

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 7(65)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

17.02.2003

Unreal II

THE AWAKENING



Knights of the Cross

ЗЛАТОГОРЬЕ II

ВНИМАНИЕ!

Уважаемый годовой подписчик, в комплекте с этим номером
ты получаешь игровой диск!

Подписка-2003

Господа подписчики!

Убедительная просьба —

НЕ ПРИСЫЛАТЬ

копии несуществующих квитанций



Напоминаем, что после 20.02 (по почтовому штемпелю)

копии квитанций приниматься не будут

**После проведения розыгрыша призы будут вручать
только по предъявлению оригинала квитанции**

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. BondD.
Horizons, стр. 7.
2. Кирилл ПОЛЯКОВ.
Златогорье II, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС.
Unreal II, стр. 10-12.
4. Ефим БЕРКОВИЧ
Футбольный менеджер 2003, стр. 14-15.
5. RiP.MANiAK.
Knights of The Cross, стр. 16-17.
6. Олег МИТЮХИН.
Недетские гонки, стр. 18-19.
7. Davert.
Игровые ресурсы... стр. 20-21.
8. Станислав ЛАВРЕНЮК.
Приключения в мире букв, стр. 22-23.
9. Виктор КОВАЛЬ.
Laser Squad Nemesis, стр. 24-25.
10. Максим МИХАЙЛЕНКО.
Ультратонновенный снимок, стр. 26.
11. Андрей МАРТЫН.
Кристаллы против вакуума 2, стр. 27.
12. С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
РасКачай Интернет 2, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Все, кто предусмотрительно подписался на «Игровой Вестник» на этот год, в комплекте с самым увлекательным еженедельником получают лицензионный диск от компании «Мультитрейд» — «Штурм: Солдаты неба».

От советского информбюро...

Компания **CDV Software Entertainment** на днях объявила, что в самое ближайшее время в Сети появится англоязыч-



ная демо-версия военно-исторической стратегии «**Блицкриг**», которую разрабатывает российская компания **Nival Interactive**. А пока весь западный мир с нетерпением ждет выхода демки этой неординарной игрушки, в Германии, на родине издателей, уже появилась немецкая демо-версия. Так что, если язык вас не

особо пугает, можете заглянуть на немецкий сайт известного игрового журнала **PC Gamer** (http://www.pcgames.de/?article_id=131940) и скачать файл. Его размер — 97,8 Мб.

Чем же отличается «Блицкриг» от других стратегий, действие которых происходит во времена второй мировой войны? Ребята из «Нивала» применили невиданную ранее технологию разработки. Каковую? На этот вопрос лучше всего ответят сами разработчики: «Впервые в военных стратегиях: вы можете выбрать, в какую игру вы будете играть! Генератор миссий позволяет создать неограниченное количество самых разнообразных миссий любого стиля и сложности. Вы можете выполнять только те задания, которые вам нравятся, чтобы наилучшим образом подготовиться к финальному сражению: набраться опыта, обучить личный состав, получить новые воинские звания и добыть более мощное вооружение». Вот такие пироги. Релиз «Блицкрига» намечен на первый квартал 2003 года. О содержимом демо-версии также пока ничего не известно. Но вы можете узнать об этом уже сегодня.

Дело Колумба

И еще один подарок поклонникам стратегий преподнесла разработчица из компании **Sunflowers**. Сегодня на их сайте появилась демо-версия игры **1503 A.D.** Как большинство из вас помнит, в этой стратегии вам придется выступить в роли сподвижника **Христофора Колумба** и попытаться выжить в Новом Свете. Причем не просто



выжить, а многократно приумножить свои богатства и собственноручно заложить основы цивилизации на американском континенте. **1503 A.D.** — это экономическая стратегия, так что большую часть времени вам

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 CanoScan N 640P, 42bit



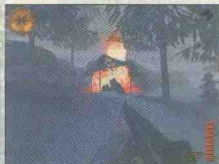
2-й приз:
тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI
3-й приз:
диктофон Olympus S 725 Silver
колонки CREANIVE SB5 35
мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4 (044) 250-97-61
set@set.kiev.ua www.set.kiev.ua

придется заниматься строительством, сельским хозяйством, стараться наладить отношения с другими переселенцами и индейскими племенами. Но это вовсе не значит, что обойдется без вооруженных конфликтов, так что заблаговременное беспокойство об обороне границ своих владений будет совсем не лишним. Скачать 165-мегабайтную демку вы можете с официального странички игры (http://www.anno1503.com/english/productinfo/dl_demo.php4).

Вниманию орденосцев

Компания 2015 выложила в Интернет полный набор инструментов для add-on'а к популярному шутеру *Medal of Honor — Medal of Honor: Allied Assault*. Так что теперь, все поклонники этой игры могут повзбавить себя в роли «модостроителей», вооружившись инструментальными разработками. Вместе с «инструментарием» имеется полное руководство по пользованию ими. Если вас это заинтере-



совало, то заходите на сайт *3D Gamers* (<http://www.3dgamers.com/games/medalofhonor/>) и качайте 8-мегабайтный архив.

...И сможешь сделать с ней все, что захочешь

В Сети появилась первая подробная информация о «киберпанковском» проекте *Strident: The Shadow Front*, разрабатываемом корейской фирмой *Phantagram Entertainment*. Следует признать, что выложенные данные внушают изрядную долю оптимизма. Но давайте по порядку. Действие игры переносит нас в далекое будущее. Земля только-только начала отходить от последствий третьей мировой войны. И, естественно, далеко не все идет гладко. На смену государственным армиям пришли тысячи самостоятельных отрядов и банд, которые активно пытаются перековать мир по-своему. В надежде поддержать хоть какой-то порядок официальные власти создают спецподразделение *FIST*, в состав которого вошли лучшие бойцы планеты. Они успешно борются с преступниками, бандитами и монстрами в течение полугода и вдруг неожиданно исчезают во время выполнения секретного задания в Средней Азии. Согласно официальной версии, все они погибли в центре одной из радиоактивных пустынь. Однако это не совсем так. В живых остался по крайней мере один бо-

ец — молодая девушка по прозвищу *Strident*. Именно она и будет главной героиней игры. Именно ей (с нашей помощью, разумеется) предстоит... А вот что именно предстоит, пока что остается в тайне.



Но судя по всему, за сюжет беспокоиться не стоит. Уж кто-кто, а восточные разработчики — признанные мастера закрученных сюжетных линий. Мы же с вами обратим внимание на иные «квасности», которые обещают нам ребята из *Phantagram*. Итак, во-первых, нам обещают невиданную ранее интерактивность. Вы сможете взаимодействовать с абсолютно всеми предметами в игре, сможете забираться на любые уступы, цепляться за любые объекты, все, что можно разбить — разбивайте, все, что можно бросить — бросайте, и так далее. Оружие, которое несет на себе персонаж, будет существенно отличаться от его характеристик. Так, человек с тяжелым гранатометом будет значительно менее подвижен и намного быстрее устанет, чем безоружный. Кстати, безоружный персонаж в *Strident* отнюдь не является беззащитным. Разработчики ребята из *Phantagram* систему «комб» обещают быть намного более эффективной и эффективной, чем в прославленной *Oni*. В игре будет двадцать миссий, которые можно будет выполнять множеством различных способов. Вы можете превратить прохождение в бешеный лутш, расстреливая всех на своем пути. Можете, как уже было сказано выше, избивать противников до смерти при помощи рук и ног. Можете превратить игру в *stealth*-шутер, тихо прокрадываясь за спинами охранников и, взламывая компьютерные сети, добывать нужную информацию совершенно (ну, или почти) бесшумно. Не обошлось в игре и без элементов *RPG*. В *Strident* будет иметь место несложная ралевая система, которая позволит вам развивать свою героиню в нужном вам направлении. Ну и, естественно, разработчики обещают нам потрясающую графику и суперумный AI. Согласно заявлению *Phantagram*, ваши противники будут делать все то же, что и вы, на полную катушку пользоваться интерактивностью окружения, любым возможным оружием, и т.д., и т.п. Как видите, если обещания разработчиков не окажутся голословными, то нас ожидает, ни много ни мало, новый чик. К сожалению, на самый интересный вопрос, о именно: когда же мы с вами сможем своими руками пощупать это чудо — ответа пока нет. Будем ждать.

Повелитель динозавров

Компания *Sierra* выложила в Сеть демо-версию экономического симулятора *Jurassic Park: Operation Genesis*. В этой игре вам уготована роль управляющего развлекательным комплексом, населенным... доисторическими ящерами. Как и положено, ваши владения распластаются на удивительно острое, куда со всего мира съезжаются любители острых ощущений. В вашу же задачу входит поддержание порядка в парке, забота о безопасности гостей и, конечно же, подсчет прибыли ☺. Но для того, чтобы деньги широкой рекой потекли к вам в карман, придется немало попотеть. Благоустройство парка, постройка цирковых аттракционов, организация сафари, отстрел особо опасных динозавров — все это ляжет на ваши плечи. Собственно, попортничать можно уже сегодня. В демку входит две миссии: *When Carnivores Attack* и *Danger Club Photo Safari*. В первой вам как раз придется заняться уничтожением взбесившихся зверюшек, представляющих нешуточную угрозу для находящихся на территории парка посетителей. А во второй нужно будет организовать фотосафари, дабы ваши гости могли запечатлеть на пленку наиболее симпатичных жителей ваших владений. Если вы считаете, что подобная работа вам по плечу, заходите на ftp-сервер *Sierra* (ftp://ftp.sierra.com/pub/ui/jurassic_park/demo) и качайте демку. Вы также можете найти ее на сайтах *Game's Hell* (<http://www.gameshell.com/news/3D06JurassicParkOperati.shtml>) и *3D Gamers* (<http://www.3dgamers.com/games/jurassicpark>). Размер демки — 78 Мб.

Не ножницами едиными

Компания *Running With Scissors* на днях объявила о том, что работы над скандальным шутером *Postal 2* близятся к концу, и игра появится в продаже, как и было обещано ранее, до конца марта этого года. Также разработчики заявили, что все оружие в игре будет абсолютно идентично своим реальным прототипам. В доказательство



того, что они действительно разбираются в опаснейшем оружии, ребята из *Running With Scissors* выложили в Сеть видеоролик, который демонстрирует команду разработчиков игры на стрельбище. Перед камерой была продемонстрирована «работа» абсолютно всех стволов, которые вы

Возобновились онлайн-овая одиссея агента Бонда. Устав от высокотехнологичных миров, он решил направить стопы в виртуальное здание с традиционным укладом жизни. Уложив в рокав выщербленный щит и потерявший плащ мага, неутомимый агент скрылся за живой горизонт...

BondD bondd@ukrpost.net

HORIZONS

Так уж сложилось, что мы в основном до сих пор рассказывали об онлайн-новых проектах, действие которых происходит в высокотехнологичных мирах. Настала пора вернуться в фантазийные вселенные, где правят маги и воины. И начнем мы наш разговор с **Horizons** разработки **Artifact Entertainment**.

(Продолжение, начало см.: *Мир* № 18-21 (51-54), 3 (61), 5 (63))

И пока шла разборка с защитниками, я спокойно вошел в портал и темнота окутала меня. В установившейся тишине я, слегка оглушенный в предыдущем мире, постепенно начал слышать пение птиц. Обернувшись, увидел выход из пещеры, за ним редкий лес и первые лучи солнца.

Сколько можно напридумывать истории, чтобы создать хороший сюжет для игры! На некоторых разработчиков лень этим заниматься. Думаю, и Artifact Entertainment из их числа. Они только предлагают заезжку, воспользовавшись которой, игроки сами смогут написать историю этого мира. Итак, в нашем распоряжении огромный мир — более десяти тысяч квадратных километров. Все это пространство будет покрыто лесами, полями, пустынями, горами, реками и озерами. В лесах и пустынях скрыты руины замков и храмов, в горах находятся таинственные пещеры, скрывающие богатство и ужасных созданий, стерегущих сокровища. Да, интересно будет первым ступить на землю Иштарии.

Я наконец-то вышел к небольшой, но быстрой горной речушке. Рассудив, что

ностей, дворфы, гномы, дриады — список далеко не исчерпывающий. Определившись с расой, приступайте к выбору пола и формированию внешнего вида героя. Настраивается буквально все, начиная от прически и заканчивая комплекцией. При желании во время игры можно будет обзавестись татуировками или пирсингом — хороший способ выделиться из толпы.

На внешний вид героя — не самое главное в РПГ, намного важнее ролевая система. Благодаря стараниям разработчиков из Artifact Entertainment, она тоже не подкачала. Каких-либо определенных классов в игре нет, есть только умения, целенаправленно прокачать которые можно, выбрав какую-либо школу и постоянно повышая в ней свой уровень. Почему бы вам не прокачать мощного воина, постоянно «левелясь» в их школе? Впрочем, никто не мешает перейти к магам и поучиться у них.

Сами по себе навыки делятся на две группы: умения для приключенца (владение оружием, магией, способность скрываться и находить кого-то по следам) и умения для ремесленника (новости создания и усовершенствования различных предметов, начиная с кинжала и заканчивая домом).

Вообще, самые нужные в игре — это ремесленники, ведь без них и воин, и маг останутся без оружия и доспехов. А получить какую-либо магическую вещь, убив монстра, так же сложно, как выиграть джек-пот в 5 из 36-ти. Интересно и то, что группе ремесленников под силу построить город с домами, магазинами и школами. А затем, доставив из других городов НПС различных специальностей, превратить его в новый центр цивилизации. Особенно эта возможность понравится предводителям различных гильдий, жаждущим обзавестись своим домом.

Километром через тридцать мне удалось выйти к небольшой речушке. Действительно небольшой — самый высокий дом (двухэтажный!!!) оказался не выше меня. Первое впечатление, будто там никто не живет, оказалось обманчивым. Гномы, повискокивав из своих жи-

Разработчики: Artifact Entertainment
Минимальные системные требования: процессор 850 МГц, GeForce 2, 256 Мб ОЗУ, Win 9x/ME/2000/XP, DirectX 8.1

Дата выхода: осень-зима этого года.

лиц, мгновенно взяли меня в окружение. Сопrotивляться было бесполезно — шаг в сторону и кого-нибудь задавишь. Пришлось пройтись на центральную площадь, послушать, что думают старейшины о моем вторжении в их селение...

В плане графики Horizons уже довольно далеко от самой известной у нас MMORPG — Ultima Online, да и Dark Age of Camelot она оставила далеко позади. Трехмерный движок качественно воспроизводит пейзажи, анимацию деревьев, траву (она навеивает воспоминания о Serious Sam 2). Кстати, персонажи очень хорошо анимированы, в наличии не только реалистичная кинематика рук, ног, также присутствует мимика. Во время драк ге-



рой не просто безукусно и однообразно рубятся, все спецудары имеют свою анимацию (можно даже перевернуть противника и с разворота нанести удар). Да и в остальных видах деятельности персонажи не обделены подвижностью: при постройке дома нужно будет укладывать блоки на раствор... К одним из положительных свойств движка стоит отнести возможность вида как от первого, так и от третьего лица.

Како заинтересовала игра, добро пожаловать на официальный сайт **www.istaria.com** (англоязычный). Там же можно записаться в бета-тестеры.

Немного поболтав между собой и проинформировав мое присутствие, старейшины гномов решили принести меня в жертву богине плодородия, благо, я успел как раз к празднику в ее честь (как я понимаю Кертиса — у всех старейшин были огненно-рыжие бороды). Пришлось спешно ретироваться из их не слишком гостеприимной деревни. Слабое злочиление отражения спасло меня от их копий, но сканеру досталось серьезно. И вот на последнем издыхании пробитых батарей он указал мне на большой пылающий костер на краю деревни. О Боже! Опять костер! Все равно пришлось прыгать...

(Продолжение следует)



проезжения обычно располагаются рядом с водой, я отправился вниз по течению в поисках обитаемого жилья, благо, сканер указывал в ту же сторону.

Horizons предоставляет игрокам обширные возможности для создания своего персонажа. Можно выбрать одну из рас: орки, полугиганты, эльфы всех разновид-

Кирилл ПОЛЯКОВ aka Quarr

ЗЛАТОГОРЬЕ II

Разработчик: Burult**Издатель:** Руссобит-M**Жанр:** ролевая игра**Системные требования:** Celeron 800, 256+ МБ ОЗУ, GeForce 2MX**Дата выхода:** 1-й квартал 2003 года**Сайт:** <http://www.goldenland-rpg.com>

...Волна смерти и ужаса захлестнула некогда процветающую страну Златогорье. На смелые добровольные Велемир и Велена бросили вызов нежити. И вступили они в смертельный бой с силами тьмы, тленным богом которых был Драз-Шу. Ценой невероятных усилий бог Тьмы был уничтожен. Так заканчивалась первая часть игры «Златогорье» от ранее неизвестной компании Burult. Многие, если не все, в разной степени полюбились ее героям. Называли неудачным проектом, клоном Fallout'a. Кстати, ваш покорный слуга одолел вышеупомянутую игру, и она, надо признаться, доставила ему некоторое удовольствие. Хотя проходилась игра быстро, были и сложные моменты, с одного раза их не преодолелось. Чувствуется, что на сюжет оказали влияние славянские сказки и исторические древнерусские реалии — встречаются Баба Яга, Кощей Бессмертный, имена князей такие же, как и у представителей княжеского рода Киевской Руси. Система боя была пошаговой. Предполагало две разновидности и различные видеоролики, смотря с кем захочешь сражаться, — с темным Драз-Шу или со светлым Белобогом.



