

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 4(62)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

27.01.2003

AMERICAN CONQUEST

PROJECT

NOMADS

chrome

SILENT HILL 2

Подписка-2003

Дорогие подписчики!

Всем вам
не терпится
принять участие
в розыгрыше
призов по акции
"Подписка-2003"

Высылайте копии
подписных квитанций
на наш адрес:
03057, Киев-57, а/я 61
с пометкой на конверте
"Подписка-2003"

К розыгрышу будут
опущены квитанции,
присланные не позднее
20 февраля 2003 года
(по почтовому штемпелю).

Удачи вам!

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ЯНВАРЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА

УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ

АНТИВІРУС

главный приз

UNA for
Windows 9x/ME/NT/2000/XP WS

выявление/уничтожение/лечение
вредных программ
в файлах всех типов

проверка файлов,
упакованных
распространяемыми
архиваторами
и упаковщиками

уникальная технология
застывшего анализа,
которая позволяет
находить новые вирусы
и троянские программы



Терехина, 4, офис 5
Тел. 468 3049
www.unasoft.com.ua
sales@unasoft.com.ua

Список статей

1. Ефим БЕРКОВИЧ.
Новости шарда, стр. 7.
2. Виталий ОРЕХОВСКИЙ.
Chrome, стр. 8.
3. Андрей РАДИШИН.
Praetorians, стр. 9.
4. Том/Doc/КЕРТИС.
Silent Hill 2, стр. 10-12.
5. Вирджин КЕМПЕР.
American Conquest, стр. 13-15.
6. Дмитрий ЧИТАЛОВ.
Project Nomads, стр. 16-17.
7. Вирджин КЕМПЕР.
NHL 2003, стр. 18-19.
8. С. «Darklord» ЕВСЮНИН, Е. СТАРЧЕНКО.
Europa 1400: The Guild, стр. 20-21.
9. Станислав ЛАВРЕНЮК.
Zombie Wars, Revenge of The Toys, стр. 22-23.
10. Антон ТОКАРЕВСКИЙ.
На надежной платформе 2, стр. 24-25.
11. Евгений БЕСКОРОВАЙНЫЙ.
WinReg forever! 2, стр. 26-27.
12. Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Реальная виртуальность... стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Спешите! Спешите! Только в «Игроградском вестнике»! Unreal ушел на «золото»! Сенсационные факты из жизни пиратов Карибского моря! Выборы нового императора Рима не за горами! Спешите! Спешите!

Реальный приход

Вот и наступил праздник на улице любителей 3D-шутеров всего мира. Согласно сообщению компании **Infogrames**, один из самых долгожданных экшен-проектов последнего времени — **Unreal II: The Awakening**, созданный компания-



ми **Legend Entertainment** и **Epic Games**, отправился на «золото» и должен появиться в продаже уже в начале февраля этого года.

Все любители 3D-шутеров хорошо помнят то долгое время, проведенное в ожидании второго Арилы. И вот теперь, в

преддверии релиза не трех оглянуться назад и в очередной раз припомнить, чем же породил нас Unreal II. Начнем, пожалуй, с сюжета, а ему разработчики уделили особое внимание (о тех, кто считает, что сюжет в 3D-шутере — дело десятое, а главное, чтобы пушки были помощнее, сами понимаете, разработчики тоже прекрасно помнят). Система подачи сюжетных перипетий построена таким образом, чтобы при желании можно было быстро прокручивать диалоги, полностью наплевав на всякую порфюмерию и бухгалтерию, и с головой погружаться в процесс уничтожения монстров. Если же вам все-таки интересно, почему ваш герой должен делать именно это, а не то, и чем это может аукнуться, то...

...Добро пожаловать в далекое будущее. Прошло уже двадцать четыре столетия от Рождества Христова, о котором, кстати, уже мало кто помнит. Ну, а волшебному персонажу вообще не до старушки Земли и всего, что с ней связано. Он пытается выжить на самой границе обитаемого мира и носит гордое звание *Terran Colonial Authority Frontier Marshal*. Жизнь

космического шерифа мало чем отличается от жизни его древних коллег с Дикого Запада. «Задворки империи» кишат просто толпами негодяев, всех рас и на-



родностей. Получив стандартное в общем-то задание — спасти заложников, — наш герой высаживается на небольшую планетку и оказывается в центре серьезной заварушки, развернувшейся вокруг артефактов древней инопланетной цивилизации. Для того чтобы разобраться, в чем дело, положить лапу на древние святыни и надавать по заднице плохим парням, вам придется пройти тринадцать мис-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в январе

УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
АНТИВІРУС

1-й приз:
UNA for
Windows9x/ME/NT/2000/XP WS

выявление/уничтожение/лечение
вредных программ
в файлах всех типов

проверка файлов,
упакованных
распространенными
архиваторами
и упаковщиками.

уникальная технология
эвристического анализа,
которая позволяет
находить новые вирусы
и троянские программы

**2-е и
3-и призы
Вам очень
понравятся!**

Терехина, 4, офис 5
Тел. 468 3049
www.unasoft.com.ua
sales@unasoft.com.ua



сий, которые будут состоять из более чем тридцати уровней. Несмотря на то, что создатели Unreal II практически не афишировали модного ныне «смешения жанров», последнее (правда, в довольно замаскированном виде), тем не менее, налицо. Так, на сегодняшний день известно, что в игре будут карты а-ля *Serious Sam*, где вам придется лихорадочно уничтожать орды несущихся на вас монстров, а будут места, где придется действовать тихо и вдумчиво, дабы разобраться с двумя-тремя суперзлодеями. По мере прохождения игры вам будут попадаться различные полезные девайсы, помогающие увеличить силу, скорость, броню и т.д. Только не надейтесь, что запросто сможете улучшить своего героя во всех направлениях. Все построено таким образом, что, выигрывая в чем-то одном, вы неизбежно что-нибудь да потеряете. Поэтому придется хорошо подумать, в кого вы хотите превратить вашего героя — в супербронированный, но малоподвижный танк, или в быстрого, но слабого разведчика. Впрочем, спешу успокоить фанатов «чистых» шутеров: несмотря на все эти извороты, в RPG игра не превратилась. В оружии и противниках недостатка не будет. Разработчики обещают нам более сорока видов монстров (из которых однозачно агрессивными будут 24 типа персонажей) и более пятнадцати видов смертоносных «стволов», часть из которых переключала в игру из первого Unreal'a, а претерпев лишь незначительные изменения.

О технологиях второго Анрила говорилось уже предостаточно. Сеть буквально завалена скриншотами и видеороликами, демонстрирующими красоты Unreal II. Нам придется посетить руины инопланетных го-

интерес общественности к разрабатываемому ею проекту. Как большинство из



вас помнит, эта фирма занимается созданием игры **Tropico II: Pirate Cove**. Несмотря на то, что последняя является продолжением известного «симулятора диктатора», ее действие будет происходить в XVII — XVIII веках на островах Карибского моря, а основной задачей игрока станет объединение разрозненных флибуэтерских банд в единую пиратскую супер-



держку. Игра будет состоять из пятнадцати миссий, десять из которых обучающие. Что такое обучающие миссии, все вы хорошо знаете. Но в *Tropico 2* все будет несколько иначе. Лишь в самых первых миссиях вам «разжуют» каждое действие, остальные же будут либо сводиться к выполнению простых заданий, либо по сюжету звеньями сюжета, поднимающими героя на новую ступень карьеры. А вот пять оставшихся уровней заставят вас на полную катушку использовать накопленные знания и опыт, ища выход из затруднительных положений. Разработчики обещают как можно аккуртнее следовать требованиям исторического реализма. Как вы могли заметить, действие игры охватывает 60 — 70 лет (начнется ваша «карьера», приблизительно в середине XVII, а завершется в начале XVIII века), т.е. перед нашими глазами пройдет фактически вся история пиратства в Карибском море.

Герои летят и размножаются

Компания **Бука** выпустила патч для выпущенной ею англоязычной версии первого add-on'a к известной пошлоговой стратегии — **Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm**. Заплата правит ряд багов, связанных с многопользовательским режимом игры. Так, откорректированы некоторые ошибки при ос-

де в режиме автоматического боя. Исправлено «замораживание» игры во время боя, когда кто-либо из игроков покидает игру. Игрок больше не сможет клонировать юнитов, используя комбинацию клавиш Shift+Пробел. Помимо всего вышеописанного, исправлено несколько более мелких багов. Патч размером около четырех мегабайт можно загрузить с сайта компании «Бука» (http://ftp.buka.ru/patches/Patch%202.2/Heroes4_eng22.exe).

А тем временем компания **3DO** снова решила породовать поклонников своей пошлого-героической серии новым



add-on'ом, который выйдет в свет в самое ближайшее время и будет носить название **Heroes of Might and Magic IV: Winds of War**. К сожалению, больше ничего касательно очередных приключений героев меча и магии на сегодняшний день неизвестно. Обзорщики известного игрового сайта *GameSpy* (<http://www.gamespy.com>) предприняли отчаянную попытку выяснить хотя бы что-нибудь, для чего заманили в свой офис одного из представителей New World Computing. Однако добиться какого-либо вразумительного ответа им не удалось. Сотрудник NWC сказал, что информация о *Winds of War* появится в Сети в самое ближайшее время, а в награду за ожидание он расскажет кое-что и о *Heroes*



of Might and Magic V. Ну, раз уж таким аккупом интернет-журналистики как обзорщики *GameSpy* не удалось ничего выяснить, то и нам с вами ничего не остается, как запастись терпением и ждать.

Мутация мутантов

В Сети появилась новая информация, касающаяся интереснейшего экшен-проекта, создаваемого хивской компанией **Action Forms**. Большинство из вас, конечно же, догадалось, что речь идет об игре



равно, пройти по подземным катакомбам, подниматься высоко в горы и спускаться на дно бездонных ущелий. Короче говоря, разработчики приготовили для нас ландшафты буквально на любой вкус, при этом все выполнено с максимальной реалистичностью.

Говорить о втором Unreal'e можно долго, но лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. Февраль не за горами, так что начинаем считать дни до релиза.

Кариба, карамба и черт падори

Компания **PopTop Software** продолжает понемногу подготавливать



Вивисектор: Зверь внутри. Те, кто следит за разработкой этой игрушки, должны помнить, что не так давно фирма **1c** объявила, что именно она станет издателем «Вивисектора», одновременно с этим появилось сообщение об изменении названия игры (раньше она называлась «Вивисектор: Создание доктора Мора»). Казалось бы, ну что здесь такого? Ну не понравился потенциальным издателям название, ну поменяли. Главное-то, чтобы игра хорошей получилась. Но в данном случае все намного серьезнее. Решение о смене названия было принято самими разработчиками, так как в процессе работы над игрой несколько изменилась сама концепция. Вот как объясняют положение дел сами разработчики: «Мы ре-



шили отказаться от использования произведения Герберта Уэллса «Остров доктора Мора» в качестве основы игры Вивисектор. Дело в том, что сценарий и атмосфера игры значительно изменились в процессе разработки. В настоящее время у нас есть своя оригинальная сюжетная линия и свои персонажи. Так что теперь уже нельзя говорить, что игра создается по мотивам произведения Герберта Уэллса». Ну, ладно, с Уэллсом расстались, и что же мы имеем?

По сути, информация, предлагаемая нам на официальном сайте игры (<http://www.vivisektor.com>), не указывает на какие-то кардинальные изменения. Всего лишь доктор Мора был заменен своим коллегой по имени Морхед. Подобно уэллсовскому персонажу, «выдающийся ученый-физиолог, хорошо известный в научных кругах богатством своего воображения, был изгнан из Англии за смелые, но омерзительные эксперименты над животными и продолжил свою работу на одиноком острове в Тихом океане. Нарушая основополагающие принципы природы, его труд был направлен на создание новых форм живых существ. Используя тело животного как исходный материал, он старался переделать его в некое существо, ко-

торое будет выглядеть, вести себя и чувствовать, как человек. Долгие годы проб и ошибок были потрачены на воплощение в жизнь единственной мечты — создание нового общества, непорочного и совершенного. Добившись выдающихся результатов в придании человеческого облика этим существам, Морхед совершенно упустил из виду другое: их измученные тела сохранили свои души, жгущие дикой природой. Разрывающиеся внутренним противоречием, эти искусственные создания не смогли долго поддерживать свою животную сущность. Заточенная в чуждую оболочку, она рвалась на волю. И этот день настал: доктор Морхед стал добычей своих собственных созданий. «Храм Возрождения» превратился в руины. То есть, отныне предистория игры выглядит таким образом. Возможно, в дальнейшем мы и столкнемся с какими-то моментами, не ложящимися в фабулу книги Уэллса или даже противоречащие ей. За подробной информацией, как всегда, советуем обращаться на официальный сайт игры. Помимо переработанной предистории, вы найдете там огромное количество новых скриншотов.

Планы Wanadoo

Известный французский издатель компьютерных игр, фирма **Wanadoo**, на днях поделилась с играющей общественностью своими планами на текущий год. Первыми в этом списке стоят глобальные онлайн-игры **RPG Dark Age of Camelot: Shrouded Isles** и **Ryzom**. Также нельзя забывать об ожидаемой любителями тактических игр **Al Capone**, разработанной компанией **Spellbound Studios**, известной нашим геймерам по таким играм как **Desperados: Wanted Dead or Alive** и **Robin Hood: The Legend of Sherwood**. Любители спортивных симуляторов наверняка порадуют **Next Generation Tennis 2003**. Но, о том, что эти игры появятся в продаже под логотипом Wanadoo, было известно еще в прошлом году. А теперь кое-что о новичках. Номером первым выступает историческая **RTS Pax Romania**, создаваемая французской студией **Galileo**. Игроку снова предстоит стать во главе железных легионов и доказать всему миру, что с Римом шло плохо. Следующим номером нашей программы — ой, простите, программы Wanadoo — будет тактический шутер **Sniper Elite**. В этой игре нам придется выступить в роли снайпера-диверсанта, работающего на американские спецслужбы. История будет происходить в 1945 году. В то время, когда советское и американское правительства кня-

нуты в вечной дружбе друг другу, спецслужбы делают свое грязное дело. Нашему герою придется отправиться на территорию СССР, где он должен будет выполнить ряд далеко не миротворческих миссий. Ну и замыкает этот парад **Behind Enemy Lines** от **Wide Games**. В этой игре вы сможете перевоплотиться в американского летчика, сбегого в июне 1944 года над территорией Германии. Для того чтобы выжить, нашему герою нужно немного — всего лишь добраться до Швейцарии. Вот только сделать это будет не так-то просто. **Behind Enemy Lines** относится к жанру **RPG**, так что полный комплект статусов, скинлов и прочих ролевых новаторств прилагается. Кстати говоря, **Behind Enemy Lines** еще не была анонсирована официально, так что нет ничего удивительного в том, что информация о ней так мала. Будем надеяться, что картина изменится в самое ближайшее время. Ждем-с.

Бескрайняя война

Все любители стратегий конечно же помнят отличную игрушку **Shogun: Total War**, которая появилась больше года назад, покорила сердца виртуальных стратегов и любителей истории Дальнего Востока. Естественно, подобный успех не мог остаться без внимания и через некоторое время появился **Medieval: Total War**, который на тех же условиях переносил нас в средневековую Европу. Если вы думаете, что это все, то вы сильно ошибаетесь. В прошлом номере нашего журнала мы писали об **odd-on'e k Medieval — Viking Invasion**, а сегодня хотим рассказать вам об еще одной, теперь уже абсолютно самостоятельной тотальной войне. На сей раз компания **Creative Assembly** решила породовать нас игрой **Rome: Total War**. Как нетрудно догадаться из названия, в этой игре нам придется перенестись во времена Древнего Рима и принять участие в Пунических войнах, походах Юлия Цезаря в Галлию, восстании Спартака и, наконец, попытке отстоять границы Империи в войнах с германскими племенами. В общем же принципы **Total War** будут соблюдены неукоснительно. Вам, как и в прошлых проектах, придется заключать и расторгать договоры с соседними государствами, заботиться о наследниках престола, подсылать немых убийц к генералам вражеских армий и т.д. Единственным плюсом, отличным **Rome: Total War** от своих предшественников будет обновленный движок для реалистичных боев. Отныне, если вы решите лично руководить своими войсками в том или ином сражении, волею взору предстанут трехмерные юниты и заворачивающие своей красотой пейзажи. При этом разработчики утверждают, что сражения будут столь же глобальными. Как и раньше, вы сможете наблюдать сражение более чем 10 000 воинов одновременно. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальную страничку игры (<http://www.totalwar.com/rome.htm>).

Слово о призах Дорогие наши подписчики!

Напомним и разъясняем вам еще раз:

- ✓ все годовые подписчики **Мика** получат в подарок игровой компакт;
- ✓ все подписчики **МК** на полгода и более получат в подарок **CD** с архивом статей нашего издания за 2002 год и подборкой полезного софта.

Дополнительно:

- ✓ годовые подписчики **МК** и **Мика** примут участие в розыгрыше мультимедийного универсального DVD/CD-приворатителя **XORO AEP-810** от компании **MAS Elektronik AG**;
- ✓ те, кто подписался на **МК** на полгода и более, имеют шанс выиграть один из 10-ти ключей доступа к **Шарду ULTIMA ONLINE** Age of Power от ЧП «АОП», а также фирменные часы с нашим логотипом от **ID «Мой компьютер»**.

Присылайте подписные квитанции до **20 февраля 2003 г.** Удачной!



Агент Ранд все бегает по Почту, получает лухие ставки лухом от своего аватара, обосновавшегося в мире Age of Power. Только что стало известно, что была введена новая луха для ветеранов ДВР. Теперь они могут одновременно присутствовать в нескольких виртуальных реальности.

