Харьков ✓ газетный рынок ✓ магазин «BOOKS» Херсон ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5 ✓ кiosки, бул. Мирный, 5 ✓ кiosки, ул. Железнодорожная Хмельницкий ✓ Олптовая продажа, тел. (0382) 795668 Черновик ✓ кiosки «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.podika.kiev.ua, www.bltz-press.com.ua, www.kas.kiev.ua и для жителей зарубежья — www.ukrpress.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЛІПНІ 2005



1-й ПРИЗ -
MVVR-100(w/k-ра/MP3/
PC CAM/+video)
цифровий фотоапарат Mustec

2-й ПРИЗИ -
Canon BC-06 or BJ-250/
1000 (photo)HP 51641 (HP 8)**
color HP DeskJet 820сxi

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

- Вирджин КЕМПЕР
Ghost Recon 3: Advanced Warfighter, стр. 7
Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak
«Отель "У погибшего альпиниста"», стр. 8-9
Thorn vs The Reloader
Act of War, стр. 10-13
Илья САВЧЕНКО aka Savil
«Братья Пилоты 3D-2», стр. 14-15
Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov
Area 51, стр. 16-17
Андрей РАДИШИН aka bartalbe
SCAR — Squadra Corse Alfa Romeo, стр. 18-19
Алексей ТУР aka Ieprecon
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction, стр. 20-21
С. ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov&A. ЧЕМИРИС aka R@ak
Patrician 3: The Rise of the Hanse, стр. 22-23
Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
«Битва кодунов II», стр. 24-25
Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK
Один день из жизни... стр. 26
Александр ГУСЛЕНКО
Остынь, дружище! стр. 27-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Дикий ковбой с Дикого Запада

Шутеры в последнее время рассказывают нам либо о проблемах спецподразделений, либо об отважных учениках на заброшенных космических станциях, отбивающихся от толп похмельных инопланетян. Фантазии, как говорится, кот наплакка, да и ту мыши слизали.



Слава ГейМыру, иногда в «стреляльном» полку случаются довольно любопытные пополнения. Как, например, **Lawmaker** от дебютантов из **Darkroom Studios**. Название (компания), как говорится, готтичненькое и гламурненькое («Темная Комната»), а вот

будет ли так же готтичненько и гламурненько в самом вестерне? Да-да, вы не ослышались, не обиделись — и пока еще не обдумались, потому что действие данного шутера будет разворачиваться на диком-предиком Западе, где бродит много диких-предиких индейцев.

Главного героя зовут — не поверите! — Кольт. А в напарниках у него Смит и Вессон. Шутка. Паскалая. Про напарников пока мало что известно, зато есть первые сведения о сюжете. Кольт Кауфман, бывший солдат (северянин, южанин, беглый дезертир Российской армии образца наполеоновского нашествия?) — ищет обидчиков, а если точнее — убийц своего отца и похитителя своей матери. Путь Кольта лежит через ог-

ромные локации 2.5×2.5 кв. км каждая, на которых, кроме основной сюжетной линии, любой крутой парень сможет получить все, что его душе угодно, — ограбления банков, азартные игры, открытие собственного бизнеса, организация проблем на свою голову с помощью шерифа, погони, перестрелки и переругивалки и т.д., и т.п. Впрочем, банки можно и не грабить, следуя одной только дороге мести.

В качестве стихийных бедствий (кроме бандитов, шерифов и главного героя) в игре будут присутствовать Тornado, другие смерчи и ураганы, причем довольно высокого, фотореалистического качества — благодаря собственной технологии **Omnibus Technology Suite**. Ну и вся графика, как говорит гламурно-готтичненько разработчики, намечается выдающаяся. И AI уменьшкй да смышленненький!

Дата релиза еще не названа, особо жадных до шутерных вестернов издателей пока тоже не наблюдается. Зато уже сейчас можно просмотреть некоторые скриншоты: готтичненько, гламурненько — и ни капелки не похоже на Дикий Запад!

Будзм рззат!!!

Мил да был в 1998 г. некий легендарный экшен **Sin**. Синиска себе славу и популярность, изрешетил сердца геймеров и канула в лету. Слухами о сиквеле земля наполнилась, но как-то неуверительно и вяло.

Не так давно из неподтвержденных источников пришла информация, что слухи



подтвердились. Причем, хитромудровывернутые разработчики из **Ritual Entertainment** предложили вниманию (и главное — карма-

нам) геймеров совершенно новую схему распространения игры.

Слышали о синках? Это когда на диске/кассете исполнителя N присутствует всего одна песенка, но зато хитовая. При этом стоит она — как целый альбом. Есть еще макси-сингл — это три-четыре песенки в той же веселенькой упаковке и по той же веселенькой цене. Вместо альбома.



А теперь вслушайтесь в название сиквела — **Sin Episodes**. Не правда ли, название говорит само за себя?

Так вот, впаривать продукт нам (точнее им, сытым буржуинам) будут небольшими эпизодами — по 3-6 часов геймплея, но — по 20\$ за эпизод или около того. Впаривать будут через систему онлайн-овой дистрибуции **Sleam**. Вероятно, еще и бета-тестинг устроят за счет геймеров в течение первых адак пяти эпизодов.

Стив Никс, исполнительный директор студии, по поводу подобной инновации излучает оптимизм в опасных для здоровья дозах и уверяет, что данная система поможет им (разработчикам) неплохо обогатиться, ибо стандартные способы издания игры вряд ли дадут им уйти в плюс. Хорошо будет и рядовым игрокам, ибо счастье малыми дозами — это всегда интригует и подхлестывает интерес, да и вообще — хорошего должно быть очень понемножку.

Не забыл CEO (исполнительный директор) и непосредственно про саму игру. Упор, как и в первой части, будет во многом делаться на персонажей и их характеры. В частности, появится новая роковая вуман — Джессика Каннион (видимо, двоюродная правнучка Кольта Кауфмана из предыдущей но-

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».

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе напишите свои данные:

востях), эксперт по тыловым операциям. А если к этому прибавить одолженную у Valve технологию *Source Engine*, с которой и в горящую избу можно будет войти, и фотореалистично там помереть, и AI подыять до облачных вышей, и транспорт использовать столькими различными способами, что «Камасутра» зайбется в угол и будет там нервно курить «Бахагавату»...

В общем, Sin Episodes марку не уронит, а гордо приклетит на каждый второй геймерский лоб!

Только вот новая хитромудромаркетинговая система обдирания слишком уж душно пахнет — эдак каждую игру можно будет продавать в 10 раз дороже, разбивая страсти, шутеры и авантюры на отдельные миссии и главы и продавая соответственно по миссиию. А спортсмены можно продавать по турам: 1-й диск — 1/8 финала. 2-ой диск — 1/4 финала, 3-ий — полуфинал.... Тыфу, бред какой-то!

Или все-таки не бред? Дождемся третьего квартала сего года — облопошивание начнется именно тогда.

Да, кстати, когда номер был практически сверстан, — открылся сайт вышеуказанной игры. Вот он, свежачок-с, <http://www.sinepisodes.com/>.

Test of Starmaster

Пришло и наше время, господа и камрады, время исконно княвской и конкретно-многопользовательской MMORPG **Starmaster**, точнее — последнего, завершающего и окончательно-го бета-теста. Краткое содержание предыдущих серий, бета-тестов, да и просто сюжета. Игра делается не первый год, в игре присутствует космос и межпланетные перелеты, а также непримиримая война между двумя ветвями человеческой расы — людями и другими. Други — потомки... нацистов, засевшие в глубоком подполье где-то в районе Аргентины еще в 1945 году и биологическими мутациями привадили себя к чему-то совершенно неприглядному внешне, но выгодному с точки зрения обороноспособности и атакоталанта. В результате космические корабли других более легкие и маневренные, а человеческие посудины — медлительные, но зато бронированные по самое «но чучу». Соответственно, баланс между двумя ветвями соблюдается неукоснительно, а значит — побеждать придется не большой пушкой, а, прежде всего, стратегически-тактическим талантом.

Торговая, социальные отношения, кланы и прочее-прочее-прочее, само собой, будут присутствовать в перерывах между межведомственными перелетами и отчаянными космическими сражениями.

Хотите узнать больше? А, может быть, вы еще в бета-тестеры хотите? А, кстати, можно! Набор-то пока идет. Далее — информация без купор:

«Пилоты все дружно встали и начали петь «Это есть наш последний и решительный бой».

Но, покада мир еще не так хороши, как бы нам хотелось, мы не можем допустить тудя всех желающих. Для того, чтобы одним из первых почувствовать, как штурвал истребителя дрожит от напряжения, нужно не просто иметь желание играть. Нужно быть готовым к любым катаклизмам, которые могут произойти в открытом космосе...

Если Вы готовы принять участие в бета-тесте нашего мира, ответьте на вопросы приведенные ниже:

- 1) Ваше имя или ник;
- 2) время, которое Вы готовы тратить каждый день на тест;
- 3) тип и частота процессора у Вас на машине;
- 4) полное название материнской карты (чипсет и производитель);
- 5) объем и тип оперативной памяти;
- 6) производитель и модель видеокарты;
- 7) установленный по умолчанию видеорежим;

8) операционная система (указать сервайпак);

- 9) версия Direct X;
- 10) тип доступа в Интернет (dial-up, выделенный канал лимитированный или асимметричный);

- 11) альтернативные способы связи (кроме того e-мэйла, с которого будет письмо);
- 12) город Вашего проживания;
- 13) участие в предыдущих бета тестах «StarMaster» или других игр (указать каких).

Заполненные анкеты высылать на адрес: Rand@ipnet.kiev.ua.

Заранее предупреждаем. Не все будут отобраны для тестовых полетов».

Неушимым будет сообщить, что ненавистным ПнаРом данного проекта занимается некая легендарная личность украинского онлайна с загадочным ником **Rand**. Думаю, читателям МИКа он тоже некоторым образом знаком (хитромудрый смайл).

И еще одна любопытная любопытность. Обратите внимание на домен официального сайта **Starmaster**: <http://www.starmaster.su>.

...Из поколения тех доменов, что были зарезервированы для Советского Союза (Soviet Union), но так и остались невестрбованными. В большинстве случаев... (Мудрохотрый смайл.)

По GTA, общественным мнением — или!!!

Похоже, GTA вскоре побьет по популярности даже неувдающих «Симсов». По крайней мере, та скандальная почва, которую уже несколько месяцев возделывают борды за моральные ценности и торжество гуманизма, должна привлечь к игре еще большее количество геймеров.

Не успели еще утихнуть споры в американском Сенате, а очередной подросток из негритянского квартала не успел достать волюну (кон там разве что на дорогах не валются) и, наигравшись в Grand Theft

Auto: San Andreas (а также насмотревшись фильмов о «Суперменах» и просто выглывну в реальность своего нищего квартала), не успел расстрелять своего товарища...

А скандал вспыхнул опять!

На этот раз виноватым оказался... секс. Который, как известно, идет под руку с насилием, потому что не разрешают смотреть детям до 21 года. Причем с 18-ти заниматься сексом вроде бы как разрешают, а вот смотреть о нем фильмы — ни-ни! И правильно, молодой гражданин должен искать наслаждение путем проб и ошибок, а не повторять заученные экранные телодвижения.

Шутки нафиг!

Дело в том, что игра получила от ESRB (Entertainment Software Rating Board) пометку Mature (от 17 лет) вместо Adults Only (от 21 года). Это заметил конгрессмен от штата Калифорния Алянд Ии и сразу же высказал свое громкое недовольство данным фактом.

Оказалось, владельцы PC-версии могут скачать хак, позволяющий главному герою заниматься с герл-френдой сексом «вживую». ESRB якобы об этом знала, но Adults Only игре не валила, ибо крупные сети проекты с такой маркировкой продавать отказываются. То, что особой порнографии даже в хакнутом эпизоде не нашлось, Алянда Ии не смутило: он прошел еще и по насилию, которым изобилует «Сан-Андреас», и выразил недовольство по поводу... И еще, и еще...

Вытащили на свет Божий и создателя мода, несущего гордое имя Hot coffee. Доросший гений тут же перевел стрелки на **Rockstar Games** и **Take-Two Interactive**. Он, мол, ничего и в графике не менял, и в движке тем более не копался. Просто подобные возможности были заложены в игру изначально, а перед релизом «слегка прикрыты». Пользуясь — не хочу. Бааго бы руки стояли...

ESRB, раздающая метки, мгновенно поддержала создателя мода — мол, мы ни о чем таком не знали, и если в ходе расследования выяснится, что разработчики с издателем утаили такой вопиющий адюльт, мы им по ушам... А некоторые конгрессмены, мол, пускай не суются к нам и не зарабатывают на нас политический капитал, ибо они ни рожна не смыслят в составлении рейтингов и в оценке каждой конкретной игры!..

Rockstar Games & Take-Two Interactive отмазываются, все гонят на всех. GTA: San Andreas гордо шествует по планете!

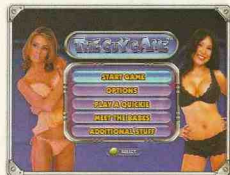
Патч для «Анги»

Среди наших читателей все более популярной становится игра «Лига Хаоса», и в последнее время редакция буквально захлебнулась лавиной писем с вопросами по ней. Коронное место по частоте повторения среди них занимает вопрос: «Как в ней сохраняются?» Увы, при русификации немногого пострадал исходный код игры, и возможность сохраняться исчезла, что исправляется путем установки неболь-

шого патчика, который можно взять, например, здесь: <http://www.russobit-m.ru/rus/downloads/patch/CLPatch001.exe>. Автор статьи искренне извиняется, что не упомянул об этом прямо в тексте, и надеется, что эта заметка исправит досадное упущение.

Но вернемся же к сексу!

О да, о да, вернемся!
Эх, нас же дети читают...
Ладно, вернемся к эротике... с долей легкого маразма и кидалова.
Под шумок с GTA: San Andreas дамочек меч морали обрушили еще и на игрушку **The Guy Game**. Такая себе поганенькая викторина с раздеванием девушек. Одна из



девушек, согласившаяся на «тираж» своего тела во всех подробностях, после выхода игры вдруг вспомнила, что на момент фотосессии ей еще не исполнилось 18 лет, а значит, она была еще маленькой, глупой и за себя отвечать не могла.

А сейчас ей исполнилось 18, и за себя она отвечать — может! А потому радостно подает в суд на создателей.

Создатели сориентировались непримчиво быстро (особенности профессии!) — и вырезали резко поумневшую диву из игры. Зато «вклали» в нее несколько новых, более мудрых — и теперь продают... интерактивную игру для DVD-плееров. **The Guy Game: Game Over!**
Что верно, то верно — полный Game Over!

Свежие новости с фронтов WCG 2005

А новостей как раз очень много и все они достаточно приятные.

Подождем к концу отборочный чемпионат в Харькове. Список победителей смотрите ниже.

✓ Counter-Strike

1 место — ICE

- 2 место — eXotic
- 3 место — NcR
- ✓ Warcraft III
- 1 место — v3nus
- 2 место — pro100.Snake
- 3 место — Fistic
- ✓ Starcraft
- 1 место — 3d.Strelok
- 2 место — A4Tech
- 3 место — 3D.nGifreSh.GSC
- ✓ FIFA
- 1 место — eXtrudeJoxyGEN
- 2 место — Strim
- 3 место — FifiX.net)Blood
- ✓ NFS
- 1 место — VidocQ-GG
- 2 место — GizMatik
- 3 место — Docent

Ну что ж, господа кибер-бойцы, так держать. А мы можем только пожелать вам удачи в следующих матчах.

Следующая новость больше понравится представительницам женского пола. Как вы, наверное, помните, милые девушки, в предыдущих статьях было упоминание о конкурсе «**Мисс WCG 2005**». Так вот, организаторы решили продлить срок регистрации участниц до **31 июля**. Так что у тех мисс, которые не успели зарегистрироваться, есть еще шанс не пропустить этот конкурс. Но не забывайте: не все так просто, ведь чтобы добраться до финала, вам придется выполнить некоторые задания.

✓ «Представление» — краткий рассказ о себе.

✓ «Личный перформанс» — творческое задание: с помощью предоставленных аксессуаров и элементов одежды создать неповторимый образ и презентовать его аудитории.

✓ «Лучшая болельщица» — исполнить коллективный танцевальный номер, который будет отрежиссирован в процессе подготовки к финалу.

✓ Финальное дефиле в вечерних платьях (предоставляются организаторами).

Ну, и последняя новость, можно сказать, самая приятная. Теперь мы сможем смотреть трансляцию отборочных туров WCG 2005 по телевизору. А именно — на «Новом канале». К сожалению, заблаговременно оповещать вас о трансляциях мы не сможем. Так что следите за новостями на сайте wgc.com.ua.

Внимание, ДНЕПРОПЕТРОВСК!!!!

Напоминаем, что ваши отборочные туры будут проходить с 23 по 24 июля.

Вот полное расписание в таблице.

Игра	начало подтверждения онлайн-ой регистрации	окончание подтверждения онлайн-ой регистрации	составление турнирной сетки	начало турнира
Counter Strike	9:00	10:00	10:10	10:15
Star Craft	9:00	10:00	10:10	10:15
War Craft	9:00	10:00	10:10	10:15
Fifa 2005	12:00	13:00	13:10	13:15
Need for Speed	15:00	16:00	16:10	16:15

А теперь пригитовимся к полному маразму!

Восток — это, братцы, дело не только тонкое, но и крайне опасное. Особенно если ты являешься внештатным или, не приведи ГейМир, штатным гейм-журналистом. Заиграешься в какую-нибудь игру ночью, на рабочем месте... А тебя по детектору — хвать!.. И когда утром, уставший и красноглазый, ты будешь возвращаться домой — остановишься в пяти метрах белая карета, выйдут откуда-то добрые молодцы, не обезображенные виртуалом, наденут на тебя смиренную рубашку — да и отвезут в спецзаведение, где подвергнут принудительному лечению от кастования файберолов и пиксель-хантинга.

Не верите? А зря!

В Пекине открылась клиника для Инет и гейм-зависимых. Пока еще не принудительная, потому что платная. Но если китайцы что-то начинают строить — коммунизм, там, или китайскую стену — ховайся! Вот, что говорят о поступающих «свеженьких» пациентах тамошние доктора: «Они подавлены, нервноукачив, подвержены панике и неохотно идут на контакт с окружающими. У них нарушен сон, дрожат и не имеют руки».

О распадке дня: подъем — в шесть часов утра, сеансы психотерапии, прием лекарств, ипоукаивание и физикультура. С помощью капельницы пациентам вводит специальный состав, изменяющий баланс выделяемых мозгом веществ, а дрожь в руках лечат с помощью электричества — 30 вольт на подушечки пальцев.

Еще не страшно?

Тогда о цене. Один день пребывания в клинике стоит примерно \$48, что вдвое превышает недельный заработок среднестатистического жителя Пекина. Курс длится от 10 до 15 суток.

