

МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 44(102)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

3.II/2003

Nostekatu

the wrath of Malachi

UFO

a f t e r m a t h

POSTAL

PLUS

Port Royale

передплатуй, читай та призи вигравай!

Серед річних передплатників буде розіграно

3 x



СКАЖЕМ VIRUSAM.NET

10 x



від

ЦЕБІТ

100 x

Гра - СуперХіт
на 3^х CD



Від



www.odyssey.od.ua

та

ще багато корисних
і просто прикольних
подарунків!



www.igrograd.com.ua
games@mycomputer.ua

Передплатний індекс: 22307



бережиться
правих копій

**ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ**



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецкая
- ✓ угал Кошубинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Ив.-Франковск

- ✓ ЧП Кудрой, ул. Гаркуши, 2, к.415

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Букварь»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жиланская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

- ✓ Малкооптовые филиалы Крымторпресса:

- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41

- ✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.

- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5

- ✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.

- ✓ Феодосия — ул. Гарнова, 77, 1 эт.

- ✓ Ялта — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ ул. Советская

- ✓ Супермаркет «Сельпо»

- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»

- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

- ✓ Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

- ✓ газ. ряд «Анота», ул. Октябрьская, 27

- ✓ поток на ост. «Оптика» (м-н «Осення»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении или банке Приватбанка, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине 8-800-5000030 за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА "КРАЩА СТАТТЯ ЛИСТОПАДУ"



**ГОЛОВНИЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-кольоровий друк
прямий друк
з цифрової камери
друк фотографій
без полів**



www.cis.kiev.ua
Україна, 01013, Київ, вул. Будиндустрії, 5.
yav@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО «Комп'ютерІнтерСервіс»

Список статей

1. Drake.
2. NightDay, стр. 7.
3. St.Dimon [O.R.D.E.R.]
4. Star Wars Knights of the Old Republic, стр. 8-9.
5. Ефим БЕРКОВИЧ.
6. UFO: Aftermath, стр. 10-12.
7. Роман ХАРЧЕНКО aka ZloY.
8. Postal Plus, стр. 13-15.
9. Гнат БУРМА.
10. Port Royale, стр. 16-17.
11. Алексей ТУР aka Ieprecon.
12. Nosferatu, стр. 18-19.
13. Сергей ОСАДЧИЙ aka Mitrandir.
14. Flight Simulator 2004, стр. 20.
15. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka OzOn.
16. Monster Truck Fury, стр. 21.
17. Ростислав МАЛЬКО aka Pepel.
18. MineBombers, стр. 22-23.
19. Том/Doc/КЕРТИС.
20. Златогорье 2, стр. 24-25.
21. Том/Doc/КЕРТИС.
22. Записки автоотвечки, стр. 26-27.
23. Виталий КЛЕЦКО.
24. Осенние покупки, стр. 28-29.

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуя в конкурсе

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



Ну вот и выпал снег. Конечно пока не надолго, но все-таки видно что зима все ближе. Но какая не была бы на улице погода, все также бюро путешествий Игрограда предлагает экскурсию по городу.

Родина-уродина

Компания «Руссобит-М» объявила о том, что она будет официальным издателем новой трехмерной РПГ «Фаза: Исход». Разработкой этой игры занимается расположенная в Междуреченске студия **Horns and Hoofs**, сиречь «Рога и Копыта».



«Фаза: Исход» перенесет нас в один из вариантов будущего, в 2062 год. Несколько десятков лет назад, в 2014 году, мир потряс страшный катаклизм — земная кора сместилась, вызвав тектонические сдвиги, землетрясения, извержения вулканов и об-

разование огромных разломов. Эта катастрофа вызвала коллапс всей техносферы человеческой цивилизации. Химические загрязнения от разрушенных заводов, радиация от взорвавшихся атомных электростанций, пожары, наводнения — все это послужило причиной почти полного уничтожения человечества. Но все-таки остались маленькие группы выживших, разбросанные по всему миру. На территории России больше всего людей осталось в восточной Сибири, в районе озера Байкал. Они выжили благодаря специальному автономному убежищу. Покинув подземелья в 2062 году, они обнаружили, что лучшие земли уже заняты мутировавшими наследниками тех, кто выжил в катастрофе, но пострадал от загрязнения. С этого момента и начнутся наши приключения в постапокалиптическом мире «Фаза: Исход».

Специально для этой игры в Horns and Hoofs разработали уникальную ролевою систему **APARoS (Advanced Post-Apocalypse Role-play system)**. Эта система будет служить основным элементом взаимодействия, контроля и регулировки общения в

игре. При создании персонажа мы сможем выбрать основные характеристики (разделенные в две группы — ментальные, как *Интеллект* и *Харизма*, и физические, такие как *Ловкость* и *Выносливость*), модификаторы, зависящие от основных характеристик (к ним, например, относятся количество *жизней*, *сопротивление*, *удача*, *переносимый вес* и др.), уровень сложности игры (влияет на доступные *Таланты* и *Изъяны*, *Изъяны* и *Таланты* [Изъяны негативно сказываются на основных характеристиках, но позволяют брать на вооружение *Таланты*, которые могут усилить вашего персонажа], а также умения (тоже подразделяющиеся на группы). В игре будет использоваться система дифференциации заработанного опыта — улучшать умения за счет опыта, полученного с помощью какого-либо скилла, можно только в пределах группы, с которой этот скилл соотносится.

Ко всему этому разработчики обещают множество «умных» НПЦ, с которыми можно будет пообщаться, получить квест-дружку. Причем все квесты будут взаимосвязаны между собой. Реалистичный мир, покуп-

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

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!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
У ЛИСТОПАДІ 2003



1-Й ПРИЗ
принтер
CANON-I-250

2-Й ПРИЗ
модем
внутрішній
ACORP

3-Й ПРИЗ
клавіатура PS/2,
MULTIMEDIA
CODEGEN



м. КИЇВ, п-т Перемоги 9, оф. 35
тел. 459-03-90, факс 236-86-50
info@agama.kiev.ua
www.agama.kiev.ua

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ФИО.

Почтовый адрес

(телефон)



ка дома, создание предметов, пошаговые бои — и это еще не полный список вкусовых, обещанных *Horns & Hoofs* игрокам. Ну что ж, будем ждать появления игры на прилавках, чтобы оценить старания разработчиков.

Бести из Аранны

Microsoft Game Studios объявила об «ухуде на золото» аддоне к *Dungeon Siege*. Продолжение этого *диабло-киллера*, разработанного **Mad Dog Software** и **Gas Powered Game**, гордо зовется *Dungeon Siege: Legends of Aranna*. В этом ад-



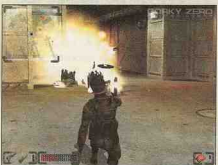
доне мы сможем принять участие в новых приключениях в стране Аранна; игроков ждут новые противники и новые соревнования. А если вам никогда не доводилось играть в оригинальный *Dungeon Siege*, вы сможете без труда войти в курс дела — таковой прилагается на диске.

В *Dungeon Siege: Legends of Aranna* нас ожидает новый кампания, состоящий из девяти новых карт, новые заклинания, улучшенные спецэффекты, новый игровой персонаж (полугигант), новые сокровища, новые комплекты брони, новые животные для перевозки груза, которые будут защищать останки игрока в случае его смерти, а также свежая дичь — например, *Clockwork Beasts* и *Doppelgangers*.

Появления новинки у нас следует ожидать в течение ближайшего месяца.

Проект идеального украинца

Компания «**Русобит-М**» объявила о начале продаж игры «**Горький Зеро: Фабрика рабов**». Это игра освещает события, предшествующие коллизии «*Горького 17*».



Первая же миссия приведет главного героя Николая Силиванова в Украину, где в закрытой военной зоне проводят опыты над живыми людьми с целью пороботить ро-

зум человека, создав живую машину, беспрекословно подчиняющуюся приказам. Казалось бы простое задание, данное Николаю, — уничтожить объект — оборачивается затяжным и весьма драматичным противостоянием местным универсальным солдатам, у которых нет страха перед смертью, нет человеческих чувств, есть только приказ — уничтожить врага любыми средствами.

Изначальное превосходство противника влечет проникновение в привычную штурмовую тактику стелс-элементов. Соответственно, помимо стандартной изометрической проекции в игре предусмотрен еще и вид из-за спины, как в TPS. Это позволяет применять тактику «тихого убийства». Для этого нужно на цыпочках подобраться к врагу со спины, и тогда смерть в одно касание ему обеспечена. Также в игру добавлены шесть видов оружия и десять видов спецсредств. В общем, идем в магазин, покупаем и смотрим, должно быть интересно.

Чудеса цивилизации

Небезызвестная компания **Atari** и студия **Firaxis Games** объявили об «ухуде на золото» игры *Sid Meier's Civilization III: Conquests*. Во втором официальном аддоне к третьей части самой известной *пошаговой стратегии* введены различные улучшения, добавлено семь новых рас, появились новые юниты, новые чудеса света, технологии, ресурсы и даже такая «радость» как природное катаклизмы. Ожидать появления новинки в продаже следует где-то в середине ноября.

Средиземье, вид сверху

Издатель **Vivendi Universal Games** объявил, что студия **Liquid Entertainment** завершила работы над созданием игры *The Lord of the Rings: War of the Ring*. В ней нам представится возможность побывать в мире Дж. Р. Р. Толкина, но не в качестве одного из легендарных героев, а ко-

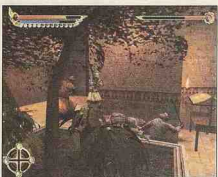


мандиран войско. Потому что *War of the Ring* — не RPG, а RTS. В ней разработчики обеща-

ют две кампании: за союз свободных народов — людей, дварфов и эльфов, и за приспешников Саурона — орков, гоблинов и троплей. Также в *The Lord of the Rings: War of the Ring* будет реализованы различные погодные эффекты, в том числе грозовые тучи и штормы с молниями. Осталось всего ничего — дождаться появления игры в продаже; произойдет это в ближайшей деде недели.

Крестовый поход вверх ногами

Открылся официальный web-сайт игры **Knights of the Temple: Infernal Crusade**, разрабатываемой студией **Starbreeze** одновременно для персональных компьютеров, PlayStation 2, Xbox и GameCube. Найти его можно по адресу <http://www.knightsofthetemple.com>. Разработ-



чики планируют создать фэнтезийный приключенческий 3D-экшен от третьего лица.

По сюжету, злой епископ похитил Аделю, прекрасную девушку с божественной силой, которая была рождена для служения Благим Делам. Только используя ее необычную силу, епископ сможет выполнить свой злобный план... Вместе со своими учениками и пленницей Аделей он должен совершить Нечестивый Поход, пройдя по пути крестоносцев. Завершив путешествие, епископ планирует использовать силу Адели против ее воли, проводя нечестивые ритуалы в святых местах и тем самым уничтожая их. Конечная цель епископа — открыть ворота в Ад.

По пути епископ будет собирать огромную армию приспешников. Пашиве храмовники, черные рыцари, обычные солдаты, городская охрана и даже сороцкины — все пораженные Вечным Злом, независимо из их веры и помимо своей воли, последуют за ним.

Цель нашего героя — помочь епископу свершить задуманное. Разметав путующих под ногами приспешников зло, он должен освободить Аделю и убить епископа.

УВАГА! НОВОРІЧНА АКЦІЯ!

ТехноМікс

організатори

Інтернет-магазин
КОМП'ЮТЕР

ТА

МОЙ ІГРОВОЙ
КОМП'ЮТЕР

Акція триває 7 тижнів з 27 жовтня до 8 грудня. У МІК з №43 по №49 друкуватимуться різні купони.

Листи приймаються до 19 грудня.

Перші 200 учасників, що надішлють всі 7 купонів, гарантовано отримавши призів від Інтернет-магазину «Технокомпітент» та ВД «Мій комп'ютер»!

У розгрізай призів будуть участь всі учасники, що надішлють не менше 3-х купонів.

Більше купонів - крутіший приз!

Та ще багато новорічних сюрпризів!

Умови акції на зворотній стороні купону



Помимо интересного сюжета, разработчики обещают более сорока разнообразных



тей друзей и врагов, попадающих по ходу приключений, шестнадцать тщательно детализированных локаций, реалистично воссоздающих атмосферу средневековья, — мрачные готические монастыри, живописные деревенские базары, мощные башни и замки рыцарей под жарким солнцем Святой Земли, наконец, Ад, воплощающий ваши самые страшные кошмары. Также обещан большой выбор оружия, включая божественную силу, которая поможет вам победить врагов, реалистичная анимация движений в пути и во время боя, «умная» динамическая камера, множество скриптованных сцен на движке игры, динамичная система скинлов, позволяющая игроку создать собственный идеал героя.

Пески на глазах! [Подарение!]

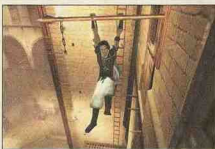
Компания «Акелла», как известно, отличается особым усердием и упорством в локализации западных игр. Совсем недавно она объявила о подписании договора с Ubi Soft Entertainment, согласно которому «Акелла» становится официальным локализатором и издателем на территории России приключенческого 3D-экшена от третьего лица **Prince of Persia: The Sands of**



Time на современном трехмерном движке JADE, разработчиком в недрах студии Broderbund. У нас эта игра появится при-

мерно в конце декабря под названием «**Принц Персии: Пески Времени**».

Новые приключения отважного принца разворачиваются вокруг песочных часов и удивительного кинжала, найденных им во дворце Могограда, побежденного им в одной из прошлых частей. Подбирая эти вещи, он даже не подозревает о том, что с их помощью можно управлять течением времени, становясь чуть не богом. Но ра-



дости от этого мало — на эти предметы наложено страшнейшее проклятие, способное кого угодно свести в могилу за несколько минут.

«Макс Пень» для тех кому не лень

Совсем недавно на наших прилавках появился **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** — и вот, разработчики из студии **Rockstar Games** и **Remedy Entertainment** спешат выпустить официальный инструмент для разработчиков модификаций. Выкодав этот программный пакет, вы можете изменять и дополнять оригинальный **Max Payne 2**, внося улучшения по своему вкусу. Впрочем, никто вам не помешает сделать тотальную конверсию и превратить хождения **Макса**



в совершенно другую игру, в которой ничто не будет напоминать о ее первоначальном виде. В общем, все поклонники **Max Payne 2**, переполненные нереализованным креативом, идут по адресу <http://www.rockstargames.com/maxpayne2/mods/>

index.htm и качают вождя в 21 Мб. Удачных вам разработок.

Антиглобализм древности

Китайская студия **Object Software** на своем официальном сайте (<http://eng.objectgames.com/games.html>) сообщила о проведении работ над новым экшен-РПГ под названием **Seal of Evil**.

Действие игры разворачивается в древнем Китае, в последние годы войны между провинциями. Цинь (Qin) — самая могущественная из них, начала претворять в жизнь планы по захвату всех остальных шести частей Китая. Солдаты армии Цинь атаковали людей, живущих в провинции Байюэ (Baoyue), расположенной на юго-западе Китая. Люди с юга Байюэ под предводительством Лан Хенга (Lan Xing) начали отчаянную войну с армией Цинь. Несколько лет спустя Лан Хенг и его главный маг Чи Хуан (Chi Huan) один за другим таинственно умерли. Что стало причиной их смерти? Лан Бей (Lan Wei), дочь Лан Хенга, отправляется в опасное путешествие в поисках проклятия, надеясь найти средство, способное оживить ее отца. Ей не на кого рассчитывать... Разве что на вас, игроки.

Object Software не впервые делала игры, основанные на истории Китая — вспомните хотя бы **Fate of the Dragon** или **Prince of Qin**. И что показательно — их игры действительно интересны и пользуются популярностью. Поэтому будем ожидать декабря этого года, именно тогда игра должна появиться в продаже.

Дикая смесь

Компания «Руссобит-М» продолжает серию анонсов. На этот раз она сообщила о подписании контракта с **iGames Publishing** на издание на территории СНГ игры **Savage: The Battle for Newerth**. Разработанная студией **S2 Games** на новом графическом движке **Silverback Engine**, эта игра является смесью мультиплеерного 3D-шутера от первого лица и стратегии реального времени, выполненной в фэнтезийном антураже. О точных сроках появления этой новинки в продаже ничего не сообщается. Будем надеяться, что процесс перевода не затянется надолго.

«Бурст» исправляется

Студия **Burst ST** объявила о начале работ сразу над двумя аддонами. Первый, к недавно вышедшему **Kreed**, будет называться **Kreed: Battle for Savitar** (рабочее название), в нем разработчики должны значительно улучшить движок игры и сделать новый сюжет. Второй из запланированных аддонов выйдет к игре «Златогорье 2». Название продолжения будет носить название «Златогорье-2: Ледяной Рай». Вместе с ним в эту РПГ-вселенную должна прийти «госпожа нелинейности» и долгожданная сбалансированность классов (в частности, магов). Ну что ж, посмотрим, насколько обещания будут соответствовать действительности.



КУПОН №3



ТехноМікс

Зазирни на сайт
інтернет-магазин
www.technocontinent.com
та знайди неіснуючий товар,
користуючись підказкою.
Впливи назву цього товару
Виріж купон та відправ його
за адресою:
03057, Київ-57, а/с 61
поштовою «ТехноМікс»

детальні умови акції на:
www.mycosputer.ua
МОЙ КОМП'ЮТЕР
www.igrograd.com.ua
ТЕХНО Континент
www.technocontinent.com



NightDay

Drake



Онлайн-игры уже довольно давно захватили умы прогрессивного человечества. Среди них наибольшей популярностью пользуется «Ультима Онлайн». В Украине она представлена в основном несколькими игровыми серверами — старым, почти как само время, «AoПом» и самым известным и заядлым его конкурентом — шардом **NightDay** (www.nightday.com.ua/). Именно о нем и пойдет речь в данной статье.

Менее известный и, тем не менее, всего лишь на год младший «AoПом» шард «Найтдей» завоевал прочное место в сим-

стойка местных монстров — пока не перебьете, склада вам не выдать как своих ушей.

мага, маг «рулит» лучника, лучник «рулит» мага. Некоторое время табель о рангах «НД» выглядел примерно так: воин «рулит»



Во-вторых, гварды, стражники. Если вы злостный (или злобный — как кому нравится) ПКшник (имеется в виду не персональный компьютер и не пожарный кран, а плеер-киллер ☹), то вам стоит десять раз подумать, прежде чем забрехать в Гврд-Зону. Если под вами не «харлей дэвидсон» с турбодвигателем или ракетным ускорителем, то заходить в эту самую ГЗ просто опасно для вашей же, э-э-э... жизни. Ребята из стражи вас догонят, обгонят и, походя, прибьют ☹. Да здравствует спокойная жизнь для ныбков ☺!



патиях старожилов мира «Ультимы». Каждый сервер — особый мир, со своей историей. В «НД» представлен «постапокалиптический» мир — *лорд Бритиш* и *лорд Блэксторн* уничтожили друг друга в финальной битве, их войска, оставшись без проводителей, разбрелись по миру и приняли разбойничать направо и налево ☹. Большинство городов пало, оставшись с трудом сдерживают напор монстров, единственным более-менее надежным оплотом остался Брит. Именно в этом мире вам и предстоит появиться, стать великим героем или не менее великим злодеем ☹. Демократия, так сказать...

