

124 а/с

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 9(67)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

3.03.2003

COMMAND + CONQUER
GENERALS

HARD TRUCK

18 СТАЛЬНЫХ КОПЕС

IMPOSSIBLE
CREATURES

UPLINK

Самое теплое место для рекламы

C E N S O R E D

МОИ
КОМПЬЮТЕР



Софт (413 статья)



Хард (348 статей)



Интернет (298 статей)



Программирование (145 статей)



"Имеющий Уши" (80 статей)



Разное



Уголок читателя

Статьи

в онлайн в день
выхода номера



Новости

каждый день



Promo

акции, скидки,
розыгрыши



О нас

все, что вы
знали и так



Поиск

статей по названию
и номеру еженедельника



Теплые места для рекламы

CENSORED

CENSORED

CENSORED

<http://www.mycomp.com.ua>
в цифрах и фактах



оплаиваетесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ
ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

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 МАРТА"
ФИРМА

корисне

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

hp deskjet 5550

новейшая уникальная система печати HP PhotoREt iV
печать фотографий 10x15 без полей
высокая производительность

качество печати
черно-белая: 1200x1200 dpi
цветная: 4800x1200 dpi на специальной бумаге



www.coryphaea.ua
т./факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102, (Московский универс)

Список статей

1. Alien aka Alien.
Uplink, стр. 7.
2. \$Vanger\$ aka Сергей ПОПОВ.
CSI, стр. 8.
3. Александр ГЛЮК.
Neverwinter Nights, стр. 9.
4. Александр ТОВПЕКО a.k.a. KAIN.
Generals, стр. 10-13.
5. Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner.
Impossible Creatures, стр. 14-16.
6. Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Степа.
18 стальных колес, стр. 18-19.
7. Вирджин КЕМПЕР.
K.HAWK, стр. 20-21.
8. Антон ПОЛУЭЛЬФ.
Cyberia, стр. 22-23.
9. Том/Док/КЕРТИС.
Уроки чистописания 4, стр. 24-25.
10. Андрей ГОЛОТА.
ПК от фирмы «Сделай сам» 2, стр. 26-27.
11. Михаил БОДНАРЧУК aka Davert
Direct X и OpenGL, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Дорогие посетители Игроград! Категорически и недвусмысленно поздравляем вас с приходом весны! Также напоминаем одной категории наших читателей: не забудьте поздравить с наступающим праздником другую категорию. А мы скромно присоединяемся к этим поздравлениям...

К взлету готов

Радостная новость пришла к нам из офиса компании **1c**. Отправившись в печать мастер-диск игры **Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения** — продолжения суперпопулярного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик». Игра включает в себя кам-



пании на основных фронтах Великой Отечественной войны, в том числе сражения на финском и венгерском направлениях. Вам придется сражаться на новых уникальных игровых картах, созданных на основе реальных документов 1939 — 1945 годов. Чем же порадует новый «Ил-2» пок-

лонников авиасимуляторов? Лучше всего об этом расскажут сами разработчики.

«В игре вы найдете сто тридцать самолетов, восемьдесят из которых, включая различные модификации, игрок сможет пилотировать. В их число входит два типа управляемых многомоторных бомбардировщиков. Также вас ждет система динамических кампаний, более реалистичная система управления двигателями самолетов, усовершенствованная модель поведения пилотов, управляемых компьютером. Максимально детализированные модели городов (основные достопримечательности Ленинграда и Хельсинки под крылом вашего самолета!). Вам придется принимать участие в ночных миссиях — в свете прожекторов, лавируя между аэростатами и уходя от огня зениток, вам предстоит совершать ночные бомбардировки. Многопользовательский режим для сценариев отныне будет поддерживать до тридцати двух игроков одновременно. Также появилось много дополнительных возможностей для создания собственных миссий. Все наземные строения доступны для использования». Короче говоря, «Ил-2 Штурмовик: Забытые сраже-

ния» принесет много приятных часов поклонником авиасимуляторов. Игра должна появиться в продаже не позднее четвертого марта 2003 года.

Где твой старый байк?

По словам господ из **Lucas Arts** (<http://www.lucasarts.com>), продолжение культовой игры 1995 года **Full Throttle** мы увидим в апреле текущего года. В **Full Throttle II** мы опять будем действовать предводителем байкерской банды «Хорьки» **Беном**. Почему «действовать»? Да потому что вместо классического квеста мы получим сомы что ни на есть экшн с авантюрной примесью. Ну что же, будем ждать и надеяться, что жанровое преобразование этой игры не принесет нам серьезных разочарований, как это случилось, например, с серией **X-com**. Единственное, что можно посмотреть на сегодняшний день — видеоролик. Ну, хоть за это спасибо...

Добро пожаловать в храм

На официальном сайте **Troika Games** открылась страничка, посвященная игре

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», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
В МАРТЕ 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

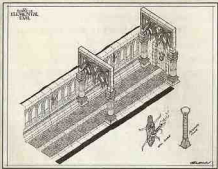
пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

Greyhawk: Temple of Elemental Evil, над созданием которой в данный момент трудятся «отцы» *Arcanum*'а. Судя по вы-



ложенной там информации, в игре (а она, как многие из вас, конечно, помнят, создается на основе системы *AD&D*) будут присутствовать familiars, более пятидесяти feats и сто заклинаний. Среди монстров вы встретите goblins, hill giants, elementals, demons. Общее же количество монстров в игре перевалит за сотню. Также на этой страничке вы сможете найти



несколько концепт-артов. Будем надеяться, что в самое ближайшее время количество выложенных материалов увеличится. В общем, если хотите побольше узнать о новой игре Troika Games — заходите на <http://www.troikagames.com/toee.htm> и читайте.

Вековая война

Компания **Stainless Steel Studios**, хорошо знакомая нашим геймерам по замечательной стратегии *Empire Earth*, начала работу над новым проектом, который будет называться **Empires: Dawn of the Modern World**. Эта реалтайм-овая стратегия по своему размаху не намного будет уступать прошлому шедевр разработчиков. В *Empires: Dawn of the Modern World*, вам снова придется пройти тысячелетний путь развития цивилизации — от древнейших времен до конца двадцатого века. Особое внимание будет посвящено Второй Мировой войне, которая отображена в игрушке особенно детально. Разработчики обещают нам «сочетание уникальных юнитов, специальных способностей и эпических сражений». К сожалению, это вся известная на сегодняшний день информация. Будем надеяться, что в самое ближайшее время разработчики поделятся с нами интересными подробностями. О дате релиза,

как вы сами понимаете, также ничего не известно. Издателем проекта выступит компания **Activision**.

Сибирское царство

Сотрудники западного игрового сайта **Homelan Fed** (<http://www.homelanfed.com>) взяли интервью у Benoît Sokal — одного из создателей замечательного квеста *Syberia*. Как не трудно догадаться, речь шла о второй части приключений Кейт Уолкер. Разработчики не остановились на достигнутом и продолжают работать над совершенствованием игрового движка. Во второй



Syberia вы увидите падающий снег, остающиеся на земле следы, динамическое освещение и тени, анимированный туман и еще более красивые ролики. В игре появятся четыре новые локации: *Romansbourg* (город с русской архитектурой), *The Greath North Passage* (природный тоннель), *The Youkol Village*, *Syberia* и множество персонажей. Среди них поклонники первой части игры встретят и нескольких старых знакомых, а именно Kate, Hans'a и Oscar'a. Как уже было сказано ранее, загадки во второй части игры станут более сложными и в то же время более логичными. Будем надеяться, что *Syberia 2* станет настоящим подарком для поклонни-



ков квестов. Полный текст интервью вы можете прочитать на сайте **Homelan Fed** (<http://www.homelanfed.com/index.php?id=12174>).

Меткий глаз

Отправился в печать «снайперский» шутер **Line of Sight: Vietnam**, созданный компанией **Fusion Interactive**. Как большинство из вас, конечно, помнит, в этой игре вам придется вжиться в роль снайпера элитного подразделения армии США и выполнять смертельно опасные миссии в джунглях Вьетнама. В игре будет десять видов оружия, причем вы сможете использовать «стволы», захваченные на поле боя. Помимо сингла в *Line of Sight: Vietnam* предусмотрен кооперативный режим, а также снайперские дуэли по локальной сети и через Интернет. Игра должна появиться в продаже в середине марта, а в начале месяца разработчики обещают выложить в Сеть демку. Ждем.

Наш друг NPC

А тем временем киевская компания **Deep Shadows** продолжает работу над созданием многообещающей *action/RPG Xenus*. Недавно на сайте **3D Files** (<http://www.3dfiles.ru>) появилось эксклюзивное интервью с разработчиками, а именно с руководителем проекта Сергеем Забаряниным и сценаристом Александром Хрущевым. В принципе, в нем не сказано почти ничего нового, и тем, кто следит за разработкой, можно было бы и не рекомендовать данное интервью к прочтению, если бы не один интересный момент. Речь идет о виртуальных помощниках, которые могут присоединиться к нашему герою в процессе игры. «Разработке поведения помощников мы уделяем особое внимание — благо, опыт *Venom*'а нам тут очень помогает. Все они будут яркими личностями, которые доставят игроку радость не только помощью, но и одним фактом своего существования. Каждая из группировок сможет предоставить вам в помощь кого-то из своих членов, напомниме, что у каждого из них будут свои цели и приоритеты. Не надейтесь, что охранник нар-



кобарона поможет вам вывезти груз кокаина с базы своего босса, а агент ЦРУ поможет захватить в заложники американских туристов. Возможны и более неожиданные сюрпризы: боец партизанских формирований бросится на амбразуру вражеского дзота с криком «Но пасорани», а нанятому в ближайшем городе бандиту могут не понравиться ваши соображения по поводу дежего добычи, и вы опомнитесь не успеете, как окажетесь наспигонным свинцом из пистолета своего



недавнего сподвижника. Кроме того, ваши боевые товарищи не будут просто машинами для убийства — в свободное от протирывания противников время вы сможете поговорить с ними об

их нелегкой колумбийской жизни, а они в свою очередь расскажут вам много полезного и интересного». Согласитесь, столь тщательная проработка NPC не может не радовать. Это наверняка сделает игру еще более интересной и увлекательной. Полный текст интервью вы можете почтитать, обратившись по адресу <http://www.3dfiles.ru/article.shtml?id=131>.

