

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 45(103)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

10.11.2003

WORLD WAR II
FRONTLINE ★ COMMAND

EA
SPORTS

NHL
2004

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT

BREAKTHROUGH
EXPANSION PACK

THIEF III

Літературний експрес

Від станції «Буква» м. Київ, 18 жовтня
експрес пройде за маршрутом:

• Наступна зупинка - «Світ фантази», м. Одеса,
8 листопада

• Зупинка «Молода гвардія», м. Миколаїв, 28 листопада

• Зупинка «Центральна міська бібліотека», м. Донецьк, 20 грудня

• Зупинка «Books», м. Харків, 17 січня

• Зупинка «Дім книги», м. Львів, 21 лютого

• Зупинка «Книжковий всевіт», м. Дніпропетровськ, 20 березня

• Станція прибуття - «Конвент фантастів», м. Київ, квітень

Машиніст літ-експреса - Видавничий дім «Мій комп'ютер».

Пасажири - письменники-фантасти:

В. Васильєв, М. та С. Дяченки, В. Арєєв, О. Авраменко, Олді

Багаж -

Фантастична новина:

Презентація літературного журналу «Реальність фантастики».

Фантастичні зустрічі з відомими письменниками-фантастами.

У продажу:
книжковий магазин «Буква»,
мережа магазинів «Орфей»,
кіоски «Союздрук»,
книжковий магазин «Світ знань»
(вул. Желябова, 2/3),
у м. Харкові
магазин «Books».



**реальність
фантастики**

інформативні спонсори:



MusicPadio



КНИЖНИК

ХРЕЩАТИК

www.rf.com.ua

info@rf.com.ua

Передплатний

індекс: 08219

передплатуй, читай та призи вигравай!

Серед річних передплатників буде розіграно

3 x

Антивірус



СКАЖЕМ VIBUSAM.NET

10 x

К



від

ЛЕБІТ

100 x

COMMANDOS 3

Поміт неспокійний Бардун.

Про - СуперХіт
на 3-й CD

від



www.odyssey.od.ua

та

ще багато корисних

і просто прикольних

подарунків!



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

Передплатний індекс: 22307



ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
- ✓ угал Кацюбинського и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

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

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Ив.-Франковск

- ✓ ЧП Кудрой, ул. Гаркуши, 2, к.415

Київ

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ 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»

- ✓ Мелкооптовые филиалы Крымторгпресса:

- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41

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

- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5

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

- ✓ Феодосия — ул. Горнаева, 77, 1 эт.

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

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»

- ✓ Киоски «Интерпресса»

Маринуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ Торговые лотки:

- ✓ ул. Советская

- ✓ Супермаркет «Сельпо»

- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»

- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Северный»

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

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпресса»

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

- ✓ Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

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

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

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, бул. Мирный, 5

- ✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

- ✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

Оформить подписку можно в любом отделении или банкомате 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 КОНКУРСУ "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'ютерні Інтерсервіс»

Список статей

- Александр GLUKK.
Фаза: Исход, стр. 7.
- Станислав ДАНИЛИН aka Lizard.
Thief III, стр. 8-9.
- Виктор КОВАЛЬ aka Dorian.
Sanktrum, стр. 10-11.
- RI.P.MANiAK.
Frontline Command, стр. 12-15.
- Saint DAEMON.
NHL 2004, стр. 16-17.
- ЯСКР.
Блок Мастер, стр. 18-19.
- Вирджин КЕМПЕР.
Medal of Honor: Breakthrough, стр. 20-21.
- Том/Doc/КЕРТИС.
Златогорье 2, стр. 22-23.
- Дмитрий АМПИЛГОВ.
WCG 2003, стр. 24-26.
- Владимир Farcaller ПУЗАНОВ.
Своя Винда, стр. 27.
- Виталий КЛЕЦКО.
Осеннике покупки 2, стр. 28-29.

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Осень золотым ковром опавших листьев устилает улицы Игрорада. Дожди, туманы, холодный ветер. Но капризы природы никогда не становились помехой для жителей нашего города. Ведь стоит только сделать шаг, и перед вами откроются фантастические виртуальные миры, которые, пусть на время, но все-таки заставят забыть о непогоде и плохом настроении.

Громы, кольца и варяги

Компания 1С решила породовать поклонников качественных локализаций и «отправила в печать» сразу три игрушки от различных разработчиков.

Под номером первым выступает стратегический проект «Варяги» (оригиналь-



ное название — Svea Rike) от компании Paradox Entertainment. Непосредственным переводом этой игры занималась известная московская студия Snowball Interactive. В «Варягах» нам предлагают занять место скандинавского конунга и под-

чинить себе все окрестные племена. В этой классической стратегии вам придется сочетать мирную экономику и дипломатию с масштабными сражениями в реальном времени. В игре предусмотрены четыре типа юнитов: дружинники, купцы, священники и крестьяне, каждый из которых со временем сможет накапливать опыт и осваивать новые профессии. Проработанная система дипломатии позволит вам заключать и разрывать союзы, планировать династические браки, провоцировать противников и сдерживать их между собой. Ну а боевая часть игры с головой окунет вас в бешеные сражения северных дружин, приводивших некогда в трепет всю Европу.

Далее следует проект, хорошо известный большинству наших геймеров. Я имею в виду тактическую RPG «Гром» (оригинальное название — GROM), разработанную польской студией Rebelmind. Действие игры перенесет нас в 1942 год, но не на Западный или Восточный фронты и даже не на острова Тихого океана. Нам придется отправиться в далекий и загадочный Тибет по следам экспедиции нацистов, получивших

приказ отыскать мистическое оружие Древних, много тысяч лет назад спрятанное в за-



терраном городе царя Арджуны. Если ужасный артефакт попадет в руки немцев, то силе германской армии не удастся противостоять ни одной стране мира. И только вы, в роли легендарного полковника Грома, можете помешать элитным солдатам СС выполнить поставленную перед ними задачу. В «Громе» вас ожидает прекрасная графика, более сорока колоритных персонажей, захватывающие тактические бои, гигантский арсенал и интереснейшая сюжетная линия.

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, предоставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с предоставленными 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 КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
У ЛИСТОПАДІ 2003



1-й ПРИЗ
принтер
CANON-I-250

2-й ПРИЗ
модем
внутрішній
ACORP

3-й ПРИЗ
клавiатура 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. _____ (фамилия)
Почтовый адрес _____ (адрес)
Телефон _____ (номер)

Ну а перевод, выполненный сотрудниками одной из лучших российских игровых фирм — компании **Nival Interactive** — никого не оставит равнодушным.

И завершает этот небольшой парад локализаций игра «**Ring 2: Легенда о Зифриде**» (оригинальное название — **Ring 2**) от компании **Arxel Tribe**. Эта приключенческая сага, созданная по мотивам опер **P. Вагнера** «Зифрид» и «Сумерки богов»

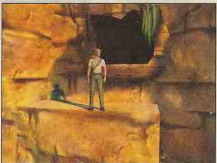


перенесет вас в таинственный и суровый мир скандинавских мифов и даст почувствовать себя действительно Великим Героем, о котором на протяжении многих веков слогали саги и легенды лучшие сказители Севера. «Из темных лесов на вершине мира пришла легенда о потерянном ребенке, не знающем страха, о сломанном мече, который должен быть откован вновь, о поединке мальчика с драконом, стерегущим волшебное кольцо — кольцо, силу которого предстоит одолеть...» Прекрасная графика и стильная музыка, удобный интерфейс и напряженные схватки, более тридцати минут зрелищных анимационных сцен — все это позволит вам по-новому взглянуть на старую сагу, которая чуть более ста лет назад получила новое воплощение в грандиознейшей оперной эпопее, заволадев умами всего просвещенного мира. Непосредственным переводом игры занималась компания «Лорпус», уже не один год успешно работающая на рынке локализаций.

Все эти продукты должны появиться в продаже 6 ноября этого года. Ждем-с.

Сломанный, но позолоченный

«Отправилось в печать» европейская версия третьей части культовой серии **Broken Sword — Broken Sword 3: The Sleeping Dragon**, созданной британской студией **Revolution Software**. The Sleeping



Dragon станет первой игрой сериала, которая выполнена в полном 3D. Однако разработчики утверждают, что переход на новый движок ни в коем случае не

отразился на общем стиле игры. То есть нас ждет все тот же старый добрый **Broken Sword**, примеривший на себя трехмерные одежки и укутавшийся в плащи современных спецэффектов. В **The Sleeping Dragon** мы встретим старых знакомых — Джорджа и Николь, которым снова предстоит распутать загадочную историю, уходящую своими корнями в глубокую древность. Естественно, не обойдется без традиционного для серии орден тамплиеров, мрачных тайн инквизиции и в конечном итоге спасения мира от нависшей над ним смертельной опасности. В ходе приключений нашим героям придется побывать в самых различных уголках земного шара. Расследование приведет нас в темные джунгли Центральной Африки, заставит пройти по самым мрачным улочкам Парижа, посетить средневековые замки Праги, заглянуть в заброшенные городища Британов и посетить еще множество таинственных уголков нашей планеты. Большинство из вас уже наверняка знает, что **Broken Sword 3: The Sleeping Dragon** будет существенно от-



личаться от остальных игр серии тем, что в него введут элементы *action*. Так, в некоторых сценах вам придется сражаться с противниками и, возможно, погибнуть в борьбе, что, согласитесь, совершенно нетипично для такого жанра, как квест. Кроме того, будут наличествовать и аркадные моменты — прыжки с платформы на платформы, бег по движущейся дорожке и т.д. Правда, если верить словам разработчиков, все эти элементы не станут доминирующими в игре и ни в коем случае не нарушат общий стиль и атмосферу **Broken Sword**.

Согласно предварительным данным, игра появится в продаже 14 ноября этого года на платформах PC, PlayStation 2 и X-box. Ждем с нетерпением.

Свои люди, сочтемся

Компания **Terminal Reality** начала работы над сиквелом замечательного экшена **BloodRayne**. Как большинство из вас

знает, приключения очаровательной вампириш произвели настоящий фурор на рынке компьютерных игр (к сожалению, об успехах «консольного» **Rayne** мне ничего не известно :)). Успех был настолько велик, что немецкая киноккомпания **Vierle Boll Kino Beteiligungs-GmbH&Co** приобрела права на создание фильма по мотивам этой игры. Ну о разработчики, как обычно бывает в таких случаях, решили не останавливаться на достигнутом и срочно взялись за разработку **Blood-Rayne 2**.

Во второй части игры нашей героине придется сражаться со своими же родственниками-вампирами в антураже современного мегаполиса. Оказывается, пока **Rayne** не жалея сил и здоровья сражалась с фашистами, в темных склепах и подвалах лучшие умы вампирской расы разрабатывали мощное средство, именуемое **The Shroud**, которое должно полностью избавить детей Каина от боязни солнечного света. Прошли годы, и вампирам наконец-то удалось найти нужную формулу. Избавившись от светобоязни, злобные кровососы решили начать глобальную войну против человечества, захватить власть на планете, поработить людей, превратив их в подобие кормового скота. Нашей же героине такое положение дел не очень-то нравится, и она снова вступает в кровавую войну во имя спасения человечества. Разработчики утверждают, что в **Blood-Rayne 2** сложность игры значительно повысится. Оно и понятно, ведь на этот раз **Rayne** будут противостоять существа, обладающие теми же способностями, что и она сама. Но добрые девелоперы не собираются бросать свою девочку в трудную минуту. Они клапанно обязались снабдить героиню множеством новых новиков и умений. Так, во второй части игры **Rayne** научится скользить по перилам и использовать в бою шест. Также обещаются новые комбо, большая часть которых будет завершаться сверхкровавым *fatality*. Так что поклонники расчлененки и хровици могут радоваться, уж этих радостей в игре будет более чем достаточно. Релиз иг-



акція триває 7 тижнів з 27 жовтня до 8 грудня. У Мікс №45 по №49 додаватимуться різні купони.

Листи приймаються до 19 грудня.

Перші 200 учасників, що надішлють всі 7 купонів, гарантовано отримують приз від інтернет-магазину "Технокінтент" та ВД "Мій комп'ютер".

У розгріш призів беруть участь всі учасники, що надішлють не менше 3-х купонів.

Більше купонів - кращий приз!

Та ще багато новорічних сюрпризів!

організатори

техно КІНТЕНТ

ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

ТА

МОЙ ІГРОВОЙ КОМП'ЮТЕР

Умови діяння на зворотній стороні купону



ры намечен на октябрь 2004 года, а пока все поклонники BloodRayne могут заглянуть на официальный сайт игры (<http://www.bloodrayne2.com/>). Пока что информации там немного, только самые общие сведения. Нет даже скриншотов и концепт-артов. Но, будем надеяться, что в самом ближайшем будущем положение изменится.

Atari нажала на тормоза

Компания Atari на днях преподнесла нам очень неприятный сюрприз. Выход се-



тевого футуристического шутера **Unreal Tournament 2004**, который, как вы наверняка помните, был запланирован на Рождество, перенесен на февраль 2004 года. Причины переноса даты релиза не сообщаются, но если издатели решили пропустить столь благодатный для продаж период (ведь не зря большинство фирм пытаются выбросить свои продукты на рынок именно в преддверии рождественских каникул), то, наверное, у них есть для этого веские основания. Непосредственной разработкой Unreal Tournament 2004 занимается компания **Digital Extremes** под чутким надзором «отцов» Unreal — **Epic Games**.

Но и это еще не все. Одновременно с задержкой «нереального турнира» был от-

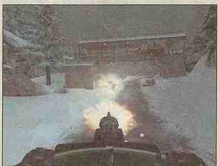


ложен релиз амбициозной онлайн-ролевой игры **Horizons: Empires of**

Istaria, разрабатываемой студией **Artifactual Entertainment**. Она появится в продаже не в ноябре этого года, как сообщалось ранее, а 12 декабря. Horizons создается на своем собственном движке, который, по замыслу разработчиков, должен был сказать новое слово в графическом оформлении онлайн-ролевых RPG. Однако время разработки сильно затянулось, и вполне вероятно, что к моменту появления игры на рынке графика Horizons: Empires of Istaria будет просто хорошей, но уж никак не революционной. Но ведь все мы хорошо знаем, что графика — далеко не самый главный элемент ролевой игры, а уж тем более игры онлайн-ролевой. По своей сути же Horizons мало чем будет отличаться от остальных подобных игр. Впрочем, необычный фэнтезийный мир и оригинальная ролевая система могут оказаться очень интересными. В общем, ждем релиза.

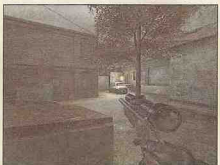
Золотой Джек

Компания **Vivendi Universal Games** объявила об «ухуде на золото» игры **Contract J.A.C.K.** Как многие из вас наверняка помнят, данная игра является продолжением популярной серии от компании **Monolith** — **No One Lives Forever**. Действие игры будет разворачиваться за несколько лет до



начала событий, в которых мы принимали участие во время прохождения первого NOLFA. Главным героем игры станет злобный порень по имени Джек — лучший киллер организации H.A.R.M. Однако в жестоком противостоянии бандитских группировок и официальных спецслужб выжить не просто даже матерому профессионалу. Перед Джеком встает множество проблем. И для того чтобы решить их и при этом остаться в живых, нашему герою придется не раз поменять хозяев, друзей и врагов. В игре ожидается одиннадцать одиночных уровней и пятнадцать мультиплеерных карт. Кроме того, разработчики обещают суще-

ственное пополнение арсенала и возможность покататься на различных марках автомобилей. Несмотря на то, что в игре не будет очаровательной Кей Арчер, разра-



ботчики утверждают, что оригинальная атмосфера NOLFA в полной мере переключается в **Contract J.A.C.K.** А это значит, что нас снова ожидает незабываемый нолфовский юмор, возможности прохождения миссий различными способами и все остальные фишки, которые отличали **No One Lives Forever** от остальных игр этого жанра. Игра создается на последней версии движка **Lithtech**, так что за графическое оформление **Contract J.A.C.K.** можно быть спокойным. Релиз намечен на 11 ноября этого года. Ждем с нетерпением. Ну а те, кто не может ждать и обладает толстым и бесплатным каналом @, может заглянуть на сайт Sierra и скачать мультиплеерную демо-версию игры, содержащую две карты, на которых можно будет поиграть в **Deathmatch**, **Team Deathmatch** и **Demolition** (http://www.sierra.com/file_list.do?gamePlatformId=509). Размер — 101 Мб.

Аппараты, пли!

В четверг, 13 октября, была проведена презентация первого в Украине интерактивного пневматического тира **RealStrike**, открытого в помещении клуба «М-16». Благодаря использованию технологий, разработанных украинскими ООО «Терц», решилась проблема статичности и предсказуемости обыкновенных тиров. Они, будучи оснащенными оружием, имитирующим реальные «стволы», составляют конкуренцию лазерным и прочим имитаторам. В «RealStrike» стрельбу можно вести как по движущимся и неподвижным мишеням, так и по врагам в специально снятых роликах (причем их сюжет меняется всякий раз — тот, кто в прошлый раз был врагом, может оказаться союзником). Сложность поставленных заданий можно менять, регулируя размеры мишеней, скорость их передвижения, время, в течение которого цель находится на экране.

В тире одновременно могут тренироваться до шести человек, при этом каждому из них дается своя мишень, база данных попаданий, возможность не сходя с линии огня просмотреть результат выстрела, также можно включать голосовое оповещение поражения цели.

Стоит отметить, что такие тире сейчас активно используются в западных странах для подготовки полиции и тренировки спецотрядов.



КУПОН №3



ТехноМікс

Зазирни на сайт
інтернет-магазину
www.technocontinent.com
та знайді неіснуючий товар,
користуючись підказкою.
Впиши назву цього товару
Виріж купон та відправ його
за адресою:
03057, Київ-57, а/с 61
з поміткою "ТехноМікс"

НОВОРИЧНА АКЦІЯ!

детальні умови акції на:

www.mycomputer.ua

МОЙ КОМП'ЮТЕР

www.igrograd.com.ua

ТЕХНО Континент

www.technocontinent.com



Игры молодых российских команд уже давно перестали восприниматься как нечто заведомо отстойное. Вспомните, совсем недавно скетчи важно разглагольствовали в Сети о том, что все, что производится восточнее Калининграда, никогда не сможет конкурировать с продуктами западных компаний. Прошло совсем неинного времени, и такие названия, как «Акелла», «Нивал», «Бурхт» и, приобре-



ли почет и уважение не только на территории стран бывшего СНГ, но и за рубежом. Нельзя не отметить и украинские команды, которые все активнее завоевывают позиции на рынке компьютерных игр. Но разговор сейчас пойдет не о них. А пойдет он об очередной никому не известной студии из далекого города Междуреченска, носящей весьма оригинальное название **Horns and Hoofs** («Рога и Копыта»). Кажется, команде с таким именем следовало бы заняться разработкой юмористических квестов или детских игршек, но нет, ребята оказались настроены намного серьезнее. Да и в конце-то концов, кто же судит о фирме по названию!

Сибирский апокалипсис

Ситуация, сложившаяся сегодня на рынке компьютерных RPG, выглядит довольно интересно: с одной стороны раздаются гневные крики игроков о том, что им надели фантазийные миры с их магами, фойерболлами, подземельями и драконами, что хочется чего-нибудь иного. При этом кто-нибудь не сетует на забывчивый Fallout, который действительно является ярчайшим примером того, что можно создать хорошую (да что там хорошо! Отличную! Запоминающую!) RPG без магов и драконов. А с другой стороны, действие подавляющего большинства ролевых игр происходит именно в фантазийных мирах. Конечно, можно все объяснить косностью западных издателей, которые не хотят рисковать, выбрасывая на рынок продукт, непривычный «массовому игроку». Можно объяснить сплывшую ситуацию множеством других причин. Но мы сегодня не будем этим заниматься. Данная статья — не аналитический материал, мы не станем здесь разбираться в тенденциях современного игростроения. Это

рассказ о людях, которые являли проклятия, несущимся с форумов, и решили сделать по-своему. Итак, встречайте, «Фаза: Исход» — мрачная постапокалиптическая RPG, вызревающая в недрах юной студии со смешным названием «Рога и Копыта».