Маленькое отступление перед наступлением

Нет зависимых от наркотиков, нет зависимых от алкоголя и Интернета! Нет зависимых от женщин! Нету! Есть ЗАВИСИМОСТЬ как таковая. И если человек к ней предрасположен, он обязательно найдет нечто, от чего будет ЗАВИСЕТЬ. Свинья грязь найдет!

К сожалению, как лечить предрасположенных к свободной ЗАВИСИМОСТИ — пока не известно. Видимо, двадцать первый век — еще не будущее. А всего лишь настоящее. Причем, не самое радужное. Пока что.

Будем ждать релиза Счастливого Будущего. А вместе с вами его будет ждать Покровитель степных тушканчиков, Стиратель нужных файлов из Windows, обладатель оранжевого пояса в номинации по выпиванию «Арривы» Кирилл Талер, а также Малис, отметившийся в сегодняшних новостях короткой заметкой о патче к «Лиге Хаоса».

Разработчик: Red Storm Ent

Издатель: Ubi Soft

Жанр: тактический шутер

Системные требования: не объявлены

Дата выхода: зима 2005 года

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

Tom Clancy's

GHOST RECON 3

Каким же, а кто такой Том Кланси? Как не знаете? Эх, вы... А вот задайте тот же вопрос любому американцу, и он вам ответит, что это знаменитейший автор. И пишет этот автор отнюдь не женские романы и даже не фантастику. Книжки его посвящены спецвойскам. Уровень популярности Кланси настолько велик, что по его книгам на сегодня снято немалое количество фильмов, а по мотивам трех самых известных произведений были даже созданы игры. Тем, кто сейчас чешет затылок и пытается припомнить, я помогу.

Это такие громкие проекты, как *Rainbow Six*, *Splinter Cell* и *Ghost Recon*. Речь в этой статье, как вы уже поняли из названия, пойдет о последнем проекте, а точнее, о его продолжении. Тут у вас может возникнуть вопрос, а почему, собственно говоря, нам предлагают третью часть, а как же вторая? Все дело в том, что вторая часть «отряда призраков», судя по последним новостям, будет выпущена только для игровых консолей, и на ПК не появится. Грустить тут, конечно, не о чем, ибо по большинству отзывов вполне можно сделать выводы о том, что проект не совсем удачный. Так что разработчики решили не выпускать *Ghost Recon 2* на платформу ПК.

Вот, помню, в 2013 году...

Сюжет очередной части знаменитого проекта вполне стандартен для игр подобного рода. Президенты трех самостоятельных государств — США, Канады и Мексики — решили встретиться, чтобы обсудить политические интересы всех трех сторон. Конечно же, собраться в США или в еще какой мирной стране для американских президентов жутко банально, поэтому встречу решили провести в Мексике. Чем в итоге и воспользовалась мексиканская повстанческая армия. Во время встречи повстанцы атакуют консульство и, как результат, похищают американского главу страны. Вот именно туда и предстоит отправиться уже известному по шумихе в России «отряду призраков».

При взгляде на первые скриншоты у вас может возникнуть впечатление, что *Ghost Recon 3* превратился в обычный шутер с небольшим элементом тактики. Смею вас заверить, что это не так. Если не поленились и скачаете ролик, то поймете, что игра по-прежнему представляет собой в первую очередь тактику, а уже во вторую — шутер. Хотя открытых сражений теперь будет больше, чем в предыдущих частях, где мы в основном вели диверсионную работу. Здесь же иногда будут попадаться сражения в стиле *Black hawk down* (не игры, а фильма). Игру это абсолютно не портит, а наоборот, добавляет что-то новое и нестандартное.

Также не совсем стандартной можно назвать и экипировку будущих «призраков». На дворе-то 2013 год, а значит, уровень вооружения и компьютерного обеспечения значительно повысился. Компьютеры, кстати, станут одной из основных фишек третьей части. Каждый член вашего отряда, как и вы, получит в распоряжение свой личный мини-комп. С его помощью вы сможете делать практически все — от банального подключения к спутнику и проверки местности до тактического управления командой и техникой на расстоянии. Наконец-то парни из *Red*

Storm Ent снабдили каждого бойца мини-камерами а-ля *SWAT 4* и *Rainbow Six*. С помощью видео интерфейса вы сможете наблюдать, что делает ваш напарник, и в случае необходимости дать ему новые указания. С AI проблем вроде нету, по крайней мере, по ролику четко видно, что враги наступают слаженно и четко. Ваши напарники тоже в грязь лицом не падают и стараются вести огонь из укрытий.

Еще из нововведений обещается возможность водить транспорт в виде бронетранспортеров, машин и вертолетов. Так что теперь в группе набора появится новый класс — «пилот».

С оружием пока что тишина, толком не известно, что за модели будут представлены в игре. Скорее всего, разработчики намереваются взять стандартные модели оружия и немного модернизировать, сделав их тем самым подходящими под общий антураж будущего.

О мультиплеере тоже пока что информации нет. Известно только, что он будет, и что намечается режим кооператива.

Солдат со стороны

Графическое исполнение ничего, кроме похвал, заслужить не может. Видео четко показывает, приятную и современную графику, а также красивые полигональные модели (20000). Ваши враги, как, собственно, и ваши напарники, вполне похожи на живых людей, а не на ботов. Особенно это хорошо видно во время перестрелки. Показанный в ролике город тоже поражает своей красотой и детализацией объектов. И со спецэффектами никаких проблем не замечено. Красиво взрывается, красиво рушится, что еще надо нашему человеку? Озвучка тоже оставляет благоприятный отпечаток в душе.

Как отдельный вопрос стоит вынести еще один финт разработчиков. Оказывается, «редстормовцы» решили повторить пламенный подвиг *Xenus'a*. А нам обещается либо большой кусок территории, который не будет делиться на зоны, либо же большие уровни с минимумом портуалов. Лучше, как по мне, второе, ибо «*Xenus*» на этом уже погорел, и будет очень обидно если погорит и этот проект.

This game is not ready...

Конечно же, игру стоит ждать и надеяться на то, что разработчики выполнят свое слово и сделают все, что было задумано. А пока можно скачать пару роликов, посмотреть скриншоты и посетить форум. На форуме, если вы владеете достаточным уровнем английского, можно задать вопросы разработчикам, и если это не секретная информация, то даже получить ответы на них. Адрес официального сайта <http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3>



ОТЕЛЬ У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

Алексей ДОБРУНОВ aka LaMrak

Разработчик: Electronic Paradise
Издатель: «Аксел»
Жанр: adventure/квест
Требования: не известны
Дата выхода: 4 квартал 2005

«...Я остановил машину, вылез и снял черные очки. Здесь все было именно так, как рассказывал Зигт. Отель был двухэтажным, желто-зеленым, над крыльцом красовалась траурная вывеска: "У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА"»...

Ну что же. Новое здание в Игрограде. И, видно, появилось совсем недавно. Краска еще не везде высохла, дерево, из которого сделаны ступеньки и перила, еще не почернело от дождей, снега и холода, а верхние этажи не достроены. Мельшаше туда-сюда рабочие, занятые своими строительными делами, довершали атмосферу, которая царит на нормальной стройке. На костюмах строителей значилась надпись: Electronic Paradise. Перед входом на стройплощадку расположился огромный стенд со следующим текстом:

«Добро пожаловать, уважаемые гости. Не смотрите на производимые строительные работы, смело входите. Сейчас у нас ведутся активные работы. Заходите, и смотрите, мы ничего не прчем, все у вас на виду.

Добро пожаловать в новую адвенчуру (или квест, мне это название в данном случае более по душе) — «ОТЕЛЬ "У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА"» по мотивам известного произведения братьев Стругацких «Дело об убийстве, или Отель "У погибшего альпиниста"». Добро пожаловать в прекрасный отель, находящийся в живописной альпийской долине. Добро пожаловать в уютные комнаты, побудьте здесь немного, присядьте возле камин, согрейтесь, забудьте свою усталость. Добро пожаловать в место, где тайна ждет Вас».

М-да, квест, да еще по такому роману, как не зайти. Я осторожно прошествовал по крыльцу и открыл дверь...

* * *

«... — Там... — произнес он неестественно низким и глухим голосом. — Вон там это произошло. — Он простер указующую руку. В руке был штопор. — На той вершине...»

Я повернулся и, прищурившись, поглядел на сизую, жуткого вида отесную стену, ограждавшую долину с запада, на бледные языки снега, на изумрудный неб, четкий, словно нарисованный на сочно-синей поверхности стекла.

— Лопнул карабин, — все тем же глухим голосом продолжал владелец. — Двести метров он летел по вертикали вниз, к смерти, и ему не за что было зацепиться на гладком камне...»

Не ждали такого квеста? Я тоже не ждал. И каково же было мое удивление, когда я совершенно случайно наткнулся на информацию его о разработке. Очень заинтересовался, а теперь надеюсь заинтересовать и вас. Прошу.

«Отель "У погибшего Альпиниста" — довольно раскрученный бренд. Популярность книги превышает все разумные пределы. Думаю, количество переводов книги на другие языки невероятно огромное. Но да что там, сколько раз на просторах СНГ издавались Стругацкие? Много, очень много! А фильм по мотивам книги? Уже порядком старый, но очень интересный. И популярный. И так подумать, чего не хватало «Отелю "У погибшего Альпиниста"» для полной коллекции? Правильно, игры по мотивам! И вот дождался, наконец-то, игра разрабатывается, и ее выход не за горами.

Помните ту непередаваемую атмосферу книги? Помните эти описания природы, непрерывно идущий снег, отвесные скалы, трескучий мороз, помните уют и теплоту отеля, а персонажей книги, их таинственные, неповторимые характеры, когда описание их внешности создавало впечатление присутствия героев книги рядом с нами? Кто читал, тот поймет, кто не читал, у того есть шанс исправиться.

«...Мы прошли через сумрачный холл, где ощущался теплый запах потасовки камня и треском отсечивали лаком модные низкие столики, свернули в коридор налево, и хозяин плечом толкнул дверь с табличкой "Контроль". Я был усажен в уютное кресло...»

А теперь самое главное. Разработчики клятвенно обещают сделать невероятное, а именно суметь полностью передать атмосферу книги в игре! И вы знаете, я им верю. Почему? Увидите, точнее, прочтаете.

Жанр игры — КВЕСТ! Да не простой! А наподобие «Сайбер-риш» или «Шерлока Холмса: Загадка серебряных серег», по научному это называется — классический квест с видом от третьего лица.

Хорошо, другого не надо, я плохо себе представляю запутанную детективно-мистическую историю в жанре мясного экшена ☹. Вы, думаю, тоже.

А что нужно для того, чтобы игра получилось «в духе» книги? Нужно создать соответствующую обстановку, дополнить ее красивым графическим исполнением, проработать персонажей, придумать грамотные, логические загадки, написать лихой и захватывающий сюжет, с перестрелками и погонями (шучу, хотя какой детектив без погонь и перестрелок ☹). Сюжет как раз должен быть... должен быть... Ну, скажу чуть попозже, каким он должен быть в этой игре. И конечно, необходимы растущие отсюда руки, грамотный локализатор и удача. Вот это, думаю, компоненты хорошей игры. И если они станут содержанием нашего «коктейля», тогда все будет о'кей, и мы получим столь редкий замечательный квест.



Теперь разберем по составляющим. Что есть, и что мы хотим. В плане графики: мы увидим огромные просторные локации отелей, множество комнат, чуланов, мастерских и т.д. Уют и тепло, горные пейзажи и снежные вершины, все, все это будет. Проработанных игровых локаций довольно много. Знате, при взгляде на скриншоты создается впечатление, что разработчики справляются с заданием на пять с плюсом. Так и хочется присесть на мягкое кресло у камина, расположиться за дубовым столом или подойти к окну и взглянуть на горный пейзаж.

Персонажи будут в полном 3D. К сожалению, ни одного скриншота с персонажами я не нашел, но хочется верить, что и их исполнение окажется на должном уровне. Правда, обещают всего 15 человек. Помните, в упоминаемом выше «ШХ: Загадка серебряных сережек» сколько было персонажей? Вот это детектив. Но Катя Волкова (Кэйт Уолкер) в «Сайберии» чаще всего путешествавала одна (ну, почти). Не спешите ругать разработчиков за лень. Играть по книге. А в книге количество персонажей было примерно таким же. Тем более, что нам обещают глубокую проработанность характеров, привычек, образа жизни и т.д. Каждый персонаж будет уникален, у каждого своя история, свои желания и планы на настоящее, виды на будущее, у каждого — свой скелет в шкафу.

«...Тут парадная дверь отворилась, и на крыльце появился лысый коренастый человек в рыжем меховом жилете поверх ослепительной нейлоновой рубашки. Тяжелой медлительной поступью он приблизился и остановился передо мною. У него была грубая красная физиономия и шея борца-тяжеловеса. На меня он не смотрел. Его меланхолический взгляд был устремлен куда-то в сторону и исполнен печального достоинства. Несомненно, это был сам Алек Сивар, владетель отеля, долины и Бутылочного Горлышка...»

К слову о сюжете, загадках, интриге. Зайду с тыла. Помните сюжетную интригу в книге? Следы альпиниста? Детектив? Это же мы увидим и в игре. Нам предлагают, помимо красот интерьера и природы, ощутить красоты сюжета. Детектив или мистика, а может, фантастика? Это мы узнаем по ходу игры. Хотя в книге авторы отвечают на этот вопрос в самую последнюю очередь. Может, и игра пойдет по их стопам?

Столкнемся мы и со следами умершего человека, столкнемся с ложью и хитростью, простодушием и непониманием. Думаю, нам предложат запутанную интригующую сюжетную линию, не хуже книжной. Правда, разработчики до сих пор не решили — делать квест полностью по книге или отойти от основного сюжета и придумать свою историю. Мне лично кажется, что сюжет книги все-таки ляжет в основу игры, но читавшие и смотревшие «У погибшего альпиниста» получат возможность переписать историю заново. Как, например, это было в квесте «Вий: История рассказанная заново», где в одном из вариантов игры Хома Брут выяснил. Но, повторю, это лишь мое предположение, и в действительности все может быть не так. Так что, живны ли окажутся пришельцы из космоса или в любом случае будут уничтожены — неведомо! Может, мы увидим концовку, такую как хотел видеть главный герой книги?

«...С тех пор прошло более двадцати лет. Вот уже год, как я в отпуске. У меня внуки, и я иногда рассказываю младшему из этой истории. Правда, в моих рассказах она всегда кончается благополучно: пришельцы благополучно отбывают домой в своей прекрасной сверхзвуковой ракете, а банда Чемпиона благополучно захватывает подопытную полицию...»

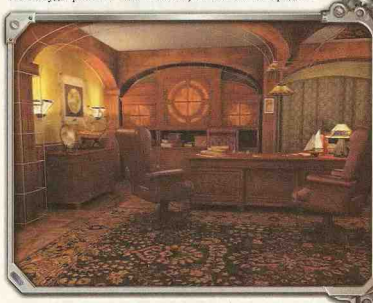
Нелинейности нам не обещают? Зато поговаривают, что сюжет может быть прямым продолжением книги («Возвращение на Таинственный остров» помните?). Т.е. игра будет сиквелом. Но в любом случае я могу быть спокоен. Почему я так уверен? Да потому что, сам Борис Натанович Стругацкий консультирует, курирует и оценивает работу разработчиков. Автор книги кощунства не допустит! Так что, за этот компонент «котейла» можно быть полностью спокойным. А что касается загадок и головоломок, думаю, и с этим проблем быть не должно. Правда, об этом важном элементе квеста разработчики молчат, как партизаны на допросе.

Что еще осталось добавить? Локализовать игру взялась «Акселла». К добру или к худу, не скажу. Как-то по квестам больше 1С выступает. «Акселла» на них локализацию квестов, по моему мнению, не очень удачно работала. Да, много квестов выпущено, но там патча не хватает, там голоса неестественные, там еще что-нибудь не то. Хотя, может, я зря придираться? Вам виднее, кому, что больше нравится.

Ну и последний, один из самых важных компонентов, который можно определить, только непосредственно поиграв в игру, — геймплей! Будет ли игра интересной, захватывающей, будет ли она поддерживать традиции жанра? Или окажется провальной (тыфу, тыфу, тыфу, не верю я в это!) покажет только время. Замашиш у разработчиков неслабые. Опыт в похожих проектах тоже есть. Бренд раскрытый, книги, фильм и т.д. Стругацкий следит за работой, жанр самое оно, графика на высоте, локализатор есть, желающих поиграть будет много (самый раз заработать на них деньги ☺), что еще надо для хорошей игры? Только пожелаю удачи разработчикам! Желаем? Конечно! УДАЧИ!!!

* * *

Жаль мне было покидать это гостеприимное место, этот очаровательный отель «У погибшего альпиниста». На выпечку, осторожно (не дай Бог зацепит кого-то из строителей, что-нибудь разбить или сломать) я вышел за пределы



стройки. Как говорил Карлсон, я ухожу, но я еще вернусь. Вернусь в достопочтенный, прекрасный дом, в замечательную игру. Вернусь в ту атмосферу, которой лишился, закрыв книгу, атмосферу, которую хочется не только представлять во время чтения, но и пощупать руками и глазами (курсом мышки ☺). Я ухожу, вместе с вами, мои читатели, уношу в сердце мечты и надежде о хорошей игре. И пусть говорит, что жанр квестов и авантюры мертв, Таер им судья, но это не правда. Этот жанр несет в себе много жемчужины (среди многого мусора, к сожалению ☹), а может, и к счастью, ведь когда один жемчужины, тоже нехорошо получается). Жемчужины, которые созданы для того, чтобы ими восхищались, чтобы в них играли заново. В конце осени (гы, хочется верить обещаниям разработчиков и локализаторов ☺) на одну жемчужину станет больше. А если будет не так, найдите меня, выберем вместе самый огромный булыжник и дружно кинем его в меня! Что бы впрямь и сам не обманывался, и других не дурил ☹. Но выкините эти мысли о камнях, хотя бы до осени, и ждите! Ждите замечательного классического квеста! Наш вердикт таков! Спасибо за внимание!

P.S. В старее использованы в качестве литературных вставок цитаты из романа А. и Б. Стругацких «Дело об убийстве, или Отель «У погибшего альпиниста»».

Thorn vs The Reloader

ACT of WAR
DIRECT ACTION

Встань, страх преодолей

The Reloader (TR): Во всем мире миллионы мужчины занимают-ся этим ежечасно. Многие мечтают. Некоторые в самом начале бо-ятся, они стеснены предрассудками и стереотипами, они не хотят делать этого у всех на глазах. Но после того, как несколько раз попробуют, они начинают заниматься этим все чаще и чаще.

Многие начинающие предпочитают заниматься этим безопасно, так сказать, без последствий, используя многие средства предохранения, но быстро входят во вкус, чувство опасности притупляется, и они начинают пренебрегать безопасностью.