Громкий патч

Компания **CDV Software Entertainment** выложила в Сеть патч версии 1.2 для тактико-ролевой игры **GROM**, созданной польской компанией **Rebelmind**. Как вы, конечно, помните, в этой игре нам придется перевоплощаться в английского полковника Грома и противостоять элитному отряду СС в горах Тибета. Залплата устраняет множество ошибок, связанных с игровыми заставками и диалогами. Скачать патч можно с официального сайта игры (http://www.gromgame.de/generated/grom_e_download.html) или с сайта *Gamer's Hell* (http://www.gamershell.com/news_BGromBv1.2MultilingualPa.shtml). Размер — 1.5 Мб.

Еще один снайпер

В последнее время тема снайперства явно полюбилась разработчикам компьютерных игр. Как уже было сказано выше, компания **nFusion Interactive** завершила работу над «снайперским» шутером *Line of Sight: Vietnam*. А вот у фирмы **Groove Games** работа над похожим проектом в самом разгаре. Игра **CTU: Marine Sharpshooter** будет повествовать о нелегкой работе снайпера антитеррористического подразделения США. Нам придется отстреливать террористов на протяжении десяти миссий, действие которых будет происходить в Афганистане, Чечне и на островах Тихого океана. Естественно, наш герой будет экипирован по полной программе. Среди орудий смерти вы найдете M40A3, Barrett M82A1 и множество других видов оружия, включая ножи и пистолеты для ближнего боя. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно посетите недавно открывшуюся официальную страничку игры (http://www.groovegames.com/ProductPages/ctu_ss.htm). Кстати говоря, борцам с виртуальным терроризмом осталась совсем недолго ждать своего звездного часа. Релиз **CTU: Marine Sharpshooter** намечен на март этого года.

Власть над умами

Компания **Руссобит-М** опубликовала пресс-релиз, проливающий свет на сюжет игры **Gorky Zero**. Как понятно из названия, эта игра имеет прямое отношение к **Gorky 17**, популярной RPG, появившейся несколько лет назад. Итак, что же нас ждет в **Gorky Zero**?

«...Действие игры развернется за несколько лет до событий **Gorky 17**. Коул Саливан отправляется на очеред-

ное задание. Разведка доложила, что спухи о таинственной и опасной секте, превращающей их в живых роботов, могут оказаться правдой. Саливан отправляется в бывшую советскую секретную лабораторию, где предположительно находится сектанты. И чем дальше Коул занимается расследованием этого дела, тем сильнее его уверенность в том, что это действительно так».

Над сюжетной линией работал популярный польский писатель-фантаст **Рафал Земкевич (Rafal A. Ziemkiewicz)**. Господин Земкевич трижды становился лауреатом престижной награды Януша Зайделя, которую вручают лучшим фантастам Польши. В 1996 году награду Рафалу принесла книга *An organ-grinder's fucking fate*, в 1998 он получил ее за новеллу *Sleeping Beauty* и годом позже — за *Century Waltz*. Вот что говорит Земкевич о своем новом детище: «Работа над сюжетом игры роднилась с написанием киносценария. Она совсем не похожа на то, чем я занимался раньше. От сюжета требуется, чтобы уже в начале была понята основная цель, примерно известны дальнейшие действия, но сохранился интрига... Это своего рода экзамен для писателя. **Gorky Zero** — моя первая работа в таком жанре, так что многому пришлось научиться, многое узнать. Я решил создать хорошую последовательную историю, которая бы на равных конкурировала с лучшими сюжетами игр. И, кажется, у меня это получилось». Ну что ж, звучит обнадеживающе, так что ждем скорейшего прихода хорошей игры. Релиз **Gorky Zero** намечен на осень этого года.

...Выходи на букву «С»

Как большинство из вас знает, в Киеве с 18 по 22 февраля проходила ежегодная компьютерная выставка **EnterEx**. Среди прочих компаний на ней присутствовала известная московская фирма **1c**, которая, похоже, возлагает на Украину большие надежды. Нас, как игровое издание, в первую очередь интересует проект **1c: Мультимедиа в Украине**, в рамках которого на нашем рынке должно появиться огромное количество игр от российских и западных разработчиков. И, нужно заметить, наши ожидания не напрасны. Фирма **1c** стремится к тому, чтобы новые игры выходили как можно оперативнее. В Украине за последнее время вышли или готовятся к выходу:

- ✓ **Побег** — локализованная версия игры *Prisoner of War*, разработанной компанией Codemasters. Вы наверняка хорошо помните эту игру, в которой вам придется выступить в роли военнопленного и совершить побег из фашистского концентрационного лагеря;
- ✓ **Farscape** — футуристический командный шутер от компании The Jim Henson Company;
- ✓ **Icewing Dale 2** — продолжение любимого многими геймерами «Айсвинда» — я думаю, в специальной рекламе не нуждается;

✓ **Myth III: The Wolf Age** от компании Take Two Interactive также хорошо знаком геймерам всего мира. Будем надеяться, что после локализации игры, осуществленной компанией **Лорпус**, играть будет еще интереснее;

✓ **Real War: Территория конфликта** — локализованный вариант замечательной стратегии от компании Simon&Schuster Interactive. *Real War* — един-



ственная на сегодняшний день стратегия реального времени, основанная на реальном вооружении;

✓ **SnowCross** — гонки на снегоходах, созданные компанией Wanadoo и локализованные фирмой Nival Interactive;

✓ **The Elder Scrolls III: Tribunal** — add-on к популярной RPG *Morrowind* станет настоящим подарком для поклонников серии *The Elder Scrolls*. Новые города, новые монстры, новое оружие, интересный сюжет и множество побочных квестов;

✓ **Друуна: Morbus Gravis** — одна из самых необычных игр, когда-либо появлявшихся на PC. Прекрасная графика, мрачный киберпанковский антураж, множество головоломок. В общем, эта игра должна прийти по вкусу любителям квестов;

✓ **Погоня за пятым элементом** — локализованный вариант футуристических гонок от компании Wanadoo, действие которых происходит в мире известного фильма «Пятый элемент».

Но это только начало. На очереди такие игры, как «Ил-2 Штурмовик: Забытые сра-



жения, «Вторая мировая», «Князь 2», «Дальнобойщики 3», очередная серия «Братьев Пяликов», онлайн-овая RPG «Сфера», «Корсары 2». Это то, что коснется игр от российских разработчиков, а ведь будут еще локализации таких хитов как *Mafia: City of Lost Heaven* от *Illusion Software* и *Soldier of Fortune 2* от *Raven Software*. Так что, как видите, миссия **1c** в Украине принесет много приятных сюрпризов нашим геймерам.

Alien aka Alien alien_mail@ukrpost.net

UPLINK

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

Разработчик: Introversion Software

Издатель: Strategy First

Жанр: симулятор хакера

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-200, 16 Мб;

✓ **рекомендуется:** P-233, 32 Мб

Дата релиза: март-апрель сего года

Вотину, доверие — слабость (прямо афоризм!). Сколько бы нам не твердили о троянских конях, лошадках, похи и мулах, мы все равно смело открываем экзешники с незатейливыми заголовками «Hi, I need your advice!» или «What do you think about it?», пришедшие на мэйл неизвестно от кого. А все оттого, что наш народ приучен, буквально проклятым дове-

дения под названием Uplink Corporation, которая предоставляет работу одиночкам взломщикам, способным удовлетворить нужды клиентов этой самой корпорации. В нагрузку вам выдается сервер, с весьма и весьма хиленькой конфигурацией. Судите сами. Одна мощность процессора чего стоит. Целых 60 герц! Далее нам выделяется собственная операционная система, с самыми что ни на есть простыми функциями, такими, как копирование и удаление. И вот с таким железом и софтом (да и еще с небольшим стартовым капиталом, хватающим разве что на покупки трусов, носков и подтяжек с эмблемой фирмы) мы вступаем на колючую тропу хакера, кракера и вирусодела.

Нет, конечно, ряд полезных программ можно приобрести с самого начала игры. Например, взломщик паролей — утилита под названием Password Breaker, с легкостью перебирающая возможные комбинации и в итоге выдающая искомое слово. Дабы система безопасности не смогла незаметно отследить ваши противоправные действия, неплохо бы обзавестись программой Trace Tracker. Для копирования подойдет File Copier, для удаления File Deleter, и так далее в том же духе. Догадаться по названию о назначении того или иного софта не составит никакого труда обладателю хотя бы пары миллиграммов серого вещества. Каждую программу можно обновлять, покупая новую версию. Конечно, чем выше версия программ, тем круче ее возможности и, следовательно, тем она дороже.

Теперь нам, полностью обеспеченным хакером, нужно накрутить задание. Ага, конечно, разозлился. Сначала будь добр, поднакопи денюжку на более легких, типа исправить Феде Путкинскую оценку по физике в электронном журнале (до чего все же техника дош-

ле надиктовала: «Это тебе за подзатыльники»). Впрочем, братец этот уже вряд ли ее прочтет. А когда покончите с этими хилыми заданиями и поднаберете денег на компьютер помощнее да на софт покруче, можно уже будет начинать серьезную деятельность.