Чем же этот мирок отличается от других, спросите вы. О-о-о-о! Он отличается, и весьма существенно. Во-первых, *клады*. Представьте себе — вы стоите на берегу реки, никого не трогаете, спокойно рыбчите, и тут... «Подскачай! — орет на ухо сосед. — Уйдем же!..» Вы дергаете удочку, и достаете... Нет, не монстра размером с дом, и не чьи-то резиновые сапоги. Карту... Карту сокровищ. Дело за малым — расшифровать ее и найти эти самые сокровища ☹. Карты классифицируются по левалам — чем выше ваш навик в скилле *Fishing*, тем большего уровня вы выловите карту. Соответственно, и клад будет богаче. Но не забывайте о монстрах... Как это каких монстров? Я забыл о них упомянуть? Все как обычно: стоит открыть клад, вам тут же на голову сваливается разношерстая

В-третьих, постоянные турниры, квесты. Этим делом занимается особый ГМ — *SunRise*. (А у Вас на шарде есть девушка-ГМ ☹?) Особенно хочется отметить похвальным словом так называемые *Цветные Войны* — *Color Wars*. Все игроки



сбегаются на предстартовую арену, выбирают два командира команд, которые сооружают из собравшихся игроков свои команды. По идее, *Color Wars* — это инсценировка Великого боя Темных и Светлых сил. Светлые защищают Британию от нападения Эло, если проигрывают битву — тыма накрывает британские земли (о именно: отключается ГЗ)... Если Светлые побеждают — все нормально, торжество справедливости.

В-четвертых, *ПаП*. Истребление ближнего своего — особая статья в устройстве мира «Найтдея». Здесь нет четкой классификации а-ля «AoП», мол, воин «рулит»

мага, маг рулит воина, приходит лучник и смешивает с грязью все и вся ☹. На данный момент убийная сила луков уменьшена, сила брони увеличена, отчего имеем следующий расклад: воин «рулит» мага и лучника, маг «рулит» воина и лучника, лучник «рулит» мага и воина, приходит «па-

лика» и смешивает с грязью все и вся ☹. Шутки шутками, конечно, но эндашней ПаП является одним из самых продуктивных и интересных в Украине — здесь делается крупная ставка не только на прокачанность того или иного скилла, но и на опыт самого игрока: сподручнее ли ему махнуть мечом, или стоит попытаться поджорить противнику зад молнией ☹? Да и лечиться, пить снадобя и т.д. здесь на редкость удобно — достаточно ввести нужную команду с клавиатуры и нажать Enter. Это существенно облегчает игру, если у вас довольно слабый канал связи, и увеличивает шансы на выживание.

В-пятых, старки. На «НД» играет довольно много пионеров «Ультимы». Так что если вы чувствуете в себе силы или азарт, можете бросить вызов кому-нибудь из старожилов. И размотать его по блоемосту... Или он вас размотает. Что более вероятно ☹... Также действует Совет Старейшин — сообщество игроков, давно играющих на «НД», — они подают идеи для реализации ГМам и админам.

Рассказывать еще можно много чего, но бумага не резиновая — статью не растянешь. Так что до встречи в мире «Найтдея» ☹.

St.Dimon [O.R.D.E.R.]

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A long ago in a galaxy far, far away...

Посещали ли Вас когда-либо мысль о том, что практически каждая статья об



играх, основанных на вселенной «Звездных Войн», начинается именно так? И в Интернете, и на страницах журналов мы так часто встречаем столь знакомое «давным-давно...». Это давно уже стало традицией, и я не буду от нее отходить.

Вселенная Звездных Войн уже давно перестала быть исключительно киношной. Выпускаются сотни книг, комиксов, игрушек, и, конечно же, такая прибыльная часть рынка не могла не обратить на себя внимания предприимчивых издателей компьютерных игр. И вот мы видим результаты их работы — десятки игр, посвященных джедам, ситхам и Великой Силе. От уже ставших историей — у меня еще сохранилась игрушка Star Wars 1991 года выпуска — до новых — прошлогодний Jedi Knight 2:



Jedi Outcast, который на проверку оказался очень неплохим шутером. Сейчас же ми-

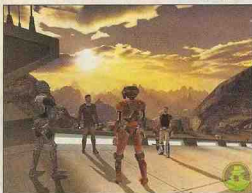
ровая общественность ждет выхода двух очередных игр:

✓ онлайн-овой РПГ **Star Wars Galaxies: An Empire Divided**;

✓ ролевой игры **Star Wars Knights of the Old Republic**, о которой буду вести свой рассказ.

Начну я с сюжета, который, как обычно, оригинальностью не блещет. Итак...

Давным-давно (на четыре тысячи лет раньше, чем обычно) в далекой галактике бушевали Войны Звездных Войн. В Золотой Век Старой Республики ее безопасности стали угрожать таинственные мандалорианские наемники. Разобраться в ситуации Совет джедов направил двух молодых воинов Ревана и Малака. Они оправда-



ли возложенные на них надежды и блестяще выполнили операцию...

Но во время ситаний по отдаленным системам Внешнего Кольца ими был обнаружен потерянный источник силы Темных Владык Ситхов. Они не совладали с соблазном, и Темная Сторона Силы овладела ими.

Позже огромная армия ситхов под предводительством Ревана и Малака вторглась на территорию Республики, угрожая взошедшему миру и покою. Древний Орден джедов, стоящий на страже Республики, был вынужден принять вызов Темной Стороны, и вскоре тысячи световых клинков сплестутся в величайшей битве. Последствием Галактической Войны явились потери как с одной стороны, так и с другой. В кон-

Разработчик: BioWare

Издатель: LucasArts

Жанр: 3D RPG

Пожокие игры: Gothic, NeverWinter Nights

Системные требования:

✓ минимальные: P3-750, 256 Мб ОЗУ, GeForce3;

✓ рекомендуемые: чем больше, тем лучше

Дата выхода: ноябрь 2003 года

це концов, ситхи были повержены, а их Владыка Дарт Реван пал на поле битвы. Остатки армии и флота ситхов во главе с Малаком смогли избежать гибели, и тайно от всех вынашивали планы мести.



А в подбитом Республиканском крейсере на отдаленную планету Торис летел тот, от кого зависела судьба Республики и всей Галактики...

A New Hope

Как Вы, наверное, уже догадались, этот герой как раз и будет вашим воплощением в игре. Так как мы имеем дело с РПГ, то героя нам придется генерировать самостоятельно. Расу мы не волнуемся выбирать (герой будет человеком), существует только три класса персонажа (**Soldier**, **Scout** и **Scoundrel**, которые могут быть раскрасаны до **Jedi Guardian**, **Sentinel** и **Consular**), зато в наличии окажется большое количество скинлов и фигов. Предлагаются умения разных видов — от боевых до магических (использование Силы), технических, хакерских и многих других.

Ролевая система **KoROR** представляет собой немного переработанную и подогнанную под вселенную Star Wars систему **AD&D**, а точнее, ее третье издание.

Кроме того, что у Вас есть главный герой, вы можете брать в группу до девяти NPC (на задание позволено брать лишь троих). Они могут быть людьми, вуки, твипекхами, оказываясь представителями других рас и дроидов. Причем от выбора напарников зависит не только развитие второстепенных сюжетных линий, но также и дополнительные задания. Сам сюжет линейен, но имеет огромное количество побочных квестов, создающих иллюзию свободы. Частичная нелинейность будет возможна благодаря Силе, а точнее, возможному выбору между Светлой и Темной сторонами.

May the Force be with you

Считается, что Великая Сила многогранна, но для простоты ее разделяют на Тем-



ную и Светлую. Именно от Ваших склонностей и поступков зависит Ваша принадлежность к той или иной стороне. Игрок сам создает свою судьбу, выбирая способ выполне-



не возможно, что ситх закончит игру Императором, а джедай — Героем-Спасителем. Также от того, на чьей Вы стороне, будет зависеть отношение к вам других людей и даже ваших соратников. Они тоже имеют свой характер и собственный взгляд на мир, иногда сильно отличающийся от Вашего.

Empire Strikes Back

Домом и транспортом наших героев будет корабль **Ebon Hawk** («Черный Ястреб»). А путешествовать есть куда — в игре намечается 10 совершенно разных миров. Среди них:

- ✓ **Татуин**, с которого все и началось;
- ✓ родина ситхов **Коррибан**;
- ✓ столица всей Республики **Корусант**;
- ✓ **Дантуин**, где находится Академия Джедаев;
- ✓ **Кашиик**, родина вуки;
- ✓ планета-океан **Манаан**;
- ✓ планета-мегаполис **Тарис** и многие другие.

ния квестов и продвижения по сюжету. Можно сказать, что это аналог зпайнмента.

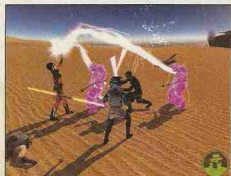
После совершения поступков, несомненно, с честью и моральным обликом рыцаря-джедая, Ваш протекже может перейти на Темную сторону, что чревато новыми возможностями типа молнии или удущения (кстати, всего планируется около 50 степлов, различных для Темной и Светлой сторон). Но никогда не забывайте, что за все нужно платить. Ненависть открывает дорогу к Тьме. И может случиться так, что темная сторона принесет намного больше боли, чем удовлетворения. Ведь она отбирает душу. Страх рождает гнев, гнев рождает ненависть, а ненависть — залог страданий...

Процесс игры будет напрямую зависеть от того, какую сторону Силы вы выберете, — впол-

но будут проходить в реальном времени, зато с управляемой паузой, во время которой Вы можете раздать приказы и веляться в любого из героев. От избранной тактики будет зависеть исход боевых действий.

Оружия будет много. Но мы-то знаем, что лучший выбор для джедая — световой меч. Можно выбрать простой меч или меч с двумя клинками, как у Дарта Мала. Также есть возможность сражаться двумя мечами — по одному в каждой руке.

Графика великолепно даже на низкокачественных скриншотах из Интернета. Пейзажи просто неземной красоты, текстуры и тени поражают своей четкостью. Кстати, движок игры — это не что иное, как пере-



деланный движок Neverwinter Nights, оптимизированный под GeForce. Так что советую прикупить карточку получше.

Кстати, владельцы приставок Xbox уже во всю наслаждаются этой игрой. На PC-версия будет на порядок красивее, а также планируется ввести несколько новых фишек. Коких — пока неизвестно. На PC игра выйдет предположительно на четырех CD или на DVD.

Return of the Jedi

Я не буду делать никаких выводов, просто признаюсь, что жду игру с нетерпением, смазываю и рихтую старый световой меч, а также коплю деньги на комп по-мощнее.

И да: пребудет с Вами Сила!

Передплатный
индекс: 08219

ва направи фантастики
вiдомi письменники та початківці
критика та публіцистика
новини фендому
понад 200 сторінок щомісяця
зручний формат



реальність
фантастики

www.rf.com.ua
info@rf.com.ua

Інша реальність існує.
Відкрій її.

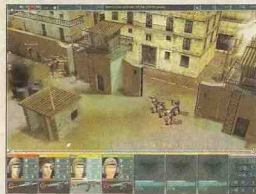
Ефим БЕРКОВИЧ

UFO

aftermath

Рождение

— Уже не раз мы отбивали нападения инопланетных агрессоров, — так начал свою вводную лекцию доктор неизвестно каких наук Кертис. Наше главное оружие — это, конечно, наш мозг. Используя его и не за-



бывая по хорошей пушке, можно победить кого угодно. Вот, к примеру...

Тут его речь была прервана воем sireны... «Всему составу ДЗБР срочно собираться возле аварийного убежища, при себе иметь личное оружие, залпы еды на 3 суток и оптимизм». По коридору забежали кадеты и действительные сотрудники департамента.

— Спокойно, это опять олени шалят. Ничего, сейчас я вам покажу, как работает моя стратегия на практике. Мозги у меня есть, пушка, пушку сейчас, к примеру, вот эту возьму, и...

На этом тираду «доброго доктора» прервала биомасса, залившая все помещение. Больше Кертиса никто и никогда не видел.

Итак, что, в первую очередь, приходит на ум продвинутому геймеру, когда он слы-

шит слово «уфо»? Если вы не относитесь к геймерам с большим стажем, то может быть, и ничего. А вот если ваш стаж большой, то...

Вначале было слово... Точнее, вначале была игра **Laser Squad**. Она являлась прообразом другой игры, точнее, целой серии игр под общим названием **X-COM**, или

UFO. Тут надо сразу сделать два пояснения. Прежде всего уточним, что в данном случае она может считаться прообразом приблизительно настолько, насколько **Kings Bounty** является прообразом серии **Heroes Might & Magic**. И второе уточнение относительно того, почему сразу два названия. История почти детективная. Это один из немногих случаев, когда названия европейского и американского релизов оказались разными. На одном континенте — **X-COM: Enemy Unknown**, на другом — **UFO: Enemy Unknown**. Игра

стала суперхитом. Фирма **Microprose**, известная в это время во всем мире благодаря «Цивилизации», не успевала записывать и рассыпать новые копии игры. За первый год было продано более миллиона экземпляров. А стояли за этой игрой (так же, как и за ее прообразом) два человека — братья Джулиан и Ник Голлопы (**Julian Gollop** и **Nick Gollop**).

Конечно, сейчас и графика игры сошлется уже далеко не так, как в те давние времена. Да и идея разбить игру на две взаимодополняющие части — стратегическую и тактическую — уже не нова. Но тогда... И стратегическая часть, идущая в реальном времени с возможностью управления паузы, и тактические пошаговые бои были полным прорывом. А графика... Конечно, сейчас уже никого не удивили многоэтажными зданиями с засевшими в них монстрами. Достаточно упомянуть тот факт, что первый **UFO**, вышедший приблизительно в те же годы, з-координаты не имел. Жаль только, что поиграть сегодня в эту игру сложно. Зато у слишком машины сейчас быстрые (я знаю о существовании «замедлялка»), но удачных, увы, так и не встречал).

Разработчик: Altar Interactive

Издатель: Cenega

Жанр игры: RTS

Дата выхода: 3 октября 2003

Системные требования:

✓ минимальные: P3-500, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ 3D видео;

✓ рекомендуемые: P4-200, 256 МБ ОЗУ, 64 МБ 3D видео

Естественно, геймеры стали ждать продолжения. И так как это их желание полностью совпадало с желанием **Microprose** заработать как можно больше зеленых бумажек с портретами президентов, то вскоре появилась игра с названием **X-COM 2: Terror From the Deep**. Делали ее совершенно «левые люди», и в принципе игра получилась весьма неплохая, но не заслуживающая названия второй части. Это по сути add-on к первой части.

Действие перенеслось под воду, ракеты заменили торпеды и приспособили всем **X-COM**овцам всплывающие пузырики воздуха. Хотя само по себе игра стало сложнее. Правда, сложность оказалась не такой, как могут подумать некоторые. Просто помещение стало настолько большим, что иногда пару часов приходилось тратить на поиски последнего неубитого инопланетянина. Этот техник или инженер обычно забивался в самый дальний угол, дотти до которого в пошаговом режиме было просто долго по реальному времени. Справедливости ради надо отметить, что братья Голлопы ко второй части никакого отношения не имели.

Ну а потом последовал достаточно большой перерыв. И... [без «и...» в подобном тексте обойтись, наверно, сложно] на свет появляется **X-COM 3: Apocalypse**. И опять прорыв вперед. Теперь в игре присутствует сразу два режима боя — пошаговый, как в первых двух частях, и реальный. Самое интересное, что в зависимости от того, какой именно режим вы выбрали (а выбрать его можно было перед



каждой миссией), менялась и стратегия боя. Причем менялась весьма и весьма капитально. Теперь уже нужно было не только бороться против инопланетян (хотя это оставалось основной задачей), но и приходилось заниматься политикой. Помогать той или иной организации или группировке (от властей города и полиции до мафии и спортивных фанатов). Представьте, к примеру, ситуацию: инопланетные вырываются в здание полиции. Вы срочно вылетаете туда, чтобы помочь полицейским бороться против

Р **ПрогамТех**
КУПИТЕ/ПРОДАЙТЕ/РЕМОНТ/НАСТРОЙКА
ВЖИВУЮ
Компьютеры, комплектующие
на периферии
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Виборская, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

захватчиков. Доблестно уничтожаете всех зеленых человечков и... думаете, вам объявят благодарность? Нет, может прийти письмо с требованием выплатить компенсацию за разбитое оборудование. В общем, игра, несмотря на то, что вызвала бурю про-

зическая модель выглядит более чем неплохо даже сейчас, в 2003 году. Три года назад это был чистый шок. Увы, из-за проблем с финансированием Mythos Games обанкротилась, проект закрыли. Затем начинается настоящий детектив: права на игру попадают к чешской Altar Interactive, потом эти права у нее вроде как отбирают, но нестигаемые чеки заявляют, что все равно будут работать над продолжением легендарной игры. Проект получает название **UFO: Aftermath**, объявляется самым правильным наследником стратегической «иконки» и появляется в широкой продаже в октябре 2003 года.

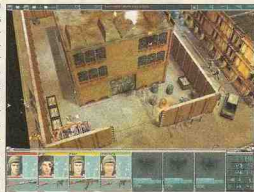
Собственно говоря, именно о **UFO: Aftermath** мы и будем говорить сегодня.

Жизнь

— Итак, кто у нас тут? — спросил Ранд, осматривая сотрудников.

Практически все курсанты и штатные сотрудники были в аварийном убежище. Не хватало только Кертиса, доблестно погиб-

шим за безвременно погибшего Кертиса, ну и заодно и за мою секретаршу. Она была



так молода, прямо юный ангелочек. Впрочем, за нее разрешено не мстить. Итак, кто выйдет на поверхность и разузнает, что там и как? Добровольцы два шага вперед.

Однако вперед никто не вышел. На лицах сотрудников явно читалась мысль, уж если такой ас, как Кертис, погиб, то остальным там явно делать нечего.

— Так, роз добровольцев нет, то я их назначу сам. На поверхность пойдут, — тут Ранд начал пристально рассматривать сотрудников. — Пойдете ты вот и ты.

Его палец указал на двух курсантов из последнего набора, имена которых если кто и знал, то уж явно не на память.

— Ваша задача — выйти на поверхность и быстро уничтожить всех инопланетян. Сроку даю 3 суток.

Курсанты совсем сникли...

— Да шучу я, шучу... Чувство юмора надо не терять. Итак, выходите на поверхность — вот этот квадрат. Я планирую там контратаку организовать. Значит, выходите, осматриваетесь, считаете приблизительное количество находя-

щихся там вражин. Разделяете их по всяким классам, выясняете, кто чем вооружен и сразу обратно. Задание ясно?

— Так точно! А это, нам оружие дадут?

— Хими, я вообще против вооружения новых сотрудников, но учитывая экстраординарность ситуации, мы выведем вам самое лучшее, что у нас есть.

— Оооо, нам тогда по два плазматанга, стелз-костюмы с усиленной силовой броней, термодетонаторы...

— Эк вас понесло, плазматанги, костюмы с броней. Я же четко сказал — самое лучшее, что у НАС есть. Хранилище-то оружия ДЗБР захвачено. В убежище, конечно, есть свое, но мы его не пополняли уже лет эдак 40-50. В общем, можете выбрать между револьверами кольт, дробовиками, автоматами узи. Ну еще могу дать аптечки, немного гранат, бронешелеты там, каски... Тут есть замечательные каски. Еще со времен «Ближнего» остались. В общем, экипируйтесь по желанию и БЫСТРО на задание.

Что было главным в предыдущих версиях игры? [4 и 5 части, как я уже писал, я не считаю относящимися к серии]. Правильно, тактические миссии. Как ни развией свою базу, как ни разрабатывай технологии, но если не будешь летать на задания, то про-



тестов со стороны фанатов первых двух частей [ну не понравились им реалитимовые бои, хотя никто не заставляет их включать], мне лично понравился, пожалуй, даже больше предыдущих «УФО».

