

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 48(106)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

I.I2.2003

CONTRACT JACK.

**EA
SPORTS**

**FIFA
FOOTBALL
2004**

**GODS AND
GENERALS**

SALAMMBÔ

виграє кожен 10й передплатник



Зустрічайте оновлений дизайн з нового року

МОЙ КОМП'ЮТЕР

від **ЦЕБІТ**

СКАКЕМ.ВІДРАСАМ.NET

від **СІС**

Ген. Суворова №3/СБ

www.cebity.com.ua

COMMANDOS 3
Григорій Голубничук, Сергій...

Серед інших передплатників буде розіграно:

Від станції **БУДЬВА** м. Київ, 18 жовтня експрес пройде за маршрутом:

Літературний експрес

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

Наступна зупинка: літературний експрес «Біломорський», м. Донецьк, 20 грудня

Зупинка «Books», м. Харків, 17 січня

Зупинка «Два книги», м. Львів, 21 лютого

Зупинка «Книжковий вояка», м. Дніпропетровськ, 20 березня

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

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

Пасажири - письменники-фантасти: В. Василюк, М. та С. Дяченки, В. Арєнєв, О. Авраменко, Олді Багаж.

1. Фантастична новина: Презентація літературного журналу «Реальність фантастики».

2. Фантастичні зустрічі з відомими письменниками-фантастами.

www.rf.com.ua
info@rf.com.ua
Передплатний індекс: 08219

реальність фантастики

5 MusicPedia

KK

КРИМІН

ХРЕНАТИК

ВНИМАНИЕ!!!

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

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ упол. Коцюбинського в Пенягрудській

Днепропетровск

- ✓ Книжки «СВ-интэ»

Донецк

- ✓ Книжки «Союзинформ»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 38533960

- ✓ ул. Лермонтова, 131-а
- ✓ ул. Октябрьская Дембаска, 4

Могилев

- ✓ гост. «Машка»

Ив.-Франковск

- ✓ «ПТ Кудряй», ул. Горького, 2, к.415

Київ

- ✓ Книжки «Союзинформ»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Бувар»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Офайл»
- ✓ Книжный магазин «Супермаркет», пр. Победы, 29
- ✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
- ✓ ст. м. «Лыбича», частный компьютер
- ✓ ул. Живительная, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жиданова 10522/ 300 655

Крым

- ✓ Севастополь — книжки «Союзинформ»
- ✓ Магистральные магазины Крымторгсервиса
- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41
- ✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подвал, магазинный эт.
- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5
- ✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, магазинный эт.
- ✓ Феодосия — ул. Горького, 77, 1 эт.
- ✓ Ялта — ул. Перовского, 4, пост. «Академия», к.116

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскинформ»

Львов

- ✓ Книжки «Торгсервис»
- ✓ Книжки «Интерпресс»

Мариуполь

- ✓ Книжки «Союзинформ»

Николаев

- ✓ Торговые точки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Семь»
- ✓ ул. Консольская, возле клуба «Мужчины»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского

- ✓ рынок «Современный»
- ✓ «Самый Републикан», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессапресс»
- ✓ киоски «Пресс-служба Одесса»
- ✓ Основное производство
- ✓ ул. Костякова, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ изд. ред. «Аиста», ул. Октябрьская, 77
- ✓ киоски на ост. «Оптика» (ин. «Осеня»), ул. Гайдина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки газет, журналы, киевляне

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «ВООКС»

Хмельницкий

- ✓ киоски «Юда», бул. Мира, 5
- ✓ киоски, бул. Мира, 5
- ✓ киоски, ул. Железнодорожная

Черновиц

- ✓ Оптовый магазин, тел. 10382/ 795668
- ✓ киоски «Укрпочта»

✓ Оформить заявку можно в любом отделении или банке ПриватБанка, а также по бесплатному круглосуточному телефону в Украине 8-800-5000030 по кредитной и безкредитной раскладке или по платежной карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА "КРАЩА СТАТТЯ ГРУДНЯ"



ГОЛОВНИЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-кольоровый друк
прямий друк
з цифровою камери
друк фотографій
без поліів



www.cis.kiev.ua
Україна, 01013, Київ, вул. Будиндустрії, 5,
e-mail: cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО "Комп'ютерІнтерСервіс"

Список статей

1. Карен СИМОНЯН aka NAVY SEAL
Steel Monsters, стр. 7.
2. Dread King Maird.
MaryLAND, стр. 8.
3. Dread King Maird.
Universal combat, стр. 9.
4. Saint Daemo, Al Dee.
FIFA 2004, стр. 10-12.
5. Tom/Doc/KEPTIC.
Contract J.A.C.K., стр. 13-15.
6. Sebulba.
Gods and Generals, стр. 16-17.
7. VARG&WHITESNOW.
Salammba, стр. 18-19.
8. RIP.MANIAC.
Space Colony, стр. 20-21.
9. St.Dimon.
Приставным шагом — морш! стр. 22, 25.
10. Tom/Doc/KEPTIC.
Записки автоответчика, стр. 26-27.
11. Александр ПРУДЬКО.
Большая чистка, стр. 28-29.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

Оценки статьи по дескрипторной системе и участию в конкурсе



Когда вы читаете эти строки на улице уже царит зима. Пусть земля еще не скрылась под слоем снега, но все прохладное дыхание уже заставляет доставать из карманов теплые вещи и закутываться в них плотнее. Чтобы не было так холодно, мы передаем вам все тепло уходящей осени. Чувствуете, как приятно согревает руки наш еженедельник?

Соврать и урвать

Те из вас, кто следит за новостями игрового мира, должны помнить о том, что компания **Gaijin Entertainment** при поддержке крупнейшего российского издателя — фирмы **ТС** — в данный момент трудится над созданием 3D-шутера по мотивам недавнего появившегося на экранах фильма «Бумер». Если вы уже посмотрели этот шедевр нового русского кино, то должны хорошо понимать, что от игры ничего особенного ждать не приходится. Очередной боевичок в антураже разборок российских мафиози вряд ли способен привлечь внимание широкой публики. Однако на днях из офиса ТС пришло сообщение, которое заставляет по-новому взглянуть на этот проект. «Разрабатываемый по мотивам одноименного кинофильма 3D-action будет издан под редакцией знаменитого ст. а/у Гоблина, широко известного своими оригинальными переводами видеофильмов и компьютерных игр. В России, странах СНГ и Балтии игра выйдет под названием «Бумер: Сорванные башни». Погони и перестрелки, сверкающие огнями ночные магистрали и тихие у-

рение улочки дачных поселков, оружие, скорость, фонтаны адреналина, криминальный сленг и фрагменты фильма, превращенные ст. а/у Гоблином в безбашенную убойную комедию, — все это наполняет трагичные и кровавые по своей сути события новым смыслом, придающим происходящему неповторимую остроту и динамичность».

Дмитрий Пучков, более известный в Интернете под ником Гоблин, я думаю, в особые представления не нуждается. А его любовь к созданию пародий на тему «братьев» хорошо известна не только фанатам его творчества. Итак, возможно, теперь любителям злого, циничного юмора стоит внимательнее присмотреться к новому проекту компании Gaijin Entertainment. Ведь совсем не исключен вариант, что благодаря Гоблину игра окажется намного интереснее своего экранного прототипа. Релиз «Бумер: Сорванные башни» намечен на декабрь 2003 года. Ждем-с. Ну а особо горячим фанатам ст. а/у советуем заглянуть на <http://files.games.1c.ru/boomer/files/movies/bumer.avi> и скачать пример междууровневого ролика, озвученного Гоблином.

Именем магии

Отправилась «в печать» трехмерная ролевая стратегия **Spellforce: The Order of Down**, созданная немецкой студией **Phenomic Games**. Эта компания хорошо известна поклонникам компьютерных игр по культовой серии **Settlers**. Однако на этот раз разработчики решили отступить от своих правил и вместо мирного строитель-



ства и планомерного обустройства жизни маленьких веселых человечков предостичем нам кровавые сражения в фантастичном мире. Главным героем игры, адент крупной ма-

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, представивших 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 ГРУДНЯ 2003

МОИ
КОМПЬЮТЕР

1-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальность фантастики»
на 9 месяцев



реальность
фантастики

2-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальность фантастики»
на 6 месяцев

3-й ПРИЗ

передплата на журнал «Реальность фантастики»
на 3 месяца

м. КИЇВ, вул. Качалова, 6
тел. 455-35-75
info@mycomp.com.ua
www.mycomp.com.ua

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

гической школы, вопле судьбы вынужден взять на себя ответственность за жизнь и процветание некоего мира, населенного различными сказочными существами, и спасти его от нашествия Армии Тьмы, представленной в Spellforce стандартными фантазийными негодяями — орками, гоблинами, драконами, ожившими мертвецами, демонами и т.д., и т.п. По мере прохождения игры вашему герою и его армии предстоит набираться опыта, обзаводиться новым оружием, добывать древние артефакты и прилагать все усилия для того, чтобы силы Добра, а не Зла воцарились в этом сказочном мире. Релиз Spellforce: The Order of Dawn намечен на 28 ноября сего года. В Европе игра выйдет под маркой компании **Bigben Interactive**. В странах же бывшего СНГ право на издание приобрела фирма «Руссобит-М». Дата выхода русской версии игры пока что неизвестна. Следите за новостями.

На круги своя

Агентство **NPD Techworld** вновь выложило отчет о самых продаваемых играх на территории США. Если вы помните отчеты последних недель, то в них наблюдалась весьма интересная закономерность: непоколебимый лидер рейтингов — серия *The Sims* — сдал позиции, уступив место играм, пользующимся популярностью и на



территории нашей страны. Причем, такая (можно сказать, радостная) картина сохранялась долгое время. Но как известно, все в этом мире заканчивается. С появлением нового аддона к «симулятору американского образа жизни» все вернулось на круги своя. Вот как выглядит **Top 10** последней недели.

1. The Sims: Makin' Magic.
2. Call of Duty.
3. Final Fantasy XI.
4. The Sims Double Deluxe.
5. Halo: Combat Evolved.
6. Max Payne 2.
7. Age of Mythology.
8. Civilization III: Conquests.
9. Flight Sim 2004: Century of Flight.
10. Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis.

Культ меняет название

На днях из офиса словачской компании **3D People** пришло сообщение о том, что разрабатываемый ими ролевой проект *Cult* отныне будет именоваться **Kult**. Чем вызвана смена названия, к сожалению, не объясняется. Ну да ладно, им, девело-

перам, виднее, как назвать свое детище. Нам же интересно, что будет представлять собой сама игра. Словенские разработчики решили не блистать оригинальностью, а окунуть нас в очередной фантазийный мир, находящийся на грани катастрофы. Нам пред-



лагают перенестись в сказочное королевство *Conwenh*, долгие годы находившееся под гнетом могущественной и жестокой Империи. Многочисленные восстания ни к чему не приводили. Войска Империи казались непобедимыми. И тогда зачинщики очередного мятежа решились пойти наговор с могущественным чернокнижником, который в одиночестве затянул небо грозовыми тучами и обрушил молнии на головы имперцев. *Conwenh* освободился от власти императора, но попало в лапы черному колдуну, который сразу после победы потребовал, чтобы его объявили королем. И еще восемь долгих лет народу пришлось страдать под гнетом короля-чернокнижника. Снова последовало серия мятежей, которые были жестоко подавлены могущественной магией тирана. Но как известно, на каждую силу найдется другая сила. Один из величайших воинов *Conwenh* объединил свои усилия с одним из величайших магов, и вместе они закончили с тиранией черного колдуна. Казалось, золотой век пришел на многогранные земли *Conwenh*. Но не тут-то было. Оказывается, чернокнижник не был одиночкой. Он представлял древнюю могущественную секту, члены которой вовсе не страдали склерозом и хорошо помнили, как жители *Conwenh* обошлись с их товарищем. Вот такие пироги. Скорее всего, добавив еще и то, что наш виртуальный протест — сирота, неизвестно откуда появившийся в этом мире. И, как водится, человек он не очень обичный. Так что, как вы сами можете видеть, особой оригинальностью сюжет не отличается.

А что там с исполнением? Здесь все не так плохо. Нас ожидает полностью трехмерный мир, выполненный на собственном движке. То, что видел игру на выставке E3, уве-

рждают, что как персонажи, так и окружающие их ландшафты и спецэффекты выглядят более чем достойно. Также разработчики обещают породить нас оригинальной ролевой системой, более чем восьмидесятью разнообразными заклинаниями, множеством монстров и т.д., и т.п. Правда, одно из их заявлений настораживает. Словенские девелоперы утверждают, что *Kult* будет сочетать в себе лучшие черты *Baldur's Gate* и *Diablo*. Что хорошего может выйти из симбиоза одной из лучших хардкорных RPG и, пусть даже очень качественной, но аркады, лично я представлять не могу. Впрочем, поживем — увидим.

Патриотический аддон

Компания **Big Huge Games**, созданная выходцем из *Foxit Брайаном Рендалсом* и знакомая геймерам всего мира по глобальной стратегии *Rise of Nations*, в данное время трудится над созданием аддона к своей игре, который будет носить название **Rise of Nations: Throne and Patriots**. Как многие из вас помнят, *Rise of Nations* сочетает в себе несложное стратегическое планирование, свойственное глобальным играм типа *Civilization* (то, впрочем, неудивительно, ведь Брайан принимал участие в разработке *Civilization II*, Colo-



nization и Alpha Centauri) с динамичными боями в стиле *Age of Empires*. В этой игре вам предстояло взять под контроль одну из рас и тщательно распланировать ее развитие и процветание, начиная с древнейших времен и заканчивая нашим временем. В *Throne and Patriots* разработчики решили преподнести виртуальным стратегам кое-какие изменения и дополнения к оригинальной игре. В-первых, следует сказать о шести новых рас, каждая из которых будет рада видеть вас своим предводителем. Во-вторых, не стоит забывать о двадцати новых типах юнитов, которые будут трудиться на благо вашей страны. Также заявлено такая интересная фишка, как возможность выбора системы управления для каждой нации. Причем

УВАГА! НОВОРІЧНА АКЦІЯ!
ТехноМіКс
організатори
Техно Інтернет-магазин
МОЙ КОМП'ЮТЕР

Умови діяння на зворотній стороні купону

Акція триває 8 тижнів з 27 жовтня до 15 грудня. У МІК з №13 по №15 друкуватимуться різні купони. Купони приймаються до 26 грудня. Перші 200 учасників, що надішлють всі 8 купонів, гарантовано отримають приз від інтернет-магазину «Техноінтернет» та ВД «Мій комп'ютер»! У розшарп приза беруть участь всі учасники, що надішлють не менше 3-х купонів. Більше купонів - кращий приз! Та ще багато новорічних сюрпризів!

разработчики утверждают, что дальнейший путь развития напрямую зависит от выбранного в начале игры типа управленческого аппарата. Ну и конечно же не обойдется без большого пакета новых компаний, многие из которых построены на реальных исторических событиях. Релиз Rise of Nations: Throne and Patriots намечен на весну 2004 года. Ждем-с.

«Великий побег»

Компания «Бука» объявила о начале работ по локализации игры **The Great Escape**, созданной компанией **Pivotal Games**, в которой нам предстоит руководить четырьмя офицерами армии союзников, задумавшими совершить дерзкий побег из фашистского концлагеря Stalag Luft IIIa. «В ночь с 24 на 25 марта 1944 года из концлагеря Stalag Luft IIIa, в котором находились попавшие плен к немцам военные летчики разных национальностей, совершили побег несколько десятков заключенных. Это массовое освобождение, ставшее результатом совместных усилий военнопленных, вошло в историю под названием «Великий побег» и послужило основой для создания известного фильма и не менее популярной компьютерной игры. Чтобы выбраться на свободу, главным героям придется продираться сквозь грязные коридоры концлагеря, прорываться через лабиринты туннелей, взламывать замки и выжидать в тени, когда наступит лучший момент для действий или прозвучит условный сигнал. А затем начнется экшен! И если ситуация станет критической, придется использовать все, что подвернется под руку — оружие, гранаты, технику и даже поровоза!» В игре нас ожидает более двадцати разнообразных обширных уровней и более десяти видов подлинного оружия времен второй миро-

вой войны. Кроме того, не забывайте, что каждый из ваших подопечных обладает уникальными умениями, и потеря любого из них может сделать миссию невыполнимой. Рус-

Релизы от «Буки»

И еще две радостные новости пришли к нам из компании «Бука». На сей раз этот известный российский издатель решил порадовать отечественных геймеров и объявил об отправки в печать сразу двух проектов. Первым стал командный шутер **«Конфликт: Буря в пустыне 2»**, знакомый поклонникам «симуляторов полчищ» под названием **Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad**, созданный компанией **Pivotal Games**. В этой игре вам снова предстоит стать бойцом элитного подразделения Delta, и снова вступить в борьбу за торжество демократии. В игре нас ожидает десять мис-



сий, «при прохождении которых необходимо задействовать тактические и стратегические навыки, а также использовать маскировку и скрытные перемещения». Также разработчики обещают нам огромное количество оружия и бронетехники, продвинутый AI противников и союзников, улучшенную графику и звуковое сопровождение.

Одновременно с этим «в печать» отправилась трехмерная реалистичная стратегия **«Магия войны: Тень повелителя»**, созданная екатеринбургской компанией **Targem**. Впрочем, сами разработчики не склонны считать свою игру обычной (или даже необычной) RTS. «Магия Войны: Тень Повелителя» — это масштабная современная игра, жанр которой являет собой редкое, а потому очень интересное для игроков сочетание тактической стратегии, качественной ролевой системы и нестандартных квестовых элементов. Мир игры — это классическая фэнтези, в котором бои о бои существуют и взаимодействуют разные народы и расы. У каждой из них своя культура и традиции, которые они тщательно берегут и скрывают от постороннего вмешательства. Но никто из них даже не догадывается, что

скоро все это потеряет смысл. Все многовековые споры и конфликты между ними окажутся несущественными перед новыми глобальными изменениями, способными потрясти и перевернуть весь мир. Обложившись в мантию волшебника, вы ощутите на себе все тяготы жизни обыкновенного мага, который нашел в себе силы исправить сложившееся положение, примирив давно враждующие народы и объединив их в единой цели — противостоять надвигающимся силам зла. Вам предстоит окунуться в волшебный мир, гармония которого была нарушена грязными интригами и алчными идеями. И помните, вы и ваш герой не являетесь в игре центром вселенной, вокруг которого крутятся планеты и вершится история. Нет. Этот мир живет сам по себе, своими заботами и проблемами, а вы — лишь простой волшебник, который ничем не отличается от остальных. Но у вас есть шанс все изменить, а значит, его надо использовать.» Итак, снова фэнтези и непрекращающаяся борьба Добра со Злом. Впрочем, следует вспомнить, что на Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ) именно «Магия войны» получила приз в номинации «Лучший дебют». Если вы хотите побольше узнать об этом проекте, загляните на сайт разработчиков (<http://www.targem-games.tk>). Оба проекта должны появиться в продаже 27 ноября этого года.