Но пахать нам придется не только за деньги, а еще и за авторитет. Ведь ни одна крупная компания не наймет хакера, если не будет уверена в его высоком профессионализме. Авторитет выражается в таком себе условном ранге, который, в свою очередь, определяется двумя категориями — собственно профессиональным авторитетом и так называемым neopentancer rating'om. Последний имеет некоторое сходство с кармой. То есть, допустим, ты сличил чей-то приговор — твой neopentancer rating уменьшился, зато за такие дела платят больше всего денег. Вот и приходится выбирать: честная бедность или лживое богатство. А по-другому, в общем, и быть не может.

При повышении рейтинга вам будут встречаться другие хакеры. Они будут представлять собой либо оппонентов, либо напарников. С наиболее дружелюбными можно будет попытаться своровать какой-нибудь супер-ультра-мега-вирус или взломать самый защищенный банк.

Единственным минусом в игре является практически полное отсутствие анимации. Фактически она сводится ко всяким там выскакивающим меню. После нескольких часов игры это начинает надоедать, а от обилия надписей голова идет кругом. Говорят, интереснее было бы играть, если бы в гейме присутствовали хоть какие-нибудь трехмерные объекты. В том же самом файле «Пароль: рыба-меч» изготовление главным героем вируса смотрится достаточно круто. Музыка в игре также имеет место, причем довольно неплохую, во всяком случае создает нужную атмосферу. Злая смесь рока и техно. Игра очень подходит.

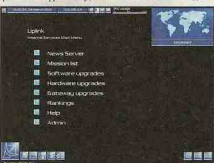
Ну вот и все. Играйте в демку и ожидайте релиз.



рять каму попало. Нет, конечно, есть и достаточно осмыслительные экземпляры, на таких очень мало. Чем с успехом и пользуются как отечественные, так и зарубежные хакеры. И как раз о них и пойдет речь в этой статье.

Успех таких голливудских фильмов, как «Пароль: рыба-меч» или «Хакеры» явно не давал спокойно спать девелоперам из Introversion Software, а потому они, не долго думая, решили сварганить игрушку, симулятор хакера, и назвать ее именно так: Uplink. Trust is a weakness (дословный перевод: «Сеть: доверие — слабость»). И надо сказать, эта идея пришла в голову разработчикам очень даже вовремя, потому что на сегодняшний день вопрос о всяких там хакерах и кракерах является довольно актуальным. Итак, разработчики из Introversion Software собираются выпустить самый натуральный симулятор хакера, в котором нам предстоит взламывать компьютеры, переписывать и удалять на них файлы, ну и всякое такое. Естественно, в игре не будет ни серверов НАТО с планами на какую-либо секретную операцию, ни банков с их лоямщиками за заплаты слитков и только-только отпечатавшихся банковнот сейфами, ни даже сервера сети магазинов «Мир котикосов». Ничего этого не будет. А жаль. Реализм страдает.

А пока на дворе 2010 год. Вы — бывалый хакер, которым заинтересовалось ком-



па! или же взломать компьютер старшего брата того же Феде и удалить несколько таких интересных файлов, как autoback.baf или, скажем, config.sys, ну и папочку system в принципе. И непременно оставить на рабочем сто-

\$Vanger\$ aka Сергей ПОПОВ

CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION

Разработчик: 369 Interactive**Издатель:** Ubi Soft**Жанр:** квест-расследование**Системные требования:**✓ **минимальные:** PII 266 МГц или AMD K6-III 400 МГц, 64 Мб ОЗУ, 4 Мб видео;✓ **рекомендуемые:** PIII 300 МГц или AMD K6-III 500 МГц, 128 Мб [для XP — все 256 Мб], 8 Мб видео**Дата релиза:** март 2003**Сайт разработчиков:** отсутствует**Раздел про игру на сайте издателя:** <http://www.ubi.com/US/Games/csi>

Видите, там на углу толпа? Да, там еще вспышки бликов и много охраны. Как вы думаете, что это? Встреча высокопоставленных политиков? Нет. Принимают ползаву, о которой забудут через день после ее отъезда? Нет. Ну посмотрите внимательно — оттуда еще время от времени выезжают угрюмые машины милиции и скорой помощи. Очередной теракт? Почти правильно. Там исследуют место преступления. И хоть снаружи это-



го не видно, там кипит напряженная работа. Следователи бродят, шныряют, лазают, ищут малейшие улики, которые смогут пролить свет на совершенное убийство. Фотограф должен снять на пленку все, что представляет интерес для следствия. Патологоанатомов здесь нет. Они уже давно в море и исследуют труп, чтобы получить информацию о последних минутах жизни жертвы. Но нужен кто-то, чтобы руководить действиями следователей, фотографов и патологоанатомов, а затем свести все ниточки воедино. Вам надоело, что этим всегда занимается какой-нибудь прославленный сыщик или везучий

дилетант? Тогда как насчет того, чтобы взяться за дело самому? ☺

Это не первая игра такого необычного жанра. В древние времена, когда 486-й считался мощнейшей рабочей платформой, **Sierra** издала серию игр **Police Quest**. В ней предлагалось надеть на себя форму полицейского офицера и в таком виде расследовать несколько запутанных дел. Особое ударение делалось на слове «Police». Сюжет был очень хорош, также уделялось много внимания и различным деталям полицейской работы: подборкинок окурков, обводке мелом положения тела, составлению рапорта и т.п. Всего в серии вышло четыре игры. Последняя из них — **Police Quest 4: Open Season** — в 1994-м году. С тех пор никто не делал попытки приобщить геймеров к миру официальных расследований (Космические Рейнджеры не в счет ☹ — там всего лишь один квест на эту тему, хотя очень хороший).

Несмотря на то, что работа над игрой, судя по дате релиза, близко к завершению, и разработчики, и издатели хронят любые сведения о CSI, будто тайну следствия. Интересно, как Ubi Soft собирается продавать игру при таком тусклом информационном освещении? И только собранные из Инета по крупицам сведения, дали возможность создания данного обзора.

Этот материал как раз и объясняет, почему издатели так уверены, что игру будут покупать: *Crime Scene Investigation* — это такой популярный буржуйский сериал. Суть его сюжета в том, что имеется преступление (в retail-версии — с местом преступления, жертвой, убийцей в комплекте поставок ☺) и командой следователей из шести человек. Следователи все внимательно изучают (как — см. начало статьи ☺) и изобличают убийцу. Нетрудно догадаться, что в игре мы будем заниматься тем же. Кроме того, нам придется заняться допросом свидетелей и рассыланием подозреваемых. Несколько ностальжирует, но в то же время и радует, что предполагается реализовать только пять расследований. Разработчики называют некоторые из них: смерть женщины, убийство полицейского, загадочное (так и

казано) отравление... Скончать не придется ☹. Возможно, игра окажется слишком короткой, но хочется надеяться, что каждое из дел будет представлять собой «запутанный клубок» преступлений.

Теперь о графике. Несколько ностальжирует неприятное расписание теней — сразу вспомнились первый Quake. Но в основном графика очень неплоха, особенно если учитывать системные требования. В редкой игре увидишь столь качественно сделанные модели людей, которые бы выглядели совершенно, как их реальные прототипы. А



количество утонченных мелочей просто радует. Взгляните на картинку — какое изобилие предметов, и хоть подвляющее большинство их, конечно, не будет использоваться в игре, зато любой скриншот имеет вид снимка с натуры. Кстати, на одном из них есть сцена допроса. Все выглядит абсолютно естественно: охранник скучает, облокотясь на дверную косяк; допрашиваемый сидит в напряженной позе; следователь удобно откинулся на спинку стула, но видно, что сосредоточенности он не теряет. Респект!

Никаких признаков интерфейса, даже мышки, на скриншотах не обнаруживается. Похоже, что разработчики пошли по пути *Under a killing moon* и *RealMyst*: при простом передвижении по местности на экране ничего нет, а вот когда начинается взаимодействие с предметами, интерфейс и выскакивает.

Очень хочется надеяться, что игра получится интересной и внесет оживление в мир квестов: приличная графика, качественные модели, интересный детективный сюжет — все это обещает высокую популярность. А низкие системные требования делают ее доступной широкому кругу геймеров.



Разработчик: BioWare
Издатель: Infogrames
Жанр: RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-500, 128 Мб ОЗУ,
3D-акселератор;

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

Предполагаемая дата выхода: вес-
на 2003 года

Что бы там ни говорили, но я считаю, что прошлый год был определенно удачным для любителей ролевых игр. Ведь до нас наконец-то добрались такие долгожданные проекты, как The Elder Scrolls III: Morrowind, Neverwinter Nights, The Mage, а также The Lady and The Knight, поспешно сменявший имя на Divine Divinity. И пусть многие заявляли, что эти игры не оправдали ожиданий (чего скрывать, есть среди геймеров, да и не только среди них, люди, которым сложно угодить ☹), большинство РПГ-шников потратили долгие часы, путешествуя по загадочным виртуальным мирам, созданным для нас разработчиками. И я надеюсь, не жалуюсь о затраченных усилиях. Но время не стоит на месте. Так уж повелось у девелоперов, что любой более-менее удачный проект рано или поздно обзаводится продолжением. Сегодня я хочу рассказать вам о первом официальном add-on'e к Neverwinter Nights — **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide**.

Продолжение мрачной сказки от BioWare собственно и продолжением назвать сложно. Судя по имеющейся в Сети информации, никакой сюжетной связи с оригинальной игрой add-on не имеет. Мы не сможем побывать в знакомых по Neverwinter'у местах и не встретим никого из старых приятелей.