Особым шармом всех трех частей является так называемая «УФОлогия» — иллюстрированный справочник по всем предметам, технике, инопланетянам и тому подобным вещам, присутствующим в игре. Успех игры во многом определили создатели первой части, вернувшиеся в это время в Microprose.

Потом вышло еще две игры под этой торговой маркой — это **X-COM: Interceptor** и **X-COM: Enforcer**. Не хочу вспоминать ни ту, ни другую. Фанаты получили просто... Вы поняли что они получили в красивом и знакомом фантике? Одновременно с работой над этой серией братья Эллиот занимаются совершенно другими проектами. Но люди жаждут продолжения. В печать просачиваются слухи о некоем **X-COM: Alliance**, создаваемом на движке от «Айрилы». Но игра так и не вышла.

Теперь нам небольшую выдержку из материала из Сети о том, как дела двигались дальше.

«В 2000 году появились слухи о продолжении X-COM'a, которое делается теми же братьями Эллиотами, создавшими первые



шего при первой атаке, и очередной секретарши. Ну секретарши — это в принципе раскладной материал, одной больше, одной меньше... А вот Кертиса жалко — столько лет вместе проработали, и тут такая нелепая смерть. Уж сколько раз ему говорили — не хдидайся на врага с автоматом наперевес. Вначале разведкой обстановку, ну аж потом аккуратно начинать борьбу с ним. Ладно, потом если найдем труп, похороним по высшему разряду.

— Кто вообще, кроме меня, знает, что произошло? Никто? Отлично, тогда рассказываю. Вы помните инопланетян, которых мы доблестно уничтожили в первой части X-COM? Так вот, выяснилось, что их марсианская база была далеко не единственной. И они вернулись. Но теперь их стратегия — не террор и запугивание. Они стали действовать более прямой линией, просто залили всю землю какой-то инопланетной заразой. В результате, кто умер, кто мутировал в помощников инопланетных захватчиков.

Выжили только те, кто, как и мы, спрятались вовремя в убежища или находился в метро и шахтах. И хоть захватчики сильны (тут голос Ранда сорвался в крик, мы отбили родную планету, Игроград, мы отом-



сти части игры. Так как у Mythos Games (компания Эллиотов) не было прав на торговую марку, то проект получил название Dreamland Chronicles. Его скриншоты и фи-

играешь, Game Over. Итак, начнем именно с тактических миссий.

Раньше все подобные задания можно было пройти только одним способом. Надо бы-

денежку. Раз в месяц получали деньги от правительства. На эти самые деньги строились новые базы, проводились научные исследования и прочее. Естественно, наем новых оперативников тоже стоил денег. Содержание базы, чужого и собственного персонала также влетало в копеечку.

Теперь всего этого нет. Деньги в игре отсутствуют как таковые. Нет и возможности нанимать себе оперативников. Подкрепление просто время от времени присылают на базу. С одной стороны, это вполне объяснимо. Ну нет по легенде игры на земле свободного человеческого ресурса. И может, это даже и неплохо. К каждому своему солдату теперь относишься, как к родному.

С другой стороны... То, что людей постоянно не хватает, весьма бесит. Значительно изменилась и система научных исследований и, соответственно, производства. Теперь количество научных (и технических) люнгов зависит от количества ваших баз и их назначения. То есть захватываю новую базу, вы сможете специализировать ее как научную, техническую, оборонную и тому подобное. Исследования, хоть и продолжают друг друга, дерево технологий какое-то, но все же есть, однако... Резко увеличились, к примеру, научные пункты, построены лаборатории и посадив туда новых ученых, низзя. Такая же ситу-

планетам и прочим вкусностям? Или разрабатчики так торопились выпустить игру, что просто не нашли на это времени?

Как по мне, то весьма бедно выглядит и тактическая часть. Ну слишком мало в ней этой самой тактики. AI противника весьма невкусно. Компьютер берет не умением, а именно числом.



ло уничтожить (или взять в плен) ВСЕХ врагов. Если вы по тем или иным причинам заканчивали миссию раньше, то проигрывали ее вкисую. Теперь дело изменилось. Многие миссии требуют толку, к примеру, разведать обстановку. Вышли место ее проведения, сделали то, что нужно, и гуляй смело. Хотя, конечно, можно и всех врагов уничтожить ☺.

Еще одно важное, на мой взгляд, изменение заключается в том, что пошагового боя теперь нет. Есть только реалтайм. Ну я, к примеру, это воспринял вполне нормально. Все-таки моя любимая часть игры — это именно третья. Я проходил я ее в основном именно в реалтаймовом режиме. Но, конечно, это очень расстроило тех игроков, которые ждали как раз пошагового боя. Теперь УФО напоминает больше не те старые X-COMы, а «Ворк-роф 3». Нет, безусловно, в ней нелзя, наборов денег и настроев армию, поить рвать всех и вся. Каждый боец ценен, но некое движение в сторону обычных RTS произошло. Еще более близкий пример — это «Вархаммер 2». Только вместо воинских отрядов, теперь отдельные юниты. А так, и управляемая пауза на месте, и использование специальных возможностей того или иного юнита также же.

Через несколько часов Рона опять собрал всех агентов и кадетов в центральной зале убежища.

— Итак, наши доблестные разведчики задание, — тут он сделал паузу, — ВыПОЛНИЛИ. Ура, господа... Итак, мы выяснили, что район захвачен, причем не самими инопланетянами, а переманившимися людьми. Поэтому, по крайней мере, пока мы будем в основном сражаться хоть и с видоизменившимися, но людьми. А это значит, — тут опять пауза, — во-первых, они вполне узнаваемы для нашего оружия. Во-вторых, сами они вооружены то же в основном не инопланетными пушками, а вполне земными автоматами и пистолетами. Теперь еще парочка хороших новостей. Нам прислали подкрепление. Мы не одиноки в нашей борьбе.

Итак, что было в предыдущих частях игры? Во время боевых миссий мы уничтожали противников, собирали те или иные инопланетные объекты (или как в ситуации с третьей частью, вполне земные объекты). Потом продавали их, зарабатывали себе



деньгами. Раз в месяц получали деньги от правительства. На эти самые деньги строились новые базы, проводились научные исследования и прочее. Естественно, наем новых оперативников тоже стоил денег. Содержание базы, чужого и собственного персонала также влетало в копеечку.

Порядовало в стратегической части игры только одно. Теперь юниты не только растут в уровнях, но и появилась возможность самостоятельно решать, что и как им улучшать. Вот такое себе РПГ-дополнение. Причем вариантов развития юнитов хоть и немного, но все они понадобятся для сражений.

Огорчило отсутствие «УФОпедии». Конечно, она и в предыдущих частях игры не особенно помогала в прохождении, но ее было просто интересно читать. Теперь ее нет, а вот почему, мне не понятно. Неужели было сложно сделать такую простую вещь, как справочник по предметам, ино-



Графика игры... Ну что вам сказать. Году 2-3 назад, наверно, я бы ее похвалил. Теперь скажу просто — неплохо, но видел, и не раз, получше. Управление солдатами во время миссии упрощено до предела. Вариантов поведения задано мало. Солдаты могут бежать или идти шагом. В первом случае от них больше шума, их раньше замечают, а сами они могут кое-кого и не заметить. Во втором случае все, как ни странно ☺, наоборот. Можно передвигаться стоя, а можно просто присесть. Как для 2003 года, бедновато.

Жизнь продолжается???

— Прошло два месяца. Итак, господа курсанты, у меня есть для вас две новости: одна хорошая, а вторая не очень. Хорошая заключается в том, что доктор Кертис оказался жив. А плохая в том, что... мы летим на Луну. Именно там находится вражеская база. И нам, соответственно, нужно ее вынести. Возглавлять операцию будет... До, именно Кертис. Под его руководством, я думаю, вы быстро вынесете всех и вся. Я же пока займусь другим очень важным делом... Мне нужна новая секретарша.

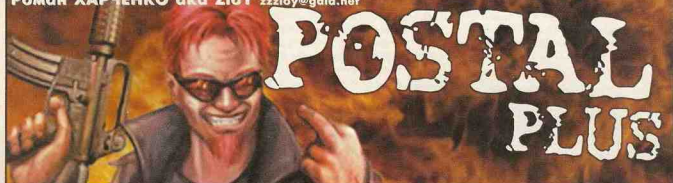
Итак, краткие выводы по игре. ✓ Не играйте, если вы фанат первых двух частей и надеетесь увидеть нечто похожее. Это не X-COM, это совершенно отдельная игра.

✓ Играйте, если вам нравится «Вархаммер 2».

✓ Посмотреть игру все-таки стоит. P.S. Перед началом игры поставьте патч, он исправит некоторые глюки и главное — решит проблему с долгой загрузкой миссий. Адрес следующий: <http://www.playground.ru/download/?mirror=4083>

P.P.S. Игра все-таки неплохая. Но... если бы на том же «Фоллауте» тактика не стояла лейблы «Фоллаут», он бы получил в игровой прессе, как печатной, так и сетевой, гораздо меньше отрицательных рецензий. Ведь римейки всегда сравнивают с оригиналом. Тут сходная ситуация — игра добротная, но ждали ведь совсем другого.

Роман ХАРЧЕНКО aka ZloY zzzloy@gala.net



Разработчик: Running With Scissors

Издатель: «Акелла»

Жанр: годедыветес?

Системные требования: P-90 МГц,
16 МБ ОЗУ, DirectX-совместимая видеокар-
та, 2x CD-ROM

Дата выхода: 1997 год; переиздана в
2003

Для меня навсегда останется загадкой, каким образом вышедший в 1997 году Postal прошел мимо нашей общественной. Не то чтобы в него поиграли и забы-

Представим, что нам попалась абсолютно новая и неизвестная игра.

Думаю, все вы не раз уже слышали легенду, которую любят рассказывать знающие люди неизвестно. Поднятый вверх указательный палец и нозидательный тон прилагодятся. «А ты знаешь, что «postal» в данном случае означает вовсе не почтальон! «Go postal» переводится как «сойти с ума, двинуться», и связано это с историей, произошедшей давным-давно в Америке. Там взбесившийся почтальон перестрелял кучу своих коллег. Вот оттуда и произошло слово Postal». Рассказчик с довольным видом и чувством превосходства замолкает. Спасибо. Не ведитесь на это! Слово «postal» означает то, что оно означает. Зачем горстке психов снабжать название своей игры метафорическим смыслом? Разве что для того, чтобы наплась горстка людей, желающих казнить интеллект. Остальные знают, что главный герой как раз почтальон. И было бы банально говорить, что именно он принесит вместо писем.

* * *

Последовательность действий в игре трудно проследить. Просто набор не связанных между собой флэшбеков персонажа, путешествующего по родному городу. Естественно, главный герой — сумасшедший, как ни смешно это звучит. Возможно, все происходящее — лишь плод его больного воображения, в пользу чего свидетельствует принцип слушающегося бреду, на который насажен сюжет. На смену городку приходят какие-то военные заводы и секретные авиабазы. Но даже если так, игра все равно некорректна и нецензурна, во всяком случае нет ничего удивительного, что ее кое-где запретили. Что, конечно, подняло уровни продаж еще больше — информация о том, что игра «banned in 10 countries», гордо красуется в feature-листе игры на сайте разработчиков. Действительно, завоелет! Кто откажется попробовать запретный плод?

Вообще, очень странно, что RWS не скатился до уровня фирмочек, выпускающих подделки вроде «Убий Бритни», выглядящие смешно, но все-таки неполноценно, а выбрали на коммерческий уровень. Не побоялись заявить о себе таким образом. Действительно,

не делать же всю жизнь электронные учебники для детей младших классов. Можно учиться куда более интересными вещами, сродни тем, что описываются в межуровневых литературных вставках. Производством безумия.

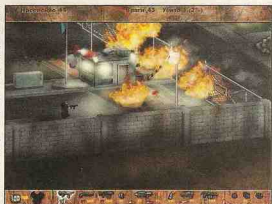
Уровень с духовым оркестром достоин быть запечатленным в скрижалях игровой истории особо почетным образом. Двадцать семь человек идут строевым шагом и играют веселую музыку. За ними семанит толпа веселящихся граждан. Атмосфера праздника передана настолько точно, что вы почти ощущаете запах выстреливающих хлопушек. Из-за угла медленно выходит Чувак. Его плащ развевается. На лице плотоядная улыбка. Он делает один-единственный выстрел. Проходит одна секунда, и ВСЕ люди одновременно начинают OPATb. Толпа, толкотня, паника! Скорее всего, вы сохранитесь перед этим выстрелом, чтобы попробовать все возможные варианты пресечения этого мероприятия. Чувак кидает коктейль Молотова, и обезумевшие граждане, пылая, мчутся по городу. Чувак оставляет посреди парада гранату, и взрыв раскидывает половину устников, а другая половина падает раненая и, стена, ползает. На дороге стоит улыбающийся плотоядный улыбочкой Чувак. Мастерпис.

Интеллект вражеских персонажей и мирных жителей проработан ровно настолько, чтобы у вас возникло чувство, что они и правда сопротивляются, т.е. чтобы вам не было слишком легко. Изредко у них даже получается скооперироваться и убить вас. Но все-



ли, нет, его просто никто не видел. Что для такой игры просто недопустимо — даже тогда бессмысленное носиле было редкостью. Большинство узнало о существовании игры, только когда RWS развернули активную рекламную кампанию второй части. Любопытно, что и тогда почти никто не смог увидеть игру, но интерес публики заметно подогревался. И достиг своего апофеоза после выхода Postal 2. Всем было интересно, что же это за такая первая часть, по которой сделали такую замечательную вторую. Продавцы в магазинах устали говорить, что такой игры у них нет, а игроки все надеялись узреть это чудо. Проанализировав ситуацию, маркетингологи «Акеллы» решили скорее всего заключить контракт на издание игры на территории стран бывшего СНГ. Результатом их труда является замечательное издание Postal'a, добравшегося до нас в (почти) первоизданном виде.

Кроме самой игры, на диске находится официальное дополнение, а также немало вкусностей для фанатов второй части. Что, несомненно, приятно, но в данном случае не критично — в нее уже успели поиграть все желающие, так что даже не будем о ней вспоминать. Грубо говоря, ее еще нет.



таки, несмотря ни на что, все они обречены заранее. Они похожи на щенков, в клетку к которым попала голодная пума. Вы носитесь по городу, создавая фармкоричные обстоятельства, а они выполняют роль москвы, проносясь мимо камеры и вопя только для того, чтобы добовить фильму атмос-

ферности. В общем-то у них неплохо получается. Игра падос какжется альбомом ярких социальных зарисовок.

Только нежелание испортить вам удовольствие удерживает меня от пересказа концов-

гории трупов, и становится абсолютизм, когда вы убиваете его.

Разберемся в причинах такой реакции.

Каждый уровень представляет собой картину. Воплощение спокойствия. А бегущие по нему люди эту картину портят, и единственное, что вам хочется сделать, это восстановить равновесие. Сделать каждого человека частью этого полотна. Возможно, сравнение будет несколько громоздким, но представьте десятки тараканов, которые ползают по картине какого-нибудь авангардиста-абстракциониста. Если их раздвигать, они станут ее частью.

И вот, когда вы понимаете истинную цель вашего присутствия, вы начинаете получать удовольствие от их уничтожения. Вы доводите, жегте, расстреливаете их. И видите, что все это делается не просто так.

А теперь взгляните на себя со стороны. Человек, сидящий за компьютером и убивающий людей с улыбкой. Смеющийся

Визуальная часть игры выполнена очень хорошо, сразу привлекает своим странно-



ки игры. Возможно, это прозвучит шаблонно, заезжено, странно и так далее, но иначе сказать просто нельзя — окончание игры гениально. Никак не буду комментировать свое заявление, предоставив вам самим возможность подтвердить либо опровергнуть его.

Это игра, сделанная сумасшедшими для сумасшедших. Если бы ее никто не купил, разработчики бы играли в нее сами и наслаждались бы не меньше. Но ее, к счастью, купили.

Для того чтобы полностью понять и ощутить суть этой игры, вам придется попытаться вникнуть в нее не с этической, а с эстетической стороны. Да, я понимаю, что это звучит диковато, но только так можно осознать, что именно хотели сказать RWS. И за что именно игру запретили в десяти странах. Вы ведь не думаете, что простая аркада могла вызвать такую реакцию общественности, в числе которой был замечен даже один сенатор?

Итак, привычным ощущением вначале каждого уровня, скорее всего, будет разочарование. Причем, его источник вы отслежите далеко не сразу. Возможно, вы даже почувствуете отсутствие желания продолжать игру. Проследите за собой. Чем меньше людей будет оставаться на уровне, чем больше станет трупов и чем тише будет в атмосфере, тем интереснее будет вам. Ду-

над страданиями. Уничтожающий все живое. Вы полностью погружены в действие. Вы — Чувак.

Очень страшно, когда игрок на время перестает самоидентифицироваться и сливается с кусочком кода на экране. Но вдвойне страшно, если этот кусочек кода — серийный маньяк. И вы на время становитесь им. Вы убиваете людей. И вам это приятно. Вы осознаете, что убивать прикольно!

Теперь вы понимаете реакцию общественности на игру? Вы думаете, кто-то стал бы запрещать приколную аркаду? Они запретили игру, которая описывает поведение маньяка, причем изнутри. Игру, опасную для общества. И одновременно игру, в которую так приятно погрузиться, чтобы сорвать злость. Именно поэтому я не стал вносить в заголовок нечто банальное вроде «Почталон всегда звонит дважды». Помните, в конце непрестительно короткого демо «Почталон» вас ждало сообщение — «You know, You NEED this game!» Только недавно я понял, как они были правы.



швенное равновесие стремится к нулю, когда вы ищете последнего выжившего среди



вагим приглушенным копоритом. Городец, в котором происходит наша веселая приключенческая, равно как и его окрестности, выполнен просто шикарно... Разработчики использовали весьма любопытный диковатый, совмещающий отображение строителей и полигональные объекты. Причем, если обычно такой симбиоз дает не слишком убедительные результаты (персонажи выглядят оторванными от ландшафта), то в данном случае приходится констатировать: картинка выглядит на редкость органично, и подобной дисгармонии замечено не было.

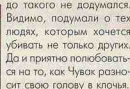
Уровни игры очень красиво и грамотно спланированы. Каждый домик, каждый фонарный столб, каждый канализационный люк — на своем месте.

Если в оригинале по части разнообразия ландшафтов все еще более-менее рутинно, то в дополнении с полноточностью распрощались окончательно! Ближе к концу вам предлагают распротрошить супермаркет, устроить беом в поселении бомжей и, как апофеоз, разгромить дом престарелых, как раз на праздник дня законности...

Смерть визуализирована вообще превосходно. Умиряют люди долго и со вкусом. Тем, кто падает и здохает сразу, еще здорово полегло. Остальные продолжают довольно долго ползаты, издавать жалобные стоны, просят их пристрелить. Без проблем! Чувак залезает на человека, направляет ему в голову ствол автомата и нажимает на курок. Красота. Как для игры, вышедшей в 1997-м году, выглядит «Почталон» превосходно.