Никто не забыт?

Компания **1C** анонсировала новый add-on к «суперреалистичному» летному симулятору **«Ил-2 Штурмовик»**, который будет носить название **«Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт»**. В этом дополнении нас ожидает двенадцать новых одиночных кампаний, действие которых будет происходить в период с мая 1944 по май 1945 года. Кроме того, те, кто приобретет диск с «Вторым фронтом» получат доступ к динамическим онлайн-овым кампаниям, в которых смогут одновременно принять участие до тридцати двух человек. Так-



же интересен тот факт, что, согласно заявлению представителей 1C, непосредственной работой над дополнением занимается компания **Russian Rocket Games**, при этом ни слова не говорится об «отце» «Ил-2» — **Olegue Медведке**. Как это отразится на игре, мы узнаем в первом квартале 2004 года. Именно на этот срок назначен релиз «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт». Ждем-с.



КУПОН №6



назва товару

ТехноМікС

Зазирни на сайт
інтернет-магазин
www.technocontinent.com
та знайди неіснуючий товар,
користуючись підказкою.
Впиши назву цього товару
Вирік купон та відправ його
за адресою:
03057, Київ-57, а/с 61
з поміткою ТехноМікС

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

Карен СИМОНЯН aka NAVY SEAL

STEEL MONSTERS

Системные требования: P-3 800 МГц (но время выхода подойдет к меньшей мере 1300 МГц), 256 Мб (лучше сразу 512 Мб), 32 Мб видео, 1 Гб жесткого диска, 8x CD-ROM, Windows 98/Me/2000/XP
Приблизительная дата выхода: 4 квартал 2004 года

техники: линкоров, авианосцев, эсминцев, крейсеров, подводных лодок, миноносцев, танкеров, сухогрузов и транспортных кораблей. Не менее широк ассортимент пелетельных средств — истребители, штурмовики, стратегические бомбардировщики, разведывательные самолеты. И конечно, наземные



орудия — зенитки, гаубицы и прочая; все сделано по историческим чертежам.

Опыт нам обещают, что вести бой можно будет от первого лица, управляя самолетом или подводной лодкой. Радует также, что юниты способны накапливать опыт и переносить его из боя в бой. Опыт же реалистичные 3D-ландшафты и смена погодных условий — туман, шторм, дождь.

«6 августа 1945 года над другим крупным японским городом был замечен самолет, который сбросил вторую ядерную бомбу». Страны уже стояли на пороге «холодной войны»; все большие заботовок и демонстраций вспыхивало по всему миру. Каждый считал своим долгом подать голос против угрозы ядерной войны.

О мультитиплере известно мало: лишь то, что есть поддержка многопользовательской сетевой игры в симуляторном режиме.

Что касается того, на что это будет похоже... Когда говорят об исторической достоверности, на ум приходит недавно вышедшая «Антоня» и «Блицкриг». Обещают нам биополное и ядерное оружие — вспоминается «Красная тревога» и «Генералы». С последними, кстати, проект объединяет и тотальная трехмерность. Ведение боя от первого лица — что-то похожее наблюдалось в случае с Battlefield. Сдается, «Бука» затеяла капитальную переработку всех RTS — от каждой последней вышедшей стратегии взято самое вкусное, самое оригинальное. А вот будет ли в «Стальных монстрах» своя подлая изюминка, мы узнаем в следующем году.

«7 декабря 1941 год. Бойдариени!!!» — лишь часть американского тихоокеанского флота (за исключением авианосцев, некоторых крейсеров и сопровождавших их миноносцев) находилась в гавани Перл Харбор. Нападение эскадрильи японских самолетов

вавших морских сражений. Американский флот не мог стерпеть пощечины, нанесенной ему японскими войсками. Противостояние соперников продолжилось в сражениях близ Филиппин и Малайи, в битве за порт Дарвин, боях в Яванском и Коралловых морях, кровавой бане близ атолла Мидуэй.

По историческим данным, все бои проводились либо в океане, либо в непосредственной близости от него, если речь идет о штурме портов. В общем, нормальная морская война, последняя, кстати, в истории. Впрочем, иногда нам будет доводиться повоевать и на суше, для разнообразия.

Пройдя определенное задание, мы сможем изменить ход истории. Наверняка в миссиях за Японию придется удерживать



живость полнейшей неожиданностью и имело самые плачевные последствия для американского флота — из восьми линейных кораблей четыре затонули, один сел на мель и три были серьезно повреждены. Японские истребители уничтожали американские самолеты на земле и в воздухе, не давая им возможности контратаковать противника.

Все это можно было увидеть в фильме «Перл Харбор», который крутили в кинотеатрах Украины два года назад. Наверняка всем геймерам понравились эпизоды бомбардировки американского флота японскими бомбардировщиками и штурмовиками. Компании «Бука», видно, тоже

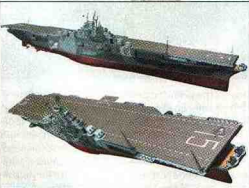


хотят плавать и контратаковать. А за Штаты — проводить воздушную атаку по заданной цели, а потом вовремя уходить без лишних потерь. Во всяком случае, так обстояли дела в «Блицкриге», а как оно будет на самом деле, посмотрим.

Экономическая часть игры сводится к управлению различными ресурсами: деньгами, железной и никелевой рудой, бокситами и нефтью. Также разработчики обещают нам множество исторически достоверных юнитов, а также систему их апгрейда. И самое главное — производство ядерного или бактериологического оружия.

«6 августа 1945 года над Хиросимой был замечен на большой высоте самолет, по-видимому, ВВС США. Японские ПВО даже не среагировали — война ведь по сути была уже закончена. Лишь потом они пожалели об этом. С самолета была сброшена та самая первая ядерная бомба, которая вызвала такую бурю протеста во всем мире».

Графика игры будет полностью трехмерной — о как же иначе, по нынешним временам? Это касается и моделей всех видов



фильм оказался по душе. Недолго думая, они засели за работу над новым RTS с элементами варгейма «Стальные монстры». В общем, будем участвовать в боях между США и Японией.

«Однако бой в Перл Харборе был лишь первой пасточкой в череде последо-

КОМПЬЮТЕРЫ И КОНДИЦИОНЕРЫ
у кранта на вигдних умовах
Гарантія 3 роки
нізськими цінами
ІG, Samsung, Mitsubishi
на замовлення, доставка
236 88 00
www.kic.com.ua

MaryLAND

on-line strategic game

Dread King Maurd

Жанр: On-line Multiplayer Strategy & RPG
Системные требования: компьютер с доступом в Интернет

Выверка из энциклопедии «Мериленда»: «Новайс — разновидность игрока, весьма часто встречающаяся в «МЛ» (он же «нюб» и просто «новичок»), это игрок, только-только начавший осваивать мир «МЛ». Часто отличается скверным характером и склонностью к переоценке собственных воз-

можностей и увлекательный онлайн-проект. Замечу, однако, до сих пор не столь известный, как, скажем, «Бойцовский Клуб».

Чтобы познакомиться с миром MaryLAND, Вам не надо ничего скачивать из Интернета. Достаточно просто зайти на сайт <http://www.maryland.ru> и зарегистрировать свой логин, под которым Вы собираетесь играть. После этого на указанный Вами почтовый ящик придет пароль к Вашему логину. На главной странице сайта вводите в соответствующие поля то и другое, и портал в волшебный мир фэнтези открыт.

Само игровое действо разворачивается непосредственно в окне Вашего web-браузера, так что искать какой-либо клиент Вам не придется. Однако если захотите, можете скачать специальный менеджер, используя который, Вы увеличите скорость игры и существенно сократите трафик.

Игру трудно назвать пошаговой, но и под определение «реалтайм» она полностью не подходит. Ско-

рее это ну очень замедленный реалтайм. «Переход хода» в понимании, привычном для любителей turn-base и онлайн-овых стратегий, в мире MaryLAND отсутствует напрочь... Как все экономические пересчеты, так и восстановление боевых параметров юнитов (**АР**, **НР** и **выстрелы**) совершаются не рывком, а постепенно, раз в час. Например, у каждого юнита есть свой показатель **АР** (action points), характерный для данного типа юнитов и растущий по мере накопления опыта. АР — это количество действий (ходы по карте, нападение, строительство объектов), которое юнит может совершить за сутки. Например, если у Опленченца АР = 4, то это означает, что «свежезанятый» Опленченец может сразу переместиться по карте максимум на 4 клетки. При этом его АР станет равным нулю. В начале каждого часа АР всех юнитов увеличивается на значение, равное АР * (1 / 24). Т.е. нашему «примерному» Опленченцу каждый час добавляется по 0.1667 АР (4 * 1 / 24), и на 6-ой час после последнего хода у него восстановится одна единица АР. Если этого Опленченца больше не двигать и ни на кого им не нападать, то ровно через сутки у него будет снова 4 АР.

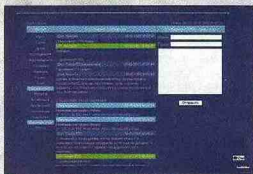
А кем, собственно, играть можно? Большинство фэнтезийных миров населено несколькими уникальными расами. В «Мериленде» нам дано поиграть за **Хомовов**, **Эльфов** и **Некров**. Эти три расы отличаются не только разными юнитами и строениями в

городах, но и вышеупомянутыми РПГ-элементами. Ведь все юниты могут накапливать опыт и получать уровни, повышая тем самым свои характеристики. Хомовы равномерно увеличивают все атрибуты, Эльфы предпочитают АР, а Некров упорно качают **Защиту**.

Экономическая часть игры представлена в городах. Есть два вида ресурсов. Первый — **деньги**, которые можно добывать четырьмя способами, — с помощью налогов, дая ставки в казино, грабя и ставя под оброк чужие города, или убивая «законных» юнитов. Другой ресурс — это **население**, скорость его прироста напрямую зависит от настроения в городе, которое, в свою очередь, определяется размерами собираемого Вами налога. У каждого города есть своя казна, и определенные способы перемещать денежные массы из одного города в другой.

Карта мира «Мериленд» поделена на квадратики, аки в «Цивилке», по которым и перемещаются все юниты. Собственно, процесс передвижения, нападения, строительства объектов и городов тоже аналогичен «цивилному», поэтому у бывалых геймеров в уголках глаз может заблестеть слезная гирлянда.

Попав в игру первый раз, Вы обнаружите на географической карте принадлежащие вам поселения. Отглянитесь вокруг и, если поблизости уже есть чей-то город, то не



можностей, вследствие этого весьма быстро гибнет, но вскоре при желании вновь возрождается. Обычно после десяти — пятнадцатой реинкарнации набирает полезный опыт в области стандартов поведения и, соответственно, получает шанс на выживание.

Наиболее неадекватный новайс, склонный к суициду и в связи с этим кидаящийся на все, что находится рядом, именуется диким или бешеным. Но зачастую, при обработке нежной кожи новайса образными материалами, она превращается в покрытую шрамами, дубленую кожу олигарха.

MaryLAND... Для тех, кто знает, что такое MaryLAND, так много в этом слове! А тех, кто не знает, я постараюсь в этом маленьком обзоре ввести в курс дела. Итак, примерно три года назад в городе Томске двум людям пришла в голову мысль сделать протестную, не требовательную к качеству коннекта онлайн-овую многопользовательскую стратегию с элементами РПГ. Идей было навалом, благо, необходимые знания тоже имелись, прошло немного времени, и на свет появился довольно милый, симпатич-



спешите со строительством своего собственного. Возможно, лучше будет отправиться на поиски свободных территорий или, в крайнем случае, попытаться уговорить местных жителей позволить вам поселиться неподалеку. Если они не дадут разрешения и «несут» Вас (что вероятнее всего), то не унижайте и смело регистрируйтесь заново.

Как только город основан, перейдите на экран города и установите падающий налог в разделе «**Экономика**». Ну вот, начал положено, а что будет дальше — покажет время. Помните, все только начинается...

Приятной игры!

ТР Кутиля/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНИЕ
Комп'ютер, комплектующих
та периферії
МОДЕРНІЗАЦІЯ
вул. Виборзька, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15



Dread King Maud

UNIVERSAL COMBAT

Сначала мной планировалось превью к игре *Battlecruiser Generations*. Более того, превью не только планировалось, но и было готово, даже отослано в редакцию «Ми-

ньоры» просто *Simulator* с изрядной долей совсем неуместного тут чистого экшена. Хардкорные симуляторы слишком сложны для общест-венности — общественность, орданность, полса и экшен наступают и похода на-носят сокрушительный удар!

И понеслось, и закрутилось: продвинутый симулятор стали вгонять в рамки симулятора, одобренного чистым экшеном. Переделали в той или иной мере многие моменты, начиная от управления техникой и интерфейса шутерной составляющей игры и заканчивая геймплеем.

Почему происходит то, что происходит? Почему человек, подаривший всем фанатам серии *BC* столько замечательных игр, вдруг решил сделать экшен? Жаждо денег? Ведь все предыдущие творения Смарт пользовались успехом исключительно у узкого круга геймеров именно в силу своей хардкорности. Общее упрощение игры и акцентировка на экшене несомненно может привлечь гораздо большую аудиторию. А фанаты... А что фанаты? Они все стерпят. Пусть покрячат немного, подискутируют, но в конечном итоге, куда им деваться? Достойной замены *BC* просто нет в природе!



Ка». Я тем временем следил за новостями и с нетерпением ждал момента, когда на официальном сайте 3000AD появится заветное «BCG gone gold!». Действительно, а чего еще можно было ждать от Дерек Смарт, который с 1996 года трижды раздал нас игрушками из этой звездной серии, демонстрируя консерватизм и оберегая от изменений замечательный геймплей оригинальной игры? Конечно, в течение последних семи лет в каждом новом *BC* улучшалась графика, звук, но геймплей не менялся, поэтому игра не теряла своих фанатов — они получали то, чем их покорило в свое время древний *Battlecruiser 3000AD*. И с новой игроушкой, казалось, все уже ясно — оставалось только дожидаться. Но не тут-то было!

9 сентября сего года ни с того ни с сего на сайте 3000AD появилась новость, что *Battlecruiser Generations* переименован в *Universal Combat*. «Почему?» — наверняка спрашивали себя изумленные фанаты игры, удивленные таким странным событием. Объяснительные интервью мистера Смарт различным игровым изданиям не заставили себя долго ждать. А когда открылась причина переименования, разблудились надежды многих геймеров, ждавших *BCG*, разблудились внезапно, разблудились задолго до выхода игры. Это был крах веры в Великий Хардкорный Симулятор, веры в непоколебимость и непогрешимость его создателя и в то, что в игровой индустрии мира есть еще люди, которые продолжают гнуть свою линию без оглядки на господствующий тренд.

Судя по вашим лицам, вы не в курсе дел. Сообщаю: переименование в *UC* было вызвано сменой жанра игры. Не будет нам *Advanced Space Flight Simulator*а, а будет



А может, это не жаждо денег? Может, Дерек действительно верит в то, что нельзя все время стоять на месте, нужно привносить в свои игры то, что делает популярными игры других разработчиков? В своих интервью мистер Смарт часто ссылается на *Battlefield 1942* — по его словам, именно эта игра поразила его своей простотой и в то же время гениальностью, реалистичностью игрового действия и в то же время незамысловатостью управления.

Ну что ж, во всяком случае теперь можно приблизительно представить себе, на что

Разработчик: 3000AD
Издатель: DreamCatcher Interactive

Жанр: Simulator

Системные требования:

✓ минимальные: гораздо ниже оптимальных;

✓ оптимальные: WIN 2K/XP, P-3ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео, двойстик

Дата релиза: 4 квартал 2003 года

будет похож *Universal Combat* — это будет тот же «Батлфилд», только в масштабах вселенной, да еще и с космическими сражениями. Ах да, по поводу графики и всего остального — *UC* деловато на традиционном для всей *BC*-серии движке, перелопаченном по последнему слову графики и производительности. Конечно, то, что видно на скриншотах, — это не прорыв в графике — текстуры поверхностей планет далеко не блестят



детализацией, а модели персонажей слегка угловаты, но все эти недочеты вторичны при таких-то масштабах целого игрового мира. Однако нам все же обещают скелетную анимацию персонажей, что было бы вовсе не удивительно обнаружить, скажем, в каком-нибудь шутере, но никак не в спайс-симуле такого масштаба. Хотя, может, и заблуждаюсь? Может быть, в наше-то время скелетная анимация уже стала нормой для любой игры, где она уместна? Помимо графических изменений, ожидается улучшение искусственного интеллекта, который в общем-то и прежде нельзя было назвать плохим. Значит ли это, что путешествия по космосу, встречи с другими расами, сражения и выполнение различных заданий станут еще увлекательнее? Возможно.

А возможно, *UC* окажется одной большой ошибкой разработчиков. Но денег им игра, безусловно, принесет, уже хотя бы потому, что делается она не только для PC, но и для Xbox, а тамошняя публика ничего подобного еще не видела. Да и вообще, как уже давно известно, Дерек Смарт завязывает с играми для PC и переходит на корочки. А *Universal Combat* (а также *Battlecruiser Online*, который должна постигнуть та же участь, что и *BCG*) — лебединая песня именитого разработчика. Если честно, я не знаю, что получится из этого, что некогда называлось *BCG*. И никто этого сейчас знать не может, даже сами разработчики. Но игра ждущ: с трепетом и надеждами ждут фанаты *BC*, с интересом ждут любители обычных хороших аркадных симуляторов, корбонички ждущ, зоронее предвущая свои восторги... Я тоже жду.

Saint Daemon saint_daemon@kiit.net Al Dee aldee@inbox.ru

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

Жанр: футбольный симулятор

Минимальные требования: Windows
98SE/2000/ME/XP, CPU 600 МГц, 64 МБ
ОЗУ (128 for XP и 2000), DirectX 8.1, com-
patible sound, 8x CD-ROM, 32 МБ видео

Дата выхода: ноябрь сего года

Сайт по игре: <http://www.easports.com/games/fifa2004>

Лучший русскоязычный сайт: <http://www.fifasoccer.ru>



Вообще-то, эту статью мой брат должен был писать в одиночку, но в данный момент он лежит на моем диване с отрешенным лицом и пилит в потолок. Его руки вытянуты вперед, а пальцы сложены в заветную комбинацию WASD + курсор... Да, он уже продал Родину и мать за диск с FIFA 2004. И теперь инопланетяне могут спать спокойно — мне не удалось провалиться к компьютеру, чтобы поиграть в UFO. Только под предлогом написания статьи про FIFA я был допущен к клавиатуре. Значит, приступим...