Как ни странно, на сей раз обошлось без атомной войны. Беда подкралась оттуда, откуда ее никто не ожидал. В 2014 году происходит катастрофа планетарного масштаба. Земная кора, повинувшись непонятным нам вселенским законам, сместилась относительно оси вращения планеты. Знаатоков геологии попрошу помолчать. Я сам плохо представляю, как такое могло произойти. Но в таких случаях разработчикам принято верить. Ведь, в конце концов, это их мир. Раз сказали, что сместилось, значит сместилось. Данное смещение вызвало волну землетрясений, извержений вулканов, цунами и прочих природных явлений, не сунувших ничего, кроме беспорядков. Причем, разрушения были настолько глобальны, что разом стерли с лица Земли всю человеческую цивилизацию. И только самые умные и находчивые спрятались в глубоких бункерах на Восточно-Сибирской платформе и умудрились выжить. Наступил 2062 год. Буйство стихий утихло, и выжившие начали понемногу появляться на поверхность. Масштабы разрушений просто не поддаются описанию. Но жить-то надо. Люди думали, что им придется бороться только с последствиями катастрофы, но они жестоко просчитались.

Оказалось, что кое-какой части населения удалось спастись и без всяких подземных убежищ. Правда, ребятам немного не повезло. Выжить-то они выжили, но попали под влияние химических, радиоактивных и прочих вредных выбросов, которые произошли во время разрушения соответствующих заводов и электростанций. Короче говоря, наиболее пригодные для жизни места оказались заняты злобными (ну а какими же еще!) мутантами, которые вовсе не собирались делиться своим добром с бывшими хозяевами планеты. Вот приблизительно так и выглядит мир, в котором нам предстоит жить. Вернее, выживать. Главный герой игры — выходец из убежища (ничего не напоминает?), расположенного в районе озера Байкал. Что толкнуло его отправиться в дальнее странствие (вариант с помалочкой водного чипа сегодня уже вряд ли прокатит), нам неизвестно, и разработчики не особо стремятся открывать все свои карты. Ну да на данном этапе это не столь важно. Конечно, хотелось бы знать о сюжете побольше, но раз нет, так нет. В конце концов, сюжет — хоть и очень важный, но далеко не единственная составляющая игры.

Разработчик: Horns and Hoofs

Издатель: «Руссобит-М»

Жанр: RPG

Ориентирующие системные требования: P3-800, 128 Мб ОЗУ, GeForce2, Win98/2000/XP

Предполагаемая дата выхода: 2005 год

Взгляд изнутри

В основе «Фазы» лежит специально разработанная для нее ролевая система **APARAS**. Особенности ее, разумеется, не разлагаются, но уже сегодня известно, что она предусматривает наличие лерков (кто бы сомневался). Кроме того, нам разрешат выбрать своего героя из четырех доступных классов, каждый из которых будет обладать своими уникальными способностями, доступными навыками и умениями. Но это еще не все. Каждый из четырех будет действовать, побуждаемый личными мотивами, будет ставить перед собой совершенно разные задачи — в итоге мы получим четыре абсолютно разных сюжетных линии и, соответственно, четыре концовки. Вот это уже действительно интересно. При условии, разумеется, что разработчикам удастся сделать прохождение из каждого из героев действительно уникальным. Непосредственно управлять мы сможем только нашим персонажем, но при этом у нас будет возможность присоединить к себе еще трех NPC. Правда, полного контроля мы над ними не получим, придется довольствоваться набором команд типа «следуй за мной» и «атакуй ближайшего». Зато обещания по поводу проработки мира внушают оптимизм. Нам позволят модифицировать оружие, разрушать любые объекты, все (абсолютно все!) квесты будут иметь несколько вариантов решения, что подразумевает под собой возможность разностороннего развития персонажа и, как след-



ствие, абсолютно нелинейное прохождение. А что еще нужно для хорошей RPG? Осталось только надеяться, что разработчики держат слово обещания.

Преждевременный вывод

Уже довольно большое число команд пыталось сделать «новый Fallout». Как все мы знаем, все эти попытки закончились полным провалом. И вот сегодня мы присутствуем при новой попытке сделать ЭТО. Будем надеяться, что разработчикам из Междуреченска удастся то, что не смогли сделать другие команды. Нельзя также не отметить наличие у проекта издателя на столь раннем этапе разработки. Ну а нам остается пожелать удачи «Рога и Копытам» и ждать 2005 года.

Станислав ДАНИЛИН aka Lizard

THIEF III

Шакал я паршивый, все
ворую, ворую...

Бытует мнение, что новые идеи перестают рождаться в головах создателей игр, и им остается только активно использовать уже произведенные наработки до клониро-

тересные режимы, не имеющие аналогов. Особых изменений в AI тоже замечено не было — охранники вели себя как угодно, но не естественно. Это было просто очень приятное продолжение, без революционных новшеств, способных удивить игроков.

Впрочем, никто не жаловался, все иг-

рали. Looking Glass объявили о грядущем выходе Thief 2 Gold и ушли в подполье: А потом закрылись. Вот так, ни с того ни с сего, объявили о банкротстве и разбежались кто куда. Геймеры почти потеряли надежду на продолжение серии игр про Гарретта — ведь шанс на выкуп прав на Thief был совсем невелик. И, что нехарактерно, ошиблись. Добрые люди из Eidos Interactive эти права выкупили и атапани на pastureвание компании Ion Storm (Austin), сывашей

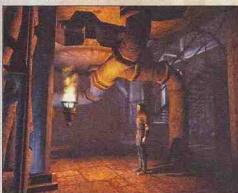
нехорошую славу за Daikatana и хорошую за Deus Ex. Почему именно им? Все очень просто — большинство самых знаменитых работников LG переметнулось на дальнейшие заработки именно туда. А это значит, что третьего «вора» будет делать те же люди, что создали и предыдущих двух, что в свою очередь означает, что они не напортачат. По крайней мере, мы на это надеемся.

Обещают нам, как обычно, много. И то, что не реализовали в Thief 2, и то, о чем



живал полноценное динамическое освещение и частичное затенение, которые были заявлены как одно из основных фишек «Вора 3». Лицензировать другой движок разработчики не стали, а попытались подогнать имеющиеся под свои нужды. Собственно говоря, на это и была основана масса времени. Так что остается лишь надеяться, что им хватит этого самого времени на проработку, скажем, сюжета.

Дело в том, что про сюжет как раз известно практически ничего. Либо ISA просто хочет создать интригу и сделать всем нам большой сюрприз, либо они и впрямь почти ничего не придумали, что очень нежелательно. Ведь глубокая, проработанная сюжетная линия всегда присутствовала в играх серии. И если вдруг ее не станет, разработчиков просто закидают штакетом, и я буду в первых рядах. По Сети ходят слухи насчет того, что основная суть «завязана» на неких Keepers'ax, то бишь Хранителях. Стоит ли им верить — не знаю, решайте сами.

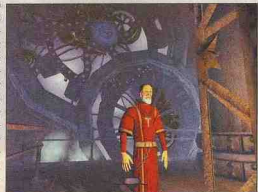


А вот упоминание о том, что сюжет окажется не линейным, а очень даже ответственным не может не радовать. В зависимости от того, что вы укрядите и куда пойдете, будет складываться ваша дальнейшая судьба. Вот только интересно, намерены ли разработчики все действия свести к одной концовке, или же нам предложат несколько окончаний. Второй случай, он, конечно, интереснее, но не оставляет задела для скелета. Нясно, как же тогда привязать четвертую часть к третьей. Тут уж одно из двух — либо «Вор 4» будет базироваться на одной из концовок, либо его вообще не будет.

Также по Сети бродил еще один слух — о том, что в «Воре 3» будет использоваться

Разработчик: Ion Storm Austin
Издатель: Eidos
Жанр: stealth

тайно, моделики людей оставляли желать лучшего. И это еще мягко сказано — трехсуперполигональные, не умеющие шевелить губами стражики с каждым годом смотрелись все ужаснее и ужаснее. Априорный движок да еще и, как стало известно позднее, в компании с физическим движком Navos, должен был исправить основной недостаток серии. Но тем не менее, все сложилось не так гладко, как годилось. — движки оказались не слишком подходящими для того, что задумали разработчики. К примеру, Warfare не поддер-



геймеры только грезили в сладких снах. Но давайте по порядку.

Первой новостью, прорвавшейся в Интернет следом за сообщением о том, что игре таки быть, стало то, что разработчики не покусались на лицензирование новейшего движка Unreal Warfare. О его мощи и возможностях можно рассказывать очень долго, и следовало бы ожидать, что графику мы получим отличную. Ведь самое слабое место предыдущих частей — это именно графика: хоть физическая модель была на недосяжимой высоте и оформление уровней тоже выглядело весьма дос-

таточно, моделики людей оставляли желать лучшего. И это еще мягко сказано — трехсуперполигональные, не умеющие шевелить губами стражики с каждым годом смотрелись все ужаснее и ужаснее. Априорный движок да еще и, как стало известно позднее, в компании с физическим движком Navos, должен был исправить основной недостаток серии. Но тем не менее, все сложилось не так гладко, как годилось. — движки оказались не слишком подходящими для того, что задумали разработчики. К примеру, Warfare не поддер-

Также по Сети бродил еще один слух — о том, что в «Воре 3» будет использоваться

ся видом от третьего лица. И хоть скриншоты явно говорят об обратном, все же хотелось бы надеяться на возможность пере-



ключения между видами. Ведь вы еще не забыли, что затенение собирается делать частичным, — соответственно, если вы целиком окажетесь в тени, и только кусочек руки будет торчать на свету, охранник все равно сможет вас заметить. А потому неплохо бы иметь возможность посмотреть на себя со стороны, чтобы контролировать подобные нюансы. Впрочем, как вариант эту фишку разработчики могут и опустить — хотя бы по техническим причинам.

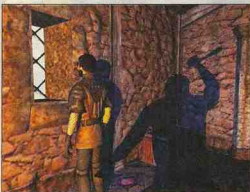
Новый движок также означает и новый ИИ. Как обычно, разработчики обещают порвать всех и сделать самый крутой AI в истории человечества. Назовите мне деvelopepов, которые нам этого не обещали? Из заявленных особенностей интеллекта стоит отметить многое, например, более естественное поведение стражей, увидевших вора. Единжды заметив, что в доме есть посторонний, они будут гоняться за вами постоянно, по возможности включая сигнализацию и оповещая остальных о проникновении. Такого прикола, что, вслепую погнавшись за Гарретом, охранник вернется на маршрут и продолжит патрулирование как ни в чем ни бывало, тут не будет. Также стража будет не просто ходить кругами в поисках вора, как раньше, а станет вполне целенаправленно осматривать темные углы и прочие «нечки». Появится также некий параметр «внимательности» — один страж может реагировать на малейший шорох, второй даже громкий шум слышит на крыс.



Такая немаловажная часть геймплея, как звук, тоже не забыта. Он обещается полностью объемным и реалистичным, но ров-

но настолько, насколько это возможно. При желании играть можно будет вообще вслепую, останется только вооружиться мощной акустической системой. Занимаясь звуковым оформлением очень компетентные в этом деле люди, и сомневаться в том, что у них что-то не получится, я не осмелюсь, — достаточно вспомнить о том, какой звук был в предыдущих частях.

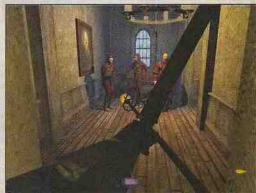
Кроме звука появится еще один способ «погружения» игроков в здеcнюю атмосферу, а именно *force feedback*. Так как «Вор 3» будет игрой мультиплатформенной (PC и X-box, как минимум), обладатели приставок и новороченных джойстиков могут начинать радоваться. Отдельной фишкой с фидбеком станет интерактивный взлом замков: управляя отмычками, вы должны будете на ощупь, ориентируясь лишь на силу дрожания джойстика, подобрать нужное положение их в замке. Будем надеяться, что для всех остальных будет предусмотрен режим автоматического взлома — не каждый захочет покупать себе новый джойстик только ради одной игры. Хотя ради третьего «Вора»...



Обещано также и некоторое расширение анимации Гаррета. Ничего конкретного пока не известно, но надо полагать, что нас ждет очередная порция пошунов, стрел и прочих «куностей». А в целом вооружение останется тем же — дубинка, меч (хоть слухи, что его заменят на кинжал, но есть масса сомнений в их правдивости, — например, чего ради Гаррету расставаться со знаменитым мечом Константином?) да лук (опять же ходят слухи о замене его на арбалет, но скриншоты довольно четко говорят об обратном). К привичному уже индикатору освещения собираются добавить также и индикатор шума, в котором, впрочем, особой необходимости нет — уровень шума прекрасно можно контролировать собственными ушами.

В очередной раз нам пообещали сделать мультиплеер. Знаем-знаем, слышали-слышали, *thiefmatch* хотели ввести еще во второй части. И хоть я довольно плохо себе представляю, что можно нововести с таким сплешным вооружением по Сети, будем надеяться, что сетевую игру нам предоставят. Пока

что есть твердая уверенность в том, что будет наличествовать режим *cooperative*, что не может не радовать. Согласитесь, уровень будет гораздо веселее проходить вдвоем, действуя как слаженная команда. Единственное: придется находиться друг от друга в пределах прямой досягаемости, чтобы иметь возможность хоть как-то ко-



ординировать совместные действия. Также под воровской геймплей можно будет заточить режим *Capture the Flag*, когда одна-две команды пытаются украсть флаг друг у друга. Или режим *Assault*, когда одна команда будет защищать дом, выступая за стражников, а вторая, играя воров, будет пытаться в него прорваться и что-то спонерить. Тут уж останется лишь уповать на фантазию разработчиков, которая, как я надеюсь, не подведет.

Что ж, вот вроде и все, что нам надо обещали. Среди действительно достоверных сведений припалося масса слухов, что, впрочем, неудивительно, ибо парни из IS весьма скупы на выдачу свежей информации. Выход *Thief 3* намечен на начало следующего года, вот тогда мы и сможем узнать, что же среди обещанного правда, а что лишь мечты *thief*менов.

Лично я надеюсь, что все будет хорошо, и третья часть не станет провальной, как головное большинство сиквелов, выпущенных в последнее время. Просто когда народ ожидает одно, а ему предоставляют что-то совершенно другое, он, естественно, расстроивается. И тут остается лишь зобить про обещанное и просто играть, лишь поливать игру грязью.

В наше время, когда новых идей генерируется все меньше и меньше, когда мнения об истощающей фантазии человечества получают подтверждение, остается очень мало шансов на выход чего-то действительно нового. Некоторые разработчики начинают идти путем Мичурина — экспериментировать в области скрещивания жанров. А некоторые остаются верны традициям и выпускают хорошо забытые старые игры. Именно такой игрой и должен стать «Вор 3» — деvelopepов клятвенно обещают, что никакими примесей шутеров, стратегий или, не дай бог, аркад в игру они не добавляют. А мы что? А нам остается только надеяться...

P.S. Гаррет стал уже настолько популярным, что во вселенной этой игры была написана серия книг. А. Пехов «Хроники Сиалы» — прочитайте, не пожалеете.

Виктор КОВАЛЬ aka Dorian



Вечер не обещал ничего особенного, все шло своим чередом. Сонное посматривание на экран монитора, где отображалось состояние ультимовского сервера, в поисках знакомых ником, раздумья о том, какой силл лучше накатать побольше, а какой так и оставить на 50%, и все остальное в том же духе. Именно в этот момент, когда компьютер можно было смело выключать, я и наткнулся совершенно случайно на сайт, посвященный очень интересной игрушке, которая поразила меня своей простотой и вместе с тем продуманностью. Об этом творении мне бы и хотелось вам поведать.

Наверняка большинство из вас в детстве проводило огромное количество времени, передвигая солдатиков по полу. Тактические за-

тим, кроме соображалки и смекалки, войну не выиграть. Сразу хочу заметить, что несмотря на одинаковость войск, тактик развития существует бесконечное множество, так что вам будет не скучно. Поэтому регистрируемся, выбираем себе герб, получаем в распоряжение стартовый капитал и войско, которых пока хватит только на выкиривание из-за забора оскорбительных позвонков в сторону противника, и останавливаемся в некоем замешательстве перед открывшимся нашему взору игровым миром.

Согласен, сперва становится не по себе от такого количества открытых окон. Тут тебе и мини-карта, и перечень игровых сообщений, и чат, и еще куча всякой ерунды, о предназначении которой можно только догадываться. Но попробуем во всем разобраться. Как известно, играть в стратегическую игру без глобальной карты равносильно попытке подползти к ультимовскому серверу на скорости 9 000 bps. Знали это и создатели Sanktrum[®], поэтому предоставили в наше полное распоряжение довольно неплохую карту, которая для удобства располагается в отдельном окне, тем самым не загромождая обзор при разборе локального конфликта. Мне такая фишка понравилась, потому что еще в далекие времена увлечения онлайн-овым проектом Dork

Elf (см.: «МирК», 2002, №6 [39]), чтобы уследить за всем, что творится вокруг, приходилось делать бэ принтскринов и лепить такую себе карту-склейку ☺.

Идем дальше. Под все игровые сообщения, такие как перемещение войск, описание событий на поле боя, волеи админа ☺ и прочую ерунду, также выделено отдельное окно, которое и является главным источником информации об игровом мире. Но на этом разбродничке не остановились, и, решив предоставить игрокам полное ощущение реальности происходящих событий, в клиент вклеили чат. Теперь перед боем или в его решающие моменты можно не только задать противника войсками, но и морально похоронить его под тоннами своих высокоинтеллектуальных высказываний. Ведь что было раньше? Оказалась армия под стенами замка, мечниками помахало, пошутыривало для приличия, и через неделю замок сдался. А теперь Прилепись войска под крепостные стены, а все уже в чате висят и культурно общаются ☺. Иногда даже так долго общаются, что забывают, зачем, собственно говоря, сюда вся эта орда с копылами пожаловала. Короче — вещь новая и интересная.

Жанр: online turn based strategy
Системные требования: ниюко лично обнаружены не были, но подразумевается наличие компа, мыши и модема ☺

Но это еще не все. Допустим, сегодня на кого-то из игроков снизошло озрение в виде гениальнейшего тактического хода, который потом будет вспоминать с благоговением потоки. Но что делать, если он поиграет может только через неделю? А если через неделю озрение исчезнет? И тут на помощь приходит еще одна полезнейшая фишка, такая как помечание нужных квадратов и позиций с помощью маркеров. Взяли быстроенко потыкали маркером по карте, воплотили свое стратегическое решение на мониторе, поставили с помощью этого же маркера на противнике огромный жирный крест — и считай победа в кармане ☺. А потом через неделю плгнул на карту — и вперед, осуществлять уже разработанный в подробностях план.

Кроме того, в клиенте присутствует возможность отослать игроку персональное сообщение — что-то типа локального мыла. Это на тот случай, если в чате пообщаться не удастся, а сказать надо много.

И наконец, самым главным элементом является, собственно, игровое окно, где располагается локальный участок мировой карты (его можно уменьшить или увеличить по желанию), и так называемая «медаль управления войсками», в которой представлена информация о выбранном подразделении и также с ее помощью можно передвигать юниты. В общем, клиент выполнен так, чтобы максимально облегчить играющим внимание в игровой процесс и позволить им сосредоточиться на главном — продумывании своих ходов.