Мужчины предпочитают заниматься этим исключительно с муж-чинами, пренебрегая детьми, женщинами и стариками. Но бываю-т и случаи, когда выбора не остается.

Этим актом занимались, занимаются и будут заниматься милли-оны...

Thorn (T): ...Act of War!!

(Звучат фанфары, взрываются фейерверки, не понявшие чита-ют еще раз. Вместе с заголовком.)

Манья величия

TR: Недавно, маленькая, но очень гордая молодая девелопера-ская компания под названием **Eugen Systems** выпустила стратегию под названием Act of War. Концепцию этой стратегии я предлагаю вам узнать из ее сюжета. Thorn, тебе слово.

T: Тек-с, сюжет. С чего бы начать? А! Начну с Самого Нача-ла. Давным-давно, еще мало кому известная компания **Westwood** выпустила игру **Dune 2**...

TR: При чем здесь вторая «Дюна»?

T: Тихо, не мешай! Вторая «Дюна» пользовалась необычайным успехом, ведь игр, подобных ей, было очень и очень мало. **Blizzard** не трогая из солидарности. Потом свет увидела первая часть се-рии **Command & Conquer**.

TR: При чем, блин, здесь C&C?!

T: Цы! Не мешай, кому сказал! Эта игра была тоже весьма ус-пешной, качественной и интересной. Позже мир увидели продол-жения в виде **Red Alert** и **Tiberian Sun**. Но почему-то шквала дож-дался лишь **Red Alert**...

TR: Не, он издается...

T: Угу. Блин, ты просишь сюжет, я его и рассказываю. Так вот, однажды появился на свет легендарный **Red Alert 2**, который и до сих пор имеет миллионную армию фанатов по всему миру. И вот после этого появился...

TR: Act of War?!

T: Generals!

Разработчик: Eugen Systems

Издатель: Atari

Жанр: клон (RTS)

Системные требования:

✓ минимальные: P 4-1.5 ГГц, 256 Мб ОЗУ,

GeForce 4 видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ,

Radeon 9800 видео

TR: @#%#@#@&!!!

T: Сам такой! Так вот, «Генералы» продолжали логическую цепь противостояния хороших и плохих, добрых и злых, зеленых и крас-ных, орков и людей...

TR: T vs TR?

T: ...рыбы и наживки, пива и водки.

TR: Я все равно пойду и повешусь, но вот только скажи, умо-ляю, при чем здесь все это?!

T: А при том, что Act of War — это качественный, красивый, достоверный, интересный и позорный клон «Генералов».

TR (смай, теряющий сознание): Как? А как же закон шесто-го дня? А овечка Долли? А «Диабла»? А мексиканские сериалы? Фабрика Звезд? Неужели? Клонирование узаконили?

T: Да, такова правда жизни. Act of War склонировали с «Гене-ралов» все, что не прибито гвоздями. Начиная с главного меню — заканчивая титрами.

TR: А то что, не прибито — прибили и обообрали. Юмор. Ха-ха.

T: Нет, додумали сами. И, как показало вскрытие, зря. Ладно, не буду вас мучить, расскажу о сюжете.

TR: Че, все сначала? (Смай на грани потери сознания.)

T: Ну, создание мира и эволюцию можно, конечно, упустить.

TR: Ё! (Сознание потеряно...)

T: А пока мой коллега отсутствует, я все же расскажу.

Все, что было

T: Вначале, на Земле, были три расы: американцы, русские и динозавры. Американцы и русские начали вести масштабные поис-ки залежей нефти, но ничего найти не смогли. Потому что дино-завры были еще живы. Позже они, динозавры, благополучно сдох-ли, оставив после себя огромные залежи газа и нефти, а также силь-ную головную боль палеонтологоганатам (!).

По прошествию многих столетий, нефть начала заканчиваться, и человечество решило клонировать динозавров. Но, кроме позорно-го клона **Generals**, у него ничего и не получилось. Поэтому сейчас и ведется усиленная борьба за залежи нефти.

Борьба ведется между тремя бандами: американцами, русскими и... американцами. Последние носят гордое название **Task Force Talon**. Сразу предупреждаю: вся концепция, весь сюжет и все дейст-вующие лица написаны ярым фанатом лягушки Клазиси. Имя ему Дейв Браун. Я так понял, его сюжет можно охарактеризовать как **Cheap &... Дейл**.

А сюжет сам по себе весьма прост. Идет нормальная цивили-зованная жизнь, все друг друга душат, режут, наслаются и кло-нируют, причем удовольствие получают обе стороны. Америку



терроризируют, она за это терроризирует всех остальных, а все остальные платят деньги террористам, дабы те терроризировали США. Как только Америка пробует вздохнуть свободно, тут же появляется злобный русский нефтяной магнат, который грозит перекрыть всем трубы, когда они горят. А заодно и грохнут ядерной бомбой по США.

В общем, все безнаказанно издеваются над Америкой, а та до поры до времени терпит. Ну да, США — они всегда белые и пушистые, они никогда никого не трогают. В общем, трое идиотов выходят на тропу войны. С ядерным оружием. А кто страдает? Ну, конечно же, бедные геймеры, которые вынуждены слушать весь этот бред.

Весь сюжет представлен небольшими видеоклипами, количество которых внушает уважение. Помнится, это уже было в бессмысленных творениях Westwood.

TR: *(бьющийся в конвульсиях смейл):* ...

T: Но ребята из Eugen Systems первые заявляли, что их творение — клон, и они этому рады. Может, им никто не сказал, что это позорно? Впрочем, проехали.

Итак, все фильмы сняты довольно неплохо, и размещены на двух DVD-дисках.

Ну, я думаю, убогий сюжет, вернее, его полное отсутствие я вкратце описал. Теперь перейдем к детальному обзору доступных сторон. Вот, уже и камрад Reloader очутился, может, предоставим ему слово? Камрад, как ты считаешь, сумел ли Act of War повторить непревзойденность творчества Westwood?

TR: ААА!!!

С кем ты?

T: Нам на растерзание даны, как вы уже поняли, три стороны: армия США, Консорциум и Task Force Talon — те же американцы, только в профиль, более технологические. Поскольку больших отличий между ними не замечено, мы лишь вкратце опишем методы и самые интересные средства ведения боя за каждую из них.

TR: Первая из доступных, и по совместительству единственная сторона, за которую можно играть в кампании, — это U.S. Army. Кстати говоря, о кампании. На что она похожа? Молодцы. Метод прохождения слизав со всех предшествующих стратегий. Мы проходим миссию за миссией, открывая с каждой новой картой новое задание или юнит. И так до самого конца. Благо оставили всеми любимый Skirmish.

Так вот, вернемся к нашим баранам, то есть, Армии США.

T: А какая разница?

TR: Цуц, а вдруг обидятся! Так вот, вооруженные силы США представляют собой крепкого середняка. Как люди в «СтарКрафте», как люди в ролевухах и т.д. В общем, они не очень сильные и не очень технологичные. На вооружении представлены все мыслимые и немыслимые штуковины Дяди Сэма.

T: Серьезного Сэма?

TR: Не, у того побольше оружия было. Из таких особенностей можно выделить, пожалуй, весьма разнообразные пехотные юниты, летающий медицинский вертолет и, конечно же, ракета с ядерной боеголовкой. Отдельно хочется упомянуть танк «Абрамс» (AIM2), который представляет собой очень мощный аналог «Апокалипсиса» из Red Alert'a.

T: Не устал? Давай я, наверное, о Консорциуме расскажу. Консорциум — это совокупность русских и террористов. Хотя, мне почему-то кажется, что в диалоге этой игры эти два слова значились как синонимы. Впрочем, оставим этих американцев с их русофобией, лучше давайте посмотрим на эту попытку инвазии изобразить страшных и могучих русских. Чего только стоит нефтяная скважина, со стоящей рядом Russian Dacha. Но обо всем по порядку.

Стоит сказать, что баланс стелс/сила у Консорциума сдвинут далеко в сторону силы. Вспомните, чего только в Red Alert'e стоила дирижабль Кирова, пробиравший на валу башу сквозь линии ПВО, — база почти сразу сравнивается с землей. Но, это так, отступление. Возьмем, к примеру, танк Roguine. Вы не поверите, но этот танк умеет окапываться и вести артилле-

рийский огонь. Неужели в наше время танки умеют такое? Где же это вы видели? Ай-й-й, в «СтарКрафте». Ах, как не стыдно, господа!

Дальше — больше. Sleeper Cell. Нет, со «Спайнтер Селлом» здесь аналогий нет, а вот со «СтарКрафтом»... Ну, посудите сами. Есть задание, куда вы можете завести юнитов, есть аналогичное задание, откуда они тут же выйдут. Было, такое, товарищи, было! У асербов было! А еще в Generals у расы, пардон, стороны GLA.

А чего стоит стелс-танк Akula? Да и само словосочетание «стелс-танк» как-то необычно.

Вот теперь начинается веселое. Во-первых, супероружие — Falling Star. Это не что иное, как... падающая космическая станция. Да-да, аналогии со станцией «Мир» проводить не стоит, они видны невооруженным глазом. Плюс, разработчики пошли дальше, теперь станций заказывать можно несколько, да еще и с бактериологическим вирусом на борту.

Во-вторых, и, наверное, самое вкусное. Внимание! Передвижной танк-ПВО под кодовым названием Tunguska. Испытание этого танка проводили не на вертолетах и не на



самолетах. А на метеоритах! Не верите? Спросите про Тунгусский метеорит.

В общем, при создании Консорциума пострадал не один псих, пока из него выдавали такой бред.

TR: Разговорились? А теперь заткнись, я ведаю буду! А ты записывай! Что там у нас на повестке дня? А, третья раса, пардон, сторона! И кто же это у нас?

T: Task Force Talon.

TR: Я же попросил заткнуться! Итак, TFT — это... гы, прикольно, как монитор. Гы. Ладно, я в норме. Итак, эта сторона представляет собой технологически продвинутое армию. Т.е. берем не тутой силой, а умом.

T: Не фейтеры, а маги.

TR: Ни рыба, ни мясо. Молчи лучше. Так вот, у Task Force Talon что ни юнит, то стелс, что ни танк, то обнаружитель. Почему-то мне кажется, по опыту предыдущих стратегий, что стелсом мало будет пользоваться большинством игроков. Ну и ладно. Я же, как обычно, перечислю необычные юниты.

Ну, во-первых, это конечно танк Spinner. Эдакий трансформер. Нажал пимпочку — танк стал артиллерией, нажал другую — вообще какой-то хреновиной, которая шарит своего дроида во прага, с целью уничтожения оного супостата.

Во-вторых, пожалуй, супероружие. Оно собой представляет простую артиллерию, лущущую в любое место карты. Весьма и весьма мощно лупит. Впрочем, как и все остальные супероружия. И вот я плавно закончил со сторонами и подошел к балансу. Может быть, камрад Thott хочет взять слово?

T: Ну, дык...

Патриот

TR: Я так и знал. Так вот, балансу Act of War до баласа то-го же «Старкрафта» или «Варкрафта» третьего еще расти и рас-ти. А пока, он равен балансу второго «Варкрафта». То есть все здания и апгрейды различаются лишь графически. А так же пол-ностью идентичны и неразнообразно. Боюсь, именно из-за этого иг-ру и не признают в компьютерных клубах, ведь научившись иг-рать одной стороной, овладеть техникой управления другой сто-роны совсем не сложно.

T: Боишься? Ну и правильно делаешь. А вот что я скажу: не все так уж и однообразно. Нужно играть только за диаметрально противоположные стороны, т.е. Консорциум vs Task Force Talon. Или что-то в этом роде.

TR: Я имею в виду глобальный баланс, какой мы видели в вы-шеперечисленных играх. Впрочем, людям, игравшим в «Генералы», такой баланс придется по душе.

T: Может, прекратишь постоянно говорить «баланс»? Чай, не в аркаду играешь!

Дух войны

TR: Теперь я хочу описать те маленькие, возможно, неувидимые невооруженным глазом детали, из-за которых такой позорный клон, как Act of War, приобретает свою индивидуальность. А заодно и захвачу несколько смежных тем.

Перво-наперво хочется сказать о юнитах. Вернее, о пехот-ных юнитах. Теперь это уже не простая толпа, которую на-тапкова, посылаешь под колеса атакующей технике, да-

вать заложников, можно получать доход, равный доходу от неф-тяной вышки. Причем со временем заложники нигде не исчеза-ют. То же самое может проделывать противник, так что, атакуя его базу, подумайте, что сперва рушить — нефтяную вышку или гос-питаль с заложниками. (Офигеть, какая гуманная игра. Красный Крест был бы в экстазе. Да и сама идея брать деньги с залож-ников... — Прим. ред.)

TR: Все было бы нормально, если бы не тупой тактический искусственный интеллект. Прошу заметить, сейчас я имею в ви-ду не общий компьютерный интеллект, а лишь поведение юнита, когда ему отдали приказ. Например, одна из первых миссий, вам дан отряд элитных бойцов, подрепленный двумя снайперами. Все бы хорошо, но после указания цели, т.е. куда бежать, юниты прут туда напролом. Если вокруг начинается шквальный огонь, то им плавать — главное, добежать до цели. Обычно без присмотра выживают немногие. Также у строя есть одна плохая черта — идти колонной по два человека. Если впереди враг, то колонна подходит к нему вплотную, и лишь потом даст огонь на пораже-ние. Обычно первые четыре или шесть солдат из отряда умира-ют сразу.

T: Кетати, про снайперов. За ними следить надо вообще как в шутерах от третьего лица. Заранее укадывать на брюхо, аккурат-но продвигать, укадывать цель...

TR: Бред, одним словом. В Act of War очень проходит стиль игры «раш». Т.е. наклепали танков, и в путь.

T: Ну, не скажи. Все твои танки с удовольствием уничтожат один вертолет, ибо те просто не в силах стрелять по воздушным юнитам. Или стелс-бомбардировщик...

TR: Ладно, ладно, я понял. Кетати, о воздушных юнитах. Раз-работчики из Eugen Systems первыми поняли, что самолеты не де-лают на той же высоте, что и вертолеты, поэтому их видно не долж-но быть. В Act of War мы можете строить самые разнообразные самолеты с самым разным вооружением, вот только управлять ими придется несколько необычным образом. Вы просто укадываете ме-сто, которое необходимо бомбить, и все. Остается только любовать-ся прелетающей тенью.

T: Ты уже рассказывал о местах, где мы будем воевать?

TR: Э, нет...

T: Все ясно, с кем я только работаю... Так вот, мы сможем по-бывать в изнеженных «апокалипсисах» и танками «призма» до узнаваемости городов США и в русских селах, заставленных неф-тяными вышками. Незабываемо выглядят стелс-танки, рыщущие среди пирамид в Египте. Совсем шокирующее выглядит осада Букин-гемского дворца, когда вам для защиты оного выдается отряд лич-ной гвардии королевы Великобритании, и как шикарно смотрятся, когда эти нарядные ребята штабелями укадывают террористов.

Тобе Дадут Знак

T: Стоит, наверное, поговорить о геймплее в целом.

TR: Стоит, только вот что о нем говорить, если он не изменил-ся со времен второго «Варкрафта»: насобирал ресурсов, построил за-щиту — и идешь в атаку?

T: Да, ты прав, но не полностью, ведь здесь появился фактор отдельного боя. Здесь уже не прокатит настроить юнитов, затю-нать ими мост и ждать, пока у врага ресурсы закончатся. Здесь, чем больше у тебя юнитов, тем более это на руку врагу. Игра за-ставит задуматься, стоит ли создавать двадцать простых пехотинцев или лучше сделать пять «дельцовцев» да двух снайперов?

TR: Ладно, давай, наверное, вернемся к искусственному интел-лекту врага.

T: Ага, я даже знаю с кем его сравнить.

TR: С тубуреткой?

T: Нет, с «Варкрафтом»! С Act of War разработчики поступи-ли точно так же, как Blizzard с «Варкрафтом» третьим. Они в кам-пании заставили компьютер делать все по велению братства Скрип-та & Триггера. Из-за чего по второму разу миссия проходит непри-ятно — компьютер действует однообразно.

TR: А теперь, если рассудить логически, приходи к выводу, что в одиночных миссиях (не в кампании) компьютер ведет себя очень умно и рвет всех даже на самом легком уровне сложности.



бы замедлить продвижение оной. Теперь каждый юнит ин-дивидуален.

T: Что, каждому придется выдавать оружие, как в «ВорХаммере»? TR: Нет, просто теперь один простой снайпер сможет сыграть большую роль во всей операции, так же, как и простой автоматик. И как обидно, когда ты отступаешь с поля боя, оставляя за собой раненого снайпера, благодаря которому ты зачистишь несколько зда-ний. Ты, плюя на все дела, вызываешь спасательный вертолет, да-бы забрать раненого, и спасти от неминуемой смерти.

T (плачущий смайл): ...

TR: Но может быть еще хуже, твоего солдата могут забрать в плен.

T (сморкающийся в платочек смайл): Стой, я о ресурсах мо-гу рассказать. Их аж один штух. Это деньги. Деньги правят ми-ром. Только идиоты думают, что они правят миром, деньги все равно круче. Так вот, существует несколько способов получения оных. Нет, не идитов, денег. Во-первых, это добыча нефти, а во-вторых, получение выкупа за заложников. Странный случай, за каждого схваченного заложника ты получаешь зную сумму. По-том же деньги медленно и бесконечно начинают капать за каждо-го взятого военнопленного. Обычно получается так, что, имея де-

Т: Молодец, получи сахарок. Я всегда знал, что твоя логика работает. Вот только в какую сторону... Дело в том, что в одиночных миссиях, враг действительно ведет себя очень злобно и развивается быстрее.

TR: Но тыто.

Т: Да! Только сахара больше не осталось. Компьютер легко обгоняет игрока в скорости развития, захвата банков и прочих денежных строений, постройке мощных войск. Но может тупить до невозможности.

TR: Да-да! Вот, например, моя база была расположена на острове, к которому подведены три моста. Так вот, компьютер всегда нападал на меня только по одному из них, ближайшему к нему. Через несколько минут этот путь уже был испещрен турелями и окопами, что, впрочем, не заставляло врага изменить направление атаки. Он упорно вел своих солдат на перную смерть.

Т: Или на верный плен. Кстати, у Консорциума есть интересный апгрейд в госпитале, где держат военнопленных. Дело в том, что игра предлагает выдать одного заложника врагу, дабы тот открыл небольшой участок карты на время (убрал туман войны). Что-то мне подсказывает, что раньше это звучало по-другому. Мне кажется, что при нажатии на кнопку апгрейда пленного пытали, пока тот не рассказывал, что находится в том участке карты. После этого на одного пленного становилось бы меньше. (Ага, я ж говорю — о-очень гуманная игра. — Прим. ред.)

TR: Если бы эту кнопку оставили, игру бы запретили продавать. Тут и так все ясно.

Т: Что у нас дальше по плану?