Прим. SD

SD: Вначале хочу опровергнуть — я не фанат серии FIFA. Хотя и играл во все без исключения части, начиная с FIFA 97. Но по-настоящему — только в 98, 2000 и 2001, то есть проходил в них по два-три полных сезона. За остальными частями серии я преимущественно наблюдал, подлирая спли-

SD: О да! Это воистину огромнейший перемены изменений! Переделка одной-двух характеристик геймплея, небольшая шлифовка графики... И все?

Al: Не тони беси! Ты не играл — поэтому и не знаешь. Думаешь, за три матча можно прочувствовать все тонкости игры?

SD: Три игры — это в самый раз. Как раз хватает для того, чтобы понять, что новая игра не настолько улучшилась по сравнению со старой, чтобы оправдать свою покупку. Лично я думаю, что FIFA 2002 можно было получить из FIFA 2001 всего лишь одним патчем метров этак на 20. Так же, как и FIFA 2003 — из 2002-го. Действительно серьезный прогресс можно наблюдать только при сравнении игр, выпущенных с разрывом в 2-3 года.

Al: Ты загоняешь...

Сейчас Al с леной у рта начинаю рассказывать мне о всех нововведениях FIFA 2003, 2002, 2001... Хм, наверное, стоило поиграть в них подольше, может, и заметил бы все эти тонкости. Ужас, ведь таких ругательств даже сапожники со стажем не знают: «EA фристайл болл контрол», «независимая физика мяча», «система пробивания стандартов». Сразу видно хардкорного фаната.

Прим. SD

SD: Ладно, залезли мы с тобой в оффтоп. Пишем ведь про FIFA 2004? Вот и приступим. А пока сойдемся на том, что я — ламер, а ты — хардкорный фанат. Хорошо?

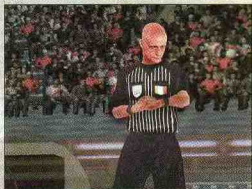
Al: Хорошо. Не будем отходить от темы. А начнем с того, что сразу бросается в глаза, — с графики.

SD: Угу... Затронул ты, братец, болячку тему. Все уже знают о нашей беде, имя которой GeForce MX200 32 МБ, поэтому бу-

дем говорить о графике, опираясь скорее на свою фантазию ☹.

Так вот, как известно, EA-шники делают свои движки «куными», то есть игра сама выбирает оптимальные настройки, исходя из конфигурации компа, на котором она установлена. Если же вам захочется пожертвовать играбельностью ради того, чтобы посмотреть красивое слайд-шоу, вам придется выключить 17-метровый патч. Он позволит изменять настройки видео и управления.

Al: Это, конечно, правда. Но я успею поиграть в FIFA 2004 на более продвинутой машине, и результат меня поразил. Никаких угловатых моделей, нестыковок полигонов и размытых текстур. Все четко и красиво. Одно мне только не понравилось — спрыто-вые зрители. Дорогие EA Sports, ведь на дворе 2003, а не 2000 год.



SD: Угу, а ты хотел, чтобы все 80 000 зрителей прямо тебе так сразу и в 3D? А ты вывели каждому по 200 полигонов (меньше просто смысла нет) и помножь. Неплохое число получается?

Al: Ну хотя бы первый ярус могли сделать трехмерным. В «НХЛ 2004» ведь получилось.

SD: Похоже, первый культурный шок у тебя прошал, и ты начал критиковать свою чудо-игру...

Al: Нет, почему же? Зато не тормозит! А один мой друг успешно играет на... Celeron 400 МГц. И представь себе, на тормоза тоже не жалуются.

SD: Тогда я как ламер подытожу: графика в FIFA 2004 — на уровне. На уровне вашего компьютера ☹. Так что, не спешите ругать EA, если вам вдруг не понравится картинка на вашем мониторе, даже при всех настройках, выставленных на максимум. Просто попробуйте поиграть на более «крутом» агрегате. Причем критичным показателем является не скорость процессора и не объем оперативки, а поколение видеокарты.



ну играющего Al'а. Вот и спросим, что же заставляло его на протяжении... семи лет покупать диски, по сути, с одной и той же игрой?

Al: Ну не надо! Разные части FIFA отличались друг от друга. Например, в FIFA 2002 появилась оригинальная система паса, да и графику каждый раз улучшали...

На даже на слабой машине можно полностью почувствовать новый геймплей. А графика — это дело десятое, так, А?

Al: Точно!

Далеким нам сказать, что при словосочетании «новый геймплей» у моего братишки резко округлились и без того довольно круг-

ры, куда его не поставь, все равно будет активно участвовать в обороне, Индзаги, хоть задвинь его на позицию либеро, все равно удивится заполнить в офсайде, а Копа Туре (номинальный защитник лондонского «Арсенала») на каждую поддачу углового прибегает в штрафную противника. Респект.

SD: Вот только Йенс Леманн слишком уж уверенно играет на выходах.

Мы вспоминаем домашнюю игру «Динамо» и «Арсенала». Знорочно хохочем. Хотя чего уж там... Нечасто наши футболки преподносят такие матчи, после которых хочется распевать гимны Неньки Украины и наших клубов.

Но вернемся к игре. Al собрался загрузить вас описанием тех самых новаторов, названиями которых он ругался неинно раньше. А я сразу хочу предупредить всех FIFA шных ламеров — это не для нас ☹.

Прим. SD

Al: Ну прежде всего хочу поведать вам о новейшей фице — о так называемой **EA Off the Ball Control** (клавиша F). Суть ее состоит в том, что она позволяет частично контролировать игрока, на которого вы хотите сделать пас. Например, если атака проходит по флангу, то включение этой функции дает указание игроку, находящемуся в

левые глаза. В то же время он предпринимал почти успешную попытку прорваться к компьютеру в обход меня... Хе-хе... Нет, веселые категории у нас все-таки очень разные.

А вот геймплей действительно хорош. Знаете, какая мысль впервые приходит в голову, когда после скотчрилза за игрой другого человека? Телетрансляция. Очень похоже. Если раньше игра могла повывастись с реализмом только в определенных своих «кусочках», то теперь FIFA реалистичен процентов эдак на 80. Мало того, что голы забиваются именно так, как они и должны забиваться (не «ножницами» после флангового навеса, не головой после подачи на 50 метров и не ударом от центрального круга), так теперь еще и фолы реализованы так, что на повторе можно четко разглядеть, куда и чем ваш игрок врезал сопернику.

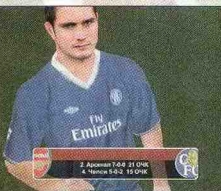
А теперь послушаем, как оно выглядит «изнутри»...

Прим. SD

Al: А «изнутри», как ты выразишь, оно выглядит следующим образом. Al стал умнее, поэтому даже профи должны играть с более простых уровней сложности.

SD: Погоди секунду, я только добавлю, что компьютер стан не просто умнее, но и логичнее. В обороне противник умело «накрывает» атаку геймера, в нападении — уходит от персональной опеки. А как было раньше? Раньше логика Al была такой, что ее сперво нужно было понять, а уж затем подстраиваться под нее. Играть же в FIFA 2004, достаточно просто научиться разбираться в реальном футболе. И за это — в честь EA бурные аплодисменты.

Al: Вот именно! Особенно ярко новый Al проявляется в играх с именитыми клубами, которые отличаются какой-нибудь особой «фирменной» тактикой. Например, английско-чешский «Челси» виртуозно использует прием создания искусственного положения «вне игры». Бежишь себе в атаку, целишься пасом на форварда, а Марсель Десай в момент паса хитро так шгнет на какой-то метр — и форвард в офсайде. Да что там клубы! Даже игроки ведут себя по-своему, как в реале. Дамбротта, к приме-



центре, «открыться» и занять удобную позицию для принятия паса. Примечание: управление футболистом, который ведет мяч, остается обычным.

SD: В общем, это очень похоже на управление союзниками в тактических шутерах. «Storm the front», «Cover me», «Fall back» — и все такое (© Бивис и Батхед).

Al: Никуда не делся и **EA FreeStyle Control**, очень неплохо зарекомендовавший себя в «ФИФА 2003». Для тех, кто не помнит, о чем это я говорю, уточню: Чтобы выполнить какой-нибудь финт, нужно нажать **Shift** и указать курсором направление, в котором вы хотите переместить мяч. При этом клацать курсор можно практически до бесконечности — получится один грандиозный финт (если только игрок обладает достаточным навыком дриблинга — иначе он может прямо на ровном месте потерять мяч).

А еще появилась возможность останавливать мяч на ходу и делать резкий рывок с места (за оба эти действия отвечает кнопка C).

SD: О! Это уже более понятно просто-му человеку. Прощайте, вылеты мяча за линию, так доставившие меня во всех предыдущих частях этого футсала! Прощайте,



дурские автоголешники и... здравствуй, новый способ обводки!

Al: А что? Отличный способ! Когда впереди все игроки закрыты, а на мне уже «висит» защитник, я нажимаю C, и он пролетает еще метров пять, пока не сообразит, что его обвели. Очень эффективно.

Еще здорово облегчает жизнь возможность изменять тактику прямо на ходу. Улучшилась реализация «забеганий», подправили «управляемый пас», который стал действительно управляемым...

SD: А теперь добавлю. Я тут сижу, пытаюсь вынуть всю эту ерунду, и вот какой могу сделать вывод: FIFA 2004 — это симулятор очень хардкорный. С настоящим вспоминается 97-й год, в котором был WASD — и больше ничего. А тут сразу столько клавиш, столько функций... Тем более, что без них максимум, на что можно рассчитывать, — это на игру при минимальной сложности.

Al: И то тебе будут раскатывать, как молодого!

SD: Слушай, обойдемся без новоздов, хорошо? Мне просто не нравится, что на одно изучение управления в каком-то несчастье фугите уходит несколько дней.

Al: Ой-ой-ой! А то мне жаловался, что UFO: Aftermath «попосился» и стал простым да безобразным? Мол, вторая часть представляла в десять раз больше возможностей для развития.

SD: Блин, так то ж страдания, а это — футсал! Конечно, упрощать «Деммиургов» до уровня «Дурака» я не прошу, но в том же «НХЛ» управление было гораздо проще, а играть не менее интересно, чем в FIFA. И реализм не страдал.

Вот, братишка, я понесло... Активно жестикую и говоря слово, он доказывает мне, что изучать управление FIFA 2004 совсем даже не сложно. На не будем забывать, что это точка зрения хардкорного фаната.

Примерно то же ситуация и с флай-симами: хардкорщики проводят несколько дней в попытках освоиться с управлением и, в конце концов, когда освоится, кричат на всех углах, какая превосходная игра — Microsoft Flight Simulator (это так, к примеру). Но те, у кого не хватает терпения, забрасывают диски за ди-

ван и голосят совсем противоположное. Кто прав?

Как мне кажется, всегда прав один только Рынок и его Спрос вместе с Пред-



ложением. Если игру покупают, если у нее есть фанаты, значит, эксперимент удался.

Прим. SD

SD: Так что еще осталось за бортом? Вот, помнится, в «НХЛ 2004» (а ни для кого не секрет, что эта серия является «полигоном» для отработки решений, которые позже внедряются в FIFA) присутствовал превосходный Режим Лиги или просто — карьера. Я вижу, ты тоже что-то подобное изощрял?

AI: Да. В новой FIFA тоже есть режим карьеры, где можно выступать менеджером произвольно выбранной команды (последствия же можно помянуть) в течение 5-ти лет. Доступны покупки, продажа игроков, тренировки. Конечно же, можно устанавливать и свою тактику на следующую игру.

Еще в этом режиме помимо обычных денег существуют, так называемые, очки престижа. За прости господи идет покупка игроков, а на очки престижа — тренировки ударов, скорости, dribblinga и т.д. (немного странновато, но факт). Если же у вас хороший рейтинг, то вам могут предложить работу в более крутом клубе.

SD: А если я и так за «Овентус» играю?

AI: Тогда ты лопух. Так же неинтересно!

SD: Щас за уши потаюсю — как раз лопухи и лопучатся. По теме говори!

AI: По теме, так по теме... Итак, еще перед началом работы в клубе игроку предлагают контракт на 1 год, при невыполнении условий которого его могут вообще выгнать. Зато при выполнении начисляют очки престижа. И еще одно — за трансферные переговоры тоже повышают или понижают престиж. Все зависит от того, насколько удачно они прошли. В общем, занятная штука.

SD: М-да... По сравнению с «НХЛ 2004» как-то негусто. И еще этот престиж прилепик. Не направят ли следить за «двойной бухгалтерией»?

AI: Ничуть, престиж — это что-то вроде экспи, а деньги... они деньги и есть.

Кстати, на форумах, посвященных FIFA 2004, часто появляются дельцы, которые спрашивают, куда делись Лига Чемпионов и Кубок УЕФА. Ответ прост: еврокубки появляются только после прохождения 1-го сезона в карьере, да и то, если вы займете соответствующую позицию в чемпионате.

SD: Спорное решение, на ненаказуемое. Так, ну а какие там еще есть режимы игры?

AI: Кроме карьеры существует также режим тренировки (карьерный), где можно отточить свое мастерство без помех со стороны соперников. Кстати, Демон, возьми на заметку — новичкам для начала стоит немного потренироваться...

SD: Блин, сам ты новичок! Скоро договоришься до того, что за каждую реплику не по тебе в буду вешать на автозагрузку в твоей учетной записи по одной песне Portishead. Да так, что ты их потом без формат C:\ не удалишь!

AI: Это еще как посмотреть... Ты и сам сейчас не по теме...

SD: Одно песня уже есть @

AI: В дебя тоже...

В последний момент завалялась небольшая потасовка по поводу засилья флуда в статье, к тому же подогретая разногласиями в отношении музыкальных вкусов. Ладно, сейчас они устанут и снова вернутся к компьютеру, поэтому мне пора прятаться.

Прим. таракана, живущего в квартире SD и AI'a

SD: Уф-ф... Попасок поганый!

AI: Ну и что с того, что я попасок? Тем более, что попса бывает хорошая. Вот в FIFA 2004 она как раз очень хороша. Даже несмотря на то, что из более-менее известных групп в саундтреке я заметил разве что Radiohead.

SD: Radiohead — попса???

AI: Ну, не придирайся. Просто EA отобрала у самых разных исполнителей около 20-ти композиций, которые по определению не могут напрягать, а потом засунули их на диск с игрой. Кстати, я думаю, что многие из неизвестных групп, записанных на этом диске, очень скоро станут известными.

SD: Так, а я скажу про озвучку. Вернее, ничего не скажу — читайте статью Ангиларова про FIFA 2003 в «Миксе», №24 (57). С тех пор, похоже, ничего не изменилось, но назвать озвучку минусом я не могу. John McIsaac и Ally McCoist «рулят» однозначно!

AI: В таких мелочах EA Sports уже давно-давно не допускает ошибок.

SD: А в чем же тогда подвох?

AI: Ты хочешь спросить, какие в FIFA 2004 недостатки? Хорошо, я отвечу.

Где Creation Center? Где хоть одна украинская команда? Они хотя бы сборную создали, что ли... Еще мне не понравилась физика сетки ворот. Ну прям как кирпичная стена, ей бог. И еще иногда наблюдаются глюки при плавтарах... А так вот, в принципе, и все недостатки игры.

Но на все надо смотреть разумно. Creation Center появится старпоном (возможно, когда вы будете читать эту статью, он уже выйдет), а с ним и сборная Украины, и украинская лига. Ну а глюки, возможно, уже лечатся недавно вышедшим официальным патчем.

SD: Это все, конечно, хорошо. Но почему нельзя было перенести релиз на две недели позже, чтобы выдать полноценную игру. Игру, к которой не приходилось бы вы-

качивать десятки мегабайт патчей, редакторов и всего того, без чего обойтись, в принципе, можно... но никак не нужно. Это ведь все равно, что выдать девушку за релиз.

AI: Если бы игры были идеальными, мы (геймеры) захлебнулись бы собственной сномой (© Кертич).

SD: Но ведь не захлебнулись же, когда вышел FIFA 2002? А в нем и редактор полноценный был, и глюков особых не наблюдалось.

AI: Ладно, сдаюсь... Пишем вывод?

SD: Да что там писать? Все как всегда — никто и не сомневался, какая игра была, есть и будет лучшим симулятором футбола на PC. И мои претензии по поводу «косметичности» изменений, вносимых в новые разработки EA, в данном случае безосновательны. Тут двенадцатиметровым патчем не обошлось бы. Более того, тут к самой игре уже выпущен патч практически такого же размера @.

AI: А я буду предельно кратко...

SD: То же мне Путин, блин...

AI: ...Всем ИГРАТЬ!!!

Вот это журналисты, я понимаю. Статью они тут написали. Хе-хе... А кто будет рассказывать про стадионы, которые заполняются в зависимости от того, как играет ваша команда? Кто опишет новую улучшенную физику мяча? Кто расскажет про динамическую смену текстур, благодаря которой игроки «трясутся» по ходу матча? Кто опишет систему выполнения стандартов... Это ж трактат можно написать! ХЛОП!!!

Вот и попался! А мы-то думаем, что тут нам свои глупые мыслишки втихаря подсыпывают? Нет, пришло пора покупать «Рейда». Смерть всем подлым тараканам!

Прим. AI Dee

P.S. Интересная новость для всех фиферов: у серии FIFA внезапно объявился конкурент! Причем довольно опасный. Имя ему — Pro Evolution Soccer 3, и произведен он Konami, причем уже практически портирован на PC. Думаю, нет необходимости рассказывать о названной компании, все и без того знают о ее успехах на консольном рынке, а также на рынке PC-портов, что тоже немаловажно.



Что же касается самой игры, то PES 3 — единственный лидер среди футболов на приставках, так что сравнение напрашивается само собой — грядет Битва Bevel.

Хотя FIFA и PES — это, конечно, не Splinter Cell и Metal Gear Solid: Substance, но все равно интересно. Кто гося?

CONTRACT J.A.C.K.

Том/Док/КЕРТИС
kertis@torba.com

Жанр: FPS
Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Vivendi Universal
Системные требования: P3-733, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D Card
Рекомендуемые: P4-1.4, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D Card

Контракт киллера

Как говорила знакомая гадалка, все, что имеет свое начало, имеет и конец. Главное этот конец нащупать и дернуть посылнее — тогда даже гордиев узел развяжется. Хотя,



конечно, разругать узел гораздо легче, и, говоря по совести, я обычно именно так и поступаю. Это сестренка в нашей семье больше по части хитрости и коварства — усыпляющие и электрошокирующие патроны, оружие с глушителем, ловушки, монетки... Она и понятно, слабый пол как-никак...