Ну вот, теперь можно поговорить и о юнитах. Всего их в игре 17 разновидностей, причем новые, более мощные и более смертельные появляются только после апгрейда вашего замка. Среди войск можно было встретить как стандартных мечников, пунчиков, конницу, так и довольно-таки интересные



мысли по взятию стратегической вершины под кодовым названием «хресло»; хитрые тактические маневры, чтобы вести соперника в заблуждение; неожиданное появление у противника подкрепления в виде пары пластмассовых танков, которые сразу вступали в бой и на корню рубили блестящую задумку по миллионной победе. Знакомые ситуации, не правда ли? Но никто даже не догадывался, что через несколько лет эта, казалось бы, простейшая игра обретет свою вторую (а может, и третью, четвертую и т.д. ☺) жизнь во Всемирной Паутине. Но это все-таки случилось, теперь почти каждый, у кого есть модем, может позволить себе вспомнить те далекие времена и оловянных солдатиков. А в этом ему поможет пошаговая стратегическая онлайн-овая гейма под названием **Sanktrum**.

Оговорюсь сразу — игра, хоть и средневековая, но не фэнтезийная. Никаких эльфов, гномов, хоббитов и прочей нечести в ней нет. Есть только одно расо людей, которые и выясняют между собой отношения под вашим непосредственным командованием. Поэтому основной упор здесь делается только на тактику и стратегию ведения боя, в чем, в общем-то, нетрудно убедиться. Ведь когда всем враждующим сторонам предоставляются совершенно одинаковые юниты, то ничем дру-



подразделения, как катапульта, ловушка. С помощью ассанов не проблема устроить партизанскую войну, а саперы помогут вовремя обнаружить ловушки на пути вашего непобедимого войска.

Помимо основных характеристик атаки/защиты у каждого воина в наличии некая «зона видимости», т.е. параметр, который показывает, как далеко вокруг себя этот юнит видит. И эта штука очень серьезно влияет на весь игровой процесс, потому как кониты, ви-

дащие далеко, долго не живут. Помимо противника, этому способствует и показатель защиты в их персональных параметрах. Ну а солдаты, которые так и рвутся в бой, ограничены в своем обозрении местных достопримечательностей. Уловиваете, о чем я? А о том, что рядом с каждым бронепоездом должен быть человек с биноклем. Ведь если

нужно прибыль, то понятно, что никто их просто так сдавать не собирается. Кстати, о прибыли. За каждый пройденный ход нам начисляются некую финансовую премию, которая идет не только на постройку войск, апгрейд замков и фортов, но и на содержание армии. Поэтому мало построить штук 100 конных воинов, надо еще суметь их прокормить.

И в завершение пару слов о том, как начать играть. Прежде всего скачайте игровой клиент по адресу <http://online.download.ru/Download/ProgramID=13716> или с сайта <http://www.sanktrum.ru>. «Весна»

он около трех метров, что совсем немного, как для такой игры. Игрушка совершенно бесплатная, поэтому можете прямо сейчас заняться выкачкой заветного сетла. После установки запускаем ехе-шник и в появившемся окне нажимаем на кнопку **register**. Регистрацию автоматическая,

поэтому никаких писем с личным подтверждением ждать не надо. После всего этого вы автоматом получаете свой UIN или персональный номер по нашему. Все, можно подключаться к серверу. После чего перед вами появится список доступных игр, среди которых и придется выбирать. Как я уже говорил, это игра пошаговая, следовательно, надо тщательно проанализировать, когда и кто может ходить. Само игровое время делится на игровые сутки, в каждом из которых ровно 24 иг-

руется». Это и есть выходные дни для гейм. Поиграли денек и все, ждем до следующего игрового дня. Похоже, для каждой игры на каждый игровой день выделяются и «выходные часы». Так, например, игровым днем может быть воскресенье, но не полностью 24 часа, а только 12. В остальное время игра не играет.

Ну а для тех, кто не может заснуть, не взглянув на последние новости с поля битвы, предусмотрена функция **offline-просмотра**: в этом режиме вам будет представлено вся карта с юнитами на последний момент игры. Единственный ее минус — юнитов нельзя ни



вражеские войска не попадают в зону видимости вашего отряда, то они спокойно, никем не замеченные, строевым шагом доходят до точки «х», которая по случайному сплетению обстоятельств всегда оказывается вашим замком. И, решают там поселиться. Ну а ваши войска продолжают двигаться в указанном им направлении, твердо уверенные, что вокруг никого, кроме сусликов и белочек, нет. Вот вам и стратегия, вот вам и тактика. Так что можете уже сейчас начинать просчитывать баланс сил/дальность ваших будущих войск, а я продолжу свое повествование.

Поскольку игра стратегическая, то чего еще не хватает для полной радости? Правильно! Влияние рельефа местности на проводимые на ней действия. Итак, вас ожидают штрафы за лазанье по горам, форсирование рек и собирания грибов в лесу. И вдобавок к этому вы получите модификаторы боя для юнитов в зависимости от территории. Нет, конечно, тяжелая конница может с гиканьем и песнями вернуться в лес, где обретаются рыцарские поклонники Робин Гуда с арбалетами наперевес, но поверьте мне — она с такими же гиканьями из того леса и вылетит, только в значительно меньшем составе. Потому что в данной ситуации арбалетчики играют на своем поле, а конница тяжелой конницы сражается на выезде, за что получает штраф ко всему, к чему только этот штраф можно приписать. А вот в ответном матче на равнинах перевес окажется на стороне конной команды. Поэтому прежде чем лететь на враждебные хлипкие войска, подумайте, а не находится ли они уже в полностью ополканном состоянии с извлеченными из заначек лазерными винтовками.

А теперь затронем такую немаловажную тему, как захват замка. Ну что тут можно сказать. Не «Герои». Замок захватывается не с полувыстрела, а на протяжении довольно длительного времени. Особенно если противник решил, что эту точку ему терять особо не хочется и начинает подводить к нему резервы. В результате на карте вокруг замка не остается ни одного свободного квадратика для перемещения, и начинается мясорубка. А если учесть то, что именно замки приносят основ-



ных часов (кто бы мог подумать), и ходить юниты могут только раз в игровые сутки. Другими словами, походили в 3 часа дня по игровому времени — следующий ход будет ровно через 24 часа этого же игрового времени, один игровой час может оцениваться от 5 до 60 минут в реальности. А пока идет время, вам начисляются деньги, идет постройка юнитов, даже если все ваши юниты уже походили (для этого и игровые сутки и делаются на 24 хода). И так, пока не восстановятся ходы войска. Потом история повторяется.

У вас не получается играть каждый день? Не беда! Выбери себе игру, игровыми днями в которой являются суббота и воскресенье. Не подходит воскресенье? Ищем игру в понедельник и т.д. Ведь все дело в том, что помимо длительности шага для каждой игры определяются дни, в которые она попросту не играет или «паузи-

рует», ни двигать. Специально для тех, кто подключился к игре не с самого начала (а «подключился» начало игры очень сложно), введено следующее правило: за каждый истекший день игры вновь прибывшему начисляется определенная сумма компенсации в золотом эквиваленте. То есть, даже играя не с самого начала партии, есть шанс стать ее победителем. Поэтому смотрите, выберите, стремитесь занять вышнюю строку в инетовских рейтингах и быть причисленными к игровой элите.

В общем, не игра получилась, а один сплошной плюс. Правда, я бы в нее догнал «туман войны», чтобы четче просматривалась зона видимости каждого юнита, но всем не угодишь.

И главное — запомните, игра действительно стратегическая. Думать придется много, и прежде чем нажать на заветную кнопку Move, нужно будет взвешивать каждый свой ход. Таких игр сейчас катастрофически мало, и именно своей особенностью мне и притянулся Sanktrum. Так что если



среди вас есть стратегические генералы или генеральные стратеги — вперед, доказывать свою значимость на просторах театра военных действий.

RiP.MANIAC rest@zoos.net

WORLD WAR II

FRONTLINE COMMAND

Разработчик: KOCH Media

Издатель: Bitmap Brothers

Жанр: RTS о второй мировой войне

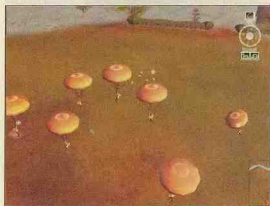
Системные требования: P3-800, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео

зарядится за спины товарищей, чтобы вернуться в первые ряды как раз в момент полной перезарядки. За пехотой гоняется танк — давите кнопку «разбегаться», пока тот, стреляя в ту сторону, где «вот только что были наши», не подлетит на расстояние броска гранаты или не попадет в заранее устроенную засаду в городе...

Таких примеров можно привести великое множество, и даже сверх того. Потому что по динамике игра оставляет за собой все известные мне стратегии. Даже Red Alert 2, который, как признают многие, слишком быстр, чтобы в него играть. Да, в FC все происходит куда как медленнее, но ведь в RA2 не надо было совершать столь сложные так-

Вторая мировая война, как известно, — неисчерпаемый источник идей для компьютерных игр. Мировой рынок изнывает от огромной массы подделок, так или иначе свя-

занных с этой темой. Бывают подделки качественные, бывают не очень. Встречаются и стратегии, и шутеры, и RPG. Чтобы перечислить все, не хватит не только статьи, но и всего журнала. Заметим, часть из них сделана американскими разработчиками. Казалось бы, ну и что? Какая разница кем, лишь бы интересно получилось. Да вот нестыковочка — американцы, похоже, всерьез полагают, что вторую мировую выиграли именно они, благодарно вызволив Советский Союз и их с ним от злых и коварных немецких оккупантов. И если поначалу это вызывало у братьев-славян лишьнисходительную улыбочку, то теперь откровенно начинает доставать. Ну ладно бы просто хвастались, а все бы знали, что это неправда. Так ведь последнее время некоторые люди уже начинают верить, что Берлин штурмовали американские солдаты. Не так давно, еще обучаясь в школе, я мог наблюдать интереснейшую картину: лицо учителя истории, у которого новенький младшеклассник уточнял, как же звали того американца, что героически прорывался в осажденную столицу Германии и в одиночку удерживал стратегически важный мост, помогая нерадивым советским солдатам... Кто там говорил о вреде компьютерных игр? Вот вам наглядный пример! Не играйте, дети, в Medal of Honor, пока не закончите одиннадцатый класс средней школы!!!



мать, сколько народу еще уверует в очередные ложные факты. Или истинные, но с точки зрения американцев...

Как оно вообще

Честно, я не нахожу слов, чтобы описать игровой процесс. Вот вы как-нибудь на досуге попытайтесь описать словами рюмку, а я на вас посмотрю. Та же ситуация и с игрой — только что-то мылишь да руками размахиваешь. Ну представьте себе, бегут наши автоматчики, навстречу им — фашистские хлопцы с карабинами. Мы в них лоп-лоп-лоп, они в нас тух-тух-тух, сверху падает минометный снаряд — у-у-у, БА-БАХ — по трупам про-

вигается танк, р-р-р, в него уже стреляет орудие — бдх, у-у-у, ХЛОП, снесло башню... А сверху гудят самолеты, сбрасывая подкрепления, которые снизу поливает свинцом пулеметчик под прикрытием огнеметчиков, противотанковых установок, бункеров и танков, на которых уже напирала вражеская волна ракетчиков. И все это на предельных для человека скоростях. Феерия взрывов, красок, света, шума и чувств. Ускоренный «Блицкриг», помноженный на реалистичных «Генералов». Веселейшее действо, где рош не прокатывает. Здесь надо думать, и думать быстро — промедления нам не простят. Пока танк наводит на наш отряд пушку, тот уже должен



тические маневры — просто взял всех в один кулак да отстранил, на радость сопернику. Здесь же даже при малейшей попытке взять всех скопом и провести короющей дланью по карте с вас быстро выбьют спесь. Случайно засевавшие да домами минометчики, покорящие воле командира, способны выкостить вашу армию, находясь в полной безопасности. Причем для чистоты эксперимента они засаду по обе стороны нашего маршрута,

да еще и в окружении родных танков и самоходок, чтобы пресечь любые попытки обходить дом. И дело даже не в продвинутом AI (которого тут, к сожалению, не наблюдается — AI как AI, ей-богу), а в непредусмотрительности игрока... Но в этом уже разбирайтесь сами. Честно говоря, ничего сложного нет — просто со временем вы научитесь перед выездом в подозрительную местность предварительно отправлять на разведку командира или снайпера и зачищать минометчиками и танками издалека, по мере надобности.

Сразу о недостатках

Говорю сразу — этот минус очень весомый, и к нему не очень-то и легко привыкнуть, так что он сможет отводить от игр новых игроков. Но в оправдание скажу: лично я как-то адаптировался, чего и вам усиленно желаю. А минус этот зовется управление. Упорное желание наших войск реагировать на приказы не как вам хочется, а как им самим заблагорассудится, поначалу



А американцы и счастливы. Не обращая внимания на попытки русских восстановить справедливость десантами «Блицкрига» и прочих более-менее достоверных игр, они продолжают клеветать и глумиться про героизм своих солдат. И об одной из них пойдет речь далее в этой статье. Причем самое обидное, что игра получилась не просто хорошей, а очень хорошей, и страшно под-

забрасывать его гранатами. Пока фашисты оккупируют дом, чтобы спокойно оттуда отстреливаться, к дому должны уже подлетать минометные снаряды. Пока вражеские пехотинцы к нам подкрадываются, наш огнеметчик уже должен отступить на два шага от автоматчиков и залечь в режиме обороны. Иначе здесь не выжить, скорость — наш вернейший союзник. Танк выстрелил — лущай отъезжает под

способно свести с ума самого прожженно-го стратега. Если вашему танку надо, скажем, проехать из пункта «А» к пункту «Б», то вы ему радостно и сообщите мышным кликом по карте местности, то это еще не значит, что он прямо туда и поспеет. Он может покуриться на месте, решить, что по полям, по горам



оно как-то медленнее, чем по дороге, и поехать в сторону ближайшего шоссе. То, что там уже сидят немцы с противотанковыми орудиями, не волнует его нисколько. Его, может, и нет, но у меня в такие моменты появляется желание самостоятельно запознать под его гусеницы со связкой гранат. Так что запомните: если юнит решает, что есть более быстрый путь продвижения к цели, чем напрямую, он поедет в обход. Если вы решительно против этого, отправляйте его короткими перебежками по прямой — так, чтобы доезжать до дороги и объезжать по ней казалось нерациональным самому юниту. Это первое. Второе: в каком порядке расположились ваши юниты, выделенные в рамку для отправки в нужное место, в таком порядке они и приблудут туда. То есть, если ваш отряд разбросан по всему экрану, не ждите, что он скукуется. Если вам необходим более плотный строй, надо вручную брать каждого по отдельности и приводить в то место, где он нужен. Впрочем, это не недостаток — с другой стороны, это очень удобно. Но к этому еще нужно привыкнуть... И последнее — если вы объединили юнитов в группу, то развести их вам больше не удастся — при клике на одном юните выберется вся группа. Это просто кошмар, если честно. По неосторожности объединив танк с командиром в группу 1 (для повышения радиуса обзора), я получил танку головной боли — если я приказывал кого-то атаковать, они атаквали обо. Но танк — с почтенного расстояния, а командир со своим пистолетиком упорно бежал плотную, обречая себя на погибель, которой никак нельзя было допустить. И хотя враг умер раньше, чем командир, в результате получилась еще хуже: юниты разбежались в разные концы экрана. Так что свести их вместе (по идее командир должен следовать чуть-чуть позади танка) уже не получилось — ведь больше, чем одному их выделить и привести в нужную точку нельзя (причины — см. выше). В общем, объединение в группы — считайте, заведомая потеря минимального юнита.

Если все вышеперечисленное вас еще не испугало, могу сообщить и приятную вещь, до которой впервые додумались именно в FC. Так как управление в игре схоже с C&S'шным, левый клик отвечает за действие, а правый — за отмену выделения юнитов. Еще одно нажатие правой кнопки выделит тот же отряд, что был выделен до отмены. Мелочь, но насколько удобно и приятно... Еще одно фиш — правый клик на каком-нибудь юните вызовет расширенное меню управления, где можно, скажем, заставить пехоту передаваться ползком или разгрузить грузовик и т.д. Также довольно удобно [только «горячими» клавишами оно все равно как-то сподручнее]. Жалко, что Westwood расстался — взяли бы на заметку...

Кто же эти герои

Две воюющие стороны — это все-таки миловаты. Фашисты и союзники, причем кампания припасена только для вторых. Немецким игрокам придется довольствоваться лишь мультиплеером, а жаль. Дело в том, что супротивники в игре различаются просто-таки кардинально, а не дублируют войска друг друга. Есть предложение разобрать их, эти виды войск, поподробнее.

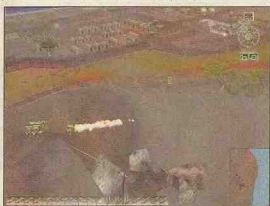
Пехота — единственный тип войска, который есть на вооружении сразу у обеих сторон, ничем не отличающаяся (кроме формы) от вражеской. Что приятно, так это значительная возросшая важность «пушечного мяса» по сравнению с другими провоенными стратегиями. При умелом управлении одними только солдатами можно протоптать миссию, с равным успехом изничтожая как людей, так и технику и постройки вражины. Хотя бы потому, что только пехиные граждане умеют прятаться в зданиях и вести оттуда заградительный огонь. Среди представителей пехоты были заменены следующие виды:



Стрелки — парни с карабином и бесконечными патронами к нему. Кинутся отрядами по шесть штук, каждый имеет в загошишке по две гранаты. Хороши тем, что их в отряде больше, чем других пехотинцев, в целом же — абсолютно ничего выдающегося. Разве что большое количество гранат (2x6=12, а это танка два-три) позволяет эффективно использовать их против техники.

Если, конечно, удастся их подвести к ней достаточно близко для броска. Также хорошо подходят на роль разведчиков.

Автоматчики — стреляют чуть не под себя, на высокая скорострельность поз-



воляет им уничтожать стрелков пачками. Если, конечно, они не норовят на гранату — которую, кстати, и сами могут кинуть. В отряде три человека, у каждого по паре гранат.

Пулеметчик — противопехотная панacea, абсолютно бесполезная против техники из-за отсутствия наличия гранат. Но автоматная скорострельность в сочетании с дальностью карбина способна остановить не один пехотный отряд. Эти бойцы ходят в гордом одиночестве.

Минометчики — пара бравых парней с минометной установкой, бьющей навесом через полкарты. В сочетании с каким-нибудь наводчиком превращаются в настоящий ад как для пехоты, так и для техники, так как могут стрелять через препятствия. Таятост с собой 50 мин — совсем немало.

Инженер — не самом деле, ракетометчик. Боезпас ракет для базует неограничен (!). Стреляет далеко, но чертовски медленно и по прямой. Для тонка требуется попадания дво-три, так что в одиночку его лучше не водить. Кроме того, имеет парочку заметных рюкзачков со взрывчаткой для уничтожения зданий изнутри.

Командир — местная разведка. Стрельба из жалкого пистолета компенсируется наличием мощнейшего бинокля. Глянет куда-то вдаль — чу! На границе танки ходят хмуры. Новел минометчиков — уже никто нигде не ходит. Чуть ли не самый важный юнит по тактической ценности.

Разведчик — не столько разведчик, сколько западло для вражины. Имеет в наличии автомат и три дымовые шашечки, которые, будучи брошенными, вызывают на себя огонь бомбардировщиков или артиллерии. Кинув такую шашку в стан врага, вы узнаете, что такое настоящие взрывы.

Снайпер — он снайпер и есть. Один выстрел — один труп. Это если конкретно в него стрелять, а так он слишком часто промахивается. Зато, как и командир, умеет глядеть вдаль через оптический прищел.

Отметчик — еще один противопехотный пехотинец. Лучшие автоматчики, но хуже пулеметчика, зато умеет «выжигать» людей из укрытий.