Действие Shadows of Undrentide начинается в городке Hillport, расположенном в районе Silver Marches. Именно здесь проживает наш новый виртуальный протестант — сирота, взятый на воспитание старым авантюристом. Отошедший от дел бродяга всеми силами пытается подготовить юношу (или девушку — выбор пола героя, как обычно, целиком и полностью зависит от вас) к жизни, полной опасностей. Однако завершить образование нам, как не трудно догадаться, не дадут. Группа беспринципных злодеев,

хитростью овладев древними загадочными артефактами, грозит повергнуть мир в пучину Хаоса. Почему именно нашему герою выпала нелегкая доля встать на пути безумцев, пока что остается загадкой. Разработчики не спешат открывать нам все перипетии сюжета, что, впрочем, вполне понятно. Но так или иначе нас ждет полное опасностей путешествие в древнюю пустыню Anauroch, среди мертвых песков которой хранят-

можно будет выполнять множеством различных способов, при этом ни на шаг не отступая от выбранного вами стиля поведения. Ну действительно, кто сказал, что злобный некромаг не может стать на пути безумцев, пытающихся подмять под себя целый мир? А с другой стороны, почему, выступив против зла, наш чернокнижник должен сразу же остановиться белым и пушистым? Судя по всему, в Shadows of Undrentide подобные условности

отсутствуют. Хотите быть злым и жестоким — будьте. Выполняйте квесты так, как вам позволяет ваше мировоззрение, и вы обязательно доберетесь до финала не хуже, чем какой-нибудь паладин.

Игра создается на слегка доработанном движке Neverwinter Nights, так что за графику, я думаю, беспокоиться не стоит. Согласно заявлению сотрудников BioWare, в Shadows of Undrentide нам придется побродить по принципиально новым типам местности — уже упоминавшейся здесь пустыне, руинам древней крепости и заснеженной равнине. Плюс к этому, разработчики обещают существенно увеличить размеры локаций и сделать их еще более красивыми и разнообразными.

По вполне понятным причинам (журнал печатается на бумаге, а не на резине — Ранд ☹) я здесь подробно не останавливался на вводимых в игру новшествах. Ну, согласитесь, было бы глупо описывать пароч-



ку feats, один перстник-класс и два-три заклинания или вообще ограничиться обычным перечислением. Так что, если вас интересуют все тонкости игры, и возможно, вы уже сейчас начинаете подумывать, как именно будете раскачивать своего героя, рекомендую обратиться к следующим ресурсам:

✓ официальный сайт игры (<http://nwn.bioware.com/shadows/index.html>),
✓ **Neverwinter Vault** (<http://nwnvault.ign.com/>);

✓ **RPG Vault** (<http://rpgvault.ign.com/>). Кроме этого, содержательные интервью с разработчиками вы сможете найти на **GameSpy** (<http://www.gamespy.com/>) и **HomeLan Fed** (<http://www.homelanfed.com/>).

Напоследок хочу сказать, что по неподтвержденным данным релиз Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide должен состояться 25 марта этого года. Так что осталось подождать совсем чуть-чуть, и у нас вновь появится замечательная возможность с головой окунуться в волшебный мир Forgotten Realms.

NEVERWINTER NIGHTS SHADOWS OF UNDRENTIDE

Александр ГЛЮК

связи с древними заклинаниями, способными противостоять мощи артефактов.

Как и всякий увлеченный себя add-on, Shadows of Undrentide предоставляет нам не только новый сюжет, но и большое количество новых противников. Особо яркими представителями монстратики станут люди-скарионы *Slingers*, муровыеобразные *Formians* (кстати, они не являются безумными монстрами, а достаточно сообразительны), ужасные *Cockatrice*, *Gorgon* и *Medusa*, способные обращать противников в камень. В глубине пустыни обитают также *Василиски* и *Сфинксы*. Последний, как ему и положено, терроризирует прохожих различными коварными загадками. Всего в игре появится 14 новых типов монстров. Кстати говоря, некоторые из них, несмотря на ужасающий внешний вид, будут разумными существами и, возможно, с кем-то из них удастся договориться.

Shadows of Undrentide, подобно оригинальному Neverwinter'у, базируется на своде правил системы *D&D 3-d edition*. Поклонникам этой системы, возможно, будет интересно узнать, что в add-on'e нам предложат более 30-ти новых feats, несколько ранее невиданных престиж-классов и около пятидесяти новых заклинаний. Ну и, конечно, на нашем пути встретится огромное количество «свежих» видов оружия, доспехов и магических предметов.

Но самый важный, на мой взгляд, момент, касается отыгрыша. Как многие из вас помнят, в оригинальном Neverwinter'e с этим делом имелись серьезные проблемы. Отыграть отрицательного персонажа, даже при условии выбора соответствующей ориентации, было практически невозможно. Сюжетная линия ставила нас в такие рамки, что никак не получалось свернуть с пути добро и справедливости. Так вот, разработчики серьезно пересмотрели свою позицию, и теперь каждый квест

Этот новый корпус популярнейшего комплекса в квартале RTS — лебединая песня одного из старейших разработчиков компьютерных игр. Почти память Westwood'a прочтением этого обзора... Вот и еще одна легенда перестала быть живой ☹.

COMMAND + CONQUER GENERALS

Александр ТОВПЕКО а.к.а. KAIN
kain_patriot@ukr.net ka3akbronzebeard@hotmail.com

Прощальный подарок

Давно уже была анонсирована новая игра от Westwood'a. Я мечтал, что нас ожидает продолжение «Красной Тревоги», аи нет — «Генералсы» какие-то. Смотрю скрини — красота-то какая, лепота! Самолетик вроде не русский, ага, на танке звезда. Все, думаю, третьему Алерту быть. Так я считал до первых новостей и пресс-релизов... Ну Китай, значит Китай. Амери-



касы — это понятно. А террористы, гордо названные Global Liberation Army (GLA), вызвали очень бурную реакцию, которую усмирила только дата выхода.

И вот я узнаю, что Westwood — все. Нет, я не взял бейсбольную биты и не пошел на мало охраняемую парковку. Я просто начал мечтать о том, чтобы «Вествуд» ушел с честью, выдав нам прощальный подарок, который станет шедевром на все времена. Так и вышло, ну не знаю насчет шедевра, но то, что «Западный Лес» уйдет под звук фанфар, это точно. Я лично думаю, что «Генералсы» стали достойным окончанием серии Command & Conquer — они вобрали в себя все самое классное из прошлых игр и добавили кое-что свое.

Кто грыз, кого грызли, как грызли

Генерал армии США KAIN сидел в удобном генеральском кресле и пил генеральскую «Кровавую Мэри», закусывая генеральской крошечкой, когда в кабинет вбежал запылавшийся капрал.

— Сэр, со спутника поступило сообщение о массивном скоплении войск и бронетехники на территории Китая! А по телевизору всего мира крутится ролик о какой-то освободительной армии или армии освободителей, которые грозят всех освободить!

- От кого?
- От нас, сэр!
- А Россия что?
- Молчит, сэр!
- Слово Богу, хоть те не лгут...

Разговор был прерван еще одним капралом, вбежавшим с компакт-диском:

— Сэр, только что толпа неизвестных хакеров взломала форт Нокс и выкачала из него весь золотой запас!

- Вот до чего техника дошла...
- Да, сэр, вот послание, которое они оставили, оно адресовано вам.

Капрал запустил диск. С экрана на KAIN'a глянула довольная узкоглазая харя генерала китайской народной армии Чана KAIN'ши. Харя откашлялась и произнесла: «Нахасикасусакана, Ты нехорошая человека. На. Америка нехорошая государства на. Вы нам балоболить, что террориста замочить, а террориста вас мочить. Теперь террориста нас посыпать, а мы их бить. Мы тебя иттить войн! Священный война за благо и процветание великий Китай на. Я собрать большой войско на! Слушай на! (В сторо-



ну окна) Китай на! (Крик огромного количества людей) Рулез на! Нахасикасусакана». На этом месте харя сверкнула узкими глазами и исчезла. Сбивая двух капралов, в

комнату вбежал еще один капрал, в руках он держал игрушечный самолетик, с привязанной к нему кассетой.

— Это пыталось протаранить Белый дом, сэр!



- Ему удалось?
- Нет, сэр, офицер ПВО повернул самолетик кирпичом, когда он вошел в поле действия наших новороченных систем обнаружения!
- Наградить! А кассету мне.
- Есть, сэр!

Оклемавшись, один из сбитых капралов вставил кассету. С экрана на всех присутствующих глянул генерал Глобальной Освободительной Армии Аль KAIN-ибн-Фазир и изрек: «Салам вам всем! Буду краток. Вы плохие чуваки, мы — хорошие. Мы освободим от вас мир. Вам Белый дом нахистим, а узкоглазых развесим на Великой Китайской стене. Вы узнаете, что такое джихад. Каждый ваш стелс-самолет будет сбит нашей стелс-ракетой! Мы крутые и непобедимы! (Выстрел из АК-47 в камеру).

- М-да, видать война будет...
- Постреляем, сэр!
- А если нас постреляют?
- А мы Россию в помощи!

Все услышали нарастающий свист. (Грохот, лязг металла). Все выходят на улицу, в асфальте торчит ракета с российским флагом и тщательно закрашенной надписью «СССР».

- Только этого не хватало!
- Сэр, я обнаружил, что это болванка, тут только листок какой-то...

— Где? Дай мне!

Содержание листа: «Привет вам, буржуи! [Зачеркнуто.] Здравствуйте, америкосы! [Зачеркнуто.] Здравствуйте, уважаемые



американские друзья! Так как у нас есть свои дела, мы в войну не лезем! Ваши русские товарищи».

— Годи!

KAIN почесал репу и приказал объявить мобилизацию.

...Ну лучше, конечно, пять звездочек!

Игра выполнена в лучших традициях С&С. Те же промоушены юнитов (над ними появляются золотые шевроны, помните, как один пехотинец с тремя шевронами во втором Алерте валял пять себе подобных?), те же наездники на ящичи (но тут немного другой смысл) и главное — осталась возможность закладывать в мирные здания и поливать оттуда врагов синимом и матом. Короче, все самое офигенное, что заставляло нас сидеть за компом, присутствует.