Я, может быть, тоже смог бы так... Хитро и тонко. Пришел, всех замочил и остался незамеченным. Тихо, как хорек. Так ведь не дают! Говорят, что с такой рожой, как у меня, не хорика из себя строить, а вышиболой в кабаке работать. Да и то не в каждом возьмут. Ладно, мне то что? Начальству виднее.

Я тут, кстати, тест недавно odbyбал, как раз перед очередным заданием. Решил, знаете, размять стоявшееся без дела мышцу мозга, а, заодно проверить, какой из меня специалист. Проверил, и вот что получилось: «Вы — ужас, летящий на крыльях ночи. Вас боится вся Европа, а остальным крупно повезло, что они про вас не знают. Спешите мира, услышав про вас, нервно курят и поминают матерным словом. Для вас нет такого понятия — «невъисланимая задача». Единственное что вас может остановить — направленный ядерный взрыв, и то не факт... Вы можете захватить АЭС, убить любого президента, обесточить Брюссель, провалить по Парижу на танке, устроить кошмар в тылу буддесвера и уйти не пойманным. Вы — суперсолдат, вы — элита, ваш голубой бе-

рег — это круче всех орденов! Ну, насчет берета, тем более такого цвета, уж не знаю, а остальных в точности про меня. Думаете, записав? Ладно, тогда слушайте. Вы, может, слышали о такой зверской организации мафияков-человеконенавистников — N.A.R.M. Слышали, конечно, что о ней не слышал, похождения моей сестренки Кати Лучницы всем известны, так вот послушайте теперь мою историю. Началась она, дай бог памяти... да, незадолго до событий, описанных в No One Lives Forever 2.

Ту ночь я провел с какой-то девчонкой. Не потому что она была красивой, а потому что не хотел напиваться один. С чего я решил напиться, уж и не вспомню, но как человек серьезный за выполнение данной задачи взялся с полной ответственностью, с душой подошел, можно сказать. Думаю, того количества спиртного, что я выпалол, вполне могло бы хватить на оффисное государство средних размеров. В общем, ничего удивительного, что с утра мне было плохо. Причем, не просто плохо, а плохо конкретно. Улыбайтесь? Думаете, вам было бы лучше? Ага, вот прикиньте, открыва-

ете дверь, пытаетесь протянуть руку за стаканом, а рука не тянется. Вы вторую, а она тоже. Первая мысль — дошло до полного паралича — оказалось ложной. С трудом повернув голову, я выяснил, что какие-то типы весьма отталкивающей наружности привязали меня к стулу. У меня аж танк с душой съехал, так полечало. Кстати, насчет полечало — все, что в брюхе осталось от вчерашнего, настойчиво требовало выхода, а эти типы, судя по всему, решили устроить мне политинформацию. Не помню, что они там грузили, но в подобных ситуациях все говорят примерно одно и то же. В другом состоянии я, возможно, и посплушал бы их треп, но тут природа решила взять свое, и я, с трудом сдерживая рвущуюся на свободу закуску, порвал веревки. Хлипкими они оказались, как и связывавшие меня типы. Пару боковых левой, и адью. Сливайте воду, госите свечи.

Естественно, мерзких типов оказалось не двое, а гораздо больше. И мало того, что рожи откровенно, так еще и похожие. Как клоны какие-то, честное слово.

Именно в таких близких к экстраординарным обстоятельствах и начался мой очередной контракт. А нанимателем моим оказался не кто иной как небезызвестный Дмитрий Волков. Да-да, тот самый...

Трепанация игры

Закрывая глаза, я вижу сексипильную Кейт Арчер, открывая глаза, — небритого Рэнда. Уткнувшись взглядом в монитор, я вижу агента британской разведки и просто отличного парня Джона Джека. Может, с точки зрения девушек он и симпатичен, но мне ярко не нравится. Потому что занял место, на котором должно была быть та, о новой встрече с которой я уже давно мечтаю. Кейт. Кейт Арчер, поразившая меня своими зелеными глазами, будто сомнамбулящей стрелой, прямо в сердце.

Не знаю я, о чем там думали маркетологи компании Monolith Productions, поставив на место одной из самых симпатичных и опасных девушек гейминдустрии это мятное чудо. Может, просто их завалили гневными письмами безутешные жены, чьи мужья даже в постели не могли забыть очаровательную героиню NOLF? Ладно, карты разданы, будем играть тем, что пришло.

Нет, на самом деле, если подумать, то можно понять смену героев и декораций. Первый NOLF был игрой почти гениальной, второй был просто очень хорошей, на короткой игре. Третий... Видимо, разработчики пошевелили остатками своих извилин и поняли, что без отличного сценария успеха первых частей им не видать. А сценария-то у них и не было. Зато был отличный движок *Lightech Jupiter* в раскрученной марке, которой просто грех не воспользоваться.

Вот и выдали они на-гора приквел с новым героем.

Точнее говоря, это даже не совсем приквел. Заметьте, буквочки «NOLF» в самом названии не фигурируют. Ох, неспроста это... Чую, неспроста.

Тешу себя надеждой, что данными проектом занималась меньшая часть компании,



а большая трудилась над новыми похожими Лучницами. Впрочем, скорее всего, я надеюсь зря. Может, попомню камрада

Злого, разозлиться статей на тему «почему NOLF 3, если выйдет, окажется отстойным»? Думаю, не стоит... Лучше поговорим об игре.



Итак, теперь играем мы не за Кейта, а за парня с оригинальным именем Джон Джек. «Крушить, так все подряд», — решили парни из «Монолита» и тихим пинком сломали все, к чему мы привыкли.

Чем выделялся на общем фоне исключения Кейт Арчер?

Вспомните, за кого обычно мы играем — киллеры, наемники, десантники, психопаты и прочие высокотехнологичные представители нашего славного общества. Похожие, как яйца из-под одной курицы. Умеющие только одно — убивать. За деньги, за Родину, просто так, но убивать. С той или иной мерой цинизма и жестокости. И тут нет — на помосте появляется новая героиня, от данного взгляда на которую у мужчин отвисают челюсти, глаза приобретают идиотское выражение, а по подбородку начинает стекать слюна...

Вот, блин, начал уподобляться Злому, а ведь сам же его критиковал за мадригалы Ларе Крофт... Ну что я могу поделал, Кейт мне нравиться больше ☹! Да и экшны я предпочитаю от первого лица, хотя... За Лучницу поиграю и от третьего ☹.

Итак, NOLF, как и наша старушка-планета, держался на трех китах — сексильной героине, интересном сюжете и юморе. Люди, уставшие в тысячный раз отыгрывать Джеймсов-Всек-Убийс-Бондов, получили нечто новое и необычное. Яркое и блестящее. Вспомните диалоги из первых частей, ролики, документы... Все пронизано юмором и танкой иронией. Пожалуй, если бы к экшену хоть кто-то подмалкивал слово «абсурдизм», я бы его применил. А так скажу по-другому: NOLF — самый теплый и приятный из шутеров, в которые мне доводилось играть.

И вот разработчики пошли на риск — устроили игру общую трепанацию, сменив главную героиню и поменяв геймплей. Насколько удачным, оказался этот ход? Сейчас посмотрим...

Бойня номер пять

Они лезли, подобно тараканам, из всех щелей и закутков. Сколько же их тут? Ни минуты покоя, даже облежаться некогда. Считать врагов я перестал, когда кончилась

десятая коробка патронов. Я иду по гордо — воплощенная смерть, с автоматом в руке. Корающая десница Волкова. Ангел Возмездия.

А начиналось все как всегда просто. Проникнуть в Чехословакию на военную базу и выяснить кое-что касательно итальянской мафиозной организации Данжер-Данжер.

В Чехословакии, как и во всей Восточной Европе, как обычно, была зима. Странно, почему так выходит, неужели все бывшие страны Варшавского Договора находятся рядом с полерным кругом? Как ни попадешь к ним — один и тот же зимний пейзаж. Нужно будет, когда вернусь, на глобус глянуть. Если что — пусть северные дополняют.

На базу проник я без особых трудностей — просто перестреляв все, что не прикидывалось ветхой, слышав звук моих шагов. Скрываться, прятаться, хитрить... Этим пусть сестренка занимается. А наш выбор — тотальная зюкиска с применением всех имеющихся в распоря-



жении видов оружия. Кстати, об оружии — запомните, умники, нет оружия плохого или хорошего. Есть то, в котором патронов больше. И именно исходя из этого его и нужно использовать. Два существующих исключения — снайперка и дробовик. Снайперку нужно использовать, когда враги далеко, а дробовик, пока в нем есть хоть один патрон.

Так вот, перебив пару десятков тухлых солдат и итальянских мафиози, косящих под голубых акалангистов, я добрался до одной интересной комнатки. Комнаты пыток, если уж быть точнее. И там волюю нагнул — на одном из бандоганов, несущем поджаривая его путем пропускания через тело высокого напряжения. В общем, сначала он ничего говорить не хотел, но у нас говорят все. Даже немые. В результате нашей милой беседы выяснилось, что на Луне находится один психопат-профессор, который очень нужен Волкову для исполнения очередных особо мерзких планов по захвату мира. Значит, нам туда дорога. На Луну, типно...

Вы не в курсе, на Луне жисть есть? Смотрите, что больше нет.

Комната с красным потолком

Да, камрады, такого даже я не ожидал. Да что там, мне и в страшном сне подобное представить не могло. Перед нами не просто очередной кровавый шутер — он мегаоворный. Тем, кого отсутствие в играх крови и прочая политкоррекция уже достала, срочно смотрите на обновленный NOLF. Джек, который Джон, — большой мастер по кровопусканию



и распизжи всех помещений под Хохлому. Это что, закос под «Посталь»? Тогда почему рукою отстреливать нельзя? Не, парни, не нужно останавливаться на полпути, решили поразить нас деконструми кровю, так поражайте уж до конца, отстреленными конечностями, кишками на полу. Давайте натуралистичность! Кетчуп, размазанный по стенам, никого уже не шокирует. Ах, вы и не собирались шокировать? И крови не очень много, просто жутко много, из чего ее нужно выпустить? Это да. Это вы постарались. Это спасибо.

Итак, вы уже поняли — никаких подраиваний, бросаний бананов под ноги врагов и стелс-миссий в игре нет и не будет. Чистый адреналиновый экшен, проходящийся на одном дыхании.

Во всяком случае, так думают разработчики. А знаете, что думаю я? Это неудачный закос под «Сервизного Самца».

Наши враги не просто тупые и косорукие. Они мегаупые! Да, они умеют ложиться, куваться, прятаться за столами и убежать от вас, но это не интеллект. Это жестоко прописанная модель поведения. Если один из врагов, будучи раненым, спрячется за перевернутым столом, то и пришедший ему на смену урод будет действовать так же. Они бегают по одинаковым маршрутам, блин! И их очень, очень много. В результате вместо зубоработильного экшена мы получаем позиционную игру, в которой важно занять правильную точку и спокойно отстреливать врагов. Скучно, господа разработчики. Конечно, не настолько, чтобы потерять интерес к процессу, но ровно настолько, чтобы игра превратилась в очередной шутер, который мы забудем раньше, чем пройдем. Никакой работы мысли ни со стороны разработчиков, ни со стороны игроков эта игра не подразумевает.

Об одностипности миссий я молчу — наша задоча сводится к тому, чтобы, двигаясь от точки А к точке Б, защищать местность.

Все. Больше ничего не нужно. Ну, несколько раз придется побегать — понажимаем кнопки, найдем кислородный баллон, зарядим батарейку для лазера, куда ж без этого. На общем фоне выделяются, в принципе, два

тем, что было раньше. Почему? Сами посмотрите, поймете. Неинтересные они какие-то. И короткие.

Музыка — да, с музыкой все в порядке... Хорошо. Вот только, боюсь, хорошо за счет использования лейтмотива прошлой части. Да ладно, не мешает — нормально.

Оружие... Можно, я не буду его перечислять? Нет, дело не в том, что его много, его хватает. Просто, как бы так сказать поточнее, в игре так много врагов, что приходится пользоваться не тем, что нравится, а тем, в чем остались патроны. Так что выбора особого по сути и нет. Увы, спейс-снайпер, которым так любила пользоваться Кейт Арчер, канула в лету с кучей других не менее интересных и полезных вещей.

А теперь о самом плохом ☹. Думаете, больше ничего плохого не осталось? Ошибаетесь. Помните, за сколько времени проходила вторая часть игры? Ага, очень быстро. Так вот, этот приквел проходит еще быстрее — в нем всего семь уровней!!! Семь не слишком больших уровней!!! И это у игры, идущей на двух дисках!!!! И в которой много реликвий!!! Просто нет слов, честное слово. Я офигел, когда игра закончилась — сидел и минут пять туло вытаскивал в надежде, что мне только кажется, что еще не все, что это штука такая... Блин... Опять нас жестоко поимели.

самоотдачи, а потому как правило после очередного задания я несколько дней отдыхаю. А что?

Есть задние?

Ну... Нужно подумать, пожалуй...

С правом на надежду (вместо вывода)

Что тут можно сказать, по красоте и жестокости этой игре далеко до «Пастала», по безбашенности геймплея далеко до «Сэм», вдобавок, по всем параметрам она действительно не имеет никакого права на буквы N.O.L.F. в названии. Так что их не зря



уровня — миниаркада в космосе, представляющая из себя веселую тренировку в стрельбе по живым мишеням и уклонению от злобных метеоритов, да еще уровень с пушками. Это да, прикольно. Остальное — декорации разные, суть одна. Тупое рубилово.

Юмор? Кто сказал это слово?

О, да. Юмор в игре остался. Правда, его обрезали по самые уши. Ряд диалогов действительно вызывают улыбку, но, увы, на этом все заканчивается — ни тебе веселых документов, ни смешных реликвий, ни ярких находок типа погони на велосипедах в этой игре вы не увидите. Нет, конечно, на снегоходе с пушкой и на мотоцикле с пулеметом тоже весело ездить, но это не то, увы...

Кстати, надеюсь, вы помните, что во второй части игрушки была введена ролевая система? Забудьте и забейте. В то кудево нечто, по недоразумению названное сюжетом, ролевая система не вписалась. Еще одна потеря, блин.

Теперь немного о приятном. О графике. Вы видели NOLF 2? Помните, какая там графика? Хорошая? Очень хорошая. И физика весьма неплохая. Так вот, со времен прошлой части хуже графика не стала, но и заметно лучше, правда, тоже. Но все равно и картинка, и анимация находятся на весьма высоком уровне.

Копи-пастом разработчики увлекаться не стали. Помещения отличаются друг от друга, во всяком случае многоочасовых бужданий по абсолютно одинаковым комнатам здесь не будет. И что приятно, гигантомания разработчиков, породившая несметные орды противников, на уровне не распространяется — они довольно небольшие. Уютные. Не успевают надоесть. Правда, на моделях разработчики решили сэкономить — враги разнообразием не отличаются. Это грустно... Нет в игре ярких индивидуальностей, нет личности — воюем с безликой толпой, короче, поэтому убийство превращается в рутину. Нет, в прошлых частях тоже было много клонов — те же ниндзя, к примеру, но ведь кроме них были и яркие персонажи, которые оживляли впечатление. А тут, увы...

А вот реликвий в игре почти нет, а те, что есть... Ну ни в какое сравнение не идут с



Ах, да, для любителей мультиплеера — он есть. Вот только ничего особенно интересного в нем нет. Практически все это мы уже видели во второй части. Так вот...

Награда киллера

Фух, ну и даньки выдалось, доложу я вам. Где я только не побывал — и в Чехословакии, и в Италии, и на Мальте, и даже на Луне. И везде стрелял, стрелял, стрелял — руки до сих пор дрожат, еле могу ручку ко рту поднести.

Что? Да спас я этого профессора, конечно, спс. И Волкову отuez. А Волков мне заплатил — чтоб ему самому так счетом платили. И даже в двукратном размере.

Ничего, встретимся еще в узком переулке.

Устал ли я? Еще дещл...

Понимаешь, работа наша не только опасна и трудно, но еще и требует полной

там нет. Но все равно, этот мир — мир Кейт Арчер, мир Волкова, абсолютно не смотрится в новом антураже. Вот такой грустный, но вполне ожидаемый вывод.

Это вовсе не значит, что играть в нее не стоит. Нет, почему, провести за игрушкой вечерок-другой вполне даже можно. И даже удовольствие, пожалуй, вы получите. Особенно если вы не фанат Кейт Арчер и цените игры прежде всего за количеством пролитой крови и умерщвленных врагов. Во всяком случае я определенное удовольствие получил, и абсолютно не жалею, что потратил на игрушку свое драгоценное время. Просто поймите, это совсем другая игра.

Кстати говоря, из нее вы выясните некоторые вещи, которые помогут лучше понять события NOLF 2. Например, почему Волков так неудачно покатался на лыжах ☹.

И напоследок не сдержусь-таки:

«ВЕРНИТЕ НАМ КЕЙТ АРЧЕР!!!»

Не ставьте Нам Надежду к стенке, лучше заберите Веру — и Любовь в придачу, так же растак...

Надежда — это последнее, что нам осталось в этом говновом мире.

А если, на дядь Боже, решите сделать очередное продолжение без Кейт, то делайте главным героем не этого дуболома, а девчонку-ниндзя из второй части. Мне она тоже очень понравилась. Иначе придти ночью к вам домой и съез вашу собаку, кошку и любимые тапочки теши.

P.S. Насчет теста, о котором говорилось в начале статьи, я не шутил — я его прошел, и в результате получил именно то, что там написано. Все желающие проверить, какой вы спецозовец — бегом по адресу: <http://www.aeterna.ru/cgi-bin/main.cgi?page=top10>.

Сенкс камраду Злому за веселую съслучку ☹.

Sebulba

GODS AND GENERALS

О, боги! Голова болела так, будто на нее уронили наковальню.

— О, генерал — выкрикнул Ранд. — Знаешь, а ты ведь уже генерал. Ты сейчас в здании, в котором идет гражданская война в Америке. Война между Севером и Югом. Построено оно фирмой Anivision и называется Gods



and Generals, по одноименному фильму, который (слава богам!) еще не вышел. Вот. Так что ты попал, парень. Вот тебе револьвер. Кальт называется. 1851 года выпуска, шесть патронов в барабане, а с собой можешь таскать только 12. Вот. Ну, флаг тебе в руки, барабан на шею, электричку навстречу.

— Э-э-э... Шеф? Я на войне? Опять? Может, вы меня лучше куда-то в фантазийный мир повоевать пошлете, а?

— Не отнекивайся, здесь не военкомат. Военкомат был, когда тебя без сознания тащили.

— Без сознания?

— Ну да. Сам виноват. Не надо было Глюка спрашивать, что это за железяка, хватаясь за его любимый топор. Когда вернешься, не забудь ему спасибо сказать. А то Керти тебя во что-то превратит хотел, но не успел.