Разработчики не собирались останавливаться на достигнутом, и вот появилось «Златогорье 2». К ней они относились посерьезней, да и опытные молодцы стали. Итак, леди и джентльмены, представляю вашему вниманию **Golden Land!**

Бургутовцы долго гадали да решали, какова будет завязка нового сюжета? Победа над злыми или добрыми силами? Многие игроки хотели оказаться в мир, где правит темная сила во главе с Драз-Шу. Однако

случилось наоборот. Разработчики решили, что существование в кипящей смоле — не очень выгодная жизненная позиция. Итак...

Четыре столетия прошло со времени нашествия темных сил. Страна Золотых Гор начала расцветать. Бывшие герои стали своего рода божествами, и люди создали могущественный культ Истинных Героев. Этот период истории можно уподобить Ренессансу, на него приходится развитие науки, вера в прогресс. Появились пороховой завод Рагорода, типография Светпограда, шахты гномов-гмуров и магическая башня Шурба-Хала. Народ привык к спокойному существованию и, как всегда, умудрился не заметить негативных перемен.

Генерируемся мы в столице Светпограда, в Храме Истинных Героев, приверженцем культа коего и являемся. Мы больше не увидим четкого деления на классы: как это было в первой части. Тут же, не довспоминавшись, Главный Жрец нагужает нас заданием. Причем маленько непосильным. Оказывается наша задача — выяснить, почему Златогорье постепенно летит в тартарары. А еще из-за того, что увидел он вещей сон. Мол, Белобог хочет послать неизвестного послушника на ф... то есть на поиски Шурба-Хала. Который вообще самый умный и поможет решить все проблемы.

Ну где это я? Последнее, что помню, — операционный стол с вывеской «Генерация персонажа». Что это значит, я не додум. Вокруг каменные стены. Думал, тюрьма @.

Ну потом немного погулял, пока не встретил мужика. Волосатого. В смысле с бородой, как у Санты Как-Его-Там. А он начал кричать: «Ты — наша единственная надежда! Пойди туда, не знаю куда, найди то, не знаю что!». Ну и т.д. Приним разговаривал он по-буржуйски. А изучал буржуйские языки я, между прочим, в прошлой жизни по методу Доктора Кертиса (если не выучил, зуб вырывает @).

Да, я только щас понял, что мира этого еще нет. Он только строится.

На данный момент английская версия игры почти закончена, и вскоре разработчики займутся ее русификацией. Ноймут актеры для диалогов (раньше диалоги не озвучивались). А дальше события будут развиваться нелинейно.

Хочется обратить ваше внимание на новую ролевую систему, практически приближавшую к совершенству (за образец взята система Fallout'a). Вы сможете создать уникального персонажа, от статистик и навыков коего будет зависеть сюжет, отношение людей и т.д. Отмена классов позволяет не ограничивать развитие какими-то характеристиками. Изучение одних навыков (имеющих определенный уровень) накладывает ог-

ражнение на становление других навыков. Следовательно, это препятствует созданию героя-терминатора, прокаченного по всем параметрам. Также хочется отметить, что ролевая система стала умной: теперь учитывается время суток, характер героя, погода, разного рода случайности и другие нюансы. Т.е. игроку с более или менее спокойным темпераментом созданы все условия для нормального прохождения.

Но есть такие неразговорчивые люди, называемые монкны, особо ненавидящие все



живое, все, что движется. Опытные разработчики учли и этот вариант. Злые персонажи лишаются большинства квестов, но появляются новые, от всяких «бандюжеских» людей. Пересмотрен принцип награждения опытом, увеличения уровней, формирования набор характеристик.

Фу, сбегал от него. По пути занимался в какой-то хату. Заметил, написано: «Курьесное агентство "Рога и Копыта"». Там тоже мужик стоит. Хорошо что не волосатый. Лысый. Говорит: «Воспользуйтесь услугами нашего агентства для посещения живописных мест Златогорья и зарубежья! Сейчас опишу наши маршруты».

Итак, Златогорье — зеленая равнина, окруженная горами (кстати, богатыми золотником) и пересеченная великой Ра-рекой. В ее степях встречаются медведи, волки, лошади, ядовитые змеи и прочая живность. Столица нашей страны — Светпоград, в нем мы сейчас и находимся. Также у нас существует известные женской монастырь Парели Минсеродной и цирк-шапито, единственный в своем роде. Любителям сельского отдыха рекомендуем Велеград. Особо ценная информация: для вашей же безопасности не облизывайте жителей селянами. А любителям похвастаться адреналином в крови предлагаем посетить порт Ра-город, известный своими национальными разборками, и Девяные Поле, где за отдельную плату можно увидеть сражение с наемниками.

Внимание! Специальное предложение! Хотите посмотреть на маровийских гмуров? Без проблем! Эксклюзивный проводник доставит вас в Марвию через тайный ход,



так как основной закрыт из-за военных действий между нами и марвицками.

У нас текст сплюсн от вида снежных горных склонов? Вы истый лыжник? Достаюм в чашуштем виде в Альберию, изобилующей горными курортами. Единственное предупреждение — не попадите на обед к тиграм и амазонкам. А тех, кому не полагалось ни одно страна, мы отравили в Турберни, к моря и кланам на растерзанье. Шутка. Хо-ха.



Раз уж мы заговорили о системах, не лишним будет упомянуть о боевой, магической и квестовых системах. Итак, боевая система тоже доработана, как и все остальное в новом Златогорье-Goldenland'e. Наконец-то появились прицельные удары (в зависимости от цели ухудшаются характеристики), присутствует и быстрая смена оружия с помощью горячих слотов (около четырех), разнообразные типы построения отряда. Кстати, ваш отряд можно пополнить аж 9-ю полчищами (на выбор предлагается 40), хотя возможно обойтись и без них — это будет зависеть от искусственного интеллекта (опять напрашивается параллель с Fallout'ом — играть со спутниками было немалым проблематиком).

Если вы намереваетесь ходить толпой, сообщая: спутниками можно будет управлять, изменять их экипировку, вооружение и тактику. Предоставляется выбор между более точным или более сильным ударами. Непостоянные ОД (Очки Действия — система-то походовая) можно и нужно копилить, они пригодятся для достойного ответа на удар во время хада противника. Интересно: быстрый удар — чем больше ОД, тем он точнее, дольше прицеливаешься — быстрее бьешь. Разработчики подчеркивают, что система была «очень похожа на старый добрый Fallout». Появились новые типы вооружений (копья, арбалеты, огнестрельное оружие), имеются также магические приемы, используемые против определенных противников. Кстати, одно из фишек — комбинированные удары (типа двойной удар с разворота, двойное салют-мортиале и финальный удар в сердце ☺). Но для на выполнение нужен хороший уровень используемого оружия.

Классичеи уругам шесть магических школ: Магия Блага, Магия Призраков, Магия Света, Магия Службы, Магия Теней и Магия Тьмы. Естественно, все они отличаются друг от друга. Одни направлены на разрушение (например, Магия Службы), другие — на защиту и лечение. Также радует наличие суммирующих заклинаний, то есть вызывающих разных зловещих существ. Разработчики утверждают, что их будет не меньше 90, и многие уникальны. Интересно, что каждой шко-

ле соответствует свой навык, повышающий качество и количество магических украшений. А, как всегда, очень продвинутый. Каждый противник имеет собственный инвентарь с огненными и магическими свитками, которыми не преминет воспользоваться. Всего более 500 (пятисот) типов поведения NPC с противниками.

А теперь о нем, родимом. Интерфейсе. Главная панель будет маленькой да удаленной, а значит, больше места дагонется для игрока. Если вы наводите курсором на персонажа, то вокруг него появится контур (причем разного цвета, — это зависит от его отношения к нашему alter ego). По ходу боя показывается количество очков действия, необходимых для перемещения в точку, указанную курсором, или сколько понадобится этих же ОД, чтобы врага хорошенько двинуть.

Квестовое дерево очень разветвленное и содержит множество сюжетных и побочных заданий. Причем не будет одной четко заданной цепочки квестов, ведущей прямоком к финалу. Успешность решения вставших перед героем проблем зависит не только от характеристик героя (поведение, отношения с другими персонажами), но и от других факторов (время суток, дата (опоздаешь с выполнением — пеню под зад!), настроение NPC ов (это уж совсем не в компетенции игрока). Никто не собирается ном тыкать пальцем, куда идти и что делать (тем более, что никто практически ничего не знает).

О святой святых — оружие — коротко. Мечи, ножи, топоры, пики, копья, луки, арбалеты, огнестрельное оружие, посохи, дубины, палки и молоты. Из магических украшений — браслеты, кольца и амулеты. А остальное — это всевозможные зелья, книги, свитки. Всего более 2000 предметов, количество коих мы можем пополнить самодельной продукцией. Еще одно фицо — конструктор предметов. На чтобы его задействовать, вам понадобятся особые умения — Алхимия и Кузнечное дело. Алхимики используют для своих темных дел реагенты и рецепты, а кузнецы — материалы. Кстати, можно будет создавать неограниченное количество новых предметов! Кузнец сможет создавать не только новые вещи, но и изменять старые. Все вещи имеют прочность и изнашиваются. Так что не обесцудьте, если в розгар сражения у вас в руках рассыплется ваш любимый меч.

Налиествует и глобальная карта, состоящая из локальных карт, на ней отмечены важные места и персонажи. Экран не будет привязан к персу, теперь вы можно будет двигать до границы данной локации без помех. Всего предусматривается аж 200 локаций.

Об интерактивности — в каждый дом (инкогнито!) можно будет зайти, поболтать с обитателями и попытаться стащить фамильные драгоценности ☺. В общих существует пункт «скорость времени», что предполагает отмену бега.

А мужик из туристического агентства оказался прав! Еле убежал от этих кланов из Турберни. По пути назад в родное Златогорье такого понаслышало. Особенно в тавернах любил рассказывать о всяких диких животных. Я и вам могу о них поведать. Говорят, некоторые маги могут превращаться в волкодаков. Хотя всех волко-

даков магами считать нельзя. Аспиды — это чернотелый вид змей. Опасен, быстро, но таверой стало еще больше. В Турберни дикоры используют крапивенные жуки вместо собак. Около болот встречаются магготы, хотя о них почти ничего не известно. Ходят слухи, что, по последним данным, грифоны, оказывается, в своем развитии опережают людей, вы представляете? Еще более настораживает их особенность.

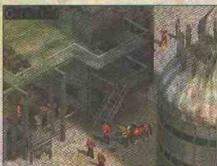
Кстати, золотых быков уже можно занести в Красную книгу Златогорья. Из-за прочной, высоко ценящейся шкуры, на них охотятся, хотя у некоторых племен золотой бык ходит в священных животных.

Ну а как же обойтись без драконов? Вот тебе и дракон. Родина — Турберни, хотя изредка их видят в Междуречье. И в Златогорье водятся и, скорее всего, отличаются от своих турбернийских товарищей.

Несколько слов о населении. На земле пытаются ужиться мудрые тумены, выродившиеся драконы, степные кортики и странствующие руины. Но людей все же больше — несколько тысяч. И все они могут быть настроены против вас ☹.

Не упомянул я еще о мультиплеере. Одновременно в игре может находиться до 40 игроков. На выбор предлагаются кооператив и демотизм на отдельных специальных картах посредством Интернета и LAN-соединения.

Графика, по сравнению с предыдущей частью, продвинута. Появятся погодные эффекты (мороз, дождь, снег, град и их сочетания), визуализация одежды и оружия на персонаже, причем видно будет именно то, что надето в данный момент. На погоду оказывают влияние время года. Продолжительность прохождения игры значительно увеличено — 100-160 часов, да и то, это по самым скромным подсчетам.



Справка. Над игрой работают 11 человек. «Златогорье 2» займет 2-3 диска, на которых ко всему прочему, будет записан скриптовый язык игры, чтобы самые продвинутые почувствовали себе гейм-мейкеры. Думно, разработчики подучились на своих ошибках, и, учитывая их большой потенциал, можно сказать, что «Златогорье 2» окажется несравнимо лучше своего предшественника. И лично я с нетерпением жду появления новой звезды на небосклоне ролевых игр.



Неделю в ДЗР царил паника. Ранд скрывался от журналистов — если бы информация о ЧП просочилась в прессу, случилась бы катастрофа. Пропал Кертик, ветеран Департамента, гроза всего движущегося. Последний раз его видели входящим в Институт красоты, откуда он не вышел. К счастью, по почте прибил ответ, но сам Кертик отказывается появляться в офисе.

Том/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

Unreal III

THE AWAKENING

Разработчик: Legend Ent/Epic

Издатель: Infogrames

Системные требования:

Минимальные: P3-700, 256 Мб ОЗУ, GF2;

Рекомендуемые: — P4-1700, 512 Мб ОЗУ, GF4

Unrealное путешествие

С утра у меня было ужасное настроение. Вчера вечером с друзьями сидел в ки-



но на «Две сорванные башни». Не первой, конечно. Но дело не в этом: просто в час ночи все друзья по домам разбежались, а Кэри пошел ко мне домой, выпить, чаю выпить. И чай этот, видно, оказался паленым, так что утром я проснулся с большой головой и... Впрочем, об этом чуть позже.

Так вот, работа у нас, агентов Департамента, и опасна, и трудна. Чего только не приходится вытворять, чтобы выполнить задание. Чем только жертвовать не приходится — недавно (в прошлом году) я, к примеру, пожертвовал самым дорогим; что у меня было, и сделал операцию по смене пола. Это когда я заменяю Шефа и косяк под Кейт Арчер. Так вот, дорогие мои читатели и почитатели, сообщаю, стать мне любовные письма уже не нужно, ибо завершив задание, я вернул себе тот пол, который был у меня от рождения.

К чему все это? А к тому, что жертвовать приходится многим, но всегда (почти) добровольно. Т.е. на жертву я шел, как на амб-

разуру дота — с распахнутыми глазами и ослепленными зубами. А тут выпил паленого чая, встал, подожду к зеркалу и обнаруживаю, что я... негр. Да еще и с нестандартной ориентацией. Пошлюков прошу отложить журнал: под нестандартной ориентацией я имел в виду совсем не то, о чем вы подумали. Просто раньше мне нравились мулатки, а после того, как я стал негром, потянуло на блондинок. Ну не извращение ли?

Так что, как вы понимаете, в Департамент я шел в ужасном расположении духа. Видимо, по мне это было заметно, ибо люди, заведя меня, спешили свернуть в сторону, а в маршрутке бабушка попыталась уступить мне место.

Придя в Департамент, я, естественно, первым делом отправился на поиски Ранда. В кабинет к нему я не пошел, поскольку, во-первых, перед его дверями уже давно образовались пробки — новые агенты Департамента так и рвались поглядеть Шефа. А во-вторых, Ранд, которого достали толпы, постоянный шум и психически неуравновешенные новички,рывающиеся в его кабинет с воплями и стрельбой, давно уже перестал там появляться, чем во всю пользуется BondD, устраивая молодым всякие пакости. В курилку я не пошел тоже. Если не знаете, Шеф прекратил и там появляться, дабы у него не стрелили дорогие сигареты и не приставали с глупостя-



ми. Впрочем, даже если бы Ранд там был, я бы все равно туда не сунулся — в курилке можно случайно наткнуться на Талега, а его нездоровое пристрастие к черному цвету и неграм меня сегодня не на шутку беспокоило, мало ли что ему в голову взбредет?

Так что Шефа я искал совсем в другом месте и, естественно, нашел. Где? Не ска-

жу. Не сдам ничку Шефа, а то и там нас достанут.

Так вот, нашел я Шефа, хотел было пожаловаться ему на полную опасностей и



неприятностей жизнь, а тут он ну меня обнимать. Ну, думаю, попал... Оказывается, нет. Не попал. Точнее, попал, но не туда — просто Шефу срочно нужен был свободный агент для выполнения нового задания. И что интересно, агент обязательно должен был иметь опыт полевой работы и... быть негром. Вот таким образом я и отправился в свое очередное Unrealное путешествие.

Unrealная отмазка

Давайте я сначала отмажусь, а потом буду писать об игре. Читая форумы, я обнаружил, что большинство людей встретило второй «Анрил» в штыки. И это им не нравится, и то, короче говоря, кричат, что игра отстой, причем полный. С данным мнением я не согласен, причем категорически. Почему? Объясню позже. Но вот с чем я согласен, так это с тем, что продолжение культовой игры прошлого не получилось. Нас обманули. Как всегда. В результате, игра совсем не похожа на первый Анрил. Дух, геймплей, музыка, атмосфера — все другое. Но с моей точки зрения, это вовсе не повод считать игру плохой. Просто она другая, у нее есть свои плюсы и свои минусы — отсюда и будем плясать. А кому игра не понравилась — может дальше не читать. Вот так.

UNреальный сюжет

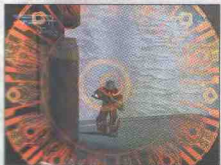
Не помните, что нам обещали разработчики по поводу сюжета? Напоминаю: типа все будет зашибись, сюжет — одуреть, игра — ошарашить. В общем, как всегда. И получилось как всегда. Во всяком случае, сюжет своей оригинальностью претендует на сочинение ученика шестого класса. Более того, ничего общего с сюжетом первой части он не имеет. Главный герой теперь не зек, а «космический шериф» Джон Далтон, которого в свое



время по непонятной мне причине выперли из подразделения космических рейнджеров. Может быть, у них там расовая дискриминация, ибо, как вы поняли, Джон слегка темно-кожий, а может, нашлись более веские причины. Но в любом случае наш герой очень недоволен своей скучной работой и всячески стремится вернуться в элиту космических войск. А работа у него — охуеет тоски не выдумашь — мотаться от планеты к планете, воевать с монстрами, спасать людей, а заодно вытаскивать из... хм, всяких переделок этих самых элитарных рейнджеров. Которые сами ни на что не годны.