Звуковое оформление выполнено на таком же высоком уровне, как и графическое. Перед запуском уровня на вводной картинке играют небольшие музыкальные фрагменты, от некоторых из них почему-то волосы встают дыбом. Попробуйте ночью запустить уровень номер четыре и поймете, что я имею в виду. Звук на уровне ничуть не уступает. Крики, ахиллы и стоны людей выполнены очень профессионально. Отдельное спасибо хочется сказать команде локализаторов, которая перевела только тексты, но не тронула голоса. Ни один актер не смог бы повторить потусторонний голос, звучащий в голове Чувака во время его расправы.

у нас нет причин сомневаться в возможностях RWS. Это была проба пера, и теперь, после такой удачи, у этой фирмы все впереди...



Самое время упомянуть о недостатках, иначе может сложиться впечатление, что игра абсолютно идеальна. Вопрос довольно тонкий. Как бы

но люди, если бы вы вдруг с серьезным видом начали анализировать недостатки недавнего «Фредди против Джейсона»? Здесь схожая ситуация — никто никогда не будет



обращать внимание на неприятные мелочи в такой игре. Никто не подумает ругать качество звука (который, несмотря ни на что, на высоте). И уж точно никто никогда не скажет о проекте такого типа: «Не то, что я ожидал...» «Постал» таков, какой он есть. Не пытайтесь анализировать его составляющие. Все на месте.

Да, конечно, оно не настолько непополнокорректно, как того хотелось бы. Возможно, стоило добавить в него несколько разноразной личности. Кошечек, собачек... Можно было. Неплохо также ввести возможность отступать сексуальных меньшинств для поднятия волны протестов в той же Америке. Еще хорошо было бы для повышения динамики и добавления двойня расставить по уровням машины, позависавших о возможности подогреть их. Также хотелось бы получить в ассортимент сливки и бензин...Знаете, как в фильмах — огненная дорожка, крики обреченной жертвы... И наконец, было бы неплохо просто погулять по этому городу, никого не трогая, насладиться тишиной, которую вы можете превратить в любой момент... В общем, сделать все возможное, чтобы игру запретили вообще во всем мире, и разрозненные компании бы продавать ее из-под палки как «бузу 07». Это был бы «Посталь» нашей мечты... Хотя справедливости ради стоит отметить, что в это время оно смотрится все довольно пристойно, да и

Уникальность «Постала» даже не в том, что он жесток. Тот же «Кармагеддон» в этом смысле не менее жесток. В «Постале» жестокость выдвинута на первое место. Она проходит майнстримом через всю игру и задает ее тон. Собственно, можно было убрать из игры все что угодно, но оставить жестокость — и мы получили бы тот же самый «Постал». Эта игра — самое воплощение жестокости. Ее квинтэссенция. Очень, очень редкий случай.

В довершение я могу только посоветовать вам срочно идти и приобретать диск с Postal Plus. Хотите, пока его еще можно достать, ибо через пару месяцев он станет редким, потом раритетным, а затем и антикварным. Игры такого плана всегда привлекали к себе особенное внимание, и Postal Plus не является исключением. Скорее всего, это наша с вами последняя возможность насладиться немотивированной жестокостью в прекрасном исполнении. Естественно, если безумие RWS не будет прогрессировать.

ИНКОСОФТ-ТЕЛЕКОМУНИКАЦИЯ

КОМП'ЮТЕРИ
КОМПЛЕКТУВАННЯ

КОМП'ЮТЕР
+ ПРИБОРА + ДОДАТОК !!!
В ПОДАРУНОК !!!

КОМП'ЮТЕР ДАЯ ДОМУ 3 МОНИТОР 17"
(AT4000/42M130G/4.32M/47/HANSOL/C505X/F00) **2000** TH

КОМП'ЮТЕР ДАЯ ІГОР (P4 2.4 FSБ 800)
(54CM/4000M/1/42M130G/4234/AT/12CMX+DVD/F00/FSB.4) **1700** TH

А ТАКОЖ

ПРИНТЕР *canon/epson/ibm/lexmark* від **225** TH
CD, DVD, DVD-R *hp, acer, asus, sony, samsung* від **97** TH
ПОДІЛНИК *epson, hp, ibm, lex, ibm, sony* від **54** TH
МОДЕМ *sony, maxwell, l3c, asus* від **50** TH

ІНТЕРНЕТ
НАШІ ПАРТНЕРИ

ВІДПОВІДЬ НА
ТЕЛ. - 228-87-87

ДІАГНОЗ УЛІЧЕНОГО АБ БІС (CARD) = 40 TH
ДІАГНОЗ 30 ВІСНОВЧОГО МІСЯЦА (CARD) = 30 TH
[DIAL] = 40-50-60-70-80- ВІСНОВЧІ УЛІЧЕНОГО
ПІДПИСАНОГО МІСЯЦА (DIAL) = 10 TH
КОМП'ЮТЕР = 50 V.O.
АКЦІЯ НА 2% ВІСНОВЧОГО

НАШІ ДОСТУПКИ (P4/EPSON/FSB/4000M/1/42M130G/4234/AT/12CMX+DVD/F00/FSB.4) (ВІСНОВЧІ 3%)
(04912434 50.8.5 228.47.98 296.49.48)

ВІД П. КОСІНЦЬОМАНЦЬОМ 24-8, 6.12

<http://www.incosoft.com.ua>
<http://www.incosoft.net.ua>
info@incosoft.com.ua

incosoft

12 років гарантії

Port Royale

ГНАТ БУРМА

Немалое расстояние в четыре с половиной тысячи морских миль отделяет офис компании Ascaron Entertainment от той заветной географической точки, имя которой носит их последняя разработка, — Порт Ройал. Казалось бы, чем мог пригласиться позабывшим об отдыхе трудолюбивым немецким разработчикам эдакий провинциальный ямайский городок, утопающий во влажных вечнозеленых тропических лесах и ласкаемый теплыми волнами Карибского моря? Отнюдь не солнечными ваннами, изысканными фруктовыми кок-

таивать честь своего лейбла (гарцующий красный дракон) перед непосредственными получателями их продукта. Этот логотип, благодаря своеобразному творческому непостоянству его владельцев, появлялся как на «футбольных менеджерах» и автосимуляторах, так и на экономических стратегиях. Невзирая на подобную тягу к экспериментам, разнородная продукция Ascaron пока не вызывает особого раздражения со стороны пользователей, скорее наоборот. Докладываемому тут послужит кратенький исторический очерк о самых известных творениях этих разработчиков.

Первым словом, сказанным Ascaron в игринойдустрии, стала известнейшая немецкая экономическая стратегия **Der Patrizier** (июнь 1992 года), которая несколько месяцев подряд удерживала первые позиции в наиболее авторитетных немецких медиа-чартах. Этот проект стал визитной карточкой не только создавшего его коллектива, но и немецкого игрового вообще.

Последующей удачной разработкой становится первая часть хорошо известного, почитаемого в Германии, Великобритании и Франции, футбольного менеджера **ANSTOSS**. Он по сей день с завидной периодичностью продолжает пополняться новыми версиями и крепко восседает среди номинантов престижных премий и наград. На сегодняшний день линейке **ANSTOSS** состоит из следующих наименований: **ANSTOSS World Cup Edition**, **ANSTOSS League Edition**, **ANSTOSS Compilation**, **ANSTOSS 2**,



тейлями в прохладе прибрежных пальмовых рощ и даже не близким присутствием знаменитых оспабендероуских «строительных фигурок цветов шоколада». Той же самой, пропущенной сценаристами Ascaron Entertainment, стала на удивление драматическая и богатая событиями история этого края.

Ведь Порт Ройал был не только свидетелем, но и непосредственным участником ожесточенной и порой бескомпромиссной схватки европейских метрополий за раздел группы островов более известных как Вест-Индия. Само название (буквально — Западная Индия) хранит в себе память о дерзких путешественниках в эпоху великих географических открытий и одновременно о глубоких заблуждениях первых открывателей Америки. Недаром во многих географических изданиях Вест-Индию неофициально величают американским Средиземноморьем, имея в виду и климатические условия, и возможное географическое положение, и чрезвычайно динамичную историю.

Ухмылка красного дракона

Устремив свои мысли и взоры в акваторию Карибского моря, немецкие разработчики из Ascaron Entertainment (далее Ascaron) вряд ли руководствовались какими-либо корыстными целями. Основным побудительным мотивом скорее были прилежность и исполнительность, заставлявшая их от-



ANSTOSS action, **ANSTOSS 3**, **ANSTOSS 4**. Изначально добросовестный подход создателей к этой серии завоевал глубокое уважение не только среди футбольных фанов Западной Европы, но и соотворившей по игровостроительному шуху. Так, знаменитый британский бестселлер Premier Manager издался на территории Германии именно под эгидой Ascaron.

Разработчик: Ascaron Entertainment (<http://www.ascaron.com>)

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 2 — 450, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видео, Soundcard, DirectX 8.1, Windows 98/98se/2000/Me/XP;

✓ **рекомендуемые:** Pentium 3 — 900, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео

Дата выхода: второй квартал 2003 года

В ноябре 2000 года Ascaron выпускает долгожданный сиквел к игре **Der Patrizier** (название локальной версии на территории стран СНГ — «Негоциант»). О сумасшедшем ажиотаже вокруг этой игры говорит лишь тот факт, что в день релиза в Германии немалая партия из 150 000 копий ушла на выполнение предварительных заказов. На выставке E3, прошедшей в мае 2000 года, **Der Patrizier 2** обратила на



себя благосклонное внимание многих посетителей.

Рокировка акцентами

Немного статичная и малость монотонная концепция **Der Patrizier 2**, ставшая причиной робкого негодования некоторых фанов, зигорала по-новому, как только прошла через призму уточненной карибской атмосферы. И даже неожиданная перестановка некоторых наиболее существенных акцентов не испортила того ликантного геймплея, с которым сроднились почитатели **Der Patrizier 2**.

Давайте вспомним: путь к богатству и славе в **Der Patrizier 2** основывался скорее на вполне прогнозируемом, размеренном карьерном росте и обыденных метаниях в поисках удачного контракта или выгодной сделки. Надлежащую авантюриность и динамичность игровому процессу придало отнюдь не нападения пиратов на ваши торговые суда или осада родного города наемниками завистливых правителей. Скорее той крепкой опорой игривости стала увлекательная политическая борьба и бескровные сращения с назойливыми конкурентами. От вас требовалось подкупить парочку должностных лиц, заключить сделки с морскими разбойниками или торговцами оружием, нанять для специальных заданий взломщиков и научиться игнорировать бойкоты. Как по мне, акцент на гражданскую деятельность достаточно очевиден.

А все потому, что сращения, как морские, так и сухопутные, были реализованы невыразительно, преснохато и постоянно оставались на обочине игрового процесса. И это воплот-

не естественно, ведь единственным путем достижения всевозможных игровых благ было карьерное продвижение такого себе чиновно-предпринимателя, занимающегося торговыми договорами, благотворительностью и

городе и нуждах его жителей. Например, недостаток рома, избыток ганчарных изделий, эпидемия чумы или же нехватка регионистов. На морской карте вы можете увидеть, какие корабли находятся вблизи вашего флота, что позволит отследить их маршрут и в случае необходимости напасть на них или вовремя скрыться.

Веселый Роджер в немецкой оправе

В основе игры лежит богатая событиями история Риксбюского региона второй половины XVI века. Ведь в это время Вест-Индия переживает не самые благоприятные времена. Из-за того, что на этот регион претендуют многие державы, он превращается в яблоко раздора и предмет алчной колониальной грезны видящихся на то время европейских морских держав: Испании, Англии, Франции, Голландии и Дании (которая, кстати, в игре не представлена).

Эксплуатация колониальными правительствами коренного населения и перебросенных сюда африканских рабов превращает вест-индийские плантации сахарного тростника и табака, хлопчатника и цитрусовых, кофе и какао в неистощимый источник быстрого обогащения и залог исключительно успешной торговли Нового Света со Старым. Столь богатая и изобилую-

Для игрока, будь он ловким купцом или беспощадным корсаром, чрезвычайно важно под-



держивать хорошую репутацию, как минимум, среди своих соотечественников. Вначале она стоит на критической отметке, а это значит, что вас либо не знают, либо еще не определили в своем отношении к вашей персоне. Особенность геймплея «Порт Ройала» заключается в том, что по ходу игры вас не принуждают добиваться определенной цели. По желанию вы можете торговать и воевать в свое удовольствие, не обращая внимания на реакцию игрового окружения, или же сконцентрировать все свои усилия на борьбе за общественное признание и губернаторское кресло. По мере прохождения геймер станет более самостоятельным и начнет отстаивать интересы своих сограждан, попутно не без вероломства и циничности попирая право и интересы других наций: аннексировать вражеские города, укреплять собственные, увеличивать их гарнизоны, строить торговые филиалы, мануфактуры и плантации.

Не обойдется и без словых морских сражений, острую нехватку которых, несомненно, ощутил игравший в Der Patrizier 2. Сторонников мирной и безмятежной торговли, а тем более отчаянных любителей флибустёрствовать в узких проливах породят морские баталии. Чертовски хорошие. И не только потому, что аскароны слепили свои новое детище в отличную трехмерную графику, украшенную мельчайшей прорисовкой. А скорее потому, что максимальное количество кораблей, принимающих участие в сражении, возросло до 20. Их можно топить и брать на бордюр, обстреливать тремя видами боеприпасов: тяжелыми пушечными ядрами, коротышкой и сцепленными пулями, рвушими поруху и снасти. А также можно...



Нет, скорее нужно. Нужно играть в «Порт Ройала», слушать его музыку, жить, торговать, воевать. Иначе никак.



обустройством родного города. А отнюдь не ловлей пиратов или самим пиратством. Перспективы для проселенных морских волков, ведающих пропитанным ромом разбойничьим приглядочкой на рее своего грозного военного корабля, практически не оставалось.

Не в пример Der Patrizier 2, «Порт Ройала» предстал перед нами в более воинственном облике, что отразилось на численности всевозможных морских авантюристов и рискованных военных предприятий. При этом экономическая и политическая составляющие геймплея были существенно ущемлены. Присутствие конкурентов практически незаметно, некогда ожесточенная политическая борьба за место среди высших правительственных чинов превратилась в мерное накопление репутации — благодетельствуй, бей пиратов, устраивай горожанам хмельные пирушки, поставляй недостающие товары. Торговля, пуская немного стесненная в методах, все же осталась главной движущей силой игры.

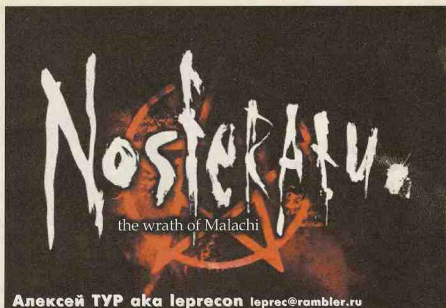
А вот что переключало в «Порт Ройала» практически без изменений, так это давешняя игровая концепция. Проста и удобна, словно кожаное кресло, а посему близка геймеру, как американцам четвертого июля. Все игровые происшествия изображаются с помощью одного из трех видов: город, морская карта и экран баталий. Переключаться между «городом» и «морской картой» можно в любой момент, в то время как «экран баталий» используется только во время морских сражений. Игра начинается с «города». Также будет изображаться любое поселение, в котором игрок владеет зданиями или в порту которого бросили якоря его корабли. Покинув назначенное место, геймер обнаружит морскую карту, представляющую поначалу лишь несколько дружественных портовых городов. А в остальном состоящую из грубых набросков и очертаний неизученных частей Корисбюского региона.

По мере исследований, взгляду откроется действительно большой игровой мир, охватывающий немалый кусок Западного полушария — более чем 2500 x 1900 миль. На морской карте рядом с названиями городов имеются маленькие символы, с помощью которых вас информируют о благосостоянии



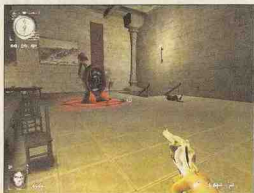
ресурсами кормушка привлекает внимание не только честных купцов, покинувших европейские рынки из-за засилья на них голландских торговцев, а также по причине упадка некогда могущественной Ганзейской лиги, но и любителей легкой наживы с золотом в сердце и Веселым Роджером над головой.

В начале игры ваша роль в этом суматошном муравейнике мизерно мала. Вы — ловкий делец с большими амбициями, владеец старого шлюпа и обладатель небольшого стартового капитала, проживающий в одном из городов выбранного заранее государства (Испания, Франция, Англия и Голландия). Перед вами открываются две стези: одна приемлема для торговца, жаждущего успеха и планирующего создать собственную торговую империю, другая подойдет безжалостному пирату, идущему по стопам Френсиса Дрейка и проводящему жизнь в бесконечных морских баталиях и грабежах.



Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

Все слухи оказались правдой. Граф Орлок — Носферату — вампир. О, моя бедная сестра Ребекка, а мои доверчивые родственники! Я был так далеко и не успел предостеречь вас. Сестренка, ну зачем ты согласилась на предложение этого демона



в человеческом облике и поехала в Трансильванию, чтобы выйти за него замуж? Куда глядел мой отец, моя мать и все остальные? Они как зачарованные отправились в замок этого монстра на свадьбу и попали в смертельную ловушку.

Если бы израненный кучер не вернулся назад, истекая кровью от многочисленных ран, никто не узнал бы о вашей страшной участи. Но слова Бога, я успел. Успехов раскопки этого бедолаги, я не медлил ни минуты. Моя семья в опасности!

Карета доставила меня к черным воротам ужасного замка и умолчала прочь. Я остался один. Только вера согрела мою душу. Носферату! Я, Джеймс Петерсон, пришел, чтобы убить тебя и освободить своих родных! И да поможет мне Бог!

Носферату — это не просто вампир

Детей Каина называют «проклятыми», но никто из вампиров не достоин этого эпитета больше чем ужасный клан Носферату. В то время как другие вампиры выглядят так же, как люди, и могут пребывать в обществе смертных, Носферату искажены и деформированы проклятием вампиризма. Из всех

других кланов Носферату выглядят наименее по-человечески. Больше они напоминают диких зверей. Длинные остроконечные уши, сильно вытянутое лицо, покрытое бородами и желваками, — все это еще кое-как выносимо. Но по мере становления они превращаются в куда более отвратительных монстров. Носферату не могут существовать среди людей и должны скрываться в подземных канализациях и катакомбах. Другие вампиры чураются Носферату, беря их за внешность, и общаются с ними только при крайней необходимости.

Это описание — лишь белый набросок с тех милых парней и девушек во главе с графом Орлоком, с которыми нам предстоит столкнуться в новой игре Nosteratu: the Wrath of Malachi, созданной в жанре horror, от компании Idol.

Вообще, скажу я вам, достойных игр в этом жанре ничтожно мало. По-видимому, причиной тому сугубая акцентировка внимания на монстрах, способных запугать кого угодно, но только не выращенного на «Нечто» и «Косматках» на улице Вязов геймера. Такие игры обычно вызывают лишь иронический смех.

Настоящие же хорроры — это те, в которых ставка делается в первую очередь на общую атмосферу ужаса и лишь во вторую на то конкретное, что этот ужас должно вызывать. Таковы Silent Hill и Clive Barker: Undying. На последней игре я хочу остановиться подробнее. Известно, что мастер ужасов Клайв Баркер приложил руку к ее созданию, выступив консультантом. Результат налицо. Несмотря на немного мультяшную графику, игра превзошла все ожидания. Атмосфера и сюжет были выше всяких похвал. Поняв, что дело может пойти, компания Idol подпустила и пригласила Баркера для создания новой «страшной» игры. Их выбор пал на Носферату — вампира, в мифу именуемого графом Орлоком. Решив не ходить далеко, разработчики постарались использовать принцип Clive Barker

Разработчик: Idol
Издатель: Pan Vision
Системные требования: P3-800,
256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео
Жанр: FPS
Дата выхода: сентябрь 2003

er: Undying — атмосфера превьше всего. Посмотрим, что из этого вышло.