TR: Перекур?

Т: Шас, разбежался! **Интерфейс!** Про него рассказывать будем ты.

TR: Ой, больно надо. Ладно, расскажу. Итак, интерфейс у нас слезан откуда?

Т: Generals?

TR: Молодец, получи плюсик к интеллекту. Так вот, все панельки, все кнопки и все надписки к кнопочкам целиком и полностью скопированы с предшественника. Хотя, смысл было придумывать что-то новое? Ведь с подобным интерфейсом выходят почти все стратегии последние пять лет.

Т: Также мне, специалист! Ты ж в бункере последние пять лет провёл!

TR: Пусть в бункере, зато в ДЗВР. Тыфу ты, я не о том. Вот что самое тупое в управлении: когда ты выбрал какой-то юнит, тот остается под твоим командованием, пока ты не выбрал что-то другое. А это очень неудобно. Во-первых, можно нечаянно кликнуть правой клавишей мышки и послать его куда-то...

Т: Вместе с игрой!

Потерянный рай

Т: С чего начать писать про графику?

TR: Наверное, с того, что закнуты и предоставить слово знающим.

Т: Значит, я продолжаю. (Саркастический смейл) Графика Act of War — это одно из чудес стратегического мира. Это то немногое, что отличает эту игру от «Генералов».

TR: Если бы разработчики еще и движок «Генералов» лицензировали, то, боюсь, это было бы уже свинство.

Т: Вот-вот. Но, к счастью, они так не поступили. А как? А посмотрите на водичку в Act of War. Причем смотреть на нее с настройками ниже максимальных — преступление против человечества. Мы играли в Half-Life 2, мы играли в FarCry, мы даже в «Арканоид» играли и видели, что значит настоящая шейдерная водичка. И вот когда мы увидели воду в Act of War, впади в ступор.

TR: Некоторые из него и не выходили.

Т: Особенно много смотрится утки, плавающие на реке, в которой отражается танковая колонна.

TR: Низкий поклон дизайнерам и художникам за то, что так здорово отобразили окружающую среду. Отрисованы даже мельчайшие детали, и я имею в виду не ствол танка, а мирно сохнущие

на веревке белье, десятки разновидностей цивильных машин, городской парк, где каждая лавочка и карусель уникальная. Спасибо им за это.

Т: О взрывах не забудь! Я никогда не думал, что два танка могут так эффектно взорваться. А когда их десять... А авиация! Два десятка единиц летающей техники могут устроить локальный ад в любом месте карты. И это при том, что напала в игре нет.

TR: О применении супероружия говорить вообще не стоит, это необходимо видеть. Есть небольшая закономерность в подобных играх. Из года в год применение супероружия выглядит все эффективнее. Примерно так, как это происходит с огнематами в шутерах.

Т: А звук заставит вас сабуффер попотеть. Ибо таких сочных взрывов, пулеметных очередей и звуков разрушающихся зданий мы не слышали уже очень давно. По крайней мере, в стратегиях.

Апогеем всей звуковой системы, является, конечно же, применение супероружия.

TR: И саундтрек не подкачал, живой, динамичный, вполне в духе игры.

Т: Ну, что пора?



TR: Неужели?

Т: Наверное, да.

TR: А может не надо?

Т: Надо! Встречаемся...

Игры не для нас

Т: ...вывод!

TR: Подведем итоги. Итак, перед нами позорный клон «Генералов» во всей своей красе, с добавлением нескольких находок сценаристов и новым движком.

Т: И что самое интересное, эта игра не отстой. Перед нами те же «Генералы» в новой форме. Это как возвращение в родной дом после долгого ремонта. Фанатам детища Westwood эту игру мы советуем от всей души.

TR: Да и другим стратегам очень стоит поиграть.

Т: Да, эта игра совершенно не нова, никакого революционно-нового геймплея здесь и в помине нет. Но зачем нам весь этот радикализм? На то есть разработчики «Периметра». А людям более консервативным, например, старшему поколению геймеров, которое просто не переваривает «Пепси» (когда вашим желудкам будет столько лет, сколько нашим, вы тоже не сможете переварить «Пепси». — Прим. ред.), эта игра будет как балласт на душу.

TR: Так занимайтесь же этим искусством, как и миллионы геймеров и простых людей. Заниматься...

Т: ...The Act of War!!!

(Кланяющиеся смейлы.)

(Смейл завеса.)

Илья САВЧЕНКО aka Savil Savil@inbox.ru

Братья Пилоты 3D 2

тайны клуба
СОБАКОВОДОВ

Разработчик: KD-LAB

Издатель: IC

Жанр: квест

Системные требования:

✓ минимальные: P 2-333 МГц, 64 Мб ОЗУ,

200 Мб свободного места на жестком диске;

✓ рекомендуемые: P 3-700 МГц, 128 Мб ОЗУ,

1500 Мб свободного места на жестком диске

Дело о серийном Маньяке

Заходите ко мне. Есть дело.

— Я дело есть не буду!

Из игры

В Бердичеве опять наблюдаются всплески активности Братьев Пилотов, — объявил Маньяк. — Задание: выяснить, чем это грозит для Департамента, страны и галактики, и написать подробный отчет.

— Прямо какой-то квест получается, — заметил Savil. Прощая поездка в Бердичев особой радости ему не принесла, поэтому он подозревал, что и повторный визит также не сулит приятных впечатлений.

— Квест и есть, — согласился Маньяк.

— А вы знаете, кто у вас пишет про квесты? — вкрадчиво поинтересовался Savil.

Из вентиляции повеяло аловещим присутствием мохнорыльца.

— Это спецзвонение. Персонально для вас. А вот и портал в Бердичев...

— А портала куда-нибудь в Крым у вас нет? — Savil сделал еще одну попытку отвертеться.

Маньяк отрицательно покачал головой:

— На Марс разве что...

— Ладно, — вздохнул Savil, шагая в портал. — Но за последствия я не...

— Последствие может быть только одно, — перебил Маньяк, — готовый отчет у меня на столе.

После недолгого перемещения Savil был выплюнут порталом в центр города.

— А Бердичев-то почти не изменился! — вслух подумал он, вставая и отряхиваясь от пыли.

Дело о вирусе (лежа вью)

Склероз у меня уже не тот...

Из игры

Есть такое очевидное, но, тем не менее, важное жизненное наблюдение, неоднократно отмечавшееся различными авторами: к хорошей игре практически всегда выходит аддон или сиквел. Есть менее очевидное, но не менее важное и не менее жизненное наблюдение: к не очень хорошей игре также с большой вероятностью может выйти аддон или сиквел. Наконец, есть еще одно, совсем уж неочевидное, но, как ни странно, тоже жизненное наблюдение: к совсем никуда не годной игре аддон или сиквел может выйти с не меньшей вероятностью. «Братья Пилоты 3D», занимая промежуточное положение между вторым и третьим жизненными наблюде-

ниями, естественно, тоже имеют право на какое-нибудь продолжение. Учитывая, что вероятность выхода любого продолжения зависит, помимо успеха оригинальной части, от а) «раскрученности» персонажей (вариант: игрового мира) и б) сложности разработки этого самого сиквела, выход второй части игры о трехмерных бердичевских свистках можно было считать делом решенным.

Подозрение, что ничего оригинального мы в «Тайнах клуба собаководов» не увидим, появляется еще при виде меню. Которое здесь ни единым пикселем не отличается от виденного в первой части и представляет собой все то же загадочное наделение бердичевского радиолампового завода. После запуска новой игры словосочетание «тот же» можно повторить еще зное количество раз: те же герои, та же анимация, большое количество тех же локаций, тот же инвентарь, тот же игровой процесс (что неудивительно, так как игра сделана на том же движке)... Похожестей между сериями игры настолько много, что я бы мог привести здесь свою статью о первой части и подписаться под каждым ее словом. Однако тогда читать станет довольно трудно, поэтому, закатив рукава, возьмусь нащупывать отличия.

Дело о полете фантазии над гнездом кукушки

Надо только заполнить смыслом каким-нибудь...

Из игры

Сразу стоит вручить игре приз за самое оригинальное деление на куски. Дело вот в чем: игра поделена на две части, вторая является непосредственным продолжением первой. Но! Обе части запускаются разными ярлычками в Windows'e. По прохождении первой части игра забавно предложит вам выйти из нее и запустить вторую часть — самообслуживание у нас, так сказать. Что еще загадочнее, при этом даже диск менять не надо. И, понятное дело, никто не запрещает прогнать игру в обратном порядке — сначала конец, потом — начало. Впрочем, это не наш метод. Мы запустим игру сначала, просмотрим стартовый ролик... Помнится, в статье о предыдущей серии «Братьев Пилотов 3D» я упрекал разработчиков за неподобающую ролью? Здесь меня лишили повода для ругательства. Да, мы правильно догадались — видеовставки в игре отсутствуют как явление.

Однако оказывается, что все не так плохо. После завязки становится даже как-то непривычно по сравнению с неправдоподобными «огородными вредителями» — четко ясно, что нужно сделать: найти недостающие части сканфандра некоего Фоки Мадьярина, вступить в клуб собаководов, получить собаку; а, кроме того, — отыскать очень важный блат (концептуальный?! ☺). Более того, временами игра даже страдает приступами беспричинной логики и можно, страшно себе представить, додуматься до решения некоторых загадок, а не най-



ти его методом тыка. Но уже примерно посередине второй части лопка машет ручкой, отобранной у сценариста, и улетает в теплые края. В конце концов, неискуемое торжество маразма под названием «фон-тан и голуби» заставило меня сдать и остаток игры пройти по прохладке. Чтобы увидеть концовку, которая по своему наплевательскому отношению к геймеру превосходит всецельные границы. И хотя это и не принято, я расскажу, чем заканчивается игра. Чуть позже.

Дело об иголке смеха в стоге бреда

Наше счастье выше туч — получили ржавый ключ!

Из игры
Несмотря ни на что, кое-какое удовольствие от игры получить можно. Диалоги никто не отменял: иногда Пилоты не только «облачают глупостями», но и выдают весьма удачные перлы, хотя юмор немного одинок, и через некоторое время повторяемые по десять раз фразы приедаются.

Прибавляют веселья и перекокачивание из предыдущей части (а также «Рыбки Фредди», совсем уж древнего Island of Dr. Brain и десятка других игр) «забавные и неожиданные анимированные объекты», то есть, говоря по-русски, активные места на экране, при нажатии на которые происходит действие, не связанное с игровым процессом. Конечно, было бы еще веселее, если бы разработчики привнесли долю спортивного азарта в их поиск — например, насчитали бы очки за нахождение каждого такого объекта...

Стоит отметить и небольшое новшество (по сравнению с первой частью), появившееся после середины игры. Новшество это являлось собачкой породы «барабана», сопровождающей смущенков на некоторых локациях и принимающей определенное участие в расследовании. К сожалению, и из этой довольно удачной идеи создатели игры выжили, на мой взгляд, далеко не все.

Дело о чудовищах на улицах Бердичева

— Что это за две палки внизу?

— Это ваши ножи!

Из игры
Странная догадка может прийти вам в голову при прохождении этого квеста: все люди в Бердичеве — родственники. Иначе как можно объяснить то, что физиономии всех без исключения персонажей отличаются только цветом носа и, в редких случаях, наличием волосистой растительности? Если в предыдущей серии лица были страшные, но различные, то здесь они страшные и все одинаковые. Регресс, как говорится, на лице. Ах да, вообще-то я немного соврал, когда сказал, что у абсолютно всех персонажей похожие рожи. Есть еще говорящие холодильникники...

Анимация все еще оставляет желать лучшего. Перекокачивание из «Огородных вредителей» движение рукой типа «хватать» все так же используется в большинстве действий героев — от вкручивания лампочек до открытия дверей. Особенно страшно смотреть, как персонажи разговаривают. Абсолютно не связанные с произносимыми словами открытия-закрывания рта и покачивание головой, повторяющиеся примерно два раза в секунду, создают чуть ли не гипнотический эффект.

Зато на фоне всего этого модельного безобразия очень симпатично смотрятся животные. Не все, конечно, но чаще всего собачки смотрятся гораздо лучше, чем их хозяева. По крайней мере, иногда возникает желание позвонить в звонок или попытаться взять миску, чтобы еще раз увидеть харизматичное зубастое рыльце.

Дело о глюках-вредителях

Мне трудно говорить — в глазах ослепление.

Дождайтесь, откуда

А теперь пора сказать пару слов о том, почему в «Братьев Пилотов 3D-2» людям, не обладающим склонностью к махизму, играть я не советую. Так уж повелось, что практически во всех играх есть глюки — только кое-где их мало, и можно пройти игру, не заметив ни одного, кое-где много, а в некоторых — очень много. Как вот: в «Тайнах клуба сабоководов» глюков очень много. Причем, кроме количества, глюки берут еще и качеством. Ситуация, когда приходится начинать игру с сохранения, потому что герои застряли в каком-то объекте окружающей обстановки

и не могут вернуться на общую карту, покажется вам мелочью жизни, если поиграть в игру достаточно долго. Например, можно, загрузив последнее сохранение, обнаружить, что длинная, «прокручивающаяся» локация перестала прокручиваться, и выход остался за экраном. Но даже такая неприятность меркнет перед необходимостью проходить игру заново из-за того, что персонаж, который должен быть активным, в силу загадочных случайностей перестал быть таковым. Конечно, благодаря делению игры на независимые части придется переигрывать только половину игры, но... из-за другого глюка операцию переигрывания, возможно, придется повторить. Проверено на личном опыте. Так что, если какому-то образом «Братья Пилоты 3D-2» все-таки попадут на ваш компьютер, мой вам совет: сохраняйтесь часто, много и не затирайте сейвы с начала игры.

И на всякий случай скачайте прохождение — его можно найти в «Гостинице Братьев Пилотов» (<http://games.fc.ru/pilots>).

Дело о пропащем выводе

Наука будет о вас помнить. Два два, примерно.

Все отсюда же

Итак, подводя итоги, что можно сказать об игре, сравнивая ее с предшественницей?

Да, «Братья Пилоты 3D-2» длиннее, но к концу игры, решая загадки, хочется биться головой об стену.

Есть хорошие идеи и удачные нововведения (хотя бы собака в качестве помощника), но они только заставляют жалеть, что разработчики не потратили больше времени на их развитие.



Стало понятно, ЧТО мы делаем, но до сих пор остается неясным, ЗАЧЕМ мы это делаем.

Сюжет стал менее отсутствующим, но при прохождении задаешься не вопросом «Как это закончится?», а спрашиваешь себя: «Когда это, наконец, закончится?!»

Все же, новая игра в целом лучше, чем предыдущая, но... количество глюков сводит на нет этот и без того небольшой прогресс.

Сколько еще штампованных «Дел» и «Тайн» на этом же движке увидят фанаты Братьев Пилотов? Учитывая то, что вторая серия была сделана всего лишь за полгода, скорее всего, немало. Призывайте, господа!

P.S. Кажется, я обещал рассказать, как заканчивается игра? Так же, как и эта статья.

Дело об окончании статьи

Понял. Отлекаюсь!

Из нее, родимой

Savil вывалился из портала в кабинет Маенька и молча положил отчет на стол. Маенька загадочно ухмыльнулся и сказал:

— Продолжение следует!

Сергей ГАВРЮЧЕНКО aka Kirov

AREA-51

Разработчик/Издатель: Midway

Жанр: shooter

Системные требования: CPU 1.4-ГГц, 256
Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Моей безответной любви к гонорарам посвящается.

* * *

Бросая беглый взгляд в сторону бесконечного потока однообразных портированных экшенов, заполонивших наш рынок в последнее время, волей-неволей начинаешь вспоминать о старине Форде и его бессмертном конвейере. Успешно начав с автомобильной промышленности, это технологическое чудо продолжило свое победное шествие по различным отраслям производства, и вот теперь уже волюнтарно расположилось в стане геймдева, наводнив рынок целой кучей в большинстве своем низкопробных игр. Разрешать которые еле успевает даже многочисленный континент авторов нашего еженедельника. И что самое обидное, больше всего от поточности производства достается многим неплохим играм, имеющим вполне реальные перспективы в будущем успеха и популярности среди геймеров, воплотить в жизнь которые, к сожалению, чаще всего не удается. Увы, конвейерный подход к работе над подобными проектами сводит на нет все благотворные усилия девелоперов преподнести нам что-нибудь интересное и увлекательное. И действительно, как может быть интересно играть в очередную клонированную игру, которая отличается от предыдущей лишь главным героем и сюжетными антуражем?

Когда тайное становится явным

Благодатную почву сплетет об инопланетянах и таинственной Зоне 51 не возделывал, наверное, только ленивый или слишком талантливый и гордый, чтобы копировать чужие идеи. Убедившись в том, что эта самая зона существует в реальности, хотя так и не выяснив толком, что же она собой представляет, охочие до денег производители с упоением принялись пичкать нас различным ширпотребом на тему инопланетян и глобальных правительственных заговоров. Вдоволь насмотревшись подобных фильмов и сериалов, бедный потребитель, свято уверовавший в реальность инопланетного вторжения, оказался один на один с точно такими же играми. В которых бравые американские герои, лениво потягивая из банки холодное пиво, лихо расправлялись с зеленой (вовремя сменившей красную) заразой.

Поддержала благородный почин инопланетнофобии и уважаемая всеми нами Midway, начав наступление на фронте борьбы с зелеными большеглазыми человечками в 1996 году с выпуска виртуального тира Area 51 для PC и братьев наших меньших — консолей. И хотя первый блин вышел и не совсем уж комом, а просто невыразительный, ничего не значащий игрой, дальнейшее продвижение в этом направлении затормозилось почему-то на целых девять лет. Лишь по прошествии которых бравые разработчики рискнули выйти на-гора очередной Area 51, на этот раз по-быстрому переведенную из разряда тренажеров для указательного пальца в отдал посредственных экшенов.

Знакомьтесь — дядя Коля

Если вы ждали от шутера, да еще и шутера об инопланетянах, секретных лабораторий и спасении мира оригинального и новаторского сюжета, то делаете это совершенно зря. Именно так, наверное, и думали разработчики Area 51, сочиняя свою незамысловатую, как фонарный столб,

историю о некоем Этане Коуле (далее просто дядя Коля), почетном члене секретного отряда по борьбе с биологической угрозой. Причем, если при словах «биологическая угроза» вы подумали вдруг о всяких там микробах, вирусах и прочей микроскопической живности, то вы, скорее всего, стали жертвой распространяемого заблуждения. На самом деле «биологическая угроза» — это огромные двухметровые мутанты, штампованные пучеглазые инопланетянки, какие-то непонятного происхождения мыльные пузыри и прочие вооруженные до зубов межгалактические супостаты. По крайней мере, именно так почему-то считают девелоперы. Борются же со всем этим малопопулярным сбродом (это я об инопланетянах, конечно же...) придется, естественно, при помощи главного оружия любого уважающего себя «биолога» — автомата, дробовика и нескольких других подобных предметов.