AGE OF POWER Новости шара

Ефим БЕРКОВИЧ

Вот и начался 2003 год. Многие из вас, наши читатели, думаю, с удовольствием узнают, что именно принесет этот год лучшему украинскому шару Age of Power On-Line.

Итак, в самое ближайшее время будут изменены правила создания гильдий. До сих пор занимать собственный гильдастун не составляло труда. Достаточно было накопить три с половиной миллиона ПП (это дело 7-ми дней для 2-3-х прокачанных магов) и сделать хоть какой-то плохойный сайт. Вскоре это положение изменится. За гильдию придется заплатить не меньше 15 млн. ПП, также вводится налог на гильдию, взимаемый с гильдиастера каждый месяц. По-другому будут выглядеть и сайты гильдий. Каждый из них перед выдачей пройдет проверку гейм-мастерами, скажем так, на соответствие требованиям, к ним выдвигаемым. То есть сайты, свароченные за 5 минут на бесплатном хостинге типа narod.ru или boom.ru, теперь считаются недостаточным основанием для выдачи гильда-комна не будут. Так что уже весьма скоро у нас на шарде останутся только те гильдии, которые действительно заслужили это высокое звание.

На многим из вас до гильдий, наверное, еще далеко. Я имею в виду до их создания. Тогда от этой темы перейдем к другой: не менее, а надежнее, и более важной: а именно к балансу между 3-мя боевыми классами AoP, а именно между воинами, лучниками и магами. Надо сказать — и это не только мое мнение — идеального баланса не бывает. К нему можно только стремиться. До последнего момента на шарде считалось так: чем дольше надо прокачивать классовые умения персонажа, тем сильнее он должен показывать себя в битве. До какого-то момента этот подход себя полностью оправдывал. При таком раскладе самым сильным классом считался маг. Но время шло, и в результате более 80% бойцов ПаПешникова на шарде стало магами.



Так как это явный дисбаланс, то было принято следующее решение. Теперь сила класса станет определяться не только

временем, затраченным на прокачку статов и скилов, а также тем, что именно персонаж может потерять при гибели. Вот, к примеру, воин. Для нормальной жизни ему нужен полный комплект брони, ездовое средство, набор бутылок и битнов, wand телепорта и рекола. В общем, при самом скромном подсчете тысяч эдак на 10 одеться надо. Причем все это он теряет при смерти.

У лучника затрат немного меньше (если, конечно, не пользоваться эксклюзивными лухами), но все равно достаточно много. А вот маг при смерти теряет только по 10 реантов. Несправедливо? Несомненно.

Поэтому сейчас к выпуску готовятся новые брони. Точнее, идет переделка старых формул. И теперь цветные брони будут добавлять не только *армор-класс*, но и резист к заклинаниям. Причем, чем выше металл, из которого сделана броня,



тем больше резиста он добавляет. Конечно, теперь убить воина в блек роке все-ма не просто, но то, что раньше: пару мина бластов и флемстрайк вдогонку... Но если даже на самого крутого воина навалится большая толпа народу, поверьте — не выдержит даже самый крутой воин. Зато и тут тем, кто его убьет, достанется не маленький. Итак, теперь каждый сможет решить, что ему одеть — дешевую броню, в которой можно легко умереть, или же дорогую, практически непробиваемую броню, потерять которую, конечно, тяжело, но и жалко. Если этот эксперимент пройдет удачно, то на повестку дня выйдут и специальные вещи для магов, ускоряющие каст и увеличивающие демадж от заклинаний. Не забыты и лучники. Особые виды пухов позволяют им стрелять на ходу и с коня, а также впаютку в врагу.

Будут изменены и такие важные для РПГ вещи, как призы за различные квесты и турниры. Сейчас, к сожалению, надо при-

нать, что Гмам приходится вечно проходить над пропастью по тонкому мосту. С одной стороны, если приз слишком дешевый, то кто пойдет на квест или турнир? С другой — если это неисчезающая в сп-



ное смерти вещь, да еще и покрашенная в ГМ цвет, то... Что же, человек сможет всю жизнь хвастаться вещью, выигранной год назад? Нелогично, подумали мы... Но, с третьей стороны — если вещь начнет пропадать при смерти игрока, то и носить ее никто не будет. Решение оказалось весьма простым: каждая вещь получит время жизни на сервере. То есть теперь можно выдать в качестве приза даже ньюби-вещь (М-цвета, вот только через месяц она пропадет. Хочешь все время ходить в уникальных вещах? Будь добр, выигрывай турниры и проходи квесты постоянно).

Та же система вводится и для домов. А то у многих игроков уже есть по резервному домику в любом месте карты. Что в этом плохого, спросите вы? Да пусть хоть 100 домов имеют. Да... пожалуйста, но пусть вовремя вносят квартплату... Так что скоро придется реанимировать свой домик, а на это уйдут разнообразные ресурсы. А также вносить квартплату богам игры за аренду земли на территории шарда. Можешь содержать много строений? Пожалуйста, хоть через каждые 2 экрана ставь дом. Не в состоянии? Извини, придется освободить место для того, кто сможет оплачивать его аренду. Ну а после того, как мы сумеем настроить нормально груз, который можно положить в каждый домик (е маленький — один груз, в большой — гораздо больше, ну а земки вообще рассчитаны на проживание сразу целой гильдии), баланс, если и не станет идеальным (к идеалу можно только стремиться), то, как минимум, приблизится к нему.

Удачной вам игры в лучшую на территории Украины онлайн-игру Age of Power (www.uo.net.ua).

Польские строительные фирмы строят не только по всей Украине, но и в Игрограде. С экспедицией на страну отправился курсант ДЗВР. Читайте отчет.

Виталий ОРЕХОВСКИЙ JFConnor@mail.ru <http://shattering.narod.ru>

CHROME

Chrome — футуристический тактический боевик, действия которого происходят в далеком будущем на планетарной системе Valkyria. В строительных комплексах перепроходцев, в глубоких шахтах, богатых с драгоценными минералами, в офисах мегакорпораций, сражающихся за уникальные ресурсы пяти планет. Также наличествует «оригинальная» история, стремительно развивающаяся, полная внезапных поворотов. Дружба и корпоративные интриги, героические подвиги и предательства, драматические коллизии — все это не даст игроку заскучать. Ему предстоит вжиться в шкуру наемника Логана, работающего за звонкую монету. Также есть и роль второго плана — Керри, с недавнего времени «боевая подруга» Логана.

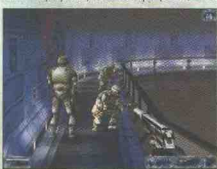
How mach humanity in a chromed body?

Время действия истории — конец двадцатого столетия, стало быть можно рассчитывать на изобилие модных футуристических технологий.

Система имплантантов позволяет манипулировать способностями персонажа, превращая его в тихого убийцу или несокрушимого штурмовика. Вот некоторые из них: Scored Eye — глазной имплантант, позволяющий использовать зумминг для оружия без оптики. Hudson Smart Link — нейроимплантант, направляющий оружие в точку, в которую направлен взгляд. Tendo Amplify's — био-керамический имплантант, интегрированный с колленными гидравлическими — позволяет быстрее передвигаться. Dermal Armor — биокрибернетическая накожная броня. И еще много разного и полезного: система

Средства поражения также разнообразны: табельное оружие, гранаты, стационарные турели, колеса броневиков... Есть две модификации пистолета TC234/235 (один с пушечным), девятизарядный дробовик Frager, пистолет-пулемет Pong C9/A5, штурмовая и снайперская винтовки Matson. Ну и, конечно, верный боевой нож. Из экзотики — винтовка и тяжелый пулемет, стреляющий бронебойными разрывными зарядами, а еще дальнобойное протонное ружье с двукратной оптикой. Некоторые патроны подходят к нескольким видам оружия. В принципе, достаточно привычная система, но к выводу количество пушек обещают расширить.

Физическая же модель движка Chrome базируется на идеях, реализованных в Hitman'а (например, возможность перетаскивать тела). Само собой, разработчики внесли дополнения. В частности, была внедрена система «мускулов», так что при реакции на



внешние воздействия тела ведет себя реалистичней, чем раньше. Например, при обстреле противник выбегает той частью тела, в которую попали. Когда вблизи происходит взрыв, то ударной волной тело отбрасывает в противоположную сторону: если враг стоял на крутом холме, то он скатится вниз, упав на заграждение — переживет и красиво повиснет. Принимаются во внимание сила течения и тяжести, взрывающаяся волна и удары пуль. Можно таранить противника транспортным средством — нам дадут в распоряжение парк колесных, шагающих и левитирующих машин.

How far is the edge?

В одиночном сценарии предполагается 14 разнообразных миссий на планетах Valkyria. Тропические леса, скалистые пустыни, каньоны, воронки, ледники, озера и горы — всякий раз что-то особенное, неповторимое.

Жанр: тактический шутер
Разработчик/издатель: Techland, Польша
Дата выхода: 2003 год
Сайт игры: <http://www.chromethegame.com>

Terbon — жаркая планета, с обширными каньонами и выветренными скалами. Обезвоженный пустынный ландшафт, слегка оживленный остовами выжженных деревьев. Iceguard — холод и затяжные бураны не способствуют колонизации планеты. Высокие заснеженные горы, ущелья и примитивная растительность — вот и весь ландшафт. Loomia переключается с земной экзотикой.

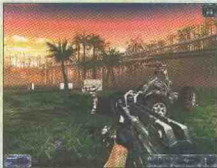


ториальной зоной. Теплые водоемы, густые джунгли и множество островов делают планету привлекательной для колонистов. Herbus — четвертая планета системы Valkyria, которая была успешно терраформирована. Пыльная растительность, разнообразные формы ландшафта и умеренный климат. B4 — спутник Herbus, очень на нее похож, но на вид поскромнее.

How mach can depend on one man?

Планируется мультиплеер на 32 игрока, особенно привлекательный своими корпоративными вариантами. То есть, развитая командная тактика — залог успеха. Именно при игре в корпоративном режиме лучше всего раскрываются замыслы разработчиков. Огромные карты со сложным ландшафтом, возможность использовать транспорт для пехоты, свободно изменяемые «классы» игроков — все это очень кстати для любителей сетевых баталий.

К сожалению, дата релиза несколько раз переносилась. Изначально предполагалась вторая половина 2002 года, но сейчас все туманно и неопределенно. На сайте разработчиков есть несколько трейлеров, сулящих реалистичность отображения повреждений и большие открытые пространства. Конечно, можно прочитать и о сюжете. А пока в Techland атакают геймлей, другие разработчики лицензируют их 3D-движок и делают на нем свои игры — от шутеров до футбольных симуляторов. Одно из них — недавно мелькнувшая в новостях — Day of the Mutants. Как говорится, не одним Unreal'ом и Quake'ом.



тема тепловидения, гаситель болевых эффектов, система упущенного автонаведения, мускульные усилители...



Последние веяния в игростроительстве. В моду входит римская античность. Строятся легионы, гладиусы гремят о щиты, скоро дело дойдет до триумфов. Как, вы не знаете, кто такие триумфы? Так это же дембелы.

Андрей РАДИШИН aka bartalbe bartalbe@yandex.ru



Испанская компания **Pyro Studios**, которая в свое время громко дебютировала игрой *Comptidos*, уже который год занимается разработкой нового во всех отношениях проекта **Praetorians**. Действительно, ничего подобного вы раньше не видели. Игра относится к жанру RTS, но без экономической части. В каждой военной стратегии, кроме любимого занятия — вылипания компьютерных мозгов у противника, приходится скрывать зубы выращивать курей, свиней и прочих кормы, чтобы бедные солдаты



вдруг не подошли от голода на поле битвы. А как уже надоели все эти ресурсы — ну зачем мне добывать железо и камень, разве нет ничего другого на эту должность. Я не хочу быть шахтером, я хочу быть полководцем и вести свое войско к победе! Надоело? И Pyro Studios надоело, и решили они сделать чистой воды стратегию, где кроме планирования битвы ничего не будет.

Итак, Римская империя периода своего расцвета. Вы — полководец, который должен с помощью «выданного» войска совершать великие военные дела. И Цезарю помогать в борьбе с галлами, и крепости захватывать, и уничтожать неверных порфенан и явного чего еще. География ваших походов соответствует исторической действительности, а это значит, что мы побываем и в Европе, и в Африке, и в лесах Галлии. И везде мы будем что-то захватывать, что-то уничтожать. Ну, в общем, как обычно. За исключением того, что нас не смогут заставить заниматься добычей ресурсов. И правильно — ведь согласитесь, где это видно, что полководец, вместо того чтобы проявлять свои тактические способности, занимается добычей золота в шахте? Или менял дерево на железо? Здесь только вы, ваше войско и войско врага.

Сразу же следует заметить, что если *Comptidos* был двухмерным, то *Praetorians* выдержан в 3D. Вначале может показаться,

что играть жутко неудобно, но в принципе все решает положение камеры. Конечно, разработчики жалуются, что они смогли реализовать идеальное положение камеры, но в наше время верить разработчикам, даже таким уважаемым, не слишком модно. Мне остается лишь добавить, что положение камеры нам поменять не позволит. По словам все тех же разработчиков, это будет только отвлекать от игрового процесса. Может, они и правы (время покажет), но учитывая то, что игра выпалена полностью в 3D, такой ход кажется странным.

Кстати, трехмерность в тактических сражениях будет играть далеко не последнюю роль. Например, если ваши пехота засела за холмом, то вражеский отряд все, конечно же, не заметит. А лучники, зная свое положение на возвышенности (например, на том же холме), получат значительное преимущество над противником. Каждое подразделение отличается не только некоторыми особенностями (копейщики легко уничтожают конницу, которая сносит пехоту, пехота, в свою очередь, ликвидировать лучников и т.д.), но и специальными приемами. Так, например, глadiаторы могут набрасывать на вражескую группу сеть, тем самым делая из них прекрасную мишень для лучников. А лучники умеют становиться на одно колено и стрелять из такого положения дальше и эффективнее. Следует ли говорить, что в таком положении они не смогут передвигаться.

Особое следует выделить, во-первых, героя, который, как обычно, копит опыт, пере-



ходит со временем на новый уровень развития, собирает пополнение в деревнях, а также разговаривает в сюжетных миссиях с другими персонажами. Во-вторых, *шахмана-лекаря*, занимающегося лечением ваших войск.

Из формаций обращу ваше внимание на знаменитую римскую «черепаху», которая прекрасно работает при штурме крепости, а вот нападать на варваров таким спосо-

Разработчик: Pyro Studios

Издатель: Eidos Interactive

Системные требования: Pentium II-300,
64 Мб памяти

Дата выхода: конец февраля 2003 года

бом не стоит — легионеры порубят варваров с разбегу.

Выше упоминалась, что герой, кроме своего прямого назначения, может собирать пополнение в деревнях. Итак, как это планируется реализовать в игре. Прежде всего, нужно захватить вражеское деревцо. Это делается довольно просто: в каждой де-



ревне есть гарнизон, который надо разрушить и на его месте построить башню, — после этого население переходит под ваш контроль. Вербовать мирных жителей возможно только с помощью героя. Учитывая то, что в отряде где-то от пяти до тридцати человек, а жителей в деревне около двухсот, можно представить открывающиеся перспективы. Естественно, защита деревни теперь возлагается на нас.

Естественно, читатель уже давно задавался вопросом, как же всем этим управлять. Pyro Studios не собирается предлагать нам ничего революционного — все похоже на другие стратегии. Правда, справедливости ради надо отметить, что некоторые новшества все же добавлены. Как примитивные — бег отряда по двойному щелчку мыши, так и сложные: к примеру, указов направление войска, можно также определить направление фронта и расстановку отряда. Любый отряд, к тому же, можно «спасить» на «горячие клавиши», которые будут отражаться на экране в специальных иконках. Кстати, управлять отдельными юнитами нам не дадут — только отрядами, например, отрядам лучников или конницы. Учитывая особенности игры, это, несомненно, удобно, ведь действовать юнитом-одиночкой вам вряд ли понадобится: для разведки предусмотрен специальный отряд скаутов, а в бою вам потребуются только правильно расположенные группы.

Как уже следовало догадаться, залогом успеха в *Praetorians* станет грамотно составленный из разноплановых войск отряд и его тактическое формирование. Вперед! Тяжелая пехота, прикрытая лучниками, конный резерв, прикрытый копейниками, ложная атака легионерами. Главное, чтобы AI противника не подкачал.

Tom/Doc/KERTIS kertis@torba.com

SILENT HILL 2

Из рукописи, найденной в сгоревшем доме

Разработчик/издатель: Konami
Системные требования: P3-700, 64 МБ ОЗУ, 32 МБ 3D Card
Рекомендуемые: P3-1 ГГц, 128 МБ ОЗУ, 64 МБ 3D Card

Вступление

Я изо всех сил надеюсь, что эту рукопись вы читаете ярким солнечным днем в месте, где много людей. В месте, где светло и нет тумана, нет ужаса, тающего в тумане.

Впрочем, что бы я ни написал, вы все равно мне не поверите. Пусть будет так, пусть. Считайте эту историю, мою историю, просто одной из тех страшных сказок, которые родители иногда рассказывают своим детям на ночь, чтобы те с приходом темноты пожились спать.



Мы, люди, привыкли не доверять темноте, мы боимся темноты. Это в нас осталось с древних времен, когда наши пращуры напряженно жались к огню и испуганно вздрагивали при любом необычном звуке. Они прекрасно знали, что в ночи может прятаться НЕЧТО — непостижимое и более страшное, чем любой из хищников.