Когда есть вера, человек непобедим

Этот замок — прибежище демонов и мерзких тварей. Нормальному человеку здесь не место. Но я уже не считаю себя нормальным. После того, что поведал мне отец Авель, которого я, как и других моих родных, вырвал из пап проклятых тварей... Этот демон Носферату, потянувшись надо мной, спрятал мою семью в разных частях замка, а Ребекку запер в верхней башне, собираясь принести ее в жертву. Никтожна тварь! С каким удовольствием я вбью кол в твоё поганое сердце!

Но до этого еще далеко. Кроме Ребекки, мне осталось спасти четверых: чету Кингстонов, двоюродную сестру Мелиссу и моего дорогого старого отца. И я сделаю это! Распятие, святая вода и кол — отличное оружие против вампиров. Однако на всех его не хватает, и тогда в дело вступает мой старый добрый кол с серебряными пулями. Я хорошо подготовился к встрече с тобой, Носферату!

Сейчас я пробраюсь по прогнившим доскам на крышу замка. Там один из старших вампиров — Дастоду, держит пленницу Мелиссу. Цыгане — слуги Носферату, поджигают меня с ружьями на крыше, а их огромные собаки бросаются из-за угла. Я убиваю их всех, заодно с низшими вампирами, прячущимися в темных местах и нападоющими со спины. Они ничтожны и слабы — для меня сейчас главное Дастоду и Мелисса.

Вот и крыша. Выбравшись, я замер в оцепенении. Проклятый Дастоду скинул мою милую Мелиссу своими когтистыми руками и пьет кровь из ее шеи. Я опоздал. Заметив меня, вампир отбросил свою жертву и хищно осердился. С его клыков стекает кровь моей сестры.



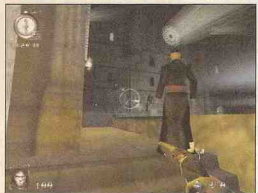
— Нравится, смертный? — прошипел Дастоду, указывая на тело Мелиссы. — С тобой будет то же самое.

— Нет, мерзкая тварь! — я выхватил распятие и кол. — Пока у меня есть вера, я непобедим! Я отправлю тебя в мир мертвых, и да поможет мне Бог!

С этим криком я бросился на вампира.

Ну-ка, покажи зубки

Итак, давайте бегом посмотрим, из чего состоит игра. Начнем, пожалуй, с сюжета, который вкратце уже излагался. Лично мне показалось, что игра создавалась на скорую руку, поэтому он был сильно упрощен. Нет, не подумайте, это не минус, все емко и качественно, просто игра очень короткая, а я хотел большего ☹. Вы, Джеймс Петер-



сон, должны спасти своих родственников, которых граф Орлок заманил в замок, чтобы принести в жертву и воскресить ужасного демона Малакка. Замок разбит на три части, соответственно, и уровней в игре три. И несмотря на то, что они довольно велики, после Clive Barker: Undying в них тесновато. Лично я прошел «Носферату» за один день.

В сравнении с Clive Barker: Undying, на который равнялись разработчики при создании игры, графика немного улучшилась. Уровни прорисованы просто замечательно, никакой мультяшности — все серьезно и сурово. Замок графа Орлока просто дышит злом и страхом. Прогнивший пол, обшорпанные стены, украшенные старинными картинами, мрачные кладбища во дворе замка — все это оставляет гнетущее впечатление. Монстры выглядят отвратно и вызывают непреодолимое желание их замочить ☹.

Но в одном разработчики прокололись. Противники имеют свойство застревать в текстурах. Например, открываю я дверь, на меня прыгает ужасный вампир. Я резко закрываю дверь, и вампир застревает в ней, причем руки его торчат с моей стороны, а все остальное остается за дверью. В общем, такая нехитрая ловушка.



О звуке всего несколько слов: это лучшая озвучка, какую я когда-либо встречал. Интеллект противника тоже на уровне.

А вот об атмосфере зато буду рассказывать очень долго ☹. Но сначала коротко: Clive Barker: Undying отдушает. Уж в этом-то разработчики «Носферату» смогли ощутимо превзойти образец. Приведу небольшой пример. Один мой знакомый утверждал, что никакой игре его не испугать. Так как Clive Barker: Undying сейчас достать сложно, я дал ему поиграть в «Носферату». Взяв меч и лихо порубив им пару монстров, мой товарищ с триумфальной улыбкой забежал в главную залу замка. И тут под тревожный аккомпанемент с протяжным стоном, ломая доски, из-под пола выпрыгивает ужасный вампир и с шипением бросается на Джеймса Петерсона. В этот самый момент мой друг отделяется от кресла, в котором сидел, зависает в воздухе на секунду-две и с совершенно безумными глазами резко выкрикивает «ой!» (потом он все отрицал ☹). Вот так-то, господа геймеры, это воле не то. В этой игре адреналин, можно сказать, течет через уши ☹. Даже мне, ветерану Clive Barker: Undying и «Юбители Зла», много раз бывало не по себе, когда я играл в «Носферату» ночью и в наушниках.



В игре его целых восемь видов оружия. Меч — самое первое, и довольно слабое. Имеет альтернативный вид удара, что, впрочем, мощи ему не добавляет.

Распятие — очень хорошая вещь. Единственный вид оружия, который может убивать вампиров-призраков, а также превращать обычную воду в святую.

Кременевый пистолет — очень убойная штука, но имеет всего один патрон в обойме и медленно перезаряжается.

Кольт — среднечная мощность, зато хорошая скорострельность (пять патронов в обойме) и быстрая перезарядка, вдобавок, имеет альтернативу.

Кременевое ружье — ничем не отличается от пистолета кроме того, что имеет вдвое большую дальность.

Чаща со святой водой — чрезвычайно полезная вещь. Уносит всю нечисть с первого удара.

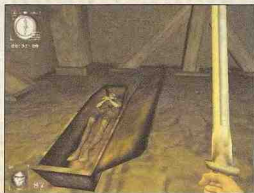
Кол — в большинстве боев штука бесполезная, но в некоторых просто незаменимая. Что это значит, узнаете, когда будете проходить игру ☹.

Кроме того, его можно превратить в факел. Автомат — убийнейшая вещь. Тридцать патронов, высокая скорострельность, и

смерть всем. Правда, есть минус — очень медленная перезарядка.

Господь, дай мне силы

Проклятые богомерзкие вампиры, я вырвал из ваших грязных поп всю свою семью,



кроме Мелиссы. Носферату, я иду за Ребеккой! Готовясь к смерти, вампир!

Путь к башне проклятого был чрезвычайно труден — зубастые суккубы, восстановившие мертвецы, ожившие горгульи, все встали на защиту своего хозяина. На с помощью Господней я низверг их всех в адскую бездну. Вот и верхняя комната — прибежище Носферату. Рывком открыв дверь, я ворвался внутрь, скинул ружье наизготовку. То, что открылось моему взору, заставило сердце сжаться в ужасной мучке. Огромный уродливый Носферату в черной мантии склонился над жертвенным столом с кривым ножом в руке. На столе лежала связанная Ребекка. Глухо захохотав, вампир, вонзил нож в ее сердце по самую рукоятку.

— Господь, дай мне силы, — я вытнул кол из-за пояса. — Ты отплатишь за смерть моих сестер своей жизнью, проклятый вампир!

В ответ Носферату зашипел и воспарил над полом. Я кинулся к нему, на ходу стреляя из ружья. Пуля прошла навыскос, но причинил вампиру никакого вреда. Я бросил бесполезное теперь оружие и нанес удар колом. С быстрой молнии Носферату отразил мой удар и швырнул меня на пол. Кол выпал из моей руки.

— Ничтожный кусок мяса, — вампир торжествующе шипел. — Ты нарушил мои планы, вырвав своих родных. Их кровь мне была нужна, чтобы воскресить бессмертного Малакка! Ну что ж, раз я не могу взять их, я возьму тебя!

— Подавившись! — я пнул ногой рычаг, запиравший оконные ставни. Окно раскрылось, и дневной свет ударил в спину твари. Носферату застонал, его тело сомулось и рассыпалось в пыль. — Прощай, граф Орлок, прощай, Носферату.

Вывод

В общем, несмотря на некоторые недочеты, в частности на глюки с текстурами, игра получилась неплохая. Звук, атмосфера — все на хорошем уровне. В общем, играть всем людям с крепкими нервами, а особенно фанатам Clive Barker: Undying ☹.

Сергей ОСАДЧИЙ aka Mitrandir

seRGes2002@ukr.net

Microsoft

Flight Simulator 2004

A Century of Flight

Ну что я могу сказать. Есть люди, которым нравятся эшкены, есть те, кому нравятся РПГ и RTS, также существуют такие, которым нравятся симуляторы, особенно летные. Я отношусь к тем, которым нравится все одновременно, а после «ИЛ-2» особое предпочтение стал отдавать флайсиму.

На когда я увидел ЭТО (Flight Simulator 2004)... ЭТО оказалось нечто. Других слов просто нет.

Очередной флайсिम
от «Микрософт»

— Митрандир!!! — крик Ранда раздался, как всегда, неожиданно. Добежав до его кабинета, я за 5 секунд привел в норму сбившееся во время бега дыхание и вошел внутрь.

— Сэр, есть, сэр! Агент Митрандир по вашему указанию прибыл, — отчеканил я так, как меня только что научили на спецкурсах агентов ДЗБР.

— Ты летать умеешь? Нет, стой, МОЛЧИ. Я не хочу слышать твой ответ, это был не вопрос, а констатация факта, то есть умеешь-не умеешь, а научиться придется.

Да, такого я не ожидал. А что делать? Придется учиться?

— Хм... а на чем летать будем?

— Как это на чем? Ты что, издеваешься?!

На самолетах, заметь, не на самолете, а на САМОЛЕТАХ!!!

— А-а-а, и на многих?

— Почти на всех. Начиная от самолета братьев Райт и заканчивая Боингом 777!

— Ого!!! Я, конечно, все понимаю, но на «райтер» то зачем?

— Так надо! Все, хватит тут трепаться, иди в квартал симуляторов.

И вот я произношу уже ставшее привычным заклинание (milkportal.org) и прыгаю в появившийся портал.

Вместо вступления

В этом летном симуляторе мы играем за безымянного пилота. При этом летаем на абсолютно разных самолетах (как уже упоминалось, начиная от самолета братьев Райт и заканчивая Боингом 777). Кстати, в игре присутствуют даже вертолеты (что меня на первых порах озадачивало, но только на первых, о чем позже).

Первое впечатление после того, как взглянул на полосу загрузки, — МРАК, ЖУТЬ, УЖАС. На моем компе (1000-м Целероне с 256 Мб оперативки и 32 видео) это полосу висела минут 7 @!!!

Пункт 1 —
первая менюшка

Меню сделано довольно просто и стильно. Если высказывает другая менюшка, пер-

вая не исчезает. Это довольно-таки удобно. При нажатии на другой пункт меню, первая панелька закрывается автоматически, а новая открывается. Весь инструктаж находится в тех же выскакивающих меню. Можно выбрать следующие режимы игры: **обучение, выбрать полет, создать полет, исторический полет** (полет на реально существовавшем самолете, можно поругать даже на самолете братьев Райт ☹). Последняя фишка мне понравилась особенно, это, пожалуй, единственный плюс Flight Simulator 2004. Также можно загрузить сохраненную игру, в общем, все как обычно.

Пункт 2 —
(м)учимся летать

Обучалка сделана крайне неудобно, лично мне не понравилось. Инструктор не называет, какие именно клавиши использовать, только упоминает действия. Например: «Нажмите рычаг мощности до упора, но где этот рычаг, а точнее, клавиша, он не говорит, зато постоянно зудит: «Нажмите клавишу NumPad 4 и NumPad 6 для того, чтобы посмотреть налево и направо, при этом проверьте, включен ли у вас Num Lock». Поверьте, это совсем не в кайф, когда каждые 5 минут вам советуют, как посмотреть направо и налево, не сообщая при этом, каким образом сделать элементарные вещи ☹. В общем, обучалка мне не понравилась...

Пункт 3 —
внешний вид пациента

Теперь о графике. Когда летишь на высоте хотя бы 1000 метров, то да, ландшафт довольно-таки неплохой и смотрится нормально, но когда снижаешься, то при взгляде в окно просто хочется бежать куда подальше. А когда ты находишься на ВПП (зелено-посадочная полоса), то созерцание деревьев выворачивает прямо на клавиатуру. Создает впечатление, что они состоят из 2-х полигонов, разукрашенных маленьким ребенком. Хотя... Модели самолетов прорисованы довольно-таки неплохо. Видно, что на это художники и делили упор. Вырисовано даже вращение винта.

Музыка. Что можно сказать о том, чего в игре, мягко говоря, просто нет. Точнее, она есть, но настолько ужасная, что просто нет слов для ее описания. А звуки классные, лично мне очень понравились (кстати, это еще один плюс игрушке). Приколоче все-таки включить автопилот, выключить монитор, врубить погромное звучание, откинуться на спинку стула и наслаждаться ровным, мерным гудением двигателя какаго-нибудь реального самолета. Создается впечатление, будто эти звуки записаны прямо на аэродромах.

Издатель: Microsoft

Жанр: летный симулятор

Системные требования:

- ✓ минимальные: P1000 МГц, 128 Мб, GeForce4 32 Мб;
- ✓ рекомендуемые: P1.5 МГц, 196 Мб, GeForce4 64 Мб

Вывод

Каких бы печальным он не был, но все сказанное ниже, правда.

Во-первых, управление. Оно просто архипростейшее, мало того, что в нем задействована вся клавиатура (да еще плюс и сочетания клавиш), так без джойстика вообще играть невозможно.

Во-вторых, графика. Обещанного мы не получили — это роз. Ландшафт прорисован плохо до невозможного — это два. Хотя справедливости ради надо отметить, что модели сделаны очень даже хорошо, по крайней мере, они реалистичны и точно видно, на чем ты летишь, особенно мне понравился самолет братьев Райт. Кстати, в игре даже есть два вертолета, правда, скажу честно, у них управление еще заковыристее, поэтому мне они не понравились.

В-третьих, звук. Насколько работа двигателя и переклепление разнообразных реле озвучены отлично, настолько собственной музыки отвратительно... Все умилоко, потому что вырывается не хочется... Хех... Ну о звук, повторюсь, просто отпад, самый лучший из всех флайсимов, сравнится может разве что с «ИЛ-2».

В-четвертых, геймплей. Так да. Согласен, геймплей хорош, несмотря на сложность с управлением, играть все равно хочется. Немного даже, я бы сказал, затягивает. Все-таки классно полетать на известном во всем мире самолете, например на Боинге 777 или на президентском самолете марки Чесно. В общем, прикольно. ИМХО.

Итог. Всем фанатам флайсимов настоятельно советую купить игру (но играть только при наличии джойстика, потому что «аля «ИЛ-2» не выйдет ☹). А если вы не фанат флайсимов, то что тогда делать? Тогда просто не покупайте эту игру, а лучше берегите свои нервы.

Отчет...

— Митрандир, где твой отчет?!!@!!

— Ну вот, опять. Уже несусь, — войдя в кабинет Ранда, я положил ему на стол папку исписанной бумаги.

— Вот мой отчет, по выполненной работе. СЛУЖУ ДЗБР!!! — выкрикнул я, отдавая честь.

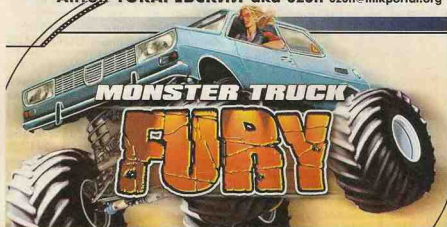
— Все, иди тренируйся, пока я добрый. И чтобы я тебя, кроме как в тренажерном зале, больше нигде не видел!!!

— А-а-а... а как же отдых после выполненного задания???

— Забудь! Скоро следующие... Так что иди готовься...

Да... такого я не ожидал. Нет, мне, конечно, говорили, что тут тяжело служить, но не настолько же. Ой, я, наверное, лучше пойду, а то он шас и вправо разозлится, а это мне совсем не надо. Хех.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@mikportal.org



Таковы системные требования, по заявлениям самих разработчиков. Прошу обратить внимание на Pentium 2 800 (сами процессоры «Пентий 2» прекратили наращивать мегагерцы после 450 МГц).



Скорость, сила и мощь, объединенные вместе, по идее должны привлечь любого любителя игр жанра racing. Вероятно, именно на это рассчитывали создатели игры, речь о которой пойдет ниже. Ну действительно, кто откажется от управления шикарным бигфутом, от гонки по пустыням Аризоны или просторам Гранд-Каньона? Именно послания незабываемых ощущений и завлекают разработчики доверчивых геймеров.

Да, ощущения от игры остаются действительно незабываемыми, но совсем не такие, на которые надеялся во время установки CD. Но обо всем по порядку.

С первых же минут испытываешь жесточайшее разочарование из-за убогости графики. Да, не спорю, системные требования не столь велики, чтобы можно было ожидать чего-то фантастического, но и при таковых вполне реально создать более качественный продукт. Ну ладно, графика никогда не являлась основным фактором, влияющим на привлекательность той или иной игры. Оставим графику на совести ее создателей и двинемся дальше. Звук — исключительно рев мотора и скрежет раздвоенного металла. Смиримся и с этим — все-таки гонки. Что же остается? Сюжет. Здесь говорить не о чем, по причине отсутствия такового. А, совсем забыл: искусственный интеллект и физика игры! Вот эти-то параметры заслуживают подробного рассмотрения.

А! в игре на уровне философии, может, даже ниже. Представьте ситуацию: вы на стор-

те, моторы режут, ваши соперники до упора выжимают газ... Наконец вы срываетесь с места и мчитесь на всех скоростях к заветной победе. А что же ваши противники? Где атмосфера борьбы, где противостояние техники и интеллекта? Ага, размечтались! Даже не надейтесь, что соперники будут сталкивать вас с трассы, давить, преследовать и всячески мешать выиграть гонку. Ничего подобного! О наличии других машин на трассе напоминает все тот же рев моторов и грохот искореженного металла. Ни спереди, ни сбоку, ни сзади — никого. Ладно, другой бы на моем месте, возможно, удовольствия был легкой победой, но не я. Вернулся назад, чтобы посмотреть, где же запропали мои предполагаемые преследователи. Остановился посреди трассы и наблюдаю такую картину: бигфуты с упор-

ством тупых полоумных роботов из старых фантастических фильмов методично и бесцельно толкают друг друга, а потом (с горя, наверное) дружно ударяются в стену, которая неизвестно зачем расположена вдоль трассы. М-да. Подлежка поближе, пихнул для порядка порочку машин, после чего произошло зависание (!) одной из них в воздухе и материализация (!) второй из воздуха. Хорошенькое, многообещающее начало.

Опять же любой другой на моем месте плюнул бы и, произнеся единственно возможный диагноз «стой!» , забил о монстрах бездорожья, как о страшном сне. Но мной уже овладело любопытство исследователя, и я не мог отказать себе в удовольствии посмотреть, что же новояви разработчики на остальных трассах. Посмотрел и теперь рассказываю вам, так как надеюсь, что сами вы этого никогда не увидите.