Если вы еще не догадались, то именно в последнем предложении и заключается вся суть игры. Бежим, стреляем, нажимаем на кнопки, открываем двери, опять стреляем, опять нажимаем, и так до самого конца игры или, что более вероятно, вашего терпения. Хотя главный герой и был озвучен Давидом Духовни, хорошо известным нам сами знаете по чему, никакого намека на таинственность и недосказанность, игравшую не последнюю роль в X-Files, в Area 51 нет и в помине. Вместо этого прямые коридоры, пакки совершенно не страшных монстров и, как водится, убогий дизайн локаций, дополненный почти что квестовыми заданиями на тему «куда идти дальше». Явные же попытки разработчиков несколько сдобрить весь этот процесс чем-то действительно интересным, вылились лишь в возможность поспеть иногда (а точнее, всего два раза) за стационарной пушкой, отстреливая резко увеличившихся в количестве монстров, что иначе, как очередная рутинная обязанность, и не воспринимается. Потому как я очень и очень сомневаюсь, что вам понравится постоянно клацать по левой клавише мыши, лениво позевывая при этом и аритмично подергивая рукой с зажатым в ней манипулятором.

Не намного интересней и сложнее игра, несомненно, «занятного» времяпрепровождения и основная часть игрового процесса. Впрочем, разработчики и здесь отличились, преподнесли нас в качестве сомнительного сюрприза некий странный дисбаланс. При том, что пройти первые 16 локаций даже на самой высокой сложности сможет и ребенок, последние 3 миссии разработчики, видимо, в качестве компенсации за начальную легкость, сделали доступными лишь очень терпеливым и настойчивым геймерам. Сами же убогие локация записать в свой актив могут лишь изрядный недостаток творческих идей и дизайнерского таланта у своих создателей, и пусть над одним из уровней работал сам Джон Ромеро, угадать, над каким именно, весьма сложно. Они все как один отличаются редким однообразием и полнейшим отсутствием оригинальности. И даже последние миссии, где разработчики превзошли самих себя, попытавшись адекватно передать интерьер базы чужаков, вызывают лишь слезы и неслетные ассоциации с целым ворохом подобных игр.

В ожидании Suffering 2

Новость о том, что главный герой, несмотря на свой защитный костюм, подхватывает все-таки какую-то инопланетную заразу и обретает возможность превращаться

на время в могучего мутанта, иначе как со снисходительной улыбкой на устах и не встречаешь. Уже больно все это смехивает на банальное «одажживание» идей из других игр, например, из *The Suffering*, созданной той же Midway.

Но как показывает практика, дважды войти в одну и ту же реку весьма сложно, особенно в игре подобного качества. В отличие от приснопамитного *The Suffering*, в *Area 51* возможность превращения в монстра тянет не более чем на ненужный атавизм, вроде аппендицита, и используется крайне редко. Да, конечно, в режиме мутанта наш дядя Коля обретает замечательную способность выносить с одного удара своей волосатой лапы практически любого врага, что было бы очень кстати, если бы не одно «но». Разработчики почему-то позабыли о том, что большинство ими же созданных монстров обладают такой замечательной вещью, как огнестрельное оружие, способное снять половину драгоценных хитпоинтов до того момента, как ваши когти погрузятся в тело врага. А потому о возможности мутации можете сразу благополучно позабыть и преспокойно проходить игру с тем, что Бог послал, то есть со старым верным автоматом наперевес.

Впрочем, кроме упомянутого выше автомата разработчики, поднатужившись, смогли снарядить нас еще и пистолетом, дробовиком, парой инопланетных пушек и гранат, после чего их деvelopepская изобретательность приказала долго жить. Ну, просто набор аскета какой-то, а не арсенал из современного шутера. Из общего ряда банальностей и штампов выбивается лишь некая пушка, способная при включении альтернативного режима огня с помощью лазера просчитывать и указывать траекторию движения снаряда, что на практике оказалось еще одной совершенно бесполезной фишкой.

Ее далеко от оружия ушли и сами его жертвы, по своему количеству и разнообразию они явно решили переплюнуть асортимент товаров в мясном магазине времен застоя. А появляющиеся в конце игры сами виновники торжества — пучеглазые серо-синие инопланетяне, глава которых именуется не иначе как (что бы мог подумати!) мистер Грей, вызывают лишь скудную геймерскую слезу по поводу скорострительной кончины деvelopepской фантазии.

Мечта питекантропа

После всего этого рассчитывать на достойную графику в *Area 51* может, наверное, лишь законченный оптимист или не видевший ни одной нормальной игры консоли.

Графика в *Area 51* именно такая, какая и подобает — устаревшая, мультишная, малополигональная и некрасивая, одним словом, консолиная. Все монстры и немногочисленные NPC поголовно страдают от криворукой анимации и острого недостатка полигонов, а невнятный бэмп-маппинг вызывает желание пойти поиграть во что-нибудь другое. Впрочем, смотрите скриншоты, и вы сами все поймете. Не знаю, как вы, а лично я был бы только рад, если бы разработчики вместо того, чтобы нанимать на озвучку Дэвида Духовны и Мерилу Мансона, «сыгравшего», кстати, главного плохиша, пустили их гонорары на доработку движка. При всем при том, *Area 51* всячески пытается отрицать свою принадлежность к графическим лишениям, нарочито отказываясь запускаться на различных видео обрезах вроде GeForce MX и требуя для своей работы нормальную видеокарту. Ну и конечно же, о такой странной и дикой вещи, как реальная физика, разработчики и слыхом не слышали, и знать не знали. Разбить самую заухадальную лампочку или сдвинуть с места какой-нибудь ящик не получится даже при помощи базуки, которой здесь, впрочем, и нет. Ну и ладно...

По дороге на свалку

Area 51 — еще одна игра из разряда развлечений на полчасика, занять которые попросту больше нечем. Пройти за пару вечеров и забыть навсегда или же безвозвратно удалить после первого же знакомства с одним из «непроходимых» мест — вот самые лучшие варианты ваших

действий, на случай, если вы все-таки столкнетесь с *Area 51* вплотную. Обилие штампов и банальных заимствований из других игр, сопряженные с убогим дизайном локаций и ограниченным выбором оружия приводят к неутешительно-



му выводу — это отстой. Не явное кричащее малобюджетное убожество, играть в которое не может даже его создатель, а просто очередная неудачная игра, которая благодаря ошибкам и недочетам своих разработчиков чуть не дотянула до уровня «средне». Играть в это, в принципе, можно, но только в том случае, если вы не отличаетесь излишней притязательностью к качеству потребляемых вами игр или значительным геймерским опытом. В противном случае проходить *Area 51* вы сможете только через силу, как делал это я. Увы...

P.S. Забрел, через некоторое время после прохождения *Area 51*, в Интернет в поисках дополнительной информации об этой игре, я случайно наткнулся на один из старых форумов, посвященный консоли версии *Area 51*. И вы



можете представить себе мое удивление, когда я узнал, что нашим собратьям-консолищикам эта игра понравилась! При чем понравилась всерьез и надолго — перебивая друг друга, они взахлеб расхваливали местную графику и геймплей. Даже не знаю, что и сказать, я просто в шоке. Наверное, сказывается различие менталитета, что бы эти слова не значили...

Андрей РАДИШИН aka bartalbe bartalbe@yandex.ru



SCAR
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Хотите, я расскажу вам сказку? Я не Талер, но кое-что умею. Так вот, жил себе в солнечной и жаркой Италии один мальчик. Мальчик этот любил гонки, ролевые игры и легкие деньги. Легкие деньги, конечно, любят все, но он умел их еще зарабатывать, продавая что-то совсем не стоящее, но убеждая всех в обратном. Когда мальчик подрос, то занялся разработкой компьютерных игр и в первом же проекте решил объединить все свои интересы. В разрабатываемую им игру, а это были гонки, так как он очень любил гонки за их простоту и за бессмысленность в исполнении, он добавил ролевые элементы — эксперимента ради. Все было прекрасно, пока мальчику злой дядя не сказал, что он не может выпустить гонки без покупки лицензий на машины, в них участвующих. Мальчик очень горевал, так как он хотел закончить свою игру, и тогда прилетела крестная фея, которая была вовсе не фея, а большой растолстевший фей. Он напомнил мальчику про легкие деньги и дал адрес местного филиала автомобильной марки Alfa Romeo. Мальчик пошел туда и рассказал им про свою игру, про то, какая она революционная и новаторская (хотя он знал, что она вовсе не революционная и не новаторская, но ему очень нужны были лицензии на автомобильные марки и очень хотелось денег). Большие дяди с большими кошелечками идею приняли с энтузиазмом, разрешили эксплуатировать модели своих машин, да еще накинули за это денюжку. Мальчик очень обрадовался и продолжил дodelывать свою игру, которая в скором времени увидела свет сразу на PC и на всех игровых консолях нового поколения — мальчик очень любил деньги.

* * *

А мы очень любим игры и все новое в этом направлении. И именно такой представлялась нам SCAR — Squadra Corse Alfa Romeo — не столько новым, сколько свежим взглядом на не самый популярный жанр racing (но от того не менее любимый, чем остальные).

Получилось ли? Об этом мы сейчас и поговорим, но прежде давайте взглянем на другой аспект проблемы, буквально варьированный.

Консоль. Страшное-прекрасное слово для всех счастливых обладателей ПК. Но проблема, конечно же, не в консолях, а в ленивых разработчиках. Но еще хуже, когда ленивые разработчики нуждаются в срочной медицинской помощи. Milestone, например, предлагает абсолютно новый взгляд на реализацию игрового меню. Прежде чем оно станет активным, все его строчки должны продефилировать на середину из-за краев экрана. По-

Разработчик: Milestone
Издатель: Black Bean Games
Жанр: саRPG

Системные требования:
✓ минимальные: P 3-800, 128 Мб ОЗУ,
32 Мб видео, 600 Мб диска;
✓ рекомендуемые: P 4-2000, 512 Мб ОЗУ,
128 Мб видео, 600 Мб диска

началу терпеливо ждешь. Потом начинаешь беситься. А когда понимаешь, что меню сделано по принципу «ветви», а переключаться можно только вперед-назад, начинает пахнуть кланикой. Как говорит один из юмористов, пересказать нельзя, можно только показать.

Клиника на этом не заканчивается, а только начинается. Разработчики, наверное, долго изучали строение клавиатуры, прежде чем назначить вызов меню во время гонки на клавишу пробел. Переключить клавиатуру и прочие настройки в игровом меню нельзя, только в главном, а учитывая его «древесную» структуру, увлекательное времяпрепровождение вам гарантировано. Сразу говорю, привыкнуть нельзя, можно только смириться.

Теперь, когда я честно предупредил вас о плохой родословной, можно и про игру рассказать. Кроме еды в свое удовольствие, SCAR предлагает нам знакомую по сотням других гонок карьеру, коя по сути дела и есть основным режимом игры, не считая, само собой, мультиплеера.

По карьерной лестнице мы передвигаемся, участвуя в турнирах (tours). Турниры делятся на «весовые категории» (новичок, полупрофи, профессионал, эксперт и абсолют), в каждой из которых по десять трасс, на каждой трассе свой уровень противников и свои призы. Побеждая, мы получаем экипировку для водителя, машины в свое вечное пользование — на них можно поехать по уже открытым трассам — и экспу, из-за которой и заварился весь этот сыр-бор.

Экспа, конечно, вещь необходимая, отвертеться от нее никак не получится. Чем ваша езда аккуратней, тем больше дадут опыта. Первым проехали круг? Получите, расшпицуйте. Можете похвастаться чистой ездой? Получите, сколько сможете унести. Но если вы срезаете круг, бьете машину, короче, если водитель из вас такой же как из меня, то опыта получите меньше, хоть главное все-таки приехать (в некоторых случаях — прилолзти) первым, а остальное детали.

Ролевая система бессмысленна и притом непродуманна. Всего девять статусов: сердце (heart) отвечает за психическое состояние водителя и дальность заигрывания; видение (vision) отвечает за количество «эффектов тигра»; запугивание (intimidation) — за самоблагоденствие водителя в психически сложных ситуациях; управляемость (handling) — за торможение и сцепление; акселерация (acceleration) — соответственно, за акселерацию и скорость передачи; восстановление (recovery) отвечает за состояние водителя и стойкость машины; фокус (focus) — устойчивый к урону запугивания; неприятие (anticipation) увеличивает в процентах силу «эффекта тигра» и уменьшает время до его восста-



новления; выносливость (*endurance*) восстанавливает психическое состояние водителя.

Объясню, что сказал.

В SCAR, в первой гонке на моей памяти, где мы отыгрываем роль водителя (ну и что, что у него нет ни истории, ни даже имени — воображение вам на что?), введен такой параметр как *психическое состояние*. Реализовано оно следующим образом: когда вас преследует авто противника, ваше психическое состояние ухудшается, когда оно упадет до нуля, у вас случится приступ. Приступ проявляется во временном замутнении экрана. Неприятно, но не смертельно. Интересней реагируют на такой шок ваши компьютерные противники начального уровня: виляют из стороны в сторону, словно пьяные в стельку. К чему приводит такие «виляния», думаю, и так ясно. Но уже на среднем уровне подобные шутки не проходят: бездушный водитель, может, и потеряет на секунду-другую управление, но это будет мало заметно, ну а последствии вообще никаких. Тут мы подходим к главному недостатку ролевой системы: обратите внимание, сколько ставок так или иначе виляют на психическое состояние вашего водителя и на урон от запугивания водителей вражеских. Поверьте моему опыту, в скором времени и вам, и вашим противникам станет глубоко наплевать на психику. Такой вот минус серьезный.

Ну а «эффект тигра» уже поинтересней будет. Сие позволяет отмотать время назад и исправить ЧП на дороге. Скажем, последний круг, нервы на пределе, и вы на повороте не успеваете затормозить, машину занесло... Все можно исправить «тигром», главное — действовать быстро (никак не мог понять, что разработчики нашли в этом эффекте «тигриного» — теперь, кажется, начал понимать). Конечно, серьезные геймбры гоночного профиля только покрутят пальцем у виска — и будут правы. Ламерство. Самое настоящее. Вы еще добавите возможность сохраняться во время гонки напряженной, и будет на чей-то улице праздник. Хотя, признаюсь, временами «тигром» пользовался, но вот толку от него немного. Попробуйте сами, может, у вас лучше получится. А теперь обратите внимание на то, сколько ставок отвечает за работу «полосатого». Поверьте, очки опыта можно потратить и более интересно.

Почему? Объясняю.

Что такое гоночный симулятор? — это ты и машина, между вами только монитор и ничего более. SCAR предлагает схему нулю: геймер → водитель → машина. Поэтому не удивляйтесь, что поначалу машина ведет себя несколько странно, руки кривые не у вас растут, а у водителя, вернее, еще не доросли. Буд прокачаешься, и (может быть) гонка начнет приносить удовольствие, а до этого момента — попытка над геймером.

А вот когда вы поднимаетесь до определенного уровня, вам предоставляется возможность поучаствовать в *состязаниях (challenges)*. В состязаниях по пять гонок, и своими издевательскими заданиями они напоминают GTA. Впрочем, весело бывает, не спорю. Опыта за них, жалко, не дают, только экипировку — но зато какой! Вещицы разные, которые вы можете напаять на вашего алкоголя, неслабо поднимают статус, что очень даже не помешает. Всегда приятней встретить врага во всеоружии ☺.

Но что за водитель без машины? Автомобили в игре представлены в избытке, как гоночного профиля, так и совсем не гоночные, но все одной марки — Alfa Romeo. Параметров у них всего три: *мощность, сцепление и вес*. Соответственно, отличается и управление. Не кардинальным образом, конечно, но помучиться придется. Дело усложняется тем, что у вашего водителя тоже есть параметры, и порой на очередном уровне приходится заново привыкать к обновленной специфике движения.

Вот так и играем. Не хватает только NPC и квестов. К чему я веду — это не гоночный симулятор, а детский сад. Даже мне ясно, человеку, от гонок далекому. Это я вас к выводу неутешительно подготавливаю ☺.

Вот что понравилось, это AI противники. Они допускают вполне человеческие ошибки, могут не успеть вовремя затормозить на повороте, могут при неудачном стечении обстоятельств съехать с трассы. Те, кто едут впереди — лидеры, ими они и останутся —

даже если вы вырветесь вперед, удержаться на вершине будет сложно; те, кто позади — аутсайдеры, они могут вырваться вперед, но случайно и ненадолго. То есть не бывает так, что едешь вы отстаем от всех своих компьютерных оппонентов, те вас терпеливо дождутся, или если они отстают от вас, то вперед уже не вырвутся — все зависит от вас.

За графику в игре отвечает устаревший движок *RenderWare*. Причем, устаревший как морально, так и физически. Пластмассовые машины ездят по одностопным трассам на фоне унылых пейзажей под пристальными взглядами плоских зрителей. Зрелище удручающее. С другой стороны, игра нетребовательна к железу. Плохо другое: разнообразия. Ехать в наддаты раз по той же, в сущности, трассе, которая отличается от предыдущей лишь лишь цветовой гаммой окружающего пейзажа, очень утомляет. Такие акусности как ночная езда при включенных фарах или погодные явления в игре отсутствуют напрочь. А ведь можно было бы сделать — но, видают, спешили выкинуть игру на рынок.



Физическая модель ближе к аркаде, нежели к симулятору. К сожалению, из-за отсутствия того же дождя испытать физику во всей красе не представляется возможным, но вот то, как бесечно заносит машину на ручном тормозе, мне понравилось ☺.

Еще в SCAR'e реализована система повреждений: машина бьется, мнется, гнется и может загнаться. Даже фары можно побить. Но учитывая, что ездить мы будем сугубо днем, толку от них все равно никакого. Повреждения не особо влияют на еду, разве что когда машина начнет гореть на ходу, появятся проблемы с ее управлением, но не более того.

Музыка в игре не представляет особого интереса и быстро надоедает. А вот звуки колес разнообразны: каждая машина звучит по-своему и в зависимости от типа поверхности издает разные звуки. Может, мелочи, но хоть что-то способно скрасить игровые часы.

Пора подводить итоги. Нет честно, говорить что-то о SCAR'e я считаю лишним — она того не стоит. Может быть, ролевые элементы и придают ей какое-то очарование, но сама игрушка очень неуклюжая и отстала в техническом плане. Принаюсь, поначалу играть даже приятно, но потом быстро надоедает. Она недогловечна, как и всякая халтура в этом мире. На нее можно взглянуть, поездить и покрутить носом, но покупать такое настоятельно не рекомендую. Разве что младшему брату, если такой у вас имеется, коему по молодости своих лет красочные гонки с ролевыми элементами, может, и доставят пару радостных часов.

* * *

Вот и сказочки конец, а кто не понял — F1.

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru



Conspiracy

Weapons of Mass Destruction

Орехи захватили город!