С пехотой вроде как все, но ведь есть еще и **техника**. Причем у каждой нации своя. Ночем, пожалуй, с **союзниками**.

Грузовик снабжения — еще одна важная тактическая единица. Если у кого-то за-



кончились боеприпасы, то ему самая дорога к этому грузовичку — обеспечат, причем бесплатно и бесконечно.

Медицинский грузовичок — лечит ваши пехотные отряды. Но — внимание! — не воскрешает уже убитых: если после попадания снаряда в ваш отряд там осталось трое погибших солдат, то из грузовика их вылезет опять же трое, разве что уже вылеченных.

Миниатюрный грузовик — 60 снарядов, скорость и маневренность. Впечатляет, правда? Стреляет не так метко, как пехотинцы, но способен уворачиваться от вражеских снарядов. А это уже кое-что да значит. Против особо настырной пехоты имеет в наличии небольшой пулемет.

«Джил» — шустрая машинка с пулеметиком. Также умеет уворачиваться от снарядов и возить на прицеле орудия, для чего в основном и используется — только хил пулеметик-то.

БТР — транспорт на десять персона со скромной броней и пулеметом. Машинка шустрая, но если ее взорвет, по погибнут все, кто в ней имел неосторожность сидеть. Неприятно, однако...

Грузовик-амфибия — тот же транспортер, только умеет форсировать водные преграды. Двигается по очень странной траектории — заранее убедитесь, что его неарокром не подстрелят на полпути.

Танк «Шерман M4» — самый обыкновенный танк. Умеет целиться и стрелять на ходу, что выгодно отличает его от немецкого аналога. Впрочем, броня оставляет желать лучшего, да и боезапас в 25 снарядов удушает. Тем более, что в реальном «шермане» их было чуть ли не втрое больше — 71 штука.

Танк «тетрарх» — отличный нетяжелый шустрый танчик с 50-ю снарядами на борту. И хоть немецкие аналоги опять же покруче его по толщине брони и силе выстрела, стреляет он, как правило, первым. Так что группой из трех-четырех таких мишашек можно поодиночке настрелять немцев даже без потерь.

Танк «Шерман» Firefly M4A4 — толстенный танк с сильнейшей ударной мощностью, но всего с 15-ю снарядами. При встрече с немецким «тигром» результат непредсказу-

ем, но скорее всего перевес будет на стороне «шермана». Вот только в затяжных перестрелках им особо не повоюешь.

Танк «Черчилль» — в отличие от реального прототипа, этот танк является чисто огнеметным, без намека на какую-нибудь пушку. Медлительный до чертиков, но пехоты разделяет на барбекю в считанные мгновения, выжигая ее из зданий и из-за препятствий.

Танк-амфибия — обычный «шерман», но умеющий плавать по воде. Надо ли говорить, какую это дает свободу для маневра? Воздушная подушка — великое изобретение человечества.

Гаубица QF-17 Pounder — требует наличия тройки управляющих пехотинцев, после чего превращается в потрясающе полезное орудие. Снаряды, коих всего 15 штук, летят быстро и точно — фиг кто увернется. Перемещать гаубицу можно с помощью специальной самоходной техники.

Ну а теперь **немцы**. **Броневик** — быстрый и весьма крепкий автомобиль с мощным противопехотным пулеметом. Очень опасная вещь, пока не «поймает» пору гранат.

Легковая машина — встречается в кампании, где играет роль мишени. Может, чем-то и вооружено, но уж больно стремительно взрывается под обстрелом.

БТР и Грузовик снабжения — полностью переключались со стороны союзников. Разве что внешний вид поменяли.

Танк T-IV — толстый немецкий танк с сильной атакой. «Шерман» один на один сло-



сит почти всегда. Из недостатков — не стреляет на ходу, так что маневрировать не удастся, лучше уйти им в глухую оборону.

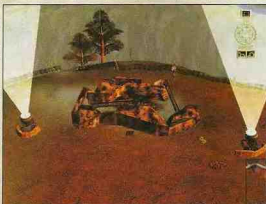
Танк «тигр» — ручаюсь, многие читатели смогли бы мне рассказать об этом танке гораздо больше, чем я им. В игре это очень медленный танк с толстой броней и жуткой убойной силой. Один на один его, пожалуй, не прибить никто. Приходится отстреливать издалека и минометами или же толпой инженером — благо стреляет он довольно медленно.

Танк «Королевский тигр» (Tiger IIa) — в игре его скорее можно назвать королевской черепахой. Из-за своей медлительности

без особых проблем сносится парой заходов с минометами. Но если не дай Бог прозевать его и подпустить к своим войскам — держитесь. Он от них мало что оставит.

Танк «пантера» — еще один толстый немецкий танк (да, они у них все толстые), но при этом довольно быстрый. Сильнейшая вещь — один на один ее даже Шерман M4A4 не снесет. Разве что с тыла подойти удастся.

«Ягдпантера» — противотанковое орудие с нехилой атакой и приличной маневренностью. Все же отсутствие вращающейся башни сыграло с ним плохую шутку — с тылу и бортов орудие крайне уязвимо. Но



разворачивается довольно быстро, так что зевать не рекомендуется. Очень умело прячется в засадах.

«Ягдтигр» — колоссальная мощность орудия компенсируется очень низкой скоростью поворота корпуса. Подходить только сзади или с флангов — в лоб его не прошибешь, а вот оно-то ваши танки снесет одним-единственным выстрелом. Жуткая вещь.

Зенитная самоходка — в принципе, это противовоздушное орудие, но в связи с большим дефицитом авиации в игре переквалифицировалось в уничтожителя пехоты. Рвет солдат на гренки, грузовиками тоже не брезгует — уничтожайте как можно скорее.

Миниатюрная самоходка — установка «Град» в миниатюре. Шестиступенчатый од на колесах. Стреляет так быстро, как это вообще возможно (но когда выстреляет все снаряды, очень долго перезаряжается). Сильнейшая штука, плюс ко всему еще и гораздо уворачивается от вражеских выстрелов.

Бронеповоз — неподвижное, но очень бронированное и далеко стреляющее орудие. Как правило, находится на открытой местности, так что уничтожить его порой не так-то просто.

Орудие Pak-38 — та же союзническая гаубица, но стреляющая раз в полтора быстрее. Крайне приятная штука, если честно. Особенно если удастся отбить его у немцев ☺.

Как видите, количество войск не столь уж велико, что, впрочем, компенсируется огромным их разнообразием. Разработчики не стали превращать игру в интерактивную энциклопедию по вооружению второй мировой, а смело подкорректировали реальные факты ради отточивания игрового баланса. И им

это вполне удалось — немцы, медлительные, но мощные, удачно гармонизируют с маневренными, но слабенькими союзниками. Пехота наконец перестала быть безликим мя-

кой) реакция войск заметно снижается, а если вы поставите отряд в оборону или засаду — возрастает.

Самая правильная тактика — это, несомненно, расстрел издалека. Скажем, из минометов или гаубиц при содействии командира или снайпера. Но у дальноточных отрядов всегда есть «мертвая зона», в которую они попасть не могут. Так что одинокий

это красота растворяется в разводах и пятнах, так что обладатели слабых машин будут отчаянно плыть в монитор — мол, и что вы тут такого нашли? Да уж, нашли! Вот попробуйте поиграть на максимальных настройках, пусть недолго и с тормозами. Все-таки зрелище, впечатляющее донельзя.

Игра довольно требовательна к системным ресурсам. Она даже слегка подгормаживала на «Атлоне» 1.49 ГГц, 256 МБ ОЗУ,



сом, годным лишь для отвращения вражеского огня. При определенной сноровке вполне можно уничтожить вражеский танк парой отрядов стрелков. Да и засады в домах — приятнейшая функция.

Тактические ухищрения

Для начала стоит оговориться, что в игре два уровня сложности — легкое и посложнее. Но полечнее — это неспортироно: у войск бесконечные патроны, пехота умеет лечиться, а в компании доступны вдвое меньше миссий. Поэтому про «новичка» забудьте сразу и выберите «ветерана»: терять 15 миссий из 30 — это, согласитесь, несерьезно.

Первое, чем надо овладеть, играя в Frontline Command — это набор горячих клавиш. Умение вовремя залечь, остановиться, метнуть гранату — это процентов 30 от общего успеха игры. Особенно это касается гранат — вы еще не забыли о важности пехотинцев? Так что добавьте себе раз и навсегда: клавиша **Alt** отвечает за альтернативный огонь отряда. И если вы, выгуливая отряды стрелков по городу, за углом дома обнаружите «Королевский тигра», который уже поворачивает башню в вашем направлении, ни в коем случае не пытайтесь скрыться обратно за угол — пока солдатики будут разворачиваться и перегруппировываться, так пять раз успеет свистнуть угол дома вместе с ними. Вместо этого лучше втоптать **Alt** до упора и клацнуть по «тигру» мышкой — отряд, вероятно, не уцелел, но шесть гранат свое дело сделают. И хоть гибель их будет не напрасна.

Еще не стоит забывать о реакции. В большинстве случаев кто выстрелил первым, тот и прав. При этом немцы в стационарном положении стреляют, как правило, раньше. А вот в движении палят, уже, не обучены. А поскольку один из двух американцев с немцами не тягаться, ваша задача состоит в том, чтобы заставить немца двигаться. Например, проехать у «тигра» перед носом на джипе — если погнаться, то фашист промахнет, бросится в погоню и через пару метров наткнется на заградительный огонь ваших танков.

Кстати, учтите, что при проходе сквозь препятствия (кусты, скажем, или бугор ко-

ряды без прикрытия. А то их очень быстро найдут и ликвидируют.

Иногда, наблюдая карту, вы можете узреть крестик (или звездочку, при игре за немцев) среди тумана войны. Это означает, что в этом месте предположительно находится враг. Не забудьте пальнуть туда из миномета — на всякий пожарный. А потом уже и в бинокль можно глянуть — что там было среди этих обломков и розвалин.

Ну, в общем, это все, что я могу сказать о тактике. Конечно, только одним этим делом не ограничивается, но перечисленное — это



те основы, которые просто необходимо знать. С прочими же тактическими премудростями милости прошу разбираться самостоятельно.

Тушки свежепрожаренные

Пожалуй, самое неизгладимое впечатление от игры я получил, созерцая трупики солдат после попадания в них снаряда. Маленькие, обугленные, дымящиеся, разлетающиеся во все стороны тельца возбуждают в глубине сознания поистине патристические позывы к мести. Как же так, они нас поджоривают? Да мы их шашл. И пошло-поехало.

Нет, все-таки графика в FC отличная. Я бы даже сказал, великолепная — до того красиво смотрится вся эта феерия на экране. Трекмерные солдатики (и их трупики) выглядят не особо уплываю — даже окуривание, чем солдатики из «Генералов». Танки — отдельная песня. Красотища, да и только. Ну а про здания и местность вообще молчу. Только упаси Господи вас включать 16-битный цвет — вся



64 Мб видео на высоких настройках. Так что думайте сами, какая машина ей нужна для отличной работы. Конечно, ее можно запустить и на более слабом компьютере с низкими настройками, но, повторюсь, от этого игра потеряет изрядную долю своей прелести.

Заключение

Играть не просто интересно и приятно, а просто-таки захватывающе. Игра умеет ввести игрока в раж, в ней чувствуется настоящий драйв. Тот самый, который заставлял судорожно цепляться за мышку, проламывать клавиатуру носком и брызгать слюной в монитор. Если вам нравятся быстрые, стремительные игры (причем, не только аркады и шутеры), то вам сюда. Чтоб миссии к пятой, когда уже адреналин в крови вытесняет из нее спирт, увидеть жалкую кучку своих солдат, вышедших на пляж Нормандии под непрерывным огнем из бункеров. Увидеть, как они десятками погибают под немецкими пулями, попытаться провести их во вражеский тыл, но, наравшись на превосходящие силы противника, беспамятно отступить и, не замечая непрерывно прибывающего подкрепления, возвести глаза к небу и громко заорать в пространство: «Это же невозможно!» А в это время где-то далеко-далеко в другой стране один из разработчиков игры вспомнит что-то свое, улыбнется про себя и прошепчет: «Возможно-возможно, надо только постараться...» Да, хорошую игру тоже можно сделать. Надо только постараться...

ПромТех
Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ЖИВЫХ
Комп'ютер, комплексных
та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборжана, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

Разработчик и издатель: EA Sports
(www.easports.com)

Суть продукта: спортсизм с элементами... много чего

Минимальные требования: Windows 98SE/2000/ME/XP, CPU 700 МГц, 128 МБ ОЗУ (256 МБ для WinXP), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, видео 32 МБ, 600 МБ на HDD + место под swap и сейфы

Примечание: в документации сообщается, что игра не поддерживает GF2 MX и более старые, но не верьте! Я играл на своем стареньком MX200 и тормозов не наблюдал. И еще — игре требуется Internet Explorer 6.0 и MacroMedia Flash Player. Для чего — читайте ниже

Дата выхода: сентябрь сего года
Сайт игры: www.NHL2004.com

Дежа ву по-канадски

Здравствуйте, товарищи! Вспомним 2000 год, когда выходит хоккейный симулятор NHL 2001. Все игровые издания захлебываются от восторга, расписывая суперграфику, суперзвук, суперреалистичность и супердрайв этого творения EA Sports. Причем, должен я вам сказать, хвалят вполне заслуженно, ибо динамичность и графика в этой игре были на голову выше, чем у другого продукта той же компании — FIFA 2001.

Далее, по старой доброй традиции EA, ровно год спустя в свет выходит NHL 2002, более похожий на хорошо пропатченный NHL 2001, чем на самостоятельную игру. Естественно, что восторги в его адрес заметны поутру...

Затем последовал NHL 2003. Каюсь, этот сим прошел мимо меня — в него играл мой брат Al Dee. Но общее представление об игре я получил, и оно оказалось аналогичным: чуть лучшая графика, слегка подправлена физика, новый саундтрек и... ничего кардинального. Дежа ву.

— Застой? Кризис жанра? — подумал я, мысленно обращаясь к разработчикам игры. — А ни фига подобного!!! — ответили разработчики и отправили новый диск в печать.

Ну что ж, по порядку. Как положено.

Сюжет

Что, не ожидали?

Теперь к привычным режимам игры (одиночная, сезон, play off, международный турнир и мультиплеер) добавились еще один. Его назвали **режим лиги**. В этом режиме вам в 20-летнее безраздельное владение передается хоккейный клуб (1 шт.), а также все, что относится к этому клубу (т.е. стадион, тренировочная база, сеть магазинов и прочая недвижимость). При этом вы имеваете свою аватарку с набором характеристик, которые можно КАЧАТЬ!!!

Спортсизм с элементами RPG — уже неплохо, не так ли?

Правда, характеристики изменяются в основном за счет покупки различного оборудования и апгрейда спортивной базы, а также персонала команды. Также стоит упомянуть о таком важном элементе управления командой, как **проведение трансферов игроков**. Здесь все не так просто — для совершения обмена одного вашего желания мало, нужно еще добиться согласия второй стороны. А AI, как уже можно было догадаться, себе во вред меняться не желает. Какой выход? Качать у себя соответствующий новык? Или плюнуть на трансферы и вкладывать деньги в молодежь? Вариантов — множество.

Нам также предлагается углубиться в микроменеджмент команды, причем для того, что-

...Это все то, что называется атмосферой игры.

За тех, кого любит волна...

А теперь отбросим всю дребедень, отвлекующую нас от самого главного — от ХОККЕЯ!

Вот уж не думал, что напишу это слово заглавными буквами... Но давайте я просто опишу, что происходит после загрузки матча, и вы сами решите, каких эмоций достоин это представление.

Итак.

На постепенно проясняющемся экране проявляются очертания трибун ледовой арены, из развешивок которой один за другим на пед выходят игроки. Среди них не наблюдается ни одной пары похожих. Все, абсолютно все игроки максимально приближены к своим реальным прототипам. Их одежда и экипировка проработаны до мельчайших деталей — видны даже наклейки на шлемах с логотипами команд. А как они себя ведут? Одни сосредоточенно рассматривают свои клюшки, другие приветливо машут фанатам, третьи...

Боже! Неужели мой допотопный MX200 способен выдавать ТАКОЕ? Неужели он даже не захлебнется тормозной жидкостью, захватив в объектив трибуны с толпами спрайтов... ТРЕХ-МЕРНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ???

Протираю глаза бархоткой и закапываю нафталином. Щи-паю себя похлопываю. Смотрю еще раз...

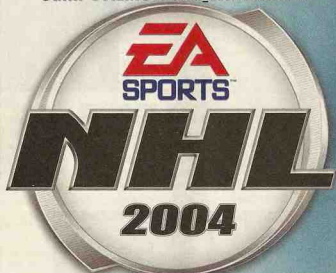
Нет, не привиделось. В NHL 2004 все, действительно ВСЕ зрители выполнены в полном 3D! И пусть у них всего лишь по желтой сотне полигонов на брата (оценочно), и пусть у них всего лишь пять-шесть текстур на всю бригаду, но ведь их около десяти-двадцати тысяч! И при всем при этом мой MX200, пытаясь абстрактный план арены, выдает, как минимум, 15-20 fps'ов! Ну что тут скажете? Оптимизация кода, однако. Думаю, если бы разработкой Doom 3 занимались в EA Sports, то он бы без тормозов пошел и на 486DX @.

Правда, есть и обратная сторона медали — старые видяки не поддерживают многие современные спецэффекты, которые, в итоге, умный движок NHL 2004 сам отсекает от игры, понижая таким образом нагрузку на графический процессор. Отсюда делаем вывод, что на GeForce FX игра смотрелась бы на порядок круче. Но куда уж круче?

Впрочем, я отвлекся, простите.

После выхода игроков на лед перед глазами проносится минутная подборка самых ярких моментов предыдущей встречи команды, сопровождаемая яростным гитарным драйвом. Позже (игр через 10-15) замечает, что набор этих самых роликов все-таки ограничен, но желания отключить

Saint DAEMON saint_daemon@kiit.net



бы разобраться в специфических тактических терминах, в игре присутствуют довольно подробные хелп и глоссарий.

Таким образом, если заниматься всей этой ерундой, а собственно матч симулировать (есть и такая возможность), то NHL 2004 превращается... в типичный менеджер!

Спортсизм с элементами менеджера — это, казалось бы, вполне закономерно, но такого ведь еще не было, не так ли?

Ну и, конечно же, не обошлось без различных мелочей, способствующих внедрению



игрока в «шкуру» босса хоккейной команды. Это и кабинет, «оборастающий» новой мебелью по мере развития команды, и настоящие обещания акционеров клуба подарить вам что-нибудь ценное по случаю вашего ухода на пенсию (что именно — пока неизвестно), это...

его почему-то не возникает. Наверное, в этом «киноват» музыка, подборка кадров не может вносить ничего, кроме безмерного уважения. Судите сами: Alien Ant Farm, the Deftones, Adema и многие дру-



гие. За неимением шляпы снимаю перед разработчиками скальп. Не свой, а А!а, конечно ☹.

Но шутки прочь — игроки заняли свои позиции, и в гулком воздухе замершего от напряжения зала раздается звук стартовой sireны.

Вбрасывание!

Шайбу выигрывают New Jersey Devils, и под одобрительную реплику комментатора Мэдден отбьет пас вперед. Финт. Удар!

Вратарь ловит шайбу и отдает ее своим — контратака! Я судорожно толчу «отбора», но не достаю соперника. Переключаюсь на другого игрока — есть! После мощного удара корпусом игрок Detroit Red Wings врывается в отбойник и теряет шайбу. Все это сопровождается раскатистым гулом трибун и черепом самого игрока.

Атака. Менья цепляют клюшкой за шею и валит на лед. Савитко! Нарушитель отправлен отдышать две минуты.

Вбрасывание!

Снова шайба у меня. Обхожу ворота сзади. Пас. Удар! Вратарь... Снова удар! Снова вратарь!!! Но... один неудачный пас — и шайба у меня... ГОЛ!!!