Итак. Унылый пустынный пейзаж, горы, легко опознаваемые по зигзагам выше уровня пустыни. В этой забытой Богом и людьми гора проложена железная дорога — из ниоткуда в никуда. Одним концом она упирается в гору (серватое плоское нечто с зигзагами в верхней части). Сразу возникает резонный вопрос: какой, простите, идите будет строить «железку» от подножия горы, где

Системные требования: Pentium 2 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 100 Мб на жестком диске, 32 Мб видео

нет абсолютно ничего, хоть намекающего на наличие разумной жизни (туннель, шахта, дорога, на худой конец).

Но принципе, это неважно, нам же и не обещали ничего другого, кроме гонки на бигфутах. Вот теперь как раз, по замыслу создателей, можно и приступить к основной части игры. Не приступайте, не надо! Вся гонка состоит из поездки по относительно пересеченной местности, украшенной все той же железной дорогой и грудями раздвоенного металла вокруг, что красноречиво свидетельствует о том, что до вас здесь успели побывать более удачливые бигфутонравельцы.

Еще одна трасса. Все тот же унылый пейзаж, пасутся животные странного вида и стоит покосившаяся хибара, призванная изобразить ферму. При близком рассмотрении животные оказались коровами (догадались по загону, окружающему их, и по солидным гарбитам), но это могли быть и толстые лошади, и гигантские овцы, утверждать не берусь. Вот этих-то несчастных тварей и должен давить бигфут для получения его водителем небылых ощущений. И все те же раздвоенные машины вокруг... Нет уж, увольте. Еще несколько таких игр и полная интеллектуальная деградация гарантирована.

Теперь, надеюсь, все ясно? В последнее время игры класса «стой!» все чаще стали появляться на прилавках и, как следствие, в игротехах ничего не подозревающих геймеров. Действительно, информация на обложках комплектов составляется талантливыми рекламистами и подается столь интригующе, что возмущает на умы с силой порового мо-



лота. Поэтому не бросайтесь сразу же покупать первую попавшуюся игру, какой бы яркой и содержательной ни была ее упаковка. Посоветуйтесь с друзьями-знакомыми, сходите в компьютерный клуб, почтайте наш журнал, в конце концов. Не позволяйте хвляющему и хитроумному обогатиться за ваш счет. И тогда всем нам будет счастье.

КОМПТЕХСЕРВИС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах
з 3-мамінами
Гарантія 3 роки!

ІЗ Samsung, Mitsubishi
LG, Axiom, Samsung, Myntel
2348 88 00
www.ktc.com.ua

Ростислав МАЛЬКО aka Pepel rm_pepel@rambler.ru

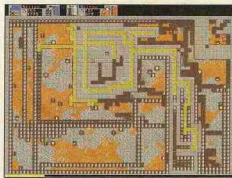
MINEBOMBERS

Скажите мне, что MineBombers —
фудло, и я... вас подарю @!

Вы много знаете о взрывах? Я уже много. Например, самое главное правило бомбиста: поставив бомбу, срочно «слинять» @, причем желательно, чтобы оппонент «слинять» не успел... Поиграв в эту замечательную игрушку, вы также наберетесь в сем нехитром деле опыта.

Сапер ошибается дважды. Первый раз при выборе профессии

Даже не знаю, как начать... В общем, смешной такой человечек попал в подземелье. Как



он это сделал и зачем — неизвестно. Но суть не в этом, суть в том, чтобы выбраться на поверхность. Но не тут-то было! В подземелье не только камни и песок, но и маленькие злобные монстры водятся! Совсем было бы худо нашему герою, если бы не пиратехника, которая в огромных количествах помещается в его бездонных карманах. А ведь уровни большие, монстров много и, по идее, взрывчатки на всех не хватит! Однако и здесь нашему подопечному катастрофически везет — после каждого пройденного уровня или его трагической смерти появляется магазинчик бобки. Но что покупать динамит? На деньги, получаемые за сокровища, которыми так обильно усыпано подземелье (видимо, их-то и стерегут монстры). Вот, по теории, и вся теория. Хотя... Давайте просмотрим, какие именно сокровища проядут через наши загоревшие ручки.

Первым в нашем списке идет Золотой Браслет (или приплюснутое колечко Властилина Тымы Саурана @), ценю которому всего 10 баксов. Сразу за Браслетом — Древний Золотой Щит и Мешочек с монетами, оцениваемые по 15 вечныхживых «американских президентов» за штуку (думаю, за первое сокровище какой-нибудь коллекционер «лимонов» двадцать отплатил бы, не меньше). За ними следуют Золотое Яйцо — всего за \$25 и Золотой

Слиток — за \$30, а также Золотой Крест по цене \$35. Чуть больше стоят Скипетр и Рубин — 50 и 65 грингов соответственно. Ну и настало время поговорить о двух самых дорогостоящих причинах — это Золотая Корона (\$100) и Бриллиант (целых \$1000 до-ку!!!), но он очень редко попадаетеся @...

Да будет взрыв...

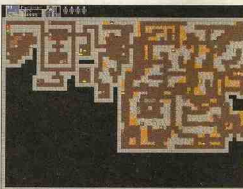
А взрывать есть чем! Добрые дяди-разработчики подарили нам роскошный арсенал средств для убийства ближнего своего и рыва проходов — целых 27 видов оружия и разнообразного оборудования. Тут вам и маленькие и большие бомбы, и динамит, и маленькие с большим детонатором, и крестовинные бомбы, и бомба-землетряска, и клан-сборщик (а также бросатель-гранаты-в-оппонента @), и металлическая плита, и... И много чего еще. В общем, выбор есть @.

Я хотел бы рассказать поподробнее о наиболее мне понравившихся бабах.

✓ **Осколочная Бомба.** Ха-ха... Хихи... Мощная вещь! После взрыва она как бы телепортируется в другое место и взрывается вновь. И так раз десять. Цена — \$95.

✓ **Пластил.** Заполняет свободное пространство и бабахает. Жаль, что быстро срабатывает, мало времени, чтобы сбежать. Может детонировать от другой бомбы. Цена — \$80.

✓ **Мина.** Название говорит само за себя @. Неплохой декедж. Срабатывает, когда на нее наступают. Очень полезная фишка, если за вами кто-то гонится. Но ее тя-



жело заметить, так что смотрите — сами не подорвитесь на своей же!! Цена — \$25.

✓ **Бочка с порохом.** Еще раз ха-ха и хихи @. Декедж огромный (на экранах вы можете видеть мои «шалости» с бочками @). Правда, сама она не взрывается — для детонации нужна какая-нибудь бомба. Цена — \$90.

✓ **Огнемет.** он и в тайге огнемет. Заполняет прорывное пространство @. Цена \$500.

Разработчик/Издатель: Skitslo Productions

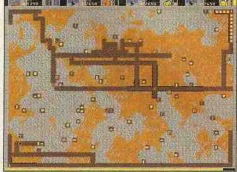
Жанр: аркада/экшен

Системные требования: комп, «клава» и немного везения

Год выпуска: 1995

Скачать игрушку: <http://minebombers.doggamesarchive.com>, <http://minebombers.narod.ru>

✓ Держитесь за стул! **Ядерная бомба!** Можно еще разок промахнуться @! Подарок настоящим извращенцам! Декедж — полный капут. Радиус — четверть экрана. Хочу открыть пару секретов относительно этого милого творения Ада. Первое — ядерку можно потопить с помощью огнетушителя (вот уж никогда не подумал бы @). И второе, самое интересное: если вы, поставив ее, сразу же ус-



тановите Железную Плиту и не сойдете с нее (с плиты, а не с бомбы @), то у вас отнимется всего 50 хелов. Цена ядерки — \$450.

✓ **Граната.** Радиус и декедж такой же, как и у маленькой бомбы. Но у гранаты есть одно замечательное преимущество — ее можно бросить @. Полет ее будет длиться до первого препятствия — стены, скалы или оппонента @. Желательно покупать сразу десяток. Цена — \$300.

✓ **Слизь.** Прикольная фишка. Она абсолютно безвредна, но забивает проход (и твердая, зорзоз @). Но есть и еще кое-что — растет в геометрической прогрессии. Цена — \$40.

✓ **Телепорт.** Нужно покупать как минимум два: в один зашли — из другого вышли @. Цена — \$50.

Также на уровнях вы можете найти: **обойники;** маленькие и большие **кирки** (они, к сожалению, на следующий уровень не переходят); **дополнительную жизнь** (только в режиме прохождения); **телепорты** (если играете на прохождение, то они ведут в скрытое место, где вас ожидают хорошие подарки; телепорты, если их подорвать, уничтожают все на приличном расстоянии); **ящики с оружием** (вам дается какое-нибудь случайное оружие); **оплетки.** Все снаряжение можно продавать (ножам в магазине клавишу **Смена оружия**), но денег вам дадут меньше стоимости вещи (надо же владельцу магазина на что-то жить).

Монстратник

Еще одним железным аргументом в пользу утверждения, что «Майнбомберс» — потрясающая игрушка, это наличие в Интернете огромного количества фанатских сайтов,

ей посвященных. Больше всего мне понравился портал, расположенный по адресу www.minebombers.narod.ru, созданный нашими северными соседями. Очень порадовал крупнейший архив разнообразных модов к игре: тут вам и скины, и музыка, и новые виды оружия. Также здесь есть несколько дополнительных карт для мультплеера, сингла и поратройки новых кампаний. Но и на этом список фишек не заканчивается! Для настоящих фанов «Майнера-Бом

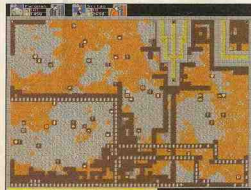
ж» следующее: «туман войны» © в мультплеере, продажу вещей, изменение цен, победу в Турнире при большем количестве фрагов. Модернизирована графика, уменьшился вес игры. Переработан декедот об бомб, появились аптечки, имелось больше стартовых денег и сокровища, а также неразрушимые стени.

В3.1 подарила игрокам новую графику, хорошо сделанные рисунки в меню и справках. Случайная генерация уровня (в мультплеере), улучшенная поддержка джойс-

монстров и крики подорванных супостатов. Музыка веселая, ненапрягающая. Здесь товарищи Микс Рифон (звук) и Олли Аттила (музыка) явно поработали на славу!

Халаянный порох

Кто не понял, мы будем говорить о чите. Да-да. Здесь тоже есть чит. Искать нужно внимательно. Чтобы их активизировать, необходимо ввести их вместо своего имени. Правда, есть одно НО: чить работают только в мультплеере ©. Итак:



браз здесь припосен шикарный подарок: редактор игры, позволяющий менять в ней абсолютно ВСЕ. К нему прилагается бесплатная Энциклопедия-учебник по созданию модов в редакторе, составленная бывальными саперами-минерами. Эти же «старшики» выложили на сайте описание множества различных тактик ведения боя и советы по прохождению игры. Тут же вы можете заглянуть на форум и обсудить/похвастаться своими успехами в игре... И самое важное вещь для владельцев сильных машин находится тоже здесь! Это замедлитель процессора, без которого на навороченных шутках компах игра будет слишком быстро бегать. Если вы решили выкачать «бомбиста», то обязательно посетите и этот ресурс!

Как создавалась бомба

Уже в далеком 95-ом году, в середине июля, появился на свет «МайнБомбер». Сегодня самой свежей версией является **v3.11**. Давайте проследим за развитием этой игрушки.

Так вот, в упомянутом году появилась самая первая версия MineBombers — v1.1. Оно была рассчитана на двух игроков, и в ней оказалось полным-полно всякого «ну очень смертельного оружия» ©.

Чуть позже увидело свет v2.1, существенно улучшенная. Увеличилось количество оружия, была усовершенствована система хелсов игроков, имелась поддержка уже от одного до четырех этих самых игроков. Предлагались компьютерные монстры, телепорты и всякая подобная дребедень. Имелась поддержка мыши в редакторе карт. Уменьшилось количество багов, тексты были переведены на английский (кто не знает — игра разрабатывалась финскими девелоперами), стало возможным менять настройки и появились схемы уровней.

А v2.2 тоже вышло весьма интересной. Во-первых, там была введена поддержка джойстика и GU, плюс улучшилась поддержка SB. Стало возможным выставлять в опци-

возможность толкать бомбы.

Ну а версия v3.11... Она взяла в себя все вышеперечисленное, плюс исправления GUS-bага и Runtime Error-bага, а также предложила новую музыку в магазине.

Вот такая вот история развития этой красной игрушки.

Графика и звук, взрывы вокруг

Графика... Красивое слово... Слово, заставляющее биться о стенку головой множество геймеров. А какая здесь графика? Зна-



ете ли, сказать трудно. Все прорисовано очень неплохо и забавно, но сегодня это выглядит не очень. А взрывы... И о них у меня тоже сложилось неоднозначное впечатление: вроде нормально, но сейчас все-таки не катит.

Хотя в этой гейме графика — не самое главное, главное в ней — геймплей. Он-то в игре удался! Не хуже «Кваки», между прочим. Знаете, в какой рож входили, когда хочешь подорвать ненавистного тебе противника, так подло «угостившего» гранатой в спину?

Звук и музыка произвели на меня приятное впечатление. Звуки взрывов у каждой бомбы отличаются, можно понять по звуку, какой именно сюрприз готовит вам ваш оппонент. Довольно славно сделаны вой

- ✓ **Lottery** — стартовых денег у нас будет целых 50 000 «зеленых»;
- ✓ **Skitso** — по 50 шук каждого вида оружия;

- ✓ **Rambo** — бессмертие;
- ✓ **Invis** — вы становитесь невидимкой;
- ✓ **Pyroman** — 1000 огнеметов;
- ✓ **Mutation** — вы превращаетесь в Слизняка [это такой монстр ©].

Хочу дать один совет: лучше всего играть «Пироман», ведь продос ВСЕ огнеметы, вы получите ни много ни мало \$400000. А этого ого-го на сколько хватит!

Один в поле не воин. Один в море не моряк. Один в воздухе — сапер, который ошибся.

Кстати, насчет чита невидимости у меня был прикоп: себе я ввел его, а мой друг — чит Skitso. Решили мы встретиться и начали копаться друг друга навстречу. Получилось линия до краев экрана. И вот, мы бежим друг на друга, и я ставлю за собой мины. Он пробежал мимо меня и... подорвался. И так еще раз. На третий раз он, добегая до середины прохода, ставит ядерную бомбу и поворачивает обратно. Прикиньте: бежит чувак, а за ним — ползет аджерка (меня-то не видно) ©. Как сказал мой дружок: «Доктор, помогите, за мной Ядерная Бомба гоняется!»

Вывод

А вывод напрашивается один: играть, играть и еще раз играть, батенька. Игрушка затягивает, берет урганным геймплеем. Класк ко всему этому 15 сингловых миссий и поддержка в мультплеере до 4-х человек! Как, вы еще читаете мою статью? Бегом в Инет, выключать «МайнБомберов»!

P.S. Ни в коем случае не повторяйте моей ошибки: не ставьте скорость на 100%! В противном случае, будете промахиваться мимо прохода. 50% — оптимальный вариант.

Приятного вам взрывания!

Том/Doc/КЕРТИС kurtis@torba.com

Златогорье 2

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Разбор ролевой системы (на гайки)

Не буду пытаться в очередной раз открывать Америку и объяснять давно известные истины. Этого не требуется. Скажу одно: сегодня вы присутствуете при операции — вскрытии. Причем не простом вскрытии — мы извлечем из еще живого пациента сердце и попытаемся понять, как оно работает и из чего состоит. Работа грязная, кровавая, но необходимая. Что, боитесь ручки замять? При нашей работе чистыми руки могут остаться только у тех, кому их уже давно ампутировали, у остальных они по лапоть в крови и по ладни... Банке с солеными огурцами.

Так, камрады, скажите мне, где у нашего пациента находится сердце? Что такое сердце любой ролевой игры в общем и «Златогорье» в частности?

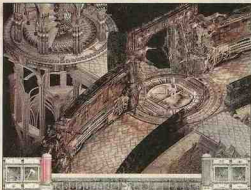
Правильно, сердце — это ролевая система. Вот извлечением ее и займемся. Дасте свои скальпели и сделаем аккуратный надрез. Я сказал, скальпели, а не бензопилы! Я сказал, аккуратный!

Ладно, и так сойдет.

До... Интересно... Что мы тут видим? Непонятно? Что ж, именно для этого здесь я, ваш ангел-хранитель и добрый хирург-психопат по совместительству. Сейчас мы его разберем на винтики и шпунтики. Сейчас мы все узнаем. Эй, блевать в туалет! Приступаем.

Основные параметры

Так, что это? Желудочек? Непохоже. Ах, стати! Вот с них, родненьких, и начнем.



Итак, у нашего героя семь основных характеристик: **Сила**, **Телосложение**, **Ловкость**, **Внимание**, **Мудрость**, **Интеллект**, **Удача**.

Ничего не напоминаю, случаем? Для тех, кто в тонке, напомню — в «Фолес» имелись следующие стати: **Сила**, **Мудрость**, **Выносливость**, **Обаяние**, **Интеллект**, **Ловкость**, **Удача**.

Как видим, **Выносливость** называли **Телосложением**, а вместо **Обаяния** ввели **Внимание**. Впрочем, ладно. Сердце — орган, над которым экспериментировать опасно. Хва-

тает и косметических изменений — главное, чтобы работало.

Теперь разберемся, какие стати на что влияют и для чего нужны. Итак.

Сила — влияет на силу ваших ударов, величину критических повреждений, вес, который ваш герой может нести, а также является основным параметром для использования оружия и щитов. Очень важная характеристика, причем не только для воина. Маг, который ничего не может носить — не наш выбор.

Телосложение — отвечает за скорость восстановления здоровья, общее количество очков здоровья, а также за защиту от дробящих ударов.

Ловкость — увеличивает класс защиты, сопротивление колющим ударам, скорость персонажа в бою, также отвечает за навык воровства. Что есть скорость персонажа в погоне-агоне боя? Правильно — количество экшен-поинтов. Будь ты маг или воин, значения не имеет — очки действия (и побольше) необходимы всем.

Внимание — влияет на защиту от рубящих повреждений, повышает точность и... скорость персонажа в бою.

Заметили особенность? Во-первых, каждый из четырех навыков, кроме всего прочего, отвечает за защиту от определенных ударов, а во вторых, за количество экшен-поинтов отвечает ДВА стати. Это чтобы жизнь малиной не казалась. Особенно магам. Честно говоря, мне кажется, что в данном случае **Внимание** — не совсем адекватное название. **Восприятие** делало гораздо больше, но...

Мудрость — в отличие от AD&D, где **Мудрость** — это характеристика, важная для клериков, в «Златогорье» она является важнейшей для магов (наверное, потому что клериков в игре как отдельного класса просто нет). Общее количество магической энергии, скорость ее восстановления и магический иммунитет — вот за что отвечает **Мудрость**.

Интеллект — навык, необходимый для общения и торговли, кроме того влияет на силу и уровень доступных заклинаний. Понятно, тоже очень важная вещь для мага.

Удача — удача и есть. Помня о прошлых играх, лично я данную характеристику особо не прокачивал. И без нее есть на что тратить очки опыта.

Стати, об опыте. Получив новый уровень, мы, как обычно, получаем очки опыта, которые можно потратить на поднятие тех или иных характеристик. И тут, внимание, еще один интересный нюанс. Предположим, у нашего персонажа **Интеллект** составляет 8. Сколько очков опыта нужно, чтобы поднять его на один? Ответ невер-

ный. Потребуется 6 очков опыта. А чтобы поднять с 9 до 10? Правильно, 7. А с 10 до 11? Нет, 10. Понять нельзя, можно только запомнить ☹.