Где-то далеко-далеко в сине-западных землях на краю вселенной, окруженных водами мирового океана, на тридцатом этаже феешенбельного стотажного офисного здания в сороковой комнате слева сидел рядовой разработчик Kiju Entertainment и играл в плоско-параллельный Pacman. Мысли этого скромного, но даровитого уника вращались вокруг проекта, возникшем в воспаленном сознании как-то на пьянке, когда он усердно экспериментировал, мешая sake с текилой. Разрабатывая он его тайно от своего босса-генерала, так же тайно воплотил в жизнь. Он хотел стать очень популярным и знаменитым, этот молодой и подающий надежды творец программного кода и генератор умопомрачительных идей, он страшно завидовал массовому успеху всяких там Task Force 121 и «Снайпера Второй Мировой», вот он и решил выпендриться по-своему. Насмотревшись боевиков про евротеррористов и американских кунтер-террористов, наш герой решил создать игру — Conspiracy: Weapons of Mass Destruction, в которой четко и подробно изложил свои взгляды на жизнь и мысли о потустороннем мире. Как же прекрасно осознавать себя родоначальником принципиально новой игровой Галактики, в которой еще не бушевали никакие войны...

Разработчик открыл глаза и пришел в себя. Оказывается, во время своих запредельных мечтаний он уснул, и его Пякмана съели нагие бегущие шарики. Тяжело вздохнув, этот гениальный деvelopep встал со своего протертого кресла и молча вышел из комнаты. Уже давно стемнело, и скоро должно было начаться утро. Утро нового дня. Утро нового дня с Conspiracy...

Где-то близко-близко, в стандартной комнате стандартной квартиры стандартного дома на стандартной улице стандартного киевского микрорайона сидел стандартный Лепрекон и читал краткую характеристику новой стандартной игры. С каждой фразой глаза агента ДЗВР становились все мутнее и мутнее, ибо страшное чувство дежа-вю копошилось в его голове. Вот что он прочел:

«Вы были секретным агентом более 28 лет... Вам пришлось помотаться по всему миру, выполняя разного рода суперсекрет-

Разработчик: Kiju Entertainment
Издатель: Oxygen Interactive
Жанр: шутер
Системные требования: P 3-800, 128 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

ные операции, и теперь вы наслаждаетесь заслуженным отдыхом. Но правительство вновь призвало вас на активную службу для выполнения последней архиважной миссии... Вам придется проникнуть в офис террористической организации «Гидра», которая разрабатывает химическое и бактериологическое оружие, и уничтожить ее.

Закрученный сюжет игры будет постоянно бросать вас с севера на юг, с запада на восток: из Южно-Американской фабрики наркотиков в учебный центр в Арктике, из правительственных биологических лабораторий в Штаб секретных служб. Вы будете сталкиваться с заговорами, убийствами, диверсиями, шпионажем, наркотиками и оружием массового поражения — и все это в поисках правды. Главное, помните основное правило одиночки — никому нельзя верить...

После того как последнее слово отзвучало в его голове, диск выпал из рук, и хохот разорвал гнетущую тишину стандартной комнаты. Такого яркого словосочетания мыслей и букв он не встречал уже очень давно.

Конспирация vs консервация

Долгими вечерами сживая за чашечкой горячего «Варкрафта», я размышляла о сути бытия, заодно пытаясь вывести для себя понятие «отстойной игры». Получалось плохо, потому как объективное понятие отстоя настольно плохо проникнуто субъективизмом, что становится страшно за себя и за мир. Тогда я решил составить свод правил развлечения себя при написании обзора отстойной игры. И это у меня получилось настолько хорошо, что я захотел поделиться своей интеллектуальной собственностью с вами, уважаемые геймеры. Только скажу сразу — если кто-либо из вас решится опробовать правила в деле, я за результат ответственности не несу ☹. Ну что же, приступим.

Правило 1.

При написании обзора по отстойной игре подойдите к этому вопросу творчески: описание стратегии изложите в хаотичном стиле, с упоминанием вооружения всех юнитов, характеристику шутера или экшена представьте в виде буквенно-цифрового кода, понятного только вам одному, а разгадку квестов авантюры набросайте с помощью азбуки Морзе.

Правило 2.

Узнав, что игра отстойная, немедленно позвоните в редакцию и расскажите, что вы «совершенно случайно» нашли шедевр, перед которым склоняется «Хаф-Лайф 2» и теряет чувства Ground Control 2. Любыми способами заставьте сидящих в редакции людей купить диск с этой игрой.



Правило 3.

Если в игре плохая графика, пишите обзор на одну полосу, если еще и звук подкачал — на две, если и геймплей нехорош — на три, да к тому же интеллект компьютера тупит — на четыре. При отсутствии нормальных сайвов и многочисленных застреваниях в текстурах требуйте спецвыпуск. Пламенно отстаивайте свою точку зрения.

Правило 4.

Пишите статью, тема, размер и формат которой были бы удобны только для вас. К примеру, напишите обзор чемпионата «Формула-1» за 2000 год на 6 500 знаков, сохраните его в виде слайдов Power Point, отошлите в редакцию и требуйте, чтобы ваш материал непременно поместили в новостях или разделе про «железо».

Правило 5.

В статье старайтесь вслестки подтрунивать над штатными авторами, подкалывайте литредакторов и иронизируйте над внештатниками. Запомните, чем больше остроумных фраз будет в вашем обзоре, тем интереснее и оригинальнее он будет воспринят редакцией.

Ну как, запомнили? Если да, то думайте, куда их приложить, а я пока сорву покровы тайны с нашего нового кандидата на звание «Отстой месяца» — игрой Conspiracy: Weapons of Mass. (Эх, чем бы мне себя таким развлечь? — Прим. литред.)

Агенты в бой, текстуры врозь

Описывать что-либо в этой потрясающей гейме очень сложно, потому как довольно непросто понять, что, собственно, происходит на экране монитора. То ли разработчики всем коллективом преклоняются перед первым «Думом», то ли это такой приколы, но графика «Конспирации» смотрится убого при любом ракурсе. Если взять самую первую «Дельта Форсу», то она будет по всем статьям выигрывать у квадратно-неадекватной графички игрульки от Kuju Entertainment. Подобные нагромождения пикселей, глюкелей и маразмилей вводят меня в состояние паники и истерики. Не могу понять, что из этого страшнее. Наверное, только звук. «Гиф-паф» и «пфф-пфф» вместе с «а-а-а-а-а-а» живого противника и «уа-а-а-а» умирающего — это что-то от кого-то с переднего с той стороны моря или, если выражаться человеческим языком, кривой бред сивой кобылы, курящей в постели и рискующей дважды, а при включении колонок на полную мощност — трижды.

Словосочетание «искусственный интеллект» здесь вообще неприменимо. То, что творится в электронных мозгах ваших противников, можно назвать как угодно — сборник котлет, мертвый пистолет, астонский омлет — лишь бы это звучало грубо, издевательски и имело прямое отношение к разработчикам. Поверьте, они этого заслуживают.

Все, больше говорить о технических составляющих этой якобы игры я не в силах. Напоследок опишу вам якобы игровой процесс и пойду пить вторую чашку горячего «Варкрафта».

Сыграем в кубики

Еще-е, тяжела винтовка спецagenta. Особенно такого фигово приросованного, как я. Особенно если эта винтовка — автомат М-16. Особенно если это автомат М-16 с одной обоймой на 30 патронов. Но ничего — я ведь крут, крут, очень крут, просто суперкрут. Я беру свой автомат наперевес и с каменного балкона устремляюсь вглубь руин пирамид ацтеков, чтобы узнать, там ли находится военный склад «Идры». Все мои действия сопровождаются корявым переводом и сумбурными комментариями моей связанной куры. Ну у нее и мечком, скажу я вам. Хотя мое тоже не подарок. Меня зовут Джоваль Карл. Но хотя мое имя и фамилия ассоциируются с Льюисом Карроллом и Джоэлом Харрисом, я на самом деле очень серьезно настроен. О серьезности моих намерений первым узнал беззащитно стоящий у стены полуобнаженный террорист. Я попрыгал на месте, помахал автоматом, достал пистолет, пожонгировал патронами, три раза отжался от стены и выкрикнул десять оскорблений. Бандита никак не реагировал, продол-

жая созерцать стену — тогда я обиделся и, убив его точным выстрелом в упор, пошел дальше. Будет знать, противный, как испытывать мою выдержку. А дальше больше. Террористов и кривой графички. Потому как из каменного тоннеля я вышел на открытое пространство, наполненное многоугольными камнями, водой, состоящей из композитных материалов, и глуховатыми подселепатыми ребятами в маскированных костюмах. Кроме них на плоской траве лежали темные до полной черноты ящики с разрывными гранатами, внешне напоминающие жесткие банки из-под пива. Я понял — это мой звездный час. Набрав гранат по самые уши, я начал швыряться ими направо и налево. Вот это было зрелище, я вам скажу, как раз под стать этому знатному эшкену. Узрев у себя под ногами маленькую смертоносную штучку, враги не убежали, а напротив, топтались по ней, как пионеры по костру. А когда граната взрывалась, враги разлетались на сотни маленьких блестящих красненьких кубиков. Вот вам и результат экспериментов с биологическим оружием.

Однако звездный час, как и все прекрасное, имеет свойство заканчиваться на самом интересном месте. В данном случае всю малину мне поломал подземный бункер «Идры». Стоило мне, предварительно очистив все джунгли от тестовой модели 3D-террориста мирового масштаба, спуститься вниз, как меня набросились охранники в защитных костюмах. Спасло моего аватара то, что даже стоя от меня в трех шагах, они



стреляли как птенцы дятла с завязанными глазами — час-то, но мимо. Поэтому, перешагнув через их трупы, я двинулся дальше. Но не успел я пройти и двух метров, как озаренное снизу на мою геймерскую голову, и я упал со стула, сраженный им наповал. Мысль, спонтанно родившаяся в моей голове, была проста, как и все гениальное. Я понял — еще пару минут игры в «Конспирацию», и я начну вслух цитировать Конфуция, которого я не знаю, стоя на руках, чего я не умею, и есть жареный арахис ложками, чего я совсем не хочу. Почему? Да потому, что такие игры одним свои появлением на прилавке оскорбляют игрока, порочат его мышку и портят его клавиатуру. А потому и описывать их незначит, иначе недалеко до воспаления хитрости и приступов сачкулеза. Уразумев это, я испугался до потери штанов, решив быстро завершить игру и написать вывод, чтобы затем перейти к третьей чашечке горячего «Варкрафта» и забыть обо всем.

Вывод

Теймер!! К тебе я обращаюсь, сквозь пространство и время!! Пусть мое воззвание войдет в твоё сознание и станет дгогмой в твоём бытии!! Теймер!! Когда ты увидишь на прилавке диск с игрой Conspiracy: Weapons of Mass, отверни от него взор свой и во всеуслышанные скажи: «Это полный отстой».

Николай НЕМКОВИЧ aka Consul
never_dark@mail.ru

Битва Магов

Да, я отшельник, маг и волшебник,
Тяжко мой путь.
Древние тайны всех мирозданий
Мне под силу,
Я заклинаю и превращаю в золото ртуть.
...

В хрустальном шаре
Ты видишь этот мир,
Пороки в нем играют
Нелепыми людьми,
В хрустальном шаре
Ты видишь и себя —
То демон ты, то ангел,
И мечется душа твою.

(Ария «Отшельник»)

Совет колдунов

Я стоял, опершись на узорные серебряные перила, и молча смотрел вниз, где, подернутые туманом, виднелись смутные очертания осколков Мира, разрозненные отныне во времени и пространстве. За спиной чуть слышно даже для моего уха раздались мягкие шаги Альтана — моего единственного друга, на протяжении веков делившего со мной все невзгоды изгнания. Мы получили наивысший срок — вечность, но время имеет свойство проходить быстро, изгнание было прервано нашими сородичами — и мы вернулись, став куда сильнее, чем ожидали наши враги. Пройдя тропам мертвых, незримыми траекториями духов, воздушными путями драконов, побывав в гробнице великого мага Вендохла, открывшего телепортаты после разрушения Юаня, говоря с простыми смертными и авторитетными, исцелив бесконечные останки разбитого на куски мира, мы открыли пути к тайному. Беседуя с мертвецами, личами и проклятыми магами, пользуясь запрещенной волшебной всеразрушающей пламени и некромантисей, мы открывали новые пути к познанию. Былые амбиции, борьба за власть, славу и признание более не интересовали нас. Если наш план удастся — впереди у нас будет Вечность. Мы стали иными. Хранителями умирающего мира, идущего на всех парках в вечность. Но поняли ли это остальные?

Прозвучал гонг, в извивах серых магических облаков, на протяжении веков уже затмивших солнце и звезды, родился злой ветер, не предвещавший ничего хорошего тому, кто встанет на его пути. «Пора, брат», — услышала я голос Альтана, — настало время разбрасывать камни, как потом скажет какой-то незадачливый летописец. Мы молча двинулись в заклинательные покои, где нас уже ждали все оставшиеся в живых верховные маги. Ни один из них не верил нам, но без нас они были бессильны восстановить этот мир, собрать осколки земной тверди, закрыть порталы и навести порядок в том хаосе, который сами сотворили, не ведая границ своего могущества и играя с такими силами, которые были властны тушить и зажигать новые светила.

— Приветствую тебя, Консул, советник Тымы, и тебя, Альтан, падший узурпатор, — прогремели в тишине глухие голоса наших бывших соратников, потом врагов, а теперь — союзников поневоле? Это умело, так и не родившись, поглощенное сумаком. Впервые после нашего восстания нас называли по именам, более того, с титулами, опустив оскорбления.

Впервые за много столетий совет магов собрался вновь в полном составе. Былая вражда временно забылась. Друиды сидели рядом с некромантами, хаоты — с магами огня, темные — со

светлыми. Какой-нибудь хроникер сказал бы: «...И ярая ярость наполнила их взгляды, ненавидящие смотрели они друг на друга...», но на общем фоне бросались в глаза пара колдунов в серых, выцветших и потрепанных одеждах, чьи взгляды выражали только безмерную усталость и боль, а также мудрость обреченности. Верховный совет собрался, чтобы положить конец войнам колдунов за власть и артефакты древности, навести порядок, окончательно закрепить предел сфер влияния, определить границы королевств, застрявших между мирами друидов и некромантов, закрыть порталы и очистить непроходимые чащи от монстров... собрать воедино осколки мира... Наши коллеги несли еще много всякой напыщенной чуши, так и не поняв, что гордость — ничто перед лицом вечности. А, ну вот, наконец-то, добрались до сути. Истоцив все силы в магических поединках друг с другом, совет милостиво предлагает нам самим разобраться в происходящем и навести порядок, тем самым прощая нам прошлые прегрешения, после чего доложить о результатах оному досточтимому совету.

— Ну что, Альтан, пошам собираются в путь? — спросила я, наблюдая, как в глазах моего друга снова разгорается былой азарт войны. Да, ни изгнание, ни поражение так и не сломили его, подумал я.

— Разве у нас есть выбор? — складывая эликсиры и снадобы, отвечал воин. — Покажем этим зазнавшимся самукачам, на что способны настоящие маги, пускай даже и без артефактов эпохи Хаоса.

— Неужели прошлое так ничему не научило? Снова рвешься в бой, полагаешь только на свою силу и удачу, так и не поняв, что наши сородичи всегда смогут подавить твои силы. На все наши начинания сейчас хватит пары колдунов с мощью Совета. Тоньше надо, просчитывая вероятность событий...

— Консул, распутывание ловушек, сложные заклинания и прочие высокие материи всегда были твоей специализацией, а я пока разомнусь на монстрах, — прервал мои наставления друг, выписывая восьмерки своей новой глефой.

Ну ладно... *понеслась, родная*, пробормотал я, поплотнее запахнул поношенный плащ, подхватил левой рукой свой иссиня-черный посох, кинул Альтану два его гномьих клинка и произнес заклинание телепортации...

Отчет двух незадачливых магов

Недавно издавала, то бишь, с конца начала, а может, с начала конца — после телепортации в голове все путается...

Жанр. Разработчики указывают как TBS (пошаговая стратегия), я же лично определяю как шахматная RPG (ку-у-да! — удивленные возгласы в редакции). Охотно объясняю. Возможность колдуна и всей армии таскать на себе различные артефакты + возможность изучать новые заклинания посредством прочтения магических книг указывает на наличие примесей RPG. Присутствие одного-единственного ресурса — маны, которая пополняется автоматически в начале хода (объем пополнения одинаков для всех на протяжении всей игры), практически перечеркивает величественное некогда слово «стратегия» ©. А шахматы причем? Терпение, друг мой, нам, магам не пристало торопиться.

Геймплей. Шахматы, сэр, шахматы. Мы начинаем игру в роли весьма опытного мага-одиночки, вознамерившегося украсть древний артефакт. Да, да, и в мультиплеере, и в сингле наши основной задачей будет не уничтожение себе подобных (шокированный смайл), а поиск и захват древних могущественных артефактов. Ко-

нечно, нам будут досажать конкуренты, пришедшие туда с той же целью, но... хочешь быть магом — уметь делать два дела одновременно. Присутству и войска нам придется вызывать, используя магию. Умение грамотно кодовать и правильно рассчитывать эффект своих заклинаний имеет решающее значение для окончательной победы. Все игра построена на использовании контрактов: вы вызываете лехотических людей, ваш враг — нежить, имеющая иммунитет к повреждениям, наносимым людьми, далее идет контрпара — святой свет и огненные элементы, соответственно, существа водной стихии, но их уже добывают невесть откуда повившиеся единороги... Водоворот магических битв, необходимость копить силы для решающего удара, воевать на много фронтов, просчитывать все вероятности — вот оно, раздолье для настоящих магов!

Остановимся более подробно на **магической составляющей**. Баа-альцущий салат выигрывает из магической растительности и котла для ее варки (такой себе шеф-повар ведьмак), а также **четырёх видов маны** (белая, зеленая, красная, черная). Представлен стандартный набор заклинаний, общим числом около 50 единиц. Самые главные — **заклинания вызова армии** и **вспомогательных существ** — присутствуют и летучих разведчиков. Далее шестует набор **уничтожающих заклинаний** — от смертельных лан и ледяного дождя до вполне стандартных ценных молний и святого света. Закмочает сей перечень вспомогательные заклинания, дающие броню, ускорение, повышающие силу атаки оружия и прочие бонусы.

Так-с... Что там дальше по плану? Ага, **сюжет**. Очень скуден, хоть плач. Четыре миссии, с трудом согласующиеся друг с другом, плос обучающая кампания. Создается такое впечатление, что его писали за полчаса до релиза игры. Разработчики пытаются частично компенсировать это великолепным **map editor** ом. Идея понятна — мол, мир-то развалился, по сценарию, так что отстраивайте его сами. Конечно, идея быть творцом игровой вселенной приятна, но сценарий должен быть — хотя бы в качестве исторического экскурса по эпохам Юаня и Хаоса, когда мир еще существовал. Обидно.