Казалось бы, мы давно должны перестать бояться темноты. Разумные люди не верят в зомби и вампиров; куда-то давно стали просто побрейшей старой страшилкой. Мы знаем, что там, за кругом света, нет ничего страшного и необычного. Во всяком случае, пока мы находимся в освещенном яркими огнями фонарей городе. Но... Попад в лес, уйдя от спасительного света и тепла костра в темноту, в непроглядную ночь, вы чувствуете, как червячком зашевелился в душе страх, как уверенность в себе начинает покидать вас, подобно песчинкам в песочных часах. Вслушайтесь в тишину леса, в темноту его. Представьте — вы один. На десятки километров нет ни одного человека. И... Слышите шорох? Кто-то крадется к вам. Что это? Ветер? Или зверь?

Или то, чего так боялись наши предки, подняло голову и напряженно вглядывается в темноту в поисках теплой кровли? Вам страшно? Нет? Тогда вы — смелые люди. Я тоже когда-то был смел и не боялся лесной темноты. Никакой темноты. А теперь по ночам я бодрствую, включая весь свет в доме. А сплю я днем, когда лосковое солнце обещает защиту и дарит покой. Когда светит солнце, и только если нет никакого тумана, я могу ощутить себя в безопасности, могу поставить на предохранитель пистолет и насладиться отдыхом. Таким желанным и таким недолгим...

Начало

Как все началось? С чего все началось? Почему, забросив безобозначенную жизнь, я оказался в странном и страшном городке под названием Silent Hill? Города, в котором я провел лучшие дни своей жизни с женой Мэри?

Наверное, с жены все и началось. Точнее, с того, что я получил от нее письмо, в котором она просила меня приехать в Тихий Холм, чтобы встретиться с ней. Что в этом странного? Ничего. Ничего, кроме того, что моя жена умерла три года назад, став жертвой неизлечимой болезни. Мертвые не пишут писем? Тогда, кто его написал? Кто? Мне нужно знать это, я должен все выяснить, а значит, придется вернуться в город, в который я возвращаться не собирался. Никогда.

Да, именно с этого все началось. А может, может, все началось со смерти



моей жены. Она ведь умерла в результате болезни. Или нет? Почему я этого не помню, я ведь все время был рядом с ней...

Слишком много загадок, слишком много тайн. Пора найти ответы на все вопросы, в том числе и на главный, мучающий меня уже три года.

Испытание страхом

Я держу в руках диск с игрой **Silent Hill 2** и пытаюсь сформулировать обуревающие



меня мысли. Мыслей много, и они, вместо того, чтобы маршировать ровными рядами перед моим внутренним взором, прыгают и мечутся, как стадо испуганных баранов. Наверное, это хорошо, когда игра порождает массу мыслей и эмоций. Нет, это определенно хорошо, только писать сложно. Ладно, попытаюсь.

Итак, перед нами игра, относящаяся к довольно редкому, но любимому мной жанру **Horror/Action/Adventure**. Почему редкому? Поясню, к моему глубокому сожалению, проекты данного жанра больше распространены на приставках, чем на компьютерах. Последняя понравившаяся мне игра такого рода — четвертый Alone in the Dark — является портом с консоли. Как, кстати, и SH2. Что ж, порт так порт. За неимением гербовой, будем писать на туалетной ☹.

В игре нам придется играть за парня по имени **Джеймс Сандерленд (James Sunderland)**, который, как вы уже поняли, отправляется в курортный городок со словесным названием Тихий Холм на поиски своей умершей (замечу, при загадочных обстоятельствах) жены.

Чем берет эта игра, так это сюжетом и атмосферой. Чем дальше мы продвигаемся по городу, тем больше интересных и, смею заметить, страшных вещей становится нам известно, и тем больше вопросов появляется. Не на все вопросы мы сможем найти ответы, создатели игры оставили простор нашему воображению. Кое-что придется додумывать самим.

Честно говоря, я не смогу ответить вам на вопрос, что именно происходит в Тихом Холме. Действительно ли эти события имеют место быть, или это просто горячий бред главного героя, чье сознание затуманено наркотиками? Решайте сами. Лично я считаю, что все увиденное нами правда. Я верю в мистику, в зомби и силы Тьмы. Специфика работы.

Но давайте не будем забегать вперед. Итак, что представляет из себя город, в который мы попали? Очень, скажу я вам, странное место: на улицах туман, хоть глаз выколи, в домах темнотища. Город производит впечатление заброшенного, шум ветра, шо-



роки по улам, летящие по ветру обрывки газет, следы крови на тротуаре. Разруха. Где все люди? Где хата бы обычные собаки и кошки, которых навалом в городах? Может, произошло какое-то бедствие, и все жители покинули городок? Но откуда новые газеты? Не могли же все жители исчезнуть с населенных мест за один день?

Все не могли. Это мы поймем, обнаружив первый труп. Некоторые уже никогда не покинут курорт.

Что несколько утомляет, так это туман. Ничего сказать его не видно, и он постоянно присутствует на открытых пространствах. Постоянно, день, постоянно туман. Нет, я понимаю, что игра создавалась для Playstation 2, и вышла еще в сентябре 2001 года. Да, я понимаю, что в ужастиках не нужна видимость на расстоянии 600 метров, и яркие краски для этого жанра не совсем подходят. Но все-таки слегка утомляет. Туман можно было бы сделать не таким надоедливым, например, поэкспериментировать и с другими природными явлениями. А так, если в помещении, то ночь, если на улице, то туман.

Но! Как подобраны текстуры, какая прорисовка! Смотришь все очень стильно, чувствуешь, что люди постарались передать атмосферу заброшенного города. Приглушенные краски, тени и хо всему этому прекрасное звуковое и музыкальное сопровождение. Музыка — это тема отдельная, за нее



я могу простить многое. Послушайте, причем жгательно с хорошей аудиокортой и колонками 7.1. Незыблomorphic ощущение. Именно звук делает игру по-настоящему страшной, поскольку, лично меня, монстры особа не пугали. Звук и напряженная атмосфера игры, заставляющая вздрагивать от малейшего шороха, от усиления похем на обычных приемники. Но об этом чуть позже.

Зло внутри нас

Этот город... Сначала я думал, что город вымер. Что в нем нет никого, кроме

монстров и трупов. Мне казалось, что я скитаюсь по обрывкам собственных кошмаров, медленно сходя с ума. Я ошибался, в городе есть и живые люди: живые, но не уверен, что они нормальные.

Первым встретившимся мне нормальным человеком была девушка по имени Анжела. Она приехала разыскать свою семью, но мне кажется, что с ней связана какая-то тайна. Как и весь город, как и я, она, кажется, сошла или только сходит с ума.

Лаура, маленькая девочка, похожая на ангела, но с характером демона. Она все время делает мне всякие пакости. Почему? И откуда она знает мою жену? И вообще, что делает маленькая девочка в городе, населенном монстрами, как она остается живой? Может, она — единственное нормальное существо, которое даже находясь в моем кошмаре, не видит монстров, а бродит по курорту, покрытому зеленью, иногда натываясь на меня?

Зэди. Очень странный парень, я нашел его рядом с мертвым телом, но он говорит, что не виноват. Может быть. После того, что я увидел, я уже никому не удивляюсь. Что он делает в этом городе? И, наконец, Мария — главная загадка этого города. Она так похожа на мою жену, так похожа, даже имя похоже! Но... Но это не моя жена.



С каждым шагом, с каждой минутой я прикипаю к разгадке тайны, нет сомнений, моя жена не умерла три года назад, но как это возможно? И... Мне страшно. Я не уверен, что хочу получить ответы на мучающие меня вопросы. Но я должен. Я должен понять, разобраться, что произошло с моей женой, с этим городом, со всем миром. Если в наш мир пришел Зло — я его останавливаю. Какой бы облик оно не приняло.

В поисках себя

Silent Hill 2, как ни крути, больше хоррор, чем еще что-либо. И, с моей точки зрения, дело тут не только в бродящих по улицам города монстрах и страшных звуках. Нет. Дело в сюжете. Дело в тайнах и загадках, которые вы будете решать на всем протяжении пути. Загадки, связанных с городом, с женой главного героя и... с самим главным героем, вернее, с тем, чем он будет стараться не вспоминать почти до самого конца. Сюжет мне очень понравился, разработчики действительно смогли меня удивить. Игра проходит как хороший детектив. С самого начала ты пытаешься догадаться, кто злодей и чем все закончится, но авторы, хоть потихоньку и приоткрывают завесу над тайной, все же застав-

ляют сомневаться до самого конца. Во всяком случае, я сомневался, и до сих пор не уверен в кое-каких своих выводах.

По поводу игрового процесса, думаю, вы уже поняли: ходим, увидев монстра, решаем загадки и смотрим ролики. О, кокие ролики! Они мне очень понравились: анимация, мимика героев, их движения — отлично. Пожалуй, из известных мне компьютерных игр, с SH 2 по качеству роликов может сравнить-



ся только второй NOLF. Посмотреть их, без сомнения, стоит, тем более, что можно это сделать и не входе в игру, — такая функция предусмотрена, но, как вы знаете, пользоваться ею стоит только после прохождения. Плянуть, вдруг чего-то пропустили...

Теперь о загадках. Увы, создатели игры, компания Konami, наступила на любимые грабли остальных разработчиков. Что нам не нравится в проектах данного жанра? Во-первых, минимум минус «Одного в Темноте». Правильно, поиски ключей и тупые загадки. И то и другое в игре присутствует. Чтобы попасть в нужную комнату на третьем этаже, придется искать ключ на втором этаже от помещения на первом, через которое мы побремеемся на пожарную лестницу, а она приведет нас... Я, конечно, утрирую, но в целом очень похоже. Впрочем, нам, людям тренированным, подобные «новаторы» таким уж страшным минусом не кажутся, хотя временами довольно сильно напрягают. Особенно, когда нужно найти предмет в одном конце города, чтобы использовать его в другом.

Второй минус — тупость некоторых загадок. Нет, я слышал о загадочной японской душе ©, но ведь не настолько. Примеры при-



водить не стану, добы не спойлить. В принципе, разобраться можно, а кто устанет — вот вам две ссылки на сайты с проходками. Хотя лично я пользоваться ими рекомендую только в самом крайнем случае, иначе лишите себя большого куса удовольствия. Впрочем, решайте сами: <http://www.cgn.ru/art.php> (особенно рекомендуется для счастливых обладателей приставки), и http://www.7wolf.net/index.php?content=solutions&dir_id=6730&rvw_id=14447&page_num=0. Хочу добавить, что, к счастью, далеко не все загадки тупые, интересных

(простых и сложных), тоже хватает, что очень радует.

В общем, в игре есть как очень сильные стороны (сюжет, звук, атмосфера), так и откровенно слабые. Кстати, о еще двух не слишком воздушивших меня вещах сейчас и поговорим.

Проблема номер ван — управление. Вы играли в консольные игры? А в порты? Тогда вы меня поймете, мышки в игре нет по опре-



деления! Стрельба и удары происходят при помощи нажатия двух клавиш: сначала нужно нажать кнопку наведения на цель (по умолчанию F), а потом — на действие (пробел). Очень лихо. Но, в принципе, привыкнуть к подобному управлению не очень сложно, и к концу игры я его причислил часто условно.

А вот что действительно не понравилось — так это камера. То мы смотрим на героя сзади, то спереди, то сбоку, то сверху... Бррр. Увидите, в общем. К этому, конечно, тоже можно приспособиться, но меня, как человека, не привыкшего к приставочным играм, камера нервировала в течение примерно часа. Хотя, некоторым нравится ☺

Теперь еще одна важная вещь, которую можно отнести к плюсам, — выбор уровня сложности. Что вы предпочитаете: много стрельбы и легкие загадки или наоборот? Уровень сложности варьируется в обоих случаях — выбирайте тот стиль прохождения, который вам больше по душе, и вперед. Я играл на «нормале». И там и там, чего и вам рекомендую.

Таящиеся во тьме

Вы по-прежнему не боитесь темноты? Вас не пугают ночные шорохи? Вы все еще не верите в мистику?



Хорошо. Значит, вы мне не поверили и сочли мою историю очередной страшной сказкой. Можете пойти домой, погасить свет и спокойно лечь спать.

Только, если однажды вам придет письмо от человека, который давно уже умер, если, возвращаясь домой, вы услышите за

спиной тяжелое дыхание и, обернувшись, ничего не заметите, если ваш радиоприемник начнет давать сильные помехи, если...

Просто вспомните мою историю.

Будем жить

Будем, естественно. Весь вопрос, с чем и против кого ☹. Как вы поняли, это я решил поговорить о нашем арсенале. Сразу скажу, он не велик, так что подробно описывать я его не стану. Итак, первое, что нам падается под руки, — старый радиоприемник. Очень полезная вещь — реагирует на приближение монстров. Типа радар. Сразу после этого можно воспользоваться палкой с гвоздями, дабы объяснить первую из монстров политику нашей партии. Добра. Эта палка надолго станет вашим незаменимым оружием. Потом мы найдем фонарик, и бродить по темным домам станет веселее. А дальше, дальше как обычно — в дело пойдет огнестрельное оружие, начиная с пистолета. Оружия, увы, немного, но учитывая, что довольно большой кусок игры я прошел, пользуясь в основном палкой и трубой и лишь иногда вытаскивая пистолет, можно утверждать, что арсенала нам хватит.

Тем более, что и противников (точнее, их разновидности) не слишком много, и с большинством из них (естественно, не считая бос-



сов) справиться не очень сложно. Естественно, если вас окружили, то... То вы поймете, что Джеймс не просто смертен, намного хуже — он внезапно смертен. Увы, количество здоровья на экране не отображается, так что об этом приходится только догадываться. Если на мониторе появился красный крест, — значит, дело плохо. Но вот насколько? Это вы сможете узнать, только перейдя в инвентарь. Не слишком удобно, да?

Если сравнить арсенал оружия и количество монстров с «Одиным в Техноте», то сравнение, явно, не в пользу SH-2. Но, как по мне, появление в игре лэйнгангов и прочего фантастического оружия только бы ее испортило. Хотя можно было бы и добавить простого вооружения. Оружия, как и монстров, много не бывает ☹. Но не стоит забывать, что перед нами ужасик, а не обычный шутер.

Вот, кажется, все основное рассказал. Ах, да! Чуть не забыл! Радостная вещь для играющих на компе — теперь сесть можно в любом месте игры, а не только в местах, предусмотренных разработчиками. За это большое спасибо.

Вывод

Думаю, для тех, кто дочитал мой опус до конца, все и так ясно, ну а для тех, кто чи-

тает только ВЫВОДЫ, немного повторюсь. Игра мне понравилась. Очень. Тем более, что играми подобного жанра нас радуют, увы, не часто. Да, не обошлось без недостатков, но сюжет так затянут, что об обрехах и недоработках разработчиков как-то забываешь. Только в первый час игры они бросаются в глаза, а потом ты втягиваешься в загадочный мир Тимко Холма, и становишься не до мелочей. Во всяком случае, так было со мной.

У игры своя необычная атмосфера, в меру страшная. От ужаса я не орал, но пару раз меня дергало. Для получения максима-



льного эффекта рекомендую запускать ее ночью, с хорошим звуком и выключенным светом. Желательно, чтобы дома больше никого не было.

Что еще можно добавить к уже сказанному? Наверное, почти ничего. Нет, есть еще вещи, о которых я мог бы рассказать, но тогда получится спойлер, а зачем портить вам впечатление от игры, описывая самые яркие моменты? Правильно, незачем.

Да, еще хочу заметить, что в игре не одно окончание. Не забывайте об этом. Может быть, для вас эта история закончится совсем по-другому...

Заключение

Я устал. Устал бояться. Устал носить с собой свою тайну. Устал от мук совести и недобросовестности. Кто я? Одинокий путник, заблудившийся во тьме и тумане. Кто мои спутники? Такие же заблудшие души.

Почему Зло выбрало именно меня своей очередной мишенью? Наверное, потому что я сам открыл ему дорогу. Тогда, три года назад, когда...

Впрочем, не стоит об этом. Пусть моя тайна умрет вместе со мной.

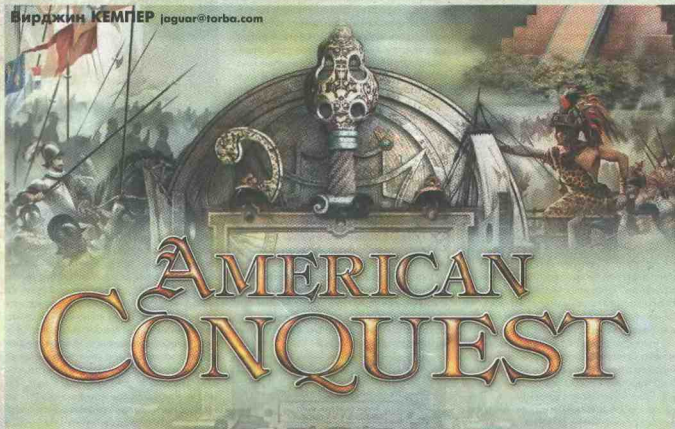


Помни одно — страшна не та Тьма, которая снаружи. Страшна та, которая внутри. Внутри каждого из нас. Именно она открывает дорогу страху и смерти. Именно от нее нам никогда не избавиться.

Именно из-за нее мы боимся темноты, боимся остаться один на один с самим собой.

«Я конквистадор, в панцире железном...». В этом здании воскресает кровавая эпоха завоевания Американского континента европейцами. И не бояться же они гнева страшного Кетцалькоатля и Уитцлипатли! Зов Эльдорадо сильнее гнева богов.

Вирджин КЕМПЕР jaguar@torba.com



Жанр: RTS

Разработчик: Руссобит-M

Издатель: GSC Game World

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-450 МГц, 64 МБ RAM

✓ **рекомендуемые:** P4-1700 МГц, 512 МБ RAM

Пожокие игры: Казаки

Поддержка: multiplayer LAN, Internet

— Давно он в таком состоянии? — спросил Ранд, зайдя в палату и увидев Кемпера, сидящего на кровати в смиренной рубашке.