— Не успел?

— Ну, когда ты летел через всю комнату от удара Глюка, он сосредоточился не смог. Ладно, мне пора.

С этими словами шеф потопал к помпеховому порталу, оставив меня с пикалкой, которой и застрелиться трудно. Позже я узнал, что это, слава богам, не единственное оружие. Еще есть мушкет. Ничего так оружие, мощное, дальнестрельное. Правда, пока не прокачаете инвентарь, можно будет брать только один патрон. Калибр, кстати, у него аж 5.4 см. Есть модели с приделанной штыком. Так как перезарядить мушкет очень долго, то в пылу битвы не стесняйтесь использо-

вать это колющее оружие. Кстати, разработчики сами себе противоречат. В исторических фактах пишут, что хорошо натренированный солдат сможет стрелянуть из мушкета порядка трех раз в минуту. А в самой игре перезарядка длится не больше 5-7 секунд. Есть еще мушкет с оптическим прицелом. Полезная вещь, только патронов к нему не такие, как к обычному, да и прицеливаться трудно — руки дрожат, как с бодуна. На самом деле таких, вроде, не было. Но разработчики решили немного приукрасить. Надо же хоть как-то разнообразить неказистый инвентарь. Еще они туда впилили металлический бронезилет. Рыцари, блин. А еще гранаты — ничего особенного. В арсенале фигурирует и холодное оружие. Представлено оно саблей, охотничьим ножом и уже упомянутым штыком к мушкету. Эх, главная картина получается: вы врываетесь в самую гущу южан,

можете саблей налево и направо, а трупы только и падают. Аго, шас, вы до этой гущи даже не добегите — застрелит. Охотничьи ножи можно метать. Попали в голову — труп (то же касается и любого огнестрельного оружия). Потом можно будет подойти и вытащить нож из трупа. Вот в принципе и все. Мало? Конечно, очень мало. В «Сплинтере», там хоть видов патронов несколько, а тут... Ну да ладно, переходим к другой стороне этой игры, а именно к...

RPG

Итак, держитесь. У вас есть шесть умений: невидимость, выносливость, искусство стрельбы, транспортировка, броня и оружие. Каждое умение разбивается на несколько подпунктов. А теперь подробнее.

Невидимость:

- ✓ **скрытность** — уменьшает шум, издаваемый вами при беге;
- ✓ **маскировка** — уменьшает время на то, чтобы спрятаться;
- ✓ **уклонение** — вероятность того, что ваши преследователи собьются со следа (совершенно не нужно).

Выносливость:

- ✓ **здоровье** — увеличивает, соответственно, здоровье;
- ✓ **сопротивление** — уменьшает длительность продолжительных повреждений, таких как яд и огонь;
- ✓ **первая помощь** — увеличивает эффект аптечек первой помощи;

Разработчик/издатель: Anivision.

Жанр: FPS/RPG.

Минимальные системные требова-

ния: P3-800, 128 ОЗУ, 32 МБ видео

Рекомендуемые системные требо-

вания: P3-1.4, 256 ОЗУ, 64 МБ видео

✓ **прочность** — уменьшает количество получаемых вами повреждений.

Искусство стрельбы:

- ✓ **точность** — увеличивает точность ваших выстрелов;
- ✓ **самообладание** — крепче держим оружие при стрельбе с оптическим прицелом;
- ✓ **корректировка** — уменьшает время на корректировку прицела при наведении на цель.

Транспортировка:

- ✓ **вместительность** — увеличивает максимальное количество носимой вами амуниции;
- ✓ **транспортировка** — увеличивает скорость движения при переносе тел (хм, там-то и тел в общем-то нет).

Броня:

- ✓ **броня** — увеличивает броню;
- ✓ **чинить** — увеличивает преимущества, которые вы получаете при использовании брони.

Оружие:

- ✓ **сноровка** — увеличивает наносимые вами повреждения;
- ✓ **эффективность** — уменьшает время для перезарядки и переключения между видами оружия.

А теперь изумляйтесь: каждое из умений можно прокачать аж пять раз! Сначала идет ампер, затем обученный и так далее. И что же дает прокачка? Вот, к примеру, в начале игры у вас только 50 хитпоинтов и 50 брони. Насобирали 1000 очков (об этом чуть позже) и можете прокачать, скажем, выносливость. С ростом этого умения все четыре прочие немного поднимутся. То есть, если сначала все было по 100%, то после прокачки здоровье поднимется до 140%, сопротивление до 118%, первая помощь до 125%, прочность до 114% и так далее.



Насчет очков. В каждой миссии есть несколько заданий. За выполнение заданий и лютят очки. С РПГ разобрались, переходим к наиболее важному.

Графика и звук

Как вы представляете себе дерево? Ну, обычное такое дерево. А теперь представьте себе бетонный фонарный столб. Те-

перв, если позволяет воображение, обматывайте этот столб зелеными водорослями. Вот это чудо и есть в понимании разработчиков дерево. Графика — просто кошмар. Я даже не представляю, как во времена второго «Анрило», третьего «Думо» и Splinter cell'а можно выпустить такое! При-



чем графика ужасна везде. Ну, я бы мог понять, если бы вокруг простились ободанной красоты ландшафты, а фигурки солдат были сделаны не очен. Но такое! Особенно тошно смотреть на землю. А когда я в четвертой миссии увидел, как нарисованы пределы карты, захотелось куда-то убежать и спрятаться.

Помнится, стою я в третьей миссии на чем-то желтом — наверное, осенняя трава. Потом мне говорят, типа, отступил в лес и помоги там ребятам. Спускаюсь я немного вниз и вижу, что желтое (травой это язык не поворачивается назвать) как обрублено, рынком переходит в зеленое (это тоже траву назвать никак нельзя). Как на политической карте. Там территория Украины, а там — России. Я даже вам это на скринах показал. А вы бы видели эти взрывы! Загляделись! Разве что после двух ящиков пива и ящика водки. Игру с такой графикой и такими требованиями делали или криворукие или олигофрены.

Звук ничем не лучше графики. Вот главное меню игры. Музыка в нем вообще просто супер. Такая разнообразная. Сейчас попробую описать. Бум...бум...бум...бум...бум... Ну как? Я пока управление под себя настраивал, чуть с ума не сошел. А вам, кстати, нравится, когда какая-то коротенькая мелодия повторяется на протяжении, скажем, десяти минут? Нет? Ну что ж, привыкайте, ибо только так и будет. Вдобавок, музыка совершенно не подходит под атмосферу игры — отдельно слушать еще ничего, а в игре никак. Предлагую отключить с самого звука, а заодно и звук во избежание полыхающих трюм.

В общем, если в цифрах, то два балла всем трем, по 12-бальной системе. Честное слово, музыка, звуки и графика просто ужасны. И не то чтобы я занизил оценку. Да, признаю, поначалу было желание высказать весь негатив, когда я только садился за игру, не ожидая от нее ничего хорошего. Но когда я увидел, что этого негатива там хоть пополами разрезай, мне осталось только поругаться. Переходим к самому главному...

Геймплей

Из огня да в полымя. Вот, например, вторая миссия. Вам предстоит организовать атаку. Под вашим командованием штук десять отморозков. А вас бежит примерно столько же вражеских отморозков. Не дай вам, боги, увидеть это «сражение». Это так же мучительно, как слушать эстонскую скороговорку. Все дело в том, что, благо вы генерал, стреляют почти все без исключения только в вас. Им-то ведь еще в руки мушкеты дали, а вы посреди поля битвы стоите с одним кольтом. Я сначала подумал, что мне как генералу нужно прорваться и уничтожить артиллерию, по-

вливающую нас ядрами и матом (рукопашный бой идет, а они туда стреляют — им что, своих не жалко?). На нет. Не пробежал я и пяти метров, как появилось сообщение: «Вам не удалось выполнить приказ». Пришлось нажать кнопку load.

Ну что ж, воевать так воевать. Забежал в гущу врагов, убил трех-четырех отморозков, а потом замертво плюхнулся на землю. Load. И так раз двадцать. В конце концов меня заматало, и пришлось ставить легкий уровень сложности. Какой позор! Теперь, перестреляв человек восемь, я удовлетворен приказу «разобраться с артиллерией». Избавился я от нее, пора назад бежать. Оказывается, на той стороне меня поджидают штук 25 солдат Союза. Вот и представьте себе эту картину: бежит полуоный по полю с пистолетом в руке под отчаянным обстрелом противника, мечта об одном — добежать до леса. В общем, миссии маст дай.

Пару слов об искусственном интеле (AI). Он, в принципе, ничего. Враги умеют курьезиться, даже ложиться умиют, могут тухнуть штыком, если близко подойти. Но как-



да дело доходит до массовки... Лучше уж быть супенем, чем воевать с такими, хм, солдатами.

Повоевать нам дадут как за Север, так и за Юг. То есть, выбора никакого. А вдруг я не хочу играть за сторонников рабства? Ну да ладно. Миссий всего девять. И пройдет у вас их часов за шесть — если решите прогуляться, то за семь.

Немного отсбейтны

Честно говоря, не испытываю я особо теплых чувств к игре, сделанной по фильму. Ибо скорее всего они либо полный отстой, либо просто отстой. Я даже не



понимаю, зачем их делать? Реклама? Да уж, если у фильма такая реклама, то тех, кто на него пойдет, будет немного. Вот я уж точно не пойду, чтобы в памяти не всплывали неприятные воспоминания. К тому же реклама нуждается в хорошем финансировании. Да и игры, вроде, не от фонаря делаются и не по утру с тяжелого бодрю. Особенно по кассовым фильмам. Фанаты купят, поиграют минут 10—15, поругаются, что их опять обманули, и отпротят компакт пылиться на полку. А разработчикам-то что? Они деньги зашили — и все, отправились греться на Гавайи. Ну и что после этого можно сказать? Нет в мире справедливости @. Пожалуй, я встретил только две нормальные игры по фильмам — это the Thing и «Властелин Колец».

Вывод

Когда я думаю, что кто-то из вас, уважаемые читатели, купит GaG и сядет в них играть, мне становится плохо. Была бы у нас рубрика «отстой», эта игра непременно туда бы попала. Ужасный геймплей, ужасная графика, ужасные звук и музыка. Ни в коем случае не покупайте это. Ходите в пункты продажи компактос с огнемтом. И если увидите хоть на одном диске гордое название Gods and Generals, смело сжигайте весь магазин.



В придурковатого вида униформе быстрым шагом направлялся к кабинету Ронда. Настроение препяное.

— Шеф, знаете, можете меня утешить, можете называть меня дезертиром, но я в это здание больше не вернусь! Хахат! с меня четырех миссий!

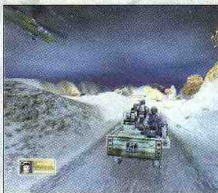
— Кто тебе сказал, что я тебя увольнять собираюсь? Тебя наоборот, похвалить надо. Обычно все после второй приходили. Так что вот тебе медаль, можешь отправляться на следующее задание. С этими словами шеф повесил мне на грудь крышку от консервной банки и ушел на дверь.

Буду надеяться, что больше на войну меня посылать не будут.

VARG & WHITESNOW varg@i.com.ua

SALAMMBO

Приходят времена, когда геймер устает постоянно спасать планету от ужасных демонов, космических пришельцев и прочей нечисти. Надоедает искать таинствен-



ные артефакты, мчаться по скоростным трассам, уничтожать огромные полчища монстров либо придумывать логическую цепочку словесных ходов, чтоб это красота наконец-то сняла лифчик! Хочется чего-то такого для души: теплого и вечного. Хочется добрых сказок о прекрасных принцессах и отважных рыцарях, поверженных драконах и раскаявшихся злодеях. Хочется историй о благородных и мудрых правителях, честных разбойниках, великих битвах.

Так вот, игра, о которой мы собираемся вам рассказать, совсем не об этом. Ничего того, что было перечислено выше, здесь и близко нет. Вы попадете в мрачный и враждебный мир, где все воли действия будут направлены только на одно: спасти свою шкуру. Обо всем другом забудьте, вы не того поля ягоды, чтобы сражаться один против сотни противников или исполнять древние пророчества. А как же принцессы и драконы? Ну что ж, опять не повезло. Будем ждать и надеяться...

Это история Спендиуса — разорившегося греческого торговца, попавшего в рабство. Он поменял не одного хозяина, пока не оказался во власти карфагенян. Истощенного тяжелой работой, Спендиус бросили умирать в подземелье. Только жажда жизни, изворотливый ум и удача могут помочь ему избежать смерти и выбраться на волю...

Еще раз я задумываюсь над злой усмешкой судьбы. Когда-то сам владевший рабами и продававший их по всему средиземноморью, я на волосок от смерти, жалкий раб, лежу здесь, в мрачной темнице, усевшись кистями моих предшественников. Неужели моя насмешливая

судьба подготовила мне именно такой конец? Меня не поглотила морская пучина, не пронзили лигурийский меч и ливийская стрела, я не был затоптан карфагенскими живыми башнями. Не погибать же мне здесь, как крысе! Среди этой груды зловещих костей...

И вот Спендиус на свободе. Но как ему, несчастному рабу, покинуть враждебный город, когда его руки украшают кандалы, ведь если его поймают, пощады не жди! Помощь приходит неожиданно: Саламмба, дочь главнокомандующего и великая жрица храма богини Танис, обещает помочь Спендиусу, если он согласится найти главу наемников Мато, лагерь которого находится под стенами Карфагена, и передать ему любовное послание.

Действие игры происходит по окончании первой Пунической войны между Карфагеном и Римом. Проиграв войну, Карфаген вынужден платить своим наемникам из собственной казны, а не золотом разграбленного Рима. Как только наемники получают золото, они свертывают лагерь и покинут Карфаген, и тогда Спендиусу нигде будет укрыться. Ему нужно призвать всю свою хитрость, чтобы повернуть события в нужное русло.

Примерно такая завязка сюжета. Вообще, сюжет является сильною стороной игры, поскольку имеет историческую основу. У нас есть герой, который совсем не герой, а сбежавший раб. Он не обладает какими-либо значительными способностями военачальника, красотой не блещет (его портрет можно лишь увидеть в меню и роликах), никто его не любит, никто не уважает. Однако хорошо подвешенный язык и острый ум помогают ему искусно манипулировать чувствами и желаниями людей, заставляя их совершать поступки, приносящие пользу не столько им самим, сколько самому Спендиусу.

Бежать, бежать подальше от этого проклятого города! Но куда? Вокруг пустыня и скалы, кровожадные твари и недружелюбные люди. Никому нет дела до меня. Никто не станет помогать безвозмездно. Дикое края, дикие нравы. В этом мире можно надеяться только на себя. Здесь чувствуешь себя, как зверь в диком лесу. Закон джунглей — каждый сам за себя, каждый отстаивает свои интересы. И чтобы выжить, необходимо принять эти правила.

Разработчик: Cryo interactive/Adventure company

Жанр: adventure

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-300, 64Мб ОЗУ, 16Мб 3D Card;

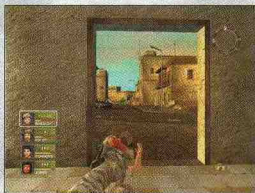
✓ **рекомендуемые:** P3-1 ГГц, 128Мб ОЗУ, 32Мб 3D Card

Дата выхода: апрель 2003 г.

Перед нами не просто игра, а своеобразная машина времени: игроку предстоит переместиться в Древний мир и на своей шкуре почувствовать все прелести жизни обычного человека. Ему (игроку) придется научиться вести себя с предельной осторожностью, лгать и убивать. Иное поведение приводит к летальному исходу. А умирать здесь придется часто. Почти так же часто, как в «Серьезном Саме». Скорее всего, те, кто читает этот обзор, являются поклонниками жанра adventure, и они помнят: не получилось выполнить квест — каков результат? Не открылась дверь, не заработал механизм или что-то в этом роде. В «Саламмбо» цена за проваленный или не вовремя выполненный квест — смерть. Вариантов несколько: на кресте, в огне или в желудке у дикарей. Хотя нет, один раз нашего героя никто не стал убивать. Он сам умер (от голода). Да, это вам не Диснейленд!

Спендиус путешествует по миру «Саламмбо», лупатно общается с наемниками, дикарями и карфагенянами, находя или выпрашивая предметы, при помощи которых решает загадки и выполняет задания. Не переживайте, это не тот слух, когда в игре имеется бездонный инвентарь, и игроку приходится тратить очень много времени, чтобы отыскать наконец нужную вещь.

По содержанию загадки достаточно разнообразны, здесь потребуются и небольшое знание механики, и умение давать правильные вопросы и давать правильные ответы (часто — единственно правильные), необходимо будет держать глаза раскрытыми и впитывать всю доступную информацию даже через поры кожи.



Ну и необычный элемент для квеста — тактическое управление войсками во время битвы, своеобразные шахматы, в которых вам на помощь придет наблюдательность, память и логика. Нигде раньше мы не встречали задания на время (не станем утверждать, что такого никогда не было, но мы не видели). К примеру, пока охран-

ник пытается успокоить взбесившуюся лошадь, Спендиус должен успеть совершить диверсию и скрыться. Если он не успеет, его схватят, и тогда у нашего героя доро-



га одно (нет, не в кобаре ногами дрыгать, — смотри предыдущий абзац). Все квесты выполнены в духе времени и органично впадают в сюжет, например, если вам нужно стрелять из лука, то вы не найдете стрел с оптическим прицелом.

Вы проиграли битву? Умерли или утопились в канализации от полной безысходности? Или вообще не сохранились? Не волнуйтесь, после скоростистого окончания игры вас автоматически восстановят чуть ранее.

Необычный мир открывался моим глазам. Силуэты домов принудливо изгибались в сумеречном свете, приобретая странные формы, чем-то напоминающие шаманские маски. Диковинные животные, как будто явившиеся из потустороннего мира, органично вписывались в архитектуру. Создавалось впечатление, что неведомый ваятель специально поместил их здесь для украшения ансамбля. Желтовато-лиловые облака заткнули вечернее небо, и только красный диск Молоха и белый серп Танис освещают мрачные улицы Карфагена. Что это: сон или наваждение? Странные люди, похожие на демонов, ходят по городу; кажется, что их горящие глаза способны увидеть даже твои мысли. От них нет спасения.

Движок игры использует возможность *Bank Video*: свободный «сферический об-



зор локаций, дискретные мгновенные переходы. Видеоролики чередуются с комиксами. При наведении на активные объекты курсор меняет свой вид, что упрощает процесс игры. Инвентарь вызывается на-

жатием правой кнопки мыши. При максимальных настройках графика настолько красиво, что, попадая в мир «Саламбô», действительно начинаешь жить здешней жизнью, проникаешься неповторимой атмосферой города, его темных улиц и домов, ощущаешь витающий в воздухе запах сладких пряностей и эфирных масел.