Звук, музыка и графика. По мнению большинства, очень важные составляющие любой игры. Но в «Войнах кодаунов» все наоборот. Игровой процесс настолько захватывает, что на них просто не обращается внимания. Письменный стол постепенно обрастает ворохом бумажек с убийственными комбинациями заклинаний, единственная мысль, которая отныне посещает вас, — как продержаться еще два хода защиты над верховным кодауном...

Да, да — убедил! Следуя плану, все-таки придется сказать пару слов более подробно. Все три вышеперечисленные составляющие выполнены на весьма слабом уровне. Итог: общая оценка, учитывая примитивизм на грани фола с подкупающей простотой и наивностью — четыре.

Знаю, что никто не описывал до меня **мануалы** (советы по прохождению игры) к играм, но риску нарушить эту традицию. Обязательно почитайте его! Здесь разработчики постарались на славу — чего только стоит описание теории телепортации с помощью бубинка и дырки от оного. LOL (laughing over limits).

Атмосфера. Ее нельзя потрогать, купить или продать, сфотографировать на худой конец. Ее нужно чувствовать. Разум и логика тут не помощники. Она рождается в сердце, а потом становится частичкой нашей души, с которой мы уходим в вечность. Для каждого она своя: для кого-то это жестокие магические войны, дорисованные в нашем воображении, а для кого-то возможность создавать жизнь, призывая себе на помощь прекрасных единорогов...

Выводы. Аудль №1

Во второй половине последнего десятилетия прошедшего века она, безусловно, бы пользовалась большой популярностью, армия ее поклонников росла бы, как на дрожжах. Но ныне... прохождение «войн кодаунов» вызывает лишь неприятный осадок и горечь. Идея однозначно хороша, но уровень реализации вызывает много нареканий в адрес разработчиков. Недоработанность игрового мира, малофункциональность игрушки чувствуются во всем, в связи с чем, Фемида в лице Консула обвиняет производителей в преступной халатности. Итог: играть, если вы одержимы жадной властью, манией величия, остро ощущаете нехватку магических ресурсов и просто любите старые игры.

Выводы. Аудль №2

Ли холодный душ. Отравление пришло не сразу, голова раскалывалась от боли, мысли металлись, спутанные оторывшейся истиной. В это не хотелось верить, но жестокая реальность неумолимо подталкивала нас к этому.

— Так что же, выходит, мы ошибались, — говорила Альтан, обхватив голову руками и подставив ее под ледяную воду.



— Да, — мрачно подтвердил Консул, — и эта ошибка чуть не стоила жизни еще одной прекрасной игре.

Кто мы такие, чтобы судить игровую вселенную, отыграв всего лишь несколько дней? Возможно у нас был плохое настроение, может, глючил комп — и все, деск литет на полку с «аштосом». Это нечестно.

А может мы просто пресытились обеими реальностями — и настоящей, и виртуальной? Может, хватит отыгрывать роли и



носить маски?! Кто-то вложил в эту игрушку частичку своей души, любовь к своему творению, создал новый мир, такой неповторимый и родной, в который хочется возвращаться вновь и вновь...

Может, настала пора вкладывать настоящие чувства и дарить частичку себя обоим мирам? И жизнь станет легче.

Сергей ГАВРИЮЧЕНКО aka Kirov &
Артур ЧЕМИРИС aka R@k

Patrician III

Разработчик: Ascaron Entertainment

Издатель: «Аскалла»

Жанр: Strategy

Системные требования:

✓ минимальные: P 3-1.0, 128 Мб ОЗУ, 8 Мб

видео;

✓ рекомендуемые: P 4-2.4, 512 Мб ОЗУ, 8 Мб

видео

К то из нас в детстве не читал исторических трактатов и художественных сочинений о некогда великом и преуспевающем в политическом и экономическом планах Ганзейском Союзе? А кто не перелопатил горы литературы в поисках интересных историй о зловонных и кровавожадных пиратах — вительсрах, промышлявших когда-то в Северном и Балтийском морях? Наверное, таких среди нас много. И это не удивительно. Вряд ли кто из среднестатистических геймеров вообще знает о том, что в 13-16 веках существовало такое военно-экономическое объединение, как Ганзейский союз. И если вдруг я не прав, и большинство из вас большие фанаты истории и в деталях могут поведать обо всех старейшинах этого Союза или же пересказать хронологическую цепочку всех важных событий в его истории, то я могу вам только позавидовать, но никоим образом не прекратит написание этой статьи, так как гонорары получать люблю необычайно.

История. Реальная история

У силившийся разбой на сухопутных и морских путях заставил купцов Северо-Западной Европы объединиться для защиты общих интересов и обеспечения безопасной торговли. С этой целью весной 1241 года в зале любекской ратуши в присутствии всех членов городского совета Любека и представителей Гамбурга был подписано соглашение о военно-экономическом союзе между этими городами и купцами Любека. Союз этот получил кодовое название на старонемецком языке — Ганза.

Европейские дороги и моря буквально кишели в те времена разбойниками и вительсрами (пиратами), что заставляло и других дядь почесать свои змыные репы и принять решение о вступлении в этот союз. Таким образом «Ганза» разрасталась и со временем включила в себя такие великие города, как Росток, Висмарк, Брунсвиг, Штатде, Кельн, Бремен и многие другие. А к 1367 году в Ганзейском союзе состояло уже 77 городов.

В случае войны или какого-либо иного несчастья, вроде эпидемии или голода, города объединялись и вместе сражались с постигшей их напастью. Также организовывались специальные дружины для борьбы с различными проявлениями разбоя, как на суше, так и на реках и морях. А бороться им, как вы, наверное, уже догадались, было с чем. Самой известной и могущественной организацией разбойников того времени были вительсры, бороздившие морские просторы Балтики и Северной Европы. Наглые бандиты именovali себя не иначе как «друзья бога и враги мира» и грабили всех подряд, не щадя никого. Логосом для пиратов стал остров Готланд. Но, как гласит история и как это не па-

радосально, но конец их пиратской деятельности положили никакие не члены Ганзы, которые все свои усилия бросали на это, а голландские пираты... и Колумб, который очень не вовремя для вительсров открыл Америку. Что также оказалось роковым событием и для самого Союза. Так как после открытия Америки центры мировой торговли переместились от берегов Ганзы к далекой Испании, Франции и Португалии, Ганзейский союз стал терять города, которые уже не могли платить высокие налоги и спонсорские взносы в казну Ганзы, и к концу 16 столетия Союз полностью прекратил свое существование...

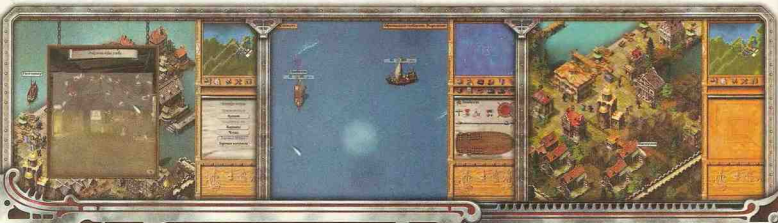
История. Игровая история

Первая часть *Patrician* появилась в далеком 1992 году и пользовалась на то время сумасшедшим спросом. Судите сами: в какой еще игре того времени можно было созерцать морские баталии и города, которые активно развивались, а их жители не стояли на одном месте, а резко по нему путешествовали? Творцом этого шедевра была сейчас уже мало кому известная фирма Riptychon Software.

После 1992 года была ну очень большая пауза, за время которой многие фанаты уже успели позабыть о том, что когда-то ночи напролет просиживали за игрой *Patrician* (а некоторые даже позабыли и о том, что такое игры). Но свято место пусто не бывает, как говорится, и вот уже не в таком далеком 2001 году девелоперы из довольно-таки известной студии Ascaron Software создали на потеху тем, кто еще не забыл о *Patrician*, продолжение этой игры под названием *Patrician II: Quest for Power*, а у нас же, то есть на просторах СНГ, после локализации фирмой IC стало «откапываться» на имя «Нетоциант». *Patrician II* стал воистину шедевром стратегического-экономического мысли, который наверняка приобрел значительно большее число фанатов, нежели его предшественник.

И, наконец, в 2003 году компания Ascaron Entertainment объявила об отправке в печать аддона к своему шедевр под стандартным для немцев названием *Patrician II Gold-Edition*, который на широких просторах СНГ, после локализации компанией «Аскалла» в 2004 году, получил почему-то абсолютно другое имя, став уже не аддоном, а полноценным сиквелом! Итак, встречайте: наш сегодняшний пациент *Patrician III: The Rise of the Hanse...*

Ну а теперь специально, для тех, кто еще не понял, при чем Ганзейский Союз к игре *Patrician*, настал черед все объяснить. На самом деле все очень просто. В этой игре нам по велению девелоперов придется на собственной



шкуре ощутить, как это — быть средневековым купцом на просторах Северной Европы. Действие игры происходит, как нетрудно догадаться из ее названия, в период процветания Ганзейского союза и непосредственно на его территории. Нам предстоит из простого смертного, который в самом начале своей бурной карьеры имеет только небольшую лодочку и незначительную сумму денег в карманах и кошельках превратиться в настоящую акулу средневекового бизнеса. Но не подумайте только, что нам придется остановиться на одной лишь экономической стороне.

В игре перед нами открываются широкие перспективы **политического роста**, и за небольшой промежуток времени мы имеем все шансы из малоизвестного даже в родном городе торговца превратиться во всемогущего старейшину союза. Став же этой воистину «всесоюзной шишкой» ☺, мы сможем объявлять бойкоты городам, строить новые колонии и, наконец-то, начинать военные конфликты. Но, как говорится, до этого нужно еще дожить, потратив не один час игры и не одну тысячу нервных клеток, адовольна намоловшись тем, как в последний момент наша репутация начинает неожиданно падать и уносить с собой последние надежды на победу в очередных выборах.

А потому, чтобы бороться с этим весьма неприятным явлением, вам придется постоянно заботиться о местном населении различными товарами и праздниками. Также вашу популярность среди населения сможет поднять строительство **муниципальных зданий**, список которых по сравнению с оригиналом был повернут некоторому расширению. В «Рассвете Ганзы» у нас появилась возможность сооружать школы, монетные дворы, часовни и прочие подобные строения. Как и прежде, ваш престиж немало поднимает и **членство в той или иной гильдии**, которые способны не только ускорить темпы роста вашей политической карьеры, но и наладить торговлю с колониями средиземноморья и открыть путь к аукционам, на которых теперь выставляются не только корабли, но и здания.

Не в обиду политической части Patrician будет сказано, что главным аспектом игры была и есть **торговля**. Торговать в Patrician III есть чем и есть где. **Ассортимент товаров**, доступных для производства и продажи, по сравнению с оригиналом не изменился, а вот **список городов** расширился аж до 24-х наименований ☺. Делятся все города на 3 типа: города — члены Ганзейского союза, города — сателлиты союза... и все остальные. Города, кроме того, — являются непосредственным двигателем вашей политической карьеры, еще и выступают в качестве рынка сбыта и места производства товаров. Конечно, произведенный нами товар мы сможем продавать не только на близлежащих просторах, но и так же, как и ранее, отправлять **морские экспедиции** к средиземноморским колониям, список которых был увеличен почти в два раза. В колониях имеется возможность устроить ценный бартер или же подписать выгодный контракт на продажу определенного товара в особо большом количестве. Но, как и прежде, все эти возможности сосредоточены исключительно в руках капитана, которому поручено командовать кораблем. Также в игре появились, наконец-то, возможность общаться с различного рода **феодалами**, которые владеют землями вокруг ареала вашего обитания ☺. В аддоне у нас есть шанс избежать печальной участи, которая часто постигала нас в оригинале, а именно — осады города войсками злого князя, которая при недостаточном количестве войск за городскими стенами приводила к неизбежной капитуляции и разграблению казны. Для того, чтобы попасть в милость к князю, нам теперь придется регулярно поставлять ему все те товары, которые он может потребовать от городской общины. Некий средневековый бартер, однако ☺. Также имеется возможность продавать товары феодалу, но, к сожалению, по ценам значительно меньшим, нежели рыночные в городах Ганзы.

Ну а теперь, наверное, нужно сказать пару слов и о самих товарах. В игре имеется целых 20 их разновидностей. Некоторые вы сможете как производить сами, так и покупать в других городах, а затем перепродавать там, где дороже. В «Рассвете Ганзы», как и прежде, существует **специализация городов**, то есть

в некоторых из них можно производить одно, но нельзя производить другое. Из-за этого вам придется различными способами расширять свое производство по всей Ганзе, либо же достигнув, звания лорд-мэра, соорудить новое поселение, где-то возле месторождения железных руд.

На первых порах игры, пока города еще не слишком большие, и соответственно спрос на товары сравнительно невелик, не имеет никакого смысла организовывать большие предприятия, ибо покупают ваш товар или нет, **налоги** платить нужно в любом случае. Только вот разработчики чуть перестарались и сделали аддон на порядок сложнее оригинала в плане накопления капиталов. Если раньше уже в первые годы игры при успешной торговле и правильном планировании производства мы могли стать мультимиллионерами, а через несколько десятилетий вообще превратиться в виртуальных Гейтсов, Рокфеллеров или Соросов, то в аддоне первого миллиона даже мне, так сказать, аубру Patrician 2, пришлось ждать це-



лых 5 лет. А все из-за того, что размеры и количество налогов резко возросли, а города, где мы бы могли сбывать свой товар, не спешат расти и развиваться. Так что о миллиардных прибылях в «Рассвете Ганзы» приходится только мечтать (лишь бы отключать налоги различными кодами ☺).

Ты морячка, я моряк...

Кораблей в игре, как и прежде 4 вида. **Шнек** — маловместительное, но проворное судно, **краер** — чуть побольше шнека и побыстрее его, **ког** — большой и медленный корабль, на первых порах служит прикрытием для конвоев, так как имеет большое количество мест для артиллерийских орудий, и, наконец, **хулк** — самый большой, но, тем не менее, не самый медленный корабль. Последний часто используется для перевозки большого количества груза, но основным его назначением остаются военные действия. Несколько хулков — и любой враг или фортификационные сооружение вам не помеха.

Ну и конечно, там, где моря и торговые корабли, там и пираты. В начале игры они станут большой проблемой, но через несколько игровых лет, когда у нас появятся уже упомянутые выше хулки, способные контролировать «криминальную» ситуацию на море, пираты вряд ли станут сильно досажать вам.

Резюме

Уграть ☺.
3.Ы. Вопрос: «Почему в статье ни слова о графике, музыке и режимах игры?» Ответ: «Потому что, они те же, что и в оригинале».

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

Один день из жизни...

Настро

А ведь ничто не предсказывало беды... В пятницу вечером агенты ДЗВР, как обычно, сидели в бункере, временно ставшем штаб-квартирой департамента, и пили чай из граненых стаканов, как это принято у защитников виртуальной реальности. Без пятидесяти одиннадцатый в комнате раздавалось тихое шипение, и на серой бетонной стене появилось трехмерная проекция Ранда, направившей указующий перст на сидящего за столом зеленого орка с запылившей физиономией.

— Агент Глюк! Скажи мне, как снайпер снайперу, ты стрелять умеешь?

— Никак нет, шеф! Я больше по топорам...

— По топорам... — тоскливо повторил Ранд. — А-а-а, не выно. Хватай Кертиса в охапку и бегом в Пуцу. В пейнтбол играть будете.

— А что это, шеф?!

— Инструкцию получите на месте.

Вот за что я всегда любил шефа, так это за умение быстро ввести в курс дела. Пейнтбол... Ну, что ж, посмотрим, что это за зверь такой, и какое отношение он имеет к защите виртуальной реальности.

Такие вот будни...

Собственно, чем занимаемся, с точки зрения большинства людей, introжуры? Игруют в игры и пьшут о них статьи. И так двадцать четыре часа в сутки. А чем занимаются разработчики? Правильно. Делают игры. Двадцать четыре часа в сутки. И больше ничем заниматься они не должны и не могут, ибо не положено. Или не покладено. Помните образ компьютерщика из фильмов девяностых? Эдакий сутулый очкарик, изъясняющийся исключительно битами, байтами и прочими ругательными словами. Некоторые камрады считают, что все игроки и разработчики выглядят, примерно, так же. Правда, благодаря нашему изданию, геймеры выяснили, что кроме игр мы еще озабочены вопросом, как бы выпить. Желательно водки. И, желательно, на шару. Естественно, луч-

ший способ — это садить на всякие презентации или конференции. Но, вопрос, а чем мы еще занимаемся? Да, если вы внимательно читали МИК, то знаете, что мы еще и в походы ходим. Но «мы» — это журналисты. А разработчики? Наверное, тоже ходят, но вопрос в другом. Чем могут заниматься разработчики и журналисты, когда собираются вместе? Пить? Вероятно. Общаться? Обязательно. А еще?

А еще они могут играть. Нет, не в компьютерные игры, а, к примеру, в пейнтбол. Не верите? А зря. Ибо совсем недавно, а именно 25 июня сего года, компания GSC Game World провела беспрецедентную акцию — соревнования по пейнтболу среди разработчиков и журналистов. Именно с целью пострелять в закалях друзей и собралась толпа народа в Пуцу-Водиче. Когда еще представится шанс выказать свою мысль об игре конкурентов точным хедшотом? Ну, на нашей памяти подобное происходило впервые, а значит, не могло не привлечь нашего внимания. Во-первых, нам интересно все новое, а в пейнтбол мы еще не играли, а во-вторых, мы любим всякие интересные мероприятия, а данное просто обязано было оказаться интересным.

Итак, утром 25 июня мы прибыли, вооруженные пивом, на станцию метро «Святошин» и стали ждать машину, которая должна была отвезти нас на место предстоящей баталии, в Пуцу. Естественно, по ходу мы общались со знакомыми и малознакомыми разработчиками, обсуждали погоду, игры, вопрос, ответ на который сорок два и т.д., и т.п.

А потом была машинка бжи-бжи, и вот мы в Пуцу. Осталось понять, с кем и против кого мы дружим, команды-то по пять человек, а доблестных бойцов МИКА было всего двое. К счастью, вскоре мы набрали на наших знакомых из компании CD Plus, приехавших на игру из славного города Днепрпетровска. После пары-тройки глотков пива они согласились присоединиться к нашей команде, которая получила гордое название «МИК Plus». А пятым игроком стал представитель ассоциации немцев в Украине. Откуда он взялся, мы затрудняемся сказать, но пиво было, как настоящий... немец. Определенно с союзниками, мы решили выяснить, что представляют собой наши вероятные противники. Компания GSC Game World, пользующаясь правом хозяев турнира, выставила сразу две команды, получившие название GSC и GSC 2, команда украинского подразделения Game Factory Interactive по одним из известных причинам называлась «Румынские партизаны». Команды компаний Action Force, Mind Link, UDC, BTE-Soft и «Перша Студія» остались верны своим названиям. В команду «Сталкеры» вошли

ли фанаты этой ожидаемой игры. Ну, а те, кто не смог ни к кому прибиться, решили не ждать у моря погоды и организовали собственную команду с интригующим названием XXX.