Волна трехмерных зрителей подхватывает мою крышу и уносит за пределы видимой области экрана!

— He rifles the shot!!! — орет комментатор, и я понимаю, что эта серия ударов действительно была очень похожа на автоматную очередь. Кстати, о комментаторах. При попытке отключить их игра просто терит половину своей атмосферности!

И вот, вытирая рукавом остатки адреналина, я наблюдаю за радостными телодвижениями моих игроков. Motion capture, однако? — промелькнуло в голове. Затем взгляд случайно падает на часы, и я с ужасом осознаю, сколько времени сижу за компьютером...

Кошмар!

Что случилось с серией NHL? Откуда в ней столько динамики, столько драйва? Нет, оно, конечно, и раньше было довольно динамичным, но чтоб настолько! Мысли типа «вот еще один матч — и все» повторяются и повторяются, постепенно уходя в бесконечность.

Но теперь, все-таки оторвавшись от монитора, прихожу к выводу, что немалая зос-

луга в этом принадлежит возможности бить «с лету», не «вбрасывая» шайбу перед ударом. Зачастую на высоких уровнях сложности вратаря соперников можно «пробить» только таким способом. Да и вообще, управление, по сравнению с NHL 2003, было серьезно переработано, но все равно осталось простым, удобным и понятным. Тем более, что все кнопки можно запросто переименовать на свой вкус (не в пример серии FIFA).

Пожалуй, стоит описать остальные возможности геймплея и физической модели игры.

Первое, что сразу бросается в глаза, — это шайба. Этот маленький резиновый предмет живет на льду своей собственной жизнью, подчиненной только законам Ньютона и T&L. Дело в том, что раньше шайба как бы «прилипала» к клюшке игрока, который ею владел, а теперь потерять ее можно, просто неудачно разбросавшись. Если же шайба попадет в зону досягаемости игрока соперников, она становится уже вашим «общим» достоянием. Это значит, для того, чтобы ударить по воротам, вашему сопернику не нужно отбирать у вас шайбу! Ох, сколько же раз мне вот так забивали, просто выбивая (простите уж за масть мажорное) шайбу у моего защитника!

То же самое наблюдается и при силовой борьбе. Если, как в описанном ранее эпизоде, прижать соперника к ограждению, шайбу, которую он вел, спокойно поскользится себе дальше. И тут уж чей игрок окажется ближе — тот и молодец ☹.



Есть изменения и в том, что касается обычного отбора. Новая система игры позволяет действовать клюшкой по всему радиусу, куда только достанет рука.

Более мелкие, но тоже приятные фишки NHL 2004, — это ворота, которые можно сбить с места (желательно — соперником), более плавная анимация игроков, слетающие с голов шлемы... Список очень длинный.

...And I'm going under...

А теперь я должен покаяться. Я играю в NHL 2004 не ради качественной графики с чудовой озвучкой, не ради реалистичной физики игры и своей страсти к микроменеджменту. Мне даже по боку само буржуазное НХЛ, наполненное состоящим из россиян.

Я играю в NHL 2004 потому, что это спорт-сим с элементами... ФАЙТИНГА!

Вот так.

Как вы уже поняли, на протяжении всей игры противоборствующие стороны успешно муштуют друг друга то клюшками, то шайбой, то корпусом (не от танка, а свини), а то и просто пинают вратаря мордой в отбойник. При этом «шайбонепробиваемое» стекло иногда все же не выдерживает и с радостным звоном разлетается вдребезги...

Что такое «арбитры»? Арбитры в NHL 2004 — тоже человек, поэтому замечает он не все на-



рушения правил. Далеко не все. Но кто же тогда их замечает?

Хе-хе... Да это самый, кого вы лупите почему зря! Мы этого не видим, но со временем у игроков накапливается обидная злость друг на друга, выплеснуть которую вам предлагает надпись внизу экрана — «FIGHT!». Почему только «предлагает»? Вы можете просто продолжать играть, и со временем хоккеисты сами успокоятся, а можете... Нет, давайте нажать клавишу «драка» (по умолчанию — F) и приступить к «чисто конкретному» выяснению отношений!

Сразу оговорюсь, NHL 2004 — это вам не «Мортал Комбат», поэтому здесь возможны всего два типа ударов: в морду и по локтю. Соответственно, против каждого из названных ударов можно ставить блок, но лучшая защита, как известно, нападение.

Бой проходит довольно быстро: противники сбрасывают перчатки (коньки разумно оставляют), хватают друг друга за петельки и начинают «мочить». Каждый удар сопровождается соответствующим звуком, а если пропустить джеб по морде, можно наблюдать разлетающиеся во все стороны слюны, столь хорошо знакомые нам по фильму «Рокки» (части 1-5). В итоге один из хоккеистов отталкивается на лед собирать свои зубы, а другой обращается к нему нехорошими словами, которые за ревом трибун все равно не слышно...

Дикий восторг! Писаю кияткою, отчего подо мной плавится лед...

Кстати, надеюсь, всем ясно, что оба «боксер» получают по 5 минут штрафной отсижки и дополнительной усталости?

Мда, не зря, похоже, EA Sports занимается, помимо прочего, еще и разработкой симулятора баска ☹.

Вывод

Вам еще и вывод нужен? Бегом за диском! ...За сим остаюсь навеки ваш, Святой Демон.

Яскр

БЛОК МАСТЕР

Прежде чем перейти к лирике, скажу прямо: двухмерные логические игры по-лучили достойное пополнение своих рядов. Так и видится возрождение класса головоломок — в случае успеха «Блок Мастера»...

Лирическое вступление

...Запнявший в этот вечер в тронный зал дворца был бы удивлен странным поведением Князя. Тот сидел на полу у подножия трона и переставлял цветные кубики, выкладывая их в странную фигуру, в которой угадывались очертания квадрата.



Часть кубиков лежала в стороне, рядом с листком, исписанным цифрами и почти полностью исчерканным. Князь продолжал самозабвенно выстраивать кубики в линии, вынимать собранные линии и переставлять все остающиеся кубики плотно друг к другу...

О чем, собственно, речь?

Логические игры всегда были, есть и будут отдельным неумирающим жанром. Когда наскутил гениальная стратегия или захватывающая РПГ, курсор сам тянется к «Саперу», «Лайнсу» и ихе с ними. К простым играм, лишенным политической окраски и расовой ненависти, абстрактным — и все равно интересным и исполненным азарта.

Игра *Blocks Swapper* (или «Блок Мастер» — на русском) просто лишь на первый взгляд. Она представляет собой поле цветных блоков или кубиков, отмеченных буквами, из которых нужно составлять горизонтальные или вертикальные линии. Козалось бы, меняй себе соседние кубики местами попарно так, чтобы они складывались в линии, исчезали — и так пока не кончатся. А на следующем уровне их всего лишь будет больше. Но нет — за этой простотой скры-

вается множество хитрых решений, цель которых (помимо удовольствия от напряжения мозга) — получение наибольшего количества очков при наименьшем количестве оставшихся кубиков. Как минимум.

«Квадрат» — базовый тип игры. Кроме него есть еще и «Шестиугольник», составленный из тех же кубиков. О каждом типе игры, а также о некоторых игровых стратегиях я расскажу в соответствующих разделах ниже. Предупреждение для тех, кто хочет разобраться во всем сам: не читайте предложения, начинающиеся со слова «хитрость», а также весь раздел «Шестиугольник» пока не зострате на затруднительном игровом моменте.

«Квадрат»

Князь аккуратно сложил кубики в коробку и спрятал их под трон. В кабинете его ожидал компьютер с той же игрой.

«Казалось бы, обыкновенный квадрат из цветных кубиков с буквами — а сколько вариантов... Тактика решения зависит и от размера стороны квадрата, и от количества фиксированных кубиков, мешающих выстраивать сложные фигуры. Да, конечно, изрядную долю победы составляет внимание, когда ты переставляешь кубик издалека — ведь он может ненароком составить линию, и тщательно планируемая комбинация рухнет, так и оставшись в планах».

Князь запустил игру и задумчиво посмотрел на меню настроек: установить три блока в линии или четыре? Три блока — считай, легкий уровень: тактика похожа, но из-за ограничения по длине нельзя будет составлять сложные комбинации, а значит, получать больше очков за удаленные блоки.

«С подсчетом очков все козалоось странно поначалу, но я разобрался: за 3 удаленных блока — по 1 очку за каждый, итого 3 очка; за 4 — по 2 очка, всего 8. И так далее: прибавляешь блок к комбинации, получаешь +1 очко к стоимости каждого уда-

ленного блока. Только вот максимальное количество блоков в комбинации будет 20, по 18 очков за каждый, итого 360».

К идее комбинирования Князь пришел не сразу и случайно, взорвав две линии одновременно. Хитрость заключалась в том, чтобы подготовить незавершенные линии (например, по три кубика) одну под другой, поставив решающие четвертые блоки наоборот. Меняя их, Князь закрывал сразу две линии. Вторая хитрость отличалась изощренностью: учитывая, что можно ставить рядом по три блока (если для линии нужно четыре), Князь оставлял прореху для последнего блока и собирал готовые линии из семи кубиков, по три с каждой стороны от закрывающего кубика. Две таких линии, взорванных вместе, давали до четырнадцати блоков сразу! Третья хитрость была последней рыцарской жадности для «Квадрата» — добавив еще блоков, до трех с каждой стороны от параллельных линий, чтобы взорвать еще и перпендикулярную прямую.

Игра была бы скучной, если бы состояла только из этого. Но к счастью, у квадрата есть рамки, в которые необходимо вписаться. Четвертая хитрость заключается в том, что кубики, хоть и падают под собственным весом вниз после удаления линий, не сползают к середине, если пробить брешь в центре композиции... Сколько раз ловил себя на том, что, разрезав пополам квадрат, не могу собрать разделенные остатки букв воедино. Поэтому лучше всего идти от краев к центру или горизонтальными линиями. Но высшей степеню сложности является просчет наперед нескольких комбинаций и группировка букв в поле таким образом, чтобы в конце их не осталось ни одной».

Познов все эти хитрости, Князь познал и горечь разочарования в игре. Понятая до конца, она стала скучной. Проведя последний вечер за перестановкой кубиков по привычной схеме, он не довел игру до завершения, бросил ее и вышел из программы.

Но перед сном в голову ему пришла окончательная хитрость: кубики после взрыва оползают, составляя новую картину, в которой возможны совпадения линий из лю-



бого числа блоков, вплоть до двенадцати крад! Князь так и уснул, думая об этом, — и весь последующий день жил в ментах вечером, когда, отходя от государственных дел, он мог бы проверить окончательную хитрость...

...И вот вечер настал. Князь, даже не сняв мантии, покинул трон и мигмом оказался за



По слухам, в игре со временем должны были появиться некие бонусы, влияющие на движение блоков: телепортация, удаление, взрыв на расстоянии. Но дойдя до 9-го уровня, я



зана относится к легкому уровню сложности игры... А есть еще два, на существование которых я только намекнул. На каждом уровне сложности добавляется: 1) несколько цветов блоков; 2) увеличивается количе-

[illegible]

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

EXPANSION PACK

Вирджин КЕМПЕР jaguar.k@zeos.net

Несмотря на плохую погоду в реальном мире, в Игрограде было хорошо. Теплое весеннее солнце светило ярко, туч не было вовсе, в общем, на улицах царила полная гармония. В депортанте сегодня также было все тихо, большинство агентов оказались ра-

ло имело зеленый цвет и кисловатый вкус, а если выключить свет, то напиток начинал светиться в темноте.

— Кстати, тебе вот шеф просил передать кое-что, — Ампилогов не спеша достал из кармана небольшую бумажку. — Вот возьми.

Кемпер взял листок и начал читать его содержание вслух.

— Мука, сахар, молоко, дрожжи... — дальше дочитать он не успел, так как Ампилогов выдрал у него из рук бумажку и грязно ругаясь начал снова шарить по карманам.

— Вот твоё задание, а это просто список продуктов.

Кемпер вновь начал читать, но на этот раз уже про себя. Собственно записка, как всегда, оказалась небольшой, но понятной: «Medal of Honor: Breakthrough, отчет принесешь сегодня, в 15:00».

Вздохнув, Кемпер допил свой напиток, медленно встал и не попрощавшись вышел из таверны.

Снова война

Блин, ну где мы еще не были, о? На жарких берегах Нормандии были, в холодных лесах Бельгии тоже были и даже в полуразрушенном Берлине побывать успели. Вроде уже и разрушать-то нечего. Но разработчики по-прежнему не сдаются и пытаются максимально исчерпать старую идею. И вот результат налицо — нам представили очередную add-on, который носит название **Medal of Honor: Breakthrough**. Прежде чем начать рассказывать о нем, уточню, что помимо самого add-on'a, на диске вы также найдете оригинальную версию игры и первое дополнение Spearhead.

Теперь непосредственно по теме. Сюжета как такового в дополнении нет. Известно, что на дворе 1942 год, как раз самый разгар второй мировой войны. Вы — сержант Джон Бейкер — записались добровольцем в армию, чтобы противостоять нацистам. Однако командование, вместо того, чтобы отослать на главный фронт, отправляет вас в далекую северную Африку, где нужно спасти африканский народ от той же напасти. Завершившие дела в Африке, вы переберетесь на Сицилию, а там уже и до Италии будет недалеко. Если не считать мини-уровни, то всего в игре насчитывается 11-12 миссий. Ма-

Разработчик: TKO Software

Издатель: EA Games

Жанр: FPS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2 — 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 3.5 Гб жесткий диск;
✓ **рекомендуемые:** P3 — 700 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 3.5 Гб жесткий диск

ло? Вот и я думал, что мало, а оказалось, что совсем даже и нет.

Нет, не думайте, что разработчики внесли в игру что-то новое и оригинальное, просто они взяли обычные уровни и сделали их раза эдак в три больше. Да, то, что происходит на уровнях, теперь действительно стало похоже на сражения, а не на пятиминутное бегание по полю боя. Правда, иногда замечается небольшое сходство миссий add-on'a с заданиями оригинальной игры, но это бывает не так часто.

Однажды в Африке

Ну почему, скажите мне, пожалуйста, почему меня всегда высаживают посреди поля боя? Итак, после долгих разговоров, капитан наглым образом выбросил меня посреди пустыни, как раз в самый разгар сражения. Песок застилает глаза, видимость,



как говорят пилоты, нулевая, отовсюду летят шальные пули врага, так и норвигиец прошил мое тело насквозь. Вскинув автомат, я победил сложную голову, смотрел сквозь песчаную пыль и не мог, поэтому пришлось ориентироваться на слух. Хорошо, что неподалеку я нашел огромный валун, за которым смог спрятаться. Оценив ситуацию и разобравшись наконец-то, в какую сторону мне надо продвигаться, я уже полуживой, начал наступать. Линия обороны оказалась сплошь изрезанной траншеями, которые битком были набиты фрицами. Оборону удалось прорвать достаточно быстро, правда, патронов у меня практически не осталось, но это не беда, ведь впереди меня ждал танк...

Перемен требуют наши сердца!!!

Ну что ж, давайте разберемся, какие дополнения разработчики внесли в игру или за счет чего стало интереснее играть. Во-первых, нас ожидает огромное количество врагов. В Breakthrough я ностальгически порадовался, что все вражеские частицы вместе взяты. Да, разработчики add-on'a явно были фанатами «Сержантного Само». Тяжело, конечно, сказать, является это фи-



засланным по заданиям, все кадеты куда-то подевались, даже возле кабинета Ранда не маячили ни одного человека. Только из таверны доносились какие-то крики. Маньяк с Ампилоговым сидели за небольшим деревянным столом и о чем-то усердно спорили, периодически прерываясь на то, чтобы потянуть из кружек пива и откусить кусок хот-дога. С другой стороны стола устроился Пепел, который вот уже две недели бродит за Маньяком, как тень, пытаясь выпланичить у того деньги за сломанный вертолет. Пепел хотел было что-то снова вставить в разговор, но внезапно открылась дверь и в таверну вошел агент. Одет он был очень уж странно для такой погоды. Длинная спортивная куртка, синие джинсы, на голове черная кепка.

— Нет, ну тебе просто нужно было видеть, как я этого бика «сделал», он даже опомниться не успел, — услышав шаги, Маньяк обернулся. — О, здорово... Вирджин, — нагло хихикая, произнес он.

— Еще одна хитрая шутка в мою сторону, и я всему депортанту расскажу, как в действительности расширяется RIF. А если будешь спорить, я еще и жене твоей поведаю, где ты был на прошлой неделе, и чего ты там делал.

Маньяк сделал вид, что обиделся и уткнулся в кружку с пивом. Кемпер же тем временем присел за тот же стол и заказал у официантки химический напиток «Дум», который был очень популярен среди кадетов и некоторых агентов. Само по себе это пой-

плюсом или минусом игры, но мне, по крайней мере, играть было намного веселее.

Немного смущал то факт, что теперь после убитых врагов оружие остается редко, так что поживиться патронами вы сможете



только в специально отведенных местах. Большие запасы амуниции можно найти на военных складах или во вражеских бункерах, которые будут вам попадаться по пути. Вот так всю игру вы ходите от одного источника патронов к другому. Однозначно оценить это нововведение я затрудняюсь. С одной стороны, не очень-то приятно ходить по полю боя с пятачком патронов в автомате и трем в винтовке, но с другой — в кои веки по-настоящему стали ценить амуницию.

Вот что мне не понравилось, так это любовь американцев к катанию на джипах. Как человек, который прошел add-on, могу смело заявить, что сорок процентов заданий в игре связаны именно с катанием на джипе. Блин, проходя некоторые из них, я просто хотел пойти и застрелиться. Как только я видел джип с водителем, моя тяга к суициду сразу возрастала до семидесяти процентов. Нет, с психикой у меня, конечно, все нормально, и никакими заболеваниями я не страдаю, просто добивал тулой отстрел противника, появляющегося сразу бронеблизкими танками и со всех сторон.

Остальные миссии достаточно неплохи, я бы даже сказал, что интересны. Тут уже каждый сможет найти задание себе по душе. Есть и крупномасштабные перестрелки, и диверсионные работы в тылу врага, и даже спасательные операции. Особенно меня порадовала миссия, где мы должны управлять мини-бронепоездом. Уровень, скажу я вам, очень уж прикольный.

Что касается искусственного интеллекта, то он не изменился, противники по-прежнему тупы, впрочем, ваши напарники тоже.

Однажды в Сицилии

Ух ты, настоящий штурм крепости. Перестрелка просто сумасшедшая, правда, судя по всему, войско союзников явно проигрывают. Ну ничего, дайте мне только перебраться на другую сторону канала, и я от этой крепости ничего не оставлю. Сказано — сделано. И вот я с «гарандами» наперевес уже брожу по темным и мрачным коридорам старой твердыни. Враги тоже не дремлют и всеми способами пытаются мне помешать. После недолгих блужданий я обзавелся группой

поддержки, состоящей из десантников, которых я вызволил из заточения. В общем, крепость таки «очистили» и помог нашим войскам вступить в город.

Ну а потом пошли уже вещи, которые должен делать любой уважающий себя герой. Сделал-то я, правда, совсем малость: спас американского шпiona, затопил один крейсер, устроил диверсию на взлетной площадке, взорвал парочку самолетов, короче, занимался всякой непильной роботенкой. Как всегда, не обошлось и без гонок на джипе ☺.

Стрелялки

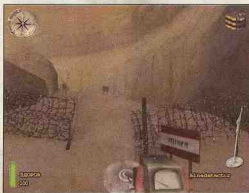
Нововведений в области оружия немного. Грубо говоря, разработчики добавили нам один комплект вооружения. В него входит следующее:

✓ **Beretta** — старый добрый пистолет итальянского производства. Хорошая убойность и большое количество патронов делает это оружие просто незаменимым помощником на полях сражений;

✓ **Boschetto** — незначительный по скорости, но сильный по убойности. Очень хорошая вещь, годится как для борьбы с группами, так и для сражений с одиночным врагом. Также очень хорош против малобронированной техники; в магазине 40 патронов;

✓ **Carcano** — шестизарядный карабин со скользящим затвором. Очень хорошее оружие для дальнего боя. Со снайперской он, конечно, не сравнится, но по крайней мере, лучше, чем «гаранда»;

✓ **Belisse** — мини-винтовка с глушителем. Подобное оружие вам встретится только раз в игре. Дальность очень маленькая, зато процент урона велик, я бы даже сказал, очень велик. Это оружие практически всегда убивает с одного попадания. Магазины на семь патронов;



✓ **Mickers — Berthier** — ну и напоследок разработчики припасли для нас ручную пулемет. Хорошая, кстати, газоотсосилка. Скорострельность поражает, а двух попаданий вполне хватит, чтобы отправить противника на тот свет.

Вот, собственно, и весь комплект. Еще к нововведениям можно отнести пару новых видов базук и гранат (появились и дымовые шашки). А еще нам позволять пользоваться миноискателем, так что теперь нам не придется сложив голову бежать через минное поле.

Однажды в Италии

Ночь. И снова я стою в машине за пулеметом. Дождь льет как из ведра, почти уже весь монитор затопило. Наша застава вот уже четвертый час ждет машину с боеприпасами, а ее все нет. Ноги у меня уже болят, палец возле курка от напряжения давно свелся судорогой, настроение ухудшалось с каждой минутой. И вдруг где-то неподалеку послышался гул мотора. Ну наконец-то, хоть патроны привезли, теперь навоюем. Хотя как опытный таймер могу сказать, что сейчас с грузовиком что-то случится. Ну вот, пожалуйси-



те, непонятно, откуда повывезли немецкие партизаны, и как только они подошли к заставе незамеченными (впрочем, какая разница, мое дело убивать, а не думать). Эх, вот за что я люблю американские пулеметы, так это за то, что в них никогда не заканчиваются патроны. Пока мои напарники второпых грузили ящики с патронами, я занимался крупномасштабным расстрелом лиц арийской нации. После окончания перестрелки последовали долгие разведки по точкам и раздача боеприпасов. Потом меня непонятно как занесло в катакомбы, которые уже успели оккупировать фрицы.

И вот я грязный, мокрый, еле живой, с тремя патронами в винчестере, спустил на последний немецкий оплот в Италии. Ничья часть здания уже была захвачена моими соотечественниками, но на верхних этажах по-прежнему кипела бой. Недолго думая, я отправился на помощь своим. Сначала я отчаянно пытался найти в первой комнате хоть какие-то патроны, но увы, там не было ничего полезного. Потом я порылся в собственном инвентаре и с радостью обнаружил, что помимо винчестера, у меня еще было два патрона в пистолете... Дальнее можно было бы начать долгий и нудный рассказ о том, как я умудрился положить человека пятнадцать, пользуясь только одним прикладом, но это будет очень долго. Скажу только то, что патрона я до конца уронял так и не обнаружил, хотя под конец игры у меня еще оставался один патрон в винчестере.

Вывод

Как видите, я ни разу в статье не упомянул ни о графике, ни о мультимедийе. Дело все в том, что здесь ничего не изменилось. Но это и неважно, ведь графика — не самое главное. В итоге, мы имеем add-on, который гораздо лучше, чем предыдущий, и в который лично я советую поиграть.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com Александр GLUKK

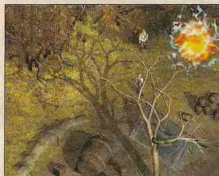
ЗЛАТОГОРЬЕ 2

СОКЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Продолжение, начало см.:
«Мик», №44 (102)

Разбор ролевой системы (на гайки)-2

Ну что ж, продолжим. Эй, ты, ушастый, спрячь свой лук, он в операционной не нужен. А ты, громила, положи топор и возьми



скальпель. Да-да, именно этот маленький мечик. Ну и что, что он в твоей лапе тонет? Возьми двумя пальцами. Боже, где только поносили таких идиотов! Хирургия, господа — хотя какие там вы господа, — не терпит суеты, и топорный подход здесь неуместен. Хирургия — дело тонкое, почти как Восток. Значит так, сегодня мы продолжим вскрытие, начатое на прошлой неделе. Все поймат, на чем мы остановились? Кто сказал «рылись в кишечнике»? Мы с вами рассматривали сердце пациента. Все еще живого пациента, заметьте. Ну и что, что дышит через раз. Главное, что ДЫШИТ! Ролевая система — это сердце любой RPG, и вы должны быть счастливы, что у вас появилось уникальная возможность рассмотреть его во всех подробностях. Другим приходится действовать на ощупь, что, поверьте моему опыту, неприятно. Хотя, должен признать, интересно. Так что тем, что относит себя к вымирающему виду приключенцев-экспериментаторов, я разрешаю покинуть операционную. И зачет поставлю автоматом. Что, никто не хочет уйти? Да, не та сейчас молодежь, не та. Вот в наши годы... Впрочем, я откажусь. Итак, в прошлый раз мы полностью рассмотрели воинские навыки и начали магические. Так что продолжим.

Точнее, закончим — магический навык-то один остался. Эрудиция! Чего на дверь все устались? Нет у меня никакой мадерствы, я сам роботаю. Ах, вот вы о чем!.. Нет, эрудиция — это, блин, вам не баба. Это то, чего вам никогда не выдать как своих ушей. К тебе, ушастый, это не относится.

Навыки-2

Итак, продолжаем согласно заранее утвержденному плану.

Эрудиция — это когда вы умеете разбираться в магических вещах и самостоятельно, не тратя лишних гильденов, определять их магические свойства. Хороший навык? Относительно. Впрочем, давайте по порядку. Находим ящерку, и вот вы уже Коллекционер — ага, как Глюк, который борозды рыжих гномов коллекционирует. Теперь вы находите больше магических предметов, чем обычно. Доводим навык до десяти, и вуаля! Повелитель Вещей — теперь, если вдруг вы случайно надели на голову чайник, простите, проклятый предмет, то бегать по городу в поисках того, кто его снимет, не нужно. Он сам снимется. Очень полезно. Для тех, кто привык сначала совать в рот всякую гадость, а потом разбираться, что именно он жует, и чего это изо рта запах такой... Еще по пятьдесят? В смысле, накин-нем еще пять очков и станем Магистром Истории Предметов. Все. Припилили. Теперь вы о предметах знаете все. Даже больше,

чем создатели игры, и всегда можете определить, что именно у вас в руках. Меч с топором не слетаете, ведро на голову не натянете. Молодцы. А теперь скажу неприятную новость. Навык хорош, спорю нет, вещь-ку незнакомую подбирать можно... иногда. Вот только развивать его не-малу особого почета нет, а для мага хороших вещей в игре не так уж и много припасено. Так что я предпочел платить. Ибо к тому моменту, когда вы прокачаете навык до максимума, в деньгах особой



нужды уже не будет. Так что лучше потратить очки опыта на что-то более полезное.

Фух, с магами закончили. Прекрасно. Что у нас на очереди? Правильно, навыки Соколиного Глаза, прошу пардона, Следопыта. Или и займемся, поможете.

Итак, прошу пана до глыки. Название этого раздела может ввести в заблуждение и более искушенного искателя приключений, чем мы с вами. Дело в том, что если воинские и магические умения действительно в большинстве своем нужны только воину или только магу, то навыки Следопыта универсальны и пригодятся любому человеку,

вздумавшему побродить по миру «Златогорья». Под номером первым у нас идет *Тактика*. Бросив хотя бы единичку на это умение, вы станете *Фехтовальщиком*, что не намного повысит ваше мастерство боя. На самом деле почувствовать разницу довольно сложно. Но это ведь только первый шаг! После пятерки вы мгновенно превратитесь в *Мастера Пе-*



редышки. Те, кто хоть раз принимал участие в рукопашной схватке, хорошо знают, насколько важно уметь отдыхать в бою. Хотя и говорят, что лучшая защита — это нападение, но если без остановки размахивать кулаками, есть шанс выдохнуться быстрее, чем успеешь реально достать противника. Кто сказал: «Ведь в «Златогорье» бой пошаговый»? Оляп ты, ушастый? Никак, все очки с прошлого леваля в инту грохнул. Умник, блин. Впрочем, ты прав. В данной игре имеет место старый добрый пошаговый бой. Но разработчики очень удачно реализовали данное умение, во всяком случае, достаточно оригинально. Стов Мастером Передышки, вы будете тратить на доступ к инвентарю и магической книге на пять экшен-поинтов меньше. Умение однозначно полезное. Или, как минимум, не лишнее. И хотя у нас под рукой «быстрые слоты», возникает немало моментов, когда нужно заглянуть загибающую ручонку в свой верный потертый рюкзак. Потратив на это умение десять очков, вы научитесь *Чудесной Серии*. А это значит, что на каждый свой последующий удар вы будете тратить на один экшен-поинт меньше. Вот это уж действительно барский подарок для приключенца! Представьте: первый удар — 8 экшен-поинтов, второй — 7. А что будет, когда вы подростете и будете наносить десять ударов за ход? Машина убийств! Ну, и квинтэссенция всего этого безобразия откроет вам доступ к *Смертельной Серии*. То есть, после того, как вы вбухаете 15 очков в «Тактику», каждый ваш последующий удар будет наносить на десять процентов повреждений больше, чем предыдущий. Приятно? Несомненно. Вывод, как вы понимаете, прост: тактика необходима для воина и совсем не помешает магу.

Далее идет **Следопыт** — с этим умением вы можете во время путешествий иметь особые встречи — т.е. случайная встреча может привести не только к бою, можно и на торговца наткнуться. Или лекаря. Подняв навык до пяти, вы становитесь **Осторожным Путником** — это способность помогает вам вре-



мя от времени избежать нежелательных случайных встреч. Поскольку количество этих самых встреч в «Златогорье» давно вышло из-за любые разумные рамки, то навык весьма неплох. Кидаем еще пять, появляется **Наблюдательность** (похоже, красивое название для данного навыка разработчики придумать не смогли ☹) — будем находить больше предметов на трупах и в ящиках. Деньги!!! Еще пять? Прошу — в **Мастер Нахождения Пути** — в шести случаях из пяти можно распознать нежелательную встречу и найти обходной путь. Хорошо. Меньше будет задабривать. В общем, **Следопыт**, как вы поняли, навык не бесполезный, хотя и не самый важный.

Знатохарство — аналог **Волшебства**, но позволяет восстанавливать жизни. Очень важный навык. После пятикратного сопротивления огненному, холодному и ядовитому повреждению, десятка — и жизнь начинает восстанавливаться с очень большой скоростью, пятнадцать — при каждом ударе вы будете красть у противника немного жизни. Полезно, ничего не скажешь. И для воина, и для мага. Наш выбор.

Красноречие — добавляет вероятность обнаружения скрытых веток в диалогах. Находили я их... Ничего особенного. Доводим до пяти, становимся **Философом** — это увеличивает нашу мудрость. После десяти герой получает **Знание Жизни** и увеличивает интеллект. Ну и напоследок можно обрести **Язык без костей** — это откроет все скрытые ветки в диалогах. Без этого можно обойтись, а первые два навыка очень полезны — кому? Правильно. Магу.

Торговля — теперь у торговцев можно будет покупать уникальные предметы. **Опытный купец** — вы довели торговцев до того, что они начали предлагать вам еще и проклятые вещи ☹. Кстати, не думайте, что проклятые вещи бесполезны, да, что-то повредило, они обязательно что-то и понизят, но временами дело того стоит. **Длинный Язык...** Мда. Поднимет вероятность появления в диалогах скрытых веток. На пятую часть... Магочу. Зачем??? **Мастер Торговли** — ну вот, дождался, теперь все вещи будут стоить гораздо дешевле. Покупать будете как на заводе — по себестоимости и без накрутки супермаркета. Неплохо. Наверное. Хотя я остановился на уровне **Опытного купца**.

Воровство. Продолжать дальше? Навык весьма специфический. Если вы выбрали путь благородного очистителя чужих карманов, то без этого умения вам никак не обойтись. Если же предпочтете обогащаться иным способом — забыть о нем. Воровство даст вам возможность шарить по карманам мирных обывателей. Подняв навык на пятерку, вы превратитесь в **Наблюдательного Вора** и научитесь распознавать параметры предметов, лежащих в карманах ваших потенциальных жертв. Умение нужно, ведь на данном этапе развития шанс быть пойманным еще очень велик, а рисковать из-за какой-то безделушки... После десятка вы станете счастливым обладателем **Ловких пальцев**, и шанс попасться на воровстве значительно уменьшится. Ну и после 15 очков, потраченных на этот навык, вы станете **Легендой Криминала**. Отныне вы — лучший вор в мире, однако слова имеет и другую сторону — люди уже напуганы о ваших подвигах. Теперь ваша репутация будет стремительно падать после каждого успешного воровства. Хороший выбор для тех, кто хочет отыгрывать роль беспринципного злодея. Ну а кто хочет быть добряком, вряд ли подается в воры.

Естествознание. Еще одно очень неоднозначное умение. Изучив этот навык, вы получите возможность видеть количество здоровья у вашего противника. Не необходимая, но очень приятная способность. Все-таки хочется знать, сколько у врага хитов, прежде чем вступить с ним в схватку. Второй этап — это **Чувствительность к Волшебству**. Теперь вы будете знать не только максимальное здоровье, но и максимальное количество маны ваших врагов. Все бы хорошо, но, учитывая то, что противники-маги будут встречаться вам крайне редко, толку от этого знания совсем малость. Еще немного тренировок, и вот вы уже **Опытный Ученый**. Отныне вы можете не только оценить максимальное количество очков жизни у ваших врагов, но и узнать их текущее состояние. Собственно говоря, в большинстве остальных игр всю эту информацию вы можете получить по умолчанию, но в «Златогорье» для достижения элементарного комфорта придется потрудиться. И наконец, **Легенда Науки**. Радуйтесь, теперь вы можете оценивать текущее состояние маны врагов ☺.

Кузнечное дело. Как известно, каждый уважающий себя фанат должен уметь чинить свою броню самостоятельно. Но что это? Изучив данный навык, вы научитесь создавать новые вещи из подручных материалов. А как же ремонт? А это следующий шаг. Накинув пять очков опыта, вы обретете способность к **Починке** и сможете ремонтировать вещи. Правда, довести вещь до идеального состояния все равно не сможете, пока умение не будет прокачено полностью. Так что если хотите стать полностью независимым от NPC, придется качаться дальше, попутно приобретая новые способности. Следующая ступень — **Изобретатель**. Достигнув ее, вы можете пробовать создавать новые вещи без чертежей, а в случае удачной находки чертеж добавится в вашу книгу. Последняя стадия — **Инженер-механик**. Отныне вы не будете терять сырье при экспе-

риментах, ибо будете предвидеть поджидающую вас неудачу. Очень интересный и проработанный skill. Те, кто играл в «Аркунму», наверняка помнят, как приятно было расстреливать врагов из зеркальной винтовки, собранной собственными руками. Кузнечное дело в «Златогорье» очень напоминает процесс создания вещей в «мире паропанков». Но жизненной необходимости в нем нет. Если вам нравится искать чертежи, покупать за небольшие деньги составляющие части и создавать уникальные предметы — изучайте данный навык. Если нет, лучше берегите очки опыта на что-нибудь более полезное. Правда, на начальном этапе игры это еще и неплохой способ заработать денег.

И напоследок — **Атлетизм**. Навык, увеличивающий ловкость. После того, как мы его качем до пяти, у нас появится **Крепкая Зилка** (хорошее дополнение к **Длинному Языку Без Костей** ☺) — теперь можно носить с собой на четверть больше брони. Полезно. И мгу, и воину — всем. Обидно выкидывать хорошие шмотки из-за недостатка силы... Десятка? Теперь вы **Прирожденный Убийца**. Увеличивает демагет от критических ударов. Неплохо, но... не фонтан. Последняя ступень — **Мастер Атлетизма**. Сильно увеличивает ловкость, а значит, и количество экшен-поинтов. Хорошее умение.

И что мы, скажите, видим в результате? Да то, что практически в каждый навык разработчики постарались запихнуть кроме полезных умений еще и абсолютно ненужные. Почему? Думается, это недоработка ролевой системы. Недостаток времени и хороших специалистов. Практически калька с других систем, которую, увы, еще и слегка подпорттили.

Эх, а насколько все можно было сделать лучше и интересней... Мы просто заливаемся горючими слезами и констатируем факт — с таким сердцем пациент жить будет, но недолго. Впрочем, похоже, он уже превратился. А жаль.

Но не расстраивайтесь, в самое ближайшее время нас ждет новая радостная встреча с пациентом — «Бурюта» не оставил попытки реанимировать свой полупрут и обещает, что после пластической опера-



ции он станет совсем неотличим от живого человека. И состоится его перерождение в самом ближайшем времени.

Что ж, с замирением сердца ждем аддона, а вам рекомендую ждать наш отчет. До встречи в «Златогорье 2: Ледяной Рай». Посмотрим, каковы на вкус будут эти мороженые райские яблоки...

Дмитрий АМПИЛОВ

WCG2003
WORLD CYBER GAMESЧемпионат мира
по компьютерным играм 2003
Кубок Украины

С самого утра в четверг 16 октября в Киеве зарядил препротивнейший осенний дождь. Вода быстро заполнила котлован вокзальной площади и продолжала прибывать. Пешеходы тихим матерком поминали строителей и в стиле саундтрека из м/ф «Крокодил Гена» бодро прыгали через лужи — по глубине водяного покрова проезжая часть могла дать фору некоторым днепровским заводам. Короткий заплыв через дорогу, и я в точке сбора — около входа в фастфуд. Спускаются с теплых насыженных мест со второго этажа смекалистые одесситы. Вскоре подтянется и симферопольчанин Maloy. Первые потери — TreshSP не успел сделать загранпаспорт. Провести замену времени уже не было. И без того немногочисленная украинская сборная «скукоживается» в итоге до девяти человек. Недостаток одного бойца компенсируется наличием очаровательной группы поддержки. Вместе с геймерами в Сеул летит Маша Арутюнян, жена Карена Арутюняна, игрока команды Maverick14 и по совместительству — тимлидера украинской сборной. Маша — дважды рекордсмен. В 2001-м оно было первой девушкой-участницей финала Куб-

сборной. В Сеуле она покажет себя еще в одной ипостаси — как превосходный организатор, но это будет потом, а пока делегация сурово пакуется в микроавтобус и убывает в международный аэропорт «Борисполь». Настроение — боевое!

Девятеро из одиннадцати — одесситы, поэтому никакого особого разнакомливания не понадобилось. Испытание небесными хлябями геймерамобиль проходит успешно, спустя час мы уже на месте. Последние разъяснения. Маршрут вырисовывался забавный: Киев-Цюрих-Амстердам-Сеул, зная такая загогулина через всю Европу. Почетным «пароносцем» назначен White.Ra. Сафари с флагом по пересеченной местности аэропорта — это было нечто. Слова Богу, никто не пострадал. На запакowanych национальный атрибут лепится бирка, и он отправляется от греха по-

с погрешностью минут в тридцать. Хотя я могу и ошибаться — счастливые часов не наблюдают. Цюрих встретил нас просто сногшибательно — чего-чего, а «многие лета, руссишен» от девушки-офицера я ожидал услышать меньше всего. Террористов в Цюрихе не боятся, поэтому шмон пошвейцарски превращается в пустую формальность. Время ожидания пересидки коротается гульками по аэропорту. Вокруг —



ка Украины по компьютерным играм. В 2003-м стала первым «выездным» фаном

дальше в багаж. Первая часть заключений окончена. Зал ожиданий, дытки фри, и вот объявляется посадка на наш рейс.

Мы в самолете, ждем опоздавших на рейс граждан. «Боинг» проверяет закрылки, греет двигатели. Разрешение на взлет получено. Турбины взрывают, короткий разбег, и вот самолет Ukraine International уже в небе, уносит украинскую сборную в поосеннему холодное киевское небо. Только теперь душа начинает доходить — это действительно происходит. До Швейцарии относительно недалеко. Не засекал, но на глаз — часа два

ни души! Знали, видать, что летим, вот и поразбегались ☹. Ан нет, прямо перед нами организовывается группа не идентифицированных пенсионеров. Через одного — улыбаются. Эх, насколько они отличаются от нас. В отличие от наших, западные старички и старушки милостини не просят. Да и ездить с торбами в метро им тоже вовсе не обязательно. Вместо этого они путешествуют и наслаждаются жизнью. Забреедо в магазинчик, вокруг — главное швейцарское достояние: часы, коровы и шоколад. Сделано все, судя по ценам, еще из одного народного швейцарского достояния — золота ☹. Но я набрасываюсь на немецкую прессу. Отрываю «наторлих» дойчландовский Kicker, слегка попахивающий желтизной Blick и молодежный Bravo — «чисто приколюща» ☹ Гоблин. Издания там, как заголовками-картинками, так, подозреваю (в дойче — ни в зуб ногой), и



содержанием, один в один похожи на наши. С «Киккером» все понятно: бременец Айлтон снаружи и «мадридист» Бекузи — внутри. Европейских первенств, такое чувство, не существует, им отдала всего одна полоса из пятидесяти. Столько же, сколько немецкому хоккею и Михазлю Шумахеру. Blick последовательно преподнес ликующую физиономию новоиспеченного губернатора Калифорнии — Арни Шварценегера, бывшую немецкую порно-звезду и Папу Римского. Такие нравы. С обложки Bravo кривится Эминем. Дальше, думаю, можно и не продолжать. Если вам интересно — можете купить любой украинский аналог. Единственное отличие состоит в том, что западные издания — более открытены, со схемами и картинками. In dollars, please. Расплачиваюсь, говорю спасибо и отчаливаю. Делаю два шага, и тут меня догоняет протяжно-обиженное «Вишуй!» темнокорой продавщицы. Пытаюсь выбраться из ступора и подобрать нужные слова для извинения — в цивилизованных странах все-таки подобает прощаться, а я на чужбине в первый раз — язык от перенасытки эмоций прилипло к небу, выдать из себя хоть полслова в первое время было довольно проблематично. Кладу «натрабленное» в сумку к остальным вещам и продолжаю исследование прилегающих территорий. Доходим с Ра до соседнего терминала, и... не могу поверить своим глазам. Передо мной собственной персоной стоит Юрий Павлович Семин, тренер московского «Локомотива». Я настолько одуреваю от происходящего, что позволяю себе спросить, как он здесь очутился. Юрий Павлович улыбается и говорит, что случайно. Хорошо хоть я не додумался выпытывать подробней. Фоткаемся на память, честно заверяю Семина в том, что «Локо» мне очень импонирует. Особенно, когда не играет с киевским «Динамо». Удачи желаю на тех же условиях. Пока все идет по плану, с «Арсеналом» «Локо» скастал нулевую ничью, а «Интер» — и вовсе прохнул 3:0. На этом шорикские приключения окончены.

Подают наш новый троллейбус. Или автобус, если угодно. В сравнении с 737-им «Боингом», на котором мы летели до Цюриха это настоящий дом с крыль-

ми. Жаль только, что половину делегации «пакують» на кресла посреди солоно, в иллюминатор не повывглядываешь. Проблема решается достаточно быстро — заинтересованные лица меняют дислокацию. Мы вылетаем.

Амстердам с высоты птичьего полета — чертовски захватывающая картина. Архитектуру не разглядешь, зато «макдональдсов» — сколько угодно. А еще — стадионы, причем на каждом втором идут какие-то матчи. Нидерландские «футболисты» сказали, что это игрался тур их аналога нашей первой лиги.

В Амстердаме дальше небольшого зальчика для транзитных пассажиров нас уже предусмотрительно не выпускали © [шучу, конечно, — никого не выпускали]. А поскольку курить в туалетах у них нельзя, украинская делегация начала



Количество	Страна	Золото	Серебро	Бронза
1	Германия	3	2	0
2	Тайвань	2	1	1
3	Корея	2	0	1
4	Голландия	1	2	1
5	США	1	2	0
6	Италия	1	0	1
7	Швеция	1	0	0
7	Болгария	1	0	0
9	Испания	0	1	1
9	Великобритания	0	1	1
9	Франция	0	1	1
12	Казахстан	0	1	0
12	Китай	0	1	0
14	Австралия	0	0	1
14	Канада	0	0	1
14	Дания	0	0	1
14	Румыния	0	0	1
14	Россия	0	0	1



серьезно страдать от недостатка никотина. Выручила чисто славянская смекалка. Не выдержав напора, служащий аэропорта предложил всем страдающим украинцам скоротить в загончике для таможенного досмотра. Скоро над ним закурился веселый дымок. И что вы думаете сделали церемонные иностранцы? Правильно, заулыбались и достали сигареты. Видели бы вы, каким откровением стало для них пепельница из пачки сигарет. Будто синемагнитограф для индейцев. Задорнов — гений!

По возвращению в самолет прихватываю на «почитать в дорожке» The Korean Herald. Ознакомлюсь с «номером один» корейской газеты на английском языке. Кто, вы думаете, соседствовал рядом с президентом Кореи на первой полосу? Правильно, Железные Арми.

По прошествии нескольких часов полета начал понимать, почему восточные люди так маленькие. Потому что в самолете порции очень маленькие ☹. Первыми словами, которые некоторые наши бойцы выучили на английском, были: «Я очень голоден. Можно мне добавку ☹?» Не вздумайте измышлять о нас чего плохого — порции были действительно маленькие. А корейские стюардессы, даром что улыбаются, возьми да и предложи недалеким украинцам национальный корейский «бшиби-мочи». То, что мы эти водоросли и прочие ошматки только мешали по инструкции минут тридцать, — это ладно. Главный облом состоит в том, что таблетки кот восточной еды я по особой одаренности пополнил в багаж. В общем, больше я корейской пищи не ел ☹. До конца полета я вообще питался пищей все больше духовной. Например, смотрел местные новости. Корейская озвучка помехой не стала, так и без слов все понятно, по одному только выражению лица ведущего. Структура передачи ни на йоту не отличается от ни от американских, ни от европейских. Как порядок блогов, так и сюжетным наполнением. Что удивило, так это любовь к бейсболу, после футбола это спорт №2. А так — даже традиционный сюжет развлекательного характера, который предшествует спортивному блоку, чрезвычайно похож на аналогичные у нас. Примерно на этом мес-

те утомленные перелетом «сборники» начали отходить ко сну.

Нельзя сказать, что перелод часовых поясов и длительный перелет благоприятно сказались на физических и морально-волевых качествах украинских геймеров. Посадку в международном аэропорту Инчона большинство ребят, скрюченных после веселой ночи, как засушенные креветки, восприняли аки манну небесную. Девятичасовой перелет сиднем в кресле — испытание не из легких. Все бодро заложили багаж, прошмыгнули регистрацию и... наткнулись на теплую встречу телевизионщиков. Освобождение флагов из упаковки затекали геймерскими руками — зрелище, достойное юмористической программы «3х4». Мы его раскручиваем, разматываем, извлекаем, а вокруг журналистская братия с фотоаппаратами да телекамерами прыгает. Выделились, называется ☹! В общем, кое-как разматывали. И не только разматывали, но даже поздоровались парой мужских взмахов. Затем мелкой рысью — к ресепшену WCG. Дескать, так мол и так, мы приехали. Нам, естественно, приказали ждать, чем мы усиленно и занялись. Пока суть да дело — познакомились со швейцарской сборной. Сборная — это, правда, сильно сказано. Всего-то пять человек — команда по Counter-Strike. Впрочем, brave кассеры и аплетером не скукали. Им бы еще полчасика времени, и в гостиницу они бы либо не поехали вообще, либо поехали, но не одни. Тем временем подкатили и бразильцы. Нас рассадил в автобусе и повезли в Olympic Parktel — отель, входящий в комплекс Олимпийского Парка. Шутить швейцарцам оставалось два дня. Ни одного матча на турнире весельчак так и не выигроет.

Продолжение следует

Unreal Tournament 2003 :

- 1 место - France (Италия) - 20.000 \$
- 2 место - Lauke (Голландия) - 10.000 \$
- 3 место - Snopor (Австралия) - 5.000 \$
- 4 место - eSoRoach (Голландия)
- ... 5-8 место - allgames.Chip, maK (Украина)

National tournament:

- 1 место - Голландия (Lauke, eSoRoach) - 7.000 \$
- 2 место - США (stryfe_us, infinite_us) - 5.000 \$
- 3 место - Испания (VIRU_es, Alochofo_sp) - 2.000 \$
- 4 место - Украина (allgames.Chip, allgames.Xan)

HalfLife: Counter-Strike:

- 1 место - SK (Швейцария) - 40.000 \$
- 2 место - 3D (США) - 20.000 \$
- 3 место - Team9 (Дания) - 10.000 \$
- 4 место - TeG (Румыния)

WarCraft III:

- 1 место - SK_Inomnia (Болгария) - 20.000 \$
- 2 место - Chinahuman (Корея) - 10.000 \$
- 3 место - TeGevicEtratorR (Румыния) - 5.000 \$
- 4 место - Myth_Sharon (Тайвань)
- ... 5-8 место - C14.Malay (Украина)

National tournament:

- 1 место - Тайвань (Slacash, Atella) - 7.000 \$
- 2 место - Великобритания (4K_TillerMaN, 4KBoNa) - 5.000 \$
- 3 место - Голландия (4kMyth, Grubby[S1_n]) - 2.000 \$
- 4 место - Китай (limmouse, Chinahuman)

Age of Mythology:

- 1 место - pgrife (Германия) - 20.000 \$
- 2 место - IamShawts (Тайвань) - 10.000 \$
- 3 место - Iamsky_tw (Тайвань) - 5.000 \$
- 4 место - trippin_uk (Великобритания)

National tournament:

- 1 место - Тайвань (Iamsky_tw, L_CainJcool) - 7.000 \$
- 2 место - Испания (RiveRo, eH_Eon) - 5.000 \$
- 3 место - Франция (Grr_Lepinow, Drizz) - 2.000 \$
- 4 место - Голландия (I)

StarCraft: BroodWar:

- 1 место - ogogo (Корея) - 20.000 \$
- 2 место - I_pGfIshYe_de (Германия) - 10.000 \$
- 3 место - Grrr_ca (Канада) - 5.000 \$
- 4 место - shekgus_kr (Корея)

National tournament:

- 1 место - Корея (kdk4321_kr, shekgus_kr) - 7.000 \$
- 2 место - Казахстан (I_Clan_Chakra, Shanhaj) - 5.000 \$
- 3 место - Россия (Phellan[S2], Advokate[S2]) - 2.000 \$
- 4 место - Чили (asR_KaRi[GrH], Sephiroth_CL)

Fifa Football 2003:

- 1 место - styla (Германия) - 20.000 \$
- 2 место - hero (Германия) - 10.000 \$
- 3 место - Volcano (Корея) - 5.000 \$
- 4 место - Gn_Skyline (Китай)

National tournament:

- 1 место - Германия (Styla, hero) - 20.000 \$
- 2 место - Голландия (OmniRocket, Paronix) - 10.000 \$
- 3 место - Италия (Sol_sebati, Palatinus) - 5.000 \$
- 4 место - Корея (inhape99, Volcano)

Владимир Farcaller ПУЗАНОВ Farcaller@bigmir.net

Свои Винды

Думаю, любой из вас хотел бы подстроить Windows «под себя». Я расскажу вам, как это сделать, — начиная с иконок и курсоров, заканчивая настройками системы.

Итак, приступим. Для начала предлагаю заняться внешним видом операционной системы — обоями, окнами, курсорами и иконками. Из программного обеспечения пригодится **Microangelo** (редактор иконок и курсоров, в том числе анимированных), **WindowBlinds** (программа для изменения внешнего вида окон), **Wallpaper Changer** (небольшая утилита, позволяющая изменять обои по расписанию).



Для начала разберемся с **Microangelo**. В его комплект входит:

- ✓ редактор иконок и курсоров;
- ✓ редактор анимированных иконок и курсоров;
- ✓ утилита **On Display**, которая позволяет настраивать иконки на Рабочем столе и в пусковом меню, а также некоторые стандартные иконки. Еще она умеет изменять курсоры и создавать анимированные иконки. Когда такая иконка выделена, анимация начинает проигрываться.

С помощью **Microangelo** можно «вырезать» иконки из файлов, которые могут их содержать (.exe, .dll). Также можно изменять иконки внутри таких файлов — к примеру, отредактировать файл **shell32.dll**, где хранятся системные иконки.

Ну вот, с пиктограммным оформлением разобрались, теперь можно приниматься за окно. В этом деле на помощь придет **WindowBlinds** — софтвер, посвященный «темам». **WindowBlinds** позволяет менять рисунки рамок окна, изображения на кнопках и прочих оконных элементах управления. С его помощью можно придать Windows 98 вид Windows XP или BeOS. Существует и редактор тем, с помощью которого можно создать свой неповторимый шедевр. Простор для творчества неограничен, и это при очень компактных размерах — два «засмокированных» окна и GT43, тоже в окне, торжествующий Penium 700 как один GTA, занимающий всего экран ☺.

Зайдя на сайт **Theme World** (<http://www.themeworld.com/>), я оценил размер секции **WindowBlinds** — свыше 40 тем. Так что если не получится собственная тема, у

вас будет из чего выбирать (при условии стабильности компьютера).

Несколько слов об обоях. Существует множество программ, которые могут что-то с ними делать, но я остановил свой выбор на **Wallpaper Changer**. Эта небольшая программа может менять обои через заданные промежутки времени (от десяти минут до месяца) случайным образом или по списку. Также она умеет ставить определенную картинку в определенный день и рисовать поверх изображений календарь. Для пользователей с малым объемом оперативной памяти предусмотрен вариант, когда программа загружается, меняет обои и выгружается, экономя тем самым около 2 Мб ОЗУ.

Теперь пришла пора поковыряться в ресурсах Windows. Путем несложных манипуляций с **explorer.exe** и аналогичными файлами можно подстроить под себя системные сообщения (в стиле известных кнопок/нефиг/пофига) в диалоговых окнах и изображения (вот реальный шанс заменить «пусковой» флаг на пингвина ☺). После детальной обработки Windows перестает быть похожей на себя.

Для таких манипуляций лучше всего подойдет программа **Restorator**. Вот ее достоинства:

- ✓ поддержка множества типов файлов: .exe, .com, .dll, .res, .scr, .ocx, .tlf, .sys, .drv, .tsp, .cpl, .acm, .ax, .dpl, .bpl, .cnv, .wpc, .flt;
- ✓ импорт и экспорт ресурсов в нескольких форматах;
- ✓ редактирование диалоговых окон и меню;
- ✓ создание «платчей» — программ, которые, будучи «отравленными» на оригинальный файл, преобразуют его в соответствии с вашими изменениями.

Работа с **Restorator**’ом очень проста. Вам необходимо открыть требуемый файл и выбрать в «дереве» необходимый ресурс. Далее вы сможете редактировать его (только ресурсы текстового типа — строки, меню, диалоги). Для изменения иконок, курсоров, видео и звуковых файлов вам потребуется экспортировать ресурс, изменить его, после чего записать в файл измененную версию и извлечь изменения в появившемся окне обзора. Хочу вас сразу предупредить: перед изменением делайте резервные копии изменяемых файлов. Неприятно все-таки испортить код ядра Windows своими руками ☹.

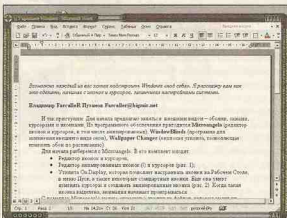
Restorator поможет при создании переводов для программ, а также для создания первоиспользуемых шуток. Патчи, созданные этой

программой, можно настраивать, добавляя информацию о создателе и комментарии.

В завершение изменим скрытые настройки **Windows**. Я бы посоветовал вам программы **WinBoost** и **X-Setup**. Для Windows XP пригодится **Tweak XP**. С помощью таких программ можно изменить настройки системы, хитро запрятанные Биллом Гейтсом. Я рассмотрю работу с **X-Setup**, поскольку у нее особенно много настроек, и их число можно наращивать с помощью дополнительных модулей, подключаемых к программе. В моей версии, к примеру, 1055 элементов. **X-Setup** легок в обращении — выберите необходимый plug-in из списка и изменяйте настройки в правой части окна. Некоторые плагины предупреждают о том, что работать с ними небезопасно, и предлагают перейти в безопасный режим.

После внесения необходимых изменений обратите внимание на нижнюю часть окна — в строке состояния отображена информация о том, что нужно сделать для внесения изменений — к примеру, перезагрузиться (REBOOT).

Еще у **X-Setup** есть одна очень полезная функция — запись внесенных изменений. Она весьма удобна при внесении измене-



ний сразу на нескольких машинах (что иногда требуется в компьютерных клубах). В режиме записи программа следит за действиями плагина или мастера (таковые также присутствуют и очень помогают в работе), приспосабливая все изменения в .reg-файл. Последний можно перенести на другой компьютер и там запустить.

На этом я заканчиваю изменения внешнего вида Windows и снова принимаю ковыряться в **Talisman**’е. Кстати, если у вас ничего не получилось, не забывайте, что существуют программы для замены стандартной оболочки. **LifeStep** — для машин посложнее, **Talisman** — для радикального изменения внешнего вида, **AstonShell** — для тех, кто привык к принципам интерфейса Windows. А когда и этого покажется мало, значит, пришла пора ставить Linux ☺.

Виталий КЛЕЦКО klezko@inbox.ru

ОСЕННИЕ ПОКУПКИ 2

Окончание, начало см.: «Мик», №44 (102)

Звук... Ну, здесь вообще все просто. Эра дешевых звуковых карт закончилась. Встре-

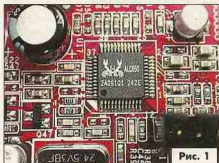


Рис. 1

тить современную материнскую плату без интегрированного звука практически нереально. До недавнего времени интегрированному звуку не придавали особого значения. Он просто воспринимался как некое дополнение к возможностям материнки и рассматривался соответствующе. В первых интегрированных решениях встроенный звук был редкостным тормозом, способным понизить почти вдвое fps вашей любимой игры. Но ошибки исправлялись, производительность процессоров росла и интегрированная аудиоподсистема вскоре вытеснила с рынка все звуковухи нижнего ценового диапазона. На сегодняшний день самым популярным аудиокодеком является **ALC650** от компании **Realtek**. Именно эта микросхема (рис. 1) используется большинством производителей материнских плат. Данный чип имеет низкую стоимость, также ему не чуждо и многоканальность (5.1). Если говорить о качестве звука, главным аргументе приверженцев отдельных аудиоплат, то для той акустики, на которой в основном слушается компьютерный звук, существенной разницы нет. Ну а для владельцев Hi-Fi-аппаратуры выпускаются профессиональные карты... Так что остановимся на встроенном звуке. Еще 20 «зеленых» экономии на наш депозит.



Рис. 4

Жесткие диски... На сегодняшний день «средний объем» винта — довольно расплывчатое понятие. Для некоторых и 20 Гб — вполне приличное пространство, а для кого-то и 100 Гб маловато (сам иногда граблю видео и могу сказать, что к своим 80 Гб с удовольствием бы добавил еще примерно столько же).

Оптимальным по стоимости на данный момент будет размер в 40-80 Гб.

Какой же марке отдать предпочтение? Сегодня практически все производители жестких дисков выпускают емкие и производительные модели винчестеров. Разница в стоимости колеблется незначительно, а быстротечность и надежность почти одинаковые. Но вот что касается гарантии, то практически все производители оставляют нам всего 1 год. На этом фоне приятно исключением выглядят устройства **Samsung**.

Итак, отправляясь в поход за винчестером, можете смело приобретать любую понравившуюся вам модель, если она имеет, как минимум, 1 год гарантии и не относится к устаревшим. Что касается того, какую частоту вращения шпинделя выбрать — 5400 и 7200 об/мин, то отмечу — для домашнего ПК вполне подойдет первый вариант. При одинаковой плотности записи, повышенные частоты вращения шпинделя не очень знача-

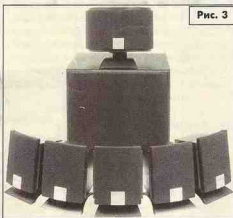


Рис. 3

ительно увеличивает производительность винчестера. Но если вы занимаетесь видеомонтажом, даже на любительском уровне, то следует обратить внимание на более производительные модели. Не следует прельщаться винчестерами, оснащенными новым интерфейсом SATA. Реального выигрыша пока от них нет, а стоимость гораздо выше IDE-девайсов.

CD-ROM... [рис. 2]. Здесь самое сложное — выбрать между просто читающим приводом и его пишущей разновидностью. Сегодня недорогой CD-RW-привод стоит всего на

ные турилки, мы получим устройство чтения CD и хранения различной информации.

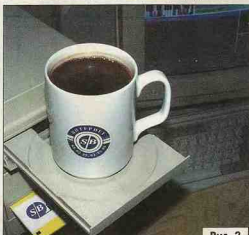


Рис. 2

Гнаться за высокими скоростями записи не стоит. Во-первых, стоимость высокоскоростных устройств выше, чем у менее оборотистых. Во-вторых, качество записи довольно обратно пропорционально скорости записи. Если вы остановитесь на скоростной формуле примерно 24x12x40, то не прогадаете. Правда, найти в продаже такие модели уже не легко. Конкретных рекомендаций по выбору привода давать не буду. Покупку следует делать, исходя из доступности в вашем районе различных моделей. По мнению многих пользователей, наиболее разумными приобретениями могут стать для вас изделия **Sony, LG, Samsung**.

Последнее время я часто слышу вопросы по поводу использования в системе двух CD-приводов — отдельно для чтения и для записи (скорее всего, такие слухи распространяются по продажам «читалок», которые залежились у них на складах). Если лет пять назад, в связи с высокой стоимостью пишущих приводов, такое решение было оправданным, то сегодня никакого смысла в этом нет. Современные приводы уже научились бережно относиться к диску, и если не совать в привод пыльные или заводские испорченные «блины», то девайс вам прослужит не один год.

Дискодов... По поводу целесообразности наличия в современном компьютере «флорипика» споры велись и ведутся до сих пор. Главные плюсы его присутствия в системе:

- ✓ возможность аварийной загрузки компьютера, причем сюда же следует отнести возможность перепрошивки BIOS'а материнской платы и работу с различными тестовыми утилитами жестких дисков и памяти;

- ✓ совместимость с 99% компьютеров, причем в большинстве школ и других учебных заведениях преподаватели вам вряд ли разрешат пользоваться единственным на весь класс пишущим симулятором (если таковой вообще имеется), а вот с дискетой

обычно проблем не бывает. Даже администраторы многих интернет-клубов позволяют сбросить интересующую вас информа-

цию, как модем, ТВ-тюнер, сканер, принтер и т.п. не попадают в поле нашего зрения. Поробовав некоторое время за компь-

ютером, вы сами сможете определиться, насколько велика у вас потребность в таких устройствах.

Пору слов следует сказать о корпусе, в который все наше добро будет втиснуто на долгие годы. В одной из своих статей «Блок общеПита» («МК», 2003, №21) я давал рекомендации по выбору блока питания и корпуса. В данное время ситуация не изменилась. По-прежнему лидером в недорогом сегменте являются корпуса от **Codegen**. Их стоимость лишь на 10-20 гривен выше

«совсем неизвестных» корпусов, в принципе для «бюджетного» ПК подойдет и такой.

Монитор... Выбор компьютера обычно завершается приобретением монитора. Утомленные после подбора и покуп-

✓ не нужно тратить последние деньги на TFT-монитор, только потому что это модно (рис. 8);



Рис. 6

✓ не стоит приобретать ЭЛТ-монитор с плоским экраном, на частотой вертикальной развертки 75 Гц (в режиме 1024x768); лучше пусть кинескоп будет немного выпуклым, но с запасом частоты (100-120 Гц — это выбор людей, заботящихся о своем зрении);

✓ выбирая размер диагонали, задумайтесь о расстоянии, с которого будете глядеть на экран (50-60 см — ваш выбор 15", 60-80 см — 17", 80 см и больше — 19" и выше).

Если вы уж очень стеснены в средствах, то можно приобрести и б/у монитор. Доверять такую покупку следует опытному знакомому, так как рекомендации по выбору подобного рода устройств — тема отдельной статьи.

Если анализировать сегодняшний рынок мониторов, то альтернативы недорогим моделям компаний Samsung и LG пока нет, и в недалеком будущем, наверное, не предвидится. Внимание стоит обратить на Samsung'овские модели *****DFX** и LG'шные *****PH** и *****FT**. Да, цена такого монитора порой зашкаливает за \$150. Но, помните, в начале статьи мы сэкономили почти сто условных? Вот они нам и пригодились ☺.

В конце — самое главное. Чтобы снять раз и навсегда вопросы о том, почему газетные объявления пестрят заголовками типа «компьютер за 300 у.е.» и т.п., сравните комплектацию полученного нами компьютера (табл. 1) и любого другого, предлагаемого по низким ценам. Чувствуете разницу? Думаю, комментарии излишни.



Рис. 5

цию на дискету. Так что пока для начинающих пользователей, флоппи-дискковод будет обязательным атрибутом компьютера.

Колонки... 25-30 гривен — и вы счастливый обладатель «акустической системы» ☺. Для начала этого вполне достаточно. Всегда можно подключить к компьютеру более качественную домашнюю аудиосистему, а в дальнейшем обзавестись и домашним кинотеатром (рис. 3).

Клавиатура... Учитывая то, как часто наша бедная «клава» страдает от чая, пива ☹ и пыли, приобретать супернавороченную мультимедийную клавиатуру (рис. 4) не имеет смысла. Вполне достаточно самой обыкновенной модели (рис. 5). Смотрите только, чтобы буквы на ней читались хорошо.

Мышь... Сегодня произошло просто какое-то повешество на оптических «грызунах». «Колесная» мышь потеряла свою привлекательность в глазах рядовых пользователей. А зря. Хорошая оптическая мышь стоит немало, а «дешевка» не справляется со своими обязанностями, да и не надежна. Другое дело, стора, добрая механика. Протер раз в месяц и никаких проблем. И что самое главное — цена просто смешная. Ваш выбор — недорогой хвостатая мышь с двумя кнопками и обязательно с колесиком прокрутки (рис. 6) (потом мне спасибо скажите ☺). Радио (рис. 7) и оптика пока не для нашего кармана — лучше подождем немножко...

Так как мы в данной статье рассматриваем ПК начального уровня, то такие де-



Рис. 7

ки основных комплектующих, пользователи, собрав остатки наличности, готовы взять первое попавшееся устройство и побыстрее пополнить ряды озеров ☹. Возможно, это самая большая ваша ошибка в процессе приобретения ПК. Удручающе выглядит ситуация, когда покупается компьютер на базе Pentium 4 и к нему приобретается самая дешевая «пяташка» ☹. Чтобы не прогадать, требуется соблюдать несложные рекомендации:

✓ не стоит гоняться за 17" мониторами по цене 15\$;

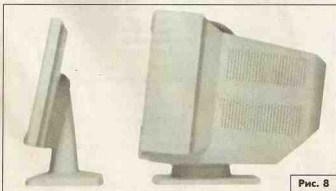


Рис. 8

Комплектующие	Марка	Примерная стоимость в у.е.
Процессор	Athlon XP 1800+	54
Мат. плата	на VIA KT400	65
Память	256 Мб DDR 333	37
Кулер	Maxitron	5
Видеокарта	Geforce4 MX440	40
Жесткий диск	Seagate 40 Тб, 5400	59
CD-RW	Sony 24x24x40	40
Дискковод	Samsung	9
Корпус	Codegen 3008	22
Монитор	Samsung 753 DFX	135
Колонки	Targa	5
Клавиатура, мышь и т.п.		14
ИТОГО		485

Табл. 1

Наименование	г/м	з.г.	код
КОМПЬЮТЕР			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Intel P/236A/400/128M/CDRW/vers/10	3001	563	3
Компьютеры на базе Intel Pentium 4			
P4/4.4/512/1024/128M/CDRW/ver/10	3310	650	3
Компьютеры на базе AMD KXIII			
Dyn/3.75/256/256/44M/CD2/vers/10	1967	368	3
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 366-2.4 Supermicro/Toshiba	183	19	3
Alder Pent. Minion XP 1.3/3.3MHz/ver	171	20	3
Intel Celeron P/236A	214	23	3
AMD C/2.0/375/256/44M/CDRW/ver/10	2197	25	3
Intel Celeron P/236A/128/512/400	240	63	3
CPU Athlon 7700/128/512/400	330	63	3
CPU Celeron 3.0 GHz/512/400/478 Box	377	68	3
CPU Athlon XP 2200+	435	70	5
CPU Athlon XP 2400+	450	81	5
CPU Celeron 3.0 GHz/512/400/478 Box	467	63	3
CPU Athlon XP 2200+ Duron	474	89	5
CPU Athlon XP 2200+/Athlon XP 2200+	542	704	2
Intel Celeron 478 2.40/512/512/533 BGA	565	171	2
Материнские платы			
SO18 I804M/128 MB PC1300	111	20	8
731/2546M I804M, OAK/Flex Forming	119	20	8
Test-118 4.4/4.4/512/1024/128M/USB 1.0	149	26	8
2546M I804M PC1300	219	26	8
SO18 I804M 256 MB PC1300	206	37	8
SO18 2546M, 103 MHz, K7-370, FDI	311	39	3
SO18 I804M 256 MB PC1300	214	39	6
SO18 I804M 256 MB PC1300	239	43	5
731/11254M I804M, OAK/Flex Forming	233	42	8
2546M I804M, 731 MHz, K7-370, FDI	253	42	8
SO18 I804M, 400 MHz, K7-370, FDI	431	78	5
Материнские платы			
MB A89V K4240M/A4 K7265A Solder	283	48	5
MB A89V K4020/K4265A Solder 478	272	49	5
MB A89V K7322-10 VIA K7323 Solder	580	54	5
MB A89V K4648P/4647P Solder	383	49	5
MB A89V K4648/4647 Solder	455	55	5
Aluminum I804M/128 MB PC1300	482	78	5
SO18 K7-370/2546M Solder A. Almet	457	61	8
MB A89V K7322-10 VIA K7323 Solder	511	92	5
Жесткие диски IDE			
25-40GB/3400/7200/7200/5mg/Seagate	270	59	3
HD WD 26.5 G 5400 rpm 2 MB Cache	290	54	5
HD Seagate 30 G 7200 rpm 2 MB Cache	300	54	5
HD Seagate 30 G 7200 rpm 2 MB Cache	311	59	3
HD Seagate 30 G 7200 rpm 2 MB Cache	372	67	5
HD 30000/3400/7200/5mg/Seagate, BGA	432	60	3
HD Seagate 40 G 7200 rpm 2 MB Cache	438	79	5
HD 30 G 7200 ATA100 WD 30080A	457	85	2
HD 40 G 7200 ATA100 Seagate bare	484	86	2
HD 7200 30 G 7200 rpm 2 MB Cache	543	79	5
HD WD 25-40 G 7200 rpm 2 MB Cache	572	103	5
HD 130 G 7200 ATA100 WD 120080	573	156	2
Оптический диск			
CD-ROM 22x/52mm ATAPI	89	14	5
CD 22x-48x/52mm/52x/52mm/52x	92	17	5
CD-ROM 22x/52mm ATAPI	94	17	5
CD-ROM 22x/52mm ATAPI	105	18	5
CD-ROM 22x/52mm ATAPI	108	20	5
DVD 16x/48x/52mm/52x/52mm/52x	205	38	3
CD-RW 12x/24x/48x/52x/52x/52x/52x	217	40	5
CD-RW ASUST/TEAC/SONY 48x/24x/12x	227	42	5
CD-RW TEAC 52x/24x/12x/52x	231	47	5
CD-RW CDRW Sony/TEAC/Seagate 48x/24x/12x	345	63	5
Матрицы			
AS 1026 P/210	39	5	4
Бюджетный C/230	38	5	4
CS Omnia CM8730 20 9 x 9	39	5	4
AS 1026 P/210 11 W BMS	111	20	5
AS 1026 P/210 11 W BMS	117	21	5
AS 1026 P/210 11 W BMS	123	24	5
AS 1026 P/210 11 W BMS	142	25	4
AS 1026 P/210 11 W BMS	162	26	4

Device	End-to-end delay (ms)	95%ile	99%ile
Google EarthEngine v1.1.0	172	35	4
ASDENet 11.0 (Mapbox)	187	34	4
BaiduMap			
ADP ASPORE 320 400 320	125	30	2
DGSA 32 38 600 600 600 2605	167	33	3
DGSA 32 38 600 600 600 2605	182	33	3
720 360 400 400 360 360	211	28	3
720 360 400 400 360 360	212	48	3
DGSA 32 38 600 600 600 2605	274	47	3
DGSA 32 38 600 600 600 2605	294	43	3
ADP ASPORE 320 400 320	357	55	3
ADP ASPORE 320 400 320	313	58	3
ADP ASPORE 320 400 320	351	65	3
ADP ASPORE 320 400 320	366	66	3
ADP ASPORE 320 400 320	372	67	3
ADP ASPORE 320 400 320	421	76	3
ADP ASPORE 320 400 320	448	83	3
ADP ASPORE 320 400 320	497	92	3
ADP ASPORE 320 400 320	539	111	3
ADP ASPORE 320 400 320	1011	189	3
ADP ASPORE 320 400 320	2248	456	3
ADP ASPORE 320 400 320	2989	453	3
Mapbox			
172 360 400 360 360 360	611	118	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	633	113	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	666	121	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	682	124	4
172 360 400 360 360 360	706	127	5
172 360 400 360 360 360	718	128	5
172 360 400 360 360 360	726	123	4
172 360 400 360 360 360	741	142	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	761	142	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	767	143	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	785	151	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	815	151	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	834	159	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	837	158	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	858	156	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	857	163	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	941	171	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	974	175	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1004	186	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1024	188	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1070	193	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1174	217	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1199	222	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1240	245	5
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1193	231	4
DGSA 32 38 600 600 600 2605	1209	325	3
172 360 400 360 360 360	1807	342	5
172 360 400 360 360 360	1901	302	3
172 360 400 360 360 360	2002	364	5
172 360 400 360 360 360	2131	366	4
172 360 400 360 360 360	2352	373	3
172 360 400 360 360 360	2148	369	4
172 360 400 360 360 360	2209	400	4
172 360 400 360 360 360	2229	395	5
172 360 400 360 360 360	2239	487	4
172 360 400 360 360 360	2322	400	3
172 360 400 360 360 360	2388	455	4
172 360 400 360 360 360	3171	491	4
172 360 400 360 360 360	3671	482	4
172 360 400 360 360 360	2684	488	4
172 360 400 360 360 360	2816	512	4
172 360 400 360 360 360	3144	573	4
172 360 400 360 360 360	3188	736	4
172 360 400 360 360 360	3766	512	4
Google EarthEngine v1.1.0			
Google EarthEngine v1.1.0	1	2	3
Google EarthEngine v1.1.0	16	3	3
Google EarthEngine v1.1.0	54	13	3
Google EarthEngine v1.1.0	79	14	3
Google EarthEngine v1.1.0	211	39	3
Google EarthEngine v1.1.0	248	46	3
Google EarthEngine v1.1.0	258	51	3

[illegible]

ВНИМАНИЕ!!!

Изменился телефон редакции
(044) 455 35 75
(многоканальный)

Код	Название фирмы	Стр
1	П Парк [044-4648262,4647185]	3
2	А-Там [044-4590390, 2368450]	4
3	Инкософт [044-2464389,2045335]	19
4	Консалтерпартнерсервис [044-2369800,2164850]	3
5	КонтТехСервис [044-2368800,2368432]	
6	МултиТрейд [044-2470598,2375186]	32
7	ТриоМатТек [044-4575720, 4416990]	15
8	Телематикс [044-2427751,4]	5

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР И ИГРОВОЙ» №45 (103). 10.11.2003

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2003.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-3576

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лысенко.

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Пашко,

Данил Перцов.

Корректор: Полина Хатимлянская.

Верстка: Дмитрий Василенко.
Учреждения: Андрей Шумов.

Секретарь ЛЗВР: Денис Бриваренко

Реклама: Олег Федоров.

Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова

Отдел маркетинга: Надежда Николзевска

Роман Бураковский, Юрий Литвин.

Начальник отдела полиграфии:

Дмитрий Можоев

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелков

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Ротовывод: ООО «Мир», тел.: (044) 247-44

Печать: друкарня ТМ "Мандарин"

В "Видавнична група "Експрес", тел. (0322) 97-4

30M. № 829

Передплатний
індекс: 08219

всі напрями фантастики
відомі письменники та початківці
критика та публіцистика
новини фендому
понад 200 сторінок щомісяця
зручний формат



**РЕАЛЬНОСТЬ
ФАНТАСТИКИ**

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

*Інша реальність існує.
Відкрий її.*



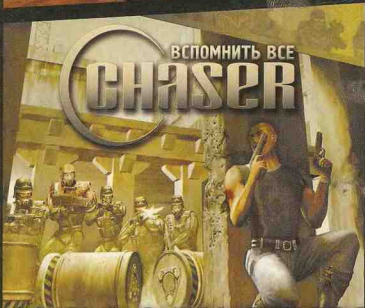
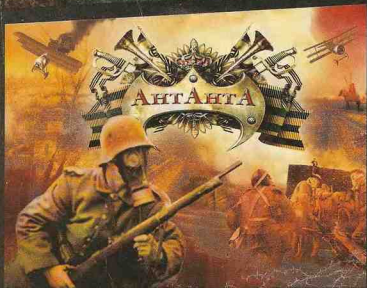
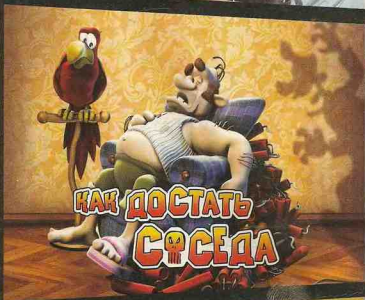
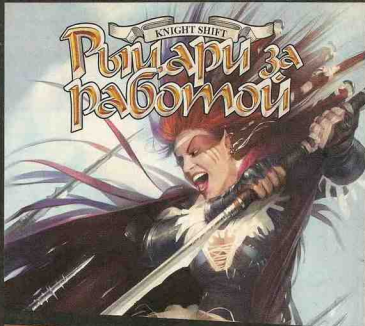
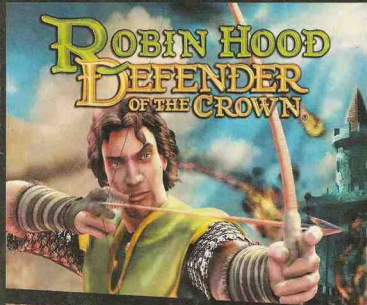
бережіть
працьовиті копії

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185



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.