На фоне несколько расплывчатого двухмерного заднего плана передние трехмерные объекты смотрятся более выгодно. Как будто художник управляет вниманием зрителя и ведет его взгляд по полотну, умело расставив акценты. Фантастический вид Карфагену придал известный во Франции автор комиксов Филипп Дрюлле.

Звуки органично дополняют геймплей: шум ветра, ворчание животных и разговоры людей на заднем плане. Голоса персонажей сопоставлены с их лицами и их ролью в происходящих событиях. Музыка в исполнении словачского филармонического оркестра приятно радует то тревожным мотивом, то печальной флейтой, которая нежно влетает свое дыхание в мелодию пус-



тыни. В особо драматические моменты игрока пронизывает торжественно-пугающая мелодия, и камера смещается на какой-либо действующий объект или лицо. Эффект, конечно, киношный, но на нервы действует, особенно поначалу.

Они используют меня для достижения своих целей. Считают, что я лишь игрушка в их руках. Как они ошибаются! Слабые люди, как легко играть на их алчности и гордыне. Пробираясь по отсыревшим каналам, решая загадки в недрах хромо и любящих диковинными обитателями сада, я думаю только об одном — о мести! Они унизили меня, забрали все мои силы до последней капли, а потом бросили умирать. Я все еще жив, и это только моя заслуга. И пусть мои руки оксвернены кровью, а уста — ложью. Это лишь цена жизни. Мой жизни! И я готов бросить на чашу весов новые жертвы, кто угодно и кого угодно, лишь бы достичь своей цели.

Сюжет игры написан по мотивам одноименного романа Гюстава Флобера. На-

деемся, вы понимаете значение фразы «по мотивам». Имена главных героев, место действия, некоторые события совпадают с первоисточником. Сценаристы взяли из книги ключевые моменты, добавили любовную линию, облагородили героев, изменили ход истории и все это увещали хэппи-эндом. Те персонажи, которые в игре остались в живых, в книге умерли, и наоборот. Ну, просто «Волк и семеро козлят на новый



лад». Вы думали, что Карфаген был разрушен Римом, а не варварами? И в третьей Пунической войне, а не в первой? Как вы ошиблись! Впрочем, не будем мелочными, главное, что играть было интересно, а историческая достоверность — дело второе [кто знает, может, и Флобер немного приврал].

Возможно, при прочтении обзора вам показалось, что игра вышла несколько мрачной и жестокой. А книгу вы читали? Уверюем, после этого сюжет игры напоминает фильм «Красотка». И хотя многие моменты романа были использованы в сценарии игры (например, идеи практически для всех квестов, что очень приятно, позаимствованы из книги), они преподаны в более удобоваримом для современного человека виде, поскольку с тех пор понятия морали и нравственности существенно изменились.

Месть свершилось! Враги повержены, горящий город отдал на растерзание грабителям. И среди будущего огня наконец-то соединились два любящих сердца: Саламбô и Мато преодолели преграды, лежащие пропастью между ними. Слова богини Танис, в этот раз она одержала победу над кровожадным Молохом!

Очевидно, что фантастический литературный жанр достаточно тесно переплетается с компьютерными играми, в то время как влияние исторической литературы гораздо слабее. И вот наконец-то игра «Саламбô» помогает нам протянуть мостик длиной более чем в две тысячи двести лет и прикоснуться к стенам Карфагена, понаблюдать за его жизнью, его нравами.

Итак, эта игра для вас, если вы: поклонник жанра *adventure*; считаете, что графика в квесте должна быть, по меньшей мере, хорошей; соскучились по оригинальному сюжету (расследование ритуальных убийств, совершенных сектой друидов, уже порядком надоело). Купите билет на машину времени, и вам гарантировано захватывающее приключение!

Создатели: Gathering, FireFly Studios

Жанр: экономическая стратегия

Системные требования: P-2 400 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

В кабинете Ронда сегодня было что-то не так. В воздухе висела наковальня, в уголке волалась грудой поломанных дверей, ниша в стене была прикрыта шторкой. Но это все как обычно. Насторожило другое — из-за шторы доносились подозрительные звуки: «вжик-вжик-и-и-и». А впрочем, не мое это дело, что у шефа за шторками вжикоет, так что я сразу спросил, нет ли какой-нибудь нового здания для обследования. На что Ронд меня тут же ошаршил вопросом:

— Скажи, Маньяк, а ты не хотел бы заняться себе собственную планетку?

— Конечно, хотел бы, — размечтался я. — Только такую, чтобы климат был теплый, пляжей было много, ну и девушки там водились симпатичные...



— В общем, ясно. Хотел бы. Ладно, подпишись здесь и готовься к отлету.

— Что, прямо так сразу? — я даже офигел. — И что, от меня ничего не требуется?

— Ну самая малость — тебе всего-то придется помянуть пал.

Шеф отдернул шторку и явил моему взгляду Кернису, со зверским выражением лица топящего своей юбилейный набор скальпелей. Дурящие шуточные вопросы: «Кому менять пал?» и «А не помянуть ли еще и пополок?» отпали сами собой — я уже понял, что за участь мне уготована. Среагировав, правда, не успев — наковальня, дотопе плавно левитирующая у меня над головой, упала, выбивши из меня остатки мыслей и сознания. Последнее, о чем я успел подумать, было то, что болно ух часто последнее время агентам ДЗБР приходится менять свою половую принадлежность.

И на Марсе будут яблони цвести

Космические колонии — штука, как правило, непредсказуемые. То купол где-то разгерметизируется, то инопланетные формы

RIP.MANIAC rest@zeos.net

SPACE COLONY

жизни рискнуть узнать, каковы же на вкус колонисты, то эти самые колонисты от замкнутого круга общения соскакивают с ума да и начнут жрать друг друга. Может быть, именно поэтому человечество не стремится освоить космическое пространство, предпочитая для начала добить Землю до конца. Во всяком случае, явно не из-за недостатка денег на подобные проекты, — считав те суммы, что некоторые воруют из государственной казны, можно себе прикупить, сколько финансов там было изначально.

Однако сейчас не об этом, а об игре. Игре, которая как раз должна в полной мере явить пред нами все сложности, связанные с обживанием чужих планет. Играть можно как в одиночные сценарии, так и в кампанию, которая, на мой взгляд, и представляет основной интерес. Суть сюжета заключается в том, что некая девушка Венера взяла да и решила заработать злую сумму денег, развивая туризм и/или промышленность как можно дальше от дома, и выбра-

ла для осуществления задуманного соседнюю галактику. При этом она уже миссии к третьей меняет свою точку зрения относительно правильности принятого решения и начиная отчаянно рваться домой, чтобы... чтобы все равно остаться и разбогатеть окончательно. Что ж, сюжет как сюжет, тем более, что для экономической стратегии он в принципе и не нужен. Более того, кампания разветвляется (после восьмой миссии есть возможность выбрать, на какую из двух планет переселяться дальше), что предопределяет специфику вашей дальнейшей деятельности — либо вы будете миром решать все возникающие вопросы, либо прибегнете к военным операциям. Ничего не напоминает? Кажется, нечто подобное наблюдалось в позорно-походной игрушке Stronghold, только там вид деятельности можно

было выбрать прямо в начале игры. Что ж, неудивительно — ведь в создателях SC значится та самая Firefly Studios, чьему перу принадлежит «Стронгольд». У этих проектов чертовски много общего. Например, движок. Да-да, основой осталась та же — трехмерностью игра и не пахнет, даже если очень сильно прищипывать. Спрайты очень хорошо прорисованы, но все равно это спрайты. Я как приверженец мнения «лучше честное 2D, чем плохое 3D» с удовольствием оценил бы графику по высшему классу, если бы не дерганая анимация. Поленились девелоперы, подзабыли подрисовать кадры и фазы, — вот и потеряла игра аудиторию, любящую, чтобы в играх, в первую очередь, было красиво. Ну что ж, пусть это останется на их совести, а мы с вами последуем дальше. Еще одно сходство игр, которое сразу бросается в распах-

нутые глаза геймера, — видеореалики. Как и в SH, они показываются в ма-а-леньком окошечке в центре экрана, что немного умаляет их красоту. Но ролики все же очень хороши, особенно если закрыть глаза на не открывающиеся рты разговаривающих персонажей. Девелоперы, скорее всего, и сами поняли, до чего же внешне похожи их игры, а то с чего бы одна из колонисток постоянно повторяла: «Лучше б я осталась дома и игралась в Stronghold».

Кстати, о них, о колонистках. Вопреки ожиданиям, их на планете произрастает совсем немного. Сначала всего двое, потом их становится трое, и так до 20-ти (во всяком случае, больше жителей одновременно я не видел). Разножатося естественным путем они не обучены, так что пополнения личного состава прибывают исключительно на челноках с большой земли. Из-за того, что колонистов очень мало, проработаны они очень хорошо. Каждый человек отдельно озвучен, прорисован и наделен собственным характером. Никогда вы не увидите двух одинаковых поселен-



цев, напротив, вы их будете узнавать в лицо и по одежке, помнить по именам и учитывать особенности их темперамента, что выгодно отличает ваших подопечных от серых безликих туристов. Каждый колонист имеет несколько «желаний»: хочет кушать,

общаться, развлекаться, в общем, вспомните «Симсов». Только вот ходить в туалет



на иных планетах не принято. Влияет степень удовлетворенности судьбою человека исключительно на количество времени, которое он готов посвятить работе. Чем несчастнее он будет, тем чаще он станет ныть, проситься к мамочке да ругать вас последними словами. Так что старайтесь держать все их желания (а особенно помеченные звездочкой — это типа преувеличуемая страсть) в плюсе и отхода от труда окажется максимальной. Впрочем, при необходимости любую характеристику можно запустить до нуля — восстановится само улетится. Но есть одно исключение: если «здоровье» опустится до нуля, человек просто умрет без права на воскрешение! Стоит ли говорить, что именно за здоровьем надо следить в первую очередь, жертвуя по необходимости всем остальным?

Без чего ваши колонистам будет нестерпимо тоскливо — так это без колонии. И ваша первоочередная задача — ее построить, причем подогнать под прихоти жителей. Строительство колонии в игре упрощено до минимума: строишь куполов, расставляешь в них оборудование. Заметьте, даже не мебель — из мебели присутствуют только абсолютно одинаковые кровати, которые видоизменяются в зависимости от того, кто на них спит. Любители вдумчиво планировать интерьер разоряются на и строгим шагом уходят от игры вслед за эстетом, предпочитающим красоту. Туда вам и дорога, эстеты, это все не «Симсы». Тут все силы брошены на стратегическую расстановку необходимых объектов таким образом, чтобы время доступа к ним переносцев сокращалось до минимума. Скажем, в случае первых признаков заболевания больной должен быстро успеть добраться до медпункта и вылечиться, прежде чем еще кого-то заразит или же просто отбросит копыта.

Мирную колониальную жизнь отягощает огромное количество мелких неприятностей, с которыми приходится бороться, — от банальной нехватки воздуха и электричества до появления лавовых жужков-хаммакде, при взрыве уносящих с собой полблизы, или наболевших дразилупликов, немедленно заражающих весь персонал колонии. Прибавьте к этому еще и прихоти самих колонистов, и вы поймете, почему жизнь колонистов и опасна, и трудна. А если вспомнить о том, что неплахо бы и деньги зарабатывать на устранение всего этого кошмара,

то населять чужие планеты может как-то и раскопаться. Однако совершенно зря, скажу я вам. Это только на словах все жутко выглядит, на деле же вполне реально приспособиться: справляться с неприятностями одной левой. Признаюсь, зосев за повторное прохождение кампании, я был поражен, насколько легко и быстро мне дались те миссии, над которыми ранее просидел не один час. Руку набил, понимаешь.

Зарабатывать денежки в SC можно на тремя путями. Для начала нам раз в сорок секунд приходит некое финансирование извне. Но это настолько мелкие гроши, что на них мы не приживем. То есть, конечно, прожить-то можно, но ведь наша задача — стремиться к богатству, правда? В общем, при желании: стоит удариться либо в туризм (тысячка с каждого туристического носа не так уж и мало), либо в промышленность. Тут уж кому что ближе, или что надиктовано условиями миссии. Богатеите.

В неоплачиваемые плюсы игры в обязательном порядке необходимо записать музыку. Не Бетховен, конечно, но слушается с удовольствием и в WinAMP'овский плейлист ложится с удовольствием, — все три записанных формата mp3 и выложены в отдельную папочку. Более того, мудрые разработчики добавили возможность импортировать свои собственные mp3-файлы в игру. И хотя особой необходимости в этом лично я не вижу (говорю же — музыка там хорошая), такая возможность радует. Осталось только убедить остальных девелоперов вставлять подобные функции в свои проекты.

Кроме всего этого, в SC хватает и юмора. Как здорового, так и черного. Например, процесс лечения в медпункте выглядит следующим образом: больной ложится на кушетку, над ним, хихи-но блестя, поднимаются какие-то хитрые автоматические приспособления, появляется ширма, закрывающая колониста от игрока, и из-за нее тут же начинаются раздаваться звуки, будто больного шмятуют на мясные тефтели, что сопровождается соответствующим воплями. После чего ширма опускается, и больной (а вернее, уже здоровый!) уходит оттуда как ни в чем не бывало. Жуть, да и только.

Омрачат общую картину лишь пара обстоятельств: во-первых, наблюдается некоторый дисбаланс в постройках. Дело в том, что, однажды потратившись на здание или оборудование, о затратах на него можно забыть. В результате получается, что основная сложность экономических игр (а именно планирование доходов и расходов) остается в стороне. А легче — не всегда значит интереснее, правда? Да и то, что в одном помещении можно смело устанавливать сауну, игровые автоматы, кровать и медпункт без особых видимых последствий, тоже не прибавляет реалистичности и интереса.

Да, игра, несомненно, получилась, и получилась отлично. Похоже, ее создатели учли опыт и ошибки других симуляторов космической станции, с чем мы их сердечно и поздравляем.

И хотя кривенькая анимация отпугнет много эстетствующего народа, Space Colony наберет своих любителей и фанатов. Просто это тот случай, когда я, проведя за игрой три ночи подряд, а потерянным временем не жалею, чего, собственно, и вам желаю.

* * *

Очухиваясь, я также отметил про себя, что помимо частой смены пола, в ДЗР еще и очень часты случаи ударов по голове тулыми тяжелыми предметами. Удары-то, фиг с ними, башка у меня крепкая, топорами да кирпичами проверенная, но подобное постоянство начинает приедаться. Надо будет как-нибудь поднять этот вопрос, но не сейчас. Сейчас я, вспоминая о грозящей мне расправе, распахнул глаза и с удивлением обнаружил себя левитирующим рядом со элчностной наковальней. Усмотрев наличие Ранда в кабинете, я заорал:

— Не надо меня палить!

— Тише-тише, спокойно, — Ранд удивленно на меня посмотрел. — Как же не надо, если надо. Да и опоздал ты — поменяли уже.

— Как? — возопил я, недоверчиво себя ощущая, и все боясь я не поверю.

— А вот так, — шеф указал пальцем вниз. Глянув в этом направлении, я увидел, что и вправду вместо привычного кафеля пол теперь покрывал темно-красный линолеум. Мышцы выстрелили в рывок и сформировались в великую дагоду, что этот пол и имелся в виду изначально, и на меня с потопомом покушение не планировалось. С облегчением я прекратил себя ошупывать и попросил Ранда опустить меня на землю. Ударившись ради разнообразия копитком, я все же уточнил:



— А для чего Кертис скальпели точил?

— Так он ипсил линолеум на куски резал. Мне пришлось рулон в подокор, а он слишком большим для кабинета оказался — пришлось укоротить. Кстати, мы с Кертисом сами его и постелили, так что останешься ты без палаты.

— А наковальней зачем было бить?

— А это уж извини. Действие заклипания просто кончилось. Она визг и упала. А что ей надо было, на потолок падать, что ли? Так, падно, у меня деп мандо. Найдю какое-нибудь здание, да напиши о нем отчет. Все, дай.

— Ясно, — пробормотал я, унося ноги из гостеприимного кабинета. Мало ли, какие еще кузнечные принадлежности по нему левитируют...

St.Dimon st.dimon@ukr.net

ПРИСТАВНЫМ ШАГОМ — МАРШ!

Как это было

Все началось, в принципе, давно. Когда я был малышом (лет восемь назад) и когда у меня не было компьютера (как у многих из нас тогда), народ играл в игры. Хотя по нынешним меркам у них отсутствовали порядочная графика и звук, сохраняться было нельзя, зато народ играл сутками — забывая про еду, сон, друзей и родителей, о школе я вообще молчу. Тогда родители моих друзей пытались отогнать своих детей, а мои — меня от таких вредных для здоровья игр (ясен пень, чтобы самим поиграть!).

Сотнями отравлялись в Страну Вечной Тусовки монстрики и другие нехорошие твари, десятками спасались принцессы, помаленьку кортиджки в таких маленьких и хрупких пластиковых коробочках. Дети моего возраста просто фанатели, а злые врачи-акулисты, которые все время рассказывали всем о вреде видеоигр, долго еще вертели в гробках, аки кулеры на Аллоху, и все потому, что зная тогда народ повсеместно приставку «Денди».

И хотя еще лет десять до того в Советском Союзе уже были и «двойки», и «Спектрумы», и «Поиски», и другие ценные в хозяйстве устройства, для меня пик увлечения играми приставками пришелся на 1993-1995 годы. Что поделашь, в восьмидесятых меня еще и в проекте не было :). Соответственно, могу лишь заявить, что среди таких, как я (учащихся первых-вторых классов), школьников постарше и их родителей приставки «Денди» и игры к ним пользовались большой популярностью.

А история самой приставки началась намного раньше. В 1982 году после года упорных работ над проектом инженеры из компании **Nintendo** представили в Японии приставку **Pasafami**, позднее переименованную в **Famicon**. И в 1984 году продемонстрированную всему миру под маркой **NES — Nintendo Entertainment System**. А уже в СНГ издатели (и дружественные нам китайские братья) толкали этот продукт под именем **Dendy** с приколным слоганом в качестве логотипа. Кроме того, появились огромное число клонов. И хотя NES был в патораз-два раза слабее по характеристикам, чем его основной конкурент **Sega Master System**, грамотная рекламная кампания и большое количество игр сделали свое дело — о сеговском девайсе забыли, а «Денди» распространился в тиражах, которыми любые современные приставки — икс-боксы, PlayStation'y и иже с ними — поиздевали бы. Не обошлось тут без вышеупомянутых китайских братьев, которые без устали клепапи вышеупомянутые клоны, — их, кстати, и сейчас при желании совсем не проблема найти! А «Нинтендо» на волне успеха (в Америке и Японии, а также и во всем мире буквально за год начал-

ся настоящий бум нинтендовских консолей) отгружала приставки миллионами, выпускала новые игры тысячами. Кстати, официально для консоли NES было выпущено около трех тысяч (!) игр. Но это только официально. А насчет китайских братьев, тут и так понятно — подделок было много.