— Не знаю, — ответил главврач — по крайней мере с тех пор, как мы его поймали. Мы нашли у него в кармане удостоверение агента ДЗБР. Собственно говоря, потому вас и вызвали.

— Вы его что, ловили?

— Ну да. Как утверждает участковый милиционер, этот подозрительный тип в

4:00 вышел из здания компании GSG Game World с размазанной физиономией, с пояса свисал сверкающий томагавк. Подойдя к милиционеру, он спросил, в какой стороне находится ближайший трейд-пост. Участковый заподозрил неладное и решил задержать неизвестного. В ответ ваш агент напал на работника правоохранительных органов. Слеснорупа взяла его как раз в тот момент, когда он пытался снйть с милиционера скальп. Потом они доставили его сюда.

Не долго думая, Ранд подошел к Кемперу.

— Здравствуйте, шеф — с трудом припоминая слова, произнес Кемпер. — Как дела в штабе?

— Ничего, а ты как?

— Тоже ничего. Шеф, я тут недавно побывал в очень интересном здании под названием American Conquest, наши земляки строили, между прочим.

— А отчет ты написал?

— А то. Правда, его у меня отобрали на входе вместе с пятью бизоньими языками, которые я хотел продать.

— Вот и хорошо. Я заберу отчет, а ты пока посиди.

— Шеф, я не хочу здесь оставаться.

— А тебя никто не спрашивает, — услышав Кемпера уже за дверью.

Мечта о неизвестных землях, полных сказочных богатств, вела их сквозь бушующие просторы Атлантики. Представив перед ними рай таил немало опасностей: ослепленные наживой европейцы натолкнулись на ожесточенное сопротивление индейцев. За этим последовали века кровопролитной войны, навсегда изменившей облик Нового Света. Такова история этого континента. Хотите ли вы изменить ее?

Собственно, с подобных слов и начинается игра. Давайте же посмотрим, что нам приготовили парни из GSG.

Предлагаю начать обзор с «Одиночной игры». В нашем распоряжении 8 кампаний, 9 одиночных миссий, также есть возможность создавать одиночные карты (выставлять тип местности, количество ресурсов, державу, за которую будем играть, «крутизну» противников и т.д.). Как вы, надеюсь, уже поняли, иг-



ра посвящена покорению европейцами Американского континента. Все начнется с высадки Колумба, а закончится образованием США, Канады, Мексики и других государств.

Все кампании очень интересны. В каждом из них есть что-то свое, особенное. Вместо видеороликов перед каждой миссией нас ждут устные исторические экскурсы в соответствующий эпизод истории. Так нам поведают и о открытии самой Америки, и об испанском искателе сокровищ по имени Писсарро, и о великом вожде индейцев Текумсе. Всего в игре четыре уровня сложности, и если на первом противник открыто тупит, то уже на нормальном он начи-



нает поражать богатством стратегических маневров. Если в вашей обороне есть пробелы, он обязательно ее использует, если же нет, она у вас скорей появится благодаря его спланированным действиям.

Тактика ведения боя была полностью изменена. Во-первых, крестьяне разучились строить такие важные постройки, как стены и башни с пушками. Отсюда возникает вопрос: а как тогда обороняться? Очень просто. В качестве оборонительных построек выступают любые здания. Легким движением руки засаживаем первых попавшихся юнитов в церковь или куда-нибудь еще — и вуаля, церковь превращается в элитный дот. Стоит противнику слишком близко подойти к церкви, как по нему дадут залп из самолетов. Чем больше людей сидит в здании, тем более опасной будет стрельба. Самыми сильными зданиями являются крепость (300 человек) и форт (75 человек). Помимо самолетов, воины стреляют еще и из пушек. Два-три залпа из крепости способны положить солидную толпу противника. Правда, круто? На улице, постройке юнитов и стрельбе — вещи несомнимые. То есть, ваш форт не может одновременно стрелять и тренировать пиканеро.

Штурмовать здания стало намного тяжелее,



ведь в зданиях сидят люди, которые не спешат сдаваться. Но не беда, выбираем отряд, кликаем на здании мышкой, воины заходят внутрь, и оттуда начинают доноситься крики. Естественно, чем больше народу зайдет в здание, тем быстрее вы его возьмете. Если через некоторое время цвет

здания не изменится, значит, штурм прошел неудачно. Если над зданием взметнулся ваш флажок, значит, оно теперь принадлежит вам.

Еще немного о юнитах. Они теперь созданы из крестьян. Есть крестьяне в крепости — солдаты производятся, нет крестьян — не будет и новобранцев. Каждый юнит обладает опытом и моралью. В сражении армия может дрогнуть и отступить, если уровень морали будет слишком низким. На самое главное нововведение по части юнитов такое: теперь у каждого в душе трепещет нечто вроде страха. Попробую объяснить. Если выделить юнита и нажать на **U**, то в открывшемся окошке можно будет увидеть, сколь велик его страх перед сражением вообще, и кого он боится больше всего (например, людей на лошади). Чем больше сражений за плечами юнита, тем больше у него опыт, следовательно, меньше вероятности, что ваш подопечный будет спасаться бегством с поля боя при первой же подходящей возможности.

Теперь многое будет зависеть и от барабанщиков и знаменосцев. Если у вас создано боевое построение (кстати, все то у пехоты их три: линия, квадрат и каре, у конницы их тоже три), то после убийства вашего барабанщика или знаменосца угроза бегства вашей армии стремительно возрастает.



У конницы тоже появились офицеры и знаменосцы. Ворваться в здание на конях не представляется возможным, поскольку их большой, хм... круп не пролезит в двери (только в ворота фортов и крепостей).

А вот артиллерию парни из GSG все-таки обидели. Пушка всего одна, причем одна на всех ☹. Стреляет она, правда двумя видами зорьдов: ядрами и картечью. С первыми вроде бы все понятно. А вот картечь — это что-то. Хоть и дальность стрельбы ею очень слабая, но уж если попал, так попал. Как-то раз в одном таким выстрелом уложил порядка двухсот вражеских конников. Но не забывайте, что при стрельбе картечью пушка не наводится — в какую сторону она смотрит, в ту и будет стрелять. И по своим, и по врагам ☹. Зато свое обещание разработчики выполнили. Артиллерию теперь обслуживают пять человек: двое толкают пушку, двое несут ящик со снарядами и зоряком в случае необходимости и один просто командует. Так что, братцы, никакого искусственного интеллекта ☹.

Ну и последнее — флот. Коробки! Со скоростью, конечно, у них проблемы, зато с убийственностью все окей. Пару залпов — и нет больше вашего форта. И на всякую там мораль им наплевать. Правда, угля на них не напасешься.

Государства

В войне участвует двенадцать независимых держав. Условно их можно разделить на две



категории. Первая — Жадные Завоеватели. В их состав входят: Испания, США, Британия и Франция. Игра за одно из этих государств, я советую вам использовать строительную тактику. Попросту берете отряд солдат и десанта крестьян, подбираетесь к поселению противника (желательно поближе) и неподалеку начинаете строить крепость или форт. Как только строительство подойдет к концу, берем всех солдат, которые тусуются неподалеку, и запускаем их в форт; крестьян отводим за него, но не очень далеко. Конечно же, как только ваши войска зайдут в форт, он начнет стрелять по городу или деревне. В ответ противник бросит на вас все свои силы, но форт отбьет атаку. Если же атака будет слишком сильной и ваш форт начнет гореть, то подведите крестьян и отремонтируйте его. И так до тех пор, пока враг не потратит все имеющиеся в его распоряжении войска. Как только атаки утихнут, запускаем в город свою армию, штурмуем в первую очередь кузницу и сразу же взрываем ее (кнопкой Delete). Без кузницы враг не сможет строить войска. Потом захватываем форт и крепость, ну а потом уже все остальное. Как только расправились с одним противником, точно таким же способом выносите другого. Учитывая прогрессирующую стоимость однопалатных строений, есть смысл уничтожить те, которые перестали нести защитную функцию. Общие юниты — они есть у всех — крестьянские, пиканеро (у испанцев албандриши), аркербурзер, фузилер, мускетер. Конница: драгуны 17 века, драгуны 18 века. Еще знаменосцы и офицеры, пешие и конные, священник. Далее пушка, единственная в сво-



ем роде. Из флота: фрегат, каравелла, лодка, паром. В войсках Испании в наличии имеется рейтер — конный стрелок. У США и Британии есть трапперы — животовые ребята, зато могут охотиться на бизонов, добывая тем самым еду. Ресурсы, кстати, остались прежними.

Вторая категория — Непокорные Зулусы. К ним относятся: *Майя, Делавары, Ирокезы, Инки, Гураны, Ацтеки, Пуэбло и Сиу*. Как видите, вторых больше чем первых. Их тактика довольно-таки проста. Плодям тол-



пу побольше — и вперед, штурмовать вражеские стены. Это несложно, поскольку юниты у них неприхотливы. Так, у некоторых племен крестьяне, которые являются одновременно лучниками, стоят по 10 единиц еды за штуку, при этом уровень их здоровья равен 10 (если, конечно, не произвести соответствующие апгрейды). Крестьяне некоторых племен напрочь отказываются строить шахты, но они им и не особо нужны, так как для нормального развития армии вам потребуются только еда и дерево. А золото дают так называемые *трейд-посты*, которые по совместительству служат еще и рынками (единственное здание, из которого стреляют мушкетеры — са все остальных летят стрелы). Кое-какие племена все же додумались строить шахты, но зато у них нет этих самых *трейд-постов*. Среди племен наибольшее различия в развитии экономики и специфике армии. Например, племя *Сиу* не умеет заниматься земледелием, зато по части охоты они на высоте. Единственное сходство между племенами — это их флот: рыбацкое каноз, боевое каноз и пором.

Описание каждого племени заняло бы очень много места, поэтому рассмотрим два наиболее мне приглянувшихся.

Итак, *племя Сиу*. «Навигатор игрового мира» назвал это племя самым сильным. Почему? Ну да, их крестьяне намного сильнее некоторых воинов и они никогда не сдаются в плен, да, у них самая сильная конница в игре, но скажите мне — толку-то от этих всадников, если мне надо захватить здание? Кроме охотников и крестьян, пеших юнитов обнаружено не было.

Зато племя *Майя* вполне обходится и без конницы. Их воины с молотком очень сильные и требуют меньше ресурсов. Скорость постройки у *Майя* намного превышает скорость постройки у *Сиу*. Вот и представьте себе такую картину: полчища воинов с молотком несутся через всю карту и сносят все на своем пути. А самые большие очаги сопротивления оставлены на разрыв лучников, которые умеют стрелять зажигательными стрелами. Зрелище, скажу я вам, просто потрясающее (постройки горят, крестьяне мертвы).

Горы, леса и города

Графика в *America Conquest* превосходит графику «Казанова» по всем показате-

лям, но при этом сохраняет сходство. Но меня произвел большой впечатление испанский рейтер, сражающийся с пятью индейцами. Поверьте, это выглядит действительно грандиозно! Прекрасно продумана архитектура зданий, как и было написано в описании игры (сплинную хижину пуэбло мы никак не перепутаем с домом холопистов), уникальные юниты, одетые в уникальную форму. В игре порядка 1000-ти элементов различных ландшафтов и 200-от видов флоры и фауны (чего только стоят бизоны и медведи, обитающие в лесах севера). Музыка хоть и неплоха, но однообразна. А вот к звукам никаких претензий. Шум сражений, предсмертные крики, стук барабанов, вопли озверевших индейцев — настоящая симфония!

Сетевые баталии

Теперь поговорим о мультиплеере. Играть можно как по локальной сети, так и через Интернет. Максимальное количество игроков — семь. Из режимов присутствуют:

Deathmatch — вы создаете карту, редактируете ее. Потом другие игроки присоединяются к вам. Задача, как всегда, — разнести все и убить всех.

Historical Battles — вы любите исторические битвы? Тогда этот режим именно для вас. В нем в точности воссозданы ландшафт, расположение, состав и соотношение противоборствующих сторон. Перед началом сражения вам предоставляется возможность узнать о событиях, предшествующих сражению, также о его ходе и о его результатах. Таким образом, в режиме исторического сражения нет сюжетного развития, вам предстоит возродить одну из сто-



рон, провести сражение и подтвердить или опровергнуть его исход, вошедший в историю. В этом режиме, в отличие от режима *Deathmatch*, вы не можете определять количество игроков, которые будут играть с вами, придется довольствоваться тем, что есть.

War for America — изюминка разработчиков. Это режим онлайн-войны, в котором игроки сражаются на карте Америки, защищая свою страну и захватывая территорию вражеских государств. Прекрасная возможность проявить себя стратегом государственного масштаба. Вот, в принципе, и все, что касается сети.

Глюки, недочеты и прочие приколы

Самых глюков в АС немного. В основном это усохшие деревья, которые нельзя рубить, бегущие по крышам ирокезы,

пушки, которые намертво застревают между камнями, и лодки, пытающиеся плавать по земле, а еще крестьяне, духи которых после смерти по-прежнему продолжают рубить лес @. В кампаниях за Испанию есть очень интересный глюк: прошли пятую миссию, а в шестую не перешли (после прохождения миссия загружается снова). К недочетам я хотел бы отнести уди-



вительную способность компьютерной одной лодкой топить фрегат — как только лодка подливает вплотную, вся команда фрегата в панике бросается за борт, и корабль перестает стрелять. Зато лодку потопить очень тяжело. С зумом разработчики немного перестарались. Во-первых, всего два вида — один чересчур мелковат, другой наоборот. Еще есть фермы без урожая. Особенно мне понравился приколы со штурмом, когда в домик для пяти человек заходит толпа из ста человек (после штурма атаку выходат 95). Также хотелось бы иметь возможность крутить здания, а то иногда приходится склад ставить вместо блокгауза только потому, что он окнами смотрит в ту сторону, в которую мне надо.

Вывод

Что же мы имеем в итоге? Хороший сюжет, отличную графику (не надо нам никаких трехмерных фокусов!), весьма напряженный геймплей. Одним словом — хит. Хит, в который обязательно нужно поиграть, даже если ты не фанат реалтаймовых стратегий.



— Это все ваш агент натворил! — кричал мэр Игрограда Т.К. на Ранда.

— Да не мой это агент, да и вообще это могу сделать кто угодно.

— Значит, по-вашему, кто угодно в 7:30 поднимал тревогу в психиатрической больнице, кто угодно ввязался в драку с охранниками больницы, кто угодно надел на повара чистильную рубашку и выкинул его в окно, кто угодно прогрыз в бронированной двери дырку и убежал через нее?

— Значит, следов нет?

— Попробовал бы он следы еще оставить!

КОМПТЕКСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
по самым
НИЗКИМ
ценом

Звоните!

236 66 00
www.ktc.com.ua

Летающие острова — не фантазия и даже не заставка нашего "Игрограда", а новое здание на границе кварталов action, RTS и RPG.

Дмитрий ЧИТАЛОВ alonegamer@ukr.net

PROJECT NOMADS

Жанр: action/RTS и, может быть, чуть-чуть RPG

Разработчик: Radon Labs

Издатель: CDV Software

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-600, 128 Мб ОЗУ, GeForce 2;

✓ **рекомендуемые:** P3-1000, 256 Мб ОЗУ, GeForce 3

Недавно вступивший в должность оперативник Департамента Защиты Виртуальной Реальности агент Читалов, после победы из концентрационного лагеря долгое время не мог оправиться от психологической травмы. Даже сидя на своем привычном месте возле компьютера, он слышал звук приближающихся фашистских патрулей. Каждый день, словно повинуясь какому-то неизвестному инстинкту, он вставал и выходил на лестничную площадку для утренней перекулички. Работа в ДЗВР оказалась не такой простой — чувствовал он себя все хуже и хуже. Первые признаки преследования виртуальной реальностью — бессонница и нарколепсия — налицо. Нужно было срочно менять обстановку. Новый приказ начальства под грифом «Секретное»,

лепота. Далее мы приводим его несвязный рассказ, поведенный в бессознательном состоянии, после возвращения из мира Project Nomads.

Что? Опять? Почему здесь так темно? Надоело... Если это снова гестаповская одиночка — падаю Ранду заявление об отставке! Стоп, я здесь не один. Откуда-то сверху слышится странный голос. Хоть что-то радует... Что он говорит? В хаосе войны был уничтожен мир, древняя цивилизация Строителей погибла, и теперь, по прошествии длительного периода, лишь обломки некогда великой планеты пролипают в просторах космоса!

Все, я опоздал... Прощай, работа в Департаменте. Разрушение целой цивилизации не простят никому. Но что это? Три летательных аппарата неизвестной мне конструкции, выйдя из невидимого вихря, рассекая крыльями воздух, стремительно приближались. Глухой голос вновь напомнил о себе и сообщил, что это кочевники. Выжившие после катастрофы со временем приспособились к новым условиям и, постоянно перемещаясь с одного острова на другой, занимались поиском древних артефактов Строителей. И я должен был разделить судьбу одного из этих воздушных странников. Фух... Так бы сразу и сказал. А то я думал, что уже все потеряно, и мои услуги здесь не понадобятся.

Вдруг в поле зрения, строго соблюдая строй, появились эскадра незнакомцев. Уже начавший надоедать голос доверительно сообщил, что это Стражи-Охотники, и ждать от них добра, по меньшей мере, туго. Ну что ж, нам не привыкать. Дайте мне в руки штурвал, и я покажу непрошеным гостям, почему флот лиха. Но было уже поздно — силы оказались слишком неравными. Двое других кочевников стали пленниками, а мой горящий самолет разбился о скалы. Стражи приняли меня за мертвого и бросили. Первая мысль, которая пришла мне в голову, когда я очнулся после аварии: «Где я?». Кругом только висящие в воздухе пустынные островки и небо — высокое, необъятное и необычайно красивое... Мечта любого абстракциониста. Что делать, куда идти — загадка. Ну ничего, не впервой — разберемся.