И началась игра. Для экономии времени играли по правилам Speed Ball'a. Боевые действия велись на относительно небольшом участке леса, огороженном сеткой. Время каждой схватки было лимитировано — пять минут. Но и этого оказалось много. Может, от неопытности, а может, от изматанной адреналина, так и хлеставшего из-под масок и камуфляжей, противники успевали свести счеты за 2-3 минуты. Вообще-то игра велась по правилам Capture the Flag, но на развешенных на базах разноцветные триплички мало кто обращал внимание. Единственное желание закрывалось в том, чтобы помешать цветной краской противника и не быть помеченным самому. Последнее удавалось редко. Стоит отметить великолепную игру команды UDC, которая, похоже, единственная умудрилась во время первой схватки не потерять ни одного бойца. К сожалению, впоследствии удача отвернулась от разработчиков «Сердца вечности».

А победил, как и положено, геймеры. Команда «Сталкер», которую вначале никто не воспринимал всерьез, так как состояла она из самых молодых участников состязаний, уверенно вышла на первое место и получила вполне заслуженные призы от организаторов чемпионата.

Интересная игра, свежий воздух и умеренное количество пива сделали свое дело. Никто не сказал бы, что из уютной поляны в лесу собралась представительница конкурирующих компаний. Как любил говорить в советские времена, «встреча прошла в теплой и дружеской обстановке», несмотря на то, что минуту назад мирно общающиеся люди вполне серьезно били друг друга «на мушкет».

От лица всех участников мы хотим поблагодарить компанию GSC Game World за великолепно организованное мероприятие и выразить надежду, что подобные акции будут проводиться и впредь.



Александр ГУСЛЕНКО guslenko@rambler.ru

Остынь, дружище!

Если в холодные времена года ваш компьютер более-менее спасает прохлада в помещении, то летом многие компьютеры превращаются в настоящую печку...

Пето в самом разгаре. Высокая температура, безусловно, отразится и на работе компьютера. Возможно, после длительной работы он начнет «зависать» или перезагружаться. Такое бывает, если прохождение воздушных потоков внутри системного блока не осуществляется должным образом. Вследствие этого температура внутри системного блока превышает допустимые нормы. Способов устранения перегрева ПК довольно много. Сегодня вы ознакомились с некоторыми, самыми простыми из них.

Что охлаждать?

Процессор. Для начала разберемся, какой компонент компьютера больше всего греется. Как правило, на процессоре стоит

термодатчик. Показания его температуры можно посмотреть через BIOS (раздел PC Health или Temperature & Voltage Control, в зависимости от версии BIOS) или при помощи специального программного обеспечения (обычно подобные программы идут в комплекте поставки материнской платы). Можно воспользоваться и альтернативными программами сторонних разработчиков. Например, MotherBoard Monitor или Hardware Sensors monitor. Обычно температура процессора составляет 27-45 градусов Цельсия. Если он разогнан или охлаждение в корпусе продумано неграмотно, температура будет намного выше. (Добавлю, если в ГПК установлен один из «сеяных» высокочастотных процессоров Pentium 4 или, например, Athlon 64 FX, то его температура, отображаемая в BIOS, может быть и повыше. Нормальная температура процессора после загрузки ОС, при малой нагрузке или простое ЦПУ может быть заметно ниже, чем температура, отображаемая в BIOS при старте системы. — Прим. ред.)

Дайте замерить температуру процессора до нагрузки и после. Нагрузить процессор несложно: запустите несколько тяжелых приложений (например, Borland Delphi или Adobe Photoshop), сделайте архив нескольких больших файлов с высоким коэффициентом сжатия, запустите требовательную к процессору игру... (Я бы рекомендовал запускать для реальной загрузки ЦПУ все-таки что-то вроде S&M-тест (рис. 1), ибо сами по себе запущенные Delphi и Photoshop процессор не нагружат. — Прим. ред.)

На сколько повысилась температура? Если она не превысила 50-55 градусов по Цельсию, можно считать, что все в норме. (Для некоторых процессоров вполне приемлемы температуры в районе 60-70 °C. — Прим. ред.) Менять всю систему охлаждения в таком случае не стоит, разве что немного доработать. Если температура процессора достигала 65-70 градусов Цельсия и более, советуем внимательно прочесть эту статью и последовать приведенным в ней практическим советам.

Конечно, попадаются счастливицы, у которых компьютер чуть ли не задымляется от нехватки холодного воздуха, но при этом ничего не сгорает и стабильно работает. Например, у меня был случай, когда процессор Pentium III 600 МГц поработал пару дней без вентилятора при температуре до 95 градусов...

Видеокарта. Чтобы проверить, сильно ли греется видеокарта, нужно несколько десятков минут «погонять» 3D-игру, после чего посмотреть на показания датчика температуры графического процессора. Поскольку датчики температуры есть не на всех видеокартах, можно задействовать еще один способ: после завершения игры выключить компьютер и определить температуру на ощупь, дотронувшись к радиатору видеокарты.

Обычно видеокарта греется не сильно, если температура радиатора больше 50-55 градусов по Цельсию, смехотворение на видеокарте не помешает.

Конечно, на ощупь определить температуру сложно. Попробуйте сравнить ее с чем-нибудь. Например, с температурой воздуха в знойный жаркий день или с чашкой горячего чая... Температура видеокарты начинает резко увеличиваться при запуске игр.

(Собственно, больше всего будут нагреваться радиаторы видеокарт с пассивным охлаждением (без вентилятора, рис. 2). Допустимая температура для графических процессоров велика, например, в BIOS многих видеокарт критичные значения температуры, для срабатывания аварийной защиты, выставлены в более чем 100°C. Вообще на ощупь определить температуру радиатора видеокарты невозможно, нужны годы тренировок ☺. Просто таким образом иногда можно оценить, сильно «разогрелась» карточка или нет. — Прим. ред.)

Помимо видеопроцессора, может чрезмерно греться и видеопамять.



Рис. 1

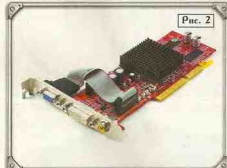


Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

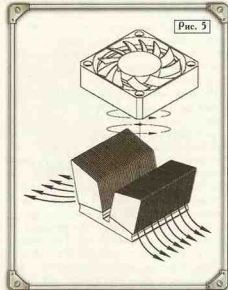


Рис. 5

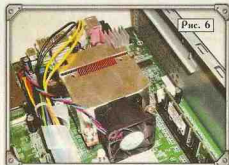


Рис. 6



Рис. 7

Винчестер. Когда перегревается винчестер, это чревато зависаниями компьютера и преждевременным выходом жесткого диска из строя. Современные жесткие диски, как правило, греются сильно, независимо от нагрузки. Ведь во многих винчестерах сегодня используется несколько пластин одновременно.

Чтобы проверить, сильно ли греется жесткий диск, нужно снять показания его термодатчика. Если такового нет, следует пощупать винчестер во время работы или сразу же после выключения компьютера. Если он горячий (40-60 градусов по Цельсию), значит, стоит задуматься и над охлаждением этого устройства.

Как и чем охлаждать?

Системный блок. Для начала проведем «уборку среди проводов». Все провода и шлейфы нужно упрятать в «укромное место» внутри системного блока. Их можно «загнать» под материнскую плату, за (под) винчестер, уложить под CD-привод и т.д. Также, стоит заменить плоские IDE- и FDD-шлейфы на скрученные (rounded). В местах наибольшего скопления проводов их лучше закрепить резинкой. Обычные шлейфы можно аккуратно сгибать, если это нужно для необходимости укладки проводов.

По возможности, установите в предустановленных местах корпуса вентиляторы (рис. 3). Один — на вдув, один или два — на выдув воздуха. Вообще-то, если в корпусе есть большое отверстие для входа воздуха, можно ставить вентилятор только на вдув. Почему? Просто «фронтальный» вентилятор, помимо потока прохладного воздуха, принесет за собой и системный пыль. Очень часто он выступает в качестве пылесоса. Во избежание его засорения придумливайте шлейфы — специальные защитные сетки, которые, в случае использования, придется менять примерно раз в месяц.

Бывает мнение, что один вентилятор на вдув должен компенсироваться двумя на выдув воз-

духа. Поскольку вентилятор блока питания тоже выполняет функцию вывода горячего воздуха из корпуса, можно полагать, что дополнительный вентилятор на выдув должен быть всего один. Неизвестно, насколько это мнение оправданно, но такая схема обычно оправдывает себя. Но не стоит забывать и о шумности вентиляторов.

Процессор. Когда процессор сильно греется, то либо его разогнали, но кулер не заменили на более мощный; отсутствует доступ процессорного вентилятора к холодному воздуху; не продуман отвод горячего воздуха от процессорного радиатора; вентилятор вышел из строя; кулер сместили, из-за чего не обеспечивается соприкосновение его с процессорным ядром.

Понятное дело, при разгоне любого устройства нужно быть готовым к тому, что придется модернизировать его систему охлаждения. Вполне реально улучшить охлаждающую способность процессорного кулера, не меняя его на новый, более «холодный».

Для начала, снимите кулер с процессора. Полностью очистите процессор от термопасты и плотным слоем нанесите новую (о выборе термопасты читайте в статье «Тестирование 11 термопаст» (<http://www.3dnews.ru/cooling/thermo-paste-2004/>)).

Термопаста должна обеспечить прямой контакт процессорного ядра и радиатора.

Радиатор также нужно очистить от остатков старой термопасты (рис. 4). После этого его нужно аккуратно отполировать наждаком-нулевой такт, чтобы поверхность стала идеально ровной. По окончании радиатор можно смело закреплять на процессоре. Но без вентилятора!

Теперь, собственно, о вентиляторе. Если он «бархлит», лучше его поменять на новый. Благо, они недорогие. Если с ним все нормально, но «холодит» он мало, можно установить на радиатор два вентилятора.

Вентилятор подает на радиатор (рис. 5), а, следовательно, и на процессор, холодный воздух. В радиаторе под действием температуры процессора этот воздух нагревается. И, если отвод этого горячего воздуха не организован должным образом, могут возникнуть проблемы. Близина процессорного кулера, на тыльной части корпуса, должны быть вентиляционные отверстия. Если их нет — следует просверлить таковые. Еще лучше — пренебречь шумом и поставить еще один вентилятор, который будет выдувать горячий воздух из корпуса. Как правило, на задней панели предусмотрено одно или два крепления для вентиляторов 80x80 мм.

Двойной удар

Чтобы поставить на радиатор два вентилятора (в стандартном, горизонтальном положении), вам понадобятся:

- ✓ два вентилятора одинакового размера;
- ✓ четыре винтика (шурупа) на 5-10 мм, длиннее толщины двух вентиляторов;
- ✓ четыре шайбы, таких чтобы в них без проблем вошли винты.

Начнем! Стандартные крепежные винтики отправляем в «домашнюю коллекцию». Они вам больше не понадобятся. Ставим первый венти-

лятор. Сверху по краям выкладываем 4 шайбы. Сверху — еще один вентилятор. Теперь по краям, сквозяз всю конструкцию, ввинчиваем новый крепеж. Возможно, придется немного доработать корпуса вентиляторов.

Прикручиваем все это к радиатору, и все! Система готова. Если вентиляторы разной мощности или качества, то тот, что лучше и мощнее, следует закрепить снизу. Такая система повысит эффективность охлаждения на 15-25%.

Два вентилятора можно закрепить в вертикальном положении (рис. 6). При таком расположении один вентилятор дует на радиатор, второй — наоборот, от радиатора. Первый крепится стандартным крепежом как можно ниже. Причем этот вентилятор должен быть там, где к нему побольше свободный доступ воздуха. Второй вентилятор, который гонит воздух в том же направлении, выполняет обратную функцию. Его нужно прикручивать к радиатору не вплотную, а через «предохранитель» толщиной в одну или две шайбы. Возможно, придется взять винтики подлиннее. Дело в том, что большинство вентиляторов «ходит» вдоль своей оси. И, если второй вентилятор закрепить без предохраняющих шайб, он может «упереться» в сам радиатор и его просто заклинит.

Смазка вентилятора может убрать шумы,

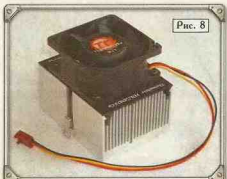


Рис. 8



Рис. 9



Рис. 10



Рис. 11

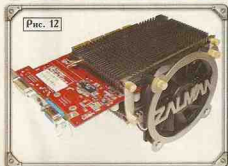


Рис. 12

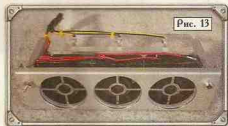


Рис. 13

тилятор нужно заменить на новый. На рынке можно найти много промышленно изготовленных вентиляторов самых разных размеров и форм (рис. 8, 9, 10).

Горячее видео

Как я уже говорил, видеокарта сильно греется в основном во время игр. Поэтому, если вы не игрок ☹, вам нет особого смысла дорабатывать охлаждение видеокарточки.

Есть три способа доработать охлаждение видео: поставить в соседний разъем моноблок с вентилятором, который будет обдувать видеокарту; соорудить самодельную систему охлаждения; купить новый комплект системы охлаждения и заменить им стандартный.

Первый, самый простой способ, под силу каждому. На прилавках магазинов можно встретить охлаждающий блок такого типа. Он вставляется в соседний, свободный разъем видеокарты и подключается к стандартному разъему питания. Ничего сложного и эффективность неплохая. Вентилятор обдувает не только графический процессор, но и память видеокарты.

Соорудить самодельную (рис. 11) систему охлаждения сложнее. Для этого понадобится небольшой вентилятор (его размеры выбираются в зависимости от мощности видеокарты), радиатор (немного больше вентилятора) и несколько кусочков маленьких радиаторов (для видеопамати). (Видеопамать вполне может обойтись и без радиаторов, так как при неаккуратной установке они только ухудшат теплоотвод от микросхем. — Прим. ред.)

С видеокарты снимаем старый радиатор (как правило, для этого нужно снять крепежные защелки на тыльной части платы). На новом устанавливаем радиаторе нужно просверлить два отверстия на таком же расстоянии, как и у стандартного радиатора. Теперь радиатор нужно прикрепить на место старого, предварительно смазав термопастой поверхность графического чипа. На радиатор крепим новый вентилятор. Если диаметр крепежных винтиков меньше зазора между ребрами, то зазор можно уменьшить. Прижмите ближе друг к другу два соседних ребра радиатора. Маленькие радиаторы для видеопамати нужно прикрепить к этой самой видеопамати с помощью термоклея. Все радиаторы, включая самый главный, необходимо очистить от заусениц и неровностей.

Новая система охлаждения промышленного изготовления — дорогое удовольствие (рис. 12). Устанавливается она, в принципе, так же, как и самодельная. Все крепления стандартные, вам не придется подгонять детали под размер. Просто закрутить нужные винтики в нужных местах по инструкции — и все. Обзор систем охлаждения можно найти в статье «Модификация систем охлаждения на видеокартах» (<http://www.3dnews.ru/video/video-coolmod/>).

Какой из вышеперечисленных способов охлаждения лучше, определено сказать нельзя. Попадают очень дорогие и качественные системы охлаждения, в которых используются тепловые трубки. Конечно, они вне конкуренции. Но их цена очень велика и многим недоступна.

Самодельное охлаждение, если его сделали грамотно, прекрасно справляется со своей задачей (Это точно, и обходится такое охлаждение, по сравнению с «брендовым» магазинным вариантом в копейки. — Прим. ред.) Моноблок с вентилятором — самое недорогое решение. При этом он будет обдувать и память, и графический процессор. Правда, не так эффективно...

Дуем на винчестер

Есть два типа охлаждения для жестких дисков: для пятидюймового отсека и для трехдюймового.

Первый устанавливается в пятидюймовый отсек (рядом с CD-приводом), и через полупрозрачную пластиковую решетку двумя или тремя вентиляторами обдувает винчестер. Винчестер же прикрепляется к так называемым лысам, которые позволяют установить трехдюймовое устройство в пятидюймовый отсек. Подобная система охлаждения позволяет продвигать не только винчестер и близлежащие устройства, но и весь системный блок (рис. 13). Правда, если винчестер греется очень сильно, она вряд ли поможет.

Трехдюймовый «поддон» закрепляется на нижней части жесткого диска и дует непосредственно на нее (рис. 14, 15). Это повышает эффективность, потому как холодный воздух попадает на самые «теплые места» и микросхемы жесткого диска. Такие системы бывают одно- и двухвентиляторными.

Вот собственно и все, что я хотел вам рассказать. Охлаждайтесь!

надаваемые им во время работы. Чтобы смазать вентилятор, нужно вскрыть заднюю, неподвижную его часть. Обычно там находится какая-нибудь легко снимающаяся наклейка. В нужные места залейте смазывающую жидкость (любое жидкое машинное масло, подойдет смазка для швейной машины). После этого наклейте наклейку обратно (можно применять и обычный скотч) на свое место. Теперь запустите на некоторое время вентилятор, чтобы смазка распределилась вдоль оси вентилятора и попала во все «труднодоступные» места.

Бывает, кулеру просто некуда брать холодный воздух. Обычно такое бывает в старых корпусах с вертикальным расположением блока питания или в корпусах типа desktop (называемые в народе «лежащие корпуса»). Для начала следует доработать охлаждение самого системного блока (об этом уже было сказано выше). Если это не помогло, придется собственными силами дорабатывать конструкцию процессорного кулера так, чтобы вентилятор(ы) обдували не верхнюю часть радиатора, а продували воздух вдоль расположения ребер. То есть, вентилятор будет крепиться не сверху, как обычно, а сбоку (рис. 7). Как соорудить такой кулер, написано немного выше.

Бывает случаи, когда вентилятор по каким-то причинам вышел из строя или не крутится. Возможно, он работает, но не может вращаться, потому что мешают провод или шлейф. Вообще рядом с любым вентилятором не должно быть ни проводов, ни шлейфов, ни прочих элементов проводки... Вышедший из строя вен-



Рис. 14



Рис. 15

Маленьке місто.
Великий світ.



Не має значення, наскільки мале або далеке Ваше рідне місто - завдяки доступу в Інтернет та процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, на базі якого працює ПК **artline™h**, Ваша сім'я отримає усі переваги новітніх технологій. Відкрийте для себе цілий світ - де б Ви не мешкали.

artline

персональні комп'ютери

- Якість підтверджено сертифікатом ISO 9001
- Виробництво серійне та під замовлення
- 30 місяців гарантії

9% знижки на ПК пред'явнику реклами

TechnoPark

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

238-8990



ПОРДЫ ВОЙНЫ

BATTLECRY III

WARLORDS



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

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