Также появились большое количество дополнительных девайсов (правда, у нас они не были распространены), начиная от специальных подставок под ноги, на которых можно было ходить, заканчивая роботами для управления геймпадами. Попадались еще световые пистолеты, думаю, они всем известны.

Сердцем приставки был восьмимбитный процессор Motorola 6502 с тактовой частотой 1.773447 МГц на PAL и 1.79 МГц на NTSC с сопроцессором. Прилагалось 16 Кб оперативной памяти и 16 Кб видеопамати. Приставка подключалась к телевизору и могла показывать картинку с разрешением 256x239 пикселей (а я знаю товарищей, кому и 1024x768 мало). Палитра включала 52 цвета, причем на экран одновременно выводилось 26. Также имелся пятиканальный звук (не путайте с «4+1» акустической системой :)). Вот такая она, приставка.

Ближе к делу

Что же побудило меня к написанию этой статьи? Недавно я надыбал игру **South Park Super Mario**, оказавшуюся жалкой пародией на настоящего «Супер Марио». Конечно, мне захотелось найти прародителя — старую приставочную игру, в которую играли мы в молодости. Искать я ее собирался в Интернете.

На запрос о «Супер Марио» поисковик, как обещал, выдал мне целую кучу ссылок, из которых по теме было немного. Но так как желание поиграть оказалось сильнее лени, я приступил к отсеиванию целой кучи неработающих (так как это в основном любительские сайты на бесплатных хостингах вроде **narod.ru**) линков и платных сайтов — ибо платить за что-то, как вы понимаете, я желанием совсем не гделю. Обнаружилось несколько сайтов, где можно было по скачать игры и эмуляторы к ним.

Но сначала немного теории — среднестатистическая приставочная игра записана в файл-образ (чаще всего он представляет собой файл с расширением ***.nes**). Для того чтобы перевести этот файл в игровую форму, нужна специальная **программа-эмулятор**. Их существует в природе довольно много, я опишу лишь наиболее приглянувшиеся мне варианты. Следует отметить, что некоторые ROM'ы (файл-образы) читаются не всеми эмуляторами, некоторые программы при чтении будут выдать ошибку.

Начнем с описания FCE Ultra. Именно этот эмулятор устраивает меня больше других (пожее я объясню почему).

Также отмечу, что при характеристике всех эмуляторов я приводил адреса сайтов разработчиков, откуда можно выкачать понравившуюся программу. Хотя лично я качал все эмуляторы с <http://dendyushka.narod.ru>.

FCE Ultra version 0.81

<http://fceultra.sourceforge.net>

Размер: 198 Кб

Интерфейс: английский

Статус: freeware

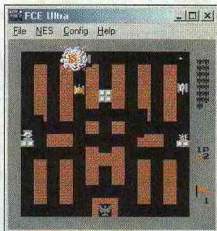
Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium 60 МГц, 8 Мб RAM, 400 Кб места на диске, Windows 95, DirectX 7.0, видеокарта (так написано в Readme :)).

✓ **рекомендованные:** Pentium 233 МГц, 16 Мб RAM, 5 Мб места на диске, Windows 98SE, DirectX 8.0, джойстик, мышь, звуковая карта с частотой семплирования 44.1 кГц, видеокарта с 2D-ускорением

Довольно неплохой эмулятор: поддерживает большое количество игр, удобен в эксплуатации, а опций вполне хватит для начинающего пользователя. Разобраться в интерфейсе несложно, даже если не знаешь английский, — пункты меню и команды привычные — почти такие же, как и во всех программах. Поговорим об этом немного подробнее.

Пункт **File** позволяет открыть файл с игрой, закрыть, а также выбрать из списка недавно открытых игр. Также помогает сохранить и загрузить игру (для этого предусмотрены «горячие» клавиши **F5** и **F7**). Все же существует десять слотов для сохранения. В программе присутствует интересная фишка — можно записать звуковое сопровождение игры. Для этого в пункте **File** есть



команда **Log sound as...** (этот режим работает слегка криво). На выходе получается файл без расширения, но если его потом переименовать в ***.wav**, то все работает нормально. Команда **Exit** отвечает понятно за что.

Продолжение на стр. 25



**серед річних
предплатників
буде розіграно:**

СКАЖЕМ VIRUSAM.NET



3x



**ВІД
ЦЕНТ**

**Гол. Бюро
№ 3-67**

COMMANDOS 3
Пункт назначения Берлін



www.odyssey.ua

**то ще багато
корисних і просто
прикольних
подарунків!**

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ

На газету
журнал

22307
(індекс видання)

Мой компьютер игровой

(наименование издания)

Количество
комплектів

1

На 2004 рік по місяцях

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

Куди

(почтовый индекс)

(адреса)

Кому

(прізвище, ініціали)

ДОСТАВОЧНА КАРТКА

ГВ	місяць	рік

На газету
журнал

22307
(індекс видання)

Мой компьютер игровой

(наименование издания)

Вартість	переплати	гр	коп.	Количество комплектів	1
	переплати	гр	коп.		

На 2004 рік по місяцях

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

Почтовый
индекс

мико

код вулиці

село

район

вулиця

буд.

корп.

ка.

(прізвище, ініціали)

Міжнародно-законодавство України
УОПЗ "Україна"

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ

На газету
журнал

08219
(індекс видання)

Реальность фантастики

(наименование издания)

Количество
комплектів

1

На 2004 рік по місяцях

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

Куди

(почтовый индекс)

(адреса)

Кому

(прізвище, ініціали)

ДОСТАВОЧНА КАРТКА

ГВ	місяць	рік

На газету
журнал

08219
(індекс видання)

Реальность фантастики

(наименование издания)

Вартість	переплати	гр	коп.	Количество комплектів	1
	переплати	гр	коп.		

На 2004 рік по місяцях

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

Почтовый
индекс

мико

код вулиці

село

район

вулиця

буд.

корп.

ка.

(прізвище, ініціали)



МОИ ИГРОВЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ

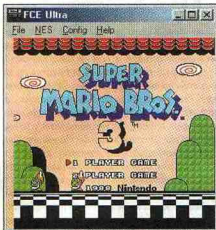
Увага!

Купон
дивись
на звороті

Передплата!

Окончание, начало на стр. 22
Пункт **NES** ничем особым не выделяется. Там есть кнопки **Power** и **Reset** — они были еще на корпусе приставки «Денди».

В пункте **Config** находятся все настройки — звук, видео, кнопки и еще много чего интересного. Есть даже возможность играть по сети по протоколу TCP/IP, но данную фишку я на своем компьютере протестировать не смог по понятным причинам.



И наконец, спасение утопающих дело рук самих утопающих — пункт **Help**.

Вообще, эмулятор оставляет приятное впечатление именно благодаря своей простоте и удобству использования. Нужно просто открыть игру, настроить под себя кнопки, поставить нужное разрешение — и вперед. Кстати, можно использовать разные разрешения экрана, но я настоятельно рекомендую включить полноэкранный режим.

Jnes version 0.40 beta

<http://jabo.vintagegaming.com>

Размер: 70 Kб

Интерфейс: английский

Статус: freeware

Системные требования: Pentium 133 МГц, Windows 95/98, видеокарта с 2 Мб (4 Мб для оконного режима), DirectX 5.0

В принципе, неплохой эмулятор. Достаточно популярный. Но так как он является бета-версией, то существует большое количество глюков. В основном они связаны с политикой при смене разрешения экрана. Мне не понравился звук — по сравнению с другими эмуляторами, он сильно пищит. Есть такая интересная фишка, как графическая визуализация звука, как в «Винмпл». Только звучит она — непонятно. Интерфейс еще проще, чем у предыдущей программы. Все понятно и не нужно рыться в настройках. В общем, очень сильно напоминает FCE Ultra, только более упрощенный.

Следующий эмулятор я бы порекомендовал начинающим — в нем такое количество фишек и настроек, что желающих покопаться работа найдется. Итак, встречайте...

NNNesterJ version 0.23

<http://www.emulation9.com/r1>

Размер: 320 Kб

Интерфейс: английский

Статус: freeware

Системные требования: их в readme нет, как и самого readme тоже ☹

На сайт разработчиков можно не заходить, так как там все написано по-японски ☹. На первый взгляд, интерфейс ничем не отличается от FCE Ultra. Но чем дальше в лес, тем толще партизаны, и после просмотра всех пунктов и выпадающих меню возникает вопрос: «А кому это нужно?» Ибо настроек там столько, что вряд ли даже половина из них будет востребована рядовым пользователем.

Присутствуют новые фишки:

✓ возможность записи демок и их воспроизведения;



✓ возможность записи роликов в формате *.avi с использованием любых кодеков;

✓ возможность настройки количества FPS и скорости игры;

✓ интерполяция изображения (улучшение качества); как по мне, без интерполяции намного лучше, хотя это зависит в основном от игры;

✓ поддержка огромного количества всевозможных устройств для игры;

✓ эмуляция светового пистолета (в этом режиме мышкой управляешь прицелом и стреляешь). В принципе, поддержка была и в FCE Ultra, но корявая. Кстати, я еще не нашел ни одного ROM'a игры, для которой



нужен этот самый пистолет. Если кто найдет, сообщите мне.

✓ просто ОГРОМНОЕ количество настроек графики, звука, управления — можно настроить управления для четырех разных игроков;

✓ а также многое другое.

На несмотря на такие возможности, я не использую NNNesterJ, потому что программа отказывается работать с ROM'ом моей любимой игры Battle City (кто играл на приставке — должен помнить знаменитые «Танчики»).

Где взять?

Существует большое количество сайтов, где можно скачать эмуляторы к приставкам и большую коллекцию игр (спасибо нашим пиратам ☹). Вот некоторые из них.

✓ «Дендиюшка» (<http://dendyyushka.narod.ru>). Сайт сделан профессио-



нально и с любовью. Несмотря на название, кроме «Денди», здесь также можно найти эмуляторы и игры к Super Nintendo (SNES), GameBoy, Nintendo64, Sega Genesis, Sega Saturn, Sega Dreamcast, Sony PlayStation. Всего игр для «Денди» не просто много, а очень много. Мне показалось, что если чего-то нет здесь, то нет и нигде. Но хостинг на «Нараде» изрядно тормозит, так что людям с не очень быстрым коннектом (вроде меня) приходится ждать. Да и баннеров там много.

✓ **TV-Games** (<http://tv-games.narod.ru>). Еще один сайт для любителей приставок. Его автор часто публикует новости о новых эмуляторах и обновленных версиях старых.

✓ <http://dendy.narod.ru> и <http://trisen.narod.ru>. Недавние время с последним сайтом что-то случилось и он исчез. Оттуда же можно (было) скачать эмуляторы и игры.

Как вы заметили, в основном сайты сидят на «Нараде», а значит, коммерческой выгоды от них мало (если вообще есть). Видно, что это просто любители старых добрых игр поддерживают древние традиции.

Пожелаем им в этом успех!

P.S. Как вы заметили, я не описывал никакие другие приставки, кроме «Денди», поскольку это выходит за рамки данной статьи. Также я не рассматривал все эмуляторы, ведь их очень много, поэтому я выбрал лишь наиболее понравившиеся мне.

P.P.S. Если среди читателей есть поклонники приставочных игр (в особенности Super Mario и Battle City), прошу — пишите мне, организуем клуб по интересам ☹. Также если есть какие-то вопросы по поводу данной темы, задавайте — майл вверх.

И да будет с Вами Сина!!!

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Тотальная перезагрузка

Для интереса

Думаю, comrades, ни для кого не секрет, что у меня есть брат-близнец и зовут его Glukh. Но большинство из вас не в курсе, что у Глюка (а значит, и у меня) есть сестренка-троянка, которую зовут Sonechko. В нашей семье четкое распределение обязанностей и талантов — Глюк очень сильный, у меня, а Sonechko — экспериментатор-убийца.

К чему я веду? Сейчас поясню. Время от времени ко мне приходят письма с расспросами, мол, как вы относитесь к «Линуксу», или почему вы рассказываете в журнале об устаревшей программе F-disk, а о модном Partition Magic не рассказываете?

Действительно, страшное упущение ☹. Поскольку наши «железные» авторы исправляли его не слышат, исправляю я. И рассказываю. И о «Мэджике», и о «Пингвине», и о многом другом — всеюлем и спелка фатальном.

Итак, пару дней назад Sonechko задумала совершить над своим компом очередное насилие — точнее, эксперимент. Перезабить диски при помощи «Партишки Мэджика». Должен заметить, что программой это используется для того, чтобы перезабить винт, не потеряв при этом имеющийся на нем информации. Полезная штука, правильно? Очень Наряду с «Нортон Диск Дестроером» является лучшим выбором истинного самурая и ценителя острых ощущений. К сожалению, я имею некоторый опыт работы с данной программой, и на личном опыте убедился, что использование без должного умения может привести к весьма неприятным последствиям. Скажу вам более, примерно в тридцати случаях из ста «Партишка Мэджик» не просто перезабивает вам все что нужно, но злобно и ослепит ваш комп от лишней информации, которую вы непонятно зачем хотели сохранить. Особенно это касается старых версий программы. Одним словом, использовать ее нужно очень осторожно. Видно, Sonechko этого не знала, а спросить у самого умного в нашей семье не захотела. Правильно. Любая нота в двадцать сантиметров позволяет наступать на грабли по десять раз на день без особого ущерба для головы.

Думаю, вы уже догадались, чем закончилась ее эксперимент? Правильно. Диск, на котором хранились файлы, стал очень даже пустым ☹. Ну, положим, файлы — это не страшно, их ведь можно еще раз записать, правильно? Гораздо хуже было бы, если бы тотальное опустошение коснулось и остальных разделов винта — тех, где лежат курсовая и много другого нужного и полезного.

В общем, пораскинув мозгами, Sonechko решила заехать к нам в Департамент и переписать себе фильмы — решение, должен заметить, весьма смелое, ибо нойти нас в том... тылу, в котором мы сейчас обстоимся,

можно, только пройдя усиленные курсы разведчиков-диверсантов.

Что нужно сделать, когда хочешь списать информацию с винта? Правильно, варианта два: либо привезти с собой компьютер и подключить его к сети, либо просто привезти винт и подключить его. Дело непростое, тем более что Sonechko учится на программиста, а их и не таким чудесом обучают. Итак, подключила он свой винт, запустила комп. Тот немного подумал и заявил, что жестких дисков не обнаружено. Ни одного. Что делают в таком случае умные люди? Правильно. Проверять шлейф. Проверили — контакты не отходят, а винты работают не хотят. Переключили на другой шлейф. Заработало. Но только один винт, мой, а второй компьютер напрочь игнорирует. Ладно отключили мой, подключили только винт Sonechko'a. Запустили. Заработало. Почти... Поскольку в момент попытки загрузить операционку завис. И тут я обнаружил интересную вещь — Sonechko'y, как выяснилось, двух операционных систем оказалось мало, и кроме привычной «Винды» XP на компьютере установлен «Линукс!»

Зачем? Ну я ведь говорил, что Sonechko великий экспериментатор...

Нормальный человек на моем месте понял бы, что сегодня плохой день, и стоит отдать Sonechko'y винт и не страдать, но упрямым — это характерная черта нашей семьи, вот я и решил показать компьютеру, кто в доме самый умный. В общем, немого поэкспериментировал со шлейфами и джамперами, я таки заставил упрямую зорзую видеть оба винта и переписал пару десятков файлов.

Хэпи энд, типа? А вот и ни фига...

Приехала Sonechko домой, подключила винт, и тут у проклятого пингвина случилось полное несварение желудка. «Пингвин» — птица гордая, поэтому и не летает. Вот и не полетел он, а протоптал своими грязными лапами через обе «Форточки», выбив их мощным пинком. С высоты пятого этажа «Форточка» рухнула на асфальт и... заволила винт. Полностью очистив его от всей ненужной информации — от только что записанных фильмов, курсовой и прочего никому не нужного бреда.

Приколн?

Очень.

Правда, грустно ☹.

Теперь, как и положено, выдам я вам мораль сей истории.

1). в мире существует огромное количество полезных программ. Некоторые из них действительно могут сделать то, для чего предназначены. Но в большинстве своем для их использования стоит проклясть стат «Удоча» и склик «Умелые руки». Причем, как показывает опыт, «Удоча» важнее;

2). если вы решили, как истинный самурай, поэкспериментировать над своим компом, не поленитесь и сохраните всю важную информацию на компакт или дискеты. Это сбережет вам много времени и нервов хлесток;

3). перед тем, как начать работать с программой, на всякий случай убедитесь, что она, хотя бы теоретически способна сделать то, что вы от нее хотите ☹. Прочтите «Ридики», а задонно проверьте, не пользуетесь ли вы сильно устаревшей версией. Новые версии, как правило, работают лучше...

Уже дописав «Автоответчик», выяснил, что история имела продолжение. Sonechko со свойственным ей энтузиазмом и энергией, бывшей через край, решила попробовать восстановить потерянную информацию, воспользовавшись программой Easy Creator. Ее слышали о такой проге? Сейчас услышите ☹. Итак, опробование новой проги на почти живом пациенте привело к частичному восстановлению последнего. Фильмы, музыка и прочая не самая важная инфа восстановились, а вот курсовик и कुछ полезных материалов, увы... Умерли. Теперь уже носмерть.

В связи с этим дам еще пару советов: 1). никогда. Ну, никогда не храните важную инфу на диск С: — именно этот диск больше всего страдает от вирусных атак, сбояв и прочих радостей;

2). никогда не забывайте файлы русским языком — большинство прог этого не понимают и крошат подозрительные файлы в корзину;

3). перед тем как использовать программу для восстановления... проконсультируйтесь со знающими людьми. Может, есть проги лучше. И помните — руки все делается более надежно. Если руки правильно настроены ☹.

Думаю, подобные веселые и поучительные истории происходили не только со мной и моими друзьями. Наверняка и вы, если напряжете память, сможете вспомнить что-то заслуживающее внимания. Не будите жадинами-говядинами, поделитесь с нами своим опытом, расскажите о тех зловорах, на которые лучше не наступать...

Ну а теперь перейдем к письмам, ага?

Наши окна...

Помните, в одном из «Автоответчиков» задавался вопрос на тему «почему мы любим/не любим Винду'98? Что я думаю на эту тему, я уже писал, а теперь послушаем comrades. Первым будет камрад **Ворон**.

Пару дней назад попал в руки журнал. Думаю, очередной сборник новостей из Инета, почтат для интереса — оказалось, нет. Это радует. Впервые за несколько месяцев в руки попалото нечто стоящее. Особенно интересной оказалась идея «Записки автоответчика».

Ну, привет! Появление новых читателей радует нашу редакцию, тем более когда читатели не забывают нас тяжкими кирпичиками, прищипками и штангами, а хвалят ☺. Особо, конечно, радует, что тебе понравился наш «Автоответчик» — сам понимаешь, это моя самая любимая рубрика в «Миксе» ☺

Прочитав раздел «Або не обычный ящик», решил поделиться своими мыслями по данному поводу, а именно об отношении к «Винде»:

Одной из причин нестабильности системы была названа «нелицензионность» оной, но с другой стороны, ОТКУДА у среднестатистического геймера возьмется 150 зеленых условных ентов? За которые, кстати, можно бы взять ОЧЕНЬ неплохую видяху! К тому же один из моих знакомых программистов не уважает «Винду» не за плохость/ненадежность/нестабильность (нужно подчеркнуть), а за ее непрактичность (в частности, например, сравняя видюшечный «Ворд» и линуксовский «Вим»).

Что ж, тоже вариант... Непрacticalность. Хотя это ведь смотря для каких целей. Мне вот «Винда» с головой хватает. Кстати, не забывайте, любая программа требует умелого обращения и прямых рук, и «Лингвин» не исключение. История, произошедшая с Sonech'om, это хорошо демонстрирует ☺. Изучайте матчасть, comrades.

А теперь, мнение камрады **Яны**:

Комп — это такая штука, без которой жизнь казалась бы скучной и неинтересной, серой и унылой. Не знаю, ребята, кому и по какой причине не нравится «Винда», но лично я питаю к нему только хорошие чувства. У меня уже несколько лет стоит дома мой любимый комп, без которого я просто не могу представить себе своего существования. Я пользовалась различными версиями ОС Windows (95, 98, 2000, Me и вот сейчас использую последнюю версию Windows NT), и еще не разу у меня не возникло никаких серьезных проблем, которые мешали бы мне и приостанавливали мою работу. ОС Windows имеет свои как «+» так и «-». ОС не может быть идеальной, даже если вы купили ее не на рынке, а в компьютерной фирме, зарегистрированной как пользователь и за все это заплатили бешенные деньги. В этом мире нет ничего идеального, даже техника, как это ни печально, может ошибаться и выдавать неверные ответы. А плохая работа ОС, постоянные глюки, какие-то неполадки не всегда зависят от того, с какого диска вы устанавливали ее себе на комп, это зависит в первую очередь от незнания и неумения работать с компьютером. Мы постоянно пишем его разнообразной информацией: программками, игрушками, текстовыми и графическими документами и всяким другим добром, скопанным с Инета, и иногда забываем проверять все это на вирусы — так и работаем с какой-нибудь программкой, не задумываясь о последствиях. А последствия могут возникнуть самые разнообразные. Вот и получайте потом частые сбои компьютера, иногда даже зависо-

ния программки или игрушки в самый неподходящий момент. Все глюки возникают из-за неумения или нежелания правильно и качественно работать за компом. Ведь не составляет большого труда перед тем как что-то сбросывать на комп, проверять все это на вирусы, чтобы потом было меньше проблем; иногда необходимо чистить комп от разного барахла, которое накопилось за определенное время и нам совершенно не нужно, а только занимает место — кстати, это тоже очень влияет на работу ОС. Еще хочу напомнить тем, кто недавно начал свою деятельность за компьютером, что немаловажно правильное завершение работы с ним. Это тоже имеет свои последствия и может приводить к частым сбоям. Я не отрицаю, что это довольно-таки неудобно, когда из-за частых глюков и сбоев приходится заново переустанавливать ОС Windows, и это всегда происходит в самый неподходящий момент, когда нет ни колечки свободного времени. Но делать это необходимо, если вы хотите, чтобы ваша работа продвигалась быстрее и была сделана качественно. А вообще, нужно просто по-настоящему любить свой комп и не забывать о нем заботиться точно так же, как если бы вы заботились о своем ребенке. Ведь комп — это наш маленький ребенок, которого мы должны лелеять и оберегать, и если мы всегда будем так поступать, то в итоге он отградит нас своей отменной работой.

Вот... А я о чем?

Глосность «Винды», увы, очень часто связана с глюками системного файла — **руки.ys**. Рекомендую его настроить — может, поможет ☺.

Наше творчество

Помните, мы говорили о хаоке на компьютерно-игровую тематику?

Тот вот, камрад **Crimson** откликнулся и прислал свои творения. Заценяйте и пишите:

Три вопроса есть без ответа:

Что есть жизнь? и в чем ее смысл?

И когда выйдет «Ноклем Форевера»?

Посвещается wAlkman'у

Сколько б ты не строил охотничь,

Сколько бы не сажал деревьев,

Мы оледы, мы все равно круче.

Моему брату

Что, гоняешь на лне четвертом

Первый «Дуик»? Не дождешься ты диска

С драйверами для видеокарты.

А что, мне нравится ☺. Только маловато.

Кстати говоря, хочу напомнить о конкурсе насчет гребня Игрограда — присылайте свои работы, камрады! Присылайте побольше. И один из вас ну обязательно выиграет ну очень ценный приз.

НЕОБЫЧНЫЙ КОНКУРС...

Вот такое необычное письмо пришло на мой мейл. Так на «Матрицу» еще не писал никто:

...Дождик...Темно...Куча клонов стоит в ряд...Вокруг них прыгает Нео в кепке и кричит «Матрица — оптим для народа! До здравствует великая Конфуций!!!»

Так вот. Третий конкурс портала достигает кульминации! Сейчас работы участников потихоньку автешиваются, и скоро их можно будет созерцать, чтобы впоследствии ПРОГОЛОСОВАТЬ. Если кто не знает, конкурс посвящен небезызвестной «Матрице». Ожидается тонна стеба и закосов под героев. И Архитектор вас избавит не проголосовать — ложки будете гнуть взглядом до конца своих дней! А вообще... Ложки нет. И не будет, если не проголосуете, всю жизнь суп хлебать жменей budete!

НЕО пружинисто разбегается, взмывает на толпой и зависает в красном slo-mo...

Надпись на дисплее Архи: format a: begin...

НЕО плавно перенедовыворачивается в воздухе.

Надпись на дисплее Архи: format a: 47%
НЕО резко ускоряется и бьется тулом о твердое...

Надпись на дисплее Архи: format a: complete.

Такие вот дела, такие вот интересные конкурсы проводят люди. К сожалению, конкурс уже закончился, но почитать статьи участников (цель двенадцать штук) пока можно. Где? Ясное дело, на нашем портале: <http://www.milkportal.org>. Заходите, читайте и участвуйте в наших дуэлах!

Ну вот, на этой оптимистической ноте я и хочу закончить очередной «Автоответчик».

Пишите нам, шлите свои хауки, веселые истории, связанные с компьютером и играми и гребни Игрограда.

До скорой встречи!

Информатико-телекоммуникация
КОМП'ЮТЕРИ КОНТАКТОВ

КОМП'ЮТЕР
ФІРМА ВИБОРА в подарунок!!!

КОМП'ЮТЕР для дому 3 МОНИТОРОМ 47"
(421300/421300/421300/421300/421300/421300) **2000** грн.

КОМП'ЮТЕР для ІГОР (P4 2.4 FSB 800)
(3420/4200/4200/4200/4200/4200) **54** грн.

А ТАКОЖ

ПРИНТЕР	canon/epson/lexmark	від 225
CD-RW ДВД	sony/acer/sony/samsung	від 97
ПОДАРИ	hp/acer/sony/samsung	від 54
МОНИТОР	sony/acer/sony/samsung	від 540

ІНТЕРНЕТ безкоштовно!
з'єдн. з ІНТЕРНЕТом

CALLER UNLIMITED до 216 (CAZD) = 40 грн
CALLER до 50 грн/місяць (CAZD) = 50 грн
FAX до 40-30-00-00 до 100 грн/місяць
ВІДПОВІДЬ на ІНТЕРНЕТ-запити
КОМП'ЮТЕР = 50 у.о.
АКЦІЯ до 216 ліцензії
ІНТЕРНЕТ до 216 ліцензії

ПРИЙМІТЕ НА РАХУНОК (всіх 3х)
(049)234.53.55, 221.47.68, 246.43.43
Питання: 221.47.68, 246.43.43
<http://www.incofact.com.ua>
info@incofact.com.ua

Александр ПРУДЬКО prudko@list.ru

БОЛЬШАЯ ЧИСТКА

Что может продлить срок безотказной службы компьютера? Правильно, профилактика. Самой эффективной является активная профилактика, которая поможет избежать некоторых неприятных моментов во время работы за ПК. Основным же делом в активной профилактике является чистка всех составляющих системы.

Пыль вредна для здоровья компьютера

Делая уборку в помещении, где находится персональный компьютер, человек не всегда задумывается над тем, что ПК тоже требует тщательной чистки, хотя и не такой частой, но все же... Впрочем, «пломбирующая» гарантийная наклейка на задней панели корпуса (блокирующая доступ к внутренностям компьютера), в большинстве случаев наклепленная на один или два года, может отбить желание почистить содержимое компа. В таком случае, сразу после того, как вы почувствуете непонядное (примерно после первого года использования), берите системный блок и везите в фирму, где вы его покупали. Далее вы говорите (просите, умоляете, заставляете) о том, что не плохо было бы почистить вашего «питомца». Благо, большинство крупных фирм предоставляют профилактические фирме обслуживание, платно или бесплатно, это как получится.

Регулярная и тщательная чистка — один из наиболее важных компонентов профилактического обслуживания «домашних любимцев». Главной «головной болью» при этой самой профилактике является пыль. Представляющая собой в некоторой степени теплоизолятор, она может довольно ощутимо повлиять на перепад температур внутри корпуса и ухудшить охлаждение системы. При этом пыль способна существенно снизить эффективность работы многих охлаждающих систем (уменьшить их КПД), что приводит к не очень приятным последствиям. Еще одна проблема, вызванная наличием пыли, — ускоренное окисление контактов, результатом которого может стать нарушение оных.

Природа пыли такова, что в ее составе могут оказаться токопроводящие частички, что тоже способно повлиять на работоспособность как компонентов системы, так и компьютера в целом (при оседании пыли на электрических цепях компонентов компьютера возможна «утечка» или, не дай Бог, короткое замыкание).

Я думаю, мне удалось вас убедить в том, что очистка компьютера от пыли может избавить от множества проблем. Так что быстро вспомните, когда вы покупали компьютер и последний раз вскрывали корпус... Насколько часто вам придется

чистить машину, вы определите, когда осмотритесь вокруг себя в помещении. Если на полах и мебели лежит слой пыли толщиной в палец ☹, то скорее всего, придется минимум три-четыре раза в год открывать корпус и очищать его «внутренние органы». Если же в помещении акуратно убрано, полы начисто вымыты, регулярно осуществляется проветривание, а мебель не знает, что такое пыль вообще, то делать генеральную уборку компьютеру можно один-два раза в год.

О вреде курения

Хочется сказать несколько слов курильщикам, любящим «подымить», сидя за компьютером. В табачном дыму содержатся

ла АТХ, в которых вентилятор на передней панели нагнетает воздух внутри системного блока. А потом воздух просто выходит через щели и отверстия задней панели или же выдувается дополнительным вентилятором. Желательно, чтобы воздушные потоки вентиляторов, работающих на вдув и выдув, были примерно одинаковы, потому как их существенное отличие может стать причиной более интенсивного накопления пыли в корпусе.

При возможности стоит поставить фильтр перед нагнетающим вентилятором, тогда пыль будет отфильтровываться, а вам останется только периодически, по мере засорения, очищать сам фильтр. Но, к сожалению, установка фильтра не есть самое рациональное решение проблемы. Причина кроется в том, что он может частично препятствовать поступлению воздуха внутри корпуса, а это не очень хорошо для современных компьютеров, в которых компоненты зачастую отдают в окружающую среду довольно большое количество тепла. В итоге, при недостаточной циркуляции воздуха внутри корпуса «горячие» составляющие компьютера могут получить «тепловой удар», а то и «экожарить».

Боевая амуниция

Перед тем, как приступить к «уборке», нужно подготовить хотя бы минимальный набор приспособлений. Такие с легкостью можно изготовить из подручных средств или приобрести в компьютерном магазине, если есть желание потратиться.

✓ **Тампоны.** Для истребления пыли на мелких деталях системной и других плат удобно использовать тампоны, которые с легкостью изготавливаются из обычного поролона. Ни в коем случае не используйте тампоны на основе ваты или других ворсистых материалов — вместо пыли вы оставите множество ворсинок. В качестве тампонов можно использовать и влажные салфетки для протирания экрана монитора (надо просто придать им нужную форму).

✓ **Щетки.** Для удаления пыли из труднодоступных мест (например, в розетках) пригодится щетка. Но не одежная. Возьмите у мамы (сестры, тети, жены, соседки) косметическую, предварительно удалив с нее остатки косметики. Если вы увлекаетесь ри-

сая вещества, способные проводить электрический ток и вступать в химические реакции с металлами (т.е. элементами компьютера). Налет от дыма образуется на всех составных частях компа — от стенок корпуса до головок чтения/записи приводов и линз оптических датчиков (попробуйте постоять возле горячей резины — результат для человека будет схожим, кстати, в легких окажется то же самое). Поэтому постарайтесь воздержаться от курения за компьютером: если вам не жалко себя, то пожалейте хотя бы ни в чем не виноватую машину ☹. Кстати, курить на свежем воздухе приятней будет.

О чистоте различных корпусов

На количество пыли в наших компьютерах также влияет тип корпуса. «Танком чистоты» можно смело считать корпусы ти-



сованием, то у вас наверняка найдется кисточка — подойдет и она (кисточки бываю разных размеров, поэтому можно подобрать несколько, в зависимости от поверхности, которую будем очищать). Обязательно проверить, чтобы она не оставляла после себя волосинки.

✓ **Пылесос.** Незаменимым агрегатом при очистке компьютера является пылесос. К нему нужно найти насадку с узким наконечником. Конечно, можно и самому смастерить (взять шланг необходимого размера и поупражняться с зажигалкой). Если на пылесосе есть переключатель мощности, поставьте его на минимум. А еще лучше возьмите малогабаритный пылесос для чистки салона автомобиля.

Для тех, у кого есть возможности, предлагаю приобрести еще и баллончик со сжатым воздухом. Можно обзавестись и компрессором ☺. Но это не обязательно — а с легкостью обхожусь без них.

Сам процесс

Итак, у нас имеются все необходимые средства для того, чтобы начать «уборку». Но сегодня мы будем чистить только системный блок. Для этого предварительно его раскручиваем (я думаю, это не составит труда). Затем снимаем все «внутренности»: блок питания, дисководы и жесткие диски, которые есть (которых нет — не снимаем ☺). Внимательно все, что сидит на слотах PCI или ISA, AGP и т.д.

Проще говоря, освобождаем путь к системной плате.

Первым делом снимаем пылесосом основную слой пыли со всех компонентов (конечно, где это можно сделать пылесосом, при этом соблюдая осторожность, чтобы ничего не повредить). Особое внимание нужно придать имеющимся вентиляторам. Так как основная часть пыли находится именно на них (или возле них). Тут к месту придется бы баллончик со сжатым воздухом или компрессор, ведь гораздо удобнее продуть все вентиляторы и блок питания (правда, это лучше делать где-нибудь на открытом пространстве), чем чистить лопасти щеткой или тампоном, хотя можно и так.

После пылесоса беремся за щетку. Ею основательно выметаем все компоненты: стенки корпуса, системную и другие платы, электронику на жестком диске и т.д. Одним словом, избавляемся от всей видимой пыли. Тампономатируем поверхности, на которых нет никаких объемных элементов, например, корпус жесткого диска, стенки системного блока и т.д. С помощью тампона мы можем удалить не только пыль, но и накопившуюся грязь. И последнее — пылесосом забираем все остатки пыли, которые вымылись из труднодоступных мест.

Желательно также снять вентиляторы с процессора и видеокарты и хорошенько прочистить как сами вентиляторы, так и радиаторы. Именно на этих деталях всегда накапливается очень много пыли, которая при

нехорошем течении обстоятельств может вызвать остановку вентиляторов, что чревато последствиями.

Раз в год можно провести чистку блока питания. Пыль там тоже ни к чему хорошему не приведет.

После всех вышеописанных процедур ставим и прикручиваем комплектующие на свои места. Кстати, вынув платы из разъемов и вставив их обратно, мы устранили еще одну проблему — плохой контакт как следствие окисление разъемов. Как известно, некоторые элементы системного блока во время работы изрядно греются и в итоге расширяются. При выключении компьютера все остывает до комнатной температуры и приобретает прежние размеры. После периодического расширения и сжатия некоторые элементы в разъемах сходят со своих позиций. А мы, вынув их и вставив обратно, исправляем это.

И напоследок я скажу...

Ну вот и все, корпус чист, а его внутренним «обитателям» намного легче дышится. Напоследок хочу дать вам один совет: при работе с любым элементом компьютера, который не имеет изоляции, старайтесь, чтобы не возникло разряда между вами и этим элементом, — ведь такие электростатические разряды могут полностью вывести устройство из строя.

На этом позволюте закончить и откланяться.

IT ПАРК

бережітьесь
праточих миль

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ
ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

14 грудня
17:00
Будинок Кіно

Творчий вечір
видатних
письменників-
фантастів
Марини та Сергія
Дяченко



Віртуальне спілкування
з видатними письменниками-
фантастами.



Презентація нового
літературного журналу
"Реальність фантастики".



Багато цікавих
сюрпризів та
подарунків.



Відомості про подію
можливо знайти на сайті
www.moi.com.ua
або за телефоном 029 660 00 00

МОЙ
КОМП'ЮТЕР

Вечір відбудеться за підтримкою
ВД "Мій комп'ютер"



GORKY ZERO - УНІКАЛЬНА ГРА.

ВОНА ІДЕАЛЬНО ПОСДНУЄ В СОБІ АКЦІОН, ТАКТИЧНИЙ ШУТЕР ТА СТРАТЕГІЮ!

ВАРТО ЛИШЕ ПОЧАТИ ГРАТИ В GORKY ZERO І ГРА НА ДОВГО БУДЕ ТРИМАТИ ВАС У ПОЛОНІ!

WWW.ADBENALINEVAULT.COM



© 2003 Метрополіс. © 2003 „Руссобіл Паблішинг”. © 2003 „Мультитрейд”. Всі права захищено!
Видавець на території України - компанія „Мультитрейд”

Multi
trade