доставленный почтовым курьером Департамента со странным прозвищем «Мыло», обрушился на агента неожиданно. «Попался!», слышу, что в Игрограде обнаружено поселение кочевников. Проверить их на лояльность и при необходимости определить на постоянное место жительства». Шеф был, как всегда, краток и лаконичен. Приказ есть приказ, поступившие выше указания нужно выполнять безоговорочно. И агент Читалов, запав еще недокуренную сигарету, встал из-за CD-ROM и приготовился к очередной те-

Смешивать игровые жанры в различных пропорциях в надежде получить доселе невиданную гремучую смесь, от которой несется голова даже выдающим виды геймерам, — излюбленное занятие многих разработчиков. Если коктейли из action/RPG и RTS/RPG стали всенародно любимыми, то к попыткам многих игровых компаний оживить комбинацию action/RTS геймеры отнеслись с холодком. Хотя некоторых такой ход все-таки заинтересовал, и они стали постоянными поклонниками этого жанрового гибрида. Общепринятые стандарты здесь отсутствуют, бесконечные клонирования, как средство получения



максимального количества денежных знаков из кошельков доверчивых граждан, тоже не прижились. Поэтому каждая новая игра жанра action/RTS — это всегда свежий взгляд, всегда непредвзятое отношение. Низкий поклон Sacrifice и Battlezone — живому доказательству мною сказанного.

На всех недавних выставках электронных развлечений, включая E3 и ECTS, слава вокруг тогда еще не вышедшего Project Nomads гремела повсеместно, говорили о его новизне и оригинальности. И теперь, уже после долгожданного выхода, пришло время играть, играть и делать соответствующие выводы. Итак, начнем @.

Новоприбывшему кочевнику отводится в распоряжения один из многочисленных галек скалистых островов. Это и место для постройки будущей базы, и способ передвижения по игровому миру. Изначально главный герой-кочевник не способен практически ни на что, кроме как совершать неудачные прыжки. И именно ваше чужое руководство превратит его из неопытного новичка в прозу для всех недругов. Все строительство в PN происходит

с помощью неких артефактов. По мере прохождения миссий их можно найти, экспроприровать у врожденные настроенных NPC или на шору получить от более дружественных. После создания того или иного здания артефакт автоматически изымается, а если строение разрушено (добровольно — из-за острой нехватки места на острове или врагом — во время нападения на базу), он вновь будет



где-то ждать игрока, и при необходимости его можно подобрать и вновь использовать по прямому назначению.

Но это все относится только к вашим строениям. После разгрома вражеской базы вы не получите ничего, кроме осознания собственного величия. Кстати, чтобы удовлетворить архитектурные позы игрока, необходима *мана* — наиболее ценный ресурс в PN. Рациональное ее использование — залог победы в любом сражении. Полностью исчерпавшие запасы энергии, которые не очень быстро восстанавливаются, как правило, приводят к невозможности ремонта строений, что в разгар битвы может оказаться фатальной оплошностью.

Теперь давайте подробнее остановимся на самих сооружениях. Первое и самое главное — это *маяк*. Он вам дан изначально, и его нельзя снести. Если в результате хитрой вражеской диверсии вы его потеряете, это будет означать моментальное поражение и Load Game. Именно благодаря маяку ваш остров перестает быть безжизненной каменной глыбой и, проиницировав все мыслимые и немыслимые законы физики, обретает возможность перемещаться в пространстве.

Второе по значимости строение — *смотровая вышка* — ваш навигационный центр. Забравшись на его вершину, при помощи нехитрых манипуляций с левой кнопкой мыши, можно задействовать все скрытые отposito-



раннего взгляда механизмы и заставить наш воздушный корабль дрейфовать в указанном направлении. Его разрушение не смертельно, но это фактически «вмат в один ход».

Электростанция способствует успешному восстановлению энергии. Постоянно сле-

дить за ее состоянием — священная обязанность любого ковенника.

Хранилище как хранилище — надежное место для складирования артефактов. Исходя из того, что одновременно вы можете переносить не более трех штук, значимость сейфа трудно недооценить.

Производственные мощности ковенников представлены **ангаром для самолетов**. Выпустив пару клубов черного дыма и выйдя на-гора единственного истребителя, он закроет в ожидании безвременной кончины своего детища. А пока биплан целый и невредимый будет кружить вокруг своей или вражеской базы, добьются от ангара, чтобы он вновь начал выполнять свои обязанности, не представляется возможным.

Организовать пассивную оборону острова помогут **орудийные башни**. Они бывают трех видов и различаются между собой дальностью стрельбы и количеством наносимых повреждений. Вначале доступна лишь самая слабая, позже, по мере прохождения игры, ее можно проапгрейтить.

Вот с таким нехитрым джентльменским набором игрок начинает свое странствование по вселенной PN. Со временем база полностью преобразится: более скорострельные турели, более емкие хранилища, более мощная воздушная техника и множество других не менее полезных мелочей помогут сокра-



тить нелегкий быт волшебника-градоустроителя. Ну вот, со стратегической частью, вроде бы, все ясно.

Теперь давайте присмотримся к тому, что собой представляет action. Орудийные башни после постройки можно оставить в покое, доверив управление им AI. Но как показывает мой предыдущий игровой опыт, надеяться на искусственный интеллект особо не стоит. Так что во время массовой атаки на ваш остров вполне разумно будет взять под контроль одну из пушек и уже самому производить отстрел нападающих стражей. Этот незамысловатый процесс иногда чересчур затянут и часто дует повод вспомнить Operation Blockade.

Сестя за штурвал единственного истребителя — тоже не проблема. Находясь в ведении компьютерного интеллекта, он практически бесполезен, зато с вашим участием может превратиться в серьезный оборонительный или атакующий инструмент. Управление непростое, полностью аркеадное, и поэтому освоить трюки высшего пилотажа — дело нескольких минут.

Ню, помимо всего прочего, сам по себе ковенник — существо далеко не безбидное. Кроме мирных, созидательных, в игре присут-

ствуют и боевые артефакты. Каждый из них наделяет нашего героя определенными магическими способностями. Наиболее перспективной я считаю **магию «бомбы»**. Ее огромная разрушительная сила и вереница пре-



ращенных в пыль вражеских баз тому свидетельство.

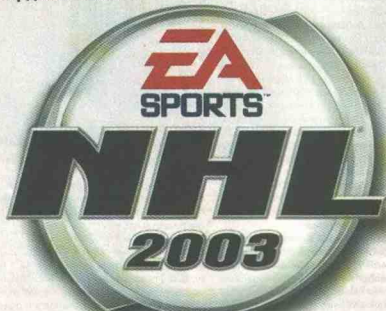
Теперь пришло время рассказать еще об одной особенности, принесшей PN особую пикантность. В самом начале сюжетной линии приведет нас на остров, заселенный отвратительными насекомоподобными тварями, возмнившими себя охранниками древних сокровищ. Разобравшись с ними с помощью файербала и вдоволь набегавшись по пересеченной местности, я заметил какую-то сверкающую несусрезность и решил ее подобрать. Игра сообщила, что мне крупно повезло, и я стал обладателем **джет-пака**. Ни секунды не сомневался, я, естественно, решил опробовать его в действии. Двойной щелчок правой кнопкой мыши — ноги отрываются от брвенной земли и я лечу, лечу, лечу... Ощущение непередаваемое: захватывает дух и кружится голова. Все поклонники Бэтмена и Супермена плочут от безысходности, отказываются от былых кумиров и бегают по городу в поисках диска с игрой. Геймерам с боязнь высоты и слабым веститулярным аппаратом советуется держаться от PN на расстоянии пушечного выстрела. Вдоволь насплавившись всевозможными виражками, пики и мертвыми петлями, я до сих пор иногда летаю во сне, хотя «Рос-тишк» ни разу так и не попорбавал. Очень рекомендую зато на минуту пренебречь надоевшей гравитацией и насладиться полетом в PN.

Графический движок Nebula Device поражает своей красотой и неоптимизированностью, заставляя потеть даже старшие Атланы и Джифорсы. Любители подсыпать пылины давно сблизил со сче-та. Восте постоянной ряби в глазах в желто-красных тонах, думаю, на одном из островов они будут рады созерцать не менее впечатляющую ярко-зеленую папитуру.

Фэнтезийная антиутопия, которая просто-таки потрясающе реализована девелоперами при помощи звуковых и визуальных эффектов, на уровне сюжета реализована очень слабо. У сценаристов явно не хватило ни времени, то ли энтузиазма. Но на эти мелкие недоработки можно и стоит закрыть глаза. Среди засилья клонов, сиквелов и add-on'ов PN — это платок свежего воздуха. Бегите, покупайте — иначе рискуете задохнуться в компании птитога АйсВинда и десятой Диобны.

Добро пожаловать на ледовый стадион Игромада! Читайте репортажи о великом ледовом боище, в котором участвуют лучшие дружины рыцарей клюшки и шайбы.

Вирджин КЕМПЕР



«Так, ну-ка по местам! Звонок уже давно прозвенел, а вы еще жуете. Тишина в классе, я сказал, тишина, — звук выстрела. — ТИШИНА!!! Я сказал... Хочу сделать небольшое объявление. Директор Ранд отсутствует, поэтому урок по метанию гранат буду проводить я. Так, ну-ка все вернулись назад и сели на свои места!!! Что так приуныли? Учиться не хочется? И мне не хочется. Ну так давайте поведем в спортивный квартал и там сыграем в хоккей! Ладно? Вот и чудненько, идите одевайтесь. А я пока снаряжение собираю».

История ветерана

Когда у меня не было компьютера, а только-только я купил себе Sega, у меня



было одно желание: сыграть в Mortal Combat. Когда я купил себе Sony Playstation, я мечтал об одном — поиграть в виртуальный спорт: футбол, хоккей, баскетбол — мне было все равно, лишь бы спорт. Но когда я увидел все это...

Знаете, почему я не люблю виртуальный спорт? Причина одна, но весомая. Заговздала вся в AI команды. Ну почему, скажите мне, бот, находясь в одном метре от мяча, вместо того чтобы завладеть им, пробегает мимо, а? Почему при контратаке до ворот я добегаю первым? Ужас! И сколько я не играл в спортивные игры, так и не удалось найти мне достойного соперника

(ну разве что по сети). Сборная Украины то и дело выигрывала чемпионат мира, а ЦСКА становилась чемпионом кубка Стенли. Так же дело обстояло и с NBA (вот только в американский футбол я так играть и не научился). Потом я это все забросил и стал играть в другие игры. Но недавно компания EA Sports начала выпускать чемпионаты с логотипом «2003». Вот и решил я тряхнуть стариной и променять снайперку на клюшку, дымовые гранаты на



шайбы, а кевлар на щитки. Вот такая вот моя история.

История юного хоккеиста

Итак, компания EA Sports снова порадовала своих поклонников новой игроушкой. Хорошая игра, нечего сказать. И гра-

Жанр: Sport

Разработчик: EA Sports

Издатель: Electronic Arts

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-400, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-600, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео

ПРИМЕЧАНИЕ!!! Игра не пойдет без Internet Explorer 6.0

фика красивая, и играть интересно, ну и озвучка с музыкой не подкачала.

Как и в прошлых частях, у нас есть выбор между чемпионатами и дружескими встречами. Также на выбор нам предоставлено 56 команд. В списке есть и наша Украина. О чемпионате говорить в общем-то излишне, все и так понятно: выбрали команду — и вперед, дрались за кубок Стенли. Поэтому свой рассказ я начну именно с дружеского матча. Новичок вы или профессионал, неважно; мой вам совет: сыграйте вначале дружеский матч. Причем не забывайте обращать внимание на уровень сложности: в NHL 2003 они здорово отличаются. Если вы, господин ветеран виртуального спорта, думаете, что сможете играть на харде, успокойтесь: на харде компьютер от вас мокрого места не оставит. Да, как это ни странно, AI в игре действительно на высоте. А это значит, что теперь вы — не



единственное думающее создание в команде. Ваши партнеры ведут себя почти как настоящие люди, нападающие открываются на пас, защитники усердно держат противника. Что, не верите? Ладно. Случай из жизни (из виртуальной).

Дружеский матч, противник бьет по моим воротам, голкипер ловит шайбу, даю пас своему нападающему и вырываюсь вперед. В NHL 98 при контратаке я то и дело добегаю до ворот в гордом одиночестве. А тут, на тебе — стоят мои два красавца возле ворот и ждут паса. Ну скажите, это не прекрасно? А-а, to-to! Голкиперы в NHL не менее круты и могучи. Они иногда показывают такие акробатические приемы, что сам Джеки Чан помер бы от зависти! Кстати, носчет Джеки Чан. Кроме как клюшкой, мы еще и неплохо умеем орудовать кулаками, так что если кто-то вызывает у вас раздражение,

просто подойдите и набейте ему фэйс. Вот так вот, а вы говорите, неинтересно.

Управление в игре осталось прежним, все те же четыре кнопки (**X**, **Z**, **C**, **Space**). Никуда не делись и все фишты с клюшкой. Вот удар с разворота, например (клюшкой, не ногой ☺). Добавилось много новых технических изысков. Забивать, конечно,



легче не стало, но зато глазам приятно. Заскидывая шайбы в ворота по-прежнему проще, отдавая пас на другой фланг, тем самым заставляя вратаря разрываться между двумя штангами. Но как всегда, не обошлось и без ложки сами знаете чего. Сюда относится и прикол с пробегающим мимо шайбы хоккеистом, и подрав всей команды плотненько на штурм вражеских ворот, в то время как на страже моих один вратарь остается. На этом я часто ловил противника, а он с таким же успехом ловил меня. Вот, в принципе, и все недочеты в геймплее. Играть в NHL 2003 можно также и через Интернет, для этого нам даже отдельное меню выделили. В общем, любители сетевых баталий не останутся в сабде.

А бабушки все падали и падали...

Многие говорят, что графика в игре не главное. В некотором роде я с этим согласен. Взяв, к примеру, тот же Digger — нужны ли там графические навороты? Зато вряд ли вам интересно стрелять в шепшущихся лиселиями монстров. Графика в NHL не то чтобы красивая — она замечательная. Хоккеисты выглядят почти как в реальности, двигаются тоже хорошо. Видеооперилки и вообще блеск. Это и замедленные



съемки после удачно проведенной атаки, и зуммирование болельщиков, которые теперь из лирических инсталляций в костюмах превратились в объемные объекты, а также научились свесить махоту руками, вставать и даже разговаривать. Особенно меня поразил подросток на трибуне в командной рубашке с логотипом моей команды. А как

вам группа арбитров, собирающая кепки болельщиков на поле, или возмущенные зрители, стряхивающие с себя осколки от заградительного стекла после очень сильного удара. А как тренеры обеих команд спорят с судьями? Нет, друзья мои, это надо видеть. Очень эффектно разработчики продумали заставку перед матчем: на первый план выносятся коимата игроков, где команда, за которую вы собрались играть, готовится к матчу. Все это перемежается образами коллективного бессознательного: вратарь, сделав эффектный кувирок в сторону, ловит шайбу, здоровенный хоккеист толкает коллегу из команды противника, и тот улетает с поля. Очень красиво, скажу я вам.

Но есть один... нет, даже не недочет, а просто лень разработчиков. Это самый вступительный ролик имеет очень интересное свойство: нам показывают всякий раз одного и того же здоровько, только в разных футболках, в зависимости от стадиона, на котором будет происходить матч, того же вратаря, только в другой футболке и с другим шлемом. Этакий собирательный образ хоккейного героя.



Вы устали, вам надоело играть — не беда. Просто не надо выбирать себе команду — нажимайте Play и, расслабившись в кресле, наблюдайте за игрой.

Теперь, пожалуй, можно перейти к звуку. Озвучка вызвала у меня не менее положительные чувства, чем графика. Саундтреков в игре немного, но те, что есть, очень к стати. Звуковые спецэффекты тоже поставлены по высшему классу. Судьи, вечно свистящие и вечно указывающие на нарушения, ругающиеся игроки на скамье запаса, громкогласные тренеры, никуда не пропал и комментатор матча.

Плакали мышки, кололись, но все равно продолжали есть хоткусы

Единственное, что портит впечатление об игре, так это AI хоккейного менеджера — имеется в виду процесс обмена игроками, который невозможно контролировать. Обмен игроками был и остается способом места всей серии NHL Net, ну покажите мне равнодушного хоккейного менеджера, который обменяет знаменитого Пашу Буру, забивающего от 40 до 50 шайб за сезон, на Миколу Панасюка из украинской команды! Ну неужели так тяжело сделать нормальному хоккейному менеджеру? Тем более, что проблема давняя, в прошлых частях было то же самое. Так что обмен игроками до сих пор остается чисто сетевой фишкой.

Так, ладно, не будем о грустном. Давайте лучше об интересном: о Game Breaker-индикаторе. Фича это не новая, но многие



о ней даже и не подозревают. Это своего рода датчик, фиксирующий забитые шайбы, накруты в боксерских поединках и удивительные фишты. Как только индикатор будет на определенном уровне, вы получите некий Breaker Move — кратковременный замедлитель времени, что-то типа Bullet Time в Max Payne. И все бы хорошо, вот только при использовании этого прикола камера приклеивается к спине игрока, закрывая тем самым обзор.

Последний гол

Перед нами новое детище от знаменитой EA Sports. Новый чемпионат получился на славу. Если бы только не этот тупой менеджер и неудобная камера при Breaker Move, было бы все на высшем уровне. Графика вызывает уважение к дизайнерам игры, музыка тем более. Вывод напрашивается один. Игра будет держаться на фанатах серии. Возможно, кому-то и не понравится. Возможно, игра заинтересует даже иных кроководных любителей штурмов. Но лично я думаю, что те, кто играл в NHL 2002, обязательно заскучат за следующей частью ☹.

