

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 6(64)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

10.02.2003

★ FAR WEST ★

ДАЛЬНИЙ
Запад

ЛАРГО ВИНЧ

Империя под ударом

The Elder Scrolls III

TRIBUNAL

BEAM BREAKERS

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
допущены квитанции,
присланные не позднее
20 февраля 2003 года
(по почтовому штемпелю).

Удачи вам!

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ФЕВРАЛЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА

aspark

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

Монитор LG 17"
Studioworks E700B
Тип ЭЛТ Flat
Размер зерна 0,25
Маска INVAR Mask
Разрешение 1280x1024
OSD управление
Соответствие стандартам TCO-99



Железнодорожное шоссе, 57
т. 296 26 39, 296 47 75
www.aspark.com.ua

Список статей

1. DAVERT.
Harbinger, стр. 7.
2. Том/Doc/КЕРТИС.
IGI 2, стр. 8-9.
3. Dezertir aka Антон МАКСИМЕНКО.
Дальний Запад, стр. 10-11.
4. RiP.MANiAK.
Ларго Винч, стр. 12-13.
5. Андрей МАСТИЛО aka Sam.
Beam Breakers, стр. 14-15.
6. Александр ГЛЮК.
Tribunal, стр. 16-17.
7. Кирилл ТАЛЕР.
Черный оазис, стр. 18-19.
8. Ефим БЕРКОВИЧ.
Космические рейнджеры, стр. 20-21.
9. Маковей ШТУЧКА.
Final Fantasy III, стр. 22-24.
10. DAVERT.
Тащи музыку! Стр. 25.
11. Андрей МАРТЫН.
Кристаллы против вакуума, стр. 26-27.
12. С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
Раскачай Интернет, стр. 28-29.

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

Выписывайте, покупайте и читайте «Играградский Вестник!» В свежем выпуске — некролог известнейшей игротрастительной компании, информация с Почтовой площадки, перепланировки в квартале шутеров и другие горячие новости.

Короли Хаоса

Время от времени в Сети появляются довольно простенькие, но увлекательные онлайн-игрушки, которые неизменно привлекают к себе сотни тысяч геймеров со всего мира. Мы уже неоднократно пи-



сали о подобных проектах «Темный эльф», «Бойцовский клуб», «Империя» и т.д. И вот недавно мы наткнулись еще на одну игру такого типа. Она называется **Knight of Chaos** и предлагает вам стать, ни много ни мало, самым крутым полководцем Средиземья (Middle-earth). В игре практически отсутствует экономическая состав-

ляющая, что позволяет целиком и полностью сосредоточиться на создании армии и, собственно, сражениях. Для начала вам нужно выбрать свою расу (все их в игре имеется четыре — люди, эльфы, гномы и орки), а после этого можно начинать формировать свой собственный отряд. Происходит это довольно необычным образом. Пройдя регистрацию, вы получаете своего рода персональную ссылку. Чем больше людей зайдут в игру на ней, тем больше воинов присоединится к вашему войску. Если же ваш гость, заинтересовавшись игрой, зарегистрируется, то он автоматически станет офицером вашей армии и, соответственно, «приведет с собой» больше солдат. Чем больше армия, тем больше денег каплет на счет вашего войска. На заработанные таким образом деньги вы можете покупать оружие, броню и прочие полезные девайсы для своих воинов. Ну, а когда почувствуете себя в силах — а бой, добывать славу и почет на виртуальных полях сражений. Игра проходит в пошаговом режиме, так что скорость вашей связи особо на игровом процессе не отразится. Да, учтите еще и то, что од-

ним из самых перспективных варлордов Knight of Chaos является небезвестный агент Ранд. Так что если вы решите войти в сообщество Королей Хаоса, вам не придется долго думать к кому присоединиться. Короче говоря, если вам по душе он-лайн-игры, заходите на <http://www.kingsofchaos.com/page.php?id=217491>, регистрируетесь и сражайтесь. Да придёт с вами Сила!

Бонусы нереального турнира

Компания **Digital Extremes** выпустила шесть дополнительных карт для популярного сетевого шутера **Unreal Tournament 2003**. Три из них «заточены» под игру в deathmatch, две под CTF и одна под режим Bombing Run. Скачать архив можно с сайтов **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BonusPackB_UnrealTournament.shtm) и **Bonus Web** (<http://www.bonusweb.cz/download/addon/ut2003bonuspack.html>). Размер — 71,5 Мб. Кроме того, на официальном сайте Unreal Tournament 2003 (<http://unrealtournament2003.com/>)

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 ФЕВРАЛЕ 2003



1-й приз:

сканер Canon CanoSkan N 640P, 42bit



2-е призы:

тонер Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

калонки CREANIVE SBS 35

мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

?downloads#PatchesAndUpdates) появился патч версии 2186, который исправ-



ляет более двадцати различных ошибок и позволяет включать оружие с левой стороны. Размер патча — 12,5 Мб.

Весенний Блицкриг

«Почувствуйте себя Жуковым, Эйзенхауэром или Манштейном, приняв учас-



тие в исторических сражениях Второй мировой войны. Вы сможете командовать советской или немецкой армией, а также войсками союзников в трех широкомасштабных кампаниях, поделенных на несколько этапов. Вам предстоит сражаться в различных регионах мира и в разнообразных погодных условиях. Вос-



ходят африканская пустыня, умеренный климат европейских стран и холодная русская зима. Захват Польши, оборона Сталинграда, высадка в Нормандии — вот лишь некоторые из событий, в которых вам предстоит участвовать.

Поклонники стратегического жанра наверняка хорошо знают, откуда взяты приведенные выше сроки. Именно с них компания *Nival Interactive* начинает рассказ о своей новой и весьма необычной игре «Блицкриг». В этой стратегии, посвященной событиям второй мировой войны, перед игроком откроются действительно невиданные ранее перспективы.

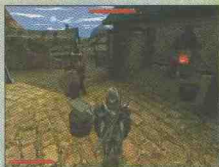
Вам нравится высокая реалистичность?

Пожалуйста. Вся боевая техника

в «Блицкриге» копирует реальные прототипы и обладает теми же самыми тактико-техническими характеристиками, что и боевые машины тех времен. Рядовые солдаты вашей армии — вовсе не безликие юниты, а специалисты своего дела — саперы, снайперы, артиллеристы, пулеметчики и т.д. Причем действия зеленого новобранца будут кардинальным образом отличаться от действий закаленного в боях ветерана. И, наконец, самое главное. Уникальный генератор миссий, встроенный в игру, позволит вам самостоятельно выбирать игровой процесс. В «Блицкриге» имеется всего несколько обязательных миссий (каждое из них представляет собой реально проходившие сражения), а все остальное время вы абсолютно вольны выбирать себе задания по вкусу. Вам нравится партизанская война и диверсионные операции в тылу врага? Значит, вы получите именно такие миссии. Или может вам ближе глобальные танковые сражения? Нет ничего проще. Будут вам танковые клинья. Причем количество подобных миссий не ограничено. В общем, сегодня можно сказать, что, если разработчики сдержат все свои обещания, то «Блицкриг» будет действительно уникальной игрой. Здесь стоит закономерный вопрос: когда? Когда же мы с вами сможем увидеть это чудо? Согласно недавнему заявлению «Нивала» и публициста проекта компании *1c*, «Блицкриг» должен поступить в продажу 21-го марта этого года. Ждем с нетерпением.

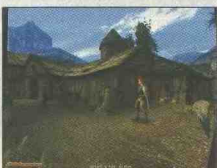
И снова русская «Готика»

Представители компании «Акелла» официально объявили о начале работ над локализацией ролевой игры **Gothic 2**, созданной немецкой компанией *Piranha Bytes*. Как большинство из вас помнит, английская версия второй «Готики» должна появиться в продаже уже в конце февраля — начале марта этого года. А что же русская? Об этом, к сожалению, пока что ничего не известно. Локализаторы из «Акеллы» только сказали, что предоставят нашим геймерам максимально качественный перевод, причем специальные термины будут переводиться с оглядкой на перевод первой части игры, сделанный компанией *Snowball Interactive*, чтобы у игрока создалось максимальное



полное ощущение цельного мира (ведь сюжет второй «Готики» напрямую связан с событиями первой). Но на самый интересный вопрос — о сроках выхода лока-

лизации — представители «Акеллы» отвечать отказались. Так что нам остается



ждать и надеяться, что ситуация с первой «Готикой» не повторится.

Первые подробности из жизни Аль Капоне

На сайте *HomeLan Fed* (<http://www.homelanfed.com>) появилось небольшое интервью с разработчиками компании *Spellbound*, хорошо знакомой нашим геймерам по играм *Desperados* и *Robin Hood: Legend of the Sherwood*. В данный момент эта компания занимается разработкой игры **Al Capone**, которая призвана продолжить традиции своих предшественниц. А это значит, что нас снова ждет тактический процесс, в котором мы будем управлять группой героев, каждый из которых является специалистом в своей области. Однако, как показали предыдущие работы *Spellbound*, каждый из их проектов, хотя и похож на предыдущий, но обладает рядом отличий и особенностей. *Al Capone* не станет исключением.

В этой игре будет две независимые кампании, очень сильно отличающиеся друг от друга. В одной из них нам придется отстаивать права федерального агента Элиота Несса и его отряда. Мы будем район за районом очищать город от гангстеров. Причем пройти с оружием в руках по улицам Чикаго не удастся. Полицейские должны будут действовать, ни на сантиметр не отступая от «буквы закона». А это значит, что вы не сможете по своему желанию застрелить преступника. Нужно будет сначала позаботиться об уликах, опросить свидетелей и т.д.

Во второй же кампании можно будет почувствовать себя настоящим гангстером, и перевоплотиться в одного из сподвижников Аль Капоне — Фронка Нитти, — подготовить город к приезду «крестного отца». Геймплей «гангстерских» миссий будет коренным образом отличаться от миссий «полицейских». Беспредельщик Нитти не оставляет свидетелей, так что горы трупов мирных граждан толпой приветствуются. Как и в «Робин Гуде», герои новой игры, переходя из миссии в миссию, будут набирать очки опыта и становиться все более и более неуязвимыми и смертоносными. Кроме того, все они смогут пользоваться обширным игровым арсеналом, начиная от ножей и бейсбольных бит и заканчивая гранатами и танковыми. Но при этом индивидуальность каждого члена груп-

пы не пострадают (по крайней мере, так утверждают разработчики). В общем, есть надежда, что ребята из Spellbound снова порадуют поклонников своего таланта интересной и неординарной игрой. Полный текст интервью с разработчиками вы можете прочитать на сайте HomePlan Fed (<http://www.homeplanfed.com/index.php?id=11648>). Релиз *Al Carape* намечен на зиму 2003 года.

Голливудские планы Electronic Arts

Недавно представители одной из крупнейших мировых издательских контор — компании **Electronic Arts** — поделились с журналистами своими планами на ближайшее будущее. Похоже, что скоро на нас с вами обрушится целый водопад игр, созданных по мотивам популярных голливудских фильмов. На сегодняшний день самыми явными претендентами являются фильмы о Джеймсе Бонде и экранизация известного романа Толкина «Властелин Колец». Все это, естественно, только разговоры, но уже



точно известно, что Electronic Arts начала переговоры с некоторыми крупными голливудскими студиями. Будем ждать новой информации.

Тень Ультивы

Отправилась на «золото» четвертый аддон он-лайнного хита от компании **Origin Systems** **Ultima Online: Age of Shadows**. Как многие из вас знают, «Плоха теней» добавит к и без того не маленькому миру Ультивы Онлайн еще один материк. Теперь жители этого виртуального мира, помимо всего прочего, смогут обучаться профессиям паладина и некроманта. Кроме того, в игре будет введена новая система производства магических предметов, появится огромное количество новых видов оружия, доспехов и предметов быта, новые модели и анимация персонажей. Не обошлось и без пополнения вражеского лагеря. В игре появится около десяти новых типов монстров. Также в состав **Ultima Online: Age of Shadows** будет входить программа **House Design Tool**, которая позволит каждому владельцу виртуального дома смоделировать заново свое жилище, используя огромный банк шаблонов и текстур. **Ultima Online: Age of Shadows**

должна появиться в продаже 11 февраля этого года.

Ряды редуют

А вот последняя новость, пришедшая к нам из офиса **Electronic Arts**, далеко не такая радостная. На днях эта компания опубликовала свои отчеты о финансовой деятельности за третий квартал прошлого года. Если кого-то



действительно интересует, сколько миллионов долларов положила себе в карман EA, он может заглянуть на http://biz.yahoo.com/bw/030129/290352_1.html и прочесть об этом самостоятельно. Мы же хотели рассказать вам о другом. Помимо цифр, в отчете имеется сообщение о закрытии студии **Westwood**, всемирно известной фирмы, игра которой — **Dune 2** — фактически положила начало жанру реалтайм-овых стратегий. Потом была серия **Command&Conquer** и другие продукты. Один получше, другие похуже, но все-таки нельзя не признавать, что компания **Westwood** была одним из самых ярких разработчиков компьютерных игр. И вот, собственно, все. В чем же причина? Как утверждают сотрудники **Electronic Arts**, после окончания работ над **Command&Conquer: Generals** у **Westwood** не осталось в разработке никаких крупных проектов, что и привело к решению о закрытии фирмы. Правда, большинство сотрудников **Westwood** получили предложение перебраться в один из крупнейших офисов EA в Лос-Анджелесе, где их тут же привлекут к работе над новыми, пока еще не анонсированными, проектами. Вот такие пирожки. Ну, что ж, прощай, **Westwood**.

Демонстрационная планета

В Сети появилась демо-версия космического симулятора **HomePlanet**, разработанного российской компанией **Revolt Games**. Действие игры перенесет нас в далекое будущее, когда человечество освоило межзвездные перелеты и основало множество колоний по всей Галактике. На одной из безымянных планет обитает несколько кланов звездных бродяг, каждый из которых обладает собственным космическим флотом. Вам предстоит выступить в роли пилота одного из кланов, лоскутничавшего с соседями и вынужденного покинуть насиженный место и отправиться на поиски новой родины. В процессе

этого переселения наш молодой герой должен будет взять на себя заботу о родном клане, и именно ему (а вместе с ним — и вам) нужно будет найти планету, пригодную для жизни вашего народа. В процессе путешествия игроку придется столкнуться с различными представителями инопланетных цивилизаций, причем далеко не все они будут дружелюбными. Вам придется освоить управление кораблями различных классов, вести космические бои как в одиночку, так и в составе эскадрильи. Разработчики обещают нас поразить моделями и возможностями боевых космических аппаратов (всего их в игре должно быть более шестидесяти). В выложенной недавно демке вы можете увидеть несколько первых миссий, которые войдут в полную версию игры. Скачать 170-мегабайтный архив можно с сайтов **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BHomePlanetBdemo.shtml), **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/homeplanet/>) и **Computer Games Online** (http://www.computergames.ro/download.php?option=show_download&did=874).

Тихо, работает снайпер

Компания **nFusion Interactive** (знакомая нашим геймерам по тактическому шутеру **Deadly Dozen**) начала работу над новой игрой, которая будет носить название **Line of Sight: Vietnam**. Как не трудно догадаться, нам снова предлагают окунуться в кровавый круговорот вьетнамской войны. На этот раз игроку придется перевоплотиться в снайпера спецподразделения армии США и выполнять смертельно опасные миссии в джунглях. Игра относится к жанру **stealth**-шутеров, так что не стоит рассчитывать на «куранные» геймплей с горами трупов и реками крови. Скорее, будет наоборот. Разработчики собираются создать в игре настоящие «снайперские дуэли», в которых вам придется долгое время выслеживать врага в оптический прицел, высматривая при этом не подставиться самому. Помимо одиночных миссий в игре запланирован кооперативный режим и мультиплеер по локальной сети и через Интернет. Официальная страничка (пока что единственная в Сети) расположена на сайте компании **Infogrames** (http://www.infogrames.net/games/line_of_sight_vietnam_pc_action). Кто заинтересовался — заходите.

Джедаи не спешат

Неутешительная новость пришла к нам из офиса компании **Lucas Arts**, которая в данный момент совместно с фирмой **BioWare** занимается разработкой ролевой игры **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Как недавно стало известно, PC-версия этой игры появится в продаже лишь в ноябре-декабре 2003 года. То есть, грубо говоря, релиз отложен более чем на три месяца. «Приставочные» же версии **Star Wars: Knights of the Old Republic** выйдут точно в срок, как и было обещано ранее. Похоже, уже пора бы привыкнуть, что PC-версии ожидаемых продуктов постоянно откладывают. И все-таки обидно ☹.

ВНИМАНИЕ!!! Дорогие наши читатели!

В №5 по техническим причинам была допущена ошибка. Автором статьи «Harry Potter and the Chamber of Secrets» является не Антон Токаревский, а Ярослав Дорогомиров. Редакция приносит им свои извинения.



На окраине квартала RPG, неподалеку от горда возмущающегося здания Diablo, собирается совершить последнюю инсценировку звездолет. Владелец корабля собирается избрать Игроград портом постоянной приписки. Пока корабль находится в карантине, на нем работает санитарная комиссия ДЗВР. Но скоро он откроет свои двери, и представители эскуэриора напитают полный отчет.

HARBINGER

DAVERT dabog@ukr.net

Жанр: Action RPG

Разработчик: Silverback Entertainment

Издатель: DreamCatcher Interactive

Пожоже игры: Diablo 2, Dungeon Siege

Дата выхода: первый квартал 2003 года

Давным-давно, в далекой галактике, когда доблестные рыцари-джедаи еще ходили под стол, а великий учитель Йода вел уроки физкультуры в средней школе №241, и происходили эти события... В те времена просторы галактики бороздил огромный космический корабль под названием **Harbinger**, понашему **Вестник**. И летал он не просто так, а энчиномат обитателей то одной, то другой галактики на «интересную и «увлекательную» работу на борту корабля. При этом мало кто отказывался от столь «выгодной» сделки, ведь хоть и платили там скромно, но дула лазерной винтовки возле виска было существенным аргументом. Мощи корабля хватило бы на то, чтобы без проблем разрушить родную планету любого из этих несчастных «наемников». Не имея возможности хоть что-то противопоставить огромной мощи **Harbinger'a**, бедным иннопланетянам ничего не оставалось, как отправляться на корабль в качестве рабов. А управлял всей этой машиной **Steve Wulf** по кличке **Overlord**. Но вскоре в его мощной системе контроля за кораблем началось что-то расшатываться...

Это популярное слово — клон

Да, уважаемые читатели, **Harbinger** является неким иным, как клоном великого **Diablo**. Вы, возможно, возмутитесь — а где огромный фантазийный мир? Где толпы монстров, которые жаждут получить от вас



мечом по голове? Где магия? Где, собственно, сам виновник торжества — великий и страшный **Диабло**? Где, собственно, этот хит — **Diablo** и сформированный им жанр Action RPG? Когда я начинаю говорить о продукции компании Blizzard, то не нахожу лучших слов для ее характеристики, как ге-

ниальная простота. Ведь если вдуматься, что в этом такого! Крашишь монстров направо и налево, прокачиваешь персонажа, становишься круче, убиваешь больше сильных монстров и так далее. Но миллионам это нравилось, геймеры сутками просиживали за экраном не в силах покинуть этот мрачный безумный мир. Правила в этом жанре начал задавать **Diablo** еще в 1998 году, а окончательно утвердил их **Diablo II**.

Большому кораблю — большая торпеда!