В общем, по сюжету придется вам мотаться по разным планетам и собирать некие артефакты, за которыми охотятся все кому не лень. Оригинально? Просто да жуть ☹.

Единственное, что открыто рекламирует в сюжете — это возможность пообщаться с напорниками, ведь у каждого из них есть что вам сказать. Так что по ходу игры вы сможете выяснить много интересного и о себе, и о ваших друзьях. И впрямь интересно. Так что помогите вам на этот раз будут не безликие неписи, а люди со своими проблемами и тараканами в голове. Живые люди, которых



можно любить и... жалеть. С которыми, когда игра закончится, будет грустно расставаться. И это большой плюс разработчикам.

UNреальная игра

Всё, как обычно, начинается с обучения — ошело можете его пропустить, ибо ничему новому и интересному вас там не научат. Обу-

чение — для салата, а не для опытных потребителей миров. Предлагаю сразу приступить к игре, причем ни в коем случае не играть на легком уровне. Игра закончилась раньше, чем вы успели понять, что же произошло. Ага, угадали — игра короткая. Очень. Если играть, не останавливаясь и не делая пауз, пройти второй «Анриль» можно за день. Это на харде. В игре всего двенадцать миссий, и миссии эти очень невелики. Такие вот дела. Собственно, это главное, что меня огорчило — даже на второй «НОЛФ» (который тоже не очень длинный) я затратил больше времени и сил.

Что из себя представляет второй «Анриль»? Обычный шутер, лишенный неповторимой атмосферы первой части. Хорошая графика, неплохая анимация, разнообразные миссии и посредственная музыка. Вот, что мы имеем в результате трехлетнего труда разработчиков. Очень хорошо, как для обычного шутера, но слишком мало для «Анриля 2». Впрочем, давайте пока не будем о грустном, поговорим о хорошем.

Хорошего, как я уже говорил, хватает — в первую очередь бросается в глаза графика. Да, нарисовано все отлично, снимаю шляпу. К графике никаких претензий нет, тем более, что действовать нам придется в разных мирах, которые, как и положено, выглядят поразно — тут вам и густые леса, и мрачные города злых киберов, и живая планета, и... Да много чего — новая миссия, новый дизайн уровней, новые впечатления. Это стоит



видеть, на это обязательно нужно посмотреть. Действительно, очень красиво. UT 2003 отдыхает. Правда, и в этой бочке меда не обошлось без дегтя дегтя. Где обещанная реалистичная и красивая смерть? Где физика падения тел? Есть, конечно, но не везде и не всегда. Смерть во второй «Анриле» гораздо менее красиво и зрелищно, чем в той же UT 2003, и это расстраивает, лично я ожидал больше. Но... Ладно. Оставим на совести разработчиков. И то, что анимация персонажей уступает анимации в том же «НОЛФ»е, тоже оставим на совести парней из «Легенды». Ведь могли же сделать лучше, могли. Или двюжок «Анриля» не на столько крут, как о нем говорят? Кто его знает...

Монстры, а точнее, их количество — это тоже отнесу к плюсам — их много, так что что-то не придется. Встретите вы и знакомых по первой части противников и новых. Враги хорошо стреляют, быстро движутся (быстрее вас) и непроницаемы тулы. Кудя подделывает фирменный «Анриловский» AI, я не знаю. Наверное, времени не хватило.

Звук — звук просто отличный. Не музыка, заметьте, музыка как раз не особо впечатляет, а звук. EAX и Sound Blaster Audi-

гу 2 — наш выбор. Правда, если вы включите поддержку EAX, игра может начать вылетать. Ждем патча или новых дров для звуковых.

Оружие. Его я тоже записал в хорошее — его много и оно достаточно эффективно. Но... Очень уж оно напоминает оружие из других игр — тут вам и рейл, и штурмовые винтовки, и пулеметы, и прочие знакомые штучки. Похоже, создатели игрушки просто бесстыдно натерли идеи из других игр. И это касается не только оружия — временами вооб-



ще создается впечатление, что игроком мы в некий супермэйк по мотивам всего известного. Кстат, и с оружием, не обошлось без приколов — то, что его много, это отлично, но... Далеко не все штывы вам понадобятся, есть и бесполезный балласт — зачем? Наверное, для галочки. Пусть некоторыми штывами пользоваться никто не будет, но они есть. Впрочем, судите сами — вот список того, чем нам предстоит орудовать, с моими комментариями.

Magnum (M400 «Avenger» 5.0 калибр) — данную штучку вам презентует ваш сексасильная помощница Аида, причем вовсе не в самом начале игры. Отличное оружие для боя на средней дистанции; стрелять, ясное дело, нужно в голову. В принципе, без пистолета можно было бы и обойтись, расстреливая вражьи из штурмовой винтовки, но патроны стоят экономично, они далеко не бесконечны. Базовый огонь из пистолета одиночными выстрелами, альтернативный — сразу тройной залп.

Shotgun (M700 12G Semiautomatic Riot Shotgun) — шотган, он и в Африке, и в Китае шотган. Ясное дело, применяется на ближней дистанции. Первый вариант стрельбы вполне стандартный, второй имеет меньший радиус поражения, на этот может слегка поджечь противника. Впрочем, альтернативным вариантом я практически не пользовался.

Flamethrower (он же UA69 «Vulcan») — отличная штучка на ближних дистанциях. Всем опонентам опонет — очень красиво и эффективно. Следует применять, хотя бы затем, чтобы посмотреть, как знатно коряются в огне супостаты. Жаль, перезаряжается довольно. В основном режиме работает как обычный огнемет, а в альтернативном... А на альтернативный режим посмотрите сами, скажу лишь, что с его помощью врагом можно поджечь весьма неприятный сюрприз ☹.

Drakk Laser Rifle — здравствуй, рейл ☹. В основном режиме действительно похож на рейлган, а в альтернативном мощность выстрела зависит от того, как долго вы давите на клавишу. Правда энергии в таком случае он жрет немеряно. Так что альтернативный режим меня не особо порадовал.

CAR (M32A2) 5.56mm Combat Assault Rifle. Ваше главное оружие уничтожения — штурмовая винтовка. Перезарядится довольно быстро, стреляет хорошо на любых дистанциях. Базовый огонь — обыкновенная очередь, альтернативный — залп сразу из пяти пуль. Наш выбор. И патронов к ней хватает.



Shock Lance — изарианское энергетическое оружие. Не понравилось. Конечно, когда патроны заканчиваются, то приходится пользоваться тем, что есть под рукой, но... **Основной огонь** — парой или тремя выстрелами энергетических лучей, альтернативный — сразу десятком в едином густом демежж наносит маленький.

Granade Launcher (M406 «Hydra» 40mm) — вау, гранатомет! Называется «гидрой», поскольку может использовать целых шесть типов гранат — дымовые (не очень), разрывные (вспальне), электромагнитные (смерть турелям), огненные (очень круго), токсические (так и не смог понять, каким образом они могут действовать на персонажей в скафодрах) и шоковые (сбивают с ног). Правой кнопкой вы переключаетесь от типа к типу, а левой стреляете. Оружие хорошее, если приспособиться. Кстати, имеет таймер — чем дольше вы держите курок, тем больше времени пройдет с момента выстрела до взрыва. Ясное дело, самые хорошие гранаты заканчиваются первыми, и пополнить их запас сложнее всего ☹.

Rocket Launcher (MP3, прозвище «Shark») — ракет, он ракет и есть, хотя могли бы и помешнее сделать. Чтобы ракеты летали быстрее и демежка побольше наносили... В альтернативном режиме боеголовка способна разделиться на четыре части и поразить сразу несколько целей. Впрочем, может и не поразить ☹.

SpiderGun — биооружие. Выглядит, мм, неаппетитно. Не особо эффективно — во всяком случае, я им практически не пользовался. В первом режиме стрельбы вылетает какая-то дрянь, которая, попадая в противника, начинает уничтожать его изнутри. В альтернативном режиме можно «посадить» на полу или стене «нездзо», из которого эта тварь тут же выпрыгнет при приближении к ней врага.

Sniper Rifle (type 72 «Widowmakers») — выбор киллера! Отличная снайперская пушка, жаль, патронов вечно не хватает. Кстати говоря, звук регулируется, так что стрелять можно на огромной дистанции.

Dispersion Pistol (LEFEW 13 или Low Enforcement Personal Energy Weapon, type 13). Наше первое оружие — энергетический пистолетик с бесконечным боезапасом, очень

помогает, когда приходится отстреливать кучу мелких тварей. Первый режим: стрелит одиночными красными сгустками, второй — долго заряжает и выбрасывает один мощный заряд. Чем дольше держите, тем сильнее будет заряд. После выстрелов требуется небольшое время на восполнение заряда энергии. Если у остальных пушек заряды заканчивались, пистолет — ваш последний козырь.

Singularity Cannon — оружие, которое у вас появится в финале игры. Стреляет парой вражеских друг в друга сфер, которые в конце концов взрываются и образуют нечто наподобие черной дыры, куда и затягивает врага.

Еще время от времени вам придется пользоваться турелями и установками для создания заградительных энергетических полей — с этим, думаю, разберетесь сами.

Да, чуть не забыл! Из оружия имеется еще **Takkra**. Это небольшой летающий шпирок, который в первом режиме летает вокруг противника и стреляет в него, а в альтернативном — летает вокруг вас и защищает. Лично мне эта штука не понравилась, малоэффективна. Правда, смотрится красиво.

Вроде, с оружием, все.

UNреальные создатели

Так вот, о создателях. Надеюсь, вы в курсе, что первый «Анрип» делала компания со скромным названием *Epic MegaGames*? Тогда учтите, что вторую часть игры она totally курировала, а разработала ее совсем другая компания, а именно *Legend Entertainment*, которая в свое время выпустила add-one к первому «Анрипу» *Return to Na Pali* и фантазийный шутер *Wheel of Time*. Откровенно говоря, шедевром ни одну из названных игр я не считаю, так что передаю прав на разработку игры легендарной меня уже давносторожило. И, похоже, не зря.

Делать сиквел — задача не простая. Особенно когда делаешь сиквел такого громкого и удачного проекта: что бы ты ни натворил, недовольные отыщутся всегда, и в результате тебя либо обвинят в тупом копировании, либо в «утере атмос-



феры». Легендовцы рискнули и решили сделать игру абсолютно непохожей на первую часть. Плохо это или хорошо, сказать сложно, но точно скажу, что сделать можно было и лучше. Но пока ведь говорим о хорошем, так ведь?

UNреальные выводы

Перечитал статью и понял: скопано все как-то получилось. Нервно. Наверное, это

потому, что я сам так до конца и не определился, нравится мне игра или нет. Попытаюсь определиться прямо сейчас, не против?

В игре, несомненно, есть сильные стороны. Даже очень сильные — это и графика, и, как ни странно, сюжет. То есть, с одной стороны, сюжет вроде прост и незатейлив, но легендовцы ухитрились его закрутить так, что он до самого конца держит — интересно выяснить, чем же все закончится. Прав-



да, концовка могла бы быть и побогаче. Геймплей тоже не вызывает особых нареканий — он разнообразен, тут имеются и миссии в стиле «пройди по трупам», и мои любимые «защити и выведи». Прекрасно прописанные диалоги, юмор — все это очень разнообразит атмосферу и не дает заскучать. Короче, играть весело и интересно.

Но есть одно «но». Как ни крути, а атмосфера первого «Анрипа» потерялась. Чего-то второй части явно не хватает. Она не цепляет за душу, не пугает, не держит в напряжении. И, самое печальное, по завершении игры желания ночью проходить «Анрипа» заново на максимальной сложности лично у меня не возникло. Во всяком случае пока что — может, потом, позже.

Так стоит или не стоит играть во второй «Анрип»?

Знаете, стоит. Как минимум из-за прекрасной графики. Плюс в игре все-таки гораздо больше, чем минусов.

Мы получили не совсем то, на что рассчитывали — не продолжение легендарной игры, а очередной хороший, может быть даже очень хороший шутер. Не больше. Но и не меньше. Эх, было бы игра раз в полтора подлинней... В любом случае, играть стоит, и серьезных конкурентов у «Анрипа» пока нет. Ждем Doom 3 — может, хоть и сдержит обещания?

Да, еще одна мелочь — системные требования. Игра очень требовательна: что бы там ни заявляли разработчики, но для того чтобы почувствовать всю прелесть игрового процесса, памяти нужно не меньше 512 Мб. Учтите это.

Вот, вроде написал все, что хотел. Если что забыл — не судите строго. Попробуйте-ка все упомянуть, тем более в моем незначительном положении: весь департамент косится и хихикает, пойди объясни всем, что я не верю, просто отдохнул на курорте и сильно загорел. Не верят. Пойти купить слитаны и намазаться, что ли, — вдруг поможет? Кстати, никто случайно не знает, как вернуть себе нормальный цвет кожи?

P.S. На всякий случай, если кто не в курсе, сообщаю: мультиплеера во втором «Анрипе» нет! Такие вот пироги, с котятками...

КОСМИЧЕСКИЕ РЕИНДЖЕРЫ

Название. Клиссанская дюжина.

Действие. Увеличивает количество клисан в каждой из контролируемых ими систем до 12 шт.

Вызов. Shift+Ctrl+KlissanMax

Стоимость. 20.

Название. Крутая пушка.

Действие. В магазине появляется крутая пушка.

Вызов. Находясь на планете, набрать Shift+Ctrl+CoolWeapon

Стоимость. 100.

Название. Случайный артефакт.

Действие. В трюме появляется 1 случайный артефакт.

Условие. В трюме должно лежать менее 10 вещей.

Вызов. Находясь в гиперре, набрать Shift+Ctrl+Artefact

Стоимость. 40.

Название. Большие деньги.

Действие. Игрок получает дополнительно 1000000 ст.

Условие. У игрока должно быть менее 1 миллиона кредитов.

Вызов. Набрать Shift+Ctrl+HugeMoney

Стоимость. 300.

Название. Продать душу.

Действие. Пираты усиливают себе и игроку максимальную силу пушек на 10-20 единиц.

Условие. Глобальное отношение нормальных планет и кораблей (но не пиратов и не партнеров игрока) к игроку уменьшается на 60%. Игрок становится пиратом на 100%.

Вызов. Находясь на пиратской станции, набрать Shift+Ctrl+WeaponStrength

Стоимость. 200.

Название. Легкие деньги.

Действие. У игрока сумма наличных увеличивается до 10000 ст.

Вызов. Находясь в космосе, на планете, в магазине набрать Shift+Ctrl+Money

Стоимость. 40.



Для активизации кодов запустите игру со следующими параметрами: +set ui console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Теперь в стартовом меню нажмите ~ для вызова консоли и наберите set cheat 1, потом начните игру или загрузите из сейва. Когда игра начнется, нажмите ~, чтобы снова вызвать консоль, и снова наберите один из следующих кодов:

dog — режим бога;

fullheal — полностью вернуть здоровье; **wuss** — все оружие и полный боекомплект к нему;

noclip — разрешить прохождение сквозь стены;

notarget — враг не может больше в вас попасть, и вы во врага тоже.

Вы, конечно же, можете ввести set cheat 1 и во время игры, но тогда вам придется начать играть на уровне заново, так что лучше запустить эту команду из меню.

Данные коды работают на большинстве уровней игры, но не на всех.



Для активизации кодов запустите игру со следующими параметрами:

+set ui console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Теперь в стартовом меню нажмите ~ для вызова консоли и наберите set cheat 1, потом начните игру или загрузите из сейва. Когда игра начнется, нажмите ~, чтобы снова вызвать консоль, и снова наберите один из следующих кодов:

dog — режим бога;

fullheal — полностью вернуть здоровье; **wuss** — все оружие и полный боекомплект к нему;

noclip — разрешить прохождение сквозь стены;

notarget — враг не может больше в вас попасть и вы во врага тоже.

Вы, конечно же, можете ввести set cheat 1 во время игры, но вам придется начать играть на уровне заново, так что лучше запустить это из меню.

Эти коды работают на большинстве уровней игры, но не на всех.

Весна идет - уйди тоска! Ведь скоро праздник - День "МК"!

"МК" снова в Одессе

26.02 - 1.03 мы приглашаем вас на наш стенд
на выставке Hi-Tech 2003

Вас ждет:

- море конкурсов с призами
- общение с представителями редакции "МК" и "Мика"
- ДЕНЬ "МОЕГО КОМПЬЮТЕРА", который состоится в субботу, 1 марта в 12-00

Встречайте весну вместе с "МК"!

Недавно в ДЗВР состоялся суд чести. Представьте себе, сам Шеф Департамента был пойман на том, что завел себе сторонний бизнес. Недоразумение разрешилось — это было очередное задание с внедрением. Рядя сдал в козку значительные средства, на которые здание штаб-квартиры будет обнесено художественной оградой, изящно украшенной качалкой проволокой.

Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

Футбольный менеджер 2003

Наши люди любят футбол. Нет, даже не так. Наши люди очень любят футбол. Нет, не так. Наши люди обожают футбол. Дни футбольных матчей, особенно международных, становятся днями всенародных праздников или днями траура, в зависимости от того, с каким результатом сыграла любимая команда. Победа в матче или выход на следующий круг турнира — это дело чести всей страны. Казалось бы, ну что в этой иг-

не всегда прослеживаются те же закономерности, что и в реальной жизни. Конечно, футбольные менеджеры не ссылались такой популярности, как симуляторы этой суперигры, но, однако, они прочно укрепились на винчестерах многих тысяч и тысяч компьютеров. И когда мне в руки попала коробка с одной из таких игр, я, естественно, не прошел мимо.

Итак, прежде всего мне предложили сгенерить своего собственного аватара. Ничего сложного я здесь не нашел. Задать, сколько человек будет играть, нетрудно (про мультиплеер расскажу в конце статьи). Ставим пока одного человека. Выбираем портрет и пишем имя. Затем определяем страну, где будет все происходить. На выбор предлагается Германия, Англия, Франция, Италия, Нидерланды и Австрия. Относительно первых 5-ти стран все ясно, но Австрия? Австрия, судя по всему, попала в список как страна, где живет команда разработчиков.

Затем выбираем команду и дивизион, в котором она будет играть. Тут главное — не переусердствовать. Ибо если вы отдадите предпочтение дворовой команде какой-то малоизвестной деревни, но при этом определите ее в высший дивизион, скорее всего, ничего хорошего из этого не выйдет. Вылетите из лиги в конце первого же сезона.



ре сложного и привлекательного: 22 человека, 1 мячик и пара ворот, куда его стараются закинуть самые 22 индивида. Однако значимость футбола для социума неоспорима.

Естественно, столь благодатная тема никак не могла пройти мимо разработчиков игр. Есть игры, где вам предоставляется возможность поуправлять командой во время матча. Как по мне, при всем их драйве, что-то здесь не так. Ну как можно контролировать сразу 11 игроков? Лично у меня с серией FIFA и ей подобными проектами не складывается, как говорится, по жизни. А есть игры, хотя и менее популярные, но по моему мнению, гораздо более интересные. В них вы сможете попробовать себя, хм-м, в роли то ли менеджера, то ли президента или тренера футбольного клуба. Почему я говорю то ли, то ли? Да очень просто, ну сомневаюсь я, что один и тот же человек в реальной жизни отвечает и за закупку игроков, и за ремонт, и за улучшение стадиона, и за тренировки. Хотя, быть может, в маленьких командах это и так. Честно, не знаю.

Но все-таки наш Игроград находится в виртуальном мире, поэтому в нем далеко



Начиная игру, вы сможете выбрать размер и комфортабельность стадиона. Чем такой стадион солиднее и зрительнее, тем удобнее, тем больше вы будете получать денег за продажу билетов в дальнейшем. Конечно, стадион можно улучшить во время самой игры... Но обойдет

Разработчик: JoWooD Productions Software AG

Издатель на территории России: Руссобит-Публишинг

Издатель на территории Украины: Мультитрейд

Системные требования: P-266, 64 МБ ОЗУ, 16-МБ видеокарта, 300 МБ на винчестере

это не в один и не в два миллиона украинских евриков.

Конечно, именно деньги (а не выигранные и проигранные матчи и турниры) будут определять ваш успех как менеджера футбольной команды. Именно за деньги вы сможете покупать новых — более сильных игроков, улучшать качество уже имеющихся бойцов и заниматься прочими, не менее важными вещами. Собственно, именно об этом мы и поговорим подробнее. Ведь сам матч, который смотрят зрители, — это кульминация процесса. В нашем варианте футбольного менеджера непосредственно игроками уп-



равлять нельзя. То есть максимум, что можно сделать, — это определить стиль их игры, тактику и построение. Также вы контролируете замены. И все. После этого вам ничего не остается, как откинуться на спинку стула или кресла и наблюдать, как ваша команда атакует или, наоборот, находится в обороне. Ваша задача — это подготовка к матчу.

Итак, что нам нужно, чтобы сформировать свою команду? Причем не просто команду, а способную выигрывать? Ну во-первых, нужны футболисты ☹. Их у нас всегда 20, не больше и не меньше. Естественно, вас не всегда будут устраивать играющие за вашу команду игроки. Поэтому мы можем поменять своих бойцов на других на трансферном рынке.

Итак, вам нужны игроки поуще? Что ж, посмотрим, как этого достичь. Каждый футболист имеет следующие характеристики. Специализация игрока, вариантов 4: вратарь, защитник, полузащитник, нападающий. Конечно, можно поставить и нападающего в защиту, но играть там он будет гораздо хуже. Далее талант игрока — это характеристика, измеряемая в звездах, максимальное их может быть шесть. Очевидно, что не все игроки одинаково талантливы. Поэтому при покупке обращайте особое внимание на количество возможных звезд. Талант надо еще и развить. Даже если игрок супер-

талантлив, но не тренируется, толку от него мало. Поэтому надо учитывать не только, сколько у футболиста потенциальных звезд, но и насколько его талант развит. Выглядит все это следующим образом: если талант не развит, то звезды пустые, а если игрок робо-



тап над собой и постоянно тренировался — они заскороны золотом. Также каждый футболист может иметь потенциальные и развитые умения. Но об этом чуть позже.

Теперь попытаемся разобраться, откуда эти самые деньги у нас вообще берутся. Ну во-первых, на стадион пускают по билетам. Чем больше у вас стадион, чем он комфортнее, тем больше человек сможет посетить матч, и тем с большей суммой они согласятся расстаться для этого. Если ваша команда будет проигрывать все важные соревнования, то вряд ли зрители захотят смотреть на это достаточно долго. Поэтому и от качества и красоты матча много что зависит.

Во-вторых, спортивные состязания — это неплохая приманка для рекламодателей. Под рекламу продается практически все. И время телетрансляции матчей, и место на футболках игроков, ну и конечно, рекламные щиты на самом стадионе. Причем за одно и то же место разные фирмы готовы платить по-разному. Поэтому не рекомендую соглашаться на первое попавшееся предложение, иногда стоит поискать и вариант получше. Ну а если реклама — это не ваше хобби, достаточно нажатия одной клавиши и функция рекламного агента возьмет на себя компьютер.

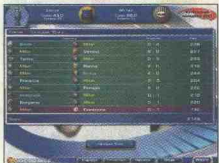
Конечно, бывают всякие «левые» приходы денег. То футбольная лига подбросит (в конце сезона), то кто-то по заведению отпишет любимой команде п-нную сумму, то еще что-то.



Ну и в крайнем случае, деньги можно одолжить в банке. Хм-м-м, одолжить можно, но да вот отдавать приходится — да проценты платить. В общем, банк — это последнее место, где стоит брать деньги. Уж лучше игроку продать.

Кстати, с игроками кое-что вообще не понятно. Как я и писал выше, у футболистов есть таланты и умения. Естественно, чем более игрок талантлив и чем у него больше умений, тем он дороже. Козалось бы, что проще — собрать идеальную команду и играть в свое удовольствие? Так нет, у каждого из футболистов есть, как бы точно это сказать, срок годности. Причем измеряемый не в годах (что было бы логично), а в матчах, проведенных командой. Речь идет именно о матчах, проведенных командой, причем независимо от того, участвовал футболист в них или все время провел на скамье запасных. В принципе это тоже понятно, все игроки — люди, а людям свойственно стареть. Но... когда срок контракта подходит к концу, футболист ВСЕГДА соглашается его продлить. Причем неизменно именно на 30 игр. И так до бесконечности. Взяв пару раз в руки калькулятор, я понял, чем тренировать каждый раз «новую звезду» зеленого поля, гораздо выгоднее продлевать контракт со старой. Причем разница по стоимости — раз эдак в пять или шесть.

Интересно и еще одно обстоятельство. Когда игрока меняешь на трансферном рынке,



ке, козалось бы, чем меньше у него игр осталось в контракте, тем дешевле он должен стоить? К сожалению создатели игры такой нюанс не учли. И не зависимо от того, сколько осталось футболисту играть, цена не менялась.

Ну и под конец самое интересное — это тренировки умений. Во-первых, надо сразу учесть, что не всем игрокам доступны любые умения. И если вратарю действительно вряд ли поможет умение забивать пенальти (хотя были и вратари — штатные пенальтисты клуба), им бы как-нибудь наоборот ☹, то почему, к примеру, не всем доступно умение дриблинга, мне не совсем понятно.

Но оставим это на совести разработчиков игры. Интересно другое — умения построены в виде... хм-м, даже не знаю сразу, как точно сказать... в виде **древа умений**. То есть, не изучив одно из них, нельзя переходить к целой группе следующих. Так что даже если игрок и суперталантлив, но может выучить достаточно количество умений, брать его не стоит. Благо, можно заранее посмотреть, какие из них будут ему доступны. Логично, если футболист доступен почти все умения, то его можно назвать хорошим приобретением для клуба.

Дальше умения придется тренировать, причем обойдется это вам в весьма круглую сумму. Тренировки могут быть нескольких видов. Если доверять это дело компью-

теру, то... лучше не доверять. Прокачивает он очень часто не то, что Вам может понадобиться, а то, что ему взбредет в голову. Хотя какая у компа голова? Так, прощессор... Во-вторых, и что естественно, ни одна тренировка не может продолжаться до бесконечности. Игроки все-таки люди ☹ и поэтому устают. Если футболист перерабо-



тает, то может или травмироваться, или вообще, потерять часть своей силы. Так что, как и практически во всех менеджерах (не только спортивных), в этом деле приходится соблюдать баланс. Зато если все игроки имеют нужные умения и развиты по максимуму, команда становится непобедимой.

Присутствуют в игре и такие параметры, как **форма игрока и его мораль**. Но как ни странно, на сами матчи эти характеристики влияют весьма слабо. Хотя я лично не понимаю, как может успешно играть команда, где все футболисты находятся не то что в средней, но и в очень плохой форме. Но создателям игры, скажем так, виднее.

Описание игры вышло бы далеко не полным без характеристик графики и звука. **Графика...** Ну какая графика может быть в менеджере? Таблицы, оны и в Африке таблицы. Скажем так, интерфейс в игре интуитивный, и чтобы с ним освоиться, особых талантов не требуется. Что же касается самих матчей, то конечно, видела мы футбол и покривилась, но... игры этого жанра часто вообще обходятся без графического показа самого матча. А звук... Лично мне мелодии, звучащие в игре, понравились. Хотя через какое-то время они и приедаются.

Кстати, что меня особенно не понравилось, так это заставка. Сделана она неплохо, и в отличие от большинства игр, я ее просматривал не один раз.

Кратенько подведу итоги. Данный менеджер — это неплохой выбор для тех, кто любит поиграть изредка или хочет сделать перерыв между другими играми. Основательной подготовки или специальных геймерских познаний «Футбольный менеджер 2003» не требует. Это, так сказать, плюсы. К минусам можно отнести не самую реалистичную экономическую модель, а также то, что практически невозможно управлять матчем. Но вообще, продукт, выпущенный австрийцами, весьма крепенький, и разработчиком можно пожелать всяческих успехов в дальнейшей деятельности.

Побольше вам голов в ворота соперника, ну и денег на счете.

Редакция благодарит фирму «Мультитрейдер» (www.multitrade.com.ua) за любезно предоставленную копию игры.

ДЗВР получил контракт от кафедры истории литературы на проведение исследований в виртуальном мире, созданном по мотивам бестселлера классика польской литературы. Этот тяжкий крест взымали на шею агента Маныка.

RIP.MANIAC

Knights of the Cross

— Ну? — откликнулся Ранд.
— Ага, — ответил я.
— Что «ага»? — переспросил Ранд.
— А что «ну»? — переспросил я.
— Ты на работе давно был?
— Нет, недавно. Неделю назад. У меня
в отпуске...

— Какой-то отпуск? В отпуск у нас
только на Марс улетают. А раз ты все еще
здесь, значит, ты на работе. Так что бери



руки в зубы и толпой в квартал тактический
варгеймов. Там новостройка образовалась,
«Рыцари креста» называется. Отчет прине-
сти сегодня же.

— А отпуск?
— По факту твоего возвращения офор-
мим. Плюс билет на Марс за счет ДЗВР...

— Когда я был большим

Вставала кровавая заря. Мы сделали при-
вал около маленького ручейка. Вода в нем
отсутствовала, лишь в маленьком клочке,
где ручей начинался, колыхались листья ку-
вшинки. А недавно припустивший дождь во-
обще не достигал поверхности земли. На-
чав свой путь от верхней рамки экрана,
капля летела вниз и скрывалась за кромок
нижней. По крайней мере, это позволяло
нашим войскам не намочнуть, что было как
нельзя кстати, учтивая нагие морды вра-
гов, показавшихся из кустов. С криком «князя
мои рыцари кинулись их истреблять, но вскоре
налетели на невидимые стены и остано-
вились буквально в двух шагах от неприяте-
ля. Игрушка оказалась пошлогой...

Vox populi...

Буквально первые секунды игры засто-
вили меня совершать над собой титани-
ческие усилия, добы не ругаться, дескать,
какой отстой мне умудрились подсунуть, и

не отправить диск в мусорную корзину.
Лишь чувство долга перед Игроградом ©,
выработанное за год службы в ДЗВР, по-
зволило мне не поддаться искусу, а просто
отложить игру до лучших времен и обес-
печить ее на свежую голову. Что ж, игру
это спасло.

В то время как диск пылился на полоч-
ке, ожидая своего часа, полез я во Всеми-
рную Сеть на предмет поиска информации.
Открыл профессиональный секрет, есть у
меня три любимых сайта, точку зрения ко-
торых я принимаю во внимание. Так вот,
один из них назвал «Рыцарей» отстоем пол-
ным, второй утверждал, что это все-таки
крепнейший середнячок своего жанра, ну а
третий предлагал считать игру чуть ли не
передачиком в своей области. Такой раз-
брос во мнениях меня поразил даже силь-
нее, чем наличие BondD'a в кресле шефа,
вследствие чего я решил собрать и обоб-
щить максимум информации по этому про-
дукту. А выводы, господа читатели, уже де-
лайте сами.

Рыцари Сенкевича, или Крест Генриха

Значит так, начнем сначала. Игра соз-
давалась компанией Free Mind Software, из-
давалась компанией Cenega и локализова-
лась для стран СНГ компанией «Акселла».
Делалась она по мотивам одноименного
романа Генриха Сенкевича, что уже содер-



жит нарек на наличие сюжета. От себя ска-
жу, что сюжетов ровно два (по числу враж-
дующих сторон), и оба претендуют на ув-
лекательность и оригинальность (особенно
должны оценить их любители исторически-
х книг вообще, и поклонники Сенкевича в
частности). Так что за это игре можно по-
ставить жирный плюсики. А то последнее вре-

Разработчик: Free Mind software

Издатель: Cenega

Издатель на территории СНГ: Аксел-
ла

Издатель на территории Украины:

Мультитрейд

Жанр игры: TBS/Tactics/Wargame

Системные требования: P2-233, 64 МБ
ОЗУ, 8 МБ 3D-видеокарта

мя нас стали редко баловать интересными
сториланями. Также приятно, что сюжет
развивается динамически — после каждой
миссии нас ожидает очередной блок тек-
ста (но это минус — могли бы хоть мювики
проигрывать), повествующий о том, как мы
тут оказались и почему нам придется бить
именно этих товарищей.



Теперь о противоборствующих сторо-
нах. Как уже упоминалось выше, их ровно
две — *Братство (Крестоносцы)* и *Славяне*.
При этом первые все время рвутся побить
последних (впрочем, и не только их), а по-
следние просто не желают быть обиженны-
ми и, как следствие, отчаянно сопротивля-
ются (это я в двух словах сюжет изложить
попытался ©). Однако при выборе своей
команды внимание стоит обращать также
на различие имеющихся юнитов. Кстати,
сейчас готовьтесь подсчитать минусы, так
как их тут наберется много.

Во-первых, у каждой стороны имеется
ровно по восемь видов войск плюс три ви-
да артиллерии. Не знаю, все ли со мной
согласны, но, по-моему, это чертовски ма-
ло. Особенно для игры, возмозможившей себя
тактической стратегией.

Во-вторых, юниты обеих сторон прак-
тически идентичны. Крайне небольшие раз-
личия в характеристиках и цене особой по-
годы не делают, но небольшой дисбаланс
создают (крестоносцы при сравнении по-
лучаются более сильными). Что еще пло-
хо, так это сильнейшее внешнее сходство
войск друг с другом: во время боя бывает
довольно сложно отличить своих от вра-
гов. Хотя, признаю, для пошлогой игры
это не очень критично, но тем не менее,
не слишком приятно.

В-третьих, юниты делятся на *слабых*,
сильных и *лучников* ©. Практика пока-
зала, что никаких особых преимуществ,
скажем, у копейщика по сравнению с ко-
валерий не имеется, что наносит силь-
нейший удар по тактической стороне. Как
ни прискорбно сообщать, но о тактиче-

ких маневрах можно сразу позабыть. Простейший путь к победе — сплотиться в небольшую кучку, прикрыв своих лучников телами пехотинцев, и изничтожить вражеских стрелков своими шустрыми конниками. Поскольку при атаке юнит, нанесший удар, сразу же получает сдachi, то достаточно занять выгодную позицию и



ждать, пока враг сам расшибется о нашу живую стену. Под выгодной позицией подразумевается такое место, где мы получаем меньше повреждений, чем враг. Таких точек на карте раскидано предельно большое количество, и задача миссии зачастую сводится к их поиску. Как определить, где они находятся, пока загадка, ведь ландшафт полностью двумерен. Но они присутствуют — это факт. Необъяснимый... Если повезет, и на подобной точке удастся укрепиться, то миссия выиграна, если нет — проиграна. Локаться напролом по большей части невыгодно, так как враг всегда превосходит нас численностью. Придумывать новые тактические ухищрения смерти подобно, так как компьютер владеет тактическими приемами на порядок лучше среднестатистического игрока. Как высшеописанный способ ведения битвы — самый простой вариант победы в игре. «Просто так границит с тупостью», — так говорил мой дед, проснувшись утром в кабине трактора, стоявшего на вершине отвесной скалы (цитата).

Но если кому-то все же захочется потягаться с компьютером в более-менее честном бою, пару рекомендаций дать могу. Для начала надо запомнить, что конница имеет бонус к атаке, если бьет с разгона. Поэтому достаточно найти двух довольно далеко стоящих противников, и одним всад-



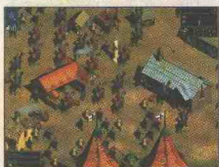
ником попеременно добить их, бегая от одного к другому. Если в команде есть лучники, то обращать внимание и на индикатор ветра. Если он дует вам в лицо или под боком, то можно даже не стрелять — все равно не поладит. Так что старайтесь за свой ход пере-

меститься так, чтобы оказаться с наветренной стороны. Благо, за один ход можно и походить, и выстрелить/ударить. Перед своими лучниками обязательно оставляйте какой-нибудь пехотный отряд, способный их прикрывать: в ближнем бою стрелки практически бесполезны.

Разумеется, это лишь самые общие рекомендации, но ведь и они могут кому-нибудь понадобиться. Компьютер практически всегда себе подсушивает, оказываясь в наиболее выгодном месте. А зачастую умирится даже окружить наш отряд, пользуясь тем, что для нас существует туман войны. О практически постоянном численном превосходстве соперников я уже упоминал, поэтому добывать остается одно — играть на Easy! На более крутых уровнях сложности игра слишком сложна для широких масс геймерского населения, а пользоваться полунитерской тактикой поиска выгодных позиций вскоре надоест.

Глянцевая суперобложка

Возвращаясь к наиболеешему, то есть графике, надо отметить высокое качество отрендеренных задников и тут же пожаловаться на потрясающее количество мелких недочетов. К примеру, вода, движущаяся лишь посередине озера, в то время как у берегов она стоячая. Но несмотря на подобно невинимание к деталям, все остальное не вызывает отвращения. Модели юни-



тов прорисованы очень четко, и впечатлений «размazanности» не оставляют. Перемещение юнитов осуществляется по гексам (шестиугольникам, кто не в курсе), что, впрочем, давно уже стало стандартом для большинства стратегий. Анимация войск неплохая, хотя видальи мы и лучшую.

Перейдем к звуковому оформлению. Музыка звучит сразу выключить, поскольку уши мне еще весьма и весьма дороги. На это звук можно бы и оставить. Довольно реалистичный лаг мечей, чирикание птиц и раскаты грома впечатления никак не портят. Даже наоборот.

Из неучтенного

Что еще осталось добавить. Есть в игре и элементы РПГ. За попадания по врагу вам начисляется экспа, выражаемая в деньгах. На эти средства можно покупать новое оружие и доспехи для своих подчиненных. А также просто апретить их, повышая в звании. Радует то, что новый чин — это не пустой звук. Прожитый ветеран с легкостью переберет пяток новичков своего класса, поэтому «дедов» надобно беречь. А если беречь вы их будете активно, то вам предоставят возмож-

ность назвать их, как вам заблагорассудится. Признаться, ближе к середине игры под моим началом бегало довольно много ДЗВ'овцев, гордо сражаясь во имя Игроград @.



Ну и напоследок несколько слов о режиссуре. Помимо кампании, в наличии у нас одиночная игра и мультиплеер. Первая не представляет особого интереса, так как сражения с компьютером могут надоесть и в кампании. А вот мультиплеер... Если ты, уважаемый читатель, дошел до этого места в статье, то знай — сетевые баталии, вот что спасет «Рыцарей креста» от клеимы «Отстой». Потому что живой игрок — это не комп, он себе не подсушивает. И если уж суждено кому-либо раскрыть свой творческо-тактический потенциал, то именно здесь. Несмотря на весьма-таки малое количество войск, играть все равно интересно. И если «Ворхаммер» уже надоел и хочется подсыпать ему альтернативу, то «Рыцари креста» — это с большой долей вероятности как раз то, что вам надо.

М-да, все-таки не удержался и сделал свой вывод. Ну что я могу поделать? Работа у меня такая... Но очень вас прошу не закидывать меня шопками, если я где-то в чем-то не сошелся с вами во взглядах. Возможно, кто-то оценит и битвы с компьютером, наконец-то отсысав ту единственную комбинацию ходов, применив которую, миссия можно пройти. Быть может, вам наплевать на мелкие недочеты в графике и анимации, в то время как все остальное вас несказанно радует. Все возможно в этом мире. Просто «Рыцари креста» вообрали в себя и плохого, и хорошего приблизительно поровну. Недаром же одни его ругают, другие хвалят, а третьи объявляют середнячком. Игра висит на самом краю пропасти. Всякие мелочи, вроде отсутствия мувиков, тянут ее вниз. В то же время стильное главное меню игру вытравляет. Сингльлейер тянет вниз, мультиплеер — вверх... И так до бесконечности. Поэтому, действительно, каждый должен решить вопрос — играть или не играть — для себя сам.

— О, ты уже вернулась с задания?

— Да, вот отчет!

— Отлично, получай следующее...

— А отсух???

— По факту возвращения оформим...

Редакция вновь благодарит компанию **Мультитрейд** (<http://www.multitrade.com.ua>) за любезно предоставленный диск.

Олег МИТЮХИН <http://users.i.com.ua/~olegmit> olegmit@ukrpost.net

...Аллочка была самой красивой девочкой в нашем классе. И булочки в школьном буфете тогда продавали очень вкусные... А еще у меня никогда в жизни не было радиоуправляемой машинки с бензиновым двигателем. О чем это я? О машинках. Именно о RC (Radio Controlled) машинках. А при чем тут Аллочка, спросите Вы? Дело в том, что очень похожая на нее девушка была нарисована на обложке компакт-диска с игрой. А диск я видел во время компьютерной выставки на стенде одной из фирм. Игра эта называлась «Недетские Гонки»...



Представьте себе [это пошел вступительный видеоролик к игре] — лето, солнце, пляж, яхта на рейде, прекрасные девушки нежатся в шезлонгах. Дремлющий на песке пес устал гоняться за крокодилами. По берегу чинно прохаживается высокий парень в пляжных шортах. Самое время вооружиться бутылочкой с маслом от загара и идти предлагать свои услуги по пляжному массажу. Стоп, это не Лорри! Идиолло нарушает прибывшая команда экстремалов в банданах и кепи. Они достают из багажника своего разгрозниченого джипа кейсы, в которых хранятся... Правильно, пульты управления к машинкам. А вот и три

машинки (почему-то упорно напрашивается ассоциация с тремя богатырями), моторчики заведены, колеса прочно уперлись в песок, подвеска подрагивает, из выхлопных труб вырывается прозрачный дымок. Start! Сверкая полированными боками, они срываются с места и несутся по туннелю. Песок из-под колес, дым от реактивного турбоускорителя, девушки вскакивают с шезлонгов, собаки лают, а коровы идут дальше. То есть начинается собственно игра.

Гостеприимно распахнувшись основное меню игры вряд ли поставит Вас в тупик. Тут все очевидно и понятно.

Режим «Чемпионат» — участие в чемпионате с зарабатыванием денег и очков. Деньги можно потратить на совершенствование машин. Очки позволяют открывать новые трассы. Для участия в заездах чемпионата, за исключением самой первой трассы «Пляж», также придется выложить свои кровные. За призовое место получите вознаграждение плюс надбавки заictory от ближайшего соперника и за удары в ходе игры.

«Ударники» предметами считаются мячики, песочные ведра, банки от прохладительных напитков и тому подобное, а также NPC, находящиеся (так и хочется написать «живущие») на уровне. Поподробнее об NPC. Никто из них не будет при Вашем приближении кричать «Ура!» и бросать в воздух чепчики. Совсем наоборот. Визжащие высокоскоростными движками юркие машинки всех раздражают. Пляжники норовят Вас схватить и швырнуть подальше в море, собаки кусают и загораживают дорогу, по шоссе снуют «взрослые» машины и праскочить у них между колесами очень непросто. При неблагоприятном раскладе приходится начинать с последней контрольной точки.

Разработчик: CREAT Studio (<http://www.creatstudio.com>)Издатель: 1C, 2002 (games.1c.ru)

Минимальные системные требования: Intel Pentium III, тактовая частота 600 МГц; оперативная память — 64 МБ; HDD — не менее 750 МБ на диске для хранения игры и не менее 200 МБ для виртуальной памяти Windows; ОС: Microsoft Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP; видеокарта, основанная на чипсетах NVIDIA, GeForce2 или ATI Radeon 8500 с установленной текстурной памятью не менее 16 МБ; Microsoft DirectX версии 8.1 или выше

Рекомендуемая конфигурация компьютера: AMD Athlon 1200 МГц или Intel Pentium IV, тактовая частота 1300 МГц; оперативная память — 128 МБ; видеокарта, основанная на чипсетах NVIDIA, GeForce2 или ATI Radeon 8500 с установленной текстурной памятью не менее 32 МБ

Похожие (весьма отдаленно) игры: Micromachines, Re-Volt, Lego Racers, MiniCar, Stunt GP

Режим «Гонка» — это просто гонка наперегонки с ботами. Соревноваться можно на разных уровнях сложности, выбирая произвольное количество кругов. Однако только на уже «открытых» трассах. Режим «Гонка с тенью» удобен для отточивания своего мастерства. Вы гонитесь за своей тенью, которая появляется после первого прогнанных круга, либо с участниками лучших, эталонных заездов (на всех трех типах машин).



Режим «Игра с друзьями» — экран, разделенный на двоих, либо игра идет по локалке. В Интернете я уже встречал призывы, обращенные к участникам «Недетских Гонки» объединяться и соревноваться. Процесс пошел.

Пункт меню «Опции игрока» позволяет Вам добавлять, удалять и выбирать игроков. Можно, воспользовавшись своим фото, придать гонщику черты своего лица, я так и сделал. Его можно открыть в графическом редакторе, отредактировать, в смысле поставить себя любимого и сохранить в папку «Faces». Теперь эта картинка доступна при выборе изображения для персонажа. Что приятно, фото сохраняется в файле игрока, который можно перенести и использовать на другом компьютере с установленной игрой.

Рекомендую запустить «Просмотр демо». Это демо-проезд по трем трассам, он поможет сориентироваться на трассе, особенно новичку, когда даже стрелка-указатель не помогает. Запуск демо производится автоматически после трех минут ожидания в главном меню. Чтобы выйти из этого режима, воспользуйтесь клавишей Esc, а что-

бы пропустить трассу и посмотреть демо на следующей трассе, нужно нажать **Enter**.

А посмотреть есть на что. За графику — твердая пятерка. Все выглядит ярко, пейзажи слегка мультяшные, но очень детальные, в об-



щем, в этот мир веришь. Уровень представляет собой не просто выходящий «желоб со стенками», нет, это своеобразный мирок со своими сюрпризами. Если очени хочется, можно подехать и попытаться рассмотреть таинуюровку на правом берегу девушки в ярлыгольном купальнике (трасса «Форте»). Салон, попавшая в кадр, слепит и создает радужные круги, как на настоящем объективе.

Но движке «Недетские Тонки» можно было бы создавать шутеры. Разработчики игры — питерская команда **Creat Studio**, больше известная как создатели 3D-графики и роликов к известным играм, например, Heretic II, Battlezone, Civilization: Call to Power, Star Trek: Armada II, Quake II MP.

Несомненно, красота требует жертв, что сказывается на системных требованиях. Однако не все так страшно. Мой более чем скромный домашний компьютер (Celeron 450A, 256 МБ ОЗУ, GeForce2 MX400, 16 МБ, Win98 SE) берет на гравь разрешение 800х600, 32 бит и бежит при этом достаточно быстро. Маленький совет — нужно выставить графические параметры на «средние» и отключить список оппонентов (это доступно даже прямо на трассе, после нажатия Esc). Игра без особых проблем встала и на машину с Win2000, видеокарта — Matrox G400. Правда, картинка смотрелась тут похуже, но это уже проблема видяшки. Также Вам потребуется DirectX 8.1, и при установке игра предлагает его поставить.

Интерфейс во время гонки удобный, привычный и полностью настраиваемый. Есть текущая скорость машины, карта трассы, количество кругов/номер текущего круга, список оппонентов. Показатель зорядя турбодвигателя при использовании турбодвигателя уменьшается, а затем постепенно увеличивается (один из аркадных моментов в игре).

Несомненным достоинством игры является музыкальное сопровождение. Рок- и технокомпозиции в исполнении групп DeadYuki (<http://www.deadyuki.ru/>) и «Мастер» (<http://www.master-rock-group.com/>) наполняют игру настоящим драйвом. Я не поленился найти в полке с установленной игрой директорию «Tracks» и создал в WinAmp'e playlist с названием RCRars, который разносит скуку даже в особо тяжелых случаях.

Музыка в игре средни геймлея, который иначе как ургаником и не называешь. Мой совет — попробуйте сначала сразит-

ся с «тормазами» в режиме «Обычная гонка». В противном случае, сильно расстроитесь, несколько раз с непревзвешенными на ограждение или свалившись в воду с мостика. Компьютерные «гонщики» тоже ездят не идеально, падают, натиокаются на людей, пугают чужих и крабов. Поначалу обогнать их будет непросто. Придется изучить трассу, разработать тактику, найти скрытые «сокращения» между контрольными точками, обязательными для прохождения. В игре используется фио, которую авторы называют самообучающимся AI ботов. Это значит, что если вы нашли, как срезать угол, то ваши соперники в будущем тоже смогут воспользоваться этой находкой. Действительно, это работает, но поскольку для того, чтобы пройти на коротком пути, обычно нужно снизить скорость, то компьютер не всегда считает нужным повторять Ваши трюки.

Трасс в игре немного, но каждая имеет свою изюминку и на ее преодоление понадобится не один час. Где-то нужно прыгнуть Shift (турбодвигатель) и гнать во все свои лошадиные силы, а где-то поругать аккуратно.

А теперь о главном. У меня не поворачивается язык назвать «Недетские Тонки» аркадой. Это самый настоящий симулятор. Разработчики очень серьезно проработали физику малых RC-машин. Шасси ведет себя так реалистично, что поначалу больше смотришь на движения лодаски, чем собственно на трассу. А физика антенны просто божественно ☺.

Машинах всего 3: бифиг «Истребитель», тяжелый шестиклассный WarHornet и легкая быстрая «Баги Тornado». Конечно, это не кониоши из «звездного» автосимулятора, но поведение машин и тактика прохождения трассы сильно меняются не только при смене машины, но и при добавлении опгредов. Скушать будет некогда. Любителям потоптаться придется по душе «тяжеловес WH, а если Вам нравится носиться как ветер, — берите BT, не пожалейте.



Игра получилась стильной, но одновременно атмосфера демократичной. Чего стоят только комментарии к трассам или сообщения во время гонки! Все-таки разработчики свои, не заморские, впоследствии криво переведенные, юмор наш, родной.

У Вас складывается впечатление, что в игре нет недостатков (системные требования — не в счет)? Так не бывает. Во-первых, отсутствует редактор уровней. Я это объясняю сложностью движка, и скорее всего он появится в add-on'e или в сиквеле. Очень хочется в это верить.

Во-вторых, нет модели повреждений. Тут можно поспорить, но разработчики говорят,

что пластиковые корпуса машинок в действительности очень легкие и прочные. При сильном ударе они не разламываются, а слетают с шасси целиком. С другой стороны, а игра хорошо реализован такой подход: на старте машинки блестящие и красивые, а после проезда по песку они покрываются пылью и теряют глянец. Но стоит окунуться в морскую воду — и снова все сверкает и искрится!

В-третьих, отсутствует оружие. Ну какое оружие может быть у RC-машинки! Шасси и корпус — вот наше оружие. Мы же не в солдаты играем, а в машинки ☺.

В-четвертых, сложность прохождения. Ну, это наше. Отечественные (в данном случае российские) разработчики создают продукты с непременным геймплеем — это уже традиция. Да и на коробке с игрой указано — НЕДЕТСКИЕ ТОНКИ. Впрочем, это не мешает шестилетним геймерам лихо заклады-



вать выражи и обгонять своих виртуальных соперников (после упорных тренировок).

Как у всякого цельного, крепко сбитого проекта, недостатки — это скорее особенности, которые являются продолжением достоинств (как закрутил, а?). Отдельного упоминания заслуживает система помощи в игре. На диске в директории «Docs» находим исчерпывающее руководство с описанием всех мельчайших подробностей и нюансов игры. Обязательно ознакомьтесь! И это еще одно подтверждение высочайшего профессионализма разработчиков.

В завершение несколько полезных, на мой взгляд, советов. В меню и в процессе гонки комбинация клавиш **Alt+Enter** переключает режим отображения (окно или полный экран). По ходу гонки Вы можете сохранить изображение трассы (сделать скриншот), нажав клавишу **F7**. Файл с именем **shot0001.tga** (затем **shot0002.tga** и так далее) будет сохранен в каталог установочной программы. Для того, чтобы получить доступ к меню «Изменение системной конфигурации», нажмите **Пуск** > **Выполнить**. Далее наберите командную строку запуска «Каталог установочных/RCSetup/RCSetup.exe -config», где «Каталог установочных» — каталог, в который была записана игра «Недетские Тонки». Не забудьте — оперировать настройками следует осматрительно, иначе игра перестанет запускаться.

...После нескольких вечеров, проведенных за игрой, я всерьез задумался о приобретении руля. Желательно с педалями и ForceFeedback.

Играть или не играть? Вопрос на категории риторических.

Бежать, покупать и играть. Успехов!

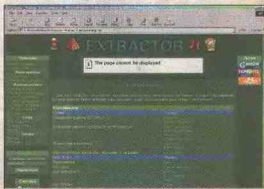
Всех слушателей Академии Защиты Виртуальной Реальности срочно отправляют на курсы повышения квалификации. Курсы объявлены открытыми, поэтому все гости города могут присоединиться.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ: ВЫНЬ ДА ПОЛОЖЬ!

Davert dabog@ukr.net

Все мы играли в компьютерные игры. Одни играли чаще, другие реже, некоторые вообще не играли, а только наблюдали за другими. Но когда весь геймплей выбит, а вся атмосфера вынохана, пора задуматься над чем-то материальным. Я имею в виду такие ресурсы, как звуки, музыку, картинку, модели, которые как бы зарыты в игру, скрываясь от взгляда обыкновенных пользователей. А как было бы хорошо вставить себе в веб-страничку портрет зерга из «Старкрафта» или добавить в свой WinAmp овский плейлист знакомые музыкальные треки.

Однажды вместе с рассылкой сайта о программировании на Дельфи, мне попалась ссылка на некий ресурс. В кратком описании было указано, что это чуть ли не лучший сайт во всем Интернете, посвященный вытаскиванию ресурсов из игр.



Зовут его **Extractor**, и находится он по адресу <http://extractor.far.ru>. Заинтересовавшись, я последовал по ссылке и обнаружил довольно неплохой сайт, который кроме программ, позволяющих вытаскивать распаковку ресурсов, имеет солидный архив описаний игровых форматов, а также примеры подобных программ на Дельфи. Наверное, немногие читатели захотят изучать описание форматов и исходники, так что остановлюсь только на программах.

Все программы в основном предназначены для просмотра содержимого игровых архивов и их распаковки. Но зачем разработчики прячут игровые файлы в архив? На то есть несколько причин. Например, чтоб такие умные, как мы, туда не лезли ☹, чтобы сотни файлов не засоряли ваш винчестер. Для работы с таким архивом вам нужно помнить, что архив — это один из самых больших файлов каталогов игры, то есть, если размер файла намного превышает 100 Мб, знайте — это архив. Файлы, находящиеся в нем, редко соответствуют таким стандартным форматам, как **.bmp** или **.mp3**. Поэтому очень важной функцией программы подобного рода является перекодировка файлов с внутриигрового формата в общедоступный.

Все программы-распаковщики, представленные на сайте, я бы условно по-

делил на универсальные, то есть те, что работают с множеством игр, и узкоспециальные, работающие только с одной или группой подобных игр. Наверное, последние нет смысла описывать здесь, — игр много, и описание процесса распаковки для каждой из них займет много места. Я остановлюсь на универсальных распаковщиках. На сайте о них написано слишком мало, и оценить возможности каждого можно только исходя из собственного опыта. Для начала скажу, что их универсальность базируется на знании классических форматов, от «Докка» и до Quake III. Движок последнего является основой для многих популярных игр, что заметно повышает послужной список приложения. Эти программы запросов поддерживают более 40-ка игр, чем их разработчики очень гордятся. Соответственно ссылки находятся в разделе Классификатор в пункте Конвертеры широкого профиля.

Game File Explorer

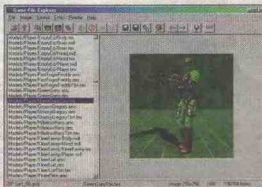
Поддерживаемых игр: 46

Доступные операции: просмотр содержимого архива, распаковка, просмотр/прослушивание файлов архива

Размер: 260 Кб

Установка: не требуется

Наверное, буду описывать программы по порядку, так, как они идут в списке на сайте. Первая из них — довольно неплохой распаковщик Game File Explorer. Для начала расскажу о ее интерфейсе. Он прост и интуитивно понятен: жмем **File >**



Open, выбираем игру (формат файла), указываем архив, жмем **OK** и ждем. Сразу о том, что мне не понравилось в ней: когда я нажал на нее на 500-мегабайтный архив игры Serious Sam, она принялась загружать информацию обо всех файлах, на что ушло около минуты. Затем в левой панели был показан список всех файлов. При наведении на изображение или текстовый файл внутренний просмотрщик позволит просмотреть содержимое на правой панели; при просмотре изображений можно работать с **папирями**. Звуки тоже можно прослушать внутри программы, но к сожалению, поддерживаемых звуковых форматов немного (не поддерживается **mp3** ☹). Выбрав один или несколько файлов, вы без труда сможете распаковать их в указанный каталог или скопировать в буфер обмена. Замечу, что сохранить файл в оригинальном виде надо через меню **Entry**, для перекодировки в **.bmp** или в **.wav** воспользуйтесь меню **Image** или **Sound**. Еще одна полезная функция — **Bitmap > Wave Ripper**, проверка файла неизвестного формата на наличие в нем **.bmp** и **.wav** файлов. Но так как битмапы в чистом виде поддерживаются редко, вы вряд ли будете использовать эту функцию для поиска изображений.

Вывод: неплохая программа для работы с игровыми архивами. Особенно радует встроенный просмотрщик изображений внутренних игровых форматов и функция перекодировки в **.bmp**. Надеюсь, в новых версиях добавят возможность сохранения в **.jpg** и прослушивания **.mp3**. К сожалению, пока поддерживаются еще относительно мало форматов, к тому же большинство из них — старые игры. А если бы еще можно было изменять размеры панели отображения файлов...

Dragon Unpacker

Поддерживаемых игр: 97

Доступные операции: просмотр содержимого архива, распаковка, просмотр/прослушивание файлов архива внешними программами

Размер: 1.4 Мб

Установка: не требуется

Немного соврал, указав размер фай-

Пожалуй, на этом я и закончу свой обзор. А вообще, если вы хотите вытащить ресурсы из какой-то конкретной игры, посетите ее неофициальные сайты — там могут выкладываться программы, которых нет на Extractor'e. Удачи вам в раскопках!

В Музее выставка раритетов из рукописного отдела городской библиотеки. Шедевры были недавно отреставрированы на средства нулевого и единичного, которые, в свою очередь, составляли буквы, а буквы — слова, а слова... ну да об этом мы сейчас и поговорим.

Станислав ЛАВРЕНЮК (Ghost)

ПРЯКЛЮЧЕННЯ В МИРЕ БУКВ

В те далекие времена, когда разработчики «Петьки и Василия Ивановича» ходили под стол пешком, а то и совсем еще не ходили, жило да было за бугром странное явление из области электронных развлечений. Общалося оно с людьми на языке нулей и единичек, которые, в свою очередь, составляли буквы, а буквы — слова, а слова... ну да об этом мы сейчас и поговорим.

*Spiel mit mir — ein Spiel
Spiel mit mir — weil wir alleine sind
Spiel mit mir — ein Spiel
Vater Mutter Kind.
Till Lindemann*

Intro

Среди играющего населения матушки-Земли можно обнаружить как ортодоксальных фанатов, так и ярых противников... нет, не Усамы Бен Ладена, а такого жанра, как квест. Зачастую кругозор человека, выбрасывающего квестовые продукты на задворки, а порой и, вообще, в

по порядку. Этим я сейчас и займусь.

Итак, в (только не впадайте в истерический хохот) 1912 году в штате Кентукки, в десятке километров от знаменитой Мамонтовой пещеры, была открыта еще одна таких же гигантских размеров. Между спелеологами (исследователями подземелий) сразу возник спор о том, связаны ли обе пещеры каким-то образом или нет. Все исследования оказались безрезультатными, и лишь через шестьдесят лет эту тайну удалось разгадать хрупкой и изящной особе по имени Патриция Краутер. Она смогла протиснуться в обнаруженную щель, за которой нашла узкий проход, залитый жидкой грязью. Вот как раз он и соединял две пещеры. Муж Патриции, Вильям Краутер, был программистом Массачусетского технического института, и ему не составило особого труда написать программу, в которую была заложена модель обеих пещер. Коллега Вилли, программист Дон Вудс, воспользовался программой Краутера и начал потихоньку «заселять» ее разнообразными фантастическими существами, а также добавил в нее кучу помещений типа камер, подземных дворцов и т.д. Таким образом появилось на свет игра под названием

Adventure

Как же, собственно, происходил сам игровой процесс? А очень просто: играющий с помощью телеайна (аналога клавиатуры), вводил команды, которые должен был выполнить герой, а ответы на действия персонажа компьютер печатал на бумаге.



Выглядело это примерно так:

>Перед тобой вход в пещеру.

>Войти.

>Войдя в пещеру, ты чувствуешь под ногами что-то вязкое и холодное. Вероятно, это грязь, но ты ничего не видишь, так как слишком темно.

>Выбрать фонарик.

>Ты достал из рюкзака хромиро-

ванный фонарик, но делавшая это неуклюже и что-то выпадает.

>Включить фонарик. Осмотреться.

>Перед тобой огромный коридор с широченной лужей грязики, в центре которой красуется растля с фонариком.



Несмотря на простоту, игра буквально затягивала благодаря своей необычной атмосфере. Естественно, после того, как мониторы стали доступны широкому кругу общественности, игрушка была адаптирована под соответствующие компьютеры.

Идеи text-квеста вдохновлялись компанией **Infocom**. В старые добрые 80-е годы она выпустила более 30-ти продуктов сего незаурядного жанра. Перелом же в этой области произошел благодаря компании **Sierra Online**. В 1984 году она произвела свою первую приключенческую игрушку под названием **King's Quest**. В нее были внесены графические элементы, после чего герой стал виден на экране и передвигался с помощью клавиш курсора. Остальные же команды вводились опять-таки с родной тетенки «клавы». Во второй части **King's Quest** уже появился графический интерфейс, который используется в большинстве квестов и по сей день, но это уже совсем другая история.

Где же его выкопать?

Несмотря на кажущуюся архаичность, примитивность и допотопность, жанр text-квеста продолжает жить и функционировать и по сей день. Перензизмением text-квестов сегодня занимаются не только на Западе (**Activision company**), но и у нас. А что, весьма удачный ход, ведь никто не упрекнет в несовершенстве графики, неудобности интерфейса. В рунете можно обнаружить, по самым скромным подсчетам, 52 (!) сайта, посвященные текстовым при-

отстойник, ограничен Какаовской мясорубкой или Сторкфатовским муравейником. Лично я ничего не имею против таких представителей рода человеческого, но все же считаю, что квест являет собой удачную альтернативу кровавости и может стать прекрасным способом времяпрепровождения. И кажется, вроде бы о квесте и так достаточно известно, он не существует-таки в этом жанре нечто неизведанное. И называется енто дикое явление текстовым квестом (в дальнейшем — text-квест).

Без труб и барабанов

Ну что же, начнем с раскопки... сорри, раскопку приключенческих продуктов мивовой компьютерной индустрии. Вперед! С песней, киркой и лопатой!!!

Как ни странно это покажется, но самые первые квесты появились раньше мониторов, вернее, мониторы были, но в очень маленьких количествах, и не каждый программист, а тем более пользователь, мог позволить себе такую роскошь. Все же для энтузиастов сей факт не только не стал препятствие на пути к игре, но и предопределил рождение принципиально новой эры в сфере электронных развлечений. Конечно же, ничего не возникало нигде, поэтому нужно все объяснить

лючениям. И это при том, что я не учитываю текстовые RPG, коих в Сети более чем предостаточно.

Мы все знаем, что Интернет — это глобальная, все имеющая электронная сетка,



в которой содержится БОЛЬШУЮ часть всяческого хлама. Плакать хочется при воспоминании о том, что мне удалось надбавить на фанатском сайте Larry 7. Там я прочитал примерно следующее: «Larry — это вам не текстовый квест...». Прогидировать через такие вот дебри, все-таки мне удалось обнаружить два нормальных сайта. Чтобы остальным не повторять моих ошибок, несколько слов об этих ресурсах. Кстати, приятная информация: абсолютно все, что можно скачать из этих источников, полностью бесплатно.

Первая текстовая страничка находится по адресу <http://amberite.narod.ru/Games.htm>. Здесь можно прочитать откровенное вступление к нынешней блатности text-квестов, а также скачать порцию игрушек сего жанра. Список просто поражает своим обилием (более 20-ти наименований), поэтому приведу только парочку примеров.

Итак, «Приключение» — русская версия Adventure. Для начинающих — в самый раз. Правда, сюжет коренным образом отличается от роскавказной выше истории двух пещер, но ей он ничем не проигрывает. Словарный запас, предназначенный для «приключения» компом введенных команд, весьма велик, так что интерактивность в некоторой мере гарантирована. Однако есть неприятный момент — объем информации ограничен. Недаром, наверное, автор сайта утверждает, что игра исполнена русскими мастерами переводческого искусства. По-видимому, они решили не только перевести гейму, но и изменить ее внутреннюю конструкцию.



А вот **Softporn** — предшественник сериала о Ларри, появившийся вначале на платформе Apple, а позже адаптированный под IBM PC-совместимые платформы. Для человека, хорошо знающего английский язык, пройти ее не составит особых усилий. Ре-

комендуется все любителям бесчисленных походов по барам, бабам, казино и отелям.

Как я уже упоминал, не дремлют и наши разработчики. Один из них, **Евгений Николаевич Шаров**, в 2000 году основал целую серию, посвященную борьбе с продуктами некротамии. Называется она «Зомби». Скорее, это текстовый action, нежели квест. Решая довольно примитивные головоломки, валим всю нежить налево и направо. Предыстория выполнена в виде размышлений по поводу реальности существования живых мертвецов. Начинаются же наши приключения в супермаркете, вот тоже парадокс, — товару уйма, а найти что-то полезное довольно сложно. Хотя игра русскоязычная, команды в ней английские, их список доступен прямо в начале игры.

Но этот сайт имеет один длиннющий минус: отсутствуют ссылки на некоторые игры. Названия вроде бы и есть, да вот незадача, вместо гиперссылок обнаруживаем самый что ни на есть обычный текст. По-видимому, либо владелец страницы пытался злостно нас обмануть, либо попросту что еще не доработано. Скорее



всего, второе. На этой печальной ноте переходим к ресурсу номер два.

Более благоприятное впечатление производит авторский сайт **Elf Dillm** (переводчика «Адавенчур»), адрес таков: <http://www.text-adventure.narod.ru>. Здесь представлено обширная информация об авторах и собственно играх (в том числе и текстовых RPG), союшены и патчи для более комфортного прохождения. Кстати, раз я уже упомянул RPG, то скажу, что они представляют собой удачную альтернативу MUD'ам, с той лишь разницей, что рассчитаны на чисто сингловый режим. Повторюсь, платить за пользование здесь никто не заставляет — юзай в свое удовольствие.

Диллм — автор наших отечественных (в контексте СНГ) text-квестовых сериалов, и его творения ничем не проигрывают, а порой даже превосходят продукцию буржуинов Запада. Чего стоит только **Adventure of great hero Vasya (rus)**, — веселая пародия на Space Quest. Главный герой — курсант Вася, любящий нарушать дисциплину космического флота. И, правда, к черту дзым, под откос корабли! Гуляй, русская душа!!!

«Тень Злобы» — самая, на мой взгляд, продуманная и цельная гейма, относящаяся к стилю horror. Путешествие по загадочному и таинственному замку, решаем различные головоломки. Описания локаций настолько детальные, что пробирает мороз по коже, — это и является наивысшей оценкой сего продукта:



...Ты просыпаешься в темном помещении. Призрачный лунный свет летит сквозь толстые стекла. Где я? Немного холодно. Гробовая тишина.

Ты протираешь глаза и решаешь осмотреться.

Большая библиотека, потолок которой теряется во мраке. Помимо громадных книжных полок, здесь стоит большой дубовый стол. На нем чернеет книга. Углы комнаты окутывает тьма, на стене большое окно. От пола веет слабым запахом гнили.

Как рекомендует автор, играть в «Тень Злобы» лучше всего в лунную полночь, при ярком всплеске молний и под музыку Therion. Я решил испытать эффективность такого способа, правда, под музыку Apocalyptic, и даже не заметил, как наступило утро.

Finis

Ну что же, игровые массы, надеюсь, что в достаточной мере понятию изложил вам материал. Насчет системных требований не смущайтесь — главное, чтобы в наличии был IBM-совместимый компьютер и DOS (для большинства игр).

Вы до сих пор читаете мою статью??? Бегом коннектитесь с Сетью и качайте платиновые килобайты миров своей мечты, ведь я специально ткнул время и не сообщил вам о том, что есть даже text-квесты по книгам Желязны, Говарда, Толкина и других не менее известных авторов. Это своеобразные интерактивные книги, в которых иногда подается даже графическое оформление. Есть возможность играть как по главному, так и второстепенного героя или антигероя.

Кто из нас не мечтает перевоплотиться в Корвина, Арагорна, Горлама или вообще — Саурона? Думаю, что таких индивидов нет, поэтому ищите нужные сайты и действуйте. А если доступ в Интернет у вас не предвидится, то бегом к Ранду — он бесплатно раздаст модемы и инетовские коротки. А если быть серьезным, то зайдите в интернет-клуб или к знакомому (знакомой), у которого Сеть есть, и скачайте все, что нужно, на дискету — благо, программы небольшие, каждая занимает максимум 80 Кб. Мне же ничего не остается, как попрощаться и отправиться в поглед замка, искать долбанный ржавый ключ от сокровищницы, где деньги лежат.

На городском почтамте сегодня акция — с большой скидкой можно отправить телеграмму в один из удаленных миров на окраине галактики. Если у вас есть там родственники или знакомые, обязательно воспользуйтесь шансом.

Виктор Коваль aka Dorian

LASER SQUAD

NEMESIS

TACTICAL EMAIL WARFARE FROM THE CREATORS OF XCOM

В нынешнее время находится все больше поклонников онлайн-игр. Издеваться над ботами быстро надоедает, и вот еще недавний «домашний» геймер рвется в компьютерный клуб или в Интернет в поисках живого противника. Ведь что бы там разработчики нам не говорили о вечнопродвинутом и суперсовременном AI своих новых творений, а AI человека все равно будет круче. Потому и множатся на просторах Сети игровые сервера. Но в большинстве случаев это удовольствие требует немалых временных и финансовых затрат. На помощь придут игрушки, чтобы играть в которые, помимо мозгов, нам понадобится только e-mail и игровой клиент. Тут тебе и живой соперник, и на лопу никто не просит (иногда можно и вообще бесплатно резаться). Давайте же рассмотрим подробнее экспонат, появившийся сравнительно недавно на этот жестокий и несправедливый свет ☹.

Системные требования: P-2, 64 МБ ОЗУ, 50 МБ HDD, DirectX 7, 3D-карта, e-mail

Как говорилось выше, рассматриваемый пациент принадлежит к роду *PBEM* (play by e-mail)-игр. Корни этого проекта уходят в далекую историю, когда тогдашние избранные имели доступ к сверхсекретным технологиям ZX Спектрума. Ну так вот, на этом самом Спектруме была игрушка, по мотивам которой и был создан *Laser squad nemesis*. Примечательно и то, что за разработку LSN взялся не кто-нибудь, а создатели X-сома, произведшего в свое время просто-таки фурор своей пошаговой частью, — братья Голлоп.

Итак, LSN представляет собой тактическую пошаговую стратегию, в которой разбираться вам с соперником придется один на один. Перед началом игры вы договоритесь о количестве так называемых *Force-*

плохо так жила, воевала по чуть-чуть. Потом это всем надоело, и решили они забросить военное ремесло куда подальше и жить долго и счастливо. Вся боевая техника бы-



ла уничтожена, заводы для ее производства разрушены, и через пору поколений уже никто даже вспомнить не мог значения слова «война». Но тут из самых темных глубин космоса появились невиданные доселе живые существа, которые с огромной скоростью расселялись по планетам, занятым людьми, уничтожая все живое. Через некоторое время на земное консульство пришло сообщение от Разума, который командовал полчищами зергов, ой, простите, творей ☹. В этом сообщении *homo sapiens* ом объявлялась война. Человечки не на шутку обиделись, — мол, выходит, мы не единственные, кто в состоянии думать и говорить в этом космосе, — и решили исправить это недоразумение, возродив боевые технологии. Были созданы боевые машины, полностью автономные, обладавшие огромной огневой мощью. Помогавшим плавающим на прощание военным транспортом, нагруженным роботами, люди стали ждать. Ждали они недолго — творцы не готовы были к такой масштабной контрастке и быстро потеряли несколько планет.

Но Разум был не дурак ☹ и, быстро перепрограммировав свои силы, направил ноту протеста Главному компьютеру, который управлял всеми роботами. В этой ноте, кроме стандартного объявления войны, Разум призывал машины как самостоятель-

ную расу. От такого уважения к себе Главный компьютер перемикнуло, он загордился и объявил всех роботов свободными от человеческого ига, вполне самостоятельными созданиями. А чтобы не нуждаться в ресурсах, которые поставляли им люди, машины быстро захватили слабо населенную колонию с большими запасами сырья и уведомили человечков, что это все теперь чья-то собственность роботов, и если кто сюда сунется, то сразу получит по шапке в соответствии с нормами международного права. Таким образом, война между людьми и творцами переросла в войну между машинами и творцами, ставшей в которой были земли людей. Человеческие колонии захватывались то одной, то другой из враждующих сторон, без всякого сопротивления.

Тут люди окончательно вышли из себя и решили вернуть все утраченное. На помощь



им пришла гениальная инженерия, которая по сохранившимся записям о легендарной морской лехоте попытка воссоздать специальные отряды. Так на арену сражений с автоматом наперевес вышли терраны, тфы, *marines* ☹.

Зоопарк

Как вы могли догадаться из вышесказанного, в LSN нам предлагают поиграть за 3 расы: *spawn*, *machina* и *marines*. Каждая из них уникальна, у каждой есть свои плюсы и минусы. Поэтому рассмотрим все по порядку.



лоинтов, которые заменяют ресурсы, а максимальной стоимости одного юнита (другими словами, об уровне развития), длительности игры и длительности одного хода. Потом назначается карта и тип игры. И вот после всей этой бюрократической ерунды, наконец, можно нажать заветную кнопку *Start game* и погрузиться в мир сетевых баталий...

Жалостливая история

В далекой-далекой галактике жила-была раса, называвшая себя человечеством. Не-

Spawn

Существо, похожее на зергов. Отличается их низкой стоимостью юнитов и повышенной реакцией. Ну и, как обычно, в этой расе используется комбинация «больше скорост, ниже ХП» ☹. Бестиарий этих созданий включает в себя:

Drone (1 FP). Основная боевая сила. Достаточно быстр, имеет неплохой демежд и броню.

Spiker (1 FP). Единственный юнит твоей с дальней отайкой. Среди минусов на-



до указать ограниченное количество выстрелов; истратив их, создание умирает. Обладает самой большой отайкой среди всех тварей.

Buzzer (1 FP). Летящий юнит, единственный из всех рас, кто может пролететь в окно. Можно использовать и в качестве разведчика (скорость рулит ☺), и в комбинации с дронами. Этот юнит открывает просто широчайшее поле для стратегического творчества. Облететь отряд и ударить задом, пролететь в окно и замочить снайпера и т.д.

Spalter (1 FP). Камикадзе. Скорости никакой, зато хороша броня; ну а демежд после его взрыва — это что-то! Стоит держат про запас позади дрона.

Goo spiter (1 FP). Мне этот юнит не понравился ☹. Он своими выстрелами распыляет некую субстанцию, которая замедляет противника и не дает ему двигаться, но стоящего применения ему я не нашел. Истратив патроны, умирает.

Queen (4 FP). А вот это милое создание может откладывать яйца, тем самым пополняя ваши ряды новыми бойцами во время игры. Ни одна другая раса этого не умеет. Правда, перед этим ей нужно что-то съест, например, ближнего своего ☹.

Играя за эту расу, не стоит забывать поговорку: «один в поле — не воин».

Machina

В парке машин имеется 2 танка, которые занимают кучу места. Следовательно, на картах, где мало открытого пространства, эти танки не пройдут. Почти у всех юнитов крутые броня и демежд. Чтобы компенсировать эту мощ, расу снабдили самой низкой реакцией. Чтоб не вынудивали.

Exterminator (1 FP). Основная боевая сила. Куча армора на манипуляторах ☹.

Hunter (1 FP). Летящий юнит, из него следует низкая броня и малый демежд. Типичный разведчик.

Scanner (2 FP). Глаза и уши роботов. Сканирует местность на предмет наличия чего-

то движущегося. Хорошо держат эскортм при каждой группе роботов. Оружия нет.

Mech HQ (1 FP). Станция перезарядки оружия.

AI (4 FP). Мобильная ремонтная станция, к которой прикрутили неплохой ствол. Если б она еще и двигалась как тварь, то было бы просто незаменима.

Missile tank (4 FP). Танк, на который повесили 3 ракеты. Огромнейший демежд. Бьет по площади.

Танки, погибая, разрады красиво взрываются ☹. В этом, кстати, главный минус ближних атак твоей (своих, разумеется, тоже неплохо бы держать подальше). То есть, танки — это в общем-то самостоятельные единицы.

Marines

Вот она, золотая середина. Как обычно, самая сбалансированная раса. Обладает достаточно недорогими и мощными юнитами.

Commander (3 FP). Отвратил себе крутую пушку и может один на один справиться с Exterminator'ом. Жутко новороченный юнит; жал, дорогой.

Grunt (1 FP). Основной боевой юнит. Правда, сила выстрела у него совсем ничудышня. Группы меньше, чем по 3 человека в пачке, против машин выстоять не рекомендуются.

Grenadier (2 FP). Танк без брони. Им хорошо простреливать узкие аллеи или закрытые пространства, боекомплект позволяет.

Sniper (2 FP). Вот это штука! Не знаю, как создатели пришли такое в голову, но этот юнит действительно похож на снайпера — может подстрелить противника через всю карту.



Medic (1 FP). Из названия и так все ясно. В нагрузку к медичке ему дали еще совершенно бесполезный пистолетик, которым даже застрелится при желании нельзя.

Marine HQ (1 FP). Станция пополнения боеприпасов.

Процесс пошел!

А теперь самое главное — как в это все играть? Есть два пути:

1) зарегистрироваться, заплатить 25\$ за палатку. Тогда вы сможете играть с любыми соперником, участвовать во всех чемпионатах. Короче, станете полноправным членом LSN-комьюнити. Сразу после регистрации вы можете идти на форум, где уже висят предложения об играх, вызвать соперника на бой и играть;

2) в игре предусмотрен режим *Hot Seat*, или игра за одним компом по очереди. Тут нет никаких лимитов, ничего платить не надо. Кроме того, предлагается 3 бесплатных партии с живым противником. Или вы можете зайти на форум на официальном сайте и вывести объявление с просьбой вызвать вас на игру. Обычно люди там понимающие, и уже буквально через день у вас будет возможность начать поединки. Будучи незарегистрированным игроком, у вас не получится вызвать кого-либо, равно как и участвовать в чемпионатах.

Процесс игры протекает следующим образом: вы делаете свой ход, его результаты записываются в определенный



файл, который вы отправляете на сервер. Тогда же приходит и ответ вашего противника. Компьютер проигрывает ситуацию и результаты рассылает обратно. Вам просто приходит письмо с оттачем, в котором лежит файл с результатами хода. Этот файл вы помещаете в специальную папку в игре и смотрите, что получилось из ваших действий.

А теперь немного о прибамбасах. Музыки в игре нет, но эффекты присутствуют, т.е. все взрывы и вопли умирающих вы сможете услышать. *Графика* — что надо. Для такой маленькой игрушки просто достижение. В игру встроен редактор карт, так что если захотелось издать свой баттлграунд — плоскогубцы вам в руки.

Саму игру можно скачать по адресу <http://www.lasersquadnemesis.com>, размер — 10 Мбайт, там же вы найдете кучу карт, которые рекомендуем скачать (незаменяемая вещь при хотсите ☺), форум и ссылки на другие сайты. Есть на фанатских сайтах и энциклопедия, где рассмотрены некоторые типы тактик и каждый юнит в отдельности. Также рекомендуем начать свое дело и посмотреть, как люди играют.

Медицинское заключение

Игра получилась отличной. Альтернативный режим хитиста, сравнительно небольшая плата за регистрацию и неплохая графика (поддерживаются режимы 640x480, 800x600, 1024x768, оконный режим). Вдобавок, готовитесь выйти в мир абсолютно новой четвертой расы! Короче, LSN стоит того, чтобы поехать в Нет и выкалочи архив с игрой. А потом, как минимум, позвать друзей домой, чтоб решить, что же лучше — быстрые и безжалостные твари или медлительные и мощные машины. А может, все-таки морская пехота ☹☺.

В ремесленном училище для курсантов Академии и всех желающих введен экспресс-курс по фотографии. Отныне вы можете запечатлеть архитектурные достопримечательности и пошнэвить фото с опытом либо хранить их дома в альбоме.

Максим МИХАЙЛЕНКО maks@khorkov.ua

Ультрамгновенный снимок

Многим, кто работает за компьютером, приходится делать снимки экрана — скриншоты. Причем чаще всего необходимо изображение лишь части экрана, поэтому после нажатия клавиши Print Screen приходится открывать графический редактор, вырезать нужный фрагмент, сохранять. Однако всю рутинную работу может делать за вас программа. А вам остается только нажать на пару клавиш, да чуть мышкой двинуть: прога все сама скопирует и размер изменит, и эффектов добавит, и сохранит, и виду не покажет, что это ей доставило какие-то неудобства.

Не знаю, о какой программе подумали вы, но лично я говорю об **UltraSnap**. Так как за все хорошее нужно платить, за **UltraSnap** также придется выложить аж 25 тех самых. Теперь ближе к делу. Окно программы выглядит, как на **рис. 1**. Слева находятся часто изменяемые опции, такие как эффекты, размер, имя и формат рисунка и т.д., а справа — окно, в котором отображается последний скопированный рисунок, испытанный на себе все преобразования. Программа умеет скриншотить весь экран (**Full screen**), произвольную область (**Region**) или окно (**Window**). Правда, что касается игр, работающих в полноэкранном режиме, скриншот сделать не удастся.

Когда вы делаете снимок произвольной области, то нажав клавишу Z или кликнув правой кнопкой мыши, получите лупу, с помощью которой сможете более точно выделить нужный участок.

Под окном же (**Window**) понимается не только вся область, доступная окну Word'a, но и полоса прокрутки, панель инструментов, строка состояния, рабочая область и т.д. Кроме того, существует возможность повторного копирования одного и того же участка. Всем этим командам можно присвоить горячие клавиши (меню **Settings > Hot Keys**). После копирования, если нужные опции включены, рисунок будет сохранен на диск и отправлен в буфер обмена. Причем вы можете указать имя, к которому будет добавляться цифра, увеличивающаяся по мере сохранения последующих скриншотов. Для сохранения доступны такие форматы, как **jpg**, **bmp**, **png** и **gif**, чего в принципе должно хватить. Одно из удобств **UltraSnap** — поддержка **Drag&Drop**. Кроме того, имеется стандартный набор меню, в котором особенно стоит обратить внимание на пункт **Tools**. Рассмотрим предлагаемые им опции подробнее:

- ✓ **Crop Original** — дает возможность вырезать фрагмент из уже скопированного рисунка в его первоначальном виде, то есть каким он был до применения эффектов;
- ✓ **Add Accent** — позволяет выбрать рисунок из имеющегося небольшого списка, ко-

торому потом можно указать место, где он будет вставлен на скриншоте, о чем ниже;

- ✓ **Add Description** — дает возможность добавить подпись к рисунку, но, как всегда, кириллицу прога не признает;

- ✓ **Clear All Accents** — убирает все наложенные рисунки;

- ✓ **Image Browser** — позволяет просматривать рисунки, что-то наподобие ACD-See, только Very Light ☺

- ✓ **Buttonize** — превращает скриншот в кнопку;

- ✓ **Feather** — берет изображение в овал, а все, что за его пределами, стирает;

- ✓ **Sharpen** — устанавливает резкость изображения;

- ✓ **Filters** — отвечает за такие параметры, как контрастность, яркость, гамма цветов и др. Также из предложенного списка можно выбрать комплекс настроек и добавить свой.

Вдобавок ко всему, существует возможность изменять размер изображения как ползунком, так и вводя точные значения. Причем можно задать значение высоты или ширины (при этом размер будет изменяться пропорционально), или ввести точные значения (тогда пропорции не будут соблюдаться). В общем, как и в случае с фильмами, можно выбрать заранее подготовленный программистами комплекс.

Теперь же немного самостоятельности. Как я говорил выше, на скриншот можно наложить рисунок, но для этого нужно его специальным образом подготовить. Так как страничка **Мика** не резиновая, буду краток, как **Help** к **UltraSnap** ☺. Каждый такой рисунок состоит из трех файлов:

- ✓ первый (**имя.bmp**) файл отображается в списке, его размер не более 100x100 пикселей;

- ✓ второй (**имя.bmm**) — маска, где белый цвет обозначает прозрачные области, черный — непрозрачные, а все, что между, соответствует серому уровню;

- ✓ третий (**имя.bmc**) — цветное изображение.

Результатирующее изображение — это цветное изображение, наложенное на маску. Все три изображения нужно положить в папку **Accents**, там же предлагается посмотреть, как сделаны другие рисунки (**рис. 2**).

Кроме того, в папке с **UltraSnap** существует **Help**, ссылки

на который в программе я почему-то не нашел.

Вот, пожалуй, и все о **UltraSnap**. Желаю вам успеха в скриншотинге.

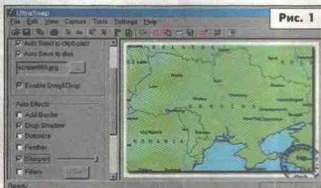


Рис. 1

И конечно, у **UltraSnap** имеются общие настройки, иначе, что бы это была за программа? Расположены они здесь: **Setting > Advanced**. С их помощью при запуске можно заставить сворачиваться программу в трей, задать фон, на котором будет расположен скриншот; качество рисунков в формате **jpg**; формат картинки при использовании **Drag&Drop** и др.

А теперь о самом интересном — об эффектах. Их немного, но они все полезные. Добавляются они путем простой установки галочки напротив нужного эффекта в окошке слева. Итак:

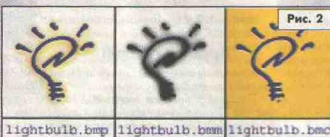


Рис. 2

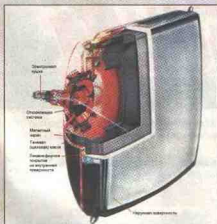
- ✓ **Add Border** — обрамление рисунка;
- ✓ **Drop Shadow** — задание тени, отбрасываемой изображением, позволяет также увидеть выставленный вами фон;

Андрей МАРТЫН m-bax@ukr.net

КРИСТАЛЛЫ ПРОТИВ ВАКУУМА

БИТВА ТЕХНОЛОГИЙ 2

[Окончание, начало см.: Мик № 6 [64]]
Итак, разобравшись с техническими преимуществами работы ЭЛТ- и ЖК-мониторов, перейдем, наконец, к сравнению их технических характеристик.



✓ **Габариты.** В традиционных электронно-лучевых мониторах формообразующим фактором является кинескоп. Как ни крути, а его размер и форму изменить нельзя, поэтому и сами ЭЛТ-мониторы получаются довольно громоздкими и тяжелыми. Производители, конечно, пытаются хитрить. И выпускают так называемые укороченные кинескопы, но существенных успехов на этом поприще уже вряд ли удастся достичь.

В ЖК-мониторах кинескопа нет. Вместо него — тонкая TFT-матрица, поэтому такие дисплеи можно производить максимально компактными. Сравним 15-дюймовый ЭЛТ-монитор весом 15 кг и его аналог с жидкокристаллической панелью, имеющий глубину (вместе с подставкой) менее 15 см и вес 5-6 кг... [Очко в пользу ЖК-@].

✓ **Экономичность.** ЖК-монитор потребляет мощности ~15-40 Вт, тогда как 17-дюймовый ЭЛТ — порядка 80-130 Вт... (Специальный приз для ЖК-мониторов от «Киевчерго» @).

✓ **Большая видимая область экрана.** Размер диагонали видимой области ЖК-монитора соответствует размеру его реальной диагонали, а в ЭЛТ, по сути, около джома реальной диагонали бесследно исчезает за рамкой монитора. М-м-да-о-о...

✓ **Сведение лучей.** В жидкокристаллических мониторах каждый пиксель расположен в фиксированной матрице и включается или выключается отдельно, поэтому не возникает никаких проблем со сведением лучей. В отличие от ЭЛТ-мониторов, где требуется безукоризненная работа системы управления электронным лучом. При этом ЖК-дисплеи обеспечивают в разрешении, совпадающем с физичес-

ким разрешением матрицы, идеальную четкость изображения. (Да здравствует четкость @).

✓ **Электромагнитное излучение.** Утверждение о том, что ЖК-мониторы абсолютно не излучают, не совсем верное. Такой дисплей так же, как и ЭЛТ, излучает переменные электромагнитные поля, которые создаются блоком питания и всей электрической схемой. (В принципе это утверждение верно, однако следует принимать во внимание отсутствие у ЖК-дисплеев катушек индуктивности со всеми их электромагнитными «достоинствами», а также излучений, порожденных «тормозящими» электронами. — Прим. злобред. ред.). Однако ЖК-монитор имеет нулевой постоянный потенциал дисплея, то есть не создает вокруг себя вредного для нас постоянного электростатического потенциала. (Убираем катушки, ставим рядом с монитором @).

✓ **Мерцание.** При работе с ЖК-монитором нагрузка на глаза (и психику) существенно меньше — сказывается ровная плоскость экрана, хорошая геометрия картинок и отсутствие мерцания. [Прощайте, специальные очки для компьютеров!]

✓ **Отсутствие бликов.** Коэффициент отражения света от поверхности ЖК-монитора в три и более раз меньше, чем от поверхности кинескопа с самым совершенным на сегодняшний день антибликовым покрытием. Соответственно, бликов на экране ЖК не просто меньше, их там попросту нет. [Очки для компьютера выбрасываются в окно. @].

✓ **Входной интерфейс.** От стандартной видеокарты компьютера идет аналоговый видеосигнал, хорошо «понятный» ЭЛТ-мониторам, который по своей сути является аналоговым устройством. ЖК-модели являются цифровыми устройствами (дискретный набор пикселей, дискретное управление цветом и яркостью пикселя и т.д.). Поэтому, чтобы аналоговый сигнал стал «понятен» ЖК-монитору, потребуется преобразовать его в цифровой. Фактически сначала видеокарта кодирует цифровой сигнал от компьютера в аналоговый, затем передает его монитору, который осуществляет обратное преобразование. При этом могут возникать различные нежелательные искажения. Чтобы избежать этого, ЖК-мониторы рекомендуется подключать с помощью цифрового DVI-интерфейса (рис. 1). [Эх! Новую видеокарту покупать надо].

✓ **Цена.** Стоимость ЖК-мониторов по-прежнему остается достаточно высокой и является главным препятствием на их пути к широкому народному массам @. Цены уже не заоблачные, как это было раньше, но все равно в 3-4 раза выше, чем на ЭЛТ-мониторы с аналогичной диагональю. В данном случае соизмеряется зна-

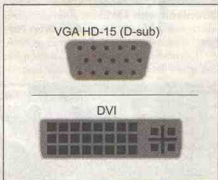
чительная себестоимость производства жидкокристаллических панелей. Но, по крайней мере, разные умные аналитики из мира высоких технологий прогнозируют в ближайшие два года весьма существенное снижение цен на ЖК-мониторы. Начинаем копить деньги!

Напоследок

Ну вот мы и добрались до логического завершения данного обзора. Что можно сказать в финале? Несомненно, за жидкокристаллическими мониторами будущее. Этой технологии еще только предстоит породовать нас новыми возможностями и, чего греха таить, снижением цен. ЭЛТ-мониторы, которые уже практически исчерпали свой потенциал развития, в ближайшее время постепенно, но неуклонно, начнут покидать позиции в прайс-листах компьютерных фирм.

Многие покупают сегодня, по сути, оказываются перед довольно сложной дилеммой — что лучше купить, ЖК-монитор или существенно улучшить конфигурацию самого компьютера? Посоветовать можно следующее: для домашних пользователей, большая часть «машинного времени» которых посвящается уничтожению разного рода монстров или строительству цивилизации @, более актуальна мощность системы. Поэтому оптимальный выбор геймера — все тот же хороший ЭЛТ-монитор.

Принципиально другая ситуация наблюдается в секторе бизнес-компьютеров, основное предназначение которых — офисные программы, Интернет и посяганье «Космоса». Тут имеет смысл позаботиться о большем удобстве в работе, минимизации вредного излучения (как-никак, целый день за компьютером!) и общей «новаторности» любимого рабочего места. Поэтому при очередной покупке офисного компьютера мертвой хваткой держимся за корпоративный кошелек шефа



и не отпускаем его до тех пор, пока на нашем рабочем столе не засияет приятный во всех отношениях суперплоский ЖК-монитор @.

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

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ ms@3dby.com

Раскачай Интернет 2

Сегодня мы продолжим рассказ о популярных менеджерах заочки, «качалки» из сегодняшнего обзора не так известны, как FlashGet или Download Accelerator, однако тоже могут претендовать на звание единственного download-менеджера на вашем компьютере.

(Окончание, начало см.: Мик № 6 (64))

Internet Download Manager 3.11

Разработчик: Tones Inc. (<http://www.internetdownloadmanager.com/>)

Статус: shareware, \$25

Интерфейс: английский

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 770 Кб

Где взять: <http://www.internetdownloadmanager.com/idman311.exe>

Создатели Internet Download Manager, прямо скажем, удивили. Они обещают прирост скорости не на десять и не на триста процентов, а на целых пятьсот! Честно говоря, мы не заметили, чтоб он качал быстрее, чем тот же Download Accelerator.

Впрочем, если в чем-то он и превзошел все менеджеры заочки на пятьсот процентов, так это в наоделивости. Стоит только скопировать какую-нибудь ссылку в буфер, как на экране появится окно с предложением немедленно выкачать файл. Чтобы избавиться от постоянно летающих окон, нужно в настройках программы отключить опцию **Automatically Start downloading URLs placed to clipboard**. Если вы сами захотите воспользоваться услугами Internet Download Manager, необходимо выбрать строчку **Download with IDM** в контекстном меню или перетащить ссылку в «хорзину» (**Drop Target**) по умолчанию висющую поверх всех окон.

Программа имеет несложный интерфейс без каких-либо наворотов: список выка-

ваемых файлов плюс панель с кнопками. Окно загрузки тоже выглядит довольно аскетично (**Рис. 1**).

Программа поддерживает плагины для интеграции с Netscape, Opera и Mozilla, а также работает со всеми браузерами на движке Internet Explorer.

Internet Download Manager имеет встроенную звонилку, а также планировщик задач, в котором можно указать время начала и прекращения заочки и поставить ограничение на объем скачиваемых файлов. Также, выполнив поставленную задачу, программа может сама выйти из Интернета и выключить компьютер.

Alligator 1.32

Разработчик: NearSoftware Inc. (<http://www.nearsoftware.com>)

Статус: shareware, \$20

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 370 Кб

Где взять: <http://www.nearsoftware.com/download/alligators.exe>

Установив Alligator, мы подумали, что послешили с выводами о чрезвычайной наоделивости Internet.Download Manager'a. Если предыдущая программа при копировании ссылки в буфер спрашивает, начинать ли выкачку, Alligator бесцеремонно заносит URL в список задач, издавая при этом звук, напоминающий рычание крокодила. Подобными же криками (не то аллигатора, не то создателя программы) сопровождается любое действие пользователя. Вначале это забавляет, спустя некоторое время начинает дико раздражать.

Разработчики программы гордо заявляют, что бесплатная версия Alligator'a не содержит шпионских модулей и постоянно мигающих баннеров, забирающих трафик. Вместо этого в менеджер заочки встроено два окна Internet Explorer'a. В первом из них загружаются поисковик Goto.com, а во втором — информация о новостях компании Near-



Рис. 2

Software и ее партнеров. Но вот вопрос: что же такое баннер, как не информация о компании и ее партнерах? Рекламный модуль (да еще и сразу в двух окнах!) подгреб льющую долю нашего скрытного трафика сразу же после запуска Alligator'a.

Интерфейс программы вполне обычный (**Рис. 2**). Есть возможность поставить фоновый рисунок и поменять форму кнопок. Однако после каждого изменения, которое вы внесете в настройки, Alligator делает рефреш рекламных окон, и скорость коннекта опять снизится. Непонятно, зачем обновлять окна с неизменным содержанием.

Среди возможностей программы — проверка выкачанных файлов на наличие вирусов. Путь к антивирусной программе указывается в настройках.

FreshDownload 5.3

Разработчик: FreshDevices Corp. (<http://www.freshdevices.com>)

Статус: freeware

Интерфейс: английский

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 1.4 Мб

Где взять: <http://www.freshdiagnose.com/files/freshdown.exe>

FreshDownload — это, пожалуй, самый лучший из известных нам бесплатных менеджеров заочки. Это одно из немногих «крокодилов», не имеющих никаких баннеров и шпионских модулей. Для того чтобы начать работать с FreshDownload'ом, необходимо его зарегистрировать. Не пугайтесь — это совершенно бесплатно. Каждый пользователь программы должен оставить на сайте производителя свой e-mail, на который и при-



Рис. 1

дет серийный номер. Когда выйдет новая версия программы, разработчики заботливо уве-

сбора ссылок тоже имеет вид полупрозрачной тушки с электрическим разрядом.

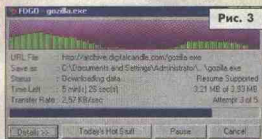


Рис. 3

домят вас об этом и вышлют новые данные для регистрации. Вот это сервис!

У FreshDownload есть все функции, которые положено иметь приличному менеджеру зачки. Он умеет разбивать файл на восемь частей, интегрироваться со всеми известными браузерами, качать одновременно до десяти файлов, самостоятельно выходить в Интернет. Также есть планировщик. Правда, работает он немного непривычно. Чтобы указать, когда следует начать выкачку того или иного файла, его нужно выделить и нажать на кнопку **Schedule**. В появившемся окне устанавливается день и время начала выкачки. FreshDownload добавляет в контекстное меню браузера строки **Download by FD** и **Download All by FD**, то есть можно скачать как один файл, так и сразу все файлы, ссылки на которые есть на страничке. Кроме того, программа имеет встроенный распаковщик ZIP-архивов.

Очень оригинальный интерфейс имеет окно зачки файлов (Рис. 3). Кроме привычных сведений о скорости, оставшемся времени загрузки и т.д., пользователь может наблюдать за состоянием трафика, представленным в виде изменяющихся диаграмм. Кстати говоря, единственный нарек на рекламу (иначе это назвать нельзя) — это небольшая кнопка **Today's Hot Stuff**, расположенная рядом с привычными кнопками **Pause**, **Cancel** и **Details**.

Среди недостатков программы — невозможность упорядочивания файлов в списке заданий по разным параметрам. Также программа крайне нетерпелива — она делает только пять попыток соединиться с сервером, после чего прекращает «переговоры».

Lightning Download 1.1.

Разработчик: Headlight Software (<http://www.lightningdownload.com>)

Статус: shareware, \$19.95

Интерфейс: английский

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 1.3 Мб

Где взять: http://dl.filekicker.com/send/file/127392-2UD2/lightning_setup.exe

Внешний вид программы соответствует названию (lightning в переводе с английского означает «молния»). На панели кнопок изображены различного вида молнии, иногда вместе с тучками, так что с первого раза ни за что не догадаешься, какая из них за что отвечает. Поскольку интерфейс черн-белый, выглядит окно программы довольно мрачно. Такое ощущение, что сейчас разразится гроза или случится еще чего похуже. Кстати говоря, «корзинка» для

Одно из достоинств программы, заявленных разработчиками, — увеличение скорости за счет разбивки файла на шесть частей. Но за такой незначительный прирост скорости платить двадцать долларов — жировато. Тем более, что предыдущий менеджер FreshDownload задорно скачет тот же файл, разбив его на целых восемь частей.

Lightning Download не содержит шпионских модулей и рекламных баннеров. Триал-версия работает без ограничений, но только в течение восьми дней.

NetAnts 1.25

Разработчик: Lewis Hong (<http://www.netants.com>)

Статус: freeware

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 1.1 Мб

Где взять: <http://www.netants.com/download/netants.zip>

После установки NetAnts (Рис. 4), в браузере и в системном трее появляется симпатичная иконка с изображением муравья, тянущего тележку. Интерфейс программы очень похож на внешний вид FlashGet. Программа поддерживает «скины». Также можно задавать цветовую гамму вручную.

В левой части окна NetAnts расположены виртуальные папки, в которых, можно легко наблюдать за действиями, производимыми программой. Так, в отдельные папки вынесены файлы, закиваемые в текущий момент, файлы, ждущие своей очереди, файлы, при загрузке которых возникла ошибка и т.д. В другой группе папок NetAnts хранит ежедневную историю зачек.



Рис. 4

Панель инструментов программы настраивается самим пользователем. Сюда можно вывести такие полезные опции, как выключение компьютера по окончании загрузки, добавление задания и т.д., а также убрать ненужные.

Главный козырь программы — функциональность. Здесь есть все опции, которые только можно себе вообразить. Установив NetAnts, вы еще в течение долгого времени будете находить все новые и новые фиш, о которых не могли даже подозревать. Среди возможностей программы — проверка файлов на вирусы, слежение за буфером обмена, автоматический запуск файлов после загрузки. При этом тип таких файлов можно установить вручную. Скажем, поставили вы эмзешку на выкачку, а она, оказав-

шись у вас на винчестере, от радости сама заиграла, сообщая всем, что она уже тут.

Одно из полезных возможностей NetAnts — ограничение скорости загрузки. Трафик можно ограничивать автоматически, вручную или не ограничивать вообще. Эта функция пригодится, если параллельно с загрузкой файлов вы просматриваете веб-странички. В этом случае download-менеджер обычно забирает весь трафик, и странички не загружаются. При ограничении скорости скачивания файла вы сможете путешествовать по Интернету, не обращая внимания на процесс загрузки.

NetAnts поддерживает более тридцати языков, в том числе и родной украинский. Спасибо *Сергею Штанко*, имя которого год значится среди переводчиков.

Программу абсолютно бесплатно для пользователей и поддерживается за счет рекламы. В окне NetAnts баннер занимает почетное место, однако если он и жует трафик, то не так несладно, как тот же Alligator.

Один из недостатков программы — неудобная загрузка файлов с сайтов, требующих авторизации пользователя. Большинство менеджеров зачки в процессе авторизации выбрасывают окно, где необходимо ввести имя и пароль пользователя. NetAnts же «вместо» такого окна выдает сообщение об ошибке. А для того, чтобы авторизоваться, необходимо не забыть заранее прописать требуемые данные в настройках закиваемого файла.

NetVampire 4

Разработчик: Alreft Software Inc. (<http://www.netvampire.com>)

Статус: shareware, \$20

Интерфейс: английский, русский

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 750 Кб

Где взять: <http://www.netvampire.com/fip/vamp4p.exe>

Внешний вид программы оставляет желать лучшего. Загрузка файл при помощи NetVampire, трудно понять, что программа делает в данный момент. Нет ни окна загрузки, ни списка заданий. Правда, справа сверху есть специальное окно, показывающее диаграмму скорости загрузки и размер выкачанного в процентах.

Программа может следить за буфером обмена, а также имеет планировщик задач. NetVampire поможет найти файлы в Интернете, связавшись с одним из серверов, указанных в списке заданий. Среди них Google, AllTheWeb, FTPSearch и т.д. Чтобы найти тот или иной файл, необходимо ввести его в специальное окно поиска. Результаты отобразятся в правой части экрана.

Бесплатная версия ограничений не имеет, но работает только на протяжении тридцати дней.

Конечно же, мы не смогли вложить, даже в наш не столь уж маленький обзор, все существующие «качалки». Однако теперь, когда вы знаете их возможности, надемся, вы больше никогда не будете пытаться тянуть файлы при помощи команды **Save Target As...** Особенно, если их размер превышает один мегабайт ☺.