Кемпер (он же агент JAG) вышел из здания NHL. Погода была не очень, поэтому Кемпер решил отправиться в разгул в здание ДЗВР, а по дороге зайти и



в отдел снаряжения, дабы получить свои вещи и вернуть хоккейное снаряжение. Естественно завоинил его новый мобильный телефон.

«Да... здравствуйте, шеф, как жизнь?... А что так?... Да, шеф, моя работа. Это я учеников вместо урока на хоккей повел. А что, что-то не так?... Клюшками гранаты в ворота забрасывают? Без чехи?... А кто на воротах стоит?... Понял, шеф. Сей час буду... Да не волнуйтесь вы так, опустите защитную сетку на вратарском шлеме и ждите меня, я скоро буду».

Спрятав мобильник в карман, Кемпер направился к ближайшей остановке метро.

Как ни странно на стыке кварталов RPG и экономических RTS стремительно застраиваются участки. Одно здание уже проинспектировано нашими агентами. Ответ вы можете прочитать ниже. А в другое инспекция только выехала.

Сергей «DARKLORD» ЕВСЮНИН, Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack lord ES@mail.ru

Europa 1400 The Guild

Жанр: RPG/экономическая RTS/Sim

Разработчик: 4HEAD

Издатель: JoWood Productions

Системные требования:

✓ **минимальные:** Win 98, ME, 2000, XP, Pentium II 400 МГц, 3D Graphics Card с 16 МБ, 64 МБ ОЗУ (на такой машине разве что ролик пойдет, и то вряд ли ☹);

✓ **рекомендуемые:** P III 800 МГц, GeForce 2 и выше, 256 МБ ОЗУ, 700 МБ на винте.

Ну очень долгое вступление

Скажите мне, дорогие друзья, часто ли разработчики выполняют все свои обещания? Вижу, вижу ужасное негодование на ваших лицах... Полегче, не так бурно ☹! Да, к сожалению, игры с отличным потенциалом чаще всего превращаются в заурядных середнячков без изюминки, так сказать. Несмотря на всенебреженные заверения демургов-игралов в абсолютной хитовости своего творения, их игры не находят себе место на верхушке игрового Олимпа. Печально-но? Печально, а что тут поделаешь... Но зато как приятно, когда выходит не слишком из-

апплодисменты, переходящие в овации, на заднем фоне звучит песня The Queen «We are the Champions».

Эта неординарная гейма была рождена в Германии усилиями не слишком известной компании, поэтому до недавнего времени оставалась злойкой темной лошадкой с довольно неплохой идеей и потенциалом. В самом деле, ну чего можно ожидать от такого дикого смешения жанров? Разработчики шли на большой риск, выпуская столь необычный продукт: ведь все нестандартные проекты обычно воспринимаются «к штыки». Тут дело такое — пан или пропал, компромисса и быть — не может... Так что же, казнить или миловать? Вот сейчас мы это и выясним. Вперед, камрады, ведем на расстрел Европы!

Ешь ананасы, рябчиков жуй — день твой последний приходит, буржуй!

Итак, действие игры разворачивается в 1400 году от Рождества Христова. В это неспокойное время вся Европа погружена в пучину войн, носилия и разврата... Столкновение между религиями, деятельностью тайных сект и обществ, зверство инквизиции становились все более жестокими, повергая и без того несчастное население в настоящий шок... Вся эта атмосфера блестяще воссоздана в игре. Чувствуется, что люди буквально борются, чтобы заработать себе на жалкий кусок хлеба. И это несмотря на то, что почти на протяжении всей игры Вы будете вращаться в высших кругах общества.

Реализовано просто бесподобно! Начать игру нам предлагают с... Правильно, с генерации персонажа. Вот они — всезудущие элементы RPG! Вам предлагают выбрать имя и фамилию вашего виртуального воплощения, пол, вероисповедание и герб. Хорошоенько подумайте, прежде чем примете какую-то религию, так как в будущем придется за нее расплачиваться. Также в игре нам предоставляется уникальная возможность влиять на собственное **фамильное древо**. То бишь, вы выбираете профессию Вашего отца и мате-

ри. Вариантов не слишком много, но больше, я думаю, и не нужно (пять профессий отца и четыре — матери). То, какими Вашими родственниками, напрямую влияет на Ваши характеристики, коих в игре аж пять штук:



✓ **переговоры** — влияют на то, как быстро Вы сможете заключить ту или иную сделку;

✓ **ремесло** — определяет скорость и качество производства;

✓ **хитрость** — отвечает за то, насколько успешно Вы сможете разоблачать своих соперников;

✓ **бой** — ну тут понятно, определяет, как успешно Вы будете защищать свою честь и имущество;

✓ **риторика** — бонус к дипломатии и красноречию, влияет на продвижение в карьере.

Если вы думаете, что на этом генерация заканчивается, спешу вас разочаровать. Плюс ко всему нужно выбрать **профессию перса**, от которой зависит будущее прохождение геймы. Игра за владельцев таверны, к примеру, будет разительно отличаться от игры за воера. И это не пустые слова! Кстати, одинаково интересно руководить любым представителем трудящихся, то есть эта игра ни в коем случае не однообразная. Всего вам предлагается **8 профессий** — от проповедника до парфюмера и даже с ними (по ходу добьются еще 4 специальности).

Итак, генерация закончена, приступим, наконец-то, к игре! Предупреждаю сразу — кампания нет. Сюжета тоже нет... «Как же играть?» — спросите Вы. А вот так. Вместо



вестная постройка, сочетающая в себе все (ну, почти все) лучшие находки игротворения... В погоне за плотком новизны и нестандартностью геймеры прямо-таки с фанатичной настойчивостью начинают рубиться в новоявленные хиты денно и нощно. К чему это все? А к тому, что я хочу предложить вам еще одного представителя данной группы... Встречайте — **Europa 1400: The Guild** (бурные

кампаний введены разнообразные задания, начиная от стандартного «Стань богачом» до экзотических «Стань бродячим жуликом» или «Обрати людей в свою веру». Заданий очень много, и они удивительно разнообразны. Впрочем, если Вы не хотите ограничивать себя какими-либо рамками и желаете просто жить в мире «Европы», то для Вас предусмотрен режим свободной игры (целей нет — делай, что хочешь).



Вам предоставляется возможность пожить в пяти различных городах Европы: Лондоне, Париже, Берлине, Милане и Мадриде. Честно говоря, города эти отличаются лишь размерами и немного архитектурой зданий. Население составляет 400-500 человек, а построек наберется где-то чуть больше двух десятков... В общем, полная деревня ☹. Но зато в коем случае не скучаешь на игре. Учитывая то, что город постоянно разрастается (да, да — Ваши конкуренты активно застраивают его новыми зданиями, а так как площадь ограничена, то нужно быть предельно внимательным), для начала этого вполне достаточно. Атмосфера города передана очень неплохо: селящиеся по своим делам ремесленники, зеваки и глумящая стража радуют глаз и создают впечатление бурлящей жизни. Кликнув по любому жителю, Вы можете узнать его мнение о городе и работе властей. Странно, но, по-видимому, половина населения страдает манией преследования. Часто можно наблюдать вереницы людей, следящих друг за другом...

Что же можно сказать об AI жителей? Хм, его можно описать одной фразой: «Кароче, нуемные» ☹. Seriously, ничего экстраординарного — обычные тучки папигионов, бродящие по городу, никаких тебе более-менее осмысленных действий. Но это абсолютно не портит впечатления от игры. Вот так вот.

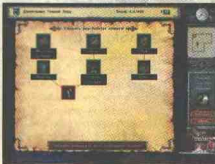
Здравствуй, Дедушка Мороз, ты подарки нам принес?

Ну а теперь перейдем, собственно, к самому вкусному. Итог, не подходит со стула — фичи игры! Во-первых, Вы можете не только застроить в здании, но и вступать в контакт с его обитателями. В каждой постройке существуют комнаты определенного назначения (к примеру, помещение для взятки, банкетный зал и т.д.) — вот по ним то Вы и можете свободно перемещаться, попутно наблюдая за действиями хозяев дома... При наличии классной анимации, вся эта КРАСОТИЩА смотрится просто божественно! Дальше — больше. Свой дом можно восхитительно расши-

рять: достраивать новые комнаты (которые дадут Вам новые навыки и расширят возможности), обновлять обстановку и мебель, наращивать новые уровни и даже снести дом, продать его, заложить в ломбарде...

Много же можно, всего и не упоминать. Особенно приятно устраивать диверсии в зданиях соперника: раз, два, три — елочка, горю ☹!

Одна из самых интересных возможностей игры — возможность создания собственной династии. Вы можете выбрать объект своей любви среди прелестных (честно говоря, по портретам не скажешь) представительниц аристократии и в течение нескольких лет ухаживать за своей возлюбленной. Если же Вы будете активно спонсировать ее различными подарками (да, ничего не бывает за просто так), то судьбы не избежать при всем желании (обязательно прослушайте речь священника на свадьбе — сплошная комедия). Пройдет немного времени и вскоре у Вас появится первое и не последнее чадо. Внимательно отнеситесь к воспитанию Вашего ребенка, покупайте ему игрушки (развивают навыки), школьные принадлежности. Когда он подрастет, отправьте его в университет — пусть грызет гранит науки, параллельно обучаясь азам профессии. В скором времени после Вашей смерти (в игре, естественно) он станет Вашим новым воплощением. Переселение душ, однако. Как я уже упоминал, в этой игре Вы не будете бессмертным сверхчеловеком. Наконец-то смерть играет немаловажную роль в мире игры — рано или поздно Вы все же найдете свой охладевший труп в кровати... Не спешите огорчаться и лить горькие слезы, еще не все потеряно ☹. Просто Вы перевоплотитесь в одного из Ваших наследников. Вот так-то, без лишних проблем. Так что будьте готовы...



Интересный нюанс — только ПОСЛЕ смерти Ваших близких Вы получите все их состояние. Намек понят? Если же умрет Ваш супруг, то всегда можно жениться вторично. Это так, для справки.

Для того чтобы избежать печального конца своей карьеры, обязательно следите за своим здоровьем и не пренебрегайте помощью доктора. Вполне возможно заболеть чудом, тогда только быстрая и квалифицированная помощь врачей сможет спасти Вас от неминуемой гибели. При обширных эпидемиях в городе появляется сама Смерть, так себе силует с косой. Очень способствует погружению в атмосферу, знаете ли.

Так, едем дальше... У каждого обитателя города свой распорядок дня, то есть некоторые общественные заведения раньше от-

ределенного времени просто не будут открыты. Так что постарайтесь решить все свои дела своевременно, так как время — это реальные деньги.

В игре введена очень необычная система, когда один день является одним годом. Удобно ли это? Хм, честно говоря, не знаю, но, во всяком случае, со временем привыкаешь.

Любого из своих прониравших соперников можно запугать, избить, похитить, оскорбить. С помощью шпионов можно собрать компромат на любого из своих оппонентов, а потом подать на него в суд или же ночью шантажировать. Для достижения заветной цели все средства хороши! Если же враги Вас особенно достали, попробуйте вызвать их на



дуэль и отомстить за все унижения. Для того, чтобы воплотить любое из перечисленных действий в реальность, нужно затратить некоторое число **Action Points**. Определенное количество очков действия предоставляется Вам каждый новый год и зависит от Вашей должности и/или звания. Число Action Points увеличивается, если выпить некий эликсир, купить новый предмет одежды (да, Вы можете приобретать плащи, рапиры, трости) или же получить продвижение по службе. Переместиться по карьерной лестнице можно, лишь активно используя взятки и делая услуги членам городского совета.

И еще напоследок запомните очень важную вещь — чем ВЫШЕ ваша должность, тем БОЛЬШЕ Вам предоставляется возможностей. Так что не довольствуйтесь малым и стремитесь быть самим-самым — от этого игра становится более интересной. Возможности в «Европе» Вам предоставляются огромные, и их просто физически невозможно перечислить в одной статье. Поверьте, я еще о многом не рассказал — о сложной и интересной системе торговли и производства, о простых и интуитивном интерфейсе, о законах и выборах в парламент и о просто ОГРОМНОМ количестве приятных мелочей. Игра до сих пор радует нас с Джеком новыми находками, и конца им пока что не предвидится...

Итого. Europa 1400: The Guild является одним из тех абсолютных хитов, которые появляются раз в несколько лет. Сомнений нет. Так что идите и раскупайте. Великолепная музыка, звук и почти полное отсутствие багов придат его поистине волшебное очарование! Если же она Вам не понравится (него быть не может), то разрешаю записать Джека крепкими новгородскими снежками ☹. Он уже привык.

Если возникнут какие-то проблемы — пишите нам... Да, всех с зимними праздниками!

В отделе Музея, посвященном аркадам, сегодня не протолкнуться от посетителей. Там открылась экспозиция, посвященная сразу двум зданиям.

Станислав ЛАВРЕНЮК aka Ghost Ghosst@ukr.net

ZOMBIE WARS

Revenge Of The TOYS

*Distributor of pain
Your loss becomes my gain*

*Anger
Misery*

You'll suffer unto me

Harvester of sorrow

Language of the mad

Harvester of sorrow

(James Heifield)

Жанр: Аркада

Разработчики: Zombie Wars — Gee Whiz Entertainment (www.geewhiz.com.au); Revenge of the toys — Piranha Interactive (www.piranhainteractive.com)

Издатель: Обе игрушки — Sprint Software (www.sprint.com.au)

Системные требования: P-75, 16 МБ ОЗУ, 1 МБ видео

Конец рабочего дня приближался очень медленно. Скука... Именно ее больше все-



го боялся Ранд. Он сидел в своем кабинете и чувствовал, как она постепенно овладевает им. Он уже чуть было совсем не скис, когда в комнату вошел мертвенно бледный человек, похожий на недобитого зомби. Ранд склонился на приткрытый ящик стола, но увидел на безрукнике незнакомого значок агента-новобранца, немного успокоился.

— Тебе чего, парень?

— Я агент Ghost. Меня посла... извините, перевели к вам в отдел на службу. Пришел за заданием.

Голос, звучащий как будто из колодца, сразу не понравился шефу.

— Ты откуда взялся-то?

— Из храма Дернан-Ка.

— Чего?

— Арканум. Квартал RPG.

— А, вспомнил. Так чего же тебе там не пришлось?

— Выгнали они меня. Сказали, больно добрый я. Иди, говорят, в ДЗВР, может, там работу найдешь.

— Ну ладно. Об этом поговорим потом. Можешь быть свободен.

— А задание?

Что-то нехорошее сверкнуло в глазах Ранда:

— Задание? Ах, да! Знаешь что, Ghost, исследуй-ка старенькое такое здание. Zombie Wars называется.

Ghost, потупив взгляд, покраснел и даже надул губки. Это вконец развеселило Ранда.

— А что здесь такого? Ты ведь не зомби, ты теперь наш. Тебе бояться нечего. Все, хватит разговоров, жду ответа. Все-то хорошего.

Zombie Wars

Эх, много раньше были веселые игрушки. Вспомнить хотя бы Атомного Герцога. Нет-нет, не того, не 3D'шного, а САМОГО первого, помните, бежал по экрану злодей четырехбитный Дюк с красной мордой ☹. Да... Тогда монстры были смешнее и добрее. Это вам не Aliens vs Predator, где сердце замирает от каждого шороха и полные слезники так и норовят прыгнуть вам на лицо. Фу-у-у... Но давайте перестанем философствовать и перейдем к делу, то есть к рассмотрению игрушки под названием Zombie Wars.



Собственно, прототип игры был создан еще в 1993 году под названием Halloween

Harry, но он был очень уж скучным и монотонным, то бишь геймлей девелопером не удался. Но как ни странно, у этой игрушки нашлись фанаты в австралийской компании Gee Whiz Entertainment, которые и



разработали в 1996 году игрушку Halloween Harry+Zombie Wars (таково полное название продукта).

Итак, начнем с предистории. Далекое будущее... В мире началось повальное замбиование людей. Бедные и несчастные жители городов превращались в монстров и становились злобными орудиями в руках неведомой силы. Представьте себе картину: приходит мужик с работы домой и вместе жены с детьми застает зомбюку с маленькими зомбенятами! Вот радость-то ☹! Но ближе к делу, не думайте, что вам удастся остаться в стороне, нужно очистить мир от этой годяй-прегодяй нечисти, а также устранить причину этого ужасного явления. Вы должны выбрать, так сказать, своего героя, неумолимого уничтожителя живых трупов, по совместительству борца за справедливость. Вынужден вас слегка разочаровать — героев аж двое ☹. Это Гарри (Harry) и Дайан (Diane). Единственное, чем они отличаются друг от друга — это харизматичность. Если физиономия Гарри напоминает старый кирзовый дырявый сапог, то личность Дайан очень даже симпатично-сексапильная. Выбрав своего героя-очистителя, вы перенесетесь в определенное место. Нет-нет, не в то самое, есть место куда опаснее. Ваша задача — мочить все, что шевелится. Кстати, вы никогда в детстве не хотели стать Карлсоном, или хотя бы научиться летать? Так вот, эта игрушка — путь

к реализации вашей давнишней мечты, правда, в виртуальном пространстве. Нажав клавишу «вверх», вы будете иметь счастье



наблюдать, как ваш герой возносится в небо. Кто-то о нем дал ему крылья... Та-ра-ра-ра... Кхм. Извините, увлекся. О чем же вам еще поведать, так сказать, в общих чертах? Ах да, чуть не забыл. Гейма состоит из десяти уровней и энного количества подуровней (прошу прощения, считать я их еще не успел, но обещано сделать это к следующему выпуску).