Вот после этого небольшого экскурса в историю я хочу все-таки вернуться к **Harbinger'у**. Как вы поняли, действие игры разворачивается в довольно непривычном, как для этого жанра, футуристическом мире. Все происходит в недрах корабля, который из-за его громадности почти никто не контролирует. В этом не очень приятном месте вам и предстоит начать игру, выбрав свою расовую принадлежность. Всего имеется три расы: человек, *гладиатор* и *culibine*. Человек родился на корабле, его задача — выжить там, где царит хаос и куда долгие годы не ступала нога командования. Его оружие — мины, плазма-пушки, некоторые из которых носят весьма приличные названия, например, «Валентин» или «Первая Любовь». *Гладиатор* — большой механизированный робот, соответственно, и оружие он предпочитает под стать себе. Он обладает уникальной способностью — умением управлять роботами, которых можно послать во вражеский стан и все там повзрывать. Последний персонаж — *culibine*. Это такая прищипца, которая, следуя девизу «**Оверлорда** — геть», начала громить все, что под руку попало, борясь за свободу жителей корабля. Она преимущественно пользуется магической энергией и может самостоятельно лечиться.

В зависимости от того, какого персонажа вы выберете, вы получите определенную сюжетную линию, интерфейс, доступные навыки и вещи. Что выгодно отличает **Harbinger** от других подобных игр, это наличие «живых» персонажей. Ведь в вашем нелегком деле вам будут помогать другие искатели приключений, а также NPC. Кстати, последние сделаны довольно смешно, да и диалоги с ними не могут не вызвать улыбки.

О ролевой системе нам известно немного. Можно только сделать вывод, что она идентична **диабловской**. Убиваем монстров (выполняем квесты, исследуем территории), накапливаем экспу, повышаем уровень, по-

лучаем скилл-поинты, тратим их, становимся круче.

Немногое также известно и о вещичках: их просто громадное количество. Статы, оружие, брони тоже достаточно. **Диабловские** изумруды, наделяющие вещи специфическими свойствами, здесь представлены в виде чипов.

И, конечно же, не забыты такие **диабловские** элементы геймплея, как *warpoint's*, *town portal's* и полноэкранная карта, облегчающая перемещение.

Вот только монстры не возрождаются, да и вы возрождаться будете именно в том месте, где сохранились.



Да, это все была информация о сингле, а о мультиплеере и говорить нечего — его просто не будет ☹.

И как же это выглядит

Разработчики не склонны сильно расхваливать графику, но по скриншотам видно, что она тщательно детализирована, например, на корабле даже просматриваются металлические блески. Что является особой гордостью разработчиков, так это анимация монстров и красота спецэффектов. Игровые уровни нам напомнили **Старкрафт** — помните его планетные и внутри-корабельные миссии.

Планируется около 70-ти карт, которые располагаются на 8-ми локациях. Так что, где только вам не придется побывать! Например, некоторые миссии будут происходить не внутри корабля, а на планетах. Только не слишком пугайтесь, глядя на скриншоты, — они хоть и выполнены в разрешении 800х600, но сделано это только для того, чтобы показать детализированность графики.

Ну вот, мой рассказ и подошел к концу. Те, кому понравился «**Диабло**» или похожие игры, должны ждать выхода **Harbinger**. Эта игрушка им непременно придется по вкусу. Будем надеяться, что разработчики оправдают наши надежды!

Пока в Школе курсантов каникулы, Кертис может тряхнуть стариной и пробежаться по стройкам. На одной из них замечена группа прощающих переподготовку спецназовцев. Новый учебный комплекс, разумеется, привлёк внимание мистического педагога. Он решил преподавать урок по борьбе с терроризмом.

IGI 2

COVERT STRIKE

Tom/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

Разработчик: Innerloop Studios

Жанр: тактический шутер

Дата выхода: февраль-март 2003 года

Историческая справка

До, пожалуй, давайте начнем с истории, точнее, с предыстории. Итак, в далеком (уже) 2001 г. компания **Innerloop Studios** порождала поклонников тактических шутеров проектом под загадочным названием **Project IGI (I'm Going In)**. Напомню, что в ней мы играли за супергеранта (конечно, «супер», ведь действует он под нашим чутким руководством!) Дэвида Джонса и, как обычно, штабелями валили плохих дядек, попутно предотвращая ядерную (какую по счету?) катастрофу. В общем, как вы, возможно, помните, ничего особо оригинального в первой части игры не было. Лично мне, особенно запомнилось несколько штрихов: полное отсутствие «тактичности» и реализма (разве что к тактике отнести отстрел врагов из засады); невозможность сохраняться тогда, когда хочется; абсолютно тупой AI, наделенный противостественной меткостью. В общем, с моей точки зрения, игра получилась несколько кривоватой, а если сравнивать ее с другими известными нам «симуляторами», а именно с Лысым и Лучницей (это я о «Хит-менез» и «НОЛФе», если кто не понял), то вообще никакой. Нет, поиграть в нее можно было в ожидании более достойных проектов, но не более того.



Собственно, спросите вы, если мне так не понравилась первая игра, чего же я взялся за превью о второй части, ведь, как показывает опыт, зачастую чем дальше, тем хуже. Не буду говорить, что хуже некуда:

есть, есть к чему стремиться. Но меня заинтересовали заверения разработчиков, что они все поняли и исправятся, да еще и демка под руку попала. Вот поиграл я в нее и решил поделиться своими впечатлениями. К сожалению, демка не слишком большая, так что сделать окончательные выводы сложно, но кое о чем говорить можно уже сейчас. Поговорим?

Не обещайте мне...

Не обещайте мне звезд с неба, не обещайте мне реку с кисельными берегами, не обещайте мне светлого будущего. Не нужно мне ничего обещать, я все равно не поверю. Не поверю, пока не увижу собственными глазами. Обещать умеют все, даже я,



дайте мне волю, такого наобещаю, что пава в аду замерзнет ☹.

Но с упорством, достойным лучшего применения, разработчики не перестают давать нам самые невообразимые обещания. Такое впечатление, что у них социальное поведение объявлено — что больше наобещает и меньше выполнит. А победившему приз — «Золотая Лапша».

Нет, все не так плохо, просто я по ходу решил сравнить то, что я увидел, с тем, что нам наобещали. Итак, приступим. Обещано следующее:

1) улучшенная графика — поскольку игра создается на апгрейденном движке первой части, ничего сверхнеобычного ожидать не стоит, но полигона будет побольше, текстуры покрасивше, местность более детализированной. Плюс действие будет разворачиваться в самых разных местах — тут вал и горы, и леса, и заводы, в общем, разнообразие;

2) улучшенный AI — бойтесь, спецназцы! Боты поняли, что прямая, может быть, и кратчайшая, но не самая безопасная до-



рога между двумя точками. Теперь враги не намерены валить топками под ваш прицельный огонь, теперь они будут вас окружать, действовать как единая команда и, вообще, удивят вас своими возможностями. Что ни говори, для тактического шутера хорший AI — очень важная составляющая;

3) силт станет больше — теперь нам предстоит пройти 20 миссий, побывать в Китае, Ливии и, конечно, в России;

4) интересный сюжет, т.е. все задания, получаемые героем во время выполнения миссий, будут логично связанными и вытекающими друг из друга (о, завернул, аж сам запутался ☹, в общем, сюжет задуман интересный и разнообразный);

5) реализм побеждает — забудьте о том, что вы могли таскать на себе несколько десятков стволов. Все, малина закончилась, теперь ваш арсенал ограничен ножом, пистолетом и несколькими стволами (гранаты не в счет). Хотите взять еще? Выкиньте что-то из того, что есть. Хотите поменять свой автомат на «калаш»? Жмите на иконку и меняйте. Это, типа, добавит реализма и заставит подумать, какое именно оружие стоит сохранить, а какое лучше поменять (хинт — оружие с глушителем рулит всегда!);

6) оружие станет больше — теперь его около 20 видов, плюс десять видов специального снаряжения (бойтесь нас, вражьицы!);

7) можно сохраняться в любой момент игры — ура! Но... Все не так просто, для сохранения не достаточно нажать кнопку F2, нет. Все гораздо интереснее (реализм, но-



верное), — чтобы сохраниться, выполните следующие операции:

- а) достаньте ноутбук;
- б) сохраните ноутбук;
- в) спрячьте ноутбук.

Идите — пауза при этом не включает-ся, т.е. за время, которое вам потребуется, чтобы сохраниться (это около пяти секунд), вас могут убить или так подранить, что сохранение потеряет всякий смысл. Так что прычтес-ся. А кто говорил, что быть суперагентом



легко? И еще прочим, у вашего ноутбука (во, странно) есть аккумулятор, и расходуются они как раз на запись игры, так что количество сейвов ограничено. Учите это! Эй, пока ношел, как сохраняться, чуть не свихнулся ☹;

В) пропал дебильный респаун врагов — это последнее, но очень важное! Теперь, если вы зачистили местность, можете смело гулять по ней, собирать оружие, сохраняться, танцевать джигу на трупах и вчасе-ки буйнить. И не ожидать выстрела в спину от мужика, появившегося из пустой комна-ты. Вот за это — отдельное спасибо. Это действительно серьезно радует.

Но... Это все обещания, а как же дело обстоит на самом деле?

Так вот ты какой, северный олень...

Итак, миссия в Играсе. Начало действия, как и место, где все происходит, просто поражают своей оригинальностью — прыго-ем с парашютом в гости к врагам. Ну, скажи-те, в какой игре мы не прыгали с парашютом? Неужели нельзя обойтись без этого? Нет. Проверенные сюжеты — самые хорошие ☺.

Ну ладно, прослушали брифинг, поняли, что нужно делать, огляделись. Да... Темно, как у негра где ☹? Впрочем, не удивитель-но, полезли в «настройки», поставили яркость побольше, а теперь можно играть. В прин-ципе, с первого взгляда, особых претензий к графике нет — все путем. Правда, темно, так что не особо полюбуйтесь красотами, но... Нормально, в общем. Итак, нужно пры-гнуть на охраняемый объект, а поскольку мы теперь шпионы, сделать это рекомендо-ется тихо, не привлекая внимания. Сначала уберем камеры слежения, а потом...

Впрочем, что делать потом, я так и не выяснил, ибо первую попавшуюся на глаза камеру расстрелял из автомата. Что тут на-чалось? Сирена воеет, враги мечутся, орут что-то типа: «Где он, включите сирену!» А чего тут? Я в лесу, за забором, а сирена и так включена. Может, они глухие? Пальнул по врагам из автомата — не, не глухие, на-чали стрелять в ответ. Ладно, перемещаем-

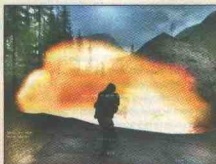
ся (ползком) за другое дерево, меняем ав-томат на пистолет с глушителем и начина-ем проверять врагов на сообразительность.

Эх... Видимо, у них яркость на мониторе на минимуме стояла ☹. Прикиньте — ле-жу за елочкой, стреляю потихоньку, а они кру-ги наматывают, орут, останавливаются не-ожиданно так, чтобы целиться было легче, и умирают. Один за одним. Все, сколько их было, — человек двадцать, в общем. Убе-дившись (при помощи прибора ночного ви-дения), что врагов больше не наблюдается, я проник на базу. Как? Подходил к решет-ке, наводил прицел на замок, вид от треть-его лица, и по экрану бежит полоска — это я замок открываю. «НОЛФ»? Нет. «ИГИ».

Ну а дальше все по знакомой схеме: по-ползли, расстреляли камеры и из пистоле-та с глушителем валим охранников. Учтите, если будете стрелять из автомата, вас мо-ментально засекут, а ведут обстрел, они, кстати, довольно метко. И действительно, умеют обходить. Примерно один из десяти. Остальные все также бегут по прямой, правда, некоторые, самые продвинутые, иногда приседают. Но похититься и вести огонь из засады, увы, так и не научились. А обещали... Но респавну, кстати, действи-тельно нет. Это радует.

Что еще можно сказать? Насчет сюжет-а судить не могу, но, судя по увиденному и услышанному, ничего сверхоригинально-го нам не предложат. Очередные будни, очередного спасателя мира. Графика при ближайшем рассмотрении действительно оказалась лучше, да и AI, несмотря на ряд проблем, существенно поправился. Оружие стреляет неплохо, особенно когда в голо-ву, и отстоянных стволов я не встретил (прав-да, в дежке их мало).

В общем, если сравнить то, что нам пообещали, и то, что я увидел, можно сде-лать вывод: нас опять обманывают. Но, повто-рюсь, пока судить рано, — дежка не са-мая новая, так что у разработчиков было время многое улучшить, и, если им это удаст-ся, все может получиться весьма и весьма интересным. Посмотрим, как вражины бу-дут пользоваться всевозможными транспо-



ртными средствами и, почуяв, что дело пах-нет керосином, выпрыгивать из них. Если это будет реализовано не на скриптах, то по-лучится интересно. Во всяком случае, я на это надеюсь.

Да, чуть было не забыл а самом пла-ном и, возможно, самом интересном!

Во второй части IGI наконец-то появят-ся мультиплеер! Не знаю, как вы, но мне сетевые игры весьма нравятся, рубиться с живыми противниками — занятие гораздо

более интересное, чем мочить по туалетам тупых ботов ☹.

Так вот, разработчиком IGI явно не да-ют спокойно спать лавры «Кемпелстрайк». Правда, хитрые девелоперы не стали так-то сразу заявлять, что делают убийцу «веклико-го и ужасного», но подобные фантазии им наверняка мешают спать по ночам ☹.

Как вы уже, наверное, догадались, нам предло-жат командный мультиплеер. Количе-ство оружия у вас будет ограничено, и его придется... покупать. Как оригинально, не правда ли? Чтобы не делать уж полный клон, разработчики внесли две новые фиш-ки. Первая: после того, как вас убили, ес-



ли в кармане осталось достаточное коли-чество баков, можете запатить (каму, ин-тересно?) и вновь вернуться на поле бо-я. Вторая — миссии будут сложнее, чем в «Кон-трах», точнее, их обещают несколько. В ос-тальном особых отличий я не заметил. Но опять-таки, судить по одной (надеюсь, не самой удачной) карте сложно. Так что, по-дождем, поглядим, что выйдет. А вдруг... ☹.

Вывод

Фух, дописал. Теперь попробую упоря-дочить свои мысли и сформулировать выво-ды. Первый вывод ясен. Обещания разра-ботчиков, скажем так, не совсем соответ-ствуют тому, что я увидел. Но, скажите, бы-ло ли когда-нибудь такое, чтобы разработ-чики на три процента выполняли свои обе-щания? Не припомню. Так что не будем придирались по мелочам. Что интересно, иг-ра должна была появляться еще в конце про-шлого года, но ее выход все откладывали и откладывали. Баланс правил, AI лечили и т.д., может, действительно величили? Мож-ет, когда игра [наконец-то] выйдет, мы возь-мем ее в руки и просто охнем от восторга?

Может быть. Все может быть. Поживем — увидим.

А пока могу сказать, что в целом игруш-ка произвела на меня положительное впе-чатление. А если миссии не окажутся слиш-ком однообразными, если интеллект про-тивников станет хоть чуть-чуть выше, то иг-рать я буду и думаю, что с удовольствием.

Нет, я не ожидаю от второго IGI шедев-рального прощания. Вообще, после НОЛФ'а к играм о спецназниках я отношусь несколь-ко настороженно, но... Но, как ни крути, иг-рать я люблю. И, когда старые игры наодо-едают, я предпочитаю что-то новенькое.

Да, я не называю IGI 2 одним из самых ожи-даемых мною шутеров этого года, но так, что я его жду, сомнений не вызывает. Ждите вме-сте со мной, а когда игрушка появится, я, как обычно, сообщу, стоит ли в нее играть. А вы решите, стоит ли мне верить ☹.

Если вы чувствуете зов неведомых земель, если ветер прерий, напоенный ароматами жареного новозла, кружит вам голову, если мир суровых мужчин, пропахших пороком и потом, — это ваш мир, обращайтесь в экскурсионный Игромайд.



В салуне сидело двое: старый, потрепанный старик в соломенной шляпе и молодой, интересный мужчина в ковбойском прикиде и с пистолетом, на которых было выгравировано «Дезертир». Да, это был наш доблестный агент, прибывший утренним diligansom. Старый фермер что-то оживленно рассказывал, обильно опрыскивая собеседника слюной и матерщиной, которые стекали по ковбою маленькими струйками, объединяясь в широкий поток, исчезающий под столом. Нет, старик-матерщинник не хотел обидеть своего соседа. Наоборот, целью было убедить Дезертира поработать на ранчо. Собственно, для этого агент ДЗРВ и прибыл спецрейсом в Америку. Но он помнил ценные наставления друзей: на Диком Западе никогда не слушать просьбу, пока тебе не поставили выпивку. Ставить ста-

3. Какого он тут еще сидит и дудлит виски, когда ранчо уже ждет!

Дальше набивать себе цену не имело смысла, и Дезертир радостно согласился. И тут же перенесся на ранчо под названием «Далекий Запад». На пастбище он попал не сразу, сначала его занесло в какое-то место. Та-а-а, посмотрим, чем порадуют: «Кампания», «Одиночная игра», «Настройщик», «Выход». Последнее не надо. А вот первые три посмотрим. И начнем с настроек. Что нужно, чтобы почувствовать себя на Диком Западе? Антураж. А чем он создается? Геймплеем, графикой, звуком. Вот три кита, на которых зиждется первоклассная RTS.

Если у вас хорошая видеокарта, то ландшафт, прорисовки зданий и фигур заставят вас удовлетворенно замигивать. Прерии, пастбища, речушки и пустыня в игре по реалистичности ничем не отличаются от оригинала. И даже при максимальном приближении вы не будете чувствовать, что смотрите на постройку из конструктора «LEGO».

Разработчики взяли самую лучшую музыку из многочисленных вестернов, выпущенных «Фабрикой Грез». А при виде пыли изпод конских копыт, отбивающих марш по пустыне, невольно хочется откашляться, а руки сами тянутся, чтобы стряхнуть песок с лица и одежды. Мне кажется, что это о многом говорит. Не возникает впечатления искусственности, наоборот, кажется, будто вы наблюдаете за всеми событиями откуда-то сверху, из вертолета. И хочется верить, что на дворе не 2003 год, а середина XIX века. С дифирамбами покончено. Если создатели этой красоты когда-нибудь прочитают мой обзор, им будет приятно.

Теперь о самом процессе игры. Хотя Дезертир специально пересмотрел все фильмы с участием Клинта Иствуда и был готов к ковбойской жизни, в них не было ни слова о разведении скота и ухода за ним. А именно этим и нужно заниматься в этой реалистичной стратегии. Пришлось записаться на курсы повышения квалификации и пройти обучающие миссии. И если кто-то думает, что можно от этого отвертеться, — он глубоко ошибается.

Разработчик: Kritzkelkratz 3000

Издатель: JoWood

Лицензия: Акселла

Издатель на территории Украины: Multitrade

Системные требования: желательно иметь компьютер, Windows 98/2000/XP, Pentium III 600 МГц, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ 3D-видеокарта, мышь, клавиатура, ковбойская шляпа

Если хотите играть в «Кампанию» (которая всего одна), то извольте пройти обучение, и не надо делать такое кислое лицо. Это еще никому не мешало, а только помогало. Поможет и вам. Здесь учат начинать свое дело, обучают, какую иконку и когда жать, что делать, если... и так далее. Без начальных навыков вы так и останетесь гордым обладателем ранчо, которое никакой пользы и прибыли не приносит.

Итак, для начала у вас есть ранчо и несколько быков (попадаются миссии, когда у вас и быков-то не будет). Это все. Теперь вам



надо отправиться в город и в салуне нанять парочку ковбоев за свободно конвертируемую валюту. При этом следует учитывать их навыки обращения с лонгхорнами (именно так называется крупный рогатый скот в игре). Естественно, но особо поднапрячься в этом деле. Но при продвижении вглубь «Кампании», на бирже труда станут появляться и передовые скотоводы. Ковбей вам нужны для маневров с лонгхорнами. Последние не ползутся все время держать в заганах и кормить прошлогодним сеном. Быки требуют свежей, сочной, зеленой травы, а такая есть только на пастбищах.

Итак, ваши работнички выгоняют скот из загана и сопровождают его на пастбище, широко (или не очень) раскинувшись возле воблого ранчо. За каждое пастбище с вас потребуют деньги. И чем солнней на нем травка, тем оно дороже стоит. Находя на пастбище, можно увидеть, сколько быков оно в состоянии выдержать (если загнать на выпас лонгхорнов больше дозволенного, то ваши животные начнут болеть и умирать от тоски), каков запас травы и воды, а также получить информацию о быках, которые на нем обедуют.

К тому же лонгхорном понадобятся время (1-4 дня), чтобы адаптироваться к новым условиям, причем в это время их лучше вообще не трогать.

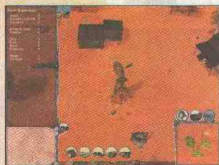


рикашка не спешил, посему наш новоиспеченный ковбой мрачно рассматривал свои пистолеты и, включив специальную функцию ушей «Фильтр базар», думал о женщине. И только когда старик заказал у бармена два двойных виски («Не хотите ли со льдом или с газировкой?» — «Нет, спасибо. С газировкой пуская ученики воскресной школы пьют. Настоящие ковбои пьют чистый продукт»), Дезертир начал прислушиваться к изысканному речам старого скотовода и выделял для себя три пункта.

1. Старик стар, хочет передать кому-нибудь свое ранчо.

2. Этот кто-нибудь — Дезертир.

На пастбище скот размножается. Вот этот аспект игры вызвал у Дезертиро много вопросов. Судите сами. При ближайшем рассмотрении, скот оказывается однополом, а точнее, быками (не спрашивайте, как я это определил ☹). Коров нет (забудьте про порное молоко и сыр). А скот размножается и размножается. Да-а, что-то не ладно в Дезертиро.



ком королевстве. И даже когда на поле остается один лонгхорн, он все равно размножается. Делением, что ли?

Каждый ковбой может успевать только за пятью быками, так что рассчитывайте соотношение животных/ковбой. Сами понимаете — люди траву не едят (большинство), поэтому работать тоже надо кормить. Что ж, едем в город за покупками. Доступны в магазине только бобы, кофе, виски. А что еще нужно настоящему ковбою? Зарядно в городе покупаем продовольственные повозки и подводы для клейнения (о них позже). Натурально повозку хавчиком и ведем изголодавшимся быкомас. А виски на вечер. Снобствовать ковбоев надо и воверлипаси. Снова в магазин. Ну все. Полевую кухню наладим.

Теперь поговорим о сбыте выращенных быков. Продать быка можно только с вашим товарным знаком-клеймом. Для этого и нужна подвода. За одну ходку она может заклеймить только четырех лонгхорнов. Это sucks, но поправимо. Купите больше подвод. Для продажи скота ламенченых быков нужно отогнать обратно в загон (его размер игрейдится за деньги). Теперь есть два пути. Либо продать поголовье местному барыге за очень маленькие деньги, либо купить у этого же барыги прайс-лист маршрутов в другие города. Это дает больше возможностей. В других го-



родах, как правило, за лонгхорнов платят гораздо больше. Для организации каравана необходимо накопить достаточное количество быков, выделить ковбоев для сопровождения и снабдить их пропитанием. Именно таким способом и надо заработать деньги.

В процессе накопления богатств вам придется преодолеть множество трудностей и препятствий. Назову самые неприятные из них.

Во-первых, периодически от вас сбегает какая-нибудь беспризорная животина. И если у вас остается только один бык, и он тоже убежит, нужно будет обратиться к торговцу скотом и закупить у него новых лонгхорнов.

Во-вторых, на ваше ранчо часто заглядывают бандиты в надежде появиться. И если ваши ковбой неопытны или вы не снабдили их патронами, то можно лишиться и работы, и даже всего стада. Встретись, возле пастбищ имеют обыкновение околачиваться голодные волки. Результат достают соседства понятен и предсказуем. Борьбаться с ними можно с помощью нанятых охотников. Эти ребята мало разговаривают, но волка могут руками завалить. В-четвертых, эпидемии. Поле Some'am помыть нельзя, вот и дохнет ваши бычки. В таких случаях надо закладывать бричку и ехать в город за ветеринаром. Ваши конкуренты, если таковые будут, тоже имеют обыкновение совать вам палки в колеса. Борьбаться с ними можно теми же методами, какими они достают вас. Например, попросить шамана близлежащего индейского поселения наслать порчу на вашего оппонента. Естественно, за определенное вознаграждение.

Теперь о зданиях. Их не много, но пальцы от них немеряно. Главное здание — ваш дом. Не роскошный, но жить можно. В нем получаете информацию по всему вашему бизнесу.

Домик ковбоев поначалу рассчитан на



пять персон. Но за деньги его можно растянуть так, что в нем поместится целая рота. Именно в этом домике отдаются приказы работникам, что делать и куда идти. Здесь же можно отправить их в заслуженный отпуск или же вообще вытолкать взошей. В здании показывается уровень морали и энергии работников. При низких показателях производительность их трудно резко понижается.

Загон для быков используется как перевалочный пункт на пути к покупателям. Здесь вы отдаете приказы о выгоном скота на пастбище и об организации караванов. Есть возможность просмотреть полные сведения о состоянии ваших питомцев: сколько быков в стаде, как много больных, много ли клейменных.

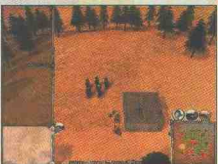
На складе хранится пища и прочие припасы, причем в достаточно большом количестве. С умножением вашего хозяйства рекомендуется расширять и склад.

Двор повозок хранит в себе ваши тележки. Для большего количества транспорта нужно расширить это здание (деньги, деньги и еще раз деньги). Здесь же вы отдаете приказы о наложении полевой кухни и отправки подвод для установки клейма на бока лонгхорнов. Ничего сложного.

В городе здания не менее полезны. Салун, биржа труда и место отдыха. Магазин снабжает вас припасами, торговцу скотом покупает/продает быков, а «Автосервис» продает/покупает полевые кухни и подводы.

Ветеринар заботится о ваших животных, а Шериф за небольшое вознаграждение закрывает глаза на ваши проказы.

Собственно говоря, в игре никакой сюжетной линии не наблюдается. В «Компании» вам предлагается от начала до конца «про-



жить» историю одного фермерского рода. Никаких вставных роликов нет. Отсутствует даже вступительный ролик (свинство!). Вводная часть в каждую миссию кампании оформляется фотографией былых времен и зачитывается текстом, начинающимся словами: «Когда мой дедушка был молодым...» или «Когда мой дедушка приехал в город...». Если пропускать эти вступления, вы ничего не потеряете. Из выше сказанного понятно, что сюжет Дезертиро не очень понравился.

Неудовольствие у него вызвала также и система боев. Вы не увидите крутой стрельбы и дрожащих пальцев на рукоятке револьвера. Все упростили до минимума. Открывается окно, где вы назначаете ковбоя для действия. Можно отклониться или выстрелить. При выстреле вы выбираете бандажу, в которого нужно высадить обойму. Вам сообщают об исходе битвы все в том же окне. Боже! Да ведь перестрелки — самое интересное в играх о Диком Западе. А с той системой, то предлагают нам, игра превращается в обыкновенную экономическую стратегию. Дезертиро не сдержался и красочно выросло <...>. Естественно, что эту часть его отчета вырезала цензура.

И вот он наконец отбывает домой. Листая журнал в самолете, Дезертиро взвешивал на число и ужаснулся. Сегодня же сдавать отчет! Пулей вылетел из аэропорта и пролетел мимо ошалевших таможенников, агент вскочил по привычке на коня и поспекал. В метро с конем не попусти, пришлось весь маршрут проехать верхом. Это сильно сказалось на походе Дезертиро. Изможденный, он ввалился в отель, отдал отчет и тут же упал без чувств. Так его вымотала игра «Далекий Запад», которая поначалу казалась неинтересной, но постепенно становилась затянутой... Есть в ней какой-то шарм. И хочется снова надеть ковбойскую шляпу, сесть за компьютер и играть, играть, играть. А в этом вам поможет компания Multitrad (www.multitrad.com.ua), которая любезно предоставила Дезертиро возможность побывать на Диком Западе. Всем спасибо, все свободны.

by RiP.MANiAK rest@zeos.net

ЛАРГО ВИНЧ

Империя под ударом

Разработчик: Dupuis
Издатель: Ubi Soft/ на территории
Украины: Мультитрейд
Жанр: квест
Системные требования: Pentium II
 300 МГц, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео, кла-
 виатура

ределенно указывает на вашу нелепую даль-
 нейшую судьбу. По счастью, большинство
 загадок весьма логичные. К примеру, в са-
 мом начале, когда вам нужно привести да-
 му в чувства, а рядом стоит бутылка шампан-
 ского, вам ничего не остается, кроме как
 угостить им эту даму. Другой вопрос, что эта
 особа не желает пить из горла, так что при-
 дется еще и поискать бокал...

Однократно встречаются и по-настоящему ди-
 кие задачи, решаемые исключительно мето-
 дом научного тыка. Привожу пример: в ла-
 боратории надо нажать одновременно на
 две кнопки. Проблема в том, что вы — один,
 а кнопки расположены в разных концах по-
 мещения. Решение (запоминайте, пригодит-
 ся): берем шлагот, привязываем его к детек-
 тору дыма, к другому его концу крепим крюк
 типа кошачья, после чего снова привязыва-
 ем еще один кусок шлагота. Затем плавим
 конструкцию кислотой и топчем ко вто-
 рой кнопке. Через некоторое время вышеу-
 помнятую конструкцию развест кислота, впе-
 следствие чего кошачья, протолкнет по дуге,
 врежется в кнопку, ну а вы, в свою очередь, дол-
 жны успеть тыкнуть в свою кнопку так, чтобы
 нажатия произошли одновременно. Спро-
 сь вспоминается старичок The Longest Journey,
 где встречались приколы и похлеще.

Приветствую, меня зовут Винч. Лар-
 го Винч. Да, тот самый владелец и пред-
 седатель всей «Группы W». То есть как,
 вы не слыхали про такую? У нас же фи-
 лиалы по всему миру! Ах, чем занима-
 емся? Да так, исследуем панемножку...
 Вот, последнее достижение — новый сорт
 рапса, универсального корма. Только тс-
 с-с... Это пока секрет. Сами понимае-
 те... Конкуренты, недоброжелатели...
 Опасно это — производственные секреты
 раскрывать. У нас же в деле такие



деньжищи крутятся. А вы думали... Я во-
 обще-то, между прочим, как бы это так
 сказать, миллиардер. Да, маловат, сог-
 ласен, да и пузо еще не отросло. Да
 бросьте вы, все у меня еще впереди. А
 что до моего юного возраста... Так это
 мне папа фирму в наследство оставил.
 Нашел я, понимаете ли, видеокапсы, ре-
 шил ее просматривать. А он (папаны) мне
 с экрана и говорит: «Сынуля, прости, ко-
 нечно, но я уже умер при загадочных об-
 стоятельствах, так что вот тебе, значит,
 обеды и гарнир на двенадцать пер-
 сон, кресло-качалка и поворенная кни-
 га. Ах да, и еще контрольный пакет ак-
 ций «Группы W» в нагрудку. Как гово-
 рится, «елодись и размножься тыфу ты, раз-
 делай и властвуй». Я и не стал возражать.
 Короче, с тех пор и контуюсь председа-
 телем. Сейчас вот благотворительную ак-
 цию организовал, «Винч за гуманизм» зо-
 вается. Буду отправлять продукты в бе-
 дные страны. Первая партия уже готова —
 70 килограмм молока в скором времени
 отправится в Дриннавию. Не слыхали про
 такую страну? Я тоже...
 А она есть, и люди там
 хотят жить...

Квест. Какой хороший жанр. Вот толь-
 ко не любят его нынче в народе. Лишь две
 достойные ласточки этого жанра залетели
 к нам за ближайший год, доказав, что
 квест еще не умер (надеюсь, все поняли,
 что я имею в виду Syberia и Post Mortem).
 И обе пролетели мимо меня ☹. Зато мно-
 гообещающую ласточку под номером три
 я ухватил всеми своими конечностями и не
 жалал отпустить, пока шеф не соизволил
 поручить исследование нового здания в
 квартале квестов специально мне. Возликовал
 вельми, да и направил свои стопы к твор-
 ченной компании Dupuis Games. Прой-
 дя семь кругов Ubi Soft'a, сие творение
 успешно депортировалось с PS на PC и,
 будучи локализовано Акеллой, обрело
 название «Ларго Винч: Империя под
 угрозой».

Не успел я выступить со своей речью
 о пользе распространения гуманизма в
 массы, как в зал заседаний вошла некая
 Шерон Грин, надо сказать, слегка помя-
 того вида. Рассказав о том, что ее огра-
 били и изъяли секретные документы, в
 принципе предположившие мне, она с
 тихим «Ах!» села в кресло. А мне еще
 пришлось столкнуться с тикающей бом-
 бой. Да, именно бомбой, к тому же ле-
 жащей в соседней комнате, дверь в ко-
 торую было намертво замурована. Хех,
 чертовски приятный выдался вечерок. Да
 еще и на фоне известия о гибели двух ох-
 ранников и пропаже ученого из моей ла-
 боратории в Вера-Крус, Мексика.

«Ларго Винч» — квест не вполне обык-
 новенный. В нем есть место всему: голово-
 ломкам, дракам, стрельбе, «клубничке» и т.д.
 Как по мне, игра больше всего напоми-
 нает старый добрый Full Throttle. Разумеется,
 повторить успех этого шедевра «Винчу» не
 удастся, но то, что он ближе всего к Full
 Throttle по атмосфере, — факт.

Окутанный в шкуру миллиардера, не
 рассчитывайте на то, что заживете припе-
 лами. Уже то, что бомбу вам придется ис-
 кать и разминировать самостоятельно, оп-

После счастливого спасения из зами-
 нированного здания... Шутка... Просто ка-
 кой-то приколост засунул будильник за де-
 ревянную панель на стене. Хотелось бы
 знать, кто это сделал? Впрочем, все у ме-
 ня еще впереди. А пока можно бы сопро-
 водить Шерон домой, так как там у нее
 остались копии документов. А впрочем,
 Винч я или не Винч? Не буду ж я только
 ради одной документации переться в та-
 кую даль через парк, да еще когда там
 рыщет какой-то хулиган ☹.

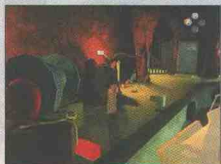
Придя домой к Шерон, я получил ука-
 зание подождать, пока она поспит, а
 зооно и просматривать документы. Чем я
 и занялся. А потом, когда Шерон вышла



из душа, занялся уже мы обо, но отнюдь
 не просматривать...

Но не одними загадками сыт человек.
 Классические пазлы решать тоже придет-

ся. Их немного, но они есть, и вовсе не такие простенькие, как может показаться. К каждому из них имеется свой хелп, где принцип решения головоломки довольно толково изложен. Разберетесь. Особенно хотелось бы выделить задачи по взлому компьютеров — пазл представляет собой маленькую пошаговую аркаду, где вам предстоит уворачиваться от «антихакеров», попутно беря под свой контроль узлы сети.



Довольно веселое занятие, встречающееся в игре около семи раз.

Что ж, дошел и до самого интересного — до драк. Их тоже немного, и все они пошаговые. Плохо это или хорошо — решать вам, но мне это не понравилось. Сначала вы выбираете, кто будет бить (если у вас под контролем несколько персонажей), потом, — кого бить (если врагов тоже несколько), и, наконец, как бить [рукой, ногой, с использованием спецприемов]. Первый ход делаете вы, а следующий — жалкие остатки врагов (конечно, если кто-то из них ухитрится выжить после нашего нападения).



Собственно говоря, из тех файлов я ничего толкового не узнал, разве что заметил, — у одного из ученых в списке отсутствует домашний адрес. Это было довольно подозрительно, особенно учитывая сложившиеся обстоятельства. Пришлось брать руки в зубы и лично лезть в мексиканскую лабораторию, где со мной поделились домашним адресом горе-профессора. Съездив к нему «на хату», я не только нашел потрясающее доказательство его виновности, но и имел содержательную беседу с парой местных ребят. И отчего эти мексиканцы так не любят гринго! Пришлось научить их меня, как минимум, уважать, благо, помогла верная подружка-телохранитель Джой.

Однако что-то не дает мне покоя. Почему-то не верю я, что необходимые улики так просто даются в руки... Что-то тут не так... В любом случае далее ничтожка тянется в Россию, куда я и направился.



Правда, не все так страшно, как может показаться на первый взгляд. Довольно часто за вами будет таскаться один из ваших друзей, способный в случае чего вас прикрыть, помочь в драке, а иногда и втратить в новые неприятности. Из наиболее близких знакомцев стоит выделить Керенского, Джона Салливана, Саймона и Джой.

Увидеть Керенского живую за всю игру так ни разу и не удастся. Дело в том, что на него напали, и теперь он отлеживается в больнице с переломанными пальцами. Но помочь ценным советом или диском с хакерским софтом бывший сотрудник Конторы Глубокого Бурения всегда готов.

Салливан всегда знает парочку свежих новостей, а также постоянно нагружает вас проблемами вашей фирмы типа «Покупайте не покупать акции?» и т.д. Я угадал два раза из трех (хит: на первый вопрос отвечать положительно, на второй отрицательно).

Саймон иногда будет сопровождать вас в путешествии. Польза от него следующая: умеет вскрывать замки, разминировать бомбу, в драке может обезвредить противника на один ход. В России попадет в плен, так что придется его вытаскивать.

Джой тоже будет изредка к вам присоединяться. Обладая способностью обезвредить врага в драке на целых два хода, является крайне ценной боевой единицей. Хорошо хоть его не взяли в плен.

Ну а сам Лорго умеет обращаться со всеми подручными средствами, которые являются на поле боя.



Город Волгоград порадовал нас с Саймоном своей «гостеприимностью». То ли это какое-то дикое захолустье, то ли и впрямь Россия вся такая, но капающая с потолка вода и осыпавшаяся штукатурка меня паразиты. Не говоря уже о местном



консьерже в футболке с надписью СССР. Но главная достопримечательность Волгограда — бар «Рай Гагарина», — вот что удивило меня сильнее всего. Там даже виски не было, лишь местный коктейль Улла-улла, состоящий из водки и газировки, способный поднять даже мертвых из могил. Странно, на меня он даже не подействовал...



Такая штука, как графика, в игре, конечно, присутствует. Но в довольно урезанных количествах — порт с приставки как-никак. Во всяком случае, полигоны не торчат, и люди выглядят вполне неплохо. Только с лицом у большинства что-то не так. Зато музыка и звук весьма и весьма приятны, и никаких негативных эмоций не вызывают. Особенно хороша музыка, так как она очень точно передает атмосферу игры. Конечно, не The Gone Jackals (очередной поклон в сторону Full Throttle), но тоже сойдет.