Кстати говоря, максимальное значение для любого навыка — 30. Учитывайте это при прокачке.

Навыки

Теперь перейдем к навыкам нашего персонажа. Они делятся на группы в три группы — **Навыки Воина**, **Навыки Мага** и **Навыки Следопыта**. В каждой группе ровно девять навыков. Рассмотрим для начала, что предлагается **Воину**.



Итак, Мечи, Топоры, Дробящее, Посахи, Стрелковое, Колы, Метательное, Рыкопашный бой, Искусство боя.

Как видите, всякие тон щиты, двуручное и редкое оружие осталось за бортом (нет, оно есть в игре, просто для овладения им не нужно специальных навыков). Каждый навык можно довести до 15. Причем заметить, каждая пятёрка навыка дает вам определенный бонус. Какой, это сейчас мы вместе с вами и выясним. Начнем с меча.

Развитие данного навыка повышает урон, а также влияет на скорость ударов. При навыке 5 мы получаем способность **Смертоносное лезвие** — если не читать красивых описаний, а говорить простым доступным языком, теперь у нас имеется шанс нанести критический удар противнику, то есть двинуть так, чтобы тот сразу откинул копыта. Доведя навык до десяти, мы получим новую способность **Превосходная точность** — вас раздражало, что раньше вы часто промахивались? Пожалуйста, теперь вы будете попадать значительно чаще. Доводим до 15, и вот вы **Мастер владения мечом** — теперь будете тратить на удар на треть меньше экшен-поинтов. Поздравляю! Действительно, очень полезно.

Что у нас дальше? Топоры? Да хоть копы! Везде одно и то же. Написано по-разному, но суть одна. И это, увы, один из минусов игры. Скажите, ну неужели нельзя было для каждого вида оружия ввести одну уникальную способность на высшем уровне владения? Топором отрубать руки-ноги, дробящим сбивать с ног, к примеру? Да миллион вариантов — но, увы, они не использовались. Не хотели заморачиваться? Наверное. А жаль. Очень жаль.

Единственное, что выводится из общего ряда, это **Искусство боя**. Очень важное воинское умение, стати.

Итак, *Ветеран* — вы не совершаете критических промахов. Очень хорошо. Ведь критический промах приводит к потере всех экшен-поинтов, а знаете как это может быть неприятно, если вы решили выпить бутылоч-

конец, заветная цифра 15 — *Мастер Стихийной Магии* — как и следовало ожидать, теперь мы тратим на заклинания в два раза меньше экшен-поинтов. Вот за это действительно спасибо. К этому стоит стремиться.

Теперь коротко пройдемся по остальным школам. Рассматривать будем только первое из умений каждой школы (оно единственное является уникальным).

Магия Теней: Холод смерти — «чем дальше вы погружаетесь в изучение теней, тем больше от вас веет смертью, ее холод скрывает тела противников всякий раз, когда вы наносите им удар».

Магия Природы: Отравитель — «знание заклинаний этой школы научило вас отравлять ваше оружие. Телы противников будут получать повреждение ядом каждый раз, когда вы наносите им удар».

Что тут сказать? Я проходил «чистым» магом и оружием не пользовался.

Магия Богов: Божественное пламя — «услышное изучение магии Богов научило вас повелевать огнем, и теперь ваши уда-

два раза быстрее». Экономим деньги и быстро. Очень полезно.

Максимум — Энергетическое воровство — «ваше умение управлять энергетическими силами достигло такого уровня, что ваши удары высасывают из противников их магическую энергию». Если бы среди врагов было побольше магов, цены бы этому умению не было, а так — просто еще один способ увеличить количество маны.

Что у нас далее? Алхимия? Прежде чем описывать это умение, выскажу одну мысль. Дело в том, что ингредиенты для зелий вы не можете искать по дороге, как это было (к примеру) в «Аркануме». Увы. Их можно либо покупать, либо извлекать из трупоов ☹. И это просто огромный минус, попускающий алхимию. Нет, я не говорю, что она стала бесполезным умением, ни в коем случае, просто польза от нее катастрофически уменьшилась, как и интерес ею заниматься.

Итак, пятерка дает нам способность *Хемомания* — теперь вы можете жарить потехи и заклинания. Учитывая, что я очень редко пользовался посохами и заклинаниями, — сами понимаете ☹.

Десятка — Экспериментатор — теперь вы можете экспериментировать с ингредиентами, получая новые зелья без рецепта. Удачное открытие заносится в вашу книгу рецептов. Особенно рекомендуется лавителем семян-плодов, а также тем, кто скачивает из Интернета рецепты всех зелий ☹.

Пятнадцать — Научное предвидение — теперь вы можете в точности предсказывать неудачные варианты смешения зелий. Наконец-то. Очень хорошо, только как долго... До пятнадцати я так и не дошел. Честно говоря, с меня хватило пяти очков, брошенных в это умение, — готовые рецепты найти, украсть или купить не так уж и сложно, и ими вполне можно обойтись. В общем, как по мне, больше пяти кидать на Алхимию особого смысла нет.

Кстати, не забудьте: для того чтобы поднять любое умение с одного до двух, требуется два очка, а с двух до трех — соответственно, три. Так что не рассчитывайте



ку не в начале хода (как мы рекомендуем делать), а после одного-двух ударов? *Контроль Ситуации* — увеличивая вошу инициативу; теперь в большинстве случаев атаковать вы будете первым. Странное умение. К тому моменту, как я его развил, я и так почти всегда атаковал первым... Очень странно. *Смертельный удар* — умеете, это постоянные критикалы? Слава Богу, буровуты до этого не додумались, иначе слишком было бы просто — делаем рукопашника, прокачиваем ему *Смертельный удар* и выносим всех и вся. Знаете, сколько ударов может нанести рукопашник? Жуть. А если все критическое? Нет, *Смертельный Удар* — это знание особого приема: удалось выполнить — убили. Не удалось... Не убили. Полезное свойство, в принципе.

Идем дальше. Теперь у нас на очереди **Новыки Мага: Магия Теней, Магия Природы, Магия Богов, Магия Стихий, Магия Света, Магия Тьмы, Волшебство, Алхимия и Эрудиция**.

Как видите, шесть видов магии и три умения. Сразу скажу, что магия в игре куда опущена, и проходить чистым магом (как мне пришлось по долгу службы) весьма неприятно, хоть и возможно. Магия не крутится. И не из-за нехватки бутылочек с маной, как в *Море*, — тут их хватает, просто заклинания очень слабые. Впрочем, об этом я еще скажу. Если вы ожидаете, что и с магией разработчики обошлись, как с оружейными умениями, сделав их абсолютно одинаковыми для всех видов, то, смею уверить, тут нас ждет сюрприз. Да, второе и третье умение для всех видов магии одинаковы, но первое отличается. Почему??? Почему, опустив магию в целом, разработчики сделали работу с ней более интересной? Не знаю. Серьезно.

Ладно, давайте для начала рассмотрим *Магию Стихий* (я ее использовал чаще всего). Итак, прокачавшись до пяти, мы получаем умение *Первозданная кровь* — теперь герой меньше подвержен яду, холоду и огню. Все в этом умении хорошо, кроме одного — враги не так уж и часто будут принимать против вас подобные вещи ☹. При умении 10 вы становитесь *Дитем Хаоса* — теперь на заклинания тратится в два раза меньше маны. Очень хорошо. Серьезно. И на-

ры наносят противникам дополнительное огненное повреждение.

Магия Света: Светлая надежда — «видя, как вы используете светлые заклинания, люди стали возлагать на вас особые надежды. Количество получаемой положительной славы увеличивается в два раза». Если хотите проходить добрым персонажем — это хорошо, а если хотите отыграть злого, остерегайтесь!

Магия Тьмы: Рождаящий ненависть — «зная о вашей связи с черной магией, жители не удивлялись, когда вы совершаете плохие поступки. Вся получаемая отрицательная слава умножается на два». То же, что и в *Магии Света*, с точностью до наоборот ☹.

Теперь перейдем к трем оставшимся умениям. Начнем с *Волшебства*. Сразу предупреждаю, это самое важное умение для мага! Более того, если вдруг вы решите (по непонятным мне причинам) его не прокачивать, то мана у вашего героя восстанавливаться не будет!

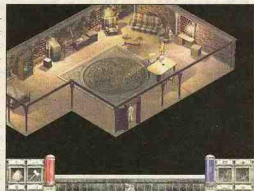
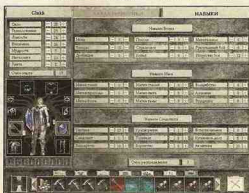
Итак, значение навыка «5» дает нам умение *Чудесный барьер* — «увелечение магическими способностями вашего тела привело к тому, что сопротивление огню, холоду и яду заметно выросло». Что я об этом думаю? Практически бесполезно ☹.

Десятка — Нейсский источник — «скрытый ресурс вашего тела позволяет восстанавливать вашу магическую энергию в

развить все и быстро. Чем-то придется пожертвовать».

Чем и как? Об этом, а также об *Эрудиции* и *Навыках Следопыта* мы расскажем в следующей статье, где и подведем все итоги по игре.

Сейчас, увы, не осталось времени и места. Так что, камрады, отложите свои окровавленные скальпели и переходните.



ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Предварительные итоги

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Зимние мысли

Если верить календарю, то сейчас осень. Еше. Пока.

Но я не верю календарю — я верю своим глазам. Глаза утверждают, что уже зима. Снег идет? Идет. Слякотно? Конечно. Мороз по ночам. Ветер холодный. Типичная кирилеская зима.

А если зима, то, значит, скоро Новый год. Можно сказать, самый большой праздник (не считая моего ДР) в году. Почти самый любимый.

Знаете примету — как встретишь Новый год, так его и проведешь? Я знаю, и даже — совсем чуть-чуть — верю. Поэтому стараюсь провести праздник получше. Увы, получается не всегда.

Что нужно для того, чтобы хорошо отпраздновать? Нет, не нужно перечислять то, что стоит прикупить в магазине ☹, я имею в виду другое. Людей. Места. Атмосферу...

Вот с кем бы вы хотели отметить праздник, гдй? Как? Что вы собираетесь делать на Новый год? — надеюсь, не просидите всю ночь, тупо уставившись в «ашки», и не «проевистите» в Интернете? Для этого есть и другие ночи.

Конечно, до Нового года еще целых два месяца, вроде бы время есть. Но поверьте, лучше задуматься заранее — два месяца (с нашей помощью) пролетят незаметно. Вот я и хочу, чтобы вы написали, как планируете отметить подраждающийся праздник. Где, с кем, что будете делать? Ну и, конечно, что вы ждете от следующего года. И от нас в следующем году. А наиболее интересные письма я, как обычно, опубликую в «Автоответчике».

Со своей стороны, немного поделюсь своими планами. Если все пойдет нормально, то этот Новый год мы отметим на даче камрадо Литрандира, одного из микровцев. Причем, отметим немаленькой компанией авторов, читателей и просто наших хороших знакомых с «Мик»-портала.

Как именно отмечать будем, еще не известно — но, думаю, шумно. В плане — нарядные елки, взрывные фейерверки и хороводы вокруг пожарища, оставшегося от дачи. Можно будет попрыгать через костер и приготовить шамшлы из Ягура ☺.

В общем, отмечать будем с размахом, чтобы потом целый год икалось. Чего и вам желаю.

На том, пожалуй, закончу со вступлением и перейду к основной части — да, не забудете, жд письма с вашими планами, идеями, пожеланиями и предложениями.

Итоги (предварительные)

Как вы понимаете, итоги года подводить еще как-то рановато. Два месяца впереди, так что еще многое может измениться. Но некоторые предварительные выводы сделать можно. Этим и займемся, если не против. Тем более что и письмо подходящее есть — микрофон камрада Ace:

Всем привет!

Снова к вам «тетя Ася» приехала!

Соскучились, наверно? Особенно, конечно Кертис.

Ага. Соскучились. Мы всегда скучаем по девушкам. Маловато их. Вечно не хватает на всех желающих ☹.

Я вот чего опять решила вам написать. Дело к концу года идет — время итогов подводить: чего мы за этот год получили, чего лишились... Предлагаю начинать обсуждение.

Ну, во-первых, самая большая радость — то, что «Мик» теперь выходит каждую неделю! Есть хоть что-то постоянное в этом мире! Слава Богу, хоть один журнал не надо ждать целый месяц.

Да уж, то еще радость, оплаченная кровью наших агентов и секретарш Ранда. Но таки да, я сам не люблю долго ждать. Неделя — самый раз.

Но на этом, пожалуй, радости заканчиваются. Спросите, почему?

Да потому, что за весь год не вышло ни одной Игры! Нет, игры были, конечно, игрушки тоже выходили. Их было целая уйма разных. А вот Игры не было.

Я думаю, вы понимаете, о чем я. Все, что появилось в этом году — это либо оддоны, либо «с цифрой 2». А где же новые идеи, где все эти обещанные хиты? Ведь провал за провалом, люди? Кто со мной не согласен? «Крида», «Линкерт», «Мистмар» — кто следующий? Я уже со страхом читаю превью — вдруг опять обманут? Хотелось бы узнать мнение профессиональных гейм-обозревателей по этому поводу. Куда вообще катится весь игровостроение?

На самом деле этот вопрос можно адресовать не только к нам, но и к нашим читателям. Действительно, куда катится мир?

Хотя, все не так мрачно. Seriously. Во-первых, хочется заметить, что Игры выходят не каждый год. Отнюдь не каждый. Именно потому что они Игры. Во-вторых, хороших игрушек в этом году хватало, причем на всех фронтах. Да и в большинстве своем это были не шедевры, не игры на века, но...

А что касается всесконого этого, так ведь это закон любой индустрии — давность

процентов продуктов — мусор. Это актуально и для игр, и для книг, и для фильмов.

Что касается индустрии... Есть такое слово — деньги. Думаю, пояснять не нужно.

Да, еще — не забывайте, что целый ряд многообещающих проектов, увы и ох, перенесли на следующий год. Кто знает — может, 2004-й окажется годом открытий и шедевров? Мы, во всяком случае, очень на это надеваемся. Понадейтесь и вы с нами.

Да, кстати, до конца года время еще есть, так что ждем... Все еще может измениться — ближе к Рождеству.

И если уж действительно подводить итоги, то 2003 год можно назвать «Годом Рссии в игровостроении», хотя бы за Silent Storm, «Демюику» и «Забитые сражения». Такое вот мое мнение. Так что не спешите старые диски утилизировать ☹. Может, еще придется долго играть в хорошо забытые, но такие классные и любимые игры.

Мы рады за наших российских коллег. Seriously. И благодарны им за игры — впрочем, обзоры, думаю, вы читали. Надеваемся, что следующий год будет годом Украины в игровостроении. Шансы есть.

А что касается старых игр — лично я их никогда не выкидываю. Как и старые книги или фильмы. Иногда и вправду лучше по надшотому розу поиграть в «Фол», чем тупо рубиться во что-то новое и невообразимо тоскливое.

Теперь еще у меня к вам предложение. Только не спешите сразу отказываться!

А мы не спешим. С нашей работой спешка вредна, так что откажемся не сразу ☹.

Раз вы так упорно не хотите свои фото возле статей печатать — можно сделать по-другому. Вы ведь хотите сделать своим читателям подарок к Новому году? Конечно, хотите! И мы хотим!

А что, если вам всем коллективно сфотографироваться, и эту большущую красивую-у фотку поместить на новогодний постер-календарь?

Прикиньте, каждый геймер целый год будет любоваться на всех микровцев сразу! Вот и будет «два в одном» — и календарем пользоваться, и любимые авторы всегда «на глазах». А? Можно даже не подписывать, где кто, пусть сами догадываются. Конкурс даже можно объявить — кто всех правильно угадает, тому приз. Кстати, эту мою идею уже несколько человек одобрили.

☺. И нарисовать на постере большущую мишень для метания ножей.

Целый год любоваться нашими физиономиями? Так ведь и до маниакально-деп-

рессивного психоа недалеко. Я бы точно не выдержал. К тому же, есть и более симпатичные лица, на которые можно полюбоваться в реале.

Нет, на самом деле ничего не имею против постера, только вот не понимаю — зачем? Зачем там мы? Также мне, кинозвезды ☹

Вот представьте себе, живете вы в своем доме. Некоторых соседей знаете в лицо, большинство не знаете вообще. Да и не хотите знать, по большому счету. И соседи не особо хотят с вами знакомиться. А тут выясняется, что тип с надтоного этажа... Ранд. Прощай, спокойная жизнь! А особенно страшно, если вы начинающий автор — бедный Ранд, если раньше вы донимали его звонками по телефону, то теперь можете смело доминировать звонками в дверь. Самое лучшее — если окажется, что вы живете четкого этажом выше. Не вычитал статью? На тебе потоп! Хе-хе, как представляю, так вздрогну ☹

Извините, отвлекся. Так вот, что касается большой групповухи, пардон, групповой фотографии, я не уверен, что стоит это делать. А вот что касается постера, то, скорее всего, со следующего года мы таки будем их печатать! Радуйтесь!

Но не забывайте, я сказал «какое все-го», а не «что».

Дальше пошли. Еще у меня такое желание — если, конечно, это возможно. Хотелось бы, чтобы в каждом номере был анонс следующего. Типа, «читайте на следующей неделе». Вы же примерно знаете, о каких играх будет материал через неделю. Это чтобы уже точно не пропустить ту статью, которая нужна. Или вот, к примеру, увидел в продаже игру. Стоит ли ее брать, неизвестно. А тут тебе пожалуйста — в следующем «Мике» как раз о ней будет материал. Вот и подождешь неделю, чтобы уж не ошибиться.

Что тут сказать, идея, конечно, интересная, но, увы, малоосуществима. По простой причине — сетку следующего номера мы делаем каждую среду, когда предыдущий номер уже полностью сверстан. Но с другой стороны, роды наших читателей мы готовы на стохастические подвиги. Точнее, ради тех, у кого есть доступ к Интернету — нет никаких препятствий в среду вывешивать анонс нового номера. К примеру, на нашем портале. Указываем администрация Портала все условия за данную идею, если вам, конечно, интересно. Технически это возможно. Было бы желание — в первую очередь, ваше.

Развивая форточку...

Когда ветер подобен пулям,
И вылетают форточки
Мы вспоминаем Южный Полос
И дуем о пингвинов.

Они не вылетают птицы...

(Настоящий японский хоку позапрошлого века. Автор не известен) Собственно, следующее письмо, на котором я решил остановиться, написал команд Босиль, и вот какой вопрос он задает:

Вобщем, хочу новую тему «подарить» (в «Автоответчике»): почему народ не лю-

бит Windows? Я уже около семи (с 1996 года!!) лет использую ОС Windows [95, 98; Me, сейчас XP Pro] — и никогда, повторяю, никогда у меня не было проблем с операционкой. Я не понимаю, почему народ подливает грязью Б. Гейтсу и его систему. Причем скорее всего, шляющиеся диланги по порносайтам и хватающие некачественные вирусы и трояны (нормальный троян, новый, себя не обнаруживает и систему не убивает), вот поэтому «Окна» и глючат. Или просто: не надо кламнить винт и реестр. Чтобы «Винды» не лажились, надо чистить и винт, и реестр хотя бы раз в месяц. И наконец, последнее. «Винды» могут глючить из-за пиратской версии. Официально незарегистрированный, купленный на радиорынке диск с системой может много чего преподнести. Где копировали систему, откуда качали — неизвестно.