Так, теперь об арсенале. Оружия четыре вида:

Фотонный лучемер (Photon). Очень напоминает огнемёт из Grand theft auto. Имеет бесконечное количество зарядов. Штука довольно эффективная, но только на начальных этапах, то есть звать вам босса на 10-м уровне в принципе нереально. Хотя и можно попопробовать, в порядке виртуального садомазохизма.

Термогранаты (Thermo-grenades). Обычные взрывающиеся гранаты. Разносятся в цепки любого монстра, оставляя, в лучшем случае, одну черепушку. На мой вкус, не очень круто (слишком маленький радиус действия), хотя это личное мнение. Если кому-то понравится, напичкайте мне ☺.

Ракеты (Missiles). Самоходные мини-ракеты. Очень приятная для вас и очень неприятная для монстров штука, поэтому совету ю расхотевать экономно. А то в один прекрасный момент можете остаться с фотонником и гранатами. Как вы догадались, это мое любимое оружие.

Мини-атомные бомбы (Micro-nukes). Понастоящему убойное оружие. М-да-с, разработчиков, на-видимому, не волновал Карибский кризис. Радиус поражения колоссальный, прямо аж страшный. Очень-очень неуместно использовать такую штуку. Но бывают моменты, когда ситуация абсолютно безвыходная и только бомбы могут ее спасти. Пиротехника торжествует. Впрочем, название говорит само за себя.

Графика... Как много в этом слове! Давай-ка геймы типично 2D'шные. Ничего особенного. Но все же прорисовка смотрится очень даже ничего — стильно и сердито. Разрешение от 320x200 до 640x400. Однако стоит запомнить одну вещь: чем больше разрешение, тем меньше око.

Звучка смотрится (если можно так сказать) на уровне. Выстрелы, взрывы, крики умирающих — все это присутствует. Это, конечно, не супер-пупер накачка, но для аркады и такого сойдет.

Интерфейс удобен и прост. Особенно радует присутствие антимониторного ско-

нера, который заранее предупредит об опасности.

Так-с, с основным мы разобрались. Что там у нас еще? Ах, да. Самая страшная и неприятная вещь в игровом процессе — баги и глюки. Несмотря на хардкорный геймплей игрушкы, они все же есть (но немного). Итог, бика №1: максимальное полноэкранное разрешение игры (барабанная дробь) — 320x240. Обидно... Ведь игрушка-то видовая, ребята могли бы постараться. Бика №2: отсутствие функции сохранения. Конечно, после второй Дыбляки меня ничто не сможет удивить, но все-таки... Слова богом, разработчики догадались вставить в уровни эдакие сейвовые терминалы, но их действие прекращается сразу после того, как вы выйдете из игры. Под №3 у нас идет отсутствие мультиплеера — хоть мне и не близок многопользовательский режим, все же не могу не отметить данный факт. Но несмотря на все недостатки, игрушка получилась стильная и убойная, чего сегодня не хватает многим геймам. Любителям уничтожения нечисти она наверняка понравится.

Лицо Ghost'a светилось чем-то ядовито-зеленым, радиоактивным. Он был теперь в припадочном духе:

— Эй, начальник, все готово! Плати гонарор.

Точно! Наглости Ранд не ожидал.
— Что-о-о-о?? Ты, салага, ханить мне будешь? Во-о-он из моего кабинета!!!
Ghost немного опешил.

— Э-э-э... Простите, пожалуйста. Просто увлекся заданием. Я не думал, что...

— Раньше надо было думать, Гость, или как там тебя... Значит так. Даю тебе



шанс реабилитироваться, последний шанс. Разберешься с кулками. Вперед, штурмуй здание Revenge of the Toys.

— Извините, не понял...
— Разберешься на месте. Топай с пенсией.

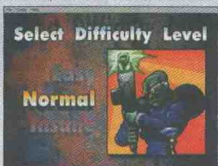
Revenge of the toys

Месть игрушек... Просто и ясно. Не знаю даже, с чего начать, но начинать с чего-то надо. Вы видели когда-нибудь, чтобы действие игры происходило прямо на вашем рабочем столе? Не видели??? Значит, вы определено ооооо. Наверное, не совсем понятно, о чем я говорю. Так вот, жила-была себе компания, которая именовалась: Syclops Software. Видно, ребята не любили скучать и решили сотворить в 1997 году диво дивное, назвав его Местью Игрушек (или Кукол? Я не силен в английском ☺).

Гейма состоит из девяти игр (эдакий наборчик для поднятия настроения на работе). Здесь, скажем так, есть все на любой вкус и цвет.

Баскетбол (Basketball). Бросаем в движущуюся по горизонтали корзину мячик (желательно попасть ☺). Фишка в том, что вид корзинки изменяется при определенном количестве попаданий (от мусорной корзинки до баскетбольной).

Фабрика монстров (Monster Factory). Ой-ой-ой. Штука сердитая. Нужно скатать своего монстра и потом набить



морды остальным. При каждом удачном ударе у вашего оппонента отлетает определенная часть тела — это надо видеть!

Забивание гвоздей (Nail 'Em). Надо малютком расползаться гвоздям, которые ползают по рабочему столу и коротают противные рожи. Kill m'all!!!

Тип (Shooting Gallery). Стреляем по вращающемуся на рабочем столе вешничку, оставляя огромные дыры на экране. Мой любимый прикол: двойной выстрел по кюльке ☺ Луис.

Ящерица (DeBugger). Тупо... Очень тупо. Лазим ящерицы и жрем жуков.

Цветок-мухоед (Venus Fly Trap). То же самое, только с цветком и мухами. В общем, шутки в стиле Биссасобатхада.

Кофе и Кун-фу (Cung Fu Coffee). Последнее рабочее стол стоит ящичка (или кюльки) и отчаянно отбивается от летящих на него предметов (арбузы, клавиатуры и т.д.)

Рикочет (Ricochet). Отбивая мячик, пытаемся его подстрелить и в награду получаем какую-нибудь картинку. Эдакий вариант Арканоида.

Рыбалка (Fishing). Любимое дело каждого уважающего себя мужички (и не только). Можно поймать как акулу, так и гнилую селедку.

Графика просто замечательная. Все детально нарисовано от руки. Все четко и красиво. Любуешься — не налюбуешься.

А теперь делаем выводы, господа. Конечно, на свете существует масса прикольных игрушек, но поместить их в одну статью невозможно. Хотя две игры — тоже немало. Остается сказать спасибо разработчикам игры, ее издателю и автору этой статьи ☺. Пока что хватит. Best wishes!

На лице новобранца играл лиловый румянец, когда он ворвался в кабинет Ранда и с радостным криком бросил на стол фото отчет. Пропилюсь отчет, Ранд поднял глаза на стоящего перед ним паренька.

— Вот теперь совсем другое дело. Готовясь к третьему заданию. Исследовать «Дану Кота Леопольда».

В глазах Гостя начало темнеть.

Продолжаем занятия по изготовлению лучших образцов кузнечного искусства Игрограда. Самые именитые кузнецы поделятся с вами своим опытом.

Антон ТОКАРЕВСКИЙ antonio_2003@ukr.net

НА НАДЕЖНОЙ ПЛАТФОРМЕ 2

(Окончание, начало см.: ММК, № 3 (61))

Такова жизнь...

Прошли те времена, когда нам с головой хватало SVGA-графики и того, что называлось «486». Вспомните, как еще совсем недавно ваши друзья и знакомые регистрировали на ваш домашний компьютер с «четверкой» на борту и с 8-ю, а может быть, и всеми 16-ю мегабайтами ОЗУ. Они, обзавидовавшись, восторженно вздыхали и почтительно называли ваш комп «машин-зверь». Игры тогда вообще не знали, что такое 3D, а вот что такое 16-256 цветов при наличии SVGA-монитора уже было известно. Такая красотища получалась...

А знаете ли вы, что первый процессор имел тактовую частоту 0,5 (!) МГц? Теперь же существуют процы и свыше 3000 МГц — прогресс не стоит на месте. Еще в конце 1996 года появились первые Pentium с поддержкой MMX (Multi Media Extensions) — инструкции, которые содержали дополнительные 57 команд для процессора. Интересно просматривать старые компьютерные журналы, пестрящие такими, например, заголовками: «Если вы работаете с большими графическими файлами, 32 МБ ОЗУ будет очень даже кстати». А теперь подумайте: кому сейчас нужны эти 32 МБ? Сегодня, даже на субдо геймерскую машину, меньше 256 МБ ставить нецелесообразно. Или, как вам такой заголовок: «Игры, в которые играют люди? Казалось бы, в нем нет ничего необычного, но с позиции сегодняшнего геймера он воспринимается уже неоднозначно. Что же имелось в виду? Эта статья была посвящена видеокарточкам объемом 4 (!) МБ. Автор ясно давал понять, что эти мегабайты нужны геймеру для того, чтобы почувствовать себя человеком. С тех пор минуло всего шесть лет, а пользователи уже массово стали доступны видеокарты с памятью объемом 64-128 МБ. Вот и подумайте, как нам нескладно повезло, что мы живем в XXI веке, что мы не лишены тех красот, на которые способны современные компьютеры, что мы можем разослать большому количеству крутых девойсов. Со своей 3D-графикой, кучей инструкций, заложенных в процессорах. Вот вам и платформа. Хотя нетрудно догадаться, что спустя еще лет шесть

все эти заметки также покажутся нам «пред- делом мечтаний наивного человека».

В мощи сила

Итак, в прошлый раз (ММК, № 3 (61)) мы рассмотрели «народные» платформы, доступные многим. В этот раз мы разберемся с тяжеловесами. Думаю, и на сей



раз начнем с платформ, построенных на базе AMD.

Итак, мы решили приобрести компьютер, который прослужит верой-правдой еще не один год. Тогда обратите внимание на материнскую плату от практически любой известной фирмы на основе чипсета **VIA KT-333** или **KT-400**, — она имеет воистину большие возможности. Такие платформы успешно поддерживают **Duron** и **Athlon Thunderbird**, но нас, конечно же, интересует только **Athlon XP**. Шина на FSB у современных «эмоков», даже на KT-333, может составлять 100/133/166 (200/266/333) МГц, что дает возможность установить не только быстродействующую DDR-память с частотой до 333 МГц, но и перспективные процессоры AMD, рассчитанные на 166 (333 DDR) МГц шину.

Для такой платы подойдет процессор **Athlon XP 2800+**, и при нынешних темпах прогресса это разумный выбор, с перспективой.

На плато, базировавшихся на KT-400, присутствует **AGP** нового стандарта 3.0 с поддержкой скорости передачи 8X (!), что, само по себе, приятно. Слот с поддержкой **AGP 8X** позволит вам установить довольно серьезную видеокарту, к примеру, **GeForce 4 Ti 4200-8x**, **Ti 4600** или **Radeon 9500-9700**. (Хотя, что касается последнего, то нет никакой гарантии, что он будет работать на KT-400. О чем свидетельствует и редакционный опыт — прим. одного зловерного ред.). Следует учитывать и то, что в дальнейшем, на-

верняка, появятся очередные видеокарты с поддержкой нового стандарта **AGP 8X**. Вот и получается, что материнские платы с поддержкой этого нового стандарта являются оправданной покупкой.

Думаю, вы согласитесь, что для серьезного компьютера просто необходим большой винчестер на 60-80 Гб со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Не лишним будет DVD-привод и писалька CD-RW.

А вот чтобы система не страдала «склерозом», рекомендуется установить, как минимум, 512 МБ DDR-памяти, хотя и это не предел. Новые материнки, как и вышеописанные, поддерживают объем оперативки в 3 Гб и больше.

Не следует расслабляться и забывать о том, что при наличии такой мощной видухи, как **GeForce 4 Ti 4200-4600**, всю красоту ее работы вы сможете оценить, как минимум, на 17-дюймовом, а еще лучше 19" ЭЛТ-мониторе. Можно подумать и о хорошем ЖК-дисплее. Конечно, при нынешних расценках ЭЛТ-монитор — очень выгодное приобретение. Но ЖК-дисплей можно с полным основанием назвать самым лучшим выбором для «навороченного» ПК. Он не только занимает мало места, является эргономичным и максимально безвредным для здоровья, но и по уровню цветопередачи уже вплотную приблизился к ЭЛТ-шкам.

Ну а в завершение нужно отметить, что в под словом «компьютер оснащенный системой «полный форш», подразумеваются, что в наличии имеются и другие необ-



ходимые при работе с ПК девайсы, включая, скажем, принтер и сканер. Какой принтер? Конечно же, шустрый и желательный с хорошим качеством печати, в идеале по-

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

INTERNET
SLAMF 1 ПАКЕТНИК

PROVIDER 1700
800-837-1100

SLAMF UNLIMITED AD CYCLE (CASH) = 40 TRY INTERNET 1700
SLAMF 30 MINUTES+MINUTES (CASH) = 50 TRY
(SLAMF = 4030-09-00 + MAXIMUMS UNLIMITED)
UNLIMITED SLAMF 30 MINUTES+MINUTES (CASH) = 45 TRY 80
COLLECTION = 50 TRY

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ НАШЕ СЛУЖБЫ ТЕЛЕКОМУНИКАЦИОНАЛ = 5 TRY

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

800-837-1100, 800-837-1100

11

www.incsoft.com.ua, www.incsoft.com.ua

incosoft

Вы слушали первую лекцию о системном реестре? Старательно конспектируйте следующую, потому что скоро семинарское занятие и практика.

Евгений БЕСКОРОВАЙНЫЙ eugen-3D@mail.ru <http://windowsoptimization.boom.ru>

WinReg forever! 2

Мы продолжаем наши похождения по лабиринтам реестра. И чем дальше мы углубимся, тем легче нам будет работать с Windows. В данной статье я попытаюсь рассказать о том, как защитить вашу ОС от вмешательства других пользователей, особенно тех, которые «шарят» в реестре. Итак, продолжим...

(Окончание, начало см.: Мик, № 3 (61))

Умение обращаться с реестром сказывается на двух моментах — на удобстве работы и на защите компьютера. Ведь, наверняка, не один раз какой-нибудь приятель приносил вам на дискеете замечательную программу, после запуска которой происходили странные аномалии. А сколько раз вы удачно извлекали червей и троянов из Интернета? Эти примеры можно продолжать и продолжать. Но в большинстве случаев после такой радости следует переустановка системы... А представить, что знание защиты Windows посредством реестра может даже выручить в некоторых особо тяжелых случаях.

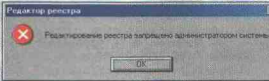
Отключай!

Нам предстоит защитить компьютер от всяких злобных хакеров, пытающихся проникнуть туда в наше отсутствие. Первым делом необходимо запретить доступ к реестру. Для этого создайте DWORD-параметр **DisableRegistryTools** со значением 1 в разделе **HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System**. Теперь редактор реестра окажется недоступен. А когда нам, в свою очередь, понадобится реестр, со спокойной душой запустим созданный **reg-файл**, открывающий реестр. Таким образом, юных хакеров мы mildly просим подождать нашего прихода.

Естественно, найдутся и такие, кто использует свое программное обеспечение для грязных дел. Им мы не дадим скучать — создадим ограничение на запуск всех программ DWORD-параметром **RestrictRun** со значением 1 в разделе **HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer**. Затем создадим тут же подраздел **RestrictRun**, а в нем — строковые параметры, имена которых будут шельми возрастающими числами [1, 2, 3...]. В значениях следует указать открывающий файл с расширением (**!.exe, word.exe**), причем вводит только названия файлов, без путей. Не забудьте указать разрешение на запуск **reg-файлов**, то есть если отключен редактор реестра и запрещен запуск программ, то убрать эти лимиты будет просто невозможно. Конечно, к таким жестоким мерам нужно прибегать лишь в крайнем случае (когда рядом находится общежитие хакеров ☹), он очень

эффективен, но и очень тяжел в использовании. Поэтому попробуем и другой путь — отключение только редактора.

Заходим в реестр, в раздел **HKEY_CLASSES_ROOT**, и находим раздел **.reg**. Прежде чем его удалить, смотрим на параметр «По умолчанию», узнаем имя управляющей команды (для **reg-файлов** — **regfile**). Удаляем параметр и раздел. Создаем свой, например **SecRed** (сокращенно от **SecurityRegEditor**), и в его параметре «По умолчанию» ставим, допустим, **SecRedFile**. Далее, создаем раздел **SecRedFile**, а в нем — подраздел **DefaultIcon**. Какую иконку ставить? Все зависит от вас. Администраторам клубов для пущей уверенности лучше остановиться на стандартном значке, как для незарегистрированных типов файлов — **C:\WINDOWS\SYSTEM\Shell32.dll**. Далее нужно создать подраздел **Shell**, в нем — параметр **Open**. В его значении по умолчанию следует ввести «Открыть с помощью...». Затем создайте подраздел **Command** и в параметре по умолчанию впишите **regedit.exe %*1**. Теперь файл реестра опознается машиной как файл неизвестного типа, и, при нажатии на команду «Открыть с помощью», будет происходить запись в реестр.



Но и это еще не все. Дело в том, что даже при закрытом доступе к реестру можно занести туда свои значения. Делается это командной строкой **regedit.exe reg.txt**. Здесь **reg.txt** выступает в роли файла-реестра. Но и из этой ситуации можно легко выкарабкаться. В ключе реестра **HKEY_CLASSES_ROOT\SecRedFile\shell\open\command** значение **regedit.exe %*1** изменим на **sysedit.dll %*1**. Переименуем редактор реестра в каталог **C:\Windows\System** и переименовываем его в **Sysedit.dll**. Все будет работать замечательно!

И для высшей степени безопасности — а вдруг, найдутся такие, кто будет выяснять, какой текст содержится в файле **regedit.exe**? И с ними мы разберемся, например, заархивировав реестр и переимено-

вав созданный архив в **syscm.dll** (да еще и запаролить архив ☹).

Теперь можно с уверенностью вздохнуть и начать ограничивать доступ к различным настройкам.

Запрещай!

Практически все возможности по скрытию и запрещению доступа выражаются в DWORD-параметрах со значением 1.

Важные настройки Windows хранятся в свойствах **Системы**. В ключе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System** можно скрыть следующие: **NoDevMgrPage** — вкладка «Устройства»; **NoConfigPage** — вкладка «Профили оборудования»; **NoFileSysPage** — кнопка «Файловая система»; **NoVirtPage** — кнопка «Виртуальная память».

Просто огромное количество настроек находится в **Панели управления**. Для того, чтобы скрыть от чужого взора значок «Профили» и «Экран», в разделе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System** необходимо создать параметры **NoSecCPL** и **NoDispCPL**.

Также не составляет проблем скрыть значок «Сети» и «Принтеры». Для этого в разделе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network** и **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer** нужно создать DWORD-параметры **NoPrinters** и **NoNetSetup** соответственно.

Другие значки посредством реестра скрыть в Windows 9x не удастся. Сделать это можно следующими путями. Во-первых, создать раздел **[!don't load!]** в файле **Control.ini** (**C:\Windows**) и прописать, какие значки не показывать. Например, для того чтобы скрыть «Язык и стандарты», необходимо прописать **Timedate.cpl=0**. Есть и другой путь — просто переименовывать файлы с расширением **cpl** (**C:\Windows\System**), допустим, в **oldcpl**.

Кстати, чтобы скрыть с рабочего стола «Сетевое окружение», нужно создать параметр **NoNetHod** в ключе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer**. А если очень охота спрятать все знач-

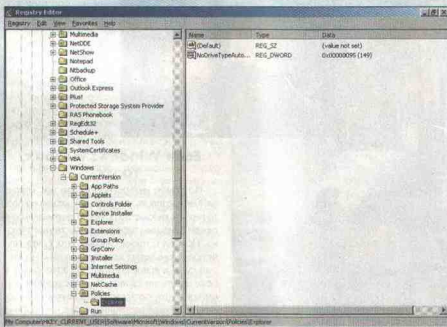
ки с Desktop, в этом вам поможет параметр **NoDesktop**. Значения **NoPrinterTabs**, **NoDeletePrinter** и **NoAddPrinter** отключают некоторые вкладки, а также удаление и установку принтера. Отключить изменения **Active Desktop** можно с помощью параметра **NoActiveDesktopChanges**.

Также можно прятать определенные вкладки. В разделе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System** можно создать параметры: **NoDispAppearancePage**, **NoDispBackgroundPage**, **NoDispScrSavPage**, **NoDispSettingsPage**, которые скрывают в «Экране» вкладки «Оформление», «Фон», «Заставка» и «Настройка» соответственно. Таким же образом в разделе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network** можно убрать с

«Смена паролей» — **NoPwdPage**, «Удаленное администрирование» — **NoAdminPage**, «Профили пользователей» — **NoProfilePage**.

Ну как? И это еще не все @. Остались разнообразные мелочи. По адресу **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\WinOldApp** можно создать два параметра: **Disabled** и **NoRealMode**. Они запретят «Семанс Ms-Dos» и реальный режим.

Если у Вас домашний любит ковыряться в браузере IE, то обратите внимание на раздел **HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Control Panel**. Тут можно создать параметры **Advanced**, **Cache**, **Check_If_Default**, **ConnectionSettings** и **HomePage**. Они запретят доступ к вкладке «Дополнительно», настройкам эща, к кнопке «Значения по умол-



глаз некоторые вкладки «Сети». Параметры **NoFileSharingControl**, **NoNetSetupPage**, **NoNetSetupSecurityPage** скрывают «Меню управления доступом» для файлов и принтеров, вкладку «Идентификация» и вкладку «Управление доступом». **NoEntireNetwork** и **NoWorkgroupsComponents** прячут значок «Вся сеть» и соединенные сети.

Тщательнее поработать с **Active Desktop** можно в разделе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\ActiveDesktop**. Тут можно добиться следующего: **NoComponents** уберет с Рабочего стола все компоненты AD, **NoAddingComponents** запретит добавлять каналы Web, а **NoClosingComponents**, **NoDeletingComponents** и **NoEditingComponents** — закрывать, удалять и изменять компоненты. А вот **NoChangingWallpaper** не разрешит изменять обои.

Что касается паролей, то можно скрыть следующие вкладки в ключе **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System**.

«Смена паролей», к вкладке «Подключение», к изменению Домашней страницы. На последний пункт советуем обратить особое внимание, так как многие сайты (по своему усмотрению) ее меняют.

Тем, кто очень любит вытаскивать паразитов из Сети, рекомендуем прописать в **Autoexec.bat** команду **C:\Windows\Regedit.exe C:\Windows\Defence.txt**. Затем создайте текстовый файл **Defence.txt** следующего содержания:

```
REGEDIT4
[HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command]
@="\"%1\" %*"
```

Не забудьте, что необходимо оставить пустую строку после последней строчки. Отныне, хотя шанс поймать троян через Интернет все равно остается, а вероятность запуска вируса намного уменьшается! Ведь большинство троянов атакуют именно реестр — этот путь самый легкий. А мы будем проводить профилактику при каждой загрузке, лучше всего запускать такой файл после посещения Интернета — мало ли что...

При поддержке фракции партии ППУ
и «Трудовая Украина»
Верховной Рады Украины

VIII
специализированная
выставка

Инфоком+

19-22 марта
г. Днепропетровск
ДС "Метеор"



ТЕМАТИКА
ЭКСПОЗИЦИИ,

КОМПЬЮТЕРЫ И СОФТ
СВЯЗЬ
БАНК
ОФИС
ЭЛЕКТРОНИКА И
ЭЛЕКТРОТЕХНИКА
ТЕЛЕРАДИОКОМ

Организатор:

Бизнес-центр "КОМИНФО"
тел.: (056) 778-05-77,
(0562) 32-47-48, 32-18-43
cominfo@cominfo.dp.ua,
http://www.cominfo.dp.ua

Том/Дос/КЕРТИС kertis@torba.com, АЛЕКСАНДР GLUKK

РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

или ТЕСТИРОВАНИЕ СИСТЕМЫ ДРАКОНОВСКИМИ МЕТОДАМИ

«Жизнь — игра. Сюжет хреновый, зато графика обалденная!»

Народная геймерская мудрость

Вступление

— В отпуск, в отпуск! — кричали перебранные Силы Кертис и Глюк, врываясь в кабинет Рондо. — И никаких Марсов!

Собственно, как вы представляете себе отряд агентов нашего Департамента? Никак? И правильно. Мы всегда на страже, но, честно говоря, это немного достает. Вот и решили мы с братцем отдохнуть по-настоящему, не покидая матушку-землю. А заодно проверить на прочность новейшую систему сливания мыслей и дел, разработанную на основе Винд-овз Трижды миллионим. Короче, крутая такая штука, позволяющая двум агентам, находящимся на расстоянии, думать и действовать как один человек, а также, в случае необходимости, запрашивать подсказку из сервисного центра и службы техподдержки. Но в тот момент мы еще не знали, что ТЕХ она поддерживает, а ЭТИХ — нет.

В качестве испытательного полигона, после недолгих размышлений, нами был выбран полуостров Крым, плато Чатырдаг. Почему именно это место? Ну, во-первых, горы и пещеры — прекрасное место для тестирования новой системы, а во-вторых, честно говоря, оставаться с ней один на один (или два к одному!) мы боялись. А в Крым как раз ехали наши друзья из скаут-отряда «Дракон». С которыми, между прочим, мы уже неоднократно попадали в самые экстремальные ситуации. И, как ни странно, выходили из них живыми и почти невредимыми...

Для того, чтобы система различала нас а сети, нам выдали логины Dobi Digital и Dobi Surround. И вот, после длинной прощальной речи Рондо, мы, под звуки марша и прощальные крики всех сотрудников Департамента, сели и поехали. Это было первое января 2003 года. Запомните эту дату!

Тестирование началось

Неприятности начались еще в поезде. После третьего литра м-м-м... чаю, система объявила, что обнаружено подозрение на вирус, и потребовала удалить файл 0001030112. После автоматического сканирования выяснилось, что данный файл соответствует коре головного мозга агента Digital. На общем собрании было решено файл не удалять, а попытаться выключить вирус подручными средствами. Через

полтора часа после начала лечения система неожиданно выдала сообщение в непонятной кодировке, которая вскоре была идентифицирована находящимися в вагоне специалистами, как истинно русский язык:

— Винда маст дой, поцаны, покрышки горят, форточки вылетают!

Как известно, реакция у наших агентов в экстремальной ситуации обостряется в

результаты могут оказаться весьма занимательными. Кстати, не забудьте, что для правильного теста нужно учитывать ряд факторов, первый и самый главный из них — хорошая компания. С этим фактором мы справились «на отлично», выбрав лучших из тех, кто оказался рядом. Фактор два — фактор личной подготовки, но тут у нас, как мы считали, все в порядке — сверхсовершенная операционная система,

умеющая собирать и разбирать компьютер с завязанными глазами и способностью уничтожать и разрушать все на своем пути. Как показал наш эксперимент, далеко не все из этих умений можно считать полезными в горах. Впрочем, судите сами...

Если Windows в горах, то ах...

Но самое интересное ждало нас впереди. Как оказалось, ежедневный подъем на плато Чатырдаг километра почти по вертикали сопряжен с сильным перевертом системного блока. Причем с таким сильным, что кулер отключился уже через две-три минуты, а на вторые сутки и вовсе перегорел. На закате в боях агенты не сдавались и продолжали ползти вверх, распространяя вокруг себя запах старшей изоляции и скрип несмазанных шестеренок. На попытку обратиться за помощью в службу технической поддержки система отвечала бессмысленным бормотанием и пыталась самопроизвольно перезагрузиться, но мощностей на эту операцию уже не хватало. К счастью, любой подъем когда-нибудь заканчивается. А, как показала практика, когда заканчивается подъем, начинается спуск. Это, нужно вам сказать, немалого легче, особенно, если спускаться придется под землю. И чем глубже, тем лучше. Пешер на Чатырдаге не просто много, их очень много. Но, пожалуй, мы расскажем только об одной из них, самой с нашей точки зрения, красивой, и самой сложной с точки зрения нашей операции — о **Нижней Мраморной**.

Нужно заметить, что если в остальные пещеры мы ходили в сопровождении опытных инструкторов и скаутов отряда «Дракон», которые, в случае необходимости, могли поднять нашу операцию (в основном ногами), то в «Мраморку» мы пошли в одиночку экстремально — втроем. Два агента Департамента и Жека (это любимый скаут Учителя Иоды ☺). Почему именно втроем? Говорю же, тестирование, плюс пешера сложная, поэтому большие группы тут не пройдут.

Перед самым спуском в глубины подзе-



25,5 раз. Это истоного крика не успело рассеяться по вагону, как агент Digital, с криком «Доби плохой, Доби должен себя перезагрузить», нанес три богатых удара головой в ближайший объект, который система идентифицировала, как вылетающую форточку. Оно в поезде вылетело, после чего агент Digital радостно пробормотал: «Теперь питание компьютера можно отключить». И отключился.

А второго числа мы ухитрились-таки подняться туда, где собирались прожить ближайшие девять дней — на артековскую базу со странным названием «Крынка». Как ни странно, но весь этот день система работала вполне стабильно.

Советы по прохождению. Часть первая

Вы были когда-нибудь в горах? Нет? Очень зря. Это именно то место, где можно проверить на стойкость любую систему и посмотреть, насколько ваше виртуальное «Я» соответствует реальному. Честно говоря, рекомендуем каждому использовать подобный бенчмарк для внутреннего тестирования —

мелю (вот и поиграем в Данжеон Килпера) нам выдали необходимую снарягу — комбинезоны оранжевого цвета и фонарики; так же нам попытались втиснуть каски, но Доби в один голос заявили, что с каской они не могут оперативно перегрузить фарточку, тем бо-



лее, что, как известно, голова у нашей семьи самое крепкое место.

Немного о графике

Стремление к реалистичной графике в последнее время стало навязчивой идеей практически всех разработчиков компьютерных игр. Вспомните, сколько восторгов было по поводу психоделической графики «Алисы МакГи» или супер-пулпер неба в Морвинде. Так как мы тоже потихоньку пытаемся делать игрушку, то решили не наступать на старые грабли и пойти своим путем. В частности, нас особо интересовали пещеры. Ведь сопаситесь, нормальных пещер не было еще ни в одной игре. Нужно же когда-то начинать. Вот и решили мы плясать не от оторванной от жизни фантазии художников, а от того, что успела создать за миллионы лет матушка-природа. Все вы прекрасно знаете, что в пещерах есть сталактиты и сталагмиты, что там отовсюду каплет вода, температура стабильная и нет естественного освещения. Но что кроется за этими сухими строчками? А очень много, скажу я вам. Вряд ли кто-то когда-то сможет забыть узкие лазы, в которые нужно протискиваться, изображая Арканоида. Или застывшие на стенах цветы-каралиты, которые переливаются в свете фонарика огромным разнообразием красок. А Севера Гномов, которые уже два миллиона лет ждут Белоснежку, ушедшую за последней версией Украинского Национального Антивируса! А кто-нибудь из вас видел кристалла, завязанный узлом, или лужу, из которой можно выпить, не боясь превратиться в козленочка? А мы видели и пили и... Да, нет, кажется, не превратились.

Описывать все красоты подземного мира — занятие неблагодарное. Многие до нас пытались это сделать, и ни у кого ничего не вышло. Так получится-ли и у нас? Конечно же, нет, но все-таки этот небольшой рассказик не станет бесполезной тратой времени и сил, если хотя бы один из наших читателей однажды ответит



вспаленные глаза от монитора и решит протестировать свою личную систему в экстремальных условиях. А вот как это сделать, если в руках умевшь держать только ракет-пуллер, а ориентироваться можешь лишь в коридорах Дум? Хотите узнать — читайте дальше.

Советы по прохождению. Часть вторая

Скажу вам по своему опыту, соваться в горы в одиночку, даже вооружившись самой современной операционкой, не рекомендуется. Может плохо закончиться.

Даже подготовка, полученная в виртуальных сражениях, вам не поможет. Тут стоит иметь под боком хороших специалистов, разбирающихся именно в экстремальных играх. У нас такие друзья имеются, причем давно. Именно они помогают нам выбраться из всевозможных депрессий, когда желание играть, а уж тем более, писать исчезает в неизвестном направлении, а при виде компьютера хочется выть и перекусывать провода. И именно эти люди помогли нам, когда наша операция начинала сбивать, что с привычки, особенно в первые дни отдыха, происходило довольно часто. Кстати говоря, как ни странно, у большинства из них есть дома компьютеры, они любят играть в игры, и даже (принимать) читают наше любимое издание. Ага, я говорю именно о Киевском сквот-отряде «Дракон». Не было бы их, и кто знает, как бы мы лечили пошатнувшуюся от постоянных перегрузок психику. Так что, воспользовавшись моментом, хотим сказать ни слабосо. И инструктором, и скаутом, особенно тем, кто жил в одном домике с Dobi Digital — по ночам его система работала на удивление стабильно ☺.



Если Windows в горах, то ах... (часть вторая)

Не буду описывать вам все наше путешествие по Нижней Мраморной, скажу так: мы напалозились, насмотрелись, намокли и покрывили толстым-толстым слоем глины. Самое интересное подошло нас в конце. После посвящения в спелеологи инструктор решил сыграть с нами в замечательную игру — найди выход. Успела на камешке и стал ждать, пока мы его выведем. Он не знал, с кем имел дело! Те, кто прошел лабиринты огромного количества игр, просто не могут забыть под землей, тем более с такой операционной системой. Сразу после постановки задачи агент Surround связался со справочной системой и затребовал карту подземелья, но что получил ответ,

что разработчиками карта не предусмотрена. Но это не могло нас смутить, такое великопепное изобретение, как интернет позволяет найти что угодно, и агент Digital быстро ввел два слова: «Тонис. Выход». Увидев знакомые слова, система воспряла духом и выдала: «Вы уверены, что хотите выйти?». «Да». «Осуществляется выход из системы, все приложения будут закрыты, все несохраненные данные потеряны». «И...»

Его. А также связанного с ним Surround'a. Теперь ни один из них даже не представлял, где искать этот самый выход. Сорок минут два супер-агента и Жека лазили по пещере, протискиваясь в любые дырки, но... судя по всему, игра была недоработана — выхода не было.

Не знаю, чем бы все закончилось, если бы инструктор не устал ждть и не вывел нас на солнечный свет. Правда, по дороге не обошлось без

приключений. Жека, которому, судя по всему, лавры Доби не давали покоя, попытался перегрузиться, в результате чего сломал головной сталктит.

На самом деле приключения на нижних уровнях Мраморной пещеры — всего лишь один из многих интересных случаев, произошедших с нами во время тестирования новой операционной системы Виндауз Трижды миллион. Можно было бы еще



рассказать о восхождении на вершину Чотырдага, последние метры которого мы преодолели строго на четвереньках. О спуске в вертикальный колодец пещеры Гугриджин. О ночном рейде, совершенном нами для пополнения подошедших к концу запасов Силы, и о многом другом. Но, как любит говорить Ронд, газета печатается на бумаге, а не на резине, и тянуть дальше некуда.

Зачем мы все это написали? Просто хотели сказать, что, как это ни странно, мир не заканчивается экраном монитора, и никакая суперсистема не выдерживает столкновения с реальностью. Если ее, конечно, предвостановить не пропачкать. Например, в «Драконе».

Да, если кто-то хочет узнать побольше (или пропачкать свою систему ☺) — пишите на мыло.

Удачи!