Но почему именно «Генералы», а не «Желтая Тревога», например? А потому что в игре существует один маленький фокус. Может, помните, в Red Alert 2, в мультиплеере, была следующая система: ряд стран, воюющих за одну из сторон (как пример, альянс Ливия+Британия непобедим). Прием каждое государство имело свой уникальный (и очень полезный) юнит или постройку, типа снайпера или большой пушки ☹. Тут нечто похожее, но более проработанное, и в одиночку.

Действует система повышения (из генерала в генерала), которая измеряется в звездочках. Набил войск вражеских выше



криши — получишь пункты. Набрал пунктов — получишь звезду. Система проста, звезда дает очередную бонус (General Force), а бонусы разбиты по уровням. При повышении можно выбрать себе что-то типа спецвозможности. Начинаете вы с одной звездой и без пунктов. Можно выбрать один бонус

первого уровня. При получении еще одной звезды — другой бонус первого уровня. От трех до пяти звезд позволяют пользоваться бонусами второго уровня, а шестая — супер-бонусом третьего.

Бонусы очень помогают в игре и могут в корне изменить ход сражения. Например, у америкосов на первом уровне надо выбрать из стелса, довольно крутого танка «Паладина» с лазерной противоракетной системой и дрона-шпиона. У террористов присутствуют СКАД-передвижная ракетная установка, афигительный танк «Мордерер» (чем он афигительный, скажу позже) и возможность строить пикапы уже с одним шевроном. Китайский первый уровень бонусов предлагает нам возможность получать Красных стражников с одним шевроном, то же самое для самоходных пушек и построек ядерной... пушки (сильная тварь!). Все это, как вы можете догадаться, очень полезные штуки, но из них выбираются только две (говорят, потому можно наверстать упущенное, но сам не



видел). Далее по уровням: все страны нам предлагают автопачкину в районе — вещь, не очень нужную настоящему террористу, но полезную другим сторонам. В третьем уровне бонусов также есть возможность постройки полезного юнита (нет, не героя, хотя герои тоже присутствуют). Это снайпер (снайпер, США) и угонщик (любая вражеская техника, GLA). Остальное описывать здесь будет преступлением по отношению к игрокам. Кстати, поменялась и система построек, теперь строительство производится с помощью специального юнита, который у США и Китая представлен бульдозером, а у GLA — рабочим (странно, но скорость строительства почти одинакова).

ВДП (Валовой Добываемый Продукт)

Для того, чтобы развернуть хоть какие-то боевые действия, надо купить войско, а чтобы их купить, надо много американских президентов, и позеленее. Ресурс в игре — это как раз деньги, а добывать их можно с помощью больших площадок (складов), заполненных ящиками и контейнерами, количество которых далеко не безгранично. Для сбора ресурсов у каждой стороны предусмотрен не только свой основной способ (бонус вышележащих ящиков с помощью специального юнита), но еще один дополнительный (или даже два).

Как уже было сказано, склады не только небесконечны, но даже очень конечны.

Их хватает на возведение базы, но больше. Дальше, либо ищи другие склады, либо отовоюйвай их у врага. Большая часть сражений — это бои за ресурсы, поэтому главная задача — подорвать экономику противника.

Кроме денег, понадобится энергия (это нам знакомо). У буржуев есть слабые элект-



ростанции, у китайцев — ядерные (чуть посильнее), а террористам энергия не нужна — о, как!

...А где твоя армия, а?

Непохожесть сторон подсказывает, что тактика боя у всех разная, как и способы борьбы, цены на юниты, и методы добывания денег. США — это откоррпленные гамбургеры, мощные солдаты, перемещающиеся с маленючьей скоростью. Их техника очень продвинута в... хм, техническом плане. У них самое крутое оружие, но броня слабовата. Они появляются уже с радаром, что позволяет видеть карту и раз в минуту направлять спутник, то есть на короткий промежуток времени открывать довольно большой ее кусок.

Каждый юнит из Воинного Завода (War Factory) может быть проапгрейден боевым дроном или уже упоминавшимся



дрон-шпионом. Первый представляет собой слабый пулемет на кулере, летающий вокруг юнита и обладающий возможностью его починки, что немаловажно, так как других способов починки анимой обнаружено не было (у США). Дрон-шпион, невидимый без детекторов и сам являющийся детектором, увеличивает радиус обзора. Если вы выбрали его в качестве бонуса, то на машинки ставьте боевые дроны. Бонусный дрон-шпион открывает маленький участок карты, но навсегда (если его не собьют).

Дроны помогают отвлечь огонь оборонительных сооружений. Странно, но ИИ валит именно маленький летающий пулемет, а не большой крутой танк, который

через пару секунд разнесет его самого в пух и прах. Это, видимо, из-за радиуса выстрела, ведь в воздух ракеты бьют дальше. У США только один вид оборонительных сооружений, перекопавший из «Красной Тревоги», — ракетный комплекс ПВО «Патриот», который теперь волит и по земле.

Герой Америки — Полковник Бартон (Colonel Burton) — бегает со здоровенным пулеметом. Как и все герои, он в камуфля-



же (невидим для всех, кроме детекторов). Бартон является реинкарнацией Тони из «Красной Тревоги» — также хорошо волит пехоту, умеет ставить дистанционные и часовые бомбы. При использовании этих возможностей он ставит видимый, как и при стрельбе. А еще у Полковника есть тесак, им можно, не теряя невидимости, убить пехотный юнит.

В качестве транспорта у америкосов выступают хаммеры (Humvee) и вертолеты Чинук (Chinook). Последние также выполняют функцию добычки. Хаммеры оснащены пулеметом, при апгрейде у них появляется ракетница, а люди, сидящие в них, могут отстреливаться. Это тоже усовершенствованная идея из Алерта, но если там продвигался в чине юнит, в котором сидят, то здесь — тот, кто сидит. Не знаю, лучше это или хуже, но главное — не мешает. Можно догадаться, что у США не будет проблем с финансами, если они явятся вертолетами возят. Да, Чинук за раз приносит 600 баков, но и первый танк у америкосов стоит 900, тогда как у террористов — 600. Логично, не правда ли, и баланс сохранен! Правда, потом у



буржуе появляется площадка для приема гостинцев из дома... Аго, полетает самолет, и пара тысяч у вас в кармане железно. И это раз в две минуты.

Еще одна новинка — пилоты. Если твой самолет сбит, откуда может выпрыгнуть пилот (с парашютом, конечно), но только в том случае, если аппарат не разнесен в клочья (а если он был с шевроном, то шансы увеличиваются). Пилот сразу

получает шеврон, и если он сядет в любую механический юнит, то юнит подымается в чине на один шеврон (или сколько их было у летчика). Естественно, ветераны сражаются намного круче, чем новички.

Еще поразовал прикоп, подобный что-то я не видел нигода (вроде что-то где-то и было, но не помню). Вместо привычных апгрейдов в главном лабе находится Стратегический Центр, в котором на шару выставляется одна из тактик: мочи всех и вся, держат позицию, а также найти и уничтожить. Они повышают атаку, оборону и радиус выстрела соответственно.

Из юнитов США можно выделить хаммер-медика, который лечит пехоту и обеззараживает территорию, и снайпера-невидимку, классно мочащего пехоту. А так, стандартный набор: автоматчики (при улучшении выкуривают из зданий пехоту гранатами и стреляют из пулемета), ракетчики (смерть танкам, могут прицеливаться поземном). О, чуть не забыл, буржуи лучше подготовлены в области авиации: у них имеются Ралторы, Аврора (не крейсер, просто питачок с пушкой, после выстрела замедляется), Стелс, Каманч (валит только в землю, зато умеет делать ракетную очередь, десяток комачей и базе кирдык), Авианосец (1-3 литака) и Сплошная Бомбардир-



ровка (Carpet Bombing). Суперпроект США — это знакомая Ионная Пушка (Particle Cannon), впечатления не производит, луч как луч, ну, красиво, но слабо. Ракеты «Томатка», запускающиеся с корабля, тоже не особенно восхищают.

GLA — вот это у мней У них есть суперзасищенное сооружение — вход в туннель (похоже на Нидус Канал из Сторкрафта, но круче). Действует как бункер, но владе пулемет. Построив два или три бункера и посадив в один из них любой юнит (просто, юниты из бункера не стреляют), вы увидите, что этот юнит способен мгновенно выйти из другого или третьего входа. То есть если у вас на базе толпа охраны и вам облом пешкарь к базе врага, постройте возле его базы вход и к удивлению недруга вломитесь к нему шоблой танков. Правда, сколько вы входов ни постройте, туда может залезть лишь определенное количество юнитов, зато они мгновенно перемещаются по всей карте и могут выйти из любого входа.

Как вы сами понимаете, денег у террористов немного и постройки им обходятся дешево. Строительством и сбором коробок занимаются рабочие, у которых в руках большие кувалды, но их производитель-

ность труда не меньшая, чем у бульдозеров (просто, здания получаются не такими крутыми). Помните, я говорил об офигительном танке «Мародер»? Некоторые техно-юниты после уничтожения других техно-юнитов могут подобрать вещи, оставшиеся на месте взрыва, и этим апгрейдить себя! РY-ЛЕ333333! Так вот, «Мародер» такое делать умеет. Итого, после трх подборов перед ним двустольноса самоходная пушка, а, полностью проапгрейдившись, юниты начинают зарабатывать бабки.



А бабки у терриков — главное. Чтобы насобирать на танк, понадобится штук десять рабочих (а они работают медленно и по очереди, по 75 баков), а также пункт приема денег поближе к складам. Имея трехзвездочного генерала, террористы могут получать награду просто за убийство и уничтожение, что обеспечивает хороший доход. Есть также постройка — Черный рынок, дающий 20 баков в 5 секунд на халыву.

Итак, с финансами разобрались, пошли неверных калашами пугать. Первый юнит нашей армии, повстанец с АК-47, при полном апгрейде поспорит с любым рейнджером армии США. К тому же, его можно сделать невидимым до открытия стрельбы. Без РПГ шинки на танк не пострелять, поэтому присутствуют и он, а еще есть злая толпа (один юнит) — ее классно сажать в здания. А если их «калашами» проапгрейдить, то житья у пехоты врага не будет. Героем оказался Джамар Келл (Jamar Kell). Он невидим, умеет уничтожить команду технаюнов, и тогда во вражеском танк можно посадить любого своего пехотинца кемперить пехоту. При трех звездах доступен угонщик, который захватывает тонки, машинки или даже самолеты ☺.

В атаке упор делается на диверсии и биологическое оружие. Помните дезолгатор? Есть Токсический Трактор, который рвет



пехоту, как Тузик тряпку. Пр этом пехотинец становится голубым... Ну цвет такой, и растворяется. Трактор умеет заорать тер-

риторию путем разбрызгивания Антракса (супертоксин Anthrax). То, что у террористов нет авиации, не лишает их шанса на победу. Они круче всех ее сбивают ☹.



Еще одно оборонительное сооружение — околос стингерами, валит сильно и по земле, и по воздуху! Но любые ракетчики неэффективны против пехоты. Совет: перед постройкой юнита, прочитайте маленькую выпадающую справку, где сообщается, кто кого валит и от кого получает.

Следует отметить передвижные установки СКАД (SCUD)-ракеты, которые можно начинить Антраксом или двойным зарядом взрывчатки. Правда, как ни парадоксально, стреляют они не далеко. И мой самый любимый юнит из «Красной Тревоги» переключал сюда! Ядерный грузовик смешали с танком «Мираж» — теперь его можно замаскировать под любой юнит, свой и вражеский (детекторы видят ☹). Эту штуковину также за 500 баков можно начинить Антраксом или двойным зарядом.

Ультимативное оружие так и осталось. Суперпроект — это СКАД-запускалка. Валивает штурк восемь ракет по базе врага, выносит не все, но много.

Наконец, китайцы, как можно догадаться, будут брать количеством. Их первые войска — Красная стража — при постройке вместо одного солдата два. Узкоглазые прикольные тем, что напоминают слегка мутировавший СССР. Эти красные звезды, этот акцент, огромный дуэльный танк, ядерка навевают ностальгические чувства. С финансами у китайцев вначале не очень, их грузовики очень медленные, но после постройки десятка хакеров о деньгах можно не волноваться.



Хакер не умеет атаковать, зато может копать из Ингет 5 баков в 5 секунда, а после промолочить с каждым шевроном все быстрее и больше. У меня на базе было место, где permanently сидели 20 таких чучаков. Второй их изюминкой, а именно способностью вырубать вражеские здания на малый срок, я не пользовался.

Героем Китая оказалась Черный Лотос, давая такую. Очень полезный юнит: может захватывать вражеские здания, вливаться в пункт приема денег и крость 1000 за один раз, а также выключать недружелюбные технологии на малый срок. Как все герои, невидимка.

Из техники есть бронетранспортер, который сразу строится с восемью красными стражниками (выходит, что сам он стоит 200 баков). Он — детектор, т.е. обладает возможностью находить вражеских невидимок. Еще есть танк «Оверлорд» — мутировавший «Апокалипсис» из «Красной Тревоги». Танк можно проапгрейдить тремя способами: пристроить бункер для пяти солдат (они из него отстреливаются), пристроить агитационный мотопылит (о нем позже) и пушку гатлинга (противоздушный шестиствольник, не брезгающий и по земле пострелять). После того, как у вас появится агитационный центр, станут доступны мотопылиты на башнях, которые летят любой юнит в зоне их действия. Эти же мотопылиты ставятся на «Оверлорд». При апгрейде они также увеличивают скорость атаки.

Оборонные сооружения взяты из «Мести Юрия»: русский бункер (правда, только на пять человек) и юрьюевское спаренное



орудие гатлинга («земля-земля», «земля-воздух»). Ядерная артиллерия представляет из себя дальнобойную, жутко медленную, но и сильную пушку — ничего особенного. Танк «Дракон» — огнеметный танк, способный сделать стену огня. Можно догадаться, что пехота горит, а танки — почти нет. Странно, но танк умеет сжигать людей прямо в домах. Прикольно и со вкусом. Из авиации всего один юнит (зато какой!) — МиГ (ему до дирижабля Кирова далеко, но он самый красивый из авиационистов). Есть какие-то кластерные мины, сбрасываемые с воздуха, а также супербомба, вырабающая все здания и юниты врага на длительное время. Но это фишка, по сравнению с восемнадцатой МиГами, отправленными на вражескую базу с приветом.

Я не успел за 1 день все пройти, и решил поиграть за каждую сторону по паре миссий, а дальше — скирмиш. Суперпроект — ядерная пусковая установка. А сразу не догадаться. Башенка и ангр... А кто сказал, что ядерная ракета должна храниться вертикально? Она потом выпрямится. А еще в здании установки проводятся два апгрейда танков (каких, понятно?). Запустил я ракету, упала она... Какой Емлайр Ерс? Я нигде не встречал таких прикольных

взрывов, радиации. Даже «Красной Угрозы» до этого далеко (ну тут понятно, движок не такой — там было отменно, но тут круче). Ядерка рулетизит на все времена! А «кузкопозные» здания имеют прикольную особенность — за 600 баков они минируют землю вокруг себя (рвутся только враги).

Генеральская разборка

Задумка — классная, баланс — тоже. Графика? «Императора» и его «Джону» помините? А тут — круче, правда, при макси-



мальных настройках игра немного замедляется (у моего боевого товарища секунда подготовки ядерной атаки длилась 3 сек.). Зато видны все детали: и колеса крутятся у грузовиков, и гатлинг движется, видны даже гильзы! Можно творить терраформинг, валить пальмы, короче, есть где разгуляться. Появились воздушные бои: увидев вражеский летательный аппарат, направляющийся на вашу базу, можно перехватить его своим истребителем, а если это не удастся, то начнется кайф — хоровод ракет и самолетов.

Звук — койфушки! Каждый апгрейд имеет собственное звуковое сопровождение. Например, вооружение всех злых топч калашников вызывает крик: AK-47 for everybody! И в ответ: Yeah! Музыка появляется и исчезает, чтобы не надоедать, и стилистически она разная. У США — это героические мотивы, у Китая — мелодии с китайским ☹ укланом, а у террористов — с восточным. Музыка не рвет уши, только помогает насладиться атмосферой.

Кто в «Генералсы»?

Кто знает, может, через месяц, «Генералсы» появятся во всех клубах Киева, и вместо «Две твои Апокали?» и «Руки прочь от Кирова!» мы услышим: «Братя, а как насчет «Генералсов?».



Возможно также, что игру завалит критика [хотя их смертность повысилась ☹]. Но я думаю, что «Бестуду» ушел с чистым, как подбавить уходить непобежденным чемпионом.

Мой вердикт — играть, играть и еще раз играть!!!

Санэпидемстанция Игрограда серьезно обеспокоена: на улицах города появляется все больше бездомных животных-мутантов. Расследование привело агента ДЗВР в квартал RTS на новую станцию юных натуралистов.

Андрей СТОЛЯРОВ aka DevSigner DevSigner@easUA.net

IMPOSSIBLE CREATURES

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: Microsoft (©)

Жанр: стратегия

Системные требования: 500 МГц/
128 ОЗУ/32 Video и около 800 метров на
винте

А лучше: 1 ГГц/512 ОЗУ/остальное ана-
логично

«Вот за что люблю Ранда больше все-
го, так это за лаконичность» — успев подум-
ать я, нажимаю кнопку на персональном
телепортаторе.

Двое в летающем парозове, не считая гризлебраз

Ну, вот! Хотел как лучше, а вышло как всег-
да. Вжился в роль сына упомянутого профес-
сора, отправился искать его останки почти на



Южный полюс, еле нашел лабораторию, а там... Я думал в природе такого не бывает. Откуда ни возьмись, высочил огромный бо-
гомол с головой тигра и, пасовая рыкуну и
облив меня слюной, принялся наступать. Не
знал мальш, что связался с лучшим стрелком
в этих широтах! Не знал и я, что дружок этот
гулял тут не один. И когда на его смертный
стон прибежали еще штук шесть мутантов той
же масти, мне стало не до шуток. Но шутить
со мной никто и не собирался. Пред мои я-
сны очи предстал господин Джулиус собствен-
ной персоной. Помню незлым тихим словом
теперь уже моего отца и теперь уже покой-
ного, он принялся было расправляться и со
мной, но тут из-за скалы вылетело нечто! Это
нечто представляло собой донатошный паро-
воз на двух здоровенных кулерах от систем-
ного блока. Сначала я подумал, будто меня
поглотит и вот-вот выкинёт обратно в Игро-
град, но не тут-то было. Ловко спланировав,
аппарат сел неподалеку, и в дверях появи-
лась фигура милой девушки, жестоки запы-
вающей меня на борт. Нет, что вы, я и не ду-
мал о бегстве. Я бы этого Джулиуса вместе с
его приспешниками на лопаты бы в два ма-
хал! Но если девушка просит, да еще столь
настойчиво, да еще и такая милая. Надеюсь,
это не считается уклонением от выполнения
служебных обязанностей? ☺

И чего только не придумывают люди! Ка-
залось бы, график уже мало кого удивит,
большинство сюжетов избито и валится в лу-

В одной из многих аудиторий игрогра-
дского университета собралось в тот день
немало студентов. Еще бы они там не со-
брались, когда пришло постановление са-
ми договоритесь от того, что ежели кто не
явится, то будет лишен возможности ухо-
да в виртуальный мир. Конечно, и я был
на сходке. Правда, в свое оправдание ска-
жу, что прийти в аудиторию меня заста-



вило отнюдь не постановление началь-
ства, а любопытство. Да, именно то, что-
то когда-то погубило кота. Надеюсь, со
мной ничего подобного не произойдет. А
то распухли в наше тяжелое время ста-
ло немало, а студенты живут бедно. Но ха-
тит лирики. Давайте лучше послушаем, что
же нам собственно рассказали.

«Здравствуйте, дозвоните товарищи сту-
денты. М-да. Сегодня я пайбыл в игро-
градский университет с целью воскоздать
вам, юным поковителям вселенной и
спасителям мива сего от всякого вода
нечисти, о новом замечательнейшем
проекте, называемом в недрах компании
Р-р-р... Р-р-релик. М-да. Новейное, вы
будете очень удивлены, узнав, что в не-
близком НИИ цитологии и гене-
тики была изобретена уникальнейшая
технология, касающаяся сфевы тибиди-
зации животных. М-да. Но некий не-
добовосвестный товарищ, называем его
геневалом Джулиусом, начал свои тай-
ные воззавботки по использованию этих
самых гибридов в качестве инструмен-
та для захвата мива! Павда, немного

банальное? Но что самое обидное во
всей этой истовии, так это то, что лев-
дыв воплощением своего плана, он был
вынужден убавть того, кто мешал осу-
ществлению его идей — меня. Поэтому
сейчас вы имеете возможность лицез-
веть лишь мою тщательно саботанную
головавку. М-да. А еще у меня остал-
ся сын на материке, имя которого Р-р-
рекс Чанс. М-да. Пользуясь случаем,
хочу поведать ему пливет и потвебо-
вать паведной мести за свою ото-
бавную жизнь!»

В этот момент раздался громкий щелчок
и голограмма истарилась. За кафедрой по-
явился Ранд:

— Ну что, бойцы, нехорошая история по-
лучается?

— Нехорошая! — громким гулом поддер-
жал зал.

— Надо за дедушку ответить, да мир по
ходу дела спасти?

— Nodaf! — голоса выражали решитель-
ность.

— Хорошо! Так держать! Кто хочет взять
эту ответственную работу на себя? — в ау-
дитории воцарилась неловкая тишина.

Неожиданно для себя я поднялся с мес-
та и тихо сказал:



— Я.

— Отлично! Вот тебе материалы дела,
вот припасы на первое время. Все и от-
правляйся немедленно. Ну и конечно, сра-
зу по возвращении жду отчет, — сказав
это, он быстро вышел.

жаж засохшей крови на запыленных полках истории, новые жанры тоже не так-то просто придумать. Так нет же, находятся фантазеры, которые привносят в игры то, чего как раз так не хватает. Эти люди должны цениться больше любого программера, ведь их задача куда сложнее. Им нужно сделать про-



ект оригинальным, но в тоже время не слишком извращенным, вложить в него такие идеи, которые заставят людей забыть на время о повседневной жизни, других играх и, увлекшись невиданным геймплеем, задовать себе только один вопрос, как они смогли это выдумать? Я помню, как был сражен наповал Алисой от «мухоморного» МакГи. Я до сих пор иногда устанавливаю незабвенный Black&White, чтобы вновь почувствовать на себе мощь этого «глобального таматачи». И вот сейчас я хочу поведать вам об игре, которую по праву можно назвать новаторской. В том смысле, что даже если после будут делать нечто похожее и даже лучше, то Impossible Creatures все равно останется первой в своем роде, хедлайнером этого концерта. Все, хватит загибать пальцы. Рассказываю.

Вообще-то, **Impossible Creatures** получилась бы обычной реалистичной стратегией, чуть ли не клонем DarkCraftera, если бы не одно «но». Такое огромное и тяжелое «но», на котором и строится вся задумка. И это нелепоу есть не что иное, как возможность создавать своих юнитов самому. Согласен, мы встречались с таким и раньше. И если мне не изменять память, то году эдак в 1999-м увидел свет неплохая стратегия — *Machines*. Там, кажется, было предусмотрено создание юнитов-роботов из нескольких частей. Но если в той игре выбор ограничивался небольшим числом вариантов, которые, кроме того, были достаточно однообразны, то в *Impossible Creatures* нам предлагают огромное ко-



личество порой самых неожиданных сочетаний. Считать, сколько всего может получиться типов юнитов, я даже и не пробовал.

Объясню почему. Дело в том, что весь геймплей построен на скрещивании реаль-

ных животных. Согласитесь, ведь это совсем другое дело — не то что из пары-тройки деталей забавлять обычного робота. Здесь же все живое, родное, так и чешутся руки поэкспериментировать. Береге, например, в левое окошко пихайте Акулу-молота (Hammer-head), а в правое — Стрекозу (Dragonfly), придумываем вариации. (Бррр!) Хорошо, что таких мутантов на нашей планете не водится. Кстати, скрещивать можно только два «чистых» вида животных, то есть нельзя взять да и сплесть воедино два экземпляра из уже созданной вами коллекции.

Кто-то сказал «мало»? Хм, я тоже сначала так подумал. А потом прикинул, что если бы мне дали возможность скрещивать аж трех животных, я б, наверное, половину игрового времени убивал на получение оптимального варианта. Так значит все еще «мало»? А если я скажу, что животных всего около пятидесяти штук?

Еще что? Хорошо, извольте. При скрещивании нужно указывать, какие части тела брать от какого животного. Кто, например, кто-то лучше бодается, а кто-то лапами кидает камни, а у кого-то на спине усербронированные панцири, а у этой на хвосте жало, в общем, уяснили?

Еще добавить? Каждое создание имеет ряд характеристик: конечно же, **хит**, **поинты**, **силу атаки** (ближнего боя или стрельбы, а то и все вместе), **броню**, **дистанцию обзора**, **ну**



и еще в придачу **скорость передвижения** (на земле/в воде/по воздуху). Ну и для окончательной загрузки мозгов добавите присущие некоторым животным специальные умения, например, **элокацию** (обнаруживает невидимых или закопанных юнитов), впрочем обложка сканса (замедляет и ранит врагов, защищает своих от стрелковых атак) и кучу других приколов.

А кроме того, частенько какие-то конкретные животные лучше подходят для тондема, их гибрид обнаруживает неожиданно высокие показатели. Вот и получается, что потенциальных бойцов, стремящихся пополнить ряды добровольцев нашей армии немеренно. Другое дело, что не все из них оказываются удачными или применимыми в данной ситуации. Но в общем и целом суть ясна: для исследований нам предоставили невиданный ранее возможности, и именно от ваших тактических способностей и еще, наверное, терпения будет зависеть успех.

Весь игровой процесс разбит на 15 миссий (по крайней мере, так утверждают разработчики). Место действия — океанские острова. Их много, и они разнообразны. По ходу сюжета вы побываете и на утесном вул-

кане, и в джунглях, и на равнинных просторах, и в прериях, и в раскаленных до красна пустынях, и в условиях холодной Антарктики. Соответственно, на каждом острове свои приспособленные к данным климатическим условиям виды животных. Да, одно важное замечание. В начале игры для исследований будут доступны далеко не все виды животных и зданий. Не разочаровывайтесь преждевременно! С помощью главных героев по ходу



дела восполняется как первый, так и второй недостаток. Генетические образцы живой природы мы соберем с помощью неугомонного Рекса (вот уж совсем человеческое имя!). Ну а виды построек изучим на примере вражеских зданий с помощью Луси (эта девушка на порошке оказалась доброй помощницей старого профессора). Правда, здания миссии несколько однообразны: нам придется последовательно изничтожать всех плохих, добираться до главного злодея — генерала Джулиуса.

Теперь немного о буднях рядового генетика. Как я успел сказать, помимо возможности создавать юнитов самим, во всем остальном игра мало отличается от других РТС. Ресурсы. Их два вида. **Уголь** (coal) и **электричество** (electricity). Причем если со вторым туго лишь в начале игры, а потом можно добыть сколько хошь, то уголь — это величайшая ценность в любой миссии. Его месторождения надо по возможности захватывать еще в начале игры, чтобы потом, приоткрыв завесу тумана войны, не посылать голову неплом из-за своей самонадеянности.

Поговорим о зданиях. Они тоже очень напоминают свои аналоги из других игр. Во-первых, **кама лаборатория** (это тот летающий из двух кулеров паровоз). Единственное не воспроизводимое здание. Туда складываются ресурсы, там повышаются научные уровни, кои всего пять. А требуются эти уровни, чтобы получить возможность производить более мощные существа. Не провади ли, смолкаете на Age Of Empires, где в городском центре «лежали» переходы в новый век. Но вернемся к постройкам. **Электрогенераторы** (Generators), которые используются по-разному для чего. **Затем Цех** (Department) — постройка для поставки угля из отдаленных от лабораторий месторождений. Место, где рождаются существа, — **Палата Существ** (Creatures Chamber), **Водная и Воздушная Палаты** (Water Chamber, Air Chamber). Применительно, что, к примеру, амфибий можно производить как в Обычной, так и в Водной палатах. Далее идут два «модификационных» здания: одно для повышения характеристик конкретных существ, другое связано с различными аспектами постро-

ек и возможностей прихвостней (юниты, аналогичные крестьянам или роботникам из других игр). Затем — защитные сооружения: *Звукотучевая башня* (Sound rays tower) — против земных существ, *Противовоздушная* (Antiaircraft tower) — для отражения атак с воздуха и, конечно же, *заграждение*, представленное в виде шипастых ежевичных кустов. Следует упомянуть также и о *Вертолетной пла-*



шадке (Helicopter pad), где можно построить вертолет, который, будучи управляемым прихвостнем, либо добывает уголь, либо перевозит существ по воздуху. Очень важное строение, если учесть, что существуют территории, доступные только с воздуха. О зданиях, что знал — рассказал, хотя не исключено, что некоторые мне еще не доступны (я сейчас лишь на десятой из обещанных пятнадцати миссий). О юнитах тоже говорить много не приходится — все ясно и без того, поэтому перейду к общей оценке игры.

О том, что геймплей ураганный, можно не говорить. Хотя раз уже начал... Тактика, тонкий расчет и гибкое командование юнитами, в чем вам поможет управляемая пауза, — вот то, что должно привести вас к победе. Простой принцип устаревших игр — стена на стену — тут не проходит. Все решает правильно подобранные комбинации существ, количественное распределение их в армии и, безусловно, соблюдение баланса цена/качество. Тут уж каждый сам выбирает, что лучше: напелить кучу дешевых юнитов, чтобы кинуть их на амбразуру врага, или же построить несколько сильных существ с бонусами в виде специальных умений. Только один совет: даже если ваше творение самое крутое в игре,



не стоит посылать его на бойню, пока не наберется хотя бы пять таких мутантов. А еще лучше, ставя их на передовую, обеспечить создай поддержку пусть и не очень сильных существ, но таких, которые смогли бы помочь титанам прорваться ряды непокорного врага. Очень полезной фишкой игры стала возможность формирования до 10-ти отрядов (как не хватало мне этого в Stronghold 6).

По проходимости игра не то чтобы очень сложная, но и не из простых. Где-то с шестой миссии начинаются проблемы, приходится делать первые перезагрузки. Нет, я не хочу сказать, что игра чересчур азартная или что наконец-то получен хороший искусственный интеллект (о нем ниже). Просто каждая миссия, каждый враг (а их порой насчитывается около пяти против тебя на одном острове) требуют определенного подхода. Как говорится, на каждое действие найдется противодействие. И ваша задача как раз и состоит в том, чтобы найти верное противодействие.

Самое интересное, что игра имеет, если можно так выразиться, два фронта. Один — исследовательский, где происходит битва мозгов. Не поленитесь, распознайте гибридов противника, просмотрите их характеристики и сделайте контрвыпад, воспользовавшись слабыми сторонами вражеских юнитов. Второй фронт — собственно стратегико-тактический. Здесь вам и нужно постараться правильно расставить оборонные сооружения, выставить верные настройки в управлении животными, осуществить четкий контроль за ними во время боя (без управляемой паузы вряд ли обойдется).



Что чуть испортило впечатление об игре, так это туповатый искусственный интеллект, особенно у собственных юнитов. Хотя если наловчиться использовать кнопки задания поведения (агрессивное, территориальная позиция, патруль, не двигаться с места), то можно очень успешно организовать непостоянную доселе армию. А еще меня постоянно раздражало то, что компьютерные враги (также особо не блещущие умом) всегда старались нейтрализовать свою недоразвитость просто дикими темпами производства, целыми лавинами существ (которые зачастую были созданы из экземпляров, не доступных игроку на данном этапе игры). Но так играть было даже интересно.

Немного раздражал дисбаланс воздушной войны. Имеется в виду, что, обладая хотя бы четырьмя противовоздушными башнями (а стоят они совсем недорого), можно отбить практически любую воздушную атаку. Причем это относится к нападениям обеих сторон.

Судя по количеству печатных знаков, пора подвести черту. Итак, что на сей раз? Оригинальная задумка, отличный геймплей, дельная графика (особенно хорошо смотрятся различные эффекты), детальная озвучка, уместный юмор, напоминающий о себе от начала и до самого конца геймы. Приговор вынесен — играть. Даже тем, кто из стратегий любит лишь симсы, даже ролевикам (создание

собственного животного в чем-то схоже с генерацией перса). Особенно ярким должен оказаться режим сетевой игры, прелести ко-



ей я так и не вкусил. Шедевр? Не могу судить. Время покажет. А пока просто получайте удовольствие от интересной и непохожей ни на какие другие проекты игры, наслаждайтесь лаврами творца новых форм жизни.

Ну, еле выбрался. Стряхнув с себя гиперпространственный мусор, я отплынул вокруг. Кулеры уже на своих местах, здание D38P совсем не сморщивало на летающих пороках. Отчет о проделанной работе был написан, поэтому я без раздумий направился внутрь помещения. В кабинете Ронда, как всегда, сидел за столом, погруженный в раздумья. Это точно не BondD, сомнений быть не может. Я аккуратно положил отчет на стол, шеф поднял глаза:

— Хорошая работа. Можешь быть свободным.

— Шеф... — аккуратно возразил я.

— Слушаю, — поспышалось в ответ.

— Мне бы хотелось преподнести вам небольшой презент, — с этими словами я вытащил из кармана и поставил на стол маленького скорпиончика с головой носорога.

— Он не опасен?

— Что вы, только лишь для тех, кто может принимать ваш облик.

Шеф улыбнулся, мы поняли друг друга, BondD'у, наверное, инкулпсы в этот момент.

— Ну, я пошел, — развернувшись, я начал было открывать дверь.



— Только... Только загляни на всякий пожарный в лазарет, — Ронд широко улыбался и шептал на мою слух.

Я успел только нащупать окуллий плавник, прорвавший куртку между лопаток и грохнувшись без сознания.

P.S. Мне вот только одно непонятно: как прозасимитики животных не зорбурили эту игру на корню? Хотя нам то что — мы в выигрыше. Все, кто имеет желание спросить или поспорить по поводу Impossible Creatures, пишите. До следующих встреч!

Ghost Recon: Island Thunder

Cisco — выполнить задания;
refill — все инвентарные предметы;
shadow — невидимость;
chickenrun — курсы-гранаты;
hidecorpse — убрать отображения имен у трупов;
superman — режим бога;
extremepaintball — режим пейнтбола;
run — бег;
boom — встряска экрана;
names — отображать имена объектов;
squirrelkite — оружие, стреляющее белками;
god — самоубийство;
rock — захват вражеской базы;
teamsuperman — неуязвимость всех членов команды;
teamshadow — невидимость всех членов команды;
teleport — телепортация;
ammo — бесконечная амуниция;
unlockheros — открыть скрытых персонажей;
autowin — победа в текущей операции.

Theme Hospital

На экране с факсовым аппаратом введите следующие коды:

7287 — после выигрыша уровня вы попадете на охоту за крысами.

24628 — режим включения cheat-кодов в игре, после чего вы можете использовать следующие коды:

Shift + C — получить \$10000;
Shift + Q — землетрясение;
Ctrl + E — скорая помощь;
Ctrl + C — завершить все научные разработки;

Shift + 1 — создать пациента под курсом;

Shift + S — создать доктора-специалиста;
Shift + I — поменять болезнь пациента;
Shift + L — поменять внешний вид пациента;

Shift + C — больше денег;

F11 — проиграть;

F12 — выиграть текущий уровень;

Shift + Ctrl + C — все предметы.

Чтобы перейти на желаемый уровень, запустите игру с параметром **-Lx**, где **x** — номер уровня.

Чтобы пропустить уровень, нажмите **C** на экране board game, прежде чем уровень начнется. Затем кликните в нужную часть экрана для перехода на соответствующий level.

Impossible Creatures

Во время игры нажмите **~** и в появившейся консоли наберите:

cheat_coal(9999) — получить 9999 угля;

cheat_buildings — больше зданий;

cheat_electricity(9999) — получить 9999 электроэнергии;

cheat_rank — повысить свой уровень;

cheat_killself — умереть.

Capitalism 2

Во время игры нажмите **Shift** и, удерживая его, наберите **6789**. Вход в режим ко-

дов подтвердит сообщение. Теперь нажимайте одновременно **Alt + C** и вы получите 10000000 кредитов.

Battle Realms

Если хотите, чтобы вражеское здание медленно разрушилось, просто жмите **Ctrl+D**.

Ил-2: Стимул

Читы для кампании: редактирование файла миссии.

В кампании можно поменять свой самолет на другую модель, что резко облегчит игровой процесс в первых миссиях, а при игре во второй раз будет интереснее. Можно также подредактировать опытность напарников и противников, число самолетов...

Открываем, к примеру, в **WordPad** (можно все сделать в полном редакторе игры) \2:

\\Missions\Campaign\RU\LaGG-3\FSmolensk3.mis

Далее находим полк игрока:

[MAIN]

player 1601AP00

находим его звено:

[1601AP00]

Planes 4

Skill 2

Class air.LAGG_3SERIES4

Fuel 100

weapons default

меняем в поле тип самолета (ночное Class air) аппарат на более совершенный. **YAK 3, YAK 9K, YAK 9U, LA 5FN, IL 2Type3, IL 2Type3M** сохраняем.

Если в миссии было выставлено вооружение не по умолчанию, то ставится **weapons default**, и игрок должен лететь ведущим. Если он ведомый, то ставим **Planes 1** и выбираем вооружение для своего самолета.

Также можно поднять **Skill** для напарников до 4-х или опустить для противника.

Управляемые самолеты СССР:

IL 2 1940Early,
IL 2 1940Late,
IL 2 1941Early,
IL 2 1941Late,
IL 2MEarly,
IL 2MLate,
IL 2T,
IL 2Type3,
IL 2Type3M,
LA 5FN,
LAGG 3IT,
LAGG 3SERIES4,
LAGG 3SERIES66,
MIG 3EARLY,
MIG 3U,
MIG 3UD,
P 39N,
P 39Q1,
P 39Q10,
YAK 1B,
YAK 3,
YAK 7B,
YAK 9K,
YAK 9T,
YAK 9U,
Управляемые самолеты Германии:
BF 109F2,

BF 109G2,
BF 109G6,
BF 109G6AS,
BF 109G6late,
FW 190A4.

В сетевой игре можно попробовать и управляемые самолеты при виде снаружи.

Выбираем для сетевой игры полк, сторону, номер, оружие по умолчанию, