

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 8(66)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

24.02.2003

4 SIM CITY

DX2 INVISIBLE WAR

НИНА

ДНЕВНИКИ СПЕЦАГЕНТА

ПК ОТ ФИРМЫ
«СДЕЛАЙ САМ»

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. Ефим БЕРКОВИЧ.
Военные реформы, стр. 7.
2. Ростислав МАЛЬКО.
DX2, стр. 8.
3. DAVERT.
Enter The Matrix, стр. 9.
4. Андрей М. aka Scratch.
The Y-Project, стр. 10.
5. Гнат БУРМА.
SimCity 4, стр. 11-13.
6. Дмитрий ЧИТАЛОВ.
NBA Live 2003, стр. 14-15.
7. Вирджин КЕМПЕР.
Search and Rescue 4, стр. 16-17.
8. Алексей КУТЕПОВ.
Нина: Дневники спецгента, стр. 18-19.
9. ПОЛУЭЛЬФ.
Militarism, стр. 20-21.
10. Евгений БЕСКОРОВАЙНЫЙ.
Дуэль в коммуналке, стр. 22-23.
11. Константин УЛЬЯНОВ.
Monopoly: Star Wars, стр. 24-25.
12. Андрей ГОЛОТА.
ПК от фирмы «Сделай сам», стр. 26-27.
13. Максим МИНЮШКИН aka Maxvell.
Firewall'ы на страже безопасности, стр. 28-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐
- 12 ☐
- 13 ☐



В Игрограде, как и в России, 23 февраля провозглашено Днем Мужчин. С этим праздником, а также с окончанием зимы, «Игроградский вестник» спешит поздравить всех читателей и читательниц.

Странник и его тень

Все чаще и чаще разработчики компьютерных игр обращают свои взгляды в сторону кинематографа. Впрочем, это чувство взаимно: как герои игрушек в последнее время начали появляться на больших экранах, так и киноперсонажи частенько переключиваются в виртуальную реальность. Недавно компания **Empire Interactive** объявила о начале работ над игрой по мотивам фильма **Bulletproof Monk**. В данный момент съемки фильма еще не закончены, и скорее всего фильм и игрушка появятся одновременно, примерно на Рождество этого года. Кстати, продюсером **Bulletproof Monk** является известный гонконгский режиссер **Джон Ву**, так что можно предположить, что яркие батальные сцены и моря крови нам обеспечены. Непосредственной же разработкой игры занимается студия **Mucky Foot Production**, знакомая нашим геймерам по замечательному шутеру **Urban Chaos**. Ну а сюжет фильма (и, соответственно, игры) закручен вокруг некоего легендарного бойца-монаха, выбравшего делом своей жизни охрану артефакта *Scroll of the Ultimate*, разделяющего сво-

его владельца практически неограниченными возможностями. Вот, собственно, и все, что известно на сегодняшний день о данном проекте. Как уже было сказано выше, **Bulletproof Monk** должен появиться к Рождеству этого года для платформ PC, PlayStation 2 и X-box.

Спаситель меняет профессию

Компания **Bethesda Softworks** продолжает делать приятные сюрпризы поклонникам культового ролевого сериала *The Elder Scrolls*. На днях она анонсировала второй аддон к *Morrowind* у, который будет носить название **The Elder Scrolls III: Bloodmoon**. Действие игры перенесет нас на заснеженный остров *Solstheim*, расположенный к северо-западу от *Vanderfel'a*. Именно там было создано несколько шахтерских поселений, добывающих для нужд Империи какой-то жутко полезный минерал. Однако скоро стало ясно, что не только добыча ископаемых, но и сама жизнь шахтеров находится под угрозой. Над островом витает проклятие Кровавой Луны, а живущие здесь оборотни — одни из самых опасных тварей, ко-

да-либо появлявшихся в Тамриэле. Понятное дело, что только такой великий герой, как вы, может разобраться в ситуации. Но здесь разработчики подкинули нам один интересный



сложный ход. Да, конечно, вы вполне можете проникнуться плачевным положением несчастных шахтеров и постараться спасти их. Но, возможно, вам больше по душе путь оборотня? Превратившись в кровожадного вервольфа, вы не только обретете новые способности и умения, но и откроете для себя абсолютно новую и необычную сюжетную линию. Оборотни действительно очень сильные. Превратившись в зверя, вы не сможете

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, 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», а также конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В ФЕВРАЛЕ 2003



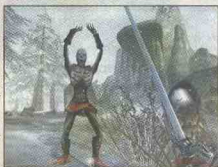
1-й приз:
сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:
тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI
3-и призы:
диктофон Olympus S 725 Silver
колонки CREANIVE SBS 35
мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

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

использовать оружие, но зато получите нешуточные бонусы к силе и ловкости, а удары копьем и зубом не уступают по своей силе артефактному оружию. Короче говоря, выбор за вами. В Bloodmoon, как и во всяком



уважающем себя аддоне, вы найдете огромное количество новых видов оружия и брони и, конечно же, новых противников. Помимо оборотней вам придется сражаться с волками, медведями, ледяными троллями и таинственными существами spriggans. Что они из себя представляют, пока что остается загадкой. Вместо песчаных бурь придется испытать на себе метели и снежные бураны. При создании атмосферы Solstheim разработчики явно взяли за основу древнюю скандинавскую культуру, так что на заснеженных холмах острова нас ждут коллиды безмятных богов, древние молнии, населенные различной нежитью, осязочные ледяные пещеры и, конечно же, здоровенные рыбоборядые бандиты с огромными топорами. Подобно Tribalnoy, Bloodmoon будет представлять собой отдельный мастер-файл, так что вы без труда сможете перенести в аддон своего героя. Кстати, разработчики сразу предупреждают, что Bloodmoon рассчитан именно на хорошо прокачанного персонажа, так что не спешите уничтожать старые сейвы. Релиз The Elder Scrolls III: Bloodmoon намечен на май 2003 года. Ждем с нетерпением. Кстати, на официальном сайте игры <http://www.elderscrolls.com> появилось первая информация о грядущем аддоне. Так что заходите, читайте, смотрите первые скриншоты. Напомним, что права на локализацию и издание Bloodmoon на территории стран бывшего СНГ по-прежнему принадлежат фирме 1c. Непосредственно же переводом займется компания **Акелла**.

В гостях у Готики

Радостная новость пришла к нам из офиса компании **JoWood Production**, которая официально подтвердила давно бродившие по Интернету слухи об аддоне к замечательной ролевой игре **Gothic 2**, созданной немецкой студией **Piranha Bytes**. Действительно, разработчики уже занимаются работой над дополнением ко второй «Готике» и в самое ближайшее время собираются открыть официальный страничку. На ней будет выложено информация об игре, а также представится возможность высказать разработчикам свои пожелания, которые, вполне возможно, будут учтены при

создании аддона. Вот, в общем, и вся имеющаяся на сегодняшний день информация. Будем ждать открытия странички и, естественно, релиза, который намечен на конец мая этого года.

Берегись автомобиля

Компания **Rockstar Games** на днях официально объявила, что PC-версия **Grand Theft Auto: Vice City** появится в продаже в мае этого года. Версия этой игры для PlayStation 2 разошлась огромными тиражами во всем мире. И вот, этой весной мы с вами тоже сможем присоединиться к сообществу великих автогонщиков. Сюжет игры таков. Главным героем по имени **Томми Верчетти**, освободившись из тюрьмы, возвращается в свой родной город (уже знакомый нам по **Grand Theft Auto III, Liberty City**) и принимается за старое. Спустя некоторое время он отправляется с важным поручением в **Vice City** — курортный город на побережье Атлантического океана. Однако скоро выясняется, что Том-



ми подставили, и он оказывается между двух огней. С одной стороны, за ним охотится городская полиция, а с другой — бывшие соработники. В **Vice City** вы найдете огромное количество новых средств передвижения (включая давно обещанный мотоцикл), новые способы мирного заработка (в придачу к таксистскому ремеслу можно будет подработать развозкой пищи), огромное количество зданий, в которые можно будет зайти, и кучу разных других новшеств. Ну и, естественно, нас ждет нелинейный сюжет и множество побочных заданий. В общем, поклонникам серии **GTA** есть чего ждать. Напомним, что европейский релиз **Grand Theft Auto: Vice City** намечен на 16 мая этого года. Ждем с нетерпением.

Юристы тоже люди

«Вы всегда мечтали о том, чтобы попасть в телесериал, поучиться прямо там, в центре событий, в паутине интриг? Или, того лучше, нажать на тайные пружины, плести нити судеб, сводить людей и разводить их вновь?»

Итак, место действия — юридическая фирма, атмосфера — напряженная работа, жесткая конкуренция, подстрекательства, флирт. Успех компании зависит от вашей способности руководить и манипулировать вашими работниками. Нужно всегда быть начеку: реакция на ваши действия непредсказуема; а ситуация в коллективе легко может выйти из-под контроля. Только грамотно управляя людьми, вы сможете заставить их сим-

патизировать друг другу, любить и ненавидеть». Ну как? Вы считаете, что вам по плечу подобное занятие? Тогда симулятор



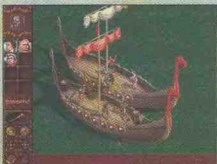
боты юридической фирмы **Портнеры**, на днях выпущенный компанией **Новый диск**, — именно для вас. В игре вам предложат три кампании, по семь миссий каждая, около ста дел к рассмотрению и более двухсот пятидесяти различных игровых параметров, которые можно отслеживать и регулировать в течение рабочего дня.

Один в космосе

Компания **1c** объявила об уходе в печать локализованной версии командного шутера **Farscape**, созданного компаниями **Red Lemon Studios** и **Jim Henson Company** по мотивам известного телесериала. Отныне вы — астроном-исследователь **Джон Кройтон**. Во время проведения разведки отдаленной планетной системы вы совершаете вынужденную посадку в одном из неисследованных миров. Впрочем, это вы думали, что он не исследован. На самом же деле все намного сложнее. Здесь до вас уже побывали люди. Причем, это пришлось очень сильно об этом пожалеть. Разобравшись в сложившейся ситуации, разделаться со злобными пришельцами, спасти остатки земной экспедиции и тому подобные хлопоты — все это ляжет на ваши плечи. Спасенные вами земляне станут надежными помощниками и соработниками и, возможно, не раз помогут в сложных ситуациях.

Кто на князя?

И еще одна интересная новость пришла к нам из офиса компании **1c**. На этот раз крупнейший российский издатель объявил об уходе на «кзопот» второй части ролевой игры **Князь**.



«Зло и Добро поменялись местами. Герой-победитель из прошлой игры стал главным врагом Лесной страны. И

сразиться с ним придется именно тебе. Иследуй новые земли и острова, которые стали доступны благодаря появлению кораблей. Будь сильным, ведь за тобой охотятся не только чудовища, но и разбойники, пираты и воины Повелителя».

Таким образом, у нас с вами снова появилась возможность вернуться в волшебный мир одной из первых российских ролевых игр. Несмотря на то, что «Князь 2» перенял множество черт своего предшественника, разработчики внесли также кучу новшеств, которые должны сделать игру еще более интересной и увлекательной. У нас имеется на выбор шесть персонажей — три мужских и три женских, причем каждый из них обладает уникальным набором навыков и умений. Значительно улучшена и доработана ролевая система. Появились множество новых умений и навыков. Полностью переработана система диалогов.



Новый «движок» позволяет персонажам заходить вовнутрь помещений. Значительно улучшен искусственный интеллект противников и союзников игрока. Естественно, появилось огромное количество новых предметов и оружия. Теперь вы сможете сражаться при помощи кастетов, арбалетов, двуручных мечей и топоров. Претерпела значительные изменения и боевая система игры. Вашему герою будут доступны новые виды ударов, а при желании он сможет сражаться с оружием в обеих руках. Довольно большая роль отводится магии. Вы не только сможете изучать различные заклинания, но и создавать собственные магические бонусы. Это далеко не полный перечень игровых фиш, которыми порадует поклонников RPG второй «Князь». Если вы хотите узнать побольше об этой игре, заходите на официальный сайт (<http://konung.1c.ru/konung2/info.html>).

Костры против тумана

Компания **Axrel Tribe**, знакомая нашим геймерам по замечательной односторонней «Прок и убийца», заканчивает работу над оригинальной игрой **Mistmare**, которая сочетает в себе черты *adventure*, *RPG* и *3D-action*. Сюжет **Mistmare** перенесет нас в мир столь популярной сегодня альтернативной истории. По замыслу сценаристов **Axrel Tribe**, в тринадцатом веке на Европу спустился Туман, загадочная субстанция, несущая в себе смерть для всего живого. Те же, кто не погибал, превращались в ужасных монстров. Примените тайные знания, католическая церковь смогла остановить распространение Тумана и удерживать его на протяжении многих веков. Действие же игры разворачивается

в девятнадцатом веке прошлого века. Именно тогда главный герой — монах-инквизитор **Isador** — получает задание отправиться в «зону Тумана» на поиски Антихриста.



риста. На сегодняшний день работы над игрой практически завершены и, согласно заявлениям разработчиков, мастер-диск должен отправиться в печать не позднее конца марта этого года. Ждем...

Черная девятка

Компания **Majesco** на днях анонсировала новый футуристический шутер с видом от третьего лица, который будет носить название **Black 9**. В этой игре нам предстоит сыграть роль «вольного наемника», волею судьбы оказавшегося в зоне пересечения интересов девяти могущественных кланов, борющихся за власть над миром. Для того, чтобы выжить, нам придется не только научиться мастерски владеть огромным количеством различных видов оружия, но и уметь лавировать среди падающих камней интриг и взаимоотношений между членами различных фракций. Игра создается на движке **Unreal Warfare** и будет поддерживать такую модную фишку как **MathEngine Karma physics**. К сожалению, это все имеющаяся на сегодняшний день информация об этой игре. Небольшую галерею



концепт-артов и первых скриншотов вы можете найти на недавно открывшемся официальном сайте игры (<http://www.black-9.com>).

Со щитом или как?

Прекрасный подарок поклонникам серии **Rainbow Six** преподнесла компания **Red Storm Entertainment**. На днях поступило сообщение об уходе в печать тактического шутера **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield**. Как большинство из вас помнит, в этой игре мы увидим просто небывалый уровень реализма, суперумный искусственный интеллект, замечательную графику, созданную при помощи технологии **Unreal Warfare**, и пятьдесят семь видов сов-

ременного стрелкового оружия, один в один срисованных с реальными прототипов. По крайней мере именно это обещали нам разработчики. А вот насколько их обещания правдивы, мы сможем узнать уже в начале весны этого года. Согласно заявлениям представителей **Ubi Soft**, публишера этого проекта, игра должна появиться в продаже не позднее восемнадцатого марта. Ждем...

На броневинок, товарищ

А компания **Infogrames** решила порадовать поклонников одного из древнейших жанров компьютерных игр — аркады. На днях она анонсировала начало работ над трехмерной игрой **Humvee Assault**. В ней вам предстоит в очередной раз выступить на стороне одного из многочисленных виртуальных антитеррористических подразделений и показать, кто в доме главный. Для уничтожения террористической угрозы вас снабдят легким,



маневренным и вооруженным от колес до башни броневином и отправят казнить по миру и отстреливать толпы террористов. Во время выполнения миссий вам придется побывать в Ираке, Камбодже, Афганистане, Индии и многих других «горячих точках». Естественно, никакого завернутого сюжета или тактического планирования от этой игры ждать не стоит. Infogrames предлагает нам веселую безбашенную аркаду с качественной графикой, красивыми спецэффектами, бесконечной стрельбой и взрывами.

Сто девять «Мерседесов»

Полным ходом идет разработка нового гоночного симулятора **Mercedes Benz World Racing** компанией **Synetic**. На днях на фанатском сайте **Race-Zone** (<http://r2.reddlaw-network.de>) появился полный список автомобилей, которые будут доступны в игре. Всего он насчитывает 109 машин, в разное время созданных компанией Mercedes. Причем все модели автомобилей создавались с использованием технических материалов компании-производителя. Так что, если вам нравятся машины марки Mercedes, рекомендуем внимательно присмотреться к этой игре. Помимо огромного автопарка, Mercedes Benz World Racing обещает нам реальную физику автомобилей, замечательную графику (кстати, использование технологии **3D Landscape Engine** позволит «движку» детально отрисовывать около километра пространства вокруг вашей машины) и гигантский выбор разнообразных трасс.

AGE OF POWER Военные реформы

Ефим БЕРКОВИЧ aka Ранд

В наших прошлых номерах мы уже рассказывали о чарующем мире онлайн-игры «Эра Силы» (www.ao.net.ua), созданном здесь, на Украине, коллективом талантливых программистов и девелоперов. В нем каждый может доказать своим друзьям и оппонентам, кто самый лучший игрок в мире фэнтези.

Собственно говоря, доказать это можно двумя способами. Или борьбой с себе подобными, или уничтожая монстров. Вначале разберем первый вариант. Надо сразу признать, что НПС (монстры) в онлайн-играх очень часто представляют из себя — хмм, даже не

мы же и мана тратится. А маг без маны — практически труп. С другой стороны, маг способен проносить заклинания, передвигаясь по местности, а лучник вынужден стоять во время стрельбы, как вкопанный.

Скажу честно, до последнего времени в борьбе против монстров, особенно сильных, обычно применялись маги. Такому магу достаточно было сколотить перед собой стену, затем спрятаться за ней и, выпрыгнув на несколько секунд, обрушить на монстра стену огня или отравить его. Потом подождать немного, и если монстр не умер, то процедуру повторить. Скажем так, не самое занимательное, однако вполне доходное дело. Естественно, создателей игры такое положение дел не устраивало. Поэтому были созданы специальные виды монстров, невосприимчивых либо к магии, либо к стрелам, либо к прямым физическим повреждениям. То есть, теперь в значимых местах ни один персонаж не сможет драться самостоятельно. Игроки будут создавать группы, что несомненно повысит интерес к игре!



знаю, как сказать точно... Попросту «малышков для битвы». В принципе, это вполне понятно. Если в оффлайн-играх, которые проходят в силу пару раз, баты обычно берут количеством или за определенными характеристиками, то в онлайн-играх, где нет волшебных сейвов и лодки, такой вариант в принципе не годится. Кроме того, как правило, сложно предсказать, сколько именно людей придет убивать ту или иную зверюшку. А ведь согласитесь, есть разница — 1-2 человека идут в бой, или 20-30? Поэтому здесь перед гейм-мастерами встает непростая задача. С одной стороны, НПС не должны быть просто «мусором», с другой, их все-таки должно быть реально убить. Можно констатировать с уверенностью: именно на шорде «Эра Силы» этот вопрос решен с максимальной возможной корректностью. Судите сами.

Итак, у нас в мире есть три вида боевых персонажей: воины, лучники и маги. Воины дерутся в ближнем бою и, естественно, как правило получают удары в ответ. Лучники, понятно, могут атаковать противника издали, однако у них демежд помельше, чем у во-



Предвижу вопрос от тех, кто уже знаком хоть немного с «Эрой Силы»: а как же вызванные магией монстры? Всекие там Духи ножей и Энергетические вихри? Это, конечно, магия, причем зачастую требующая высоких уровней, как в последнем случае, но ведь дерутся-то они вручнью! Опытный маг ведь и демона может вызвать, и элементала, любого из четырех видов. Как же с ними? А очень просто: есть специальный монстр, способный одним контрзаклинанием загнать такого врага туда, откуда он был вызван. А так как крутые монстры по одиночке не ходят, справиться с ними будет весьма и весьма не просто.

Естественно, подобные усложнения должны быть чем-то оправданы. То есть, надо обозначить цель, ради которой за такими монстрами стоит охотиться. Луга, вываливающиеся из них, не всегда решают все вопросы. К примеру, зачем нужно уничтожать одного очень сильного дракона или демона, если можно за то же время убить 10 монстров послабее? Все очень просто. Я думаю, для вас не будет сюрпризом, если я скажу, что в нашем мире есть подземелья. Причем устроены они такие об-

разом, что перенестись в них посредством магии невозможно. То есть их приходится проходить всякий раз заново. И вот представьте себе: на последнем, самом нижнем уровне такого подземелья стоит особый сундук, который можно открыть, лишь уничтожив всех охраняющих его монстров. Содержимое это-



го сундука тоже уникально. Из того, что в нем лежит, можно будет, имея определенные прокаченные умения, сделать доспехи или оружие, даже на всю бригаду. Причем сделать их можно будет только в этом месте: забрать с собой компоненты не получится, уж очень маленький у них срок годности — всего минут 10-15 после извлечения из контейнера. Так что тем, кто захочет обзавестись подобными вещами, придется брать в команду еще и крафтера, и не одного. Это, несомненно, прибавит игре разнообразия, вдобавок усилит команду составляющую. В общем, на редкость удачная находка.

Появятся вскоре и еще один уникальный вид монстров — вампиры. И будут они сразу нескольких видов: одни будут высасывать здоровье (идея, конечно, не новая ©), другие — ману, третьи — стамину. Причем, высасывая что-либо у своих врагов, они будут восстанавливать и свое здоровье.

И еще одна очень интересная находка: особые НПС, которые будут атаковать игроков в зависимости от их статуса. К примеру, одни будут атаковать только убийц, другие — только положительных игроков, третьи — только криминалов. Зачем это нужно? Да очень просто. Вот, к примеру, шахта близ города ремесленников. Ходят в нее обычно только новички. И соответственно, многие ПК (плеер-киллеры — убийцы игроков) ходят туда на них охотиться. А стоит поместить там дракона, который будет атаковать только красных персонажей, и проблема исчезнет сама собой. Такой дракон будет достаточно силен, чтобы защитить всех своих, находящихся возле него. Ну а пока красные будут пытаться его уничтожить, новички успеют убежать за городскую черту, куда убийцам вход заказан.

Так что не сомневайтесь, давайте играть вместе в «Эру Силы», заходите на www.ao.net.ua.



ина, также они не могут носить тяжелую броню. Ну, и маги... У них радиус атаки еще больше, чем у лучников, да и демежд побольше, особенно у заклинаний высших кругов. Однако скорость произнесения каста гораздо меньше, чем скорость стрельбы из лука, к то-

Ростислав МАЛЬКО aka Repel

DX2 INVISIBLE WAR

Обзор первой части см.: МнК № 6 [6]

...Надев защитный костюм, J.C.Denton прошел сквозь радиационное поле и активировал дав реактора. Покончив с этим, он направился в контрольную комнату, где ему повстречался очень наглый механик, мешавший закончить работу.



Впрочем, механик не мог стать большой проблемой — он с хрипом упал на пол, даже не осознав, что в горле у него торчит нож... Включив еще три рубильника, Джейсон приблизился к заветной клавише «Запуск». Он поднес руку и нажал... Поплыли титры... Игра была пройдена... Repel облегченно вздохнул и приготовился ждать следующей части...

А в чем она сила, брат?

Добрые дяди-разработчики надежды Repel'a до и многих других геймеров оправдали. Получив деньги за первую часть, они, видно, решили, что это дело выгодное и уселись клепать продолжение. Как вы сами понимаете, повторить трюк с жуткой графией им никто бы не позволил (сделай они так, к диску бы даже не прикоснулись). И девелоперы взялись за ум и очень старались довести графику до совершенства. Правда, движок Unreal Warfare как был, так и остался, хотя, если верить девелоперам, очень сильно изменился в лучшую сторону. Да, нам обещают высокую детализацию местности, динамические тени (которые даже будут изменяться в зависимости от передвижения источника света или отбрасываемого тень объектами!) и реальный, полностью интерактивный мир. А вот количества миссий разработчики уменьшили, пообещав, правда, что они будут интересными. В этих самых миссиях мы сможем посетить Сизл, Каир, Антарктику (пингинов кормить, что ли ☹).

При прохождении игры очень важно уметь бесшумно скользить за спинами противников, наносить удары в спину, устраивать засады и делать прочие пакости. Во всем этом вам поможет огромное количество «тихого» оружия и, конечно, верный спутник — темнота. Почти все миссии проходятся в ночное время суток, но в этом и вся соль! Обещают возможность прятаться в тени! То есть, если тень будет достаточно густой или полностью будет отсутствовать свет, то без специальных приборов вражина вас не заметит!

Ну что ж, давайте теперь обсудим сюжет. Так вот, через двадцать лет после яростных попыток Поля и Джейсона Дентонов спасти Землю и сделать мир лучше, на тропу войны выходит их младший брат по прозвищу — Алекс. Поскольку младшенький создавался намного позже остальных братьев, он получился намного круче и сильнее. И вот этот юный Терминатор встает на защиту нашей матушки-земли, которая все еще не превратилась в космическую пыль, хотя и продолжает упорно двигаться в этом направлении. Усугублению хаоса способствуют вечные живые террористические группировки и разные религиозные и политические фракции, которые, воспользовавшись нестабильной экономической и политической ситуацией, осложненной всекими вирусами и болезнями, жаждут всемирной власти... Вот вроде и все, что известно на это время о сюжете.

Теперь хочется ответить на волнующий всех вопрос: что будет с самоопределом? Все ОК! Он остался! Но разработчики обещают упростить процесс, и теперь нам не придется стоять перед выбором, какому из двух модов отдать предпочтение. Кстати, апгрейды можно будет не только находить, но и покупать, в том числе и у нелегальных торговцев. Впрочем, в этом случае возможны последствия: аппарат быстро выходит из строя, причем может вызвать цепную реакцию и поглотить соседние, вполне нормальные устройства.

Не могут не радовать сообщения об AI. Кто играл в первую часть, знает, что там боты были очень и очень умными. Ну а здесь... В начале поединка враг постарается определить вашу боевую силу, чтобы понять, как действовать. Если окажется, что вы ему не по зубам, он засядет в

Разработчик: Ion Storm (www.ionstorm.com)Издатель: Eidos Interactive (www.eidos.com)

Жанр: FPS с элементами RPG

Предполагаемые системные требования: Pentium-500, 128 Мбайт оперативки и 32 Мбайт видео

Предполагаемая дата выхода: второй квартал 2003 года

Официальный сайт игры: www.deusex2.com

каком-нибудь укромном местечке, постелив в вас, но под пули лезть не станет. Наконец-то не только мы сможем устраивать охоту на ботов, но и они — на нас. Еще более приятное известие: эти самые боты будут стараться сделать засаду, окружить или просто обойти с другой стороны...

Беседы с NPC превратятся из простого тупа с яростной жесткостью в полноценный разговор. Причем можно будет устанавливать интонацию. Кроме того, NPC смогут адекватно реагировать на происходящее, комментировать то или иное действие, высказывать при этом свое мнение.

Features

Введение action/adventure от первого лица способно сделать из этой игры беспрецедентный проект. Биотехнические модификации позволят вам видеть сквозь стены (всегда закончилось ☹), прыгать на 40 метров, регенерировать поврежденные участки тела и, что самое интересное, становиться невидимым. Еще нам обещают очень точное воспроизведение локаций, таких как Сизл, Антарктика и Каир. Присутствует множество крутейших звуковых и световых спецэффектов. Также очень хороша озвучка, музыка, звуки выстрелов, взрывов и т.д. В общем, стандартные обещания ☺.

Геймплей предлагает различные варианты решений проблем. Возможность нелегального, «сплохойной» решения конфликта, заставляющие игроков учитывать этическую сторону поступка.



Кажется, нас ждет удачная игра, предлагающая динамичное, нелинейное развитие событий, а также сюжет с множеством поворотов и сюрпризов, по ходу которого игроку предоставляется полная свобода действий. Ждем с игры!

DAVERT dabog@ukr.net

ENTER THE MATRIX

К сожалению, никто не может сказать, что такое Матрица. Ты должен увидеть это сам. Морфей

Разработчик: Shiny Entertainment

Издатель: Infogrames

Жанр: action/adventure

Дата выхода: 15 мая 2003 г., одновременно с фильмом The Matrix: Reloaded

Готов ли ты переступить порог реальности? Готов ли ты открыть свой разум? Готов ли ты войти в Матрицу? Если да, то следуй за белым кроликом...

Наверное, именно так и должно было звучать выступление в статье об игре, мир которой уже стал культовым благодаря всем известному фильму «Матрица». Если кто-то не сумел дойти до кинотеатра, не слышал восхищенных рассказов друзей или прожил последние годы в пещере, то расскажу немного об этом гениальном проекте.



Весь сюжет состоит в том, что человечество, само того не ведая, уже многие годы кем-то управляется. Люди живут в виртуальном мире, именуемом Матрицей и питающихся их биоэнергией. Чтобы *homo sapiens* не скушали, на внешесте была установлена The Sims. То есть то, что симулировало бы людям реальную жизнь. Мирно текло их существование, но не все любил The Sims (выбывают и такие ☹), некоторые родившиеся вне матрицы антиглобалисты захотели разрушить эту виртуальность. Но этих людей так мало, а Матрица настолько огромна... Оппозиционеры по одиночке вылавливают людей из Матрицы в поисках Избранного, то есть того, кто сможет существенно помочь им в их нелегком деле. И этим Избранным оказывается простой хакер Нео. Но в Матрице злеевских гостей не слишком жалуют, на борьбу с ними брошены элитные бойцы — Агенты. Матрица полностью покоряется их воле. Им ничего не стоит переступить правила, по которым живут все остальные люди в Матрице. Страшные чистеры эти Агенты ☹. Но Нео — Избранный, и к концу филь-

ма становится круче всех агентов вместе взятых. Он спасает своего друга Морфея, выписывая такие финты, что зрители просто сидят с открытыми ртами.

Но первым фильмом дело не ограничилось, не за горами вторая часть этой трилогии (именно трилогии), которая обещает стать еще более красивой, чем первая. Концепция этого мира и сам сценарий были созданы известными ныне людьми — братьями Энди и Лорри Вачовски, которые принимают непосредственное участие и в разработке **Enter The Matrix**. Это не первая попытка перевести Матрицу на ПК. Помните, поподолски неофициальные моды к Max Payne, где вместо Макса фигурировал Нео. Хоть Макс — это хорошо, но на Enter The Matrix обещает стать лучше (искренне надеюсь).

Что же такого обещают разработчики? Неповторимое кунг-фу, все движения которого смоделированы с помощью технологии **Motion Capture** (более тысячи движений). Кстати, все бои поставлены хореографом рукопашных сцен, господином Yuen Wo Ping'ом, помимо Матрицы, также работавшем и над фильмом «Ангелы Чарли». Так что вы на собственной шкуре сможете узнать, чем отличается «Сжавшийся тигр» от «Скрытого дракона».

Автомобильные погоня, как во всех уважающих себя голливудских боевиках. Дозволено вам будет и похаживать, только не переусердствуйте. Замедление времени а-ля Макс Пэйн, но в этом режиме вы сможете не только падать с двумя Инграммами или танцевать эстонский танец с противниками ☹, но и нарушать правила Матрицы — игнорировать гравитацию, бегать по стенам.

Вы познакомитесь с Агентами, Оракулом и другими личностями. А в реальном мире вам дадут возможность покататься на самом скоростном корабле *Зионского флота* (флота свободных людей). И, конечно же, будет оружие, много оружия.

Ну что, уже спянки потекли? А теперь о сюжете. В Enter The Matrix вы познакомитесь с коллегами Морфея, Нео, Троицы и Ко. То есть с командой похороже корабля, который зовется «Логос» и является самым быстрым кораблем повстанцев. Командиром «Логоса» (то есть коллегой Морфея) является **Niobe**, специалистом по оружию здесь выступает **Ghost**, занимающаяся тем

же, что и Тринити (Троица). А также выступает специалист по телефонным сетям **Sparks**, который выступает оператором во время миссий в Матрице.

Сюжет развивается параллельно событиям The Matrix: Reloaded, но не переплетается с ними. Вы сможете посетить те же места, что представлены в кинофильме, увидите то, что осталось за кадром, но вмешательство в сюжет фильма вам не дано. Кстати, история и сценарий игры писались то же братьями Вачовски, так что в этом плане отступления от канонов «Матрицы» не будет.

Играйте вы сможете как за Niobe, так и за Ghost'а, в зависимости от типа миссий. Расскажу об этих персонажах подробнее. Во-первых, Niobe. Начнем с того, что это предвостановительница прекрасного пола (это я не о дубовом паркет), и она умеет не только строить лазки, но и прекрасно водить «Логос», а также сражаться врукопашную. Она — одна из сильнейших лидеров повстанцев, и стать у нее на пути будет крайне легкомысленным решением. Ghost же предпочитает рукопашному бою огнестрельное оружие. В сражении его мозг и тело работают одновременно, они находятся в гармонии.

Вот и все, что я хотел сказать. И в завершение немного о том, что я думаю об этой игре. Ее, несомненно, нужно ждать, что-



бы CAMOMY побегать по стенам, преодолеть гравитацию, научиться выполнять умопомрачительные трюки, уворачиваться от пуль Агентов, чтобы, наконец-то, взломать Матрицу и докопаться до ее последних байтиков. Натану темные очки и гордо крикнуть: «My name is Davert», хотя в последнем пункте мы, возможно, с вами и не сойдемся ☹. Для всех заинтересовавшихся сообщаю: в мае в игроградскую аптеку завезут красивые пилочки, так что не пропустите свой шанс узнать, что такое Матрица.

Андрей М. aka Scratch Scratch385@mail.ru

THE Y-PROJECT

Разработчик: Westka Interactive**Издатель:** Westka Entertainment**Жанр:** 3D Action/RPG**Системные требования:** не объявлены**Дата выхода:** март 2003 г.

У большинства людей слово «насекомые» вызывает довольно неприятные ассоциации: помойка, изобилие огромных мух, знойный летний вечер, когда не знаешь, куда деваться от докучающих комаров, ну и, конечно же, всеми любимые и почитаемые обитатели кухонных миров — тараканы. Это лишь несколько причин ненависти нашего общества к различным жукам, мухам и прочим (исключением являются, разве что, бабочки и пче-



лы). А знаете, что больше всех ненавидит насекомых? Нет, не соципидеманция, и не мой сосед на комнате, которому становится плохо от вида дохлого таракана. Больше всего ненавидят их ребята из пока малоизвестной компании **Westka Interactive**. И ненавидят их до такой степени, что решили создать игру, в которой можно бы было массово уничтожать всяческих жуков. Сказано, сделано — и вот уж близится момент выхода данного шедевра, и потому самое время рассмотреть, что же нас ожидает.

Обзор, как полагается, начну с сюжета. Итак, наше далекое, но не иррациональное будущее, а именно 2200 год. Человечество достигло довольно высокого уровня развития и начинает колонизировать космос, расселился направо и налево корабль с колонистами, один из которых держит путь к довольно привлекательной и милой на вид планете. И держать ему этот путь приходится очень долго. Ну, в общем, обитателям корабля в скором времени становится скучно, и решают они заняться общественно полезным делом. Не знаю, что послужило тому поводом, но этим полезным делом оказались генетические эксперименты над всяческими насекомыми (с какой целью, опять-таки неизвестно). Длительные эксперименты до тех пор, пока корабль не достиг планеты, и на плану колонистов не на-

валилась уйма проблем и дел. Про насекомых, естественно, все забыли, и те, воспользовавшись моментом, смелись из лаборатории и зажили своей жизнью, активно размножаясь и мутируя.

И вот спустя 70 лет после колонизации планеты, насекомые решили заявить о себе, нападая на города и стирая их с лица планеты. Совершенно офигевшие от такого поворота событий и совсем не готовые к обороне людишки сбегались в один большой город и возвели над ним купол, который должен был защитить их от напасти. Но и эта мера защиты оказалась неэффективной — вскоре купол упал, ознаменовав тем самым начало кровопролитной войны между колонистами и тараканами.

Такой вот сюжетец, интересный и незаурядный. Нам же предстоит выяснить возможность отстоять интересы, права и свободы своей расы. Нам придется ажиться в роль обычного городского парня, которому по неизвестным причинам (то ли из патристических побуждений, то ли повестка из военкомата пришла ☹), приходится стать тем, кто избавит колонистов от противных жуков.

С первого взгляда эту игрушку можно классифицировать как типичного представителя семейства шутеров, типа захват пушки побольше и мочи все, что движется, если бы не многочисленные RPG-шные примочки.

Итак, как утверждают разработчики, на успех тупого мочилова рассчитывать нечего. Во-первых, задания придется получать посредством общения с NPC, коих обещает быть огромное множество. А во-вторых, получить оружие (всего 15 видов) в игре



будет достаточно проблематично: представители насекомых его не используют, поэтому не рассчитывайте, что из только что забытой вами блохи-мутанта выпадет новый пистолет или патроны к нему. Оружие будем получать от представителей двух фракций — ученых и военных. Соответ-

ственно, нам придется выбирать, к какой из них присоединиться, чьи задания выполнять и что выбрать — новый гранатомет или какую-нибудь научную примочку. В зависимости от выбранной вами стороны бу-



дет меняться сюжет и стиль игры. Кстати, можно и вовсе не присоединяться ни к кому, а перебежать туда-сюда по мере надобности. В общем, нелинейность сюжета нам обеспечена, что откровенно радует: ведь даже такую отличную игру, как Max Payne второй раз проходить неинтересно и скучно, а тут каждый раз можно открывать для себя что-то новое.

Теперь о самой игре. Она будет состоять из пяти частей, в каждой из них нас ожидает огромное множество разнообразных миссий, которые обещают быть довольно обширными. Причем по ходу выполнения вышеуказанных миссий нам придется побегать как по открытым равнинам и полям, так и по узким коридорам. И все это будет просто ошеломлять игрока превосходной графикой и прорисовкой — игра создается на последней версии движка *Unreal Warfare*, который порождает нас отличными спецэффектами и прочими красотами. Правда, из всего этого вытекает единственный на сегодняшний день недостаток игры — системные требования. Судя по ролику, который можно скачать с официального сайта игры <http://www.y-pro.net>, и по прогнозам игровых сайтов, требования будут довольно высокими. Так что всем, кто хочет в полной мере насладиться всеми прелестями этого шедевра, придется разбить копилку и потратиться на апгрейд.

Теперь вывод — ждать и надеяться! Нас ожидает прекрасная игра с отличным сюжетом, прекрасной графикой и кучей всяческих красоток вроде различных стилей прохождения и т.д. В общем, будем ждать. Ну, а чтобы сократить время ожидания, можете вооружиться патлочком и сойти на кухню потренироваться на живых тараканах. А вдруг у кого-нибудь из них в голове уже зреют коварные планы по уничтожению человечества ☹?

Объявлен набор на четвертый курс Академии градостроительства и менеджмента при мэрии Игрограда. Новый корпус Академии, со студиями и лабораториями, объявляет День открытых дверей. Желющие с 10:00 могут прийти в демилитаризованную зону квартала реалтайм-стратегий.

Гнат БУРМА man-made@ukr.net

4 SIMCITY

В картоте классических градостроительных стратегий от **Maxis** — долгожданное пополнение. Речь идет об очередном сиквеле седлавшей **SimCity**, увидевшей свет в далеком 1989 году и сра-



жившей даже самых матерых волкодавов гейм-индустрии. Началу сама концепция игры, задуманной тогда еще просто талантливым дизайнером, а ныне главой Maxis Вилом Райтом (Will Wright), казалась на бумаге как минимум чудаковой. В его виртуальной интерпретации управление городской инфраструктурой, планировка, разверстка спального, делового и индустриального районов, кропотливая прокладка линий электропередачи и трубопровода, разбивка скверов и парков и прочие суетные обязанности городского главы превращались в удивительную зовову, доводившую игроков буквально до детского восторга. С тех пор рука Вила приложилась без малого ко всем последующим частям SimCity и к немалой популярной на Западе и, как

минимум, почитаемой у нас игре *The Sims*. Не говоря уже о добром десятке разнонаправленных игр, названия которых содержали в себе ставшее фирменным буквосочетание «Sim»: *SimPark*, *SimAnt*, *SimEarth*, *SimFarm*, *SimsIsle*, *SimLife* и т.д.

Как и предыдущие игры серии, кои оказались великое множество (*SimCity 2000*, *SimCity 2000: Network Edition*, *SimCity 2000: Urban Renewal Kit*, *SimCity 3000* и *SimCity 3000 Unlimited*), **SimCity 4** предоставит игроку возможность возвести и благоустроить город по собственному усмотрению, а также преподнесет несколько весьма оригинальных и полезных нововведений. Генеральный менеджер Maxis Люси Бредшоу (Lucy Bradshaw) по этому поводу выразилась так: «Мы действительно подняли планку и произвели серьезные улучшения, чтобы предоставить игроку более убедительный, трогательный и полноценный SimCity, чем когда-либо».

Те весомые изменения, о которых говорила госпожа Бредшоу, бросаются в глаза уже через несколько мгновений после запуска игры. Если помните, в предыдущих частях SimCity игроку предлагалось отстроить на выбор один из реально существующих городов: Токио, Чикаго, Хьюстон, Нью-Йорк и т.п., а под городскую застройку отводился один-единственный, но достаточно большой участок. Так вот, в SimCity 4 реально существующие города сменились **Регионами**, состоящими из множества сегментов разного размера, каждый из которых является потенциальным участком для возведения города. Среди уже за-

Разработчик: Maxis

Издатель: Electronic Arts

Жанр: экономическая стратегия

Системные требования:

✓ **минимальные:** PIII 500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, DirectX 7.0, 1 Гб на диске, CD-ROM 8x;

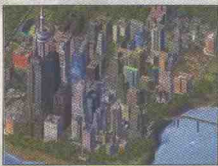
✓ **рекомендуемые:** P4 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дата выхода: конец 2002 года

готовленных разработчиками регионов присутствуют Лондон, Берлин и Сан-Франциско. Работать с ними — сущее удовольствие. И даже не потому, что их территория воссоздана с поразительной скрупулезностью и достоверностью. А по той простой причине, что некоторые их сегменты уже заняты реально существующими районами и окрестностями. Перед игроком предстанут берлинские *Spandau*, *Konradshöhe* и *Tegel*, а также лондонские *Fulham* и *Kensington*. Воссоздать центральные районы этих городов разработчики все же не решились. Но уверяю вас, все на своих местах: будь то слегка крутоватые изгибы лондонской Темзы или крошечные воды берлинской Шпрее, безмятежная гладь озера Серпентайн на территории Гайд-парка или же ветвистые шпальды небольшого озера в Ридженс-парке.

В придачу к готовым регионам игроку дана возможность создать собственный. Точнее, его примитивную заготовку, ведь редактор региона располагает лишь двумя типами поверхности: водная гладь да унылая степь. Ни заснеженных гор, ни извилистых рек, ни глубоких каньонов, каковыми изобилуют заготовленные регионы, вы тут не встретите. Непонятно лишь, почему нельзя было сделать автоматическую генерацию ландшафта и зачем заставлять игрока вручную доводить свои бескрайние пустоши до ума. По сравнению с SimCity 3000 местность выглядит намного глаже и гармоничней — бывлой схематичности и уловности в разбивке карты и след простыл.

Застроенные сегменты можно соединить между собой посредством дорог, линий



электропередачи и водопроводных труб. Контакты и договора с соседствующими городами, некогда приносящие немалые борщи, были бесцеремненно отгнаны разработчиками не то что во второй, а даже

вовсе на третий план. Предоставленная авторами возможность потрогать излишки воды или электроэнергии и кучами зловонного мусора выглядит по крайней мере пошло. Да и серьезной прибыли от такой коммерции ждать не приходится — хватает лишь на поддержание парочки



детских площадок и крохотного скейт-парка. Кроме того, близлежащие города могут сползти на и по-лодейски приманить ваших жителей более лояльными налогами или хорошей системой здравоохранения, отсутствием коптящих заводских труб или гражданских беспорядков. Именно поэтому игрок должен постоянно держать нос по ветру и прислушиваться к ностальгиям своих советников насчет интересов и нужд своих граждан.

Даже сведущим игрокам перед началом активной градостроительной деятельности я бы посоветовал пройти коротенькие обучалки. Они помогут свыкнуться с некоторыми изменениями в привычном режиме мэра, а также ознакомиться с новинкой четвертой части — режимом бога. Отныне игрок ответственен за две противоположные виртуальные ипостаси: божественную и мирскую. Божественная,



собственно, проявит себя в полной степени лишь на стартовом этапе развития вашего города. Именно с «режимом бога» связано модное нынче словечко «терраформинг», а также слегка измененный, но, впрочем, неизменный набор карательных-дидактических акций и катаклизмов, подчас вносящих некое разнообразие в размеренную жизнь вашего города. Но об этом чуть позже.

Итак, выбрав наиболее приглянувшийся сегмент региона, игрок незамедлительно попадает в «режим бога» и с помощью разнообразных инструментов вправе отредактировать любую часть вверенного ему участка, как только того пожелает. Будь то возвышенный бугор или отлогая горка, отвесная скала или невысочное плато, метеоритный кратер или узкий каньон

с быстротечным горным потоком у основания, глубокий овраг, небольшая балка либо бездонная пропасть. Кроме того, созданный вами ландшафт можно приподнять или опустить по отношению к уровню моря, разровнять или подвергнуть эрозионным процессам, расчлечь водными потоками либо нафигурить озерами и прудиками, живностью и растительностью.

Как только косметические работы с местностью будут полностью закончены, игрок сможет перейти в «режим мэра», при этом потеряв возможность изменять ландшафт. Именно «режим мэра», впрочем, как и прежде, является сердцевинкой SimCity 4. Сюда входит прокладка дорог и улочек для системы налогообложения и оптимального финансирования муниципальных зданий, обеспечение надлежащего уровня образования, здравоохранения, общественной безопасности, электрификации и водоснабжения, организация рекреационных зон: парков, скверов, культурных и спортивных заведений.



Игрок по-прежнему ответственен за разверстку промышленного, делового и спального районов, каждый из которых делится на три подвиды, в зависимости от плотности застройки. Разработчики также добавили специальную фицу, благодаря которой во время зонирования больших участков узкие улочки будут автоматически размещаться в оптимальных местах для более эффективного использования земли. Престижность того или иного участка определяется целой группой факторов. Сюда входит и уровень общественной безопасности и здравоохранения, образования и чистоты окружающей среды, рынок труда, обеспечение электроэнергией и водой. Естественно, никто не захочет жить возле мусоросжигающего завода, ездить на работу в другой конец города с тремя пересадками, пропугиваться улочками, где бушуют стычки между бандами или группировками или же ловить рыбу в прудике возле трубы, сливающей токсические отходы. Поэтому настоятельно рекомендуется четко отделять производственные секторы от непроизводственных. В SimCity 4 рельеф приобретает огромное значение, и наконец можно будет возвести город на холмах. Да, теперь можно строить любые сооружения на склонах, но их крутизна отныне играет существенную роль при возведении зданий — на очень крутом склоне вы не сможете ничего построить без предательной подкладки, не разровняв строительную площадку.

В том редком случае, когда все городские запросы будут добросовестно удов-

летворены, город начнет стремительно разрастаться — район за районом, окрестности за окрестностями, околотки за околотками, подчас одаривая своего плута прият-



ными сувенирами вроде великолепного особняка на холме, блестящего черного лимузина или же пышной статуй. Но с ростом города будут расти и хлопоты: очистить загрязненную воду, отгородиться зелеными насаждениями от промышленного смога, унять рост преступности и дорожных пробок, переработать смещающие мусорные завалы и унять радиоактивные испарения. И все это при немалых финансовых затратах.

Бывалые градостроители давно свыклись с мыслью, что на относительно скромные 20 000 симолеонов можно наладить вполне неплохую стартовую инфраструктуру в составе небольшой электростанции, водного насоса, школы, лечебницы, пожарного и полицейского департаментов. Жаль, но большинство навыков, накопленных в предыдущих частях SimCity, игрокам придется забыть. Ибо неуклонное следование подобному общепринятому стандарту быстро поставит городского главу на колени перед кредиторами, а те уж своего не упустят. Стартовая сумма симолеонов пятикратно возросла, но и финансовая модель игры претерпела разительные изменения. Она стала отнюдь не хуже, скорее, правдоподобнее и ожесточеннее.

В SimCity 3000 список издержек ограничивает финансированием сферы общественной безопасности и транспорта, здравоохранения и образования. Но отныне в ежемесячной финансовой подде-



ржке будет нуждаться даже самая крохотная часть вашего города, и это помимо издержек на строительство. В некогда безбедном и наивном мире SimCity, подпадавшем на жизнь тихого периферийного советского городка, произошли разительные перемены. Жизнь внезапно

переметнулась в грязное русло капиталистических отношений, а некогда доблестные горожане превратились в огромную армию нахлебников, расточителей и тунеядцев, мало-помалу иссушающих родник вашего бюджета. Построили детскую площадку — будьте побед-



ны уплатить месячную стоимость в 10 миллионов, скейт-парк — 25, водопроводную башню — 50, школу (детшкам на радость) — 400, мусоросжигатель — 1000, международный аэропорт — 1750, отомную электростанцию — 3000. К тому же, даже самый крохотный сегмент водопровода или линий электропередачи, туннелей подземки или узкой улочки тоже тянет деньги, грозя ускорить общегородское разорение.

Единственной спасительной соломинкой, позволяющей избежать осуждения бюджета и экономического краха, по-прежнему является система налогообложения. Ее крепкие шпальцы контролируют финансовый поток всех девяти подвидов жилищной, индустриальной и деловой зон, определяя при этом общественные настроения. Обязательно согласуйтесь на правительственные предложения о постройке испытательного ракетного полигона или хранилища ядерных отходов. Хотя у ваших жителей немного испорчено настроение, зато прибыль поступать в казну будет немалая. Вот только строить эти здания рекомендуется подальше от города, ведь ваши горожане не фоллаутовские мертвяки, любители радиации, да и живут они не в железобетонных бункерах, чтобы спрятаться от неверно пущенной ракеты.



Если помните, в SimCity 3000 каждое муниципальное здание играло свою определенную роль, и хотя иные из них имели некий радиус действия, это носило сугубо условный характер. Несколько лечебниц, построенных рядом где-то на окраинах, с ликвой обеспечивали высокий уровень

здравоохранения во всем городе. Подобное положение дел касалось и полицейских участков, пожарных депо и учебных заведений. Но в SimCity 4 ситуация кардинально изменилась — отныне каждое административное и муниципальное здание будет иметь вполне функциональную зону влияния, отображаемую на экране в виде яркого круга. Если в SimCity 3000 суммарная эффективность работы той же лечебницы оценивалась при разглядывании соответствующих таблиц и диаграмм, то теперь нам сразу же демонстрируют радиус действия, уровень локального финансирования, численность докторов и коек для заживавших граждан. В школе вам предложат отрегулировать количество школьных автобусов, курсирующих по городу, а также количество учеников и учителей. В полицейском участке вы сможете отрегулировать число патрульных машин и максимальное количество удерживаемых заключенных, ведь наличие тюрьмы на первых порах развития вашего города больше не является необходимым.

Реверансом The Sims'у, на движке которого игра и разрабатывалась, является умственно утративший в начале статьи Сим-режим. С его помощью игрок сможет им-



портировать персонажа из The Sims или создать нового, с последующим сценением в любой из домов вашего города. Личные мнения этих человечков выгнели знакомую по предыдущей части газету, некогда собиравшую полезную информацию о жизни граждан. Теперь достаточно зайти в Сим-режим и узнать у какого-нибудь созданного тобой человечка о том, что его не устраивает десятичасовой рабочий день на уроневах рудника без перерыва на обед. И то жить в сырой землянке, постоянно защищая припасы от мутировавших белок и местной шпаны в конце концов надоедает. А полиция в его районе, мол, появляется раз в год, и то лишь для того, чтобы повесить парочку нераскрытых преступлений на первого попавшегося пешехода-нарушителя. Да и водитель школьного автобуса никогда не подбирает его детишек, опасаясь, что за это время у него сожгут весь бензин, снимут дворники или парочку шин.

Сим-режим откровенно развлекателен и, невзирая на достаточно дельные замечания и сетования, носит сугубо декоративную функцию. Для более подробной и актуальной информации существует целый ворох таблиц, графиков и диаграмм, которые с прежней достоверностью отображат ин-

тересующий вас аспект развития города и все связанные с ним проблемы.

Ну а если услуживать вашим гражданам у вас нет больше сил, вы всегда сможете вернуться в режим бога и заказать какую-нибудь небесную кару. Список массовых бедствий, которые можно наслать на город, основательно преобразился. Знакомые по SimCity 3000 токсическое облако и огромный водоворот, нашествие саранчи и бомбежка космическим мусором были безжалостно устранены. На смену им пришли молния, извержение вулкана и шалости здоро-



вненного робота. Сей унылый список пополнит уже известные торнадо, пожар, падение метеорита и землетрясение.

Следует сказать, что движок у игры симовский, а следовательно графика по-прежнему двухмерная. Но это отнюдь не означает, что она не стала лучше. В отличие от SimCity 3000, каждая частичка вашего города живет своей жизнью. Дорогу будут асфальтировать на ваших глазах, уплывающая свежий асфальт шустрыми катками, строители будут возводить дома, начиная с фундамента и заканчивая внешней отделкой уже готового дома, параллельно разравнивая площадки для небольших автостоянок и садов. Горожане разгуливают по тротуарам, переходят или перебегают дороги, общаются или попросту резвятся дети, в парках и скверах запускают воздушных змеев, восседают пикники или сиют праздничношатающиеся. Возво работает магазины и магазинчики, киоски и супермаркеты, небольшие конторы и огромные деловые центры. Дороги запружены гудящими машинами, грузовиками, автобусами и прочим транспортом. Теперь мы можем наблюдать смену дня и ночи, и это здорово влияет на жизнь города — ночью улицы опустеют, в окнах жилых домов загорится свет, и лишь редкие машины со включенными фарами будут тревожить ночную идиллию.

В целом SimCity 4 мне напоминает канатоходца, выступающего под куполом цирка, в жоржик свете софитов и прожекторов. Поставив ногу на канат, этот хвостик, немного покачиваясь, делает первые робкие шаги, пытается найти равновесие. Именно эти шаги самые волнующие во всем представлении. Это миг, когда он сбрасывает вызов законам физики и возможностям собственного тела. И вот равновесие найдено — аттракцион мерно и однообразно подходит к концу. Аттракцион, который смотрят ради нескольких волнующих мгновений.

Во Дворце спорта Игрограда стартовали соревнования среди лучших баскетболистов Западного полушария. Спешите подобрать современных Гололофов!

Дмитрий ЧИТАЛОВ alonegamer@ukr.net



Мечты сбываются...

Представьте, что вы коренной житель Нью-Йорка. Сложно? Постарайтесь, дайте лицу для воображения. Сегодня баскетбольный матч... Гигантский стадион, яркий ослепляющий свет прожекторов, десятки развлекающихся флагов, свисающих из-под громадного купола. Мастерски созданный антураж поражает своим величием. Трибуны бит-



ком набиты зрителями. Тонны съеденного попкорна, декалитры выпитого пива и лепсиколы, тысячи глаз, устремленных в центр игровой площадки в ожидании появления героев сегодняшнего дня. Громкопослышный голос комментатора заставляет вздрогнуть многих болельщиков и на секунду заглушает хруст семечек и орехов. «Сегодня выпадает редкий шанс увидеть битву титанов! Los Angeles Lakers и San Antonio Spurs здесь и сейчас решат, кто из них сильнейший!» По залу разносится одобрительный гул.

Ну как? Завороживает? Хочется больше, реальней, а еще и самому поучаствовать? Не надо бежать оформлять загранпаспорт, визу и покупать авиабилет на родину баскетбола. Идите в ближайший CD-магазин, после чего за символическую плату в домашних условиях можно будет с головой окунуться в мир NBA.

I love this game!

Своеобразие американской культуры определяется в основном большим количест-

вом национальных видов спорта. Бейсбол, баскетбол, американский футбол, Sims'ы — все они одинаково любимы и почитаемы в далеких Соединенных Штатах. Баскетбольная лига NBA известна во всем мире своими звездами, а также зрелищностью и посещаемостью матчей, немаловажно высокими гонорарами игроков и еще более недостижимым уровнем игры. Естественно, EA Sports не могла пройти мимо такого лакомого кусочка, постаравшись перенести всю красоту и неповторимость спортивного праздника на экраны наших мониторов. Серия NBA Live достаточно долго существует и рождает своих поклонников. Разработчики, не изменяя своим традициям, почти каждый год с завидной регулярностью выпускают очередную серию этого спортивного симулятора, улучшая и привнося все больше и больше приятных новшеств. Очень радует, что девелоперы не собираются в ближайшее время останавливаться на достигнутом, делая и холяя свое детище, стремясь угодить всем категориям баскетбольных фанатов — от новичков до ветеранов. Итак, диск в CD-ROM'e, мяч в руках, мышка в зубах — начинаем!



Первой неприятной неожиданностью, с которой придется столкнуться еще до начала игры, а именно в процессе ее установки — необходимости наличия на компьютере Internet Explorer'a 6.0. Если таковой отсутствует, программа установит настоя-

Разработчик: EA Sports

Издатель: Electronic Arts

Жанр: спортивный симулятор

Системные требования:

Минимальные: PII-450, 64 МБ ОЗУ,

16 МБ видео, DirectX 8.1, Internet Explorer 6.0;

Рекомендуемые: P3-800, 256 МБ ОЗУ,

GeForce 2, DirectX 8.1, IE 6.0

тельно предложит исправить эту досадную оплошность. Нет смысла спорить о недостатках и достоинствах этого Интернет-браузера, но лично мне это стало в обузу в силу «тормозности» IE 6.0 по сравнению с более ранними версиями продукта. Думаю, настоящих поклонников это ни в коей степени не должно остановить, и после длительного копирования в реестр и копирования файлов вы сможете без досады созерцать на рабочем столе иконку NBA Live 2003.

После запуска игры в качестве вступительного ролика вы сможете посмотреть мастерски сделанную на движке игры и переснятую в MPEG-формат подборку наиболее красивых и зрелищных игровых мо-



ментов. Но заставка — не более чем дань моде, многократный ее просмотр несколько не повысит профессионализм и уровень игры, так что не будем на ней задерживаться. Мельком бросив взгляд на успокаивающее желтое главное меню, выполненное в стильном современном дизайне, останавливаемся на выборе типа игры. Пункт

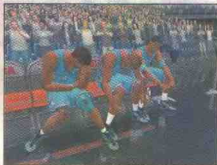
Играть сейчас — специально для тех, кто на подсознательном уровне ненавидит асы, чьи команды и настройки. Выбрав две команды, форму для них и сложность, без всяких проволочек в минимально короткий срок можно углубиться в процесс игры. Для новичков предусмотрен режим **Тренировка**. Один баскетболист, одно кольцо и огромный пустой зал. Помогает освоиться с управлением, которое, кстати, довольно несложное и вполне интуитивное. **Один на один** — продолжение обучающей программы юного спортсмена. Урезанный вариант **стритбола**, в котором, в отличие от «Тренировки», присутствует один-единственный противник. Зато есть уникальная возможность поиграть в баскетбол на пляже в окружении скачущих зевков. Жаль, искупаться после этого нельзя ☹. **Сезон** — режим для опытных игроков со стажем. Проведите свою команду от турнира в

дивизионе до финала чемпионата. **Play-off** — для опытных, нетерпеливых. Дивизионный турнир при этом пропускается,



и битва за кубок NBA начинается уже с матчей серии play-off. **Управление командами** — для истинных фанов. Посадите Майкла Джордана на скамейку запасных и наблюдайте, как он тоскливо взглядом провожает стайку самоуверенных новобранцев, один за одним вклинивающих слэм-данки в кольцо противника. Также здесь можно купить-продать игроков или же создать своего, с неповторимыми данными, биографией и т.д. Если ни одна из предложенных команд не соответствует вашему взыскательному вкусу, создайте свою и обеспечьте умелой игрой ей славу и известность.

И вот, после продолжительных колебаний выбор сделан. Ткнув мышкой в первый попавшийся или в давно и горячо любимый клуб, наконец-то можно в полной мере наслаждаться изрядно преобразившейся графикой. Без малого два года для разработчиков не прошли зря — в качественно переработанном движке с трудом узнается его хромоающий собрат из *NBA Live 2001*. Забудьте кучи и сквадные подергивания баскетболистов из прошлых частей — все движения стали плавными и отточенными, количество всевозможных финтов выросло в несколько раз, фигуры спортсменов понравились новими полигонами, став похожими на настоящих людей, без досадных упоматов и нервности. Появилось новое действующее лицо — тренер — главный герой многочисленных скриптовых



сценек. Вечно кричащий, то на игрока, опматривающего усевшегося на его место, то на старенького седого судью. Похитански свистящий в два пальца, он органично вписывается в созданную девелоперами атмосферу спортивного состязания. Единственное, нет, не нарекание, скорее предложение — хорошо бы, если б для лучшей презентабельности после окон-

чания каждой четверти на экран компьютера выскакивала не надоедливая менюшка, а симпатичные девчонки из группы поддержки. О графическом исполнении *NBA Live 2003* можно было бы говорить долго и только хорошее, если бы не зрители — бич всех спортивных симуляторов. Убогие кучки пикселей, способные лишь на монотонное размахивание корявыми ручками — жалкое зрелище.

Узнаваемость игроков, их сходство с подлинными звездами из NBA возросло не столь существенно, но все же заметно. Все лица, как ни прискорбно, подобны друг другу, за исключением некоторых оригинальных черт. Кроме различий по цвету кожи, росту, весу и прическе, особо впечатляет присущая каждому баскетболисту уникальная манера игры. Акробатические слэм-данки Коби Брайанта резко отличаются от тяжеловесных, помоящих калюшу, а если повезет, то и шит, бросками Шакила О'Нила. Последнего, кстати, очень трудно будет заставить забить трехочковый, даже при самом удачном стечении обстоятельств. Если же вы не заядлый поклонник NBA, то определить специализацию баскетболиста поможет картинка, которая загорается возле имени, когда игрок



активен. Довольно удобно, правда, не всегда соответствует действительности.

Искусственный интеллект значительно продвинулся. Поступки игроков, управление которыми заврено компьютеру, стали более взвешенными и обдуманными. Прогривающаяся команда противника теперь не тупит беспробавно перед самым окончанием матча, затягивая драгоценное время, а совершает быстрые атаки, прессингует, фолит в надежде завладеть мячом. Процентное соотношение удачных бляштов выросло в несколько раз. Обидно, что в большинстве случаев мяч после этого обязательно улетает в оут. Кстати, потерять мяч, особенно на высоких уровнях сложности, — теперь пара пустяков. AI этим моментально пользуется, даже иногда злоупотребляя бесконечными dribблингами.

Немного отгорчил не до конца проработанный алгоритм поведения товарищей по команде. Во время атаки соперника они спокойно пропускают ведущих бамбодриров в трехочковую зону, а после неудачного броска подбавить самостоятельно мяч для них — непосильная задача. Но как говорится, плохому игроку AI мешает ☹. Так что, несерьезно искать причину поражения в неумелых действиях собственной команды.

Что касается игрового процесса, то принципиальных изменений в геймплее нема-

го. Аркадная составляющая по-прежнему сильна, а доля реалистичности, опять же, скромно и несущественна. Нечеловеческая выносливость виртуальных баскетболистов никак не вяжется с идеологией жанра симулятора. Даже с включенной усталостью без проблем можно провести весь матч стартовой пятёркой, не сделав ни одной замены. А система реализации штрафных бросков? Прimitив. Но не стоит слишком



далеко углубляться в дебри критики, лучше забыть обо всех просчетах и ошибках, чтобы в полной мере насладиться потрясающей играбельностью *NBA Live 2003*. Вся непередаваемая гамма эмоций, которую переживает и зритель, и тренер, и баскетболист, лавиной обрушивается на голову счастливицу, запустившего игру. Стоит ли говорить, как замирает сердце во время решающего броска на последней секунде матча, какое моральное и эстетическое удовлетворение испытываешь после профессионального, чуть не циркового слэм-данка и с какой гордостью потом просмотривешь мастерски смонтированный повтор? Словом не описать, это нужно пережить самому. Поклонникам баскетбола рекомендуется играть три раза в день по два часа вместо эти.

To the game!

Несмотря на все нововведения и улучшения, маловероятно, что *NBA Live 2003* существенно расширит свою более чем скромную, по сравнению с ормией фанатичных фифафоров, игровую аудиторию. Поклонники, игравшие и любившие предыдущие части, с распростертыми объятиями воспримут новую, а геймеры, доселе игнорировавшие игры серии NBA, вряд ли бросятся только ради любопытства раскупать 2003-ю.

И напоследок хочется сказать вот что: разработчики из EA Sports действительно отлично знают свое дело. И хоть их продукция и не претендует на истину в последней инстанции, она максимально приближается к идеалу, оставляя далеко позади всех конкурентов. Несмотря на узкие, как для спортивного симулятора, жареные рамки, девелоперы всесторонне развивают игру, устраняя ранее допущенные ошибки и погрешности. Если баскетбол для вас не пустой звук, если у вас когда-нибудь возникало желание хотя бы приблизить форму игрока NBA, пусть бы и виртуальную, не нужно медлить ни секунды — новостройка *NBA Live 2003* будет всегда рада новым посетителям.

Вирджин КЕМПЕР jaguar@torbo.com

Служба Спасения

Search & Rescue 4

Вьетнамский Апокалипсис

СЛУЖБА СПАСЕНИЯ

Каждый день на улицах города происходит авария, каждый день случаются пожары, каждый день человек попадает в какую-то беду, и когда уже не остается надежды, приходят они. Это не Чип и Дейл и даже не Бэтмен и Робин, это просто спасатели, и их задача прежде всего спасти не мир, а человеческую жизнь.

Разработчик: S&R4 — InterActive Vision;
S&R:VME — Ablaze Space

Издатель: Мультитрейд

Системные требования: P3 800 МГц,
128 МБ ОЗУ, 32 МБ видео, 1ГБ — жесткий диск

— Вызывали, шеф? — спросил я, зайдя в кабинет Рэнда.

— Да, вызывал, — не спеша ответил Глюк.

— А где Рэнд?

— Рэнд ушел. Некоторое время я буду выполнять его обязанности, — Глюк порхал у Рэнда в столе и достал оттуда небольшую папку. — Я слышал, ты у нас летать на вертолетах умеешь.

— ?? На вертолетах? Да вы что. В жизни никогда умел.



— Нет, ты не понял, — также спокойно ответил Глюк, — ты умеешь летать на вертолетах.

— Да не умею я.

— А я говорю — умеешь, — Глюк положил на стол M-60.

— Ладно, уговорили, умею.

— Вот и хорошо. Тут поступило одно задание, как раз для тебя, — бросает на стол папку, я читаю название «Найти и спасти».

— Отчет должен быть через две недели. Все, можешь идти, агент.

Я вышел и закрыл за собой дверь.

— А шеф говорил, что его уговорить будет трудно, — послышалось из-за двери.

Назад в прошлое

Эх, не нравится мне таким образом начинать статью, но видимо, выбора нет. Так. Давайте вернемся на несколько лет назад, в то время, когда компания **InterActive Vision** выпустила первую часть игры под названием **Search and Rescue** (в русском переводе «Найти и спасти»). С ее помощью люди, уставшие от стрельбы и взрывов, могли влезть в шкуру пи-

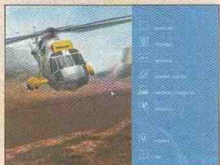
лота спасательного вертолета и участвовать в разного рода операциях. Несмотря на высокий уровень реализма и приличную на то время графику, игра получилась порицовой. Причина тому — огромное количество всевозможных глюков. В общем, недолго думая фанаты симуляторов поставили на этом проекте клеймо «полный отстой».

Но подобный факт никак не повлиял на моральный дух разработчиков. Через некоторое время проявилась вторая и третья части игры, в которых многочисленные баги были исправлены, графика улучшена, а реализм стало еще больше. В разряд хитов они, правда, так и не перешли, но на втором месте прочно обосновались. На этой серии **Search and Rescue** якобы был закончен. До сегодняшнего дня...

Потому что, потому что мы пилоты...

И вот недавно компания «Мультитрейд» издала **Search and Rescue 4: Coastal Heroes**.

Вообще, сам факт появления уже четвертой части игры говорит о многом. Как правило, игровые сериалы так долго не живут, даже самые великие проекты редко когда переваливают за цифру «три», тем более за короткий промежуток времени. Что, впрочем, вполне понятно: очень сложно создать действительно хорошее продолжение, внести не только графические, сюжетные, но и более глубокие изменения, поэтому если серия живет долго, то она обычно деградирует. Вспомните хотя бы, что натворила ком-



пания 3DO с великим некогда **Might & Magic**, который, если рядом с M&M появится цифра десять, похоже, скоро побьет все рекорды (ну, не все... прим. ред.).

С **Search and Rescue 4** дело обстоит по-другому. Игра стала не только лучше

предыдущих частей, но и многих нынешних симуляторов. Как и раньше, вы выступаете в роли пилота береговой охраны (отсюда и название **Coastal Heroes**). Игровой процесс остался прежним: спасение утопающих, доставка пострадавших в госпитали, перевоз груза и т.д. На учтите, никаких стихийных бедствий вам показывать не собираются, так что забудьте о полетах над вулканом или какой-нибудь взрывающейся АЭС. Ситуации, в которых нам разрешат принять участие, окажутся



гораздо проще. Например, на барже один из рабочих упал и сломал себе ногу, ваша задача — доставить его в госпиталь, а после выполнения задания вернуться на базу. Всего имеется 90 миссий, из которых десять — тренировочные, а еще десять — «Свободные полеты». Думаю, что же такое «свободный полет», объяснить надо. В этой компании у вас нет конкретного задания, ваша задача — просто летать, причем как можно дольше. Зачем? Дело в том, что некоторые миссии будут для вас закрыты до тех пор, пока вы не полетаете определенное количество реального времени (от этого также зависит ваш ранг).

Вам предлагается три вида вертолета:

✓ **ВК-177 С-1** — подходит для простых миссий. Небольшой по размерам, маневренный, имеет хорошую скорость. Максимальное время полета — 3 часа;

✓ **НН-65 «Дельфин»** — достаточно универсальный вертолет, годится почти для любых миссий. Хорошая грузоподъемность, скорость чуть выше, чем у предыдущего, имеет небольшие проблемы с маневренностью. Максимальное время полета — 3,5 часа;

✓ **ШН-3 «Морской король»** — одним словом, грузовик с пропеллером. Эдакая здоровенная машина с огромной грузоподъемностью. По скорости он, конечно же,

отстоит, да и маневрировать им тяжело. Вертолет подобного типа рекомендую использовать в миссии, где нужно далеко летать и много перевозить. Максимальное время полета — 8,5 часов.

Помимо вышеперечисленных характеристик, вертолеты также будут снабжены прожекторами, дворниками (для уборки



капли воды с лобового стекла), спасательным тросом, видеокамерой и прочей аппаратурой. В состав нашего экипажа входят два медика с носилками, медик для спуска по тросу, водолаз-спасатель, бортмеханик (он сообщает нам о повреждениях вертолета).

Как я упоминал выше, в Search and Rescue 4: Coastal Heroes очень высокий уровень реализма. Иногда даже появляется ощущение, что ты пилотируешь не виртуальную модель, а настоящий вертолет. То же самое касается и пистолетов. Если они могут двигаться, то они непременно будут размахивать руками. Не забыли разработчики и о влиянии погоды на полет, если на дворе сильный дождь и ветер, то лучше не подниматься высоко, а то ветер запросто может разбить ваш вертолет о скалы или землю.

Во время миссии вам предоставляется возможность самостоятельно решать, каким способом вам лучше спастись пострадавшего. Вы можете либо приземлиться и высадить медиков с носилками, либо же спустить медика на тросе. Конечно же, это не означает, что вы должны сбрасывать на голову пострадавшему альпинисту водолаз, если конечно, альпинист не тонет ☺, точно так же вам не удастся высадить на воду медперсонал с носилками.

Еще я хотел бы рассказать вам об одной очень интересной фишке. Площадь полета в S&R4 составляет 200 кв. км. Иногда вам будет попадаться миссия, в которых нужно долететь до точки, расположенной на расстоянии 150 км. Вот и представьте, сколько часов реального времени вам предстоит давить на кнопку «газ». Давы мы не проводили половину игрового времени за тупым полетом в одну сторону, парни из InterActive Vision внесли в игру «Скачок во времени». Что это такое. Весь огромный ландшафт разбит на четыре части (по 25 км каждая), как только вы подлетите к границе одной из них, вам сообщат, что необходимо совершить временной скачок. В момент скачка программа загружает элементы следующей части ландшафта. Если же вы не успели сделать скачок, то программа выполнит его автоматически через некоторое время.

Графика

Как и обещали разработчики, движок в S&R4 не подкачал. Вертолеты прорисованы прекрасно, как снаружи, так и внутри. Все надписи и приборы выглядят очень реалистично. Ландшафты вызывают не менее положительные чувства. Разве что море немного не получилось, а так смотрится вполне неплохо.

Нельзя не вспомнить и о камере, которую вы можете свободно вращать, настраиваясь на тот вид, который удобен вам. Также в игре присутствуют нейтральные люди-объекты, кстати, теперь похожие именно на людей, а не на зубочистки, машины, моторные лодки и яхты, а также здания непонятного предназначения. Никуда не исчезли и спецэффекты. Пыль, поднятая лопастями, следы на воде от того же, огонь и так далее — все это есть, причем выполнено качественно.

А вот за что разработчиков следует похвалить, так это за их лень. Ну, неужели так трудно нарисовать руки на штурвале управления? А то выходит, что пилот ведет вертолет с помощью телекинеза. Потом очень большая загадка, откуда появляется водолаз, если вертолет внутри пустой (телепортировался он что ли). Стыдно, товарищи, стыдно.



Что касается озвучки — к ней претензий я не имею. Музыка хорошая, я бы даже сказал, отличная, очень хорошо подобраны саунд-треки. Звуки тоже ничего, по крайней мере, раздражения не вызывают.

Джойстик или мышь — вот в чем вопрос

S&R4 имеет большое количество настроек, так что теперь каждый сможет подогнать управление под себя. Также вы не должны забывать о регулировании уровня реализма. Разница между уровнями очень велика. Взяв, к примеру, хотя бы процесс запуска двигателя. На легком уровне вы вполне обойдетесь с одной кнопкой, а вот на высоком — вам понадобится минимум три клавиши. Так что если вы ветеран овискиберспорта, то джойстик вам в руки, высокий уровень реализма и вперед, за орденами. Ну а если вы начинающий пилот, вам вполне хватит и стандартных клавиатуры и мышки.



Вывод можно сделать один — если вы устали пилотировать летающие топки, если вам надоело видеть кровь, если вы не хотите больше взрывов и трупов, то

Search and Rescue 4: Coastal Heroes — игра за вас.

Спасатели во Вьетнаме

Вместе с Search and Rescue 4: Coastal Heroes на рынке также появился проект под названием Search and Rescue: Vietnam-MedEvac от компании Ablaze Space. Непонятно только, зачем было ставить марку Search and Rescue на игру, действие которой разворачивается в период войны во Вьетнаме. Ведь главной изюминкой серии являлись полеты вдали от боевых действий, а тут нас заставляют действовать на поле боя и вытаскивать оттуда раненых. Странно одноко.

Хотя в принципе игра получилась не менее интересной, чем предыдущая. Основных изменений всего три. Первое — это большая вменяемость территории. То есть во время спасательной операции в вас ненароком может угодить ракета и пуля. Так что теперь придется все делать быстрее. Вторая особенность — подбор миссий. Всего имеется 11 тренировок, 10 кампаний «свободного полета» и 79 миссий. Большая часть из них проходит прямо на поле сражения. Кроме того, в некоторых миссиях наш вертолет придется использовать не по назначению — ведь мы будем заниматься не только спасением, но и доставкой солдат и груза на поле боя. Ну и третье нововведение — вертолет у нас только один UH-1 Huey. Имеет очень хорошую скорость, но малую грузоподъемность, причем напичкан всякого рода спасательной аппаратурой. Впрочем, не это главное. Главное то, что наша «птичка» теперь вооружена небольшим, но убийным пулеметом (не тридцатимиллиметровым, конечно, но сойдет). Только не думайте, что вам будут давать задания типа «крайнейте вражескую военную базу с землей». Пулемет нам понадобится только для того, чтобы прикрывать медиков. Хотя с другой стороны, патроны у нас завсегда (бесконечно), так что можно прикрывать так, что и воевать потом будет некому ☹.

Вот вроде бы и все нововведения. Все остальное по-старому. То же графика, тот же смысл игры, те же недочеты.

Последний полет

Это не add-on и уж тем более не игра серии «Найти и спасти». Это абсолютно отдельный проект, просто с идентичным движком и задумкой. Собственно, проект выполнен вполне



не качественно — красиво, интересно, относительно оригинально. Так что братья спасать не тяжело, лишь бы патронов на всех хватило ☺.

Редакция благодарит компанию «Мультитрейд» за предоставленный компакт-диск.

Следите за приключениями наследницы Вольфа Мессинга и Мата Хари. Это не Хэйт Ашер и даже не Рио-де-Жанейро. И хотя обстановка похожа на стамбульскую, это всего-навсего новое здание в квартале азиат.

Алексей КУТЕПОВ aka Alex

НИНА

ДНЕВНИКИ СПЕЦАГЕНТА

Разработчик: Lemon interactive

Издатель: Мультирейд

Жанр: Action\Quest

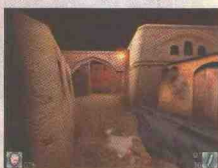
Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-450, 64 Мб ОЗУ;

✓ **оптимальные:** P3-633, 128 Мб ОЗУ;

✓ **рекомендуемые:** P3-1 ГГц, 128 Мб ОЗУ

Был обычный зимний день. Я уже битый час бродил по рынку «Петровка» в поисках игры своей мечты, в которую мог бы погрузиться полностью, забыв про все свои проблемы. Ничего не найдя, отправился в Д3ВР. Еще пос-



ле часа блужданий нашел Ранда и сверился у него, прошла ли моя кандидатура. Он ответил положительно, а я от счастья чуть не выпрыгнул из штанов — удержал ремень. Но радость быстро испарилась. То есть не сразу, она еще переливалась радугой, когда Ранд протянул мне диск с координатами здания, хмура и лицемерно бубня: «Вот ваше первое задание, желательна вернуться живым». Но потом вдруг я услышал вот что:

— А, кстати. Вам понадобится операция по изменению пола.

Наступило глухое молчание.

— Какая пластическая операция? Зачем? Какое это имеет отношение к человечеству?

— Без философии, пожалуйста, молодой человек, у меня мало времени. Вот вам направление к хирургу — прямо, в конце коридора.

И тогда я сделал самую большую ошибку в своей едва начатой карьере. Я решил

обмануть шефа. Я переехал в женщину, покрасил губы и постарался пройти в здание. Но меня остановили стражи порядка и отвезли в тюрьму, приняв за извращенца-трансвестита. А через некоторое время меня вызволил Бэтмен, тот что с хвостом. И уговорил сделать операцию.

Ну вот, а теперь пришло время рассказать вам о новой игре по имени «Нина». Начну, пожалуй, с жанра: перед нами не просто экшен по типу всех-убью-один-останусь, а смесь экшена и квеста. Что это нам дает, спросите вы (или не спросите), отвечу: это значит, вам придется не просто ходить и уничтожать все, что движется, а думать, разгадывать головоломки, искать выходы, применять предметы — квестить, в общем. Сейчас читатель на меня разозлится за то, что я не ввел его в курс дела. Исправлюсь: отныне вы — девочка Нина, но не просто девочка со двора, а боец элитного антитеррористического подразделения. То есть вам придется сдвинуть с террористами мирового масштаба, ваша цель — спасти мир (да-да, все тот же мир), но как!

Вам с Ниной не будет скучно, благо геймплей хорош, очень хорош. Миссии будут проходить в самых разнообразных уголках



планеты — это красиво и не надоедает. Кроме того, в игре очень удобное игровое меню.

Теперь давайте посмотрим, что у нас с графикой. Здесь все в порядке — разрешение от 640×480 до 1600×1200. Детализация в игре, пожалуй, заслуживает отдельной пох-

валы: все элементы выглядят так реалистично, что монитор превращается как бы в аквариум с виртуальным миром — берн сапач и лавишь рыбка. Со звуком вообще супер. Диалоги на высоте, видно, писал профессиональный сценарист. Озвучка тоже не подкачала, все на должном уровне. Особенно приятные песни поют умирающие.

Наша Нина не только владеет полным арсеналом и новейшими технологиями, она еще и экстрасенс. То есть ей ничего не стоит ус-



тановить контроль над жертвой (такой себе гипноз) — это позволяет ей получать необходимую информацию, которая очень поможет в дальнейшем успешно продвигаться по миссии. Приведу пример. В самом начале игры я заблудился, не знал, куда идти, потом увидел какого-то чурбана, тот давай поливать по мне, я ему ответный огонь, убил. После этого на экране загорелась надпись: «Важный информатор убит, миссия провалена». Тогда я загнул лиса с самого начала, но вместо того, чтобы убить гада, я уклонился от пуль, подбежал к нему и нажал Е. Нина тут же принялась колдовать. Так я узнал координаты следующей точки (короче, куда идти).

Эта игра требует от игрока не только умения хорошо стрелять (хотя и это тоже немаловажно), в ней серьезный акцент сделан на тактическое ведение боя и на ловкость игрока. Кроме того, игрок обязан иметь хорошую реакцию, чтобы вовремя заметить врагов и уклониться от их пуль. И самое главное: человек, играющий в «Нину», должен уметь при-

нимать важные решения за очень короткое время: опоздал на попсекудму — смерть, Game Over. И не забудьте про терпение, здесь вам не Брюс Виллис, поливать огнем всех подряд не получится, надо действовать обдуманно,



не лезть под пули во время перестрелки, переждать самые перебои.

А теперь давайте поговорим о наших врагах. Опять пример. Враг начинает по мне стрелять, у него заканчиваются патроны. Обычный террорист убежит, и в это время его легко убить. А элитный террорист будет прятаться и после перестрелки любой ценой постарается вас уничтожить. В общем, вы поняли. Кстати, небось слышали о такой новой фишке — слух и зрение ботов. Пробираетесь вы, скажем, через кусты, ветки трещат, шатаются, а патруль все видит. Имейте в виду, у них автоматы, так что для вас это может плохо кончиться. Да, неприятные порки, но мне нравятся: ходят как живые, да все прислушиваются, присматриваются.

Управление очень простое, кто хоть раз играл в стрелку, без проблем все поймет. Карты самые разные — и тебе широкие просторы, и узкие коридоры. Вообще, карты — один из козырей игры. Физика на высоте, очень классно смотрится, как убитые терро-

ристы выпадают из окон, кричат и шмякаются. В физической модели игры мне очень понравилось передвижение предметов, особенно тележки. Когда убивали вражину, она роняет автомат (драматично), раскладывается по полу (красиво), постепенно вокруг растекается кровь (живописно) — стоишь, смотришь, а душа рвется. Кстати, вид дается от первого лица, но в ключевых эпизодах (например, когда вас отправляют на тот свет) камера отодвигается, взгляд уходит из тела. В общем, все как в жизни.

О минусах. В игре нет функции сохранения, оно происходит автоматически, когда игрок проходит очередной эпизод. К большому сожалению, нет мультиплеера. Но зато в эту игру хорошо играть вдвоем: один разгадывает квесты, а второй освобождает мир от отбросов общества. Такой себе реальный кооператив.

Оружия много и на любой вкус. Если вы любите совершенно секретно убивать всех по одному, пожалуйста — вот вам пистолет, если вам милее горы трупов — берите автомат (только не забывайте менять обойму). Вы



можете пройти уровень, выполнив задание и по ходу убив лишь пару-тройку террористов, а можете уничтожить всех до одного.

Короче, игра классная и вполне заслуживает вашего внимания. От всех геймеров Украины хочу поблагодарить компанию «Мультитрейд» за локализацию на территории Украины такой прекрасной игры. А еще спасибо компании Мультитрейд за любезно предоставленный мне диск.



Прим. литредактора. Ну что, прочитали до конца? Понравилось? Это чтоб знали, кокую дрянь мне иногда присылают. Что делать — переписывать сначала до конца? А что переписывать? И что писать? Бежать на «Петровку» за диском с игрой, пробиться над прохождением (игрок из меня никудышний — работы много) и писать свою статью под чужим именем, задерживая производственный поток? А почему бы просто не развлечься? В конце концов, нечасто ведь в нашем еженедельнике попадают такие статьи — стараемся все-таки. В общем, такой себе литературный парфроз получился — где урезал, где приправил своим, но в целом к авторскому стилю отнесся бережно: но то ведь он и автор, чтобы его любить и лелеять. Аж самому понравилось. Было гораздо хуже. Вот бы еще авторский гонорар прихватить — хотя бы половину ☺.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Sim City 4

Во время игры нажимите **Ctrl+X** для активирования консоли, где вы можете набрать следующие коды и нажать клавишу **Enter**:

WeaknessPays — получить много денег (Simoleons);

FightThePower — отключить требования по электроэнергии;

HowDryIAm — отключить требования по воде;

You don't deserve it — открыть все награды;

Stopwatch — остановить часы;

WhatTimeIsIt — установить время;

WhereRUFrom — изменить место, откуда вы родом;

CityHelloMyNameIs — изменить ваше имя;

SizeOf — установить размер;

TastyZots — вкл/выкл всплывающие подсказки.

Carmageddon — The Death Race 2000

Нажимайте **~**, затем вводите **hereCome** для активации режима кодов. Те-

перь, снова нажав **~**, вводите один из кодов для активации соответствующей чит-функции:

cash — дополнительные деньги;

openLevelsGuv — выбор уровней;

invincible — невидимость;

setCar <название машины> — сменить машину;

car makeal <название машины> —

добавить компьютерного противника;

ai off — отключить компьютерных противников;

ai on — включить компьютерных противников;

peds off — убрать пешеходов;

peds on — включить пешеходов;

version — показать версию игры;

adventure — активировать мини-игру;

addPowerUp <название> — получить

нужный Bonus;

lastlap — стартовать с последнего круга;

lastcheckpoint — сделать пройденным

все необходимые позиции, кроме последней;

WasteAll — уничтожить все машины;

damage_multiplier <число> — увели-

чить урон от столкновения;

enablebuy — все машины доступны для покупки;

breakCar <название машины> —

повредить выбранную машину;

setCarAPO — все усовершенствования;

wasted — все машины вылетают;

setlevel — выводит список доступных

уровней;

setlevel <название уровня> — выбор

уровня.

Отключить лимит времени — Вниман-

ие: этот процесс потребует редактирова-

ния игрового файла, сделайте его копию

перед изменением. Используйте текстовый

редактор для изменения файла **options.txt**,

находящегося в каталоге **assets**. Найдите

строку **USE_TIMER** и измените ее значение

на **0**. Или включите режим кодов, затем вве-

дите код **addPowerUp Timer frozen!**

Дешевые машины — Внимание: этот

процесс потребует редактирования игрового

файла, сделайте его копию перед измене-

нием. Используйте текстовый редактор для

изменения файла **Car_Descriptor**, находя-

щегося в каталоге **car**. Измените в нем цен-

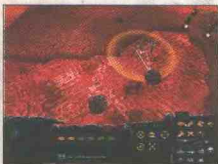
у всех машин на **1**.

Посветя это здание, вы можете еще раз задуматься о том, насколько быти Старкрафт-кланы. Вопрос совершенно неоднозначный. Если бы на них не было спроса, то практичнее было бы довершить строительство не занимаясь бы их возведением.

ПОЛУЭЛЬФ call_of_ctulu@mail.ru



Планета сделала еще один оборот вокруг оси. На Земле закончился день. Люди в больших городах постепенно разбрелись по домам. Тихая ночь. Даже собаки боятся нарушить своим резким лаем священную тишину. Хотя какие к черту собаки. На дворе начало четвертого тысячелетия. Уровень цивилизации достиг апогея. Странно, но люди практически не изменились, все также влюбляются, же-



нутся, работают, объявляют войны, закупают мир. А также спокойно спят в эту прекрасную ночь. Они не знают, что за ними наблюдают тысячи глаз. Это глаза врага, которому чудно создание, он полон злости. Сущность врага — это война, захват, разрушение. Он не мыслит себя без этого. И он напал. Напал на людей в эту тихую беззвездную ночь. Напал с неба. Как стервятник.

Как же враг жестоко ошибался. Если бы он прочитал хоть одну книгу из истории Земли, он бы обошел эту проклятую планету десятой галактической дорогой. Враг не сделал этого и ему придется на собственной шкуре ощутить всю тяжесть противоречивой сущности рода человеческого. Эта тяжесть раздвинет его...

Преамбула

Мне ли вам говорить, дорогие читатели, что в Корее любят Starcraft. Любят нездоровой любовью. Миллионы рядовых корейцев от мала до велика были безнадежно зомбированы игрой. Бесспорное творение Blizzard в этой стране возведено в ранг культа на государственном и подпольном уровнях. Одним из проявлений культа явля-

ется клонирование Великого и Могучего S. Удивительно, но эти люди совершенно не стесняются открыто заявлять о старкрафт-подобности своих творений и, мало того, ГОРДЯТСЯ этим. Конечно, никто не хочет признать собственную несостоятельность и полностью копировать оригинал, поэтому даже корейские разработчики очень стараются привнести в игру что-то новое, не забыв при этом принести в жертву богу Старкрафту либо интерфейс, либо стратегическую составляющую (в извращенной форме), либо концепцию мира. Мне по долгу службы досталось изучить один из таких экземпляров. Встретились, гвоздь программы — «Милитаризм». Гип-гип ура, бурные и продолжительные аплодисменты.

Сделано в Корее с любовью (к Старкрафту)

Давным-давно в далекой-далекой Солнечной системе, на просто-таки недостроенную планету Земля, напали отвратительные инопланетяне. После короткого, но героического сопротивления эта планетка пала под ударами грозного неприятеля. Как известно из скарбного опыта фашистской Германии, пройтись огнем и мечом по чужой территории не так уж и сложно, но вот удержать ее — та еще задачка. Так и случилось с нашими милыми захватчиками — империей Малкари. Не до конца сложенные земляне подняли



волну сопротивления и весьма успешно начали пнуть оккупантов поганой метлой со своей home planet. Очень радует то, что боевые действия будут разворачиваться не только на потешке-Земле, но и на других определенных планетах, таких как Луна, Марс etc.

Разработчик: Archosaur Studio
Издатель: Summitsat Entertainment
Жанр: 3D-RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-400, 128 Мб, 16 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** P3-800, 256 Мб, 16 Мб видео

Вот такая незамысловатая завязочка незамысловатого сюжета. Он мог бы получиться более симпатичным, если бы разработчики взяли за основу, ну... например, вступление вашего покорного слуги (скромный я ☺). Хотя, по-моему, для стратегии сюжет так же важен, как для РПГ — графика, то есть важен, конечно, но не является перво-наперво. Поэтому простым разработчикам охуудость воображения.

От того, за кого вы собственно будете играть в сингле, и зависит судьба человечества. Сначала ваша задача — охладить



пыл горячих земных парней, а потом, забыв о былых победах, дать пинка под зад зеленому человечку (жаль, но их смазливые инопланетные мордашки мы так и не увидим — только технику). Мало, всего-навсего две расы, хотя с таким сюжетом по-другому и быть не может ☹.

Думаю, многие не согласятся со мной в определении игры «Милитаризм» как клана «Старкрафта». Потому что в данном случае слышна схожесть наблюдается только в области интерфейса и апгрейдов. Также же ограничение на численность отряда (проще, теперь можно объединять 16 юнитов). Очень похожее древо технологий, с незначительными улучшениями атаки и защиты и минимумом каких-либо других оригинальных изысков. Нужно отметить, что Archosaur все-таки усовершенствовали SC-интерфейс, добавив в него такую фишку, как отображение юнитов и зданий. Очень действительно и удобно получилось, не надо все время клацать по карте, искать нужное сооружение и давать ему установку на строительство, достаточно просто найти иконку с его изображением на панели управления — и дело в шляпе. Проще, все равно возникает резкое ощущение deja vu. Интерфейс — лицо игры и очень важна составляющая геймплея, поэтому крути не крути, а игрушку все-таки придется признать ключом. Ну и ладно, не впервой.

Что вам не нравилось в «Старкрафте»? Правильно — графика! 3D-дизайнеры не

зря едят свой хлеб в неизвестной корейской конторе. Тут с этим все в порядке (ну почти все). Модели юнитов и зданий просто прекрасные, даже при максимальном приближении смотрятся весьма и весьма прилично.

Их анимация тоже радует глаз. Механические ноги инопланетной техники реалистично двигаются, гусеницы ее земного аналога оставляют следы на поверхности. Эффекты — взрывы, вспышки лазеров, фозеров и прочей дребедени — все на уровне. Как прикольно отлетает башня танка при попадании снаряда. А если приблизить камеру во время боя... Кстати, камера реализована просто идеально. Приближать-удалять ее — это банально. Есть возможность вешать положение камеры на «горячую» клавишу. Что очень удобно — не надо все время мучиться с осточертевшими PageUp, PageDown в поисках оптимального решения. Разработчики 3D-RTS редко когда удосуживаются ввести в игру нормальную камеру, что часто просто на корню убивает геймплей.



Текстуры поверхностей я бы поставил твердую четверку. Они (за редкими исключениями) довольно неплохи. Морс, Луна, земная пустыня — все отлично. Дизайн уровней немного скудный, можно было бы еще что-то, кроме гор, добавить, но это не так существенно. Единственное, что меня убilo (в плохом смысле), — это вода и берега. На одном из скриншотов видно реку. Кошмар. По воде неестественно быстро расходятся дурацкие круги. Ужас. Берега квадратные. Только не подумайте, что у моего Радеона проблемы с антиалиасингом. При-

чем этого безобразия надо искать в кризисах Archaos Studio. Корейцы меня просто поразили своей любовью к H_2O . Как вам понравятся «красивые», отдающие красным озером и рекой в марсианских пустышах Марасм. Хорошо хоть на Луне марей не попадали, иначе бы я разбудил соседей своим смехом.

Еще немного о достоинствах камеры. Представьте себе, в этой стратегии есть не бой Редчайший случай. В жизни бы не посмотрел на небеса, если бы не начал вернуть туда-сюда ношу ненаглядную камеру. Очень милые тучки красиво плывут по красному или синему небосклону (тыфу-тыфу, на Луне тучек нету ☹). Приятно, черт побери.

Звук сделан добротно, но не больше. Скрежет двигателя, свист лазера, взрывы. Нельзя не вспомнить о музыке. Долго не мог понять, почему музыкальная тема в главном меню вызывает у меня непроизвольную улыбку. Так это же она! «Полицейская Академия»! Не один в один, конечно, но очень похоже. Общее впечатление от музыки никакое. Стандартная стратегическая мурра. Качество — ниже среднего. Никакого тебе изменения мелодии между боями и мирной жизнью. Одно сплошная тягостинота, которую очень быстро хочется сделать потише.

Но не графикой и музыкой едиными, как говорится. Что же еще может предложить геймеру «Милитаризм», кроме весьма неплохого (но не то что бы идеального) визуального ряда.

Основой военной стратегической игры являются собственно боевые действия. Конечно, есть еще сбор ресурсов и клевание армии. В нашем случае этот аспект упро-

щен донельзя. Юнит класса «бтрак» отсутствует. Ресурсы представляют собой некий кристалл с определенным запасом энергии, пришельцы и люди высасывают энергию из кристалла, тем самым получая возможность строить здания, штамповать войска и проводить типа научные исследования. Строительство происходит по-разному. У землян довольно оригинальным махомором постройки возводят конструкторы, а у пришельцев здания рождаются из других зданий. Ничего особенного и уж тем более сложного. Остается сосредоточиться на войне, что в принципе неплохо.

У обеих рас очень много юнитов, как наземных, так и летающих. Одинаковые по классу юниты у противоборствующих сторон обладают разными характеристиками, а значит, есть, где развернуться стратегической мысли.

Например, чужие имеют способность к регенерации (как это, интересно, техника регенерирует ☹), а людей «елит» добрый ремонтник в бронемашинке. Приводить полные описания юнитов я не стану, ибо это скучно. Скажу только, что сложилось впечатление некоторого нарушения баланса. Хотя это и не так уж заметно, но производило впечатление некоторой сложности на фоне всеобщей легкости.

А вот поведение противника оставляет чувство неудовлетворенности. Как-то вяло и с вялой несхожей AI нападает на вашу линию обороны. Большими старкфраксовскими толпами никогда не бежит и с какой-то обреченностью ждет, пока вы накопите «ударной кулака» и разорвете в клочья его базу. Да, мечта ленивого человека — не особо напрягаясь вынести огромную орду неприятеля. Уровни сложности отсутствуют по определению. Мочить беззащитного врага иногда очень весело, а потом становится скучно.

Я думаю, что в мультиплеере было бы совсем по-другому. Причем многие функции интерфейса ясно намекают на то, что игра заточивалась именно под многопользовательскую.

Почти все миссии сделаны по шаблону. Вынеси базу, накопи ресурсы, спаси генерала, а потом отведи его туда-то и т.д. Подача информации, как минимум, неинтересная. Кушые брифинги из пары предложений никак не способствуют поднятию интереса к сюжету, а вызывают только стойкое отращение. Сразу вспоминаются прикольные межуровневые миссии из Starcraft, особенно тот, где один тип из отряда пехотинцев с серьезным лицом открывает термоядерный чемадончик, в котором охлаждается пиво ☹. Что стоило сделать нечто подобное? Видимо, недостаток чего-то, но будем уточнять чего.

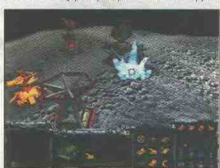
Настроение также очень сильно портит отсутствие сейфов. Особенно при маньяческой одержимости игры время от времени показывать нам рабочий стол Винды. Ну! Еще немножко! Еще чуть-чуть, и я накоплю эти зловещие пятисот тысяч нерушим! [sensored] Воспринимает Windows 98! Почему корейцы не сделали Save Game, да меня так и не дошло, ну не понимаю я одновременно тупых вещей и комментировать их не собираюсь ☹.



Вывод, если не догадались. Собственно, а зачем все это я выше писал — все равно очень многие захотят увидеть именно эти несколько строчек, выносящий мой вердикт игрушке ☹. Вопрос, за чем писал, риторический, а вердикт объявить придется. Так вот, с удовольствием играть в «Милитаризм» может в принципе каждый, кому нравится прикольная графика (неизвестности квадратных берегов не считаясь). А также кого утомили сложные современные стратегии. Кто захочет просто расслабиться, весело, не напрягаясь, помочив врага разношерстными юнитами. Также и мультиплеерщиком посоветовал бы взглянуть на игрушку.

Он самый

Вывод, если не догадались.



Собственно, а зачем все это я выше писал — все равно очень многие захотят увидеть именно эти несколько строчек, выносящий мой вердикт игрушке ☹. Вопрос, за чем писал, риторический, а вердикт объявить придется. Так вот, с удовольствием играть в «Милитаризм» может в принципе каждый, кому нравится прикольная графика (неизвестности квадратных берегов не считаясь). А также кого утомили сложные современные стратегии. Кто захочет просто расслабиться, весело, не напрягаясь, помочив врага разношерстными юнитами. Также и мультиплеерщиком посоветовал бы взглянуть на игрушку.

Он самый

Вывод, если не догадались.

Собственно, а зачем все это я выше писал — все равно очень многие захотят увидеть именно эти несколько строчек, выносящий мой вердикт игрушке ☹. Вопрос, за чем писал, риторический, а вердикт объявить придется. Так вот, с удовольствием играть в «Милитаризм» может в принципе каждый, кому нравится прикольная графика (неизвестности квадратных берегов не считаясь). А также кого утомили сложные современные стратегии. Кто захочет просто расслабиться, весело, не напрягаясь, помочив врага разношерстными юнитами. Также и мультиплеерщиком посоветовал бы взглянуть на игрушку.

Он самый

Вывод, если не догадались.

Собственно, а зачем все это я выше писал — все равно очень многие захотят увидеть именно эти несколько строчек, выносящий мой вердикт игрушке ☹. Вопрос, за чем писал, риторический, а вердикт объявить придется. Так вот, с удовольствием играть в «Милитаризм» может в принципе каждый, кому нравится прикольная графика (неизвестности квадратных берегов не считаясь). А также кого утомили сложные современные стратегии. Кто захочет просто расслабиться, весело, не напрягаясь, помочив врага разношерстными юнитами. Также и мультиплеерщиком посоветовал бы взглянуть на игрушку.

Сегодня в Университете лекция на тему «Что такое режим hot-seat». Но поскольку рабочих мест на всех не хватает, то садитесь по двое за одну машину.

Евгений БЕСКОРОВАЙНЫЙ eugen-3d@mail.ru <http://win.by.ru>

ДУЭЛЬ В КОММУНАЛКЕ

Классно проводить время в компании друзей — что может быть лучше? Но, если такая компания все время приспичивает за компьютером, то бывает скучно. Один во что-то играет, а все остальные — «ватыкают». И делают вид, что очень нравится им это познавательное занятие. Дабы такого не происходило, надо иметь в запасе парочку игршек, которые рассчитаны на несколько человек. Данная статья посвящена именно тому, как сделать времяпровождение с приятными более приятным ☺.

Жаль, что современные многопользовательские игрушки для одного компьютера можно сосчитать на пальцах, причем не обращая даже к нижним конечностям ☹. А если вспомнить старину — практически в каждой игрушке красовалась гордая надпись *Hotseat* или *2 players*. Так что в поисках такого «добра» придется вернуться в 90-е годы минувшего столетия.

Первая игрушка нашего обзора именуется **Triplane Turmoil**. Она представляет собою захватывающую стрельку на самолетиках. Это не обычная леталка, с последующим отстрелом всяких супостатов. Вся битва разворачивается

Самолеты различных стран отличаются не только цветом, но и скоростью, максимальной возможной количеством топлива и вооружением. Перед вылетом мы сами выбираем, чего и сколько с собой взять.

В опциях игры доступно множество настроек, начиная от повреждений при столкновениях и заканчивая союзами стран. Таким образом очень интересно поиграть четвером, два на два (правда, как сможет на клавиатуре разместиться такое количество рук, остается вопросом). Предлагается 6 различных карт. Присутствуют и одиночные кампании, за каждую страну — разные! Такая вот простенькая стрелька задрота поднимает настроение и дух. Ее размер — 1.8 Мб, выкачивать отсюда: <http://www.megabaud.fi/~teemut/freetrip.zip>.

Очень популярная дуэлка скрывается под названием **Liero**. Эта игра представляет собой пародию на Worms, только сражаться вам предстоит не целым взводом червячков, а всего одним. Два червя отстреливают друг друга из огромного арсенала: всевозможные пулеметы и гранатометы, бомбы и мины, винтовки-дробовики, бластеры и ракетометы. Экран разделен на 2 части, в каждой из которых в центре внимания — по червяку.

В опциях доступно множество настроек. Присутствуют 4 режима игры: **Kill'em All**, **Game of Tag**, **Capture the Flag** и **Simple Ctf**. Первый — стандартный десматч, второй — игра на время, третий и четвертый — захват флага. Все виды игры знакомы нам, но реализованы они не очень добротно, поэтому играть веселее на десматче. Игра замечательная, интересная, динамичная и прикольная. В Интернете существует масса дополнений к ней: оружия, скины, звуки, уровни, редакторы и т.д. (например, на сайте <http://www.lieroextreme.com>). Игра стоит того, чтобы хранить ее на виндустере. Размер — 300 Кб, скачать отсюда: <http://home.wanadoo.nl/zanderz/lieronet/download/liero.zip>.

Если же дуэль на 2 человека, как в Liero, вас не устраивает, то рекомендуем игрушку **Molez** — продолжение темы сражения червей. Улучшенная графика, бо-

лее качественно проработаны эффекты, более совершенный звук и музыка с легкостью компенсируют малое количество средств для убийства — всего 17 ☹. Но ничего, нам хватит ☺. Поддерживается до 4-х игроков (правда, последнему геймеру потребуются джойстики). В общем, если Liero надоело, а играть в червей охота, то Molez — то, что вам нужно. Размер — 1.6 Мб. Скачать — <http://www.molez.narod.ru/M.RAR>.

Червя червями, но ведь существуют и не менее интересные игрушки, например, **Mine Bomber**. Союз бомберов и оркады произвели на свет эту чудо-игру. Каждый игрок управляет своим подрывником. Цель — набрать побольше золота и угробить оппонента. Последнее сделать очень не трудно благодаря различным средствам уничтожения. После каждого раунда игроки закупаются оружием (и не только) для следующей битвы. Естественно, победитель получает больше золота. Вид в игре сверху, что способствует уничтожению всего живого на уровне, как оппонентов, так и различных монстров. Что касается средств уничтожения, то они просто восхитительны: онеметы и бомбы на удаленном управлении, ядерные боеприпасы и роботы-зотоискатели. Плюс телепорт, бронжилет, средства для быстрого прохождения сквозь песок и горные породы. А что еще нужно? Игрушка занимает минимум часа на 2-3, максимальное количество игроков — 4. Имеется одиночная кампания из 15-ти уровней, правда, проходить их не так уж и сложно. Однозначно, играть, играть и играть! Не поленитесь и выкачайте дополнительные уровни. Официальный страничка уже давно нет, но любители этой игры создали уйму своих сайтов, на которых размещено множество дополнений для Mine Bomber, тактик и советов. Например, зайдите сюда: <http://minebombers.narod.ru>. Кстати, второй официальной страничкой считается именно <http://minebombers.dosgamersarchive.com>. Размер игры около мегабайта, скачать ее можно отсюда: http://minebombers.dosgamersarchive.com/minebombers311_freeware.zip.

Если вы обожаете Quake 3, то вам просто необходим **Need for Kill**. Need



на одном экране, который поделен на 3 части. Воюют 4 страны: Германия, Финляндия, Англия и Япония. В начале игры каждый игрок обладает самолетом определенной страны, взлетной полосой и ангаром. Плюс к этому — оборона, состоящая из 2-х разнотипных пушек и пехоты. Итак, что же мы имеем в гараже, то есть в ангаре? Бомбардировщик, напоминающий кукурузник ☹, обладает четырьмя параметрами: маневренность, количество бензина, патронов и бомб.

INCSOFT-TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

ОФИСНАЯ ПОДБОРКА
В ПОДАРОК !!!

ПОДБОРКА	от 360 руб !!!
ПОДСЫЛ	от 36 руб !!!
ПРИНТЕР	от 265 руб !!!
CD, CD-R, DVD	от 109 руб !!!

ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!!

(049) 222 47 66, 246 43 12, 233 21 53
ул. С. Инженерная, 24-а, кв. 12
<http://www.incssoft.com.ua>
e-mail: info@incssoft.com.ua

ИНТЕРЕСНЫЕ ЦЕНЫ!!!

INCISOFT

for Kill — это Quake 3 в 2D. Двухмерная аркада, где присутствует классический десморт, все виды оружия, предметы и до-



же награды из Quake III Arena. Убойный геймплей и динамика не хуже кваковской. Игрушка еще разрабатывается, поэтому для скачивания пока доступна лишь бета-версия с Hot-seat'ом. К сожалению, все прелести игрушки мы оценить пока что не можем, но должно получиться нечто потрясающее, вы только представьте — соответствующие звуки, скины, оружие, предметы (типа квадов ☺). Супер, must be. Все, квакеры! Бросайте свои кваки и скачивайте NfKill! Отсюда: <http://powersite.narod.ru/nfk002.htm>. Весит — 2.8 Мб.

Интересная идея реализована в **Rampart** — война замков посредством перестрелки артиллерии (нет, с Castle ничего общего ☹). Каждый воюющий замок расположен на отдельном острове, где также стоят и парочка нейтральных замков. Смысл игры не в стрельбе по замку оппонента в общем, а именно по его стенам. После разгута дается время на реставрацию последних — выпадающими тетрисоподобными фигурами нужно залепить все дыры. Кто не успел — тот опоздал ☹. Потом также дается время на установку дополнительных огневых орудий, коих количество зависит от числа захваченных замков. Каждый игрок имеет по 3 жизни, причем на каждом последующем этапе вы



получаете более скоростные пушки. Так что при проигрыше не стоит отчаиваться. В одиночной игре придется бороться против кораблей, что тоже не менее интересно. А играть нужно обязательно! Весит Rampart 900 Кб — <http://files.theunderdogs.org:8080/games/r/rampart/files/rampart.zip>.

А слышали ли вы о римейке **UFO 2000**? Нет? А зря, так как это — add-on первой части. Это многопользовательская игра, чего так не хватало всей серии стратегий X-COM. Реализована она довольно-таки не плохо, но имеется много недоработок (разработчики оправдываются тем, что иг-

ра пока что на стадии беты). Жаль, что отсутствуют тяжелые пушки и гранатометы. Но с другой стороны, действительно подобные средства массового уничтожения превратили бы UFO 2000 не в стратегию, а в сплошную кровавую резню. Учитывая также то, что никакой брони тут нет... ☹. Конечно, игра не ахти, но посидеть часок-другой для развлечения можно. Даже я бы даже сказал — нужно. Ведь UFO — это не мелочь по карманам тырить, как-никак. Скачать можно с сайта: <http://ufo2000.sourceforge.net>. На страничке вы найдете несколько версий: одна ставится поверх первой части игры, другая полностью автономно, но весит в несколько раз больше. Что выкачивать — решайте сами.

Другой мультиплеерной вариацией на тему UFO является **E-mail X-COM**. Что за вздох? Кто сказал, что нужна обязательно почта и Интернет? В игре же при-



сутствует Hot-seat! Скажу честно — играть немного скучновато из-за однообразия. Ну представьте себе битву без гранат и динамитов? Ну какая же это битва? И карта всего ничего. Так, отвлечемся на полчасика можно. Правда, бывает, за полчаса идет час, потом два... В общем, стоит попробовать, авось понравится... Весь необходимый для этого софт можно найти на <http://strategy.city.tomsk.net/emxcom.html>.

Помните старую добрую **Scorched Earth**? Что за вопрос, конечно, вы помните, по крайней мере, обязаны. Но если на вас напал жуткий склероз, скажу, что SE представляет собой войну двух танков. За один из них вы и играете. После точнейших исчислений влияния ветра на полет снаряда, силы выстрела, типа снаряда надо попытаться попасть в саперника. Причем тут игрового разнообразия с головой. Каждый снаряд производит разрушительное действие по-своему. Мало того, теперь каждый танк может даже 4 раза изменить позицию, проехавшись немного в сторону. Это уменьшит шансы к победе «пристрелявшегося» оппонента. Вы только обратите внимание, как красиво «оспаются» земли! Просто СУПЕР! На сайте <http://myloiltoz.narod.ru/sudas/ptanks.html> можно самому выбрать, какую версию игры выкачивать. Вес от 2 до 3 Мб, плюс дополнительное оружие.

А помните старую игру на приставках, в народе именуемую «танчиками» (по-моему, зовется Battle City)? Так вот, ее копия существует и для PC. Зовется

TankWars. Никаких изменений — все, как и на приставке. Даже уровни похо-



жие. Боевая атмосфера и прикольный геймплей тоже сохранились. Играть в классику тоже иногда очень и очень приятно. Весит всего 316 Кб, выкачивать — <http://rusgames.boom.ru/strel/twars.zip>.

А теперь о супер-пуер интересной и крутой игре. Помните, еще во времена Spectrum попадалась такая гама, как **Laser Squad**? В нее мы рубились и рубились, не жалея времени и сил. Что скажете, походовая стратегия захватывала с головой!!! Но теперь у нас есть ее очередное продолжение для PC — **Laser Squad Nemesis**!!! Эту игру описать нельзя, в нее можно только поиграть и понять. Итак, перед нами turn-based-стратегия, реализованная уникально: существует ограничение хода в секундах (по умолчанию — 10). Даем распоряжение солдатам, затем в реальном времени наблюдаем их проходы и стрельбу. Всего в игре 3 уникальные расы, каждая состоит из 6-ти специализированных юнитов: снайпер, артиллерист, медик, пехотинец... Различные карты и редактор карт разнообразят игру. А потрясающая графика и классные спецэффекты привлекут множество поклонников как RTS, так TBS. Играть можно либо по e-mail'у, либо по сетке. Хотя доступна и одна тренировочная миссия (которую ни с первого, ни со второго раза пройти не



удастся — 100%). Весит около 12-ти мегров. Что, вы еще на месте? Всем на <http://www.lasersquadnemesis.com>, качаем последнюю версию и рубимся, рубимся, рубимся...

Конечно, список можно продолжать и продолжать. Но зачем? Вам точно хватит этого джентльменского набора, чтобы к взаимному удовольствию провести очередной день с друзьями возле компа. Если же нет, тогда вспомните о Worms, NFS. Ну а если это самая компания вам порядком надоела — смело запускайте героев на Hot-seat ☺.

Мир жестких монополий уже добрался и до далеких-далеких галактик... В городском Музее вы можете ознакомиться с экспозицией, посвященной этим драматическим событиям.

Константин УЛЬЯНОВ aka Luke

MONOPOLY STAR WARS

Жанр: настольно-компьютерно-экономическая игра

Разработчик: Lucas Arts

Издатель: Hasbro Interactive

Системные требования: Pentium-133 МГц, 24 МБ ОЗУ (32 МБ ОЗУ), 246 МБ на жестком диске

Запутанные улочки Игрограда, небоскребы, олицетворяющие собой великие шедевры, и трущобы, как напоминание о неудавшихся идеях. Великолепные сады потрясающей красоты (для созерцания неко-

жете раскопаться. А вы, Скайвокер, получите специальное домашнее задание. Отправитесь в здание Star Wars: Monopoly. Вселенная вам знакома, почти дом родной. Так что даже вы справитесь. На следующее занятие придете с родителями!

Я судорожно сплутнул, вспоминая одну из встреч с папашей на Бесине. Выйдя из здания, пристегнул LightSaber и пошел к старым стратегическим кварталам, получать по шее...

Давным-давно в далекой-далекой галактике...

Бухшвали Звездные войны. Наверное, нет на Земле человека (гнома, орка, эльфа), который бы не видел или хотя бы не слышал о величайшей киноэпопее всех рас и классов — «Звездные Войны». Открыл этот мир Джордж Лукас (George Lucas). В далеких семидесятих появился первый фильм сериала (именно первый фильм, а не серия/эпизод). С первых же дней проката Star Wars обрел бешеный успех. Позже были выпущены еще два фильма, не покрывшие отношения. И — наступило затишье...

Но дядюшка Лукас понял, что его детище может приносить большую прибыль, и

ним занялась славная компания Lucas Arts.

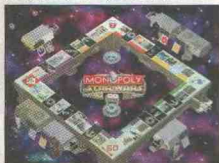
А намного раньше (где-то в тридцатых-сороковых годах) в тех же Штатах пользовалась не меньшей популярностью игра «Монополия». И вот в 1997 году компания Lucas Arts совместно с Hasbro Interactive выпускают компьютерный вариант «Монополии», и не просто так, а в мире



Звездных Войн. Такая гремучая смесь не могла не привлечь к себе внимания публики. Фанаты «Монополии» и сериала (в том числе и ваш покорный слуга) сразу же пустились на завоевание Вселенной...

Цель классической «Монополии» — это приобретение как можно большего количества недвижимости и банкротство оппонентов. А в мире «Звездных Войн» всегда боролся за мировое... Ой, простите, вселенское господство. И так, цели совпадали.

С первых же минут игры нас погружают в атмосферу фильма, появляясь традиционные желтые буквы, летящие вдаль (так сказать обязательная «квертура» любого произведения, связанного со Star Wars). Далее следует видеоролик — Имперский «Разрушитель» медленно плывет в холодном вакууме, из его шлюза вылетает маленький корабль. Затем картинка резко меняется, и вы видите игровое поле. Вот величественно шагает AT-AT, рядом с ним пронесется Боба Фетт, а на заднем плане размахивает мечом сам Дарт Вейдер. А над всем этим кипит бой, рев Слвоенных Ионных Дви-



тарых требуются очки с GeForce4-диптирием). Но над всем этим великолепием возвышается центр ДЗБР — защищенности этого здания позавидовал бы и сам Барад-Дур. А рядом притаилось маленькое строение — кадетский корпус. Именно туда я и устремился со всех ног. Уже полчасика как начались занятия, да еще преподаватель истории игростроения меня недолюбливает. Нет!!! Но этот раз мне точно не сойдет с рук. Взлетев по лестнице, которую охраняли два бронзовых оркангела, я наткнулся на выходящего Бонда (местная легенда: говорят, с ним сам ректор здоровается). Ворвавшись в аудиторию, я почувствовал направленные на меня эманации зла. Преподаватель, сверкая новенькой броней «Серафим», медленно поворачивался ко мне.

— А, Скайвокер! Ну наконец-то, хоть на контрольную вы явились, — он повернулся к аудитории. Контрольные вы получили, мо-



на скорую руку основал несколько компаний. Которые сразу же начали клепать розный сопутствующий товар — игрушки, книги, комиксы и... компьютерные игры. Послед-

гателей (TIE), вспышки выстрелов и взрывов. Уж кто-кто, а Lucas Arts — мастер по созданию веселых менюшек (вспомните хотя бы незабвенный X-Wing). Все игровое меню выдержано в стиле «Звездных Войн»: всплески анимации, летные шлозы и т.д.

График Star Wars: Monopoly даже в наше время не вызывает раздражения (да, конечно, это не третий Воркворт) и выглядит очень симпатично, а кокими восхищенными глазами на нее смотрели в том 97-ом (уже прошлого века!) Все герои очень хорошо прорисованы и натурально двигаются (только в самом начале они почему-то стально-го цвета и ходят так, что поневоле наводит на мысль о серьезном заболевании прямой кишки, в народе именуемом геморроем).

Самое наиприветливее — это генерация персонажа (вообще-то, просто выбор одного из героев фильма). Герои, по сложившейся традиции, представляют Темную (Darth Vader, Boba Fett и StormTrooper) и Светлую (Jedi Oprano, Luke Skywalker (бурные и продолжительные комментарии), P2-D2, контрбандист *Хен Соло* и могучий Chewbacca) стороны Силы. После этого мы устанавливаем количество игроков. Далее определяем, станут они людьми или же будут управляться компьютерным интеллектом. Предлагается три уровня интеллекта: Easy, Medium и Hard. В отличие от «отцов», я рекомендую начинать строго на «Июля». Даже на «Нормале» хитроумная машина шарашит новичка, аки глухонемого. Компьютерный интеллект вообще неплох — на любом уровне даст себе знать. И он, подлец (подумать только), сам себе подыгрывает, сколько уже играл, но случаи, когда его в тюрьму посажили, могу по пальцам пересчитать.

Настройки выставлены, герои выбраны и — начинается игра... В безвоздушном пространстве плавают квадратная платформа, разбитая на поля. Каждое поле представляет собой какую-то географическую локацию, как-то: Коорускант, Дагобах, Звезда Смерти, Татуин. Вокруг карты медленно проплывают имперские Destroyer'y, повстанческие «Вингис и Фрегаты. Иногда по-

его личный усовершенствованный TIEfighter-Ревонши, а у Хена Соло — старый и на редкость потрепанный Millennium Falcon), перед ним взлетает платформа с кубиками, по которой корабль дует залп из всех стволов. После этого фигурка героя перемещается по часовой стрелке на столько полей, сколько выпало очков на кубике, что также представлено в скриптованной сценке (к примеру, Боба Фетт, летящий на своем ракетке). При попадании героя на поле нам прокрутят соответствующий отрывок из фильма. Допустим, битва при Явине, штурм Коорусканта, праздник звуков. Таких вот фрагментов просто гигантское количество (причем в те далекие времена в игре показывали такие кадры, которых не было ни на каких кассетах).

Каждое поле имеет свою цену покупки, естественно, чем круче планета, тем в большую копеечку она Вам влетит (ну да, не стоит сравнивать великий Коорускант и уютный Дагобах, наверное, Учитель Йоода отпугивает всех колонистов). Купленная планета приносит каждый ход свою непосильную лепту в Вашу казну. Попадая на планету, выкупленную оппонентом, приходится платить пошлину (самый драматический момент — своими же ру-



ками обогащать недруга). Кроме планет можно покупать различные корабли, от X-Wing'ов и TIEfighter'ов до ужасных имперских «Разрушителей» и легендарных коаламаринских крейсеров, которые являются роль железных дорог из классической «Монополии».

Если же материальное положение не позволяет Вам содержать локацию, можно выставить ее на аукцион, где за определенную цену спихнуть ее с молотка другим игрокам.

Как Вы помните, в старой и доброй «Монополии» существовали такие поля, как «Шанс», здесь же оно заменено полем с имперской и повстанческой символикой. Вместо подоходного налога взимается пошлина со стыковки.

Никогда не делось поле **Жил** (прягая то есть), где Вас будут держать до тех пор, пока Вы не внесете выкуп. Платить надо как можно быстрее, ведь Ваши оппоненты не будут спокойно сидеть и ждать, пока Вы прохладитель в «одиночке», боясь печеную порционную баландой, а как пить дать, усядутся в Имперском Совете на Коорусканте.

За соблюдением правил следит **С-ЗРО**, тот самый золотистый андроида, собранный самим Ананеном Скайвокером (aka Дарт Вейдером), который стоял у истоков всей истории и прошел через все войны. Надо

сказать, здесь в этой игре он смог полностью реализовать свои дипломатические таланты. Он выступает и банкиром на аукционах, и третейским судьей. Умелцы из Lucas Arts очень точно воспроизвели характер сверкающего андроида (заткнуть его нереально). Вы помните Вирджила из «Арканума»? Так тот еще молчаливый.



Кроме стандартного синглплеера, играйте на здоровье хоть шестером на одном компьютере (ala Heroes'овский Hot cheat). Играть в «Монополию» можно также через Интернет, LAN, модем и прочие сетевые радости. Специально для Star Wars: Monopoly была создана **Internet Gaming Zone**, куда предлагается отправить свои личные рекорды. В саму игру встроена таблица достижений с именами игроков, максимальными очками, рекордным временем и другими успехами всенародно-галактического хозяйства. В Интернете существует множество полезных патчей (я даже видел патч на украинизацию), исправляющих мелкие огрехи Star Wars: Monopoly (например, прокрутка не того ролика).

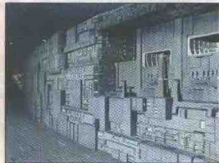
Что еще? Музыка и озвучка. Урчание Чубаки, сильное дыхание Дарта Вейдера и звонкий фальцет С-ЗРО воссозданы очень живо и натурально. Музыка — слов нет, просто «Звездные войны», все знакомые с детства треки. Так что музыку выключить никогда не хотелось.

Знакомые и любимые с детства герои, не напрягающая графика и приятная озвучка — а что еще надо, чтобы очередной раз почувствовать на себе тяжесть доспехов Дарта Вейдера, вдохнуть запах озона после боя и вновь ощутить в ладони Световой Меч. Да, здесь нет непобедимых армий и зрелищных сражений на мечах, но поверьте, когда Вы встанете во главе Империи честным путем (ну вот, еще один минус игры — махловать не дают), Вы наверняка испытаете такое же удовольствие, как от уничтожения NigghMare'овских ботов.

Так что если Вы — фанат «Звездных Войн», обладаете экономическим складом ума и просто чувствуете в себе силы для завоевания Вселенной, то поиграйте в Star Wars: Monopoly — не пожалейте, поверьте, она этого стоит (в смысле Вселенная стоит того, чтобы ее захватили).

...Я аккуратно приоткрыл дверь аудиторной. По сравнению с гигантом в черных доспехах плечистый преподаватель казался маленьким и щуплым. Я стрелочкой ринулся по коридору, если успею добежать до «кресла-коллапса», у меня появится шанс...

Удачи, и да прибудет с Вами Синал.



является Император Палпатин и швыряется голубыми плетам молний в кубики. Или мы станем свидетелями боя X-Wing'a и TIEFIGHTER'a.

Есть место старта, откуда собственно и начинается игра. Игрок бросает два кубика, даже столь тривиальное действие Lucas Arts превратила в зрелище. Над игровым полем висит корабль (для каждого героя свой, например, у Лорда Вейдера — это

Сегодня в Кузнице практическое знание. Наконец-то вас научат, как держать в руках отвертку, гаечный ключ и кувалду. Ведь без этих инструментов вам не удастся собрать своего железного коня.

Андрей ГОЛОТА, инженер сервис-центра «Офисная техника БВКТ» andrew69@gmail.com.ua

ПК ОТ ФИРМЫ «СДЕЛАЙ САМ».

Начинай правильно

Каждый уважающий себя геймер должен в своей сознательной жизни сделать три важные вещи: с закрытыми глазами располошматить всех врагов в разного рода Quake или Counter-Strike, перавым достать новые продвинутые круто стратегии и хотя бы один раз из груды компьютерного железа извлечь лично для себя (можно и для товарища) верного, безлужного, надежного электронного друга, позволяющего в эти самые стратегии без проблем играть.

Если у вас есть некоторые навыки работы с электротехникой (например, вы умеете провести проводку, установить розетку), несколько часов свободного времени, а также желание сэкономить относительно гривен, вполне реально собрать (или усовершенствовать) компьютер самостоятельно. Субъектам, имеющим по трудовому обучению два балла или кроме джойстика никогда в руках ничего не державшим, этот материал можно смело пропустить и не перегружать свои итак немалочисленные ячейки памяти лишней информацией ☺.



Рис. 1

Некоторые тонкости и хитрости мы с вами рассмотрим ниже. Впрочем, нештатные ситуации бывают даже у опытных профессиональных сборщиков. Сборка современного компьютера, с одной стороны, не представляет особых проблем — тут не нужно пайки, подсоединение модулей к материнской плате чем-то напоминает детский конструктор Lego. С другой стороны, это серьезный труд, требующий тщательного подбора комплектующих по параметрам «быстродействие-совместимость-качество-цена» и аккуратности (некоторые ошибки могут привести к уничтожению девайса, а цены на них немалые ☹). Желательны и элементарные знания английского технического, поскольку 90% всех инструкций к комплектующим («мануалок») написаны на языке Шекспира.

Если вы в конце концов решились на самостоятельное сотворение своего электронно-вычислительного шедевра, при успешном результате вы получите колоссальное удовлетворение от проделанной работы, а также право называться самым продвинутым геймером в своей школе (училище, техникуме, институте, компьютерном клубе).

На счастье

Несколько слов о приобретении комплектующих. Их желательно покупать в крупных известных фирмах с развитой системой оптовых и розничных продаж и сервисного обслуживания — так будет выгоднее и надежнее. Можно сравнить розничные цены в этих организациях и выбрать самый оптимальный вариант с точки зрения банальной экономии — на один и тот же девайс на разных фирмах цена отличается на \$1-2. Потратив больше времени на дорогу, можно сэкономить до \$10. (Самостоятельная сборка экономит еще как минимум \$20, об этом говорилось выше.) По моему личному мнению, не следует закупаться на радиорынке, переплатить около 5% за комплектровку, а у мелких фирмочек-перекупщиков эти показатели составляют целых 10-15%. Кроме того, могут возникнуть проблемы с га-

рантийным обслуживанием — не дай Бог, через несколько месяцев полетит какой-либо девайс, а от продавца уже и след простыл...

Итак, что нам нужно для полного счастья.

1. Корпус. Не берите дешевый маленький попаме-корпус, особенно если вы планируете использовать процессор фирмы



Рис. 2

AMD — Duron или Athlon. Корпус должен быть просторным, с блоком питания мощностью 250, а то и 300 Вт (от этого зависит количество девайсов, которые вы сможете «наवेशать» на материнскую плату). Если по соображениям экономии приходится выбирать маленький корпус, проследите, чтобы материнская плата по своим габаритам свободно в него вместила, а блок питания не

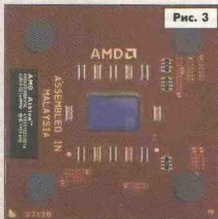


Рис. 3

На первой вашей сборке очень желательно присутствие опытного в этих делах товарища, который смог бы подсказать или помочь при возникновении сложнос-

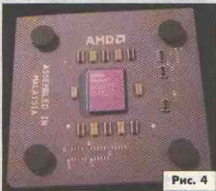


Рис. 4

нависал над процессором. Не купите по ошибке старый корпус стандарта AT.

2. Процессор. Для домашнего игрового компьютера больше всего подойдут

Athlon'ы или Duron'ы. Их преимущества — они дешевле своих Intel'овских собратьев,

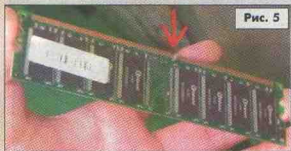


Рис. 5

а также более производительны при равнозначных тактовых частотах. Их недостатки — очень сильно разогреваются при работе. При покупке процессора VIA C3 с современных играх можете забыть, это процессоры для бизнес-машин, их удел — MS Office ☹.

3. Кулер. Если не хотите лицезреть постоянное зависание своего будущего компьютера (особенно с прословутыми термочувствительными AMD-процессорами), выберите кулер помощнее. Желательно, чтобы в комплект его поставки входил тюбик с термопастой, которой нужно намазать процессор перед установкой на него кулера.

4. Материнская плата. Здесь полная свобода выбора. Только не напутайте с Socket'ами (разъемами для процессора) и слотами для оперативной памяти: Pentium III (рис. 1) использует Socket 370 и ни за что не влезет в Socket 478 для Pentium 4 (рис. 2). А процессоры Athlon (рис. 3) с Duron (рис. 4), рассчитанные на Socket 462, не войдут ни в тот, ни в другой. Планка памяти DDR (рис. 5) не совместима по используемому разъему с DIMM SDRAM (рис. 6) и наоборот. Обязательно обговорите эти моменты с продавцом, чтобы избежать лишней головной боли. Не экономьте на качестве и не приобретайте китайский поганье — вы же все-таки для себя покупаете.

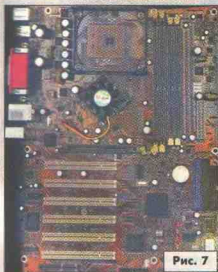


Рис. 7

В комплекте материнской платы обычно поставляются шлейфы для подключения винчестера и дисководов, шлейф для CD-ROM-привода придется прикупить отдельно.

5. Оперативная память. Для современного игрового компа понадобится не менее 256 Мб оперативной памяти.

6. Винчестер. В данный момент целесообразно приобрести винт гигабайт на 40.

7. Устройство чтения компакт-дисков. С оглядкой на перспективу желательно покупать CD-RW. По бедности можно взять и 52x CD-ROM, памятуя, что он деформирует некачественные диски, как щелкунчик орехи ☹. Проследите, чтобы в комплекте устройства находился аудиоконтроль или же купите его отдельно (3-5 гривен).

8. Дисковод 3.5 дюйма — берите любой.

9. Видеоадаптер. Если говорить об этом девайсе, то необходим самый современный из тех, которые вы можете себе позволить, исходя из ценовых категорий нынешних выходов. Никогда интегрированных в материнскую плату видеокарт!



Рис. 6

10. Аудиокарта — если вы не крутой меломан, вполне можно удовольствоваться интегрированными аудио.

11. Клавиатура, мышка, коврик, колонки, джойстик, руль, педали и т.п. — исключительно дело вкуса и кошелька.

12. Монитор — минимум 17-дюймовый и частотой обновления экрана не менее 85 Гц в оптимальном разрешении будет в самый раз.

За дело!

Итак, шопинг завершен, все желаемое приобретено и доставлено к месту сборки. Прежде чем приступать непосредственно к сборке, необходимо выполнить несколько подготовительных операций. Во-первых, распаковать комплектующие и выложить их на рабочий стол, чтобы убедиться, что все на месте, и мы ничего не забыли.

Во-вторых, большинство компонентов компьютера чувствительны к статическому электричеству, поэтому необходимо принять меры для их защиты (нужно периодически касаться руками заземленной поверхности — водопроводной трубы и т.п. — для снятия статического заряда). Не производите сборку в синтетической или шелковой одежде и не подсушите к платам разного рода любовных хотов, которые так и разносят электростатическим зарядом своей шерстью уничтожить дорогую вещь ☹.

В-третьих, нужно приготовить рабочий инструмент: крестообразную отвертку

среднего диаметра и раз-мера, небольшую шлицевую отвертку, пинцет, тюбик с термопастой.

В-четвертых, всю документацию и диски с драйверами отложите в сторону, чтобы использовать по мере необходимости; гарантийные же талоны спрячьте в надежное место.

Сначала извлекаем из упаковки материнскую плату (рис. 7) и кладем ее на паролановый антистатический коврик или подкладку, обычно входящую в комплект поставки. Если таковых не обнаружено, плату следует положить на антистатический пакет, в котором она

продавалась. Аккуратно удаляем бу-

мажные наклейки с разъемов, если они есть. Уделите должное внимание этой операции. Если неудаченные частицы бумаги останутся, например, в слотах DIMM (рис. 8), то не будет электрического контакта с модулями памяти, и в лучшем случае компьютер не заработает, а в худшем — спопелеть память с материнкой.

Обязательно обратим внимание на перемычки (джамперы) — это такие небольшие штучки (рис. 9), с помощью которых производится настройка компьютера. Джампер надевается на два стоящих рядом специальных контакта (пина) и замыкает их между собой. Если на плате два контакта, джампер либо у-



Рис. 9

становлен на них (контакт «закрыт» — closed), либо нет (контакт «открыт» — open). Иногда имеются три контакта, и джампер соединяет средний либо с правым, либо с левым. Тогда один из контактов обозначен «1» (это обозначение указано на поверхности платы и/или в документации). В данном случае говорят о положении джампера «1-2» или «2-3». Функциональное предназначение перемычек может быть совершенно разнообразным. Например, при помощи джамперов выставляется рабочая частота материнской платы и процессора, напряжение ядра процессора, очищаются настройки BIOS и т.п. Иногда вместо джамперов используются микропереключатели.

(Продолжение следует)

КОМТЕХСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
Звоните!
236 25 00
www.kts.com.ua

В Ремесленном училище вас научат воздвигать огненную стену вокруг своего домашнего ящика. Подобную, только очень большую, вы увидите около городского Портмута. В этом оживающем пламени скрывают все подменные письма террористов, пытающихся развязать биологическую войну.

МИНЮШКИН Максим aka Maxvell

Firewall'ы

На страже безопасности

С развитием Интернета вопросы безопасности начали доставлять немало головной боли — поначалу преимущественно системным администраторам. А в последние несколько лет они все чаще стали затрагивать и конечных пользователей. В настоящий момент существует очень много способов нарушения *privacy* в Сети. Начиная с атаки троянским коном, когда данная программа отсылает все ваши пароли злобному хакеру ☹ и заканчивая удаленным форматированием вашего винчестера, что, согласитесь, не очень приятно. «Неужели все так ужасно?» — спросите вы. К счастью, нет. Один из лучших видов индивидуальной защиты — использование персонального брандмауэра (или файрвола).

Мне кажется, что многие уже успели набрать в своем любимом поисковике слово «firewall» (чтобы поскорей его скачать ☺) и, получив кучу названий, вернуться к чтению статьи. Сейчас несколько десятков разработчиков выпускают подобные программы, однако ниже мы рассмотрим лишь самые популярные из них, ориентированные на работу в среде Windows (см. статью Сергея Яремчука «Огненные гардины», МК №35 (206)). Ведь именно под этой ОС в основном мелятся наши читатели. Кого интересуют файрволы под Linux, могут обратиться к статье того же Яремчука «Лед и пламя» (МК №30, 32 (201, 203)). Мы же прежде, чем размышлять, какому брандмауэру под Windows отдать предпочтение, детальнее обсудим самую необходимость в нем.

Что нас заставляет прибегать к файрволам?

Файрвол отслеживает весь трафик (то информация, которую передает и получает ваш компьютер, находясь в Сети) и позволяет выборочно разрешить или запретить доступ в Интернет отдельным приложениям. Яркий пример — все тот же троянский конь. При попытке передачи вашей конфиденциальной информации файрвол сообщает пользователю, что некая программа пытается отослать данные. Вам остается лишь запретить ей доступ в Сеть, а затем с помощью антивируса выпилить зловерную программу у себя на компьютере.

Еще файрволы нужны затем, чтобы предотвратить («блокировать») «пшички» внешние порты, через которые вас могут атаковать. Вам

нужен пример? Пожалуйста, — компьютер могут подвесить, сделать так, чтобы он перестал выполнять ваши команды. Эта атака выполняется с помощью так называемых «нукеров», но если на компьютере стоит файрвол, то можете работать спокойно — вас никто не побеспокоит.

Еще одна причина использования файрвола — зашоренные ресурсы, доступность данных на вашем компьютере, к которым может получить доступ любой пользователь Сети. У 70% пользователей, которые не используют никакой защиты, весь винчестер зашорен. Этим и пользуются злоумышленники — например, они копируют системные файлы, декодируют их, а затем получают чужие пароли. Включенный файрвол всегда закрывает зашоренные ресурсы, тем самым оберегая пользователей Сети от ненужных переживаний ☹.

AtGuard

Рассматривая файрволы, нельзя не упомянуть о **AtGuard** — пожалуй, самом популярном продукте данного класса. Изначально программа была разработана для удаления баннеров с веб-сайтов (что способствовало ускорению серфинга), затем была переделана в полноценный файрвол. Скачать его можно с официального сайта <http://www.atguard.com>. Что же умеет AtGuard и зачем он нужен пользователю? Во-первых, он умеет очень хорошо вырезать рекламные баннеры и графику, тем самым уменьшая трафик и ускоряя загрузку стро-

ниц. Во-вторых, AtGuard — находка для пользователей, стремящихся сохранить свое инкогнито в сети — файрвол может блокировать Cookies, а также предотвращает получение серверами информации о вашем браузере. Ну, и в-третьих, существует возможность активации доступа к вашей машине с определенных



IP-адресов, по расписанию дней недели и по времени.

Поведа итог, можно сказать, что AtGuard отличается особым удобством в работе, при этом совместим с всеми браузерами, к тому же неприхотлив к ресурсам. Он больше подходит опытным пользователям, хотя и начинающим, после пары-тройки часов, сможет разобраться в настройках.

ZoneAlarm

Следующий firewall'ом в нашем обзоре будет продукт компании Zonelabs — **ZoneAlarm Pro** (<http://www.zonelabs.com>).

com). Эта программа не менее популярна, чем «гвардейка», к тому же имеет несколько фишек, присущих только ей. Главной фишкой ZoneAlarm является криптографическая подпись для тех приложений, которым пользователь доверяет выход в Сеть. Эта функция делает невозможным маскировку одной программы под другую (это часто делают трояны). Очень полезная функция **Mail Safe**, обеспечивающая защиту от автоматического запуска поч-

соединения с вашей машиной или отсылки данных любой программой появляется окно, в котором вы можете запретить/разрешить доступ или создать правило для данного приложения, чтобы в следующий раз не отвлекаться ☺.

Tiny Personal Firewall позиционируется как средство защиты домашних пользователей, отличающееся интуитивностью и доступностью. Поэтому я рекомендую использовать этот фаервол начинающим пользователям, которые хотели бы обеспечить себе максимальную защиту при минимальных затратах.

McAfee Firewall

Рассмотрим еще один персональный брандмауэр — **McAfee Firewall** (прежнее название — **ConSeal PC Firewall**), разработанный фирмой **Signal 9 Solution** (<http://www.signal9.com>), — теперь подразделением McAfee). В основном он используется в сетях, но будет хорошим помощником и домашнему пользователю. По умолчанию фаервол защищает от стандартных атак (WinNuke, шары) причем имеется журнал событий, где вы можете просмотреть информацию об атакующем. Имеются стандартные правила управления, если вы не хотите мучиться с настройкой.

Если фаервол установлен на сервере сети, то можно настроить каждый сетевой адаптер в отдельности, при этом задав правила (Separate Rulesets for Each Network Device). Firewall может блокировать трафик ARP, IPX/SPX и NetBEUI, однако их тонкой фильтрации добиться невозможно ☹. Также отсутствует управление отдельными портами.

Этот фаервол предназначен прежде всего для администраторов сетей и опытных пользователей, так как неправильно настроенный McAfee Firewall только уменьшит количество дыр в защите.

Norton Internet Security

Нельзя не упомянуть и о **Norton Internet Security** (<http://www.symantec.com>), который в версии 2002 превратился в целое семейство продуктов: тут и firewall, и антивирус, и защита личных данных и родительский контроль, в общем,

все в одном флаконе ☺. Соответственно и размер дистрибутива достаточно велик — порядка 40 Мб.

Norton Personal Firewall является логическим продолжением **AI Guard'a** — Symantec попросту купило «гвардейку», убрало найденные баги, сделало более удобный интерфейс и выпустило как отдельное приложение. NPF выполняет стандартные функции фаервола — парольную защиту настроек, блокировку Cookies, баннеров, ведение журнала работы. В данном брандмауэре существуют правила, которые могут создаваться пользователями вручную, с помощью специального мас-



товых приложений, которые могут содержать вредоносные сценарии или макросы. Также в ZoneAlarm можно запретить доступ не только к отдельным портам, но и к группе портов (например, типичных для FTP). При попытке атаки программа записывает всю информацию в лог-файл, где указываются порты, IP-адреса, время атаки. Вы также можете узнать дополнительную информацию о проведенной атаке, нажав на кнопку **More info**. При этом на сервер ZoneLabs высылается запрос, после чего отображается страничка, на которой дается информация об атаке, ее виде, программе, которая была использована и некоторые другие параметры.

Я посоветовал бы использовать ZoneAlarmPro всем, так как он удобный, компактен, имеет систему электронной подписи и не требует много времени на настройку.

Tiny Personal Firewall

Третьим фаерволом в нашем обзоре будет **Tiny Personal Firewall** (<http://www.tinysoftware.com>) — самая миниатюрная программа данного класса. Размер дистрибутива занимает всего 850 Кб, а рабочего каталога — и того меньше. Основное функционирование брандмауэра управляется правилами, которые могут привязываться к конкретным приложениям, IP-адресам, номерам портов и даже промежуточным временам.

Tiny Personal Firewall имеет три уровня защиты: **минимальный** — разрешает все соединения, **средний** — запрещает все соединения, кроме самых распространенных (DNS, ping), и **максимальный** — полная противоположность минимальному.

Интерфейс программы очень простой и понятный, в комплекте даже нет справочной системы. При попытке установки

вопрос адаптера в отдельности, при этом задав правила (Separate Rulesets for Each Network Device). Firewall может блокировать трафик ARP, IPX/SPX и NetBEUI, однако их тонкой фильтрации добиться невозможно ☹. Также отсутствует управление отдельными портами.

Этот фаервол предназначен прежде всего для администраторов сетей и опытных пользователей, так как неправильно настроенный McAfee Firewall только уменьшит количество дыр в защите.

Norton Internet Security

Нельзя не упомянуть и о **Norton Internet Security** (<http://www.symantec.com>), который в версии 2002 превратился в целое семейство продуктов: тут и firewall, и антивирус, и защита личных данных и родительский контроль, в общем,



тера, или загружаться с сервера Symantec'a. Хорошая штука — **Norton Parental Control**, отвечающая за разграничение тактик использования ресурсов сети в зависимости от профиля юзера (классная вещь для работы в офисе).

Norton Internet Security можно использовать абсолютно всем, вне зависимости от опыта, полученного при работе с компьютером (правда, если вас не смущают размеры дистрибутива ☹).

Sygate Personal Firewall

Последним рассмотренным фаерволом будет **Sygate Personal Firewall** (<http://www.sygate.com>) — достаточно простое и вместе с тем гибкое средство управления безопасностью.

В Sygate предусмотрено пять уровней защиты — от полного ее отсутствия ☹ до **Ultra High**. Имеется список IP-адресов, работать с которыми можно независимо от настроек программы. Сам брандмауэр работает на уровне приложений, протоколов и отдельных портов, причем имеется возможность быстрой настройки под наиболее распространенные службы, вроде некоторых реализаций VPN.

В общем, обычный фаервол с фишкой оповещения по почте при попытке вторжения.

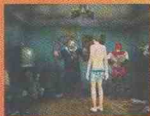
Как видите, доступных средств предостаточно, с учетом того, что многие просто не попали в обзор. Мой совет — попробовать каждый из фаерволов, можно в связке. Уверен, вы найдете именно тот, который вам придется по душе ☺.

P.S. Проверить фаервол на уязвимость можно в самой Сети: <http://www.grc.com/suifirewalls.htm#leaktest>, <http://www.scan.sygateetech.com>, <http://www.securityspace.com/smystecure>.

Компания "МультиТрейд" представляет игры из серии "Бяка"

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

Лицам до 18 лет
не рекомендуется



Безумный трэшевый ядерный коктейль от легендарного Дани Шеповалова - ненормативная лексика, откровенные сцены насилия и вандализма, виртуальный секс, интерактивные галлюцинации с выносом точки зрения из тела, кадры переживания собственной смерти и общения с Богом, глобальные техногенные катастрофы и прочая концептуальная ересь (сторонники легалайза однозначно оценят встроенную мини-игру "Веселый Шива"). Одним словом, термоядерная эпоха наступает...

В саундтрек и игре вошли произведения современных классиков жанра: "Deadushki", "Мистер Малой" и "Пьянству Бойс".

Издатель на территории Украины — компания "МультиТрейд".
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 51 86,
+95 1018. e-mail: sale@multitrade.com.ua, www.multitrade.com.ua

vzlab
www.vzlab.ru

бяка
www.buka.ru

Multi
trade