Интересный вопрос, кстати. Мой вариант ответа такой. Первое: далеко не все пользуются версиями «Винды», купленными за десять гривен. Поверь. За время моей работы, так или иначе связанной с компьютерами, я сталкивался со всевозможными глюками. И присутствия они абсолютно всем версиям. До, в качестве одной из основных причин выступают неумение пользоваться «Виндой» — захопленный реестр, вирусы, неправильная установка-удаление программ и драйверов, слишком мало места на диске С — вот далеко не полный перечень стандартных проблем юзера, который умеет только играть на компе. Это не говоря об удалении «ненужных» системных файлов ☹

Ну, об установке английских Нортон-утилит на русскую «Винду» и выборе в опциях NDD «Лечить все» говорить не буду, об этом и без меня достаточно писали.

Итак, первая причина, за что народ не любит «Винду» — это его, народа, руки. Которые часто растут, увы, не оттуда. Факт.

Но то, что порой «Винда» падает и глючит без всяких причин и оснований, тоже факт. И то, что «девяносто восьмому» следует переустанавливать хотя бы раз в год, тоже факт. Лучше всего с форматированием.

И то, что под XP (о «Миллениуме» я уже промолчу) многие игры работают некорректно, мы тоже знаем. Тем, кто не верит этому, достаточно порыться в патчах к играм и посмотреть, сколько из них «исправляют» ошибку при некорректной работе с XP». О дирах в системе безопасности, думаю, тоже рассказывать смысла нет — это интересно, знает. Остальным это не так важно. Но это, имхо, не причины. Это повод.

А причина... Ну не любим мы, подознательно, когда нам не оставляют выбора. А Майкрософт монополист, это не секрет. А хочется, чтобы было из чего выбирать, — даже если остальные варианты будут хуже, но сам факт наличия выбора важен. Конечно, есть «Линукс», но, увы, это не вариант для геймера. Именно это и бесит больше всего. Во всяком случае, лично меня.

А вы можете представить себе, что выпало бы, если бы игры выпускала только одна компания?

Сравнение не совсем корректное, ясное дело, но...

Это мое личное мнение.

А вы, comrades, что думаете по этому поводу? Жду ваших писем на тему: «Почему мы любим (не любим) «Винду»?.. Можно в стихах ☹

Напоследок

Вот и заканчивается наш очередной «Автоответчик». Последнее письмо, письмо комрада Darklord'a, я оставлю без комментариев. Не потому, что сказать нечего. Просто в комментариях оно, как мне кажется, не нуждается. Во всяком случае, моих — если хотите, прокомментируйте его самостоятельно.

Привет, Док.

Только что прочитал последний «Автоответчик»... Вижу, вьет от него осенним депресском, неизменным атрибутом осени... Именно в это время на людей вдруг находит грусть, печаль и философские мысли. Почему так происходит? Трудно сказать, может, виной тому дожди, холода или другая напасть. Не знаю. Это неважно. Важно то, что после долгих размышлений возникает ВОПРОС. Тот вопрос, который в течении тысячелетий терзает людские души. Я уверен, что ты тоже не раз задавал его себе — каков смысл всей твоей жизни? Какова твоя цель/предназначение? Чего ты хочешь добиться в жизни? Письмо Natalchek в очередной раз заставило меня задуматься над этим... Параллельно, я решил поделиться с тобой своими выводами. Может, будет интересно? (Сейчас пойдет более оптимистичное продолжение ☹)

Вопрос. Каково мое предназначение?

Ответ. Не поверишь, но у меня всегда было предчувствие, что у меня есть особая цель на Земле, необычная, отличная от жизни других людей... Я просто это ЗНАЮ на подсознательном уровне. И это так здорово — осознавать, что ты не зря получишь этот великий дар — Жизнь.

Вопрос. Нашел ли я свое место на Земле?

Ответ. Да, нашел. Я нашел то, что действительно мне нравится, чему сердце радо (см. ниже). И я ЗНАЮ, что в этом деле я непременно добьюсь успеха!

Вопрос. Уверен ли я, что моя жизнь будет отличаться от серой, размеренной, рутинной жизни миллионов остальных людей?

Ответ. Уверен на все 100%. Она уже отличается. Пасуди: я занимаюсь творчеством, пишу стихи (в том числе и в «Мике») и фантастику, играю в рок-группе, пишу и пою песни, рисую, занимаюсь спортом, завожу новых друзей. Чувствую, люблю... ЖИВУ. И это только НАЧАЛО.

Я очень целеустремлен и четко знаю свою цель — добиться успеха во всем, в чем посчитаю нужным. Пожелай мне успеха в этом! ☹

Желаю. Серьезно. И спасибо за заряд оптимизма!

Всем удачи.



ОСЕННИЕ ПОКУПКИ

«Вот и лето прошло, только этого мало...»
Так, о чем это я? А ну, да.

Студенческие годы — неповторимые моменты юности. Но с приходом нового учебного года на нас обрушиваются и новые разнообразные проблемы, иногда и компьютерные. Итак, речь пойдет о том, как лучше выбрать ПК для учебы и отдыха в новом учебном сезоне. Почему эта статья не появилась в конце августа, спросите вы? Ответ прост. Во-первых, все авторы, в первую очередь, заняты подготовкой к началу учебного года и всевозможными хлопотами, связанными с этим событием. Во-вторых, вы уже поучились ме-

По поводу сборки компьютера написано и пишется в данное время много статей. Поэтому останавливаться на этом не будем. К тому же производители компьютерных комплектующих уже давно выпускают унифицированные устройства, зачастую не требующие тонких настроек. А вот разобраться, что предпочтительнее — Athlon или Pentium (а может, Duron или Celeron?), Intel 845 или 865, VIA или NVIDIA (а может, SIS?), GeForce или Radeon, Creative или Realtek, и какой монитор все-таки лучше — большой, но подешевле или маленький, но подороже, я предлагаю в этой статье.

Выбор любого компьютера обычно начинается с процессора. Именно он в основном определяет производительность системы. Извечный спор, что лучше — AMD или Intel, возможно, впервые стал менее актуальным. Почему? Для поиска ответа нужно обратиться к истории. Почему процессоры от AMD всегда стоили дешевле аналогичных устройств от Intel? Поначалу «хромала» производительность (особенно в вычислениях с плавающей точкой), но с выходом на арену процессоров семейства Athlon, ситуация изменилась. Athlon'y оказались достойными конкурентами процессорам от Intel, причем, при практически вдвое, а то и втрое(!) меньшей цене.

Почему же продажи Pentium'ов всегда оставались на высоком уровне, а Athlon'y вечно боролись за место под солнцем? Дело в том, что насколько у AMD получался удачный процессор, настолько неудачным оказывались под него чипсеты. Один из основных поставщиков чипсетов для процессоров AMD, компания VIA, выпустила целую серию невразумительных продуктов со всевозможными реверсиями, патчами, заплатками и т.п.

(Небольшое отступление. До недавнего времени я сам был ярким приверженцем интеловской продукции. Меня привлекало не столько быстродействие или розгон, сколько стабильность работы на системе с процессорами и чипсетами Intel. А вот что касается продуктов от AMD, часто ностороживал воп-



Рис. 1

сяц-другой и более реально представляете себе, что вам нужно и на какую сумму можете рассчитывать при покупке компьютера. Продав, нетерпеливый читатель может воскликнуть: «Вот еще! Открыл любую газету, тут вам куча предложений по компьютерам, чего думать-то, бери да юзай!» В принципе, это разумно, если вы приобретаете компьютер в солидной фирме, не очень заботясь о стоимости и всецело полагаясь на выбор продавца и обещания гарантии. А если вы — стесненный в средствах студент, приехавший из глубинки и приобретающий компьютер в складчину с одноклассником? Или старшеклассник, получивший от родителей заветные сбережения на возделенный девайс? Если вы приписываете себя к этой группе пользователей, то именно для вас эта статья.

Нану, пожалуй, с ответа на вопрос: приобрести компьютер целиком или заняться сборкой самому. На сегодня стоимость этих вариантов практически одинакова (не то, что раньше). В первом случае огромным плюсом является гарантия продавца готового компьютера. Во втором — неоценимый опыт, полученный вами в процессе сборки и установки ПО. Если вы решитесь пойти по первому пути, дальше можете не читать, но будьте готовы, что рекламные слоганы типа «конфигурация под заказ» тянут за низкой стоимостью базовой комплектации нерешительно взлетающие цены при первой же возможности что-либо апгрейтить.

И совсем было все катилось по наклонной плоскости, но как в сказке, появились волшебная фея (в лице NVIDIA), которая дала новый толчок развитию платформ AMD. Выпуск чипсета nForce (рис. 1) стал поистине событием не только для NVIDIA, открыв скрытые резервы SIS и «разбудив» инженеров AMD. В итоге, сейчас мы имеем довольно стабильные и продуктивные наборы системной логики, достойно конкурирующие с решениями Intel. Поэтому, если несколько лет назад для недорогого компьютера практически идеальным решением был Celeron + 440BX, то сейчас можно смело останавливать свой выбор на продукции AMD.

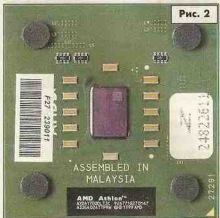


Рис. 2

рос о тепловыделении ее процессоров. На сегодняшний день большинство проблем уже решено, и наконец-то рождается, что такой отличный процессор, как Athlon XP (рис. 2), занял достойное место под солнцем!

Так почему же все-таки AMD? Ответ очень прост: дело в цене. Производительность, сравнимая с Pentium 4, а цена, как у Celeron. Ну разве не прелесть? К тому же стоимость материнских плат под Athlon'y в некоторых случаях оказалась даже ниже конкурирующих платформ под процессоры Intel. Вот вам и ответ. А сэкономленной сотне, поверьте мне, мы найдем применение лучше.

Небольшое отступление для поклонников Intel. На данное время платформа для процессоров AMD Athlon XP + Socket A доживает последние дни. Практически все ресурсы платформы Socket A уже исчерпаны. Ближайшие Athlon 64 (рис. 3) + Socket 754 (940). Для нынешних процессоров Intel ситуация более благоприятная. Так, приобретя материнскую плату на чипсете 845PE и недорогой процессор Celeron 1.7-1.8 ГГц, по сравнению с



Рис. 3

Athlon XP + Socket A вы получите зведомо более медленную систему, но в то же время более перспективную в плане апгрейда. Ведь всегда вместо Celeron'a можно установить Pentium 4 с максимальной частотой в 3.06 ГГц и поддержкой технологии HyperThreading, позволяющей существенно поднять быстродействие вашей системы без особо крупных затрат и капиталопожлений. Но в этом случае не надо забывать об одном существенном моменте — времени. Пока вы морально и материально «созрели» для покупки нового «проца», не исключено, что на рынке произойдут такие перемены, что новая система вам обойдется в ту же сумму, что и за-

мена процессора. Який тому пример — системи на Socket 370 + Celeron. Менять сейчас какой-нибудь Celeron на Pentium 3, выложив за это удовольствие около 100 у.е., шаг довольно сомнительный ☹.



Рис. 4

С выбором платформы мы определились, осталось решить, на каком чипсете будет основана наша «мама». А выбор действительно впечатляет! VIA — **KT266**, **KT266A**, **KT333**, **KT400**, **KT400A** (рис. 4), **KT600** (рис. 5), **SIS 746** и **748**, **NVIDIA — nForce**, **nForce2**, **nForce2 400**, **nForce2 Ultra 400**, не говоря уже о том, что еще можно встретить платы на редких в наших краях чипсетах **Ali** или даже на **VIA KT133A** (работает с памятью SDRAM). У вас не рябит в глазах? У меня все эти цифры вызывают легкое головокружение.

Чтобы найти единственно правильное решение, нужно отделить зерна от плевков. Начнем с SIS. Решения от этой компании всегда отличались богатым набором функций, низкой ценой и таким же быстродействием ☹. Компьютер на базе этих чипсетов, поверно, прекрасное решение для офиса, но вряд ли имеет смысл останавливаться на них, замесив сборку домашнего ПК. Тем более,



Рис. 7

встретить в продаже нужный экземпляр материнки на SIS довольно сложно.

Чипсеты nForce и KT266, 266A также рассматривать не будем в виду их морального устаревания. Также можно отвлечь nForce2 Ultra 400 и KT600, вследствие новизны и соответственно высокой цены.

Среди вариантов, на которые имеет смысл обратить внимание, — это nForce2 400, nForce2 Ultra 400, KT600, KT400A, KT400. На данном этапе выбор будет зависеть от...

тупости в вашем районе материнских плат на таких чипсетах. Я неоднократно сталкивался с ситуацией, когда, перевернув кучу литературы, выбирал наконец-то определенную модель материнки, хватал в руки журнал с прайсами, находил интересующую меня плату, по крайней мере, в нескольких фирмах, но итогом было лишь: «ожидаем», «закончили», «через неделю позвоните» и т.п. Поэтому не стоит записываться на понравившейся модели, а определиться с основным — чипсетом и ценой.

Если с материнкой худо-бедно определились, то признаюсь вам, с процессором все будет еще проще. Приемлемые цены на Athlon XP присущи моделям 1700+ — 2000+. Критической разницы в быстродействии между ними нет, поэтому выбирайте доступный и подешевле.

Конечно, процессору нужно приобрести и кулер. Этот вопрос я уже поднимал в одной из своих статей этим летом («Нехотелись не любить погорячее», «МК», 2003, №24), так что останавливаться на этом подробнее не буду. Только помните о двух вещах: эффективность и тишина не могут стоить дешево.

Память... (рис. 6). Выбор памяти — наиболее простая операция при покупке компьюте-



Рис. 6

ра. SDRAM-память рассматривать не будем — король умер, да здравствует король! — о имени **DDR** ☹. Ее объем — минимум 256 Мб. Максимум зависит от вашего кошелька (можно отложить деньги только на покупку 256-Мб памяти, а потом, если после везе приобретений останется еще что-то ☹, прикупить дополнительный объем). Независимо от вашего процессора, тип памяти лучше выбрать **DDR400** (**PC3200**) — наиболее оптимальное решение по стоимости и производительности. Даже если в вашей системе память будет работать на более низкой частоте, то применение DDR400 позволит установить наименьшие задержки. К тому же появится определенный задел для будущего апгрейда.

DDR266 уже не перспективно, да и характеристиками не блещет. Не стоит также забывать, что если вы используете материнскую плату на новых чипсетах с поддержкой двухканальной памяти (серия nForce2), то покупать желательно два модуля. Но для начала можно остановиться и на одной линейке памяти, оставив приобретение второй для последующего апгрейда. Также советуем ознакомиться со статьей А. Кондоурова «Дай Бог памяти» («МК», 2003, №23, 25, 30), которая поможет вам наиболее оптимально настроить память.

Видеокарта... Процессу выбора видеокарты надо уделить не меньше внима-

ния, чем подбору материнской платы. Если быстродействия практически всех современных процессоров обычно хватает



Рис. 5

для всех игр, то мощности видеоакселератора всегда мало ☹. По моему мнению, выбор «видяхи» следует производить из учета того, сколько вы планируете потратить на ее покупку. Думаю, разумным будет приблизительно 35-65 у.е. За меньшие деньги вам предложат видеокарту, на которой даже третья «Квака» будет тормозить ☹, а дороже — это уже история для другого компьютера.

Что же мы имеем в этом диапазоне? А не так уж и много. «Вечно живые» **GeForce2 MX400**, **GeForce4 MX4****, **Radeon**, **Radeon 7*****, и замыкает ряд **Radeon 9000**.

Очень жаль, что незаслуженно забыты **GeForce3** и **Radeon 8500**. Понятно, что GF 2MX уже сильно устарел, впрочем, как и обычный Radeon. Для начинающих отличным выбором станет GeForce 4MX — отличные драйверы, простота настройки и вполне приемлемое быстродействие. Для более требовательных пользователей лучше отдать предпочтение **GeForce4 MX440** (рис. 7) или **Radeon 9000** (рис. 8). Конечно, с такими картами рассматривать на Half Life 2 или Doom III не придется. Но прикупить Radeon 9800 Pro за каких-то 500 у.е. ☹ вы всегда успеете. Если у вас есть желание смотреть фильмы на экране телевизора, то предпочтение следует отдать картам с TV-выходом. Стоят такие платы не намного дороже, что вполне компенсируется удоволь-



Рис. 8

ствием от просмотра видео на большом телевизоре. Как всегда, предпочтение следует отдавать более-менее известным маркам производителей.

Продолжение следует

Офис-менеджер: Тамара Зедворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
 Роман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии:
 Дмитрий Можалов.
Сбыт: Лориса Остапова, Елена Назарова.
Эксплуатирование: Анатолий Ключко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Сергеевичев.
Техническая поддержка: ISP «IT-Parik»
Фотофоны: ООО «Мирра», тел.: (044) 247-4438.
Печать: друкарня ТМ «Монарх».
 ТООБ «Видеоинфо группа «Экспресс», тел. (0322) 97.47-68,
 зам. на 804

C E N S O R E D

МОИ
КОМПЬЮТЕР

Софт^(413 статей)

Хард^(348 статей)

Интернет^(298 статей)

Программирование^(145 статей)

"Имеющий Уши"^(80 статей)

Разное

Уголок читателя

Статьи
в онлайн в день
выхода номера

Новости
каждый день

Promo
акции, скидки,
розыгрыши

О нас
все, что вы
знали и так

Поиск
статей по названию
и номеру еженедельника

Теплые места для рекламы

CENSORED

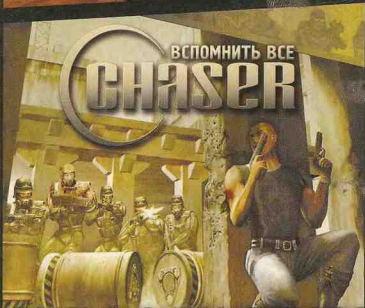
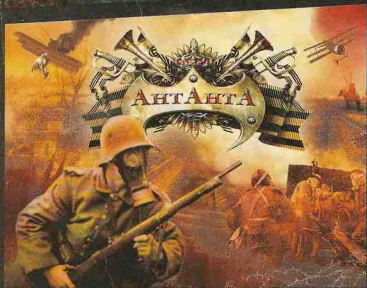
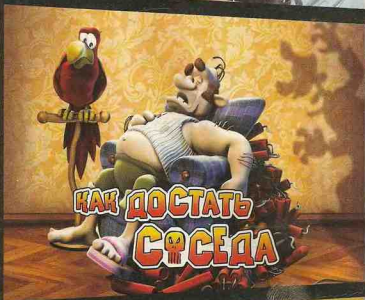
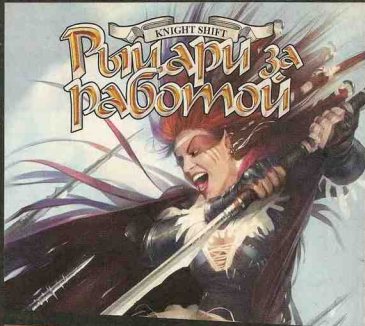
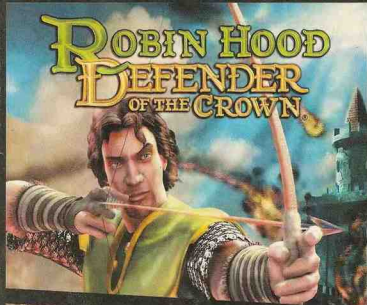
CENSORED

CENSORED

<http://www.mycomp.com.ua>
в цифрах и фактах



www.igrograd.com.ua



НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

3 питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