Пару слов о локализации я сказать обязан. Она ужасна. Складывается впечатле-

ние, что «капелловцы» переводили начало игры очень тщательно и внимательно, но ближе к концу им это занятие стало поднадоедать. Начиная где-то с пятой локализации, субтитры перестают совпадать с произносимыми словами. А самый последний диалог с главной бяка-букой вообще практически не озвучен. Чем это вызвано, то и осталось для меня загадкой, но тем не менее, такой прецедент оставляет неприятный след в душе.



Но если закрыть глаза на указанные недоработки, игрушка производит исключительно положительное впечатление. К сожалению, на перечисленным причинам я не смогу сравнить ее с вышеуказанными известными-пасторками, поэтому я просто вышью свой вердикт: «хорошо», даже с плюсом. До «отличного» не дотянули исключительно из-за графики и наличия нелогичных загодов.



По возвращении из России ничтожка привело меня в мои родные владения — островок в Адриатическом море под названием Сарьеване. Обустраиваемый еще моим покойным папой и братом Морисом, он представлял собой настоящий рай местного масштаба. Правда, до этого момента я и не подозревал, какой же жук был мой папаша. В тех секретных пещерах, обнаруженных мной на острове, не хватало разве что Бэтмобиля. Хотя чем черт не шутит — никто так и не знает, чем мой родитель занимался при жизни...

Приближительно вот так начинались мои приключения. А вы думали, это уже конец? Хех, не угадали. Забегая вперед, скажу, что меня вскоре подставят, обвинят в смерти одного дорогого мне человека; что распек окажется не только хорошим кормом, но и прекрасной базой для выведения нового вируса; что молоко пить не всегда так полезно, как представляется; что население целой страны окажется под угрозой быть изуродованным; что двухголовые гориллы — это уже не фантастика. Многие мне еще предстоит. А все из-за одной несчастной бяка-буки, которую сильно обидели в детстве жители Дринивии, за что она намерена им всем отомстить. А зовут ее не иначе, как... вы что, всерьез подумали, что я раскрою вам основную тайну игры? Ни за что! Я же сказал, приключения только начинались...

Редакция благодарит компанию «Мулти-трейде» (www.multitrade.com.ua) за предоставленный диск.

Если в других городах мирным обывателям досаждают моторкары на спуск железных кривок, то в Игрограде все сложнее. Не успели привыкнуть к кормагодошникам, как появилось еще одна напасть. Городские вороны и голуби очень недовольны новыми машинами, оказавшимися потрошниками.

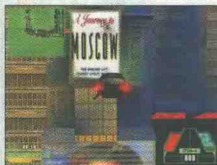
BEAM BREAKERS

Андрей МАСТИЛО aka Sam

Разработчик: Fishtank Software
Издатель: Similis
Жанр: футуристическая гоночная аркада
Системные требования: минимальные — Celeron 400 МГц, 128 Мб ОЗУ, 8 Мб видео; рекомендуемые — Celeron 1000 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, джойстик

Выдержки из диктофона игрока

Сколько лет прошло с тех пор, как веруху мафии дона Марко взял меня к себе на работу! А как все начиналось! Сидел я перед теликом, смотрел новости, в которых рассказывали про очередное крушение груза с наркотой. Выехал проширнуться по городу, посмотреть достопримечательности, а тут по радио музыка



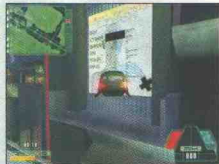
прерывается, и мне предлагает работу глава итальянской мафии Велоччи Циклоли... Я еще помню пиццерию кузена дона Тони, как я развозил пиццу по заказам, как впервые сражался с гангиками из других банд в ганках, а также первые мгновения моего начала в криминальной жизни, когда Марко предложил мне работу и бросил вызов в ганке. Честно говоря, его было нереально легко победить. То ли все было подстроено, то ли я был чемпионом мира по ганкам на авто, но я выиграл. И это не главное. Главное — это то, что я начал пробиваться в «крутые парни» Нео-Йорка.

Совместимы ли ганка и «Фоллаут»?

Играли ли я в игру, способную заставить вас не играть в нее, а жить в ее мире? Вот я играл в «Фоллаут 2», и мне хватило хороших впечатлений. Не надо на меня коситься, но я провел за ней лишь 4 месяца. Это, по-вашему, много? Если да, то это и есть ответ на мой вопрос: вы подбодных игр не видели. А вот я знаю кучу таких. В основном это RPG. А вот теперь прибавил к этому списку и

Beam Breakers. Жанр игры определить сложно. Помните такую добротную игру *Driver? Bot Beam Breakers* — это что-то похожее. Но только с одной маленькой разницей: действие игры происходит не в наше время, а в далеком будущем, вид с камеры, установленной то ли на любовом стекле, то ли на капоте (впрочем, какая разница?). Короче, это — футуристическая гоночная аркада. Режимы, по-моему, те же, что и в «Видоле»: Миссии, Выживание, Чемпионат и Режим просмотра. «Миссии» — это та же компания, «Выживание» — как можно дольше продержаться колов в зеркале заднего вида, «Чемпионат» — ганки против других банд, и последний, новый «Режим просмотра» создан для отдыха геймера после методичного выбивания окон, обрушивания лестниц и балконов ☹. Свободно едешь по городу и любуешься достопримечательностями. Ведь пиццу надо привозить вовремя. А хозяину фиолетово то, что не подает нормальному человеку окна пиццы бить. Видно, мафия совсем обеднела, или наш дон захотел немножко подработать на лишнюю банку пива ☹. Или вовсе разработчиком было лень сделать вместо пары лишних «пиццерийных» уровней пару уровней с эскиммо. Ну да ладно, не больно-то это скучное дело — развозить пиццу... Да что это я все про еду?

Нео-Йорк... Кошмарный по способу жизни и удивительный по красоте город. Сумасшедший ритм его жизни не позволяет нормально жить простым гражданам. Город захватили машины. Все, абсолютно все плохо построено небоскребами необычных размеров.



Босс сказал, что Тони очень нужно записать меня заодно со здоровым ящиком пиццы в драндулет для развозки этих итальянских пижрохов. Я уныло сидел за рулем и то и дело разбивал кому-то из заказчиков окно тяжелой большой коробкой. До даже там я добился ни-

лости моего амбициозного наглого шефа, став самым лучшим развозчиком пиццы у Тони. Моим первым заданием было раздолбать один маленький ресторанчик, который не нравился боссу. Задание мне пришлось по душе, и скоро ресторанчик обанкротился из-за нанесенного ему мною ущерба. М-да. По-



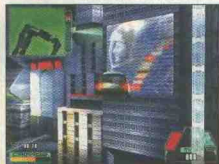
том я угонял машины... Короче, клевое. Колы гнались за мной через весь город, но так и не догнали. Кол-экс сработал моментально, и полиции Нео-Йорка больше было некого искать. Все их приборы перестали работать, и я беспрепятственно поплыл по воздуху к награде. А впереди меня еще ждал абсолютно неизведанный прекрасный город... Нео-Йорк...

Красота по-американски

Вы такое видели, не часто. А вот я не то что нечасто, а такого вообще, можно сказать, не видел. А может, я зря не искал альфа-версию третьего «Дума»? Сначала я подумал, что я просто играю на максимальном уровне графики. Потом загрузил игру на нереально ничтожных параметрах. По-видимому, разработчики плюнули на мировые стандарты, требующие от всех стрелять доисторическую графику и при этом нереально завышать требования. Они обзавелись девизом «Мы, благодарные создатели игр на ПК, не ищем легких путей, потому что они способствуют уменьшению прибыли ☹» и создали графику, которой можно восхищаться. Притом эта графика преспокойно идет на компьютере в четыре сотни мегагерц и сто двадцать метров «мозгов». Короче, игра создавалась для всех владельцев слабых, сильных, а также средних и полусредних ☹ компов. Кстати, Intel и Nvidia должны разработчикам миллионов платности вечнозеленых американских президентов. Чуть не в половине уровней глагоза молотит реклама Intel Pentium 4 и Nvidia

nForce. Но огромных рекламных щитах. Это в далеком будущем-то... Короче, за графику ставлю заслуженные 11 баллов по двенадцатибалльной системе.

В перерывах между серьезными заданиями я подрабатывал у Тони. Ско-



ро мне надоело гонять от копов. Шеф меня заколебал. Постоянно врет, налетит и изворачивается. Один раз он приказал, чтобы я разрушил до основания одну компьютерную фирму. Мне было жалко громить мою мечту — компьютеры, связанные одной сетью, но слово моего шефа — закон. Разрушая эту хавиру, поднятую в заоблачные выси, я услышал знакомый вой сирен. «Что за...» — подумал я. Полиция прибыла незамедлительно. С десятка наглых копов неслись прямо на меня. И тут мне звонит мой шеф.

«Компанию охраняет полиция, я тебе разве не говорил? Сдуй их с хвоста! Возьми кол-экс, или ты ко мне не заедешь! Все», — сказал Дон.

А если бы с вами так? Но на этом несчастья мои не закончились. Случилось так, что кол выехал в мою машину, а в это же время другой кол вмазал в меня электропушкой. Особенно неприятны были две вещи: 1) я чуть не сгорел от электрического удара; 2) выехав в столб, машина так здорово встряхнулась, что радио вылетело из кабины и упало с огромной высоты на землю. Ну да ладно. Все равно там никакой музыки не было...

Lose Yourself

In the Music

Звук ничем не хуже графики. Действительно, можно спокойно определить, да-



леко ли полиция, — по приближающемуся с каждой секундой вой сирен. Озвучка персонажей, точнее, слова Марко и ваших соперников по гонкам из других банд, прекрасная. Эмоции неподдельны. Дон может воплотиться, раздражаться, родо-

ваться и так далее. А вот соперники, похоже, только раздражаются... Ну, еще радуется, когда обгоняют игрока. Дон на вид просто красавец! Зеленые волосы, серебри и чисто итальянская наружность. Еще одно «thank you!!!» дизайнерам.

А вот музыка подкачала. Точнее, ее тут в принципе нет. А жаль. Я с радостью вспоминаю те моменты GTA 3, когда я мчался от копов, давая пешеходов под родню «Double Cleff FM» ©. Сюда бы что-нибудь такое. Парочку хороших радиостанций — и все бы были благодарны. Хотя знакомых песен мы бы не услышали — ведь это далекое будущее. Звук я, все же, поставлю 10 баллов по все той же шкале.

Первые гонки с гончиками из конкурирующих банд были слегка взбудораживающими. Это же были мои ПЕРВЫЕ гонки!!! А эти гады так и лезли вперед, не позволяя мне сосредоточиться на управлении. Шумахеры, блин. Да куда там Шумахеру! Отдыхает на Альфе Центавре Шумахер! Он бы, небось, маму звал на таких скоростях. Но мне не привыкать! Я вон, пищу на скорость развивал. А эти уроды даже не поддаются



мне, новичку. И все бросается фразой типа «Видимся на финише!» Не только отвлекает, но просто-таки достает. Но самое обидное: я постоянно врезаюсь в нейтральные машины и здания и отстаю, а они спокойно проносятся мимо. А потом еще радуются. Придурки, блин. Ну ничего, я их в следующий раз сделаю. Жалко только, что копы водят ничем не хуже...

То, что отличает человека от обезьяны

А гонки — интересное занятие! Особенно, если играть с умным соперником. В нашем случае соперник не умный, но и не тупой. Он просто ведет себя так, как его запрограммировали. Я много раз играл в одну и ту же гонку и заметил, что, в отличие от меня, соперники не врезаются в здания и как будто едут по одной и той же запрограммированной невидимой канве. Ну что они, умные? Да. Они умные. Они врезаются только в фонари, превосходно обгоняют, экономя, в нужные моменты используют «туббок». Но в то же время их легко заставить врезаться друг в друга, в здания (я говорил про то, что они в здания не врезаются сами), во встречный транспорт и во все, что есть в этом городе. Они не искусны в тактике, их легко обогнать, они даже не перекрыва-

ют дорогу. Но гонщики — не единственные жители этого города. Есть еще нейтроны, копы и, естественно, я. Я, без сомнения, вожу превосходно, — тут двух мнений быть не может ©. Нейтроны не имеют интеллекта вовсе. Это так, дизайн уровня. Просто прут кругами на одной и той же высоте и звенят. А вот копы... Это дру-



гое дело! Наверное, у них есть телепорт — они появляются прямо под носом. А водят не очень. Зато у них электропушка есть! И она скорострельная! И дмежд небольшой наносит. Но не волнуйтесь. Развоз с двадцати из такой пушечки, и вам кирдык. И стреляют копы ей ох, как метко. Гады. Еще в игре есть и цели, которые должны быть разрушены. Обычно это шипы из других банд. Вот они-то как раз демонстрируют нормальный уровень интеллекта. Я частенько не вписываюсь во время (а в Beat Breakers все миссии проходятся во время) из-за того, что они петляют и не дают в них врезаться (именно так их нужно бить). Но есть один глюк: им же надо побыстрее свалиться из той или иной части города, а они продолжают по ней мотаться, пока время не кончилось или пока игрок совсем не искалечит свой автомобиль. В общем, на школьной системе AI игры получает не больше 9 баллов. С натяжкой.

Обожаю этот город. Пусть шеф наглый, пусть у копов есть электропушка, пусть я часто проваливаю задания, но я люблю этот город. Просто потому, что я в нем живу...

Самое главное

Что самое главное в игре? Естественно, геймплей. Ведь было же такое: все в игре круто, но геймплей никакой. И все... А тут просто чудо. Не зря я сказал: в этой игре можно жить. Действительно можно. Если захотеть. Вот я хочу, и получаю удовольствие. Про геймплей я больше ничего не скажу. Только оценку поставлю. Без вопросов — 12 баллов.

Вывод

Таких игр на рынке мало. Даю слово. В последнее время я не видел ни одной игры, которая так бы меня увлекла. Теперь делайте свои выводы.

P.S. В игре куча приколов. Вот я на скринах изобразил их. Чего стоит только герб СССР или дорожный знак, который похож на флаг Украины. Если найдете еще что-нибудь, то обязательно пошлите мне скрин по мэйлу.

В ДЗБР тревога — исчез агент Глюк. Ходили слухи, что он попал под Трибунал. И теперь весь департамент с ужасом ждет решения его судьбы.

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND The Elder Scrolls III TRIBUNAL

Александр ГЛЮК

Возвращение тупого файтера

— Да разбудите же кто-нибудь, наконец, этого орка! Да нет, вон того, с татуировкой на хвосте! Вставай, гнида зеленая, повезло тебе, на волю пойдешь.

— У-у-у, м-м, бэ.

— Вставай, тебе говорят, только тебя одного и ждем!



— Х-р-р! Хрок. Хрок. Бэ-э!!!

— Не подходи к нему близко, а то еще и тебя обложит, не отмошешься. Вставай, тварь!

— У-у-у, Дос, дай водички.

— Какой я тебе Док! Вставай быстро и выметайся отсюда. Ты свободен, все, пошел вон!

А ведь когда-то все это уже было. Только тогда на этой каторжной галерее я плыл на остров Вивандерфелл вместе со своим братцем Дос'ом. А теперь вот возвращаюсь один. Зачем меня снова понесли в Морровинд, спрашиваете? Тому причин немало. Честно говоря, ничего особого от «Трибунала» я не ждал и возвращаться в Тамриэль не собирался. Но когда на очередной планерке в ДЗБР встал вопрос, кому из нас братья за это задание, неожиданно для самого себя оказался добровольцем. Что ни говори, но при всех своих недостатках Мор обладает каким-то внутренним обаянием. И тот, кто хоть раз ступал на землю Вивандерфелла, вглядывался в кристально чистую воду, спускался в димерские развалины и пробивался через песчаную бурю в Красных горах, не может, да захочет туда вернуться. Так получилось и со мной. И вот я снова стою на пристани города Seyda Neen. Как и следовало ожидать, ничего здесь не изменилось. Даже магическое кольцо того лохуха-эльфа

лежит на старом месте — в бочке возле выхода. Что подделываешь, время в виртуальных мирах течет слишком уж медленно, к тому же, по кругу. Ну, хватит лирики. Я ведь не турист какой-нибудь, чтобы любоваться красотами и размышлять о высоком. У меня есть конкретное задание: разобраться, кто виноват, и наказать, кого пополю. А значит, нужно действовать. Вот только как? Судя по всему, кто-то в текотделе немного ошибся. Какой же это «Трибунал»? Это Morl Вот маг-неудачник, экспериментировавший со свитками полета (спасибо за меч, дружище). Вот труп сборщика налогов (денежки тоже припадают). Вон мой знакомый лохух, с факелом в руках, кродется к своему тайнику, а у меня в кармане лежит письмо к Канусу Косадусу. Это что же, все по-новой начинать? Плестись в Балмору, вступать в гильдии, выяснять причины исчезновения гномов? Не, ребята, мы так не договаривались. Короче, что-то нужно решать. И ведь совета спросить не у кого. Даже браться рядом нет. Он умный, он бы что-нибудь обязательно придумал. Но его нет, и от того, что буду здесь стоять и нить, ничего не изменится. Ладно, пойду в Балмору, а там разберемся.



Да, должен признать, что новаторский ход порней из Bethesda'y поначалу чуть не выбил меня из колеи. Ведь что такое оддон? Это, как правило, новое приключение в старом мире. И начинается оно именно как НОВОЕ приключение. А здесь... А здесь все то же самое. Мор как Мор. И только спустя несколько дней...

— Ты труп!

— Кто? Я? Да, нет, ты ошибся, приятель, я жив. Ой! Ой! Ай! Я хотел сказать, пока жив.

Разработчик/издатель: Bethesda Softworks

Жанр: RPG

Системные требования: Pentium III 800 МГц или AMD Athlon, ОЗУ 256 Мб; видеокарты класса Nvidia GeForce 2 GTS, ATI Radeon 7500 и выше

Парень в черном появился рано утром, когда я еще спал, отдыхая после долгого перехода. Никого похожего я в Морровинде раньше не видел. Шикарные дорогие доспехи, отравленный кинжал. Силой, правда, не блещет (они, эльфы, вообще все художеские), зато верткий и быстрый. Легковес, короче. И кинжалом своим, нужно признать, пользоваться умеет. В общем, неприятный



тип. Я аж вспотел, пока смог, наконец-то, достать его топором. Ну, а с топором, как известно, не паспоршишь. Эта первая встреча с бойцом Темного Братства и было первым приветом от «Трибунала». Только тогда я этого еще не знал. После этого памятного дня ребята в черном стали моими постоянными спутниками. Только прилегло отдохнуть, сразу жди крика: «Ты труп!». Попытки договориться по-хорошему ни к чему не приводили. Не слишком-то приятное это звание, скажу я вам, быть дичью, за которой ведется самая что ни на есть настоящая охота. Причем, стоило мне только заикнуться о том, что меня преследует Темное Братство, как местные шарахались от меня, как от чумной крысы. Правда, мир не без добрых людей. Нашелся-таки один сердобольный и рассказал мне об одном парне с юга, который теоретически может помочь мне разобраться в дичной ситуации. И вот я в Эбонхерте (если кто не знает, это городок такой, возле Вивека). Мужик этот действительно оказался человеком дела. Размочив руки и крича «Мне не нужны неприятности» не стал, а сразу свел меня со своей подругой, которая заведует местными магическими порталами. Она-то и переправила меня на материк, в древнюю столицу Морровинда — город Моррохолд. Именно там мне и предстояло узнать все о Темном Братстве. Да, впрочем, и не только о нем.

Mornhold! City of Light City of Magic!

Вы, наверно, очень удивитесь, если я скажу, что Tribunal абсолютно не похож на Mor-

rowind. Нет, я имею в виду не внешние различия. Их-то как раз совсем не много. Я говорю о, так сказать, внутреннем наполнении. Ведь что такое Мор? Это огромные открытые пространства, населенные толпами кровожадных монстров. Это разбросанные тут и там небольшие данжны и гробницы. Это полная свобода действий — иди куда хо-



чешь, делай что хочешь, никому нет до тебя дела. А если захочется сюжета, то тут нужно очень постараться, чтобы выкопать его среди огромного количества однообразных побочных квестов. В «Трибунале» же все с точностью до наоборот. Место действия ограничено Морриондом, и выбраться из него вы сможете, только выполнив сюжетные квесты. Тогда вам удастся побывать в магическом городе Сотха Сил и древних диавольских развалинах. Можно, конечно, вернуться на Вандерфелл, только это будет уже не Трибунал. Кроме того, следует заметить, что столица Моррионда построена на руинах другого, более древнего города, и добраться до этих развалин можно через канализационную систему города. Вот это действительно мегаданжен. Углубляясь все дальше и дальше под землю, вы неожиданно попадете в гигантские пещеры, в которых вашему взору откроются величественные руины древнего города. О графике Моррионда уже сказано очень много, поэтому я не буду повторяться. Но на этот раз дизайнеры и художники Bethesda превзошли самих себя. В гигантских пещерных залах, бродя среди развалин дворцов и древних статуй, чувствуешь себя настоящим первооткрывателем и даже как-то забываешь, что все это происходит лишь на экране монитора. Ну, не будем отвлекаться.



Итак, ареал нашего обитания жестко ограничен. Зато вместо морриондовской свободы, разработчики подарили нам действительно интересный и даже немного детективный сюжет. Что это за Темное Братство? Почему оно с такой настойчивостью охотится за нашим героем? Именно это и предстоит выяснить. Но, естественно, это далеко

не все. Занимаясь расследованием, мы, сами того не желая, оказываемся втянутыми в противостояние королевского двора и культа Трибунала. Кого поддержать? Короля, о котором ходят ужасные слухи, или живую богиню Амиалексию, по таинственным причинам теряющую свою былую силу, что вовсе не лучшим образом отразилось на ее характере. А ведь есть еще и таинственный бог Сотха Сил, влекущий коварные планы в своем волшебном городе. А еще... Еще... Много чего еще. Сюжет изобилует самыми неожиданными поворотами. С каждым шагом перед вами будут открываться все новые и новые страницы этого захватывающего приключения, и многие из них станут для вас настоящей неожиданностью.

Одной из самых неприятных черт Мора, на мой взгляд, были неинтересные однообразные **квесты**, сводившиеся, как правило, к требованию что-то найти или кого-то убить. Разработчики, видимо, прислушались к критике и наполнили Трибунал огромным количеством разнообразных заданий, выдаваемых вам NPC. Чуть ли не каждый житель Моррионда попросит вас помочь ему в том или ином деле. Причем создателям игры удалось четко соблюсти баланс между «крововыми» и «бескровными» квестами. Надоела мясорубка? Пожалуйста, можешь попробовать себя в роли бродячего актера. Крови захотелось, а в подземелья лезть лень? Нет ничего проще! В ближайшем ка-



баке пьяный норд не дает проходу посетителям. Поставь хана на место, если здоровья хватит.

Что еще сильно порадовало в «Трибунале», так это **поведение противников**. Здесь уже не удастся, как в Море, героем 15-го уровня валить врагов десятками. Мало того, что монстры стали намного сильнее, так они еще и научились пользоваться в бою бутылочками, вооружились отравленным и парализующим оружием, и каждый третий активно использует магические свитки. Особо серьезные противники, такие, как гоблины, заселившие подземелья Моррионда, орудуя тяжелыми дубинами, запросто могут сбить вас с ног и, радостно хихикая, запинать до смерти. Подняться после такого удара удается далеко не всегда. В общем, не знаю, как там умные маги, но тупому фойтеру пришлось не сладко. Нескольким раз даже приходилось возвращаться на Вандерфелл с целью немного подкачаться, чтобы составить хоть какую-то конкуренцию местным плохимам.

Как большинство из вас, конечно, помнит, еще одним бичом Моррионда был по-

стоянный **недостаток денег** у торговцев. В Трибунале с этим полечче. Большинство продавцов имеют на руках десять-пятнадцать тысяч. Так что, поклонники квестизма, родитесь, пришло ваше время.

Книги всегда были сильной стороной Мора. Лично я читал все, что попадалось под руку: здорово помогало вжиться в атмосферу игры и узнать побольше о прошлом Тамриэля. Эта хорошая традиция перекочевала в Трибунал. Настольной книгой Glukh'a был фундаментальный труд, описывающий истинную природу орков. А в Морриондском Музее Артефактов есть возмож-



ность ознакомиться с легендарным оружием Тамриэля (а заодно узнать, что роньше являлся любимым мечом и шлемом ☺). Кстати говоря, читать эту книгу не только интересно, но и полезно. Очень поможет при выполнении одного из квестов.

Ну, а недостатки остались теми же. NPC все так же прикованы к одному месту, а кровавая диалоговая система не вызывает ничего, кроме раздражения. И все-таки, увлекшись сюжетными перипетиями, как-то перестаешь обращать на это внимание. Нет, правда, сталкиваясь с автоматами для выдачи информации, населявшими города и деревни Моррионда, мне иной раз хотелось просто бросить эту игру. А вот при прохождении «Трибунала» такая мысль не посетила меня ни разу.

Я здесь ничего не рассказываю о ролевой системе и генерации персонажа. Она абсолютно идентична морриондскому. Так что если вас интересует этот аспект игры, почитайте наш отчет о прохождении Моррионда, напечатанный в четырнадцатом номере за 2002 год.

Какой вывод можно сделать из всего вышесказанного? Мне кажется, что Bethesda в очередной раз доказало, что умеет делать действительно хорошие и интересные игры, и The Elder Scrolls III: Tribunal тому прямое доказательство. Бросайте все и возвращайтесь в Тамриэль. Если вам понравился Morrowind, то вам обязательно нужно сыграть в Tribunal. А если не понравился, то все равно попробуйте. Это ведь совсем другая история.

КОМТЕХСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
по самым низким ценам

Звоните!
236 88 00
www.kc.com.ua

Кирилл ТАЛЕР

ЧЕРНЫЙ ОАЗИС

Черный Оазис, или Два веселых «базара» про одну страшную историю

Часть вторая

**Артек. Июль. 03.58.
Домик III-го отряда
«Ламеры». Шепот
из-под одеяла**

И тогда главный черный негр перестал танцевать, вышел вперед и сказал мальчику: «Сиди теперь с нами в тюрьме, и ты можешь ложиться на любую койку, только на черную койку не ложись. Ну и у парашки тоже... не стой!» А мальчик не послушался и лег. На черные нары. Но все могло быть и хуже...

**Курилка ДВЗР,
«базары» приходят
к логическому ФТР**

Хорошее, оно рано или поздно того... заканчивается... В смысле, где ты тут нашел хо-



рошее?.. Вот и я о том же: потому что больничное — это как раз самое хорошее и спокойное место оказалось. Выбрался я оттуда — и покатился...

«NPC-ей я наконец-то встретил. Они тоже мне ободрались, но по-мужски: залопотали и увели. Было больно, но хорошо. Оттого что я не один.

...Правда, хорошего понемножку — стоило мне отвернуться, как всех опять убили...

Нет... Что бы вы ни говорили, это перегиб... Даже для такого пацифиста, как я, которому на шахте «Комсомольская» и отбойника в руки не давали... Ну, посудите сами, если ты ходишь по помещениям, заполненным трупами, то рано или поздно становишься слепым... В смысле, почему? Ну, причин много, первая, что их убил не ты. Шулу-шулу! Во-вторых, чувство опасности притупляется, начинаешь относиться к ним, как к отдельным элементам на фоне пейзажа... В смысле, объясни по-русски?.. А чего тут объяснять — задолбали меня эти мертвяки ближе к фильму. Даже чувство опасности как-то стерлось... Ну, не совсем чтобы...

Ко всему прочему, до сих пор не понимаю — кто я и где я. И напые смеющиеся ро-

жи BondD'a и Rand'a на фоне амнезии то появляются, то исчезают... Ну вот, опять разнервничался: ни у кого нет дамской сигаретки? Чтобы и курить, и вроде как не курить, успокоиться, в общем... В смысле — быть мне агентом кривого джойстика на поломанной приставке? А ты на себя глянь, у тебя кругозор кончается, там где копыто от гранаты... Ага! Да с тобой любой зрелешник фойерболом сделает то, что запрещают по TV смотреть ночью... И за шиворот меня не хватой!.. И лицо страшное не делай — мое все равно страшнее — мне даже винтовку в руки не дают... Так, руку освободи, до! На скандал нарываемся?

Ну хорошо!!! (Далее смесь из малопомянутых, выразительных созвучий с применением прямого телесного контакта, опрокидыванием стульев и пепельниц).

Короткое отступление

Вы не волнуйтесь, это мы так любим напряжение после тяжелых заданий снимать. Порой даже шеф под горячую руку попадает... Поэтому иногда и специально делаем — а вдруг и шефа зацепим?

Курилка — это у нас нечто вроде полигона или учений. Каждый агент тренируется по-своему.

Квестовик ищет дорогую сигарету, которую запытал шеф (под батареей? под пультсом? у себя в кормане?), зрелешник подходит ко всем и спрашивает, что ему делать. Если Винда полетела. Во всей сети. А ручкой писать отчет не хочется... Симулятор ищет начальство (миссия у него такая!) и отпрашивается на больничный, на дачу или к тете в Черкессы — главное, чтобы подальше. Стратег размышляет, у кого можно стрелкнуть сигарету за даром, а у кого не стоит — потому что



попросит две (проценты...). Шутерист нервно посматривает из стороны в сторону, ожидая уборщицу.

За курилку, кстати, не беспокойтесь — уборщица у нас чумовая: ее для кругозора на Дуле присадили, кажется, во вторую. Теперь она «легкий модернизированный пы-

легрязеубиратель!» От работы фанатеет. Вот что значит мудрый подход!

Я только пуговицы от рубашки с пола соберу — и буду писать шефу отчет... Интересно, что бы еще такого придумать шефу, а чем он в курилке не слышал? Да ничего — толь-



ко чтобы поменьше неофициоза, он этого не любит, сразу начинает грязно ругаться.

**Артек. Июль. Почти утро.
Домик III-го отряда
«Ламеры». Шепот
из-под одеяла**

...Только мальчик заснул, опять слышит голос — это черный компьютер его обратно зовет. А мальчик не послушался, сказал, что не хочет обратно домой, а хочет остаться в тюрьме. Тогда компьютер ответил: «Ах вот ты как, мальчик!» — и начал деф-раг-мен-та-цию диска делать.

Тонкий голосок из-под одеяла:

— А деф-раг-мен-та-ция — это что?

— Ну того, обиделся типа...

**Черновик отчета
агента-стажера
о проделанной работе**

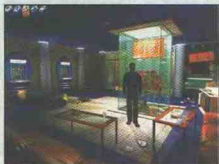
Начальнику ДВЗР.

Полностью пройдя «Черный Оазис», я сделал для себя несколько интересных открытий. Первое открытие: в Подмоскowie, оказывается, существует город Чернозерск. Второе открытие: не обеднела еще талантами земля московская, вернее, пока не захлебнулась от постоянного налива этих самых талантов. Дополнение ко второму открытию: знали бы еще эти таланты, куда плывут... (извините за неофициоз). И наконец, третье открытие, почти вывод: «На всякого Терминатора найдется своя Сара Кондор». К чему это я? Попробую разъяснить.

Постоявшее пространство хороших игрими балует нечасто, но если балует, то по полной. И даже такой не совсем популярный вид, как, собственно, квест, с легкой руки братьев наших сплавя получается нет-

традиционным и оригинальным. Уже то, что половина всего действия разворачивается в больнице (чуть было ни сказал — в морге), достойно уважения. Ну и вторая половина не уступает — КПЗ. «Нашествия» игры чувствуется: первую часть можно условно назвать — сума, вторую — тюрьма. Не зря, раскрасил, короче.

Если действие «Оазиса» пересказывать словами, никто не поймет, в чем соль: ну, ходишь ты промеж тем, что осталось от трупов, ищешь чего-то — и так всю игру. А ты попробуй...



Почему, например, не надоедает киношный триллер, все действие которого происходит в одной комнате? А потому что к страху привыкнуть нельзя — чувство страха может притупиться, но не более. И в создании атмосферы страха создатели преуспели — полутьма, не мягкая, а ядовитая, немногие оставшиеся лампочки нервно мигают. Бывало, открываешь дверь, еще не знаешь, что за ней, но уже инстинктивно произносишь: «Мать...». Дверь открывается — нет, не мать: все те же трупы, кровь на стенах... Значит, за следующей дверью. Это вом не варкутинские шахты...

Но что это все о страшном, да о страшном — пора и о веселом поговорить. О нашем будущем, например, вернее, о том, как его видят создатели «Черного Оазиса». И вот от будущего-то волосы действительно встают дыбом, — это не какой-нибудь адреналин, который бьет в голову при виде трупа. Круче!..

На стенах коридоров, по которым ходит главный герой, развешены светящиеся рекламные щиты. Москвичи (и даже черноморцы) толк в рекламе знают. Помните: «Алкоголь та топоним знищует тебе!» А теперь представьте то же самое, но через 16 лет:

Пока все дети учились, Васи прятался в туалете и курил сигареты, которые постоянно крал у дедушки. Через несколько лет вскрытие Васи показало рак легких... А дедушка жил до сих пор!

Итак:

Не повторяйте Ваших ошибок! Современная атмосфера и без этого уносит ежегодно тысячи людей.

И чего, охиките, полз этого бояться: маньяка-убийцу или собственного будущего?

Впрочем, маньяков бояться — на танцы не ходить. Идти-то надо, несмотря на зловещую атмосферу и зловещие дышание смерти. И брать надо, что плохо лежит. В «Черном Оазисе» плохо лежит все. Но взять что-нибудь ненужное не позволит сам герой. Если он не берет тяжелые настоящие часы с первого раза, то и с пятого клонит на них вред ли. Очень вред ли... А интересно было бы посмотреть

на такой квест, где задачи решаются не хитростью, а элементарным управлением — это сколько бы умных людей озадачилос!

Озадачиваться, правда, есть чем и без того. Управлять герсом будешь водить поровую машину на современных улицах. Это, понимаешь ли, не умный курсор, который начинает мигать, светиться или напевать «Прощание Славянки», когда наводится на нужный объект. Общиться придется с четырьмя кнопками: «Посмотреть», «Поговорить», «Взять» и «Использовать». В результате процесс вынимания ключика из сейфа напоминает пошлаго стратегию: сначала «посмотрел» на ключик, затем его «потрогал» (использовал) и только потом «взял». Осторожность превыше всего — но игра тормозится. И непонятно, то ли это так задумано, то ли недоработано.

Еще одно «нововведение» — переход от общей картины на крупный план. Надо мне, например, рассмотреть записку на столе, я жму на плазик и... на две секунды экран гаснет. Наверное, чтобы поддержать атмосферу напряжения.

Проблему «бездонных карманов» не решишь. Герой таскает на себе столько предметов, что хватило бы на маленький магазинчик, но куда он их засовывает, — тайна.

Про дивяков (излюбленная тема) говорить не хочется совсем, ни особо хорошего, ни особо плохого. Главный персонаж двигается плохо для больного такой пустяковой, как амнезия, но прорисован лучше НПС-ей. Правда, последние перемещаются мало и вяло, так как погловно мертвы. Найти живое существо в «Оазисе» сложнее, чем разогнать хад замка... От людей остались только тела и личные вещи на служебных местах. Зато вещи и помещения, наоборот, как живые.



Кстати, чтобы пройти «Оазис» равно, весело и без подкасов, надо чуть-чуть понимать в судмедэкспертизе и методах расследований. И совсем немного шарить в Windows 2015. Если верить рекламе, то патчи к нему выпустили как раз в 2018.

Если юмор, местами тонкий, местами толстый, смешать с напряженной атмосферой, добавить правдоподобную картинку и немного русской раслабленности — получится «Черный Оазис». Хорошее, кстати, название для острого коктейля.

**Артек. Июль. Светает.
Домик III-го отряда
«Ламеры». Шепот
из-под одеяла**

Мальчик тогда испугался, стал черным компьютер звать, чтобы тот обратно его из пюрмы вытащил. А компьютер молчит. Этим

самым... деф-раг-мен-та-ци-ей занимается. Тут негры подходят к мальчику и говорят: «Давай с тобой в баскетбол играть черным мячом! Кто выиграет, тот из пюрмы выйдет. А кто не выиграет, тот поевсит!».

Начали они играть — мальчик мяч не может увидеть, потому что мяч черный и негры черные. Негры тоже его плохо видят, но они привыкли уже. Поэтому мальчик проиграл. Тогда негры подходят к нему и говорят: «Снимай пояс со штанов. Сейчас будешь на нем



вешаться!.. Мальчик снимает пояс, а сам плачет. И тут главный негр говорит: «Смирись! А пояс у него — черныш!».

Остальные негры тоже увидели, испугались. Говорят, если бы другой пояс, то мы бы тебя тогда... А с черным поясом мы тебя боимся. Взяти и повесились все. А мальчик наружу выпрыснул...

**То, что Rand
не прочтает...**

...А на самом деле я не прочел «Черный Оазис» до конца. Поэтому не знаю, чем закончится история. Такое со мной впервые.

Я остановился, когда начал договариваться. Не то что бы мне не хотелось или было слишком сложно... Просто мне слишком интересно, чтобы наконец узнать — кто он, этот маньяк, укусавшийся половиной города. И почему главный герой оказался в больнице единственным выжившим?

Пусть это лучше мне приснится...

Чуть не забыл о записке на столе следователя. Сначала даже хотел сделать эту записку рисунком рабочего стола. Вы на нее наткнетесь, если будете проходить «Оазис». Подозреваю, что взята она из реальной жизни.

«На лестничном пролете между 11-м и 12-м этажом обнаружено тело трупа [зачеркнуто] трупа мертвеца [зачеркнуто] тело потерпевшего с отсутствием признаков жизни на его трупе».

**Артек. Июль. Рассвело,
но все равно страшно.
Домик III-го отряда
«Ламеры». Шепот
из-под одеяла**

...А мальчик потом вырос и стал взрослым, но на компьютеры обиделся на всю жизнь. И страшно им истил. Вот и все.

— Ну и чего тут страшного? Не страшно совсем... (Сонный шепот из-под одеяла). А мальчика того звали Билл...

Редакция благодарит компанию «Мультитрейд» (www.multitrade.com.ua) за любезно предоставленный диск.

Новое здание в квартале космостратегий собрало такую толпу энтузиастов, что Рэнд вынужден читать курс по выживанию для всех желающих испытать себя на страже рейнджеров.

Ефим БЕРКОВИЧ

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

В предыдущем номере МИКА вы, наверное, уже читали статью о великопеленной игре от наших северных соседей «**Космические Рейнджеры**». Как и во всякой хорошей игре подобной направленности, существует очень много вариантов развития вашего аватара в ней.



Начну с того, что повторю написанное Кертисом в его статье — ставьте патчи... Он находится по адресу <http://www.elementalgames.com/download/rangers/p100v110.exe>. Во-первых, патч весьма изменит сам геймплей, во-вторых, сделает игру более устойчивой, в-третьих, один из квестов (а именно, квест с 4-мя богам) без него вообще пройти нельзя, в-четвертых, (и, наверное, это самое важное) он меняет, и к лучшему, интерфейс игры, делая его проще и удобнее. Только учтите, что разницу в геймплее вы сможете заметить, только если начнете игру уже после установки заплатки. Так что не поленитесь перед началом игры выкачать эти 2.2 Мб.

Итак, совет первый, проверенный на практике. Во время игры закройте все окна. А еще лучше, перезагрузите машину и сразу после этого начните играть. Гарантирую, что в таком случае игра вылетает гораздо реже. Во-вторых, старайтесь сеяться почаще. Несмотря на наличие автосея, это вам не помешает. И вообще, надо заметить, что этот самый автосей в игре весьма загадочный. По идее, он срабатывает при вылете с планеты или базы. Но только по идее. Иногда сохранение происходит, иногда нет. Понять логику, когда и при каких условиях он произойдет, мне лично не удалось. Поэтому не доверяйте компьютеру в этом ответственном деле и лично жмите на F2 почаще. Это, скажете так, совет общице, а теперь перейдем к конкретным.

Итак, создание вашего аватара. Вопрос, несомненно, непростой. От того, ка-

ким он будет, зависит многое. Ведь прокачка персонажа дело весьма нелегкое. У нас есть 5 рас, в каждой из которых есть 3 профессии. Итого 15 разных вариантов начала. Описывать каждый из них дело, как по мне, неблагодарное, да и не имеющее смысла. Поэтому постараюсь обобщить общими словами. Ну, во-первых, если вы еще не очень опытный рейнджер, постарайтесь взять того героя, у которого нет проблем с другими расами. Не особо обращайте внимание на описание вооружения корабля (все равно ничего путного там не дадут). Теперь насчет умений. *Атака и защита*. Дело, конечно, хорошее, но при наличии хотя бы более или менее нормального оружия. *Торговля*. Она не позволит вам покупать товар дешевле или продавать его дороже, не придется и при покупке корабельного оборудования, а только поможет продать уже имеющееся оборудование дороже. В принципе, это неплохо, но только к середине игры, когда это самое оборудование будет стоить уже приличных денег. Как начальный скилл торговли не является обязательной и желательной. *Знание техники*. Кстати, весьма неплохое умение для начала. Всякое оборудование постепенно портится. И ремонт часто стоит даже дороже, чем покупка нового оборудования. Что же



касается *обаяния пилота*, навыка, повышающего репутацию, то, как по мне, тоже не самая нужная вещь, особенно сначала. Все ранги 1-2 пункта этого навыка не помогут, если будете охотиться на всех без разбора, а если со всеми дружить, то зачем его улучшать? То же самое можно сказать насчет *лидерства*. Конечно, командовать целым флотом вроде бы интересно, если бы... Если бы не одно «но»... А капитанов-помощников не слишком велик. И очень часто они будут не помогать вам, а только мешать заниматься нужными делами. Так что

для начала стоит брать или все-таки атаку и защиту, или ремонт, но это есть мое и только мое мнение.

Но вот вы уже выбрали пилота и получили корабль и все, что на нем есть, в свое полное распоряжение. Сразу встает вопрос: что делать дальше? А дальше есть 2 пути — или торговля, или выполнение заданий планетарных правительств. С торговлей вроде все понятно: тут купил подешевле, там продал дороже, разницу положи-



жил себе в карман, благо, налогов с рейнджеров никто не берет. Естественно, для торговли вам понадобится как можно больше пустого места в трюме корабля, ну и начальный капитал. Так что все ненужное с корабля продаем на первой же планете. Теоретически, в общем-то, каждая вещь из оборудования может пригодиться, не сейчас, так в будущем, но...

Точно для полетов нужны три вещи: корпус корабля, двигатель и бак с горючим. Без всего остального летать можно. Особенно, если только торговать. Можно, конечно, поохотиться за астероидами да поразбивать их на мелкие кусочки, из которых, в свою очередь, можно извлечь всякие там полезные ископаемые, но для этого понадобятся и сканер, и хоть одно орудие, и захват, чтобы выловить обломки в космосе. Хотя тут приход денег как бы из ничего идет. Одно плохо — летают эти самые астероиды весьма быстро. Так что пока приносившись в них попадать...

Другой путь подзаработать — это выполнение квестов. Какие квесты не стоит брать с самого начала, так это задания на уничтожение пиратов или, к примеру, корабля конкурирующей компании. Пираты вы все равно на первых порах поймать не сможете. Он или улетит из системы, или сядет на планету, откуда его выкурить практически невозможно. Охота же на мирные лайне-

ры испортит отношение к вам той или иной расы. И тогда недалеко тот день, когда на перехват вашему кораблю будет поднят планетарный флот. Можно, конечно, залететь на базу пиратов и сменить себе гражданство, но это стоит денег. Поэтому наши квесты — те, которые связаны с доставкой



разнообразных грузов либо с выполнением того или иного задания. С первым вроде все ясно. Берем груз в одном месте, везем в другое. Потом или получаем деньги, или летим за ними на планету, выдавшую задание. Со вторым иногда бывает гораздо сложнее, — именно на квестах я предлагаю остановиться чуть подробнее.

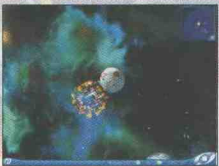
Итак, начнем с самой простой вещи. Любой квест имеет некое время выполнения. Если вы не успеете, то не только не получите денег, но и испортите отношение с расой, выдавшей квест. Поэтому ВСЕГДА сохраняйтесь перед получением квеста. Если задание оказалось вам не по зубам, то хоть сумеете вернуться обратно во времени, можете, во второй раз вам повезет больше. Во-вторых, обращайте внимание на то, что при получении задания времени на его выполнение можно попросить как больше, так и меньше. Это, конечно, изменяет и сумму вознаграждения, но не так уж радикально. То есть, при увеличении времени на выполнение в 2 раза, сумма вознаграждения уменьшится где-то на треть. Ну и, естественно, всегда стоит проверить, как далеко от того места, где находитесь вы с вашим кораблем, расположено задание. Если туда добираться больше 2 прыжков (особенно с подозрительной горючкой), то браться за него не стоит. Лучше вначале накопить денег на новый, более быстрый и с большим радиусом полета двигатель. Да и вообще, спешить с выполнением квестов не стоит. Тут система очень хит-



рая. Дело в том, что награда за квест не постоянная и зависит от вашего уровня. То есть если вначале игры за квест дают, к примеру, 3-4 тысячи, то под конец до того же задания можно получить тысяч 30-40. А так как количество квестов все-таки ограничено, то выводы делайте сами.

И еще немного насчет квестов. Вообще-то наше издание не печатает проходилок. Мы считаем, что играть надо самому, но... уж слишком заковыристые квесты. Поэтому предлагаем вам небольшие подсказки.

В квестах стоит внимательно читать все, что вам пишут, потому что иногда даже самая небольшая деталь ставит все с ног на голову. Если у вас в квесте есть те или иные параметры, то подумайте, как именно их стоит использовать. Ведь ваши параметры на квест генерируются случайным образом, и если вы будете сохраняться, как мы советуем выше, то при каждом заходе с сейва параметры будут каждый раз меняться. К примеру, если нужно сдать экзамены в университет, то при высокой ловкости попробуйте обчистить карманы преподавателя, выпала хорошая сила — приступите за человеком в драке, а если чувствуете, что ум — это ваш козырь — напейтесь (я серьезно). Или, к примеру, если посадят в тюрьму, то самое главное не потерять уважение заключенных, но и охрану особо раздражать не стоит. В 80 случаях из 100 именно соблюдение баланса интересов или, к примеру, усталости рабочих и количество простреленного поможет вам выиграть. В квесте со стрельбой по танкам лучше всего просто мышкой водить по планшету, перемещаясь так же, как перемещаются танки, и в сторону, обратную направлению ветра. Ис-



пользовать залповый огонь вообще не рекомендуется. Количество боеприпасов все-таки ограничено. Да и улетать даже после отражения 8-ми атак сразу не стоит.

Общаясь с квестом, стоит квесту на логику. В том, что связаны, к примеру, с электростанцией, советую сначала все посчитать на бумажке. Ну а случай с икебаной — это... известная задача про спички. Пропосту разложите их заранее по 3 штуки и немного подумайте. Решайте его, скажем так, с конца. А вообще можно дать совет. Обычно не стоит жадничать, если во время квеста у вас что-то просят, или отказывать кому-то в помощи. Просто так НИЧЕГО не происходит. Помогите кому-нибудь — сморщив, вам или подсказку дадут, или предмет какой-то вручат. В общем, дерзайте.

Теперь опять вернемся к оборудованию корабля. Очень часто бывает, что, к примеру, проводится 2 дроида, один ремонтирует большую площадь корпуса, но и занимает много места, другой места занимает меньше, но и как ремонтник хуже. Какой из них купить? Мой совет таков: если параметры сходны между собой, то лучше купить оборудование, которое занимает меньше места. Почему именно так? Причин две. Во-первых, вся площадь, не занятая оборудованием, это место для груза,

а во-вторых, у корабля, не затаренного баррелом, больше скорость. А скорость в нашем деле — одно из самых важных качеств (кстати, жалко, что умения, увеличивающего скорость, нет, копал бы в первую очередь ☹). Если у вас даже хорошо вооруженный корабль,



с великолепными защитными полями, с отличным дроидами-ремонтниками, на низкой скорости, он все равно не сможет ни пирата убить (2-3 хода — и тот окажется просто вне радиуса досягаемости ваших пушек), ни нормально с клисанами воевать. Те, кто уже начал играть, опять же смогут мне возразить: — мол, клисаны особо не убегают из боя. Убегать-то не убегают, но зато бросаются на вас всем скопом. А выдержать объединенный залп всей планетарной группировки да не один, а 3-4, не сможет даже самая лучшая броня, с самым мощным защитным полем. А вот если ваша скорость больше, чем у больших клисанских кораблей, то все становится гораздо проще. Вначале оттягиваем на себя маленькие корабли и расстреливаем их. Затем повторяем это с кораблями побольше, ну а затем переходим к средним и большим кораблям. Кстати, в драке вам поможет небольшой глюк программы. Если вылететь за пределы звездной системы (не в гипертунель, а просто за пределы действия радара), то все корабли, кроме тех, что находятся в прямой видимости, вас потеряют. Поэтому никто не сможет помешать вам в этот момент немного отремонтничаться. Не забывайте собирать протоплазму сразу во время боя. А то у клисанов есть мерзкая привычка — то, что вами не подбрано, расстреливать из пушек. Мол, «сам не гам и другим не дам». Поэтому (конечно, если это не очень задерживает), в первую очередь собирайтесь протоплазма (это все-таки наша с вами ежа), а уже во вторую — всякие там клисанские заплаты.

Ну а если драться с клисанами пока рано, то всегда можно прикупить протоплазму на пиратских базах. Стоит это, конечно, недешево, но деньги — дело жажное, а вот опыт понадобится всегда ☹. На этой минорной ноте разрешите откланяться.

INCOSOLT-TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

ФИНАНСЫ + ФУТБОЛ
В ПОДАРОК !!!

ПОКУПКА 01 560 грн !!!
ПОДАРОК 01 56 грн !!!
ПРОГРАММ 01 265 грн !!!
СР. СТОИМ. 01 109 грн !!!

ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!!

11 0941224 47.82 246.45.19 235.24.35
www.incosolt.com.ua 06.12
e-mail: info@incosolt.com.ua

incosolt

Вам крупно повезло, вы — миллионный посетитель нашего музея!!! Сегодня вам выпало счастье побывать на презентации экспозиции, посвященной восточному игровому искусству. Но прежде чем войти в зал, внимательно ознакомьтесь с приборами и материалами.

Маковей ШТУЧКА kabutch@rambler.ru

FINAL FANTASY III

Разработчик/издатель: Squaresoft
Жанр: RPG

графикой, ужасным звуком и разрешением, будут просто пыткой, поэтому детально на ней останавливаться не буду. Скажу только, что на то время эти три части были просто пиком совершенства, и по сравнению с ними отдыхала даже графика знаменитого Super Mario. Судите сами: тогда на рынке компьютерных игр господствовали игры типа *Bard's Tale* и *Eye of the Beholder*. Они щеголяли видом от первого лица, представленного серией статических рисунков, и продвинутой ролевой системой. А у консольных как появляется *Final Fantasy*, с полноценной (для того времени) анимацией персонажей

Приборы и материалы. Для ознакомления с экспонатами вам потребуется какой-нибудь эмулятор систем NES (*Dendy*) и SNES (*Super Nintendo*). Я настоятельно рекомендую использовать эмуляторы **FCE Ultra** и **Snes9x** соответственно. Они понадобятся вам для запуска игр, содержащихся в ROM-файлах. Также требуются собственно ROM-ы с играми, отсутствие предубеждений по поводу консолей

одинаково полезны... Тыфу! Не все японские игры — смесь покемонов и сейлормунов! Наоборот, они нечто совсем иное!

Японские игровые разработчики исповедуют свою собственную эстетику и следуют иным традициям, чем их западные коллеги. В этом довольно легко убедиться. К примеру, кто из вас не смотрел в детстве мультфильмы про трансформеров? Думаю, что таких очень мало (Ну, я не смотрел. — Ронд). Этот сериал обладал куда большим магнетизмом, чем те же «Утиные истории», мультфильмы про бурундуков-спасателей, или покемоны (все, больше их вспомнить не буду). Есть в настоящей японской анимации что-то такое, что хватает и не отпускает подолгу. В играх же этот магнетизм на порядок сильнее. Японское игровое искусство — это магическая традиция, глубины которой часто непроницаемы для нас, европейцев. Поэтому, когда возникает возможность хоть мельком с ней соприкоснуться, стоит как можно бережнее воспользоваться этим шансом. А вдруг понравится?



и непредвзятое отношение к японским мультфильмам. Все эмуляторы и нижеописанные ROM-ы можно взять на следующем сайте www.qualityroms.com. Итак, начнем.

Тояма Токанава

— Наверное, все вы давно ощущаете записе японских мультфильмов. Дигимоны, покемоны, сейлормуны и их с ними уже порядком достали (и не только меня). Почему я об этом заговорил? Да потому что эти дешевенькие сериалы окружают общее впечатление о японской культуре! Люди начинают все ровнять под формат покемонов, а о хороших японских мультфильмах, вроде *Ghost in the Shell* или *Metropolis*, знать ничего не хотят, думая, что это очередная сказка про «симпатичных зверушек». И их можно понять. То же чувство отторжения возникает и у рядового геймера, если он, конечно, вообще слышал об этих сериалах. Он видит картинку, изображающую милковидную девушку с огромными блестящими глазами и розовыми волосами, ему невольно вспоминается один из «воинов в моторсках», и появляется неприятное чувство в желудке.

Вот для того, чтобы вас не тошнило от одного взгляда на экран, я и взялся за эту статью. Итак, запомните, не все йогурты

Начало победного шествия

Вопрос на засыпку: что такое японское RPG? Тот, кто в курсе, однозначно ответит: **Final Fantasy**. Давным-давно, в конце 80-х годов японская игровое-строительная компания **Squaresoft** оказалась на грани банкротства. У ребят еще оставались финансовые резервы, и они решили выпустить последнюю игру, а надежде возместить убытки и избежать банкротства. Она стала как бы



их последней фантазией, отсюда и название игры. Для современного игрока эта игра, как и две следующие ее части, выпущенные для платформы NES, с ее восьмидесяти-



и монстров, нелюбимыми спецэффектами и новаторской ролевой системой. Вы управляете партией из 3-4-х персонажей, бродите по миру, алкокем сюжетом, сражаетесь с монстрами... Тут и обширные диалоги, и скриптовые сценки на движке, и города, и подземелья, и изощренная сюжетная линия, составляющая популярнейшее по всему игровому миру. Я говорил, что сейчас в эти игры напряжно играть? Да, напряжно, но лишь поначалу. Те, кто играли в *Adam*, меня поймут. Со временем перестаете замечать корявость графики, звук можно вообще отключить, — остается только история, только действие, только игра. Все три части (как и последующие) ведут повествование о разных героях, действующих в разных игровых вселенных, даже ролевая система у каждой своя! Единственное, что их объединяет — это название.

Эти игры заложили основу жанра и установили характерные черты серии. Жаль только, что тогда их так и не издали за пределами Японии, и вот сейчас, в эпоху третьего «Дума», мы можем отвлечься от суеты и поиграть в эти легендарные игры, которые для нас с вами даже любезно перевели, прова, на басурманский язык. Не предупреджаю, беритесь за ранние части *Final Fantasy* (с первой по третью) только в том случае, если вы любитель истории, адет качественного геймплея или фанат сериала. В противном случае ничего ценного вы в них не найдете. Увидев свет Страны восходящего солнца, первые три части игры получили повсеместное признание японских игроков. Это был сносительный успех. И пошло-поехало...

Эмигрант увидел мир...

Окрыленные успехом предыдущих частей, ребята из Square решают расширить круг своих поклонников и выпустить четвертую часть Final Fantasy уже для платформы SNES, причем издать ее и за пределами Японии. Так в 1991 году появляется **Final Fantasy IV** (за пределами Японии издавалась под номером 2). Надо сказать, эта часть игры во многом напоминает своих восьмилетних предшественников, разве что добавились цвета,



да и выглядят почище. Однако общая концепция осталась прежней... Мелкие персонажики, слегка раздвоившиеся вишри и вавсы во время боя (загружаются отдельное поле, как в HoMM), герои, рубящие воздух, — все это перекочевало из предыдущих частей.

Ролевая система похожа на систему первой части. Четвертая часть игры — последняя часть, в которой персонажи делятся на классы. За победу вам начисляется экспа. При достижении уровня очки произвольно распределяются по характеристикам персонажа, — стало быть, управлять его прокачкой вы не в состоянии. Да и нужно ли это? В играх серии Final Fantasy главное — найти снаряжение получше и определить победную тактику против того или иного типа врагов. Например, персонаж класса «Темный рыцарь» не сможет наносить значительных повреждений всякой нечисти. Против огненных врагов хорошо использовать ледяные атаки и т.д. Зато очень весело было смотреть, как мрут замби, если на них константно лечение (а лучше — спелл второго уровня). Боевую систему Final Fantasy разработчики называют «пошаговой», но точнее ее охарактеризуют термин «полупреальти». Каждому персонажу сопутствует некая шкала времени, по заполнению которой он может сделать ход. Скорость заполнения шкалы зависит от телосложения персонажа. У вражьики также имеется такая шкала, но вам ее не показывают, Впрочем, как и ряд интимных параметров монстров и боссов. Каждый персонаж может за ход произвести лишь одно действие. Тут есть несколько вариантов. У каждого класса персонажей имеются разные виды действий: атаковать, кастовать (только маги), использовать вещь, петь (барды), прятаться, вызывать помощника (callers) и т.д. Магия делится на белую и черную: белая — это всецелые лечения и оживления, черная — огонь, лед, электричество, пси и т.д. На первый взгляд, довольно странная классификация, однако со временем понимаешь, что так и должно быть. Спелл можно применять как на один объект, так и на несколько сразу. В последнем случае эффект спелла распределяется

поровну на всех тех, кто подвержен его влиянию. Также есть возможность менять положение персонажа, ставить его на передний или на задний фланг. На заднем фланге персонажи получают меньше повреждений, когда их атакуют. Естественно, логичнее всего на задний фланг ставить магов и персонажей с оружием дальнего боя.

Монстры нападают произвольно, блуждая по подземельям или по карте мира, — вы не видите, как они приближаются, просто звучит предупреждающий сигнал, и начинается бой, после которого вы можете продолжить исследование местности. Иногда, особенно когда вы долго не можете найти то, что нужно, эти постоянные бои начинают очень сильно раздражать, — но ведь нам, ролевикам, не привыкать!

А вот в плане сюжета разработчики пороводили: в отличие от предыдущих частей, где сюжет размыт, а иногда вообще сложно сообразить, о чем идет речь, Final Fantasy IV заменяет собой радикальный поворот. Ее персонажи стали узнаваемыми, обзавелись характерными судьбами и путями развития, а сюжет стал очень запутанным и интересным. Также появилась глобализирующая тенденция: вы путешествуете по всей планете, по воздуху, под землей и даже летите на Луну! Что и говорить, эта часть сериала действительно заработала для Square билет на американский рынок компьютерных игр.



Вы играете за темного рыцаря, командира Красных Крыльев (Red Wings) по имени Cecil. Он командует огромным флотом воздушных кораблей (да, это именно корабли, только с винтами на мачтах), который был построен государством Baron, самым могущественным государством в мире. Cecil безвозвратно предан своему королю, но после очередного задания у него возникает сомнения по поводу справедливости деяний Его Величества. Действительно, Baron вел захватническую политику и убирал со своего пути всех потенциальных соперников. За свои сомнения Cecil был лишен полномочий главнокомандующего и послан в соседнюю деревню с простым заданием — отнести посылку. Но и оно обернулось трагическими последствиями: посылка содержала злолинию, сжегше всю деревню и ее жителей. После этого Cecil решает выступить против короля. Такого звязка длинной истории, повествующей о любви, ненависти и предательстве, в общем, все как надо.

Композиторы постарались на славу. Музыка, хоть и мидишная, создает действительно завораживающую атмосферу. Единственным минусом озвучки, на мой взгляд, является то, что в 96% боев звучит одно и та

же подкладка, а это порой нагружает. Конечно говоря, рекомендую эту часть всем ро-



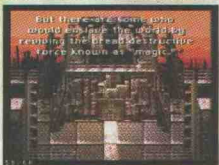
левикам — она и сейчас не потеряла свежести и актуальности.

Дальше — лучше, больше и красивее

Следующая часть Final Fantasy для SNES, вышедшая в 1992 году, несколько затерялась в тени Final Fantasy IV, утвердившей законы серии, и Final Fantasy VI, которая стала революционной и подготовила твердую основу для PlayStation'овских частей. По сравнению с этими частями, Final Fantasy V выглядит как облегченный вариант атмосферы сериала. Но по геймплее, сюжету и разнообразию персонажей она даже превосходит эти две части!

По сравнению с сюжетом четвертой части, хоть и имевшим некоторые откровения, сюжет пятой части служит своего рода прологом «мыльной оперы», разворачивающейся в последующих сериях. Персонажи стали более противоречивыми, с разными характерами, у каждого своя возделанная цель. Эдакий доморощенный психологизм.

Повествование начинается с разрушения Кристалла ветра, средоточия воздушной стихии, в след за чем последовало уядание могущества трех других Кристаллов: земли, огня и воды. Если не спасти их от разрушения, мир превратится в безжизненную гнилую пустыню, в которой невозможно будет жить. Главный герой, некий ситалец по имени Butz (смыслное имя, которое, к счастью, можно изменить), отказывается поневоле втянутым во все эти события. Он и еще трое путешественников прибывают в Храм ветра, где и обнаруживают



ют разбившийся Кристалл. Дух Кристалла наделяет четырех приключенцев силами стихий и возможностью пользоваться силой героев древности, что и легло в основу ролевой системы.

Система специализации (jobs) заставляет вспомнить третью часть игры. Король заветной экспы персонажи также получают

очки способностей (ability points), которые потом можно потратить на прокачку тех или иных способностей, доступных разным специализациям. Например, выбрав для своего героя специализацию «олубой волшебник» (смешки в сторону!), вы смо-



жете прокачать способность к кастованию голубой магии. Причем, эта способность останется с вами навсегда, даже если вы снова смените специализацию, что можно сделать в любой момент, только не во время боя. Так, можно стать файтером, который способен использовать белую магию, или черным магом, орудуя сразу двумя мечами ☹. Занятно, не правда ли? Боевая система продолжает традицию предыдущей части. Нововведением стала видимая шкала времени ваших героев: отныне неотъемлемая фишка всех последующих частей. Также порадовало возможность использовать Чокбо (далеко шиплята, ростом с человека) в качестве транспортного средства. Довольно весело, а главное — пока вы верхом на Чокбо, на вас не могут напасть.

Графика в пятой части на порядок лучше, чем в четвертой. Добавились аватары с плавным скроллингом, скриптовые сценки и т.п. Сами герои теперь значительно лучше выглядят во время боя, для каждой специализации имеется своя униформа и внешний вид, при изменении оружия меняется и атрисовка персонажей.

Музыка, как всегда, на высшем уровне. Треки иногда звучат так сложно и богато, что трудно поверить, что все это исполняется на обычной мидийной гребенке.



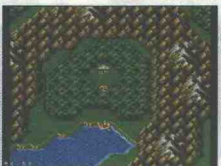
Как обычно, объективности ради надлежит и поругать игру. Отмечу, что по сравнению с четвертой и шестой частями, игра получилась менее эмоциональной и как бы более детской, но сюжет настолько затягивает, а геймплей так хорош, что столь незначительные минусы просто не в счет. Плавное развитие сюжета, более живые и естественные диалоги, хороший баланс — все это вправ-

считаться широким шагом вперед на пути совершенствования лучшей серии компьютерных RPG в мире.

Успех революции — дело...

Но как ни странно, всемирную известность сериалу принесла шестая часть. Final Fantasy VI была выпущена в 1994 году и стала просто революцией в жанре подобных игр. Любая японская RPG, издававшаяся впоследствии, обязательно имела черты, сближавшие ее с шестым выпуском сериала. Эта часть стала гранью между классическими и «модерными» японскими RPG, которые выпускались уже для Playstation. Если все предыдущие части вам не понравились, то эта часть обязательно вызовет положительные эмоции.

С точки зрения графики, игра выполнена довольно красиво, принимаю во внимание возможности консоли и качество игрового артворка тех времен. В игре много профессионально выполненных задников, которые рисовались вручную, а не рендерились. Спецэффекты выглядят довольно пристойно, хотя ничего особо выдающего



в них нет. А вот с «боевой» графикой ребята из Squaresoft явно перемудрили. Враги всегда намного больше самих персонажей. Одно дело, когда на вас нападают какие-нибудь монстры. Но индеец в позе кунфу, в пять раз превышающий размер героев, вызывает острое удивление. Ну разве нельзя бы способности пропорции? Я, конечно, понимаю, что гениям виднее, что хотелось показать самым маленьким, но зачем так передергивать? Карта мира выполнена в виде псевдо3D, подобном тому, что был в Doom'e, поэтому пикселей тут не оберешься. Благо, современные зрители умеют размазывать пиксели, что делает игру немного приятнее для глаз.

В Final Fantasy VI довольно неплохой сценарий, объединяющий 11 разных персонажей вокруг одних и тех же событий. После Войны Магов мир превратился в выжженную пустыню, людям потребовалось много веков, чтобы снова возродить свою культуру, но на этот раз человечество пошло по пути технологии, и древняя сила, именуемая магией, была забыта. Вместо нее используется технологический эквивалент магии, специальные доспехи, *Magitek Armor*, позволяющие людям использовать лед, огонь и электричество в бою. И тут появляется девушка, главная героиня по имени *Terra*, которая каким-то образом умеет использовать древнюю силу и общается с магическими существами (*Espers*). Когда об этом

узнает империя, за ней начинается охота. Каждое из государств мечтает заполучить ее, чтобы использовать в войне. Спасаясь от преследователей, *Terra* встречается с людьми разных профессий, которые соглашаются помочь ей. Так что, как видите, сюжет довольно закрученный и интересный. В



определенный момент игры на экран выйдет прикольный такой чудик и спросит, за кого вы хотите играть дальше, — ведь персонажей собралось аж одиннадцать, а в партию может входить не более четырех героев. Придется играть отдельные кусочки за разных персонажей. Благодаря такому незатейливому ходу мы можем поближе ознакомиться с внутренним миром персонажей. Жаль только, что впоследствии, когда персонажи объединяются, они снова превращаются в безликую массу. Сходным образом дева обстоит и с их прокачкой. Она происходит молниеносно и так же молниеносно прекращается. Но в общем, сюжет любопытный.

Шестая часть интересна тем, что каждый персонаж в ней — единственный в своем роде, со своим уникальным набором способностей. Например, *Terra* умеет использовать магию и вызывать на помощь разных существ, *war Locke* может воровать вещи у врагов во время боя, рыцарь *Snow* владеет приемами с мечом и т.д. Таким образом, способности персонажей — это то, что выделяет их из общей толпы. Зачастую исход битвы зависит от правильного подбора способностей персонажей. Также были



введены артефакты, наделяющие персонажей определенными характеристиками. Например, такой-то стал быстрее бегать или был спасен от смерти.

Геймплей шестой части довольно плавный и мягкий, все действия производятся посредством выбора тех или иных опций меню. Единственное, что раздражает, — это возможность передвижения только в четырех направлениях, в то время как большинство других игр позволяло двигаться и по диагонали, в восьми направлениях.

В Ремесленном училище открыт мастер-класс для желающих подработать игрой на свадьбах, поморанах и в ресторанах. Вы знаете, что никто уже не играет по-старинке, живую, все пользуется фанерой или диджеем потихоньку. Вас научат, где разжиться модным музыком.

Davert dabog@ukr.net

ТАЩИ МУЗЫКУ!

Привет, геймер! Сегодня я хочу рассказать о том, что так мило и дорого твоему сердцу, а именно о музыке. Нет, я понимаю, что ты и без меня знаешь все песни Раммштайна на переводом, разбираешься в отличиях Doom Metal от Death Metal. Я даже не сомневаюсь, что твой винчестер потягу забот эмпишники, а если еще нет, то это временно. Но я хотел рассказать о музыке близкой и родной каждому геймеру, а именно музыке из игр.

Если ты заинтересовался, то попроси поповить героя этой статьи, без которого достать музыку из игр было бы очень

трудно: плагины, мол, свои не может найти. Шос исправим. Сразу после загрузки проги кликаем на ее окне правой кнопкой мыши, выбираем **Preferences >**

Options и на вкладках **AF Plugins** и **RF Plugins** указываем путь к каталогу **Plugins**, который находится в папке, куда вы, собственно, и разоржировали Gap. Перезапустите его.

Теперь познакомимся с интерфейсом. На вид плеер, как плеер, только старомодный какой-то. Все управление осуществляется посредством контекстного меню. Предлагаю сразу же открыть окно плейлиста (boy, здесь даже плейлист есть!), щелкнув на **Playlist Window**. Чтобы загрузить файл (каталог), открой меню **File** окна плейлиста и жми **Add Files (Add Directory)**. Чтобы просканировать файл на наличие известных форматов, жми **Scan Files**. Если ты не догадываешься, в каком именно файле игры зорь-

лал я (не правда ли, музыка из заставки может быть настоящим гимном киберпанка), заметишь, что она записана в формате **.it** (Impulse Tracker), который, как я уже сказал, с легкостью понимает Винимп. К тому же в перекодированном варианте она будет занимать больше места.

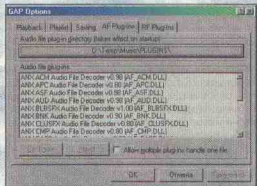
Но может, тебе Gap заинтересует не только как конвертор, но и как плеер. В нем есть много функций для операций с плейлистами, в том числе их сортировка и сохранение. И заметь, плейлисты здесь выполняют более важную роль, чем в Винимпе. Например, есть у тебя файл с игровыми ресурсами мегабайт так под 500. Сканирование файла — дело не быстрое, и каждый раз сканировать файл просто неудобно, поэтому информация о местоположении звука в файле сохраняется в плейлисте. Кстати, на официальном сайте ты сможешь выкачать различные плейлисты, которые должны облегчить распознавание звуков. И еще одно: ты сможешь просмотреть информацию о звуке (формат, компрессию и прочее), щелкнув **List Nodes > File Info**. Вот



и очень непросто. Знакомся — **Gap**, точнее **Game Audio Player**, лучшая программа по вытаскиванию музыки из игр. Сразу замечу: умеет он не все, но то, что он умеет, не может не вызывать удивления! Он поддерживает 19 внутренних звуковых форматов и 7 типов архивов, что позволяет ему распаковывать звук и музыку более чем из 285-ти игр! Это как старые игры, например, Heretic или Dune, так и относительно недавние — Need For Speed 5 или The Longest Journey. Даже если Gap не поддерживает какую-то конкретную игру, все равно есть шанс, что он распознает звуковой файл неизвестной игры. Это можно сделать благодаря сканированию файла на наличие известного звукового формата. Достать эту прогу можно из Интернета: <http://extractor.far.ru/download.php?action=get&id=124>. За дополнительную информацию лезть на сайт разработчика: <http://blm.km.ru/gap/>. Весит данное чудо техники всего 726 Кб; так что, надеюсь, с таким заданием твоя модель справится быстро. И вот архив с программой находится у тебя на диске. Но рано радоваться! Здесь никакого тебе setup'a, все придется делать руками, тем самым, которыми ты монстров в Волшебнотеньке стреляешь. Наверное, отсутствие удобной установки связано с тем, что разработчики — наши северные соседи, рассчитывали продукт на нашего человека ☹. То есть бери WinZip (WinRar) и распаковывай куда тебе нравится. Прделаю же это, смею сказать: Gap. Хоть Gap и сделан россиянами, но с русскоязычным интерфейсом что-то не сложилось. Так вот, при первом запуске Gap будет ругаться: английский мо-

даже плейлист есть!), щелкнув на **Playlist Window**. Чтобы загрузить файл (каталог), открой меню **File** окна плейлиста и жми **Add Files (Add Directory)**. Чтобы просканировать файл на наличие известных форматов, жми **Scan Files**. Если ты не догадываешься, в каком именно файле игры зорь-

И вот, загрузив игровую музыку (как ты догадываешься, в одном файле может быть не один музыкальный трек), ты начинаешь ее прослушивать. Не буду тебе мешать — может, тебя замучила nostalgia, ты сможешь склепать слезу вспоминаеши: «А как я под эту музыку в молодости монстров рубил!» Вдоволь наслаждавшись, ты, наверное, захочешь заснуть всю эту музыку в свой любимый Винимп. Но не все то, что видит Gap, умеет распознать Винимп. Но ничего, Gap умеет экспортировать аудио в общеизвестный формат **.wav**, который, используя кодек, можно перенести в **.mp3**. Экспорт можно произвести, используя меню **File > Convert Files**. А теперь представлю форматы, которые Винимп понимает, а потому конвертировать их не стоит: **.mif**, **.voc**, **.as**, **.mod**, **.s3m**, **.stm**, **.it**, **.xm**, **.mfm**, **.ult**. Например, если ты хочешь выкачать музыку из DeusEx, как это сде-



только эквалайзер, кнопка которого украшает программу, еще не работает, а жаль ☹. И еще при одном недостатке: хоть Gap и понимает множество игровых форматов, он не понимает **.mp3**. Например, я не смог выкачать StarWars звуковую музыку из Jedi Knight II: Jedi Outcast. Но с этой задачей без проблем справляются другие распаковщики.

Ну вот, на этой не очень оптимистической ноте хочу попрощаться. И, как гаварила Москва, «напоследок» Gap'ом, старой знакомой музыкой, и не печалься, если он не распакует архив твоей любимой игры. Может, это будет под силу другим распаковщикам, также доступным на сайте <http://extractor.far.ru>.

Если же и с этим туги, или желаемой игры у вас нет, посетите портал <http://music.cg.ru>.

Не удивляйтесь, но в Кузнице ведут занятия стеклотуды. Они расскажут о тонкостях своего ремесла, одного из самых почитаемых в Игрограде. Ведь без их изделий вам не видать нашего города, как своих ушей.

Андрей МАРТЫН m-box@ukr.net

КРИСТАЛЛЫ ПРОТИВ ВАКУУМА

БИТВА ТЕХНОЛОГИЙ

Монитор является одним из наиболее важных компонентов ПК, — ведь именно его глазами компьютер смотрит на нас ☺, а мы — на него. И наверное уже не осталось читателей, не слышавших об одном из наиболее захватывающих технологических сражений, развернувшихся в последние несколько лет на рынке мониторов.

В схватке за место под солнцем сошлись традиционные устройства с вакуумными электронно-лучевыми трубками и новая генерация плоских мониторов с жидкокристаллическим экраном. Но вот только рядовому пользователю бывают еще не до конца понятны все достоинства и недостатки противоборствующих сторон, а посему — начинаем сравнивать!

Смутное время

Первым монитором можно по праву считать устройство, разработанное в далеком 1897 году немецким физиком Фердинандом Брауном. Хотя, честно говоря, с нынешними мониторами оно имело более чем отдаленное сходство, поскольку являлось не чем иным, как самым настоящим осциллографом. Тем не менее, начало было положено, и человечество вошло в компьютерную эру, вглядываясь в монохромные катодно-лучевые мониторы первых поколений ЭВМ. Наиболее важным элементом таких дисплеев является кинескоп, называемый также электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ). Кинескоп состоит из герметичной стеклянной трубки, внутри которой находится вакуум (то есть, чтобы не мешать свободному полету электронов, весь воздух из нее удален). Один из концов ЭЛ трубки узкий и длинный — это горловина, а другой, широкий и достаточно плоский, — это экран. С фронтальной стороны внутренняя часть стекла трубки покрыта люминофором — веществ-

вом, которое испускает свет при облучении его заряженными частицами. Для создания изображения в ЭЛТ-мониторе используется электронная пушка, расположенная в узкой горловине. Из пушки под действием сильного электростатического поля исходит перемещенный поток электронов (электронный луч), способный отклоняться в вертикальной и горизонтальной плоскости, что обеспечивает его последовательное попадание на все поле экрана. Отклоняющая электронная система состоит из нескольких индукционных катушек, размещенных у горловины кинескопа. С помощью переменного магнитного поля две такие катушки создают отклонение пучка электронов в горизонтальной плоскости, а другие две — в вертикальной. Добравшись до экрана, поток электронов «бомбардирует» люминофорный слой, в результате чего последний начинает светиться. Именно светящиеся точки люминофора и формируют изображение, которое мы видим на экране наших ЭЛТ-мониторов (рис. 1).

В цветном мониторе, в отличие от монохромного, используется, соответственно, три электронные пушки, каждая из которых излучает электронный луч, попадающий на люминофорные элементы разного цвета (зеленого, красного и синего). Предохранивает «разноцветные» участки люминофора от попадания «соседних» лучей теневая (рис. 2) или щелевая маска, либо апертурная решетка.

Именно по описанному выше принципу работают все современные ЭЛТ-мониторы. Причем эта технология еще долго, наверное, оставалась бы единственным возможным способом получения надежных и недорогих дисплеев, если бы не...

...Полупрозрачные кристаллы

Же как ни изошлялись производители традиционных ЭЛТ-мониторов, но кардинально уменьшить габариты этих устройств им никак не удалось. Недостижимым идеалом для многих исследователей

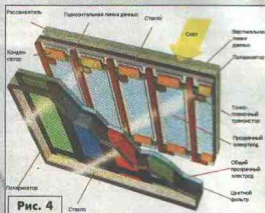


Рис. 4

долгого времени оставалась разработка абсолютно плоского устройства, которое, к примеру, можно было бы повесить на стену, как картину.

Но вот, наконец, в 1970 году американскому ученому Джеймсу Фергусону удалось создать первый в мире работающий плоский дисплей, который был основан на использовании жидких кристаллов (ЖК). До этого момента все жидкокристаллические устройства, как правило, потребляли слишком много энергии, срок их службы был весьма ограничен, а получаемое изображение — просто отвратительным. Широкой общественности новый ЖК-дисплей был представлен в 1971 году и тут же получил массу похвал в свой адрес.

Линбиз. Для изготовления ЖК-матриц используют нематические кристаллы, молекулы которых имеют форму палочек или вытянутых пластинок. ЖК-ячейка, помимо самих кристаллов, включает в себя прозрачные электроды и поляризаторы. В отсутствие электрического поля молекулы нематических кристаллов образуют скрученные спирали. При прохождении светового луча через ЖК-ячейку плоскость его поляризации поворачивается на определенный угол. Если на входе и выходе луча у ячейки разместить поляризационные фильтры, смещенные друг относительно друга на тот же угол, что и янвернутый луч, то свет сможет свободно пройти через ячейку. Когда к прозрачному электродом ячейки приложено напряжение, молекулярная спираль «распрямляется». Поэтому уже не происходит поворота плоскости поляризации светового луча, и за выходной поляризационный фильтр луч не проникает. То есть ячейка будет темной. Регулируя

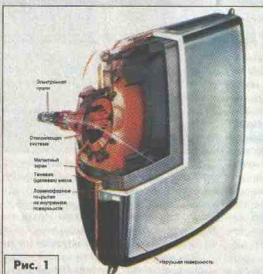


Рис. 1

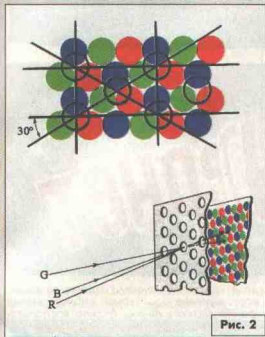


Рис. 2

уровень распрямления молекулярной спирали, мы можем настраивать условия прохождения светового луча через ЖК-ячейку.

В начале своей эволюции, жидкие кристаллы отличались нестабильностью, быстро разрушались и были непригодны для массового производства. Реальное развитие ЖК-технологии началось с изобретением английскими учеными первого стабильного жидкого кристалла, который до сих пор используется в калькуляторах, электронных играх и часах. Но даже несмотря на этот прогресс, на протяжении более чем 30-ти лет ЖК-мониторы оставались довольно экзотическими устройствами, поскольку, во-первых, все еще не позволяли получить приемлемое качество изображения, а во-вторых, ужасно дорого стоили. Дисплеи на жидких кристаллах применялись лишь там, где необходима была компактность: в ноутбуках, пейджерах, мобильных телефонах.

Большой недостаток жидкокристаллических дисплеев состоял в том, что они были очень «медленными» — обладали большой инерционностью (задержкой при смене изображения), особенно заметной при просмотре динамических изображений. При резких изменениях картинки на экране оставались «призраки» — угасающие контуры предыдущих кадров. Именно поэтому такого рода устройства не подходили для просмотра видеофильмов и уж тем более для игр. Кроме того, уровень получаемой на них контрастности был крайне низок. В то же время, первые ЖК-мониторы, использующие так называемые пассивные матрицы, очень даже неплохо справлялись с выводом текстовой информации. Поскольку при ЖК-технологии каждая пиксель управляется отдельно, то и четкость получаемого текста по всей площади экрана оказывается намного выше, в сравнении с ЭЛТ-монитором. У жидкокристаллических панелей, конечно же, не могло быть ни несведения лучей, ни расфокусировки, характерных для электрон-

но-лучевых трубок.

Но время шло, цены падали, а ЖК-мониторы становились все лучше и лучше. Сегодня они обеспечивают довольно качественное, контрастное, яркое и отчетливое изображение. Это настолько пришло по душе многим пользователям ПК, что они стали переходить с традиционных ЭЛТ-дисплеев на жидкокристаллические. И кому, скажите, не понравится их изящный вид, компактность и экономичность. А уж о том, что ЖК-мониторы, благодаря своей все еще высокой стоимости, неизменно являются предметом большой гордости для своих обладателей, мы даже вспоминать не будем ©.

Плоская механика

Ну а теперь давайте подробнее остановимся на принципе работы ЖК-мониторов. Изображение на их экранах формируется с помощью матрицы пикселей, как и в ЭЛТ-устройствах. Но в отличие от последних, у ЖК-монитора каждый элемент матрицы — это абсолютно отдельная жидкокристаллическая ячейка, являющаяся оптически активным элементом, изменяющим свою прозрачность в зависимости от напряженности внешнего электрического поля. Проще говоря, весь экран ЖК-монитора физически разбит на отдельные ячейки (рис. 3), к каждой из которых подведен индивидуальный электрический контакт, изменяя напряжение на котором, можно регулировать прозрачность ячейки. Изнутри экран освещается флуоресцентной подсветкой, в результате чего пользователь видит на нем изображение, светлые участки которого образуются «спокойными» ячейками, а темные — непрозрачными «электризованными».

Как и в традиционных электронно-лучевых трубках, пиксель в ЖК-мониторе формируется из трех участков — красного, зеленого и синего. А различные цвета элементов разрешения (точек или пикселей) получаются в результате изменения величины соответствующего электрического заряда [что приводит к повороту кристаллов и изменению яркости проходящего светового потока] в трех ячейках. Последние пропускают через соответствующий светофильтр красный, синий или зеленый свет.

Современные ЖК-мониторы оснащаются матрицами TFT (**Thin Film Transistor** — на тонкопленочных транзисторах) или так называемыми активными матрицами. В «несвежих» ноутбуках можно встретить мониторы с пассивными матрицами двойного сканирования **DSTN (Dual-Scan Twisted Nematic)**. В сравнении с активными TFT-матрицами, экраны DSTN имеют довольно много недостатков: высокую инерционность изображения, низкую контрастность и худ-

шую цветопередачу, угол их обзора весьма невелик (уменьшившись на 15-30° в сторону от экрана, уже нельзя увидеть изображение). Кроме того, у DSTN-матрицы часто наблюдается неоднородность цвета по всей площади экрана — по краям ярче, в центре темнее (справедливости ради скажем, что у TFT-матрицы такое также часто наблюдается — при зловред. ред.).

Матрицы TFT производятся по новой, более сложной и дорогой технологии. То есть каждая из трех ЖК-ячеек пикселя экрана имеет свой дополнительный усилитель сигнала, что позволяет получать гораздо большую контрастность, а также кардинально улучшить ситуацию с динамикой. TFT-экран состоит из целой сетки особых пикселей, где работой каждого светового участка каждого пикселя управляет отдельный транзистор (рис. 4). Количество используемых матрицей триад-пикселей задает разрешение TFT-монитора. Для нормального обеспечения экранного разрешения 1024x768 дисплей должен располагать именно таким количеством пикселей.

На сегодняшний день TFT — это лучший тип ЖК-мониторов из всех имеющихся на рынке. Хотя и он не лишен недостатков.

Главное проклятие TFT-матрицы — это, конечно, так называемые «мертвые» пиксели. Это постоянно светящиеся одним цветом крошечные точки, которые можно заметить, если пристально присмотреться к черному фону (хотя особенно жить и работать не мешают). Дело в том, что TFT-матрица даже небольшого разрешения (800x600 точек) содержит около полутора миллионов элементов, поэтому даже по технологии производства допускается пара-тройка нерабочих ячеек. Не считается браком и наличие до 5-6 нерабочих ячеек подряд, что указано в гарантийных обязательствах конкретных моделей мониторов. Впрочем, на современных ЖК-экранах наличие даже одной «точечки» — сегодня редкость.

(Продолжение следует)

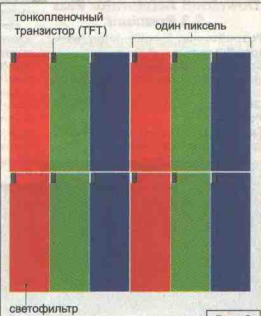


Рис. 3

Маститые преподаватели, прибывшие к нам по обмену опытом из города-лабиринта, научат вас, как получать на почте пакеты и бандеры без очереди и в большом количестве.

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ ms3d@y.com

Раскачай Интернет

Ничто так не раздражает интернетчика во время своего любимого занятия, как медленная скорость загрузки. Решать эту проблему можно по-разному. Например, перепробовать всевозможные браузеры и выбрать самый быстрый, скопить денег и купить дороговизной модем, который будет уверенно держать линию. Можно воспользоваться различными оптимизаторами соединений с Интернетом или вовсе скинуться с друзьями по подьезду и провесте выделенку. Но вся загвоздка в том, что из Инета сколько не тяни, а все равно конца этому не будет, поэтому проблема скорости существует на любом коннекте.

Свои первые интернет-трофеи вы наверняка качали Эксплорером, пользуясь командой **Save Target As**. И, скорее всего, попадали в ситуацию, когда на отметке 99% связь с сервером (или вообще с провайдером) вдруг обрывалась, и файл так и не оказывался у вас на винчестере. О какой скорости может идти речь, если несчастные полтора мегабайта приходится перекачивать еще и еще раз? И каких нервов на это хватит?

Выход только один — пользоваться специальными программами. Они не только поддерживают мультисессию (то есть докучку файлов), но и существенно увеличивают скорость загрузки. К тому же у каждой из подобных софтин есть различные дополнительные функции, которые помогут вам в нелегком деле добычи интернет-сокровищ.

Download Accelerator Plus 5.3 Premium

Разработчик: SpeedBit (<http://www.speedbit.com>)

Старт: shareware, \$29.95

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/XP

Размер: 2 Мб

Где взять: <http://www.download1.speedbit.com/dap53lang.exe>

Download Accelerator (рис. 1) — один из первых менеджеров заочки, который «постарался» решить проблему файлов большого объема. Основным отличием программы от аналогичных ей являлась возможность параллельной загрузки файлов по частям (теперь-то этим уже не удивить ☺). По утверждению разработчиков, это позволяло увеличить скорость на 300%. В программе есть функция **Extreme Acceleration Speed**, но доступ к ней вы получите только после регистрации. Данная опция позволяет выбрать один из режимов **Acceleration Mode**, с помощью которого можно произвести заочку быстрее, чем обычно.

Download Accelerator способен восстанавливать обрывавшуюся заочку файлов даже с тех серверов, которые эту функцию не поддерживают. Программа может в автоматическом режиме находить более быстрые серверы, содержащие тот же файл, причем поиск осуществляется по регионам.

Одно из удобных функций утилиты — возможность предварительного просмотра содержимого скачиваемого архива. Также Download Accelerator Plus позволяет выкачивать отдельные файлы из удаленного архива.

Кроме того, программа умеет самостоятельно устанавливать соединение по модему, работать по расписанию, разрывать связь после выполнения всех заданий. В пятой версии приложения появилась специальная панель, встраиваемая в Microsoft Internet Explorer. С ее помощью можно искать файлы в Интернете, просматривать статистику загрузки, а также производить некоторые другие манипуляции. Кроме Эксплорера, Download Accelerator Plus также интегрируется с Netscape Communicator, начиная с четвертой версии и выше, а также с любимыми многими браузером Opera.

В опциях программы предлагается активировать **Download Basket** (корзину для загрузки).

Это небольшое окошко, в которое методом drag-and-drop можно перетаскивать ссылку со странички.

Если вам надоел внешний вид Download Accelerator, совсем не обязательно переходить на другой менеджер. Просто скачайте (с его помощью ☺) новый skin с сайта производителя и замените обложку.

Одним из недостатков Download Accelerator является то, что закачиваемые файлы в окне программы нельзя отсортировать ни по дате, ни по размеру — только по имени. Когда у вас в списке двадцать файлов, это, конечно, неудобной козаться не будет, но когда их ста пятьдесят, — проблема очень хорошо чувствуется.

Остается только добавить, что Download Accelerator можно не покупать, а пользоваться незарегистрированной версией. Правда, настроек в ней помнее, да и сменяющие друг друга баннеры в окне загрузки придется терпеть.

Mass Downloader 2.5

Разработчик: MetaProducts (<http://www.metaproducts.com>)

Старт: shareware \$19.95

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 980 Кб

Где взять: <http://www.metaproducts.com/mp/mpProducts.Download.asp?rid=366&name=mdsetup.exe>

Этот downhill-менеджер обладает гораздо большими возможностями, чем Download Accelerator Plus. Во-первых, он позволяет, находясь на страничке, загрузить файлы по всем ссылкам. Для этого нужно кликнуть правой кнопкой мыши в любом месте экрана и выбрать команду **«Загрузить все, используя Mass Downloader»**. После этого появится окно, в котором можно выделить все необходимые файлы для переноса их в основной список и последующей загрузки.

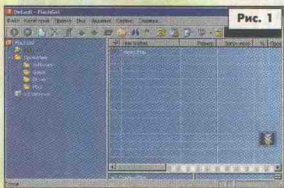


Рис. 1

Mass Downloader интегрируется с большинством популярных браузеров и ассоциируется с большим количеством типов файлов.

Этот менеджер также имеет свою корзину, на которую можно перетаскивать ссылки (рис. 2). Причем, ее размером можно управлять. Если не выбрано опция «Не показывать», корзина постоянно висит поверх всех окон. Два раза кликнув по ней, можно вызвать окно программы или, наоборот, свернуть его в трей. Программа следит за буфером обмена и стоит вам только скопировать какую-нибудь ссылку, обязательно последует вопрос, не хотите ли вы скачать файл.

Скоростя закладки можно управлять. Для каждого файла устанавливается высокая, средняя, низкая или же фоновая скорости. Если Download Accelerator разбивает файл на четыре части, то количество нитей в Mass Downloader пользователь устанавливает сам. Скачивание можно вести по расписанию, задав для каждого файла свою дату выкачки. Пос-

Одно из главных достоинств программы — отсутствие spy-модулей. Те, кто пробовал устанавливать у себя на компьютере различные менеджеры закладки, знают, что существенный недостаток большинства программ — встроенный модуль, собирающий информацию о пользователе и постоянно надоедающий баннерной рекламой. На саму рекламу можно было бы закрыть глаза, если бы это не тормозило процесс выкачки файлов. Кроме того, помимо баннеров, некоторые spy-модули изменяют системные файлы и инсталлируют новые. Эта проблема стала настолько актуальной, что появился специальный софт, удаляющий из программ вредоносные модули. Одно из подобных утилит — Ad Aware (сберечься рекламой). Впрочем, проблема остается открытой, ведь на сто процентов подобные программные решения ее не решают. При удалении некоторых модулей «качка», над которой проводится эмуляция, может стать неработоспособной. Но если вы пользуетесь Star Down-

loader, об этой проблеме можно забыть. Несмотря на то, что программа бесплатная, она позволяет устанавливать многие параметры, среди них, например, проверка на вирусы после закладки, количество частей при загрузке файла, поиск «зеркал», планировщик заданий. Также есть своя корзина в виде желтой звездочки — логотипа программы, которая остается поверх всех окон.

Что касается скорости закладки, скрининги, сделанные Star Downloader, обещают прирост производительности до четырехсот процентов! (Напомним, что разработчики Download Accelerator говорили лишь о трехстах).

FlashGet

Разработчик: AmazeSoft (<http://www.amazsoft.com/rus/index.htm>)

Статус: shareware, \$30

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 1.7 Мб

Где взять: <http://ln-down.skycn.net/download/tf140.exe>

Многие пользователи предпочитают именно этот менеджер закладки файлов (рис. 4). Прежде всего, эта программа считается одной из самых быстрых «качалок». Во-вторых, она оснащена всеми мыслимыми и немыслимыми функциями. Она умеет практически все — следить за кликами в окне браузера, дозваниваться в Интернет, производить автоматический поиск «зеркал» и выбирать самый быстрый вариант закладки. Предлага-

ется три режима скорости выкачки файлов — неограниченный, ручной и автоматический. Любое действие программы может сопровождаться определенным звуковым сигналом, для чего необходимо указать соответствующие настройки.

По умолчанию Flashget разбивает файл на пять частей, но это число можно изменить. Программа также позволяет просматривать содержимое HTTP- и FTP-серверов, а также создавать неограниченное количество тематических категорий, где для облегчения поиска могут располагаться задания на загрузку.

FlashGet интегрируется с браузером и добавляет свою кнопку на панель инструментов. Поддерживает IE, Netscape и Opera (для работы с последней необходимо скачать соответствующий плагин с сайта изготовителя). Чтобы запустить закладку какого-либо файла прямо из браузера, достаточно кликнуть на кнопку правой кнопкой мыши и в появившем-

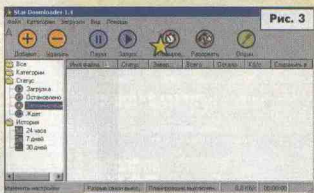


Рис. 3



Рис. 2

ле загрузки документа программа может проверить его антивирусом. Все происходящие события фиксируются в журнале. Впоследствии можно посмотреть, что и когда вы скачивали, сколько это заняло времени и т.д. Для удобства в журнале даже работает поиск.

В отличие от Download Accelerator, тут сортировка списка файлов можно по всем возможным параметрам: по имени, статусу, размеру, дате, описанию, количеству скачанных мегабайт и т.д.

Mass Downloader тоже умеет дозваниваться до провайдера, но при этом может использовать не только встроенные средства, но и внешнюю программу.

Стоит еще добавить, что софтина имеет многоязычный интерфейс. В списке языков есть даже такой экзотический, как украинский ☺.

Star Downloader 1.4

Разработчик: Star Downloader (<http://www.stardownloader.com>)

Статус: freeware

Интерфейс: английский

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 800 Кб

Где взять: <http://www.sintel.net/pub/pd/61285.htm>

Эта по-настоящему бесплатная «качалка», без баннеров и шпионских модулей. При своем относительно небольшом размере Star Downloader владеет всем джентльменским набором подобных программ, а поэтому заслуживает внимания.

Ее внешний вид очень напоминает интерфейс Download Accelerator — похожая панель с кнопками сверху и список заданий под ней (рис. 3).

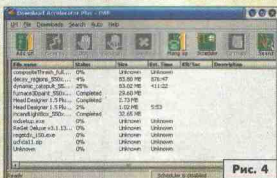


Рис. 4

ся меню выбрать «Закладка при помощи FlashGet» и перетянуть ссылку на иконку программы. У FlashGet, как и у Mass Downloader, предусмотрена функция закладки всех ссылок со страницы одним кликом мышки.

В процессе инсталляции программа спрашивает, в каком режиме вы собираетесь с ней работать — shareware или Adware (free to use). Разница в том, что если у вас платная версия, FlashGet не установит компоненты баннерной рекламы. В противном же случае работа «шпионского» модуля будет раздражать мелькающими gif-аним.

Количество download-менеджеров исчисляется десятками. И, конечно, в одной статье не поместится информация даже о самых популярных. Поэтому если вам не понравилось ни одно из «качалок», описанных сегодня, у вас будет возможность выбрать из предложенных нами в следующий раз.

(Продолжение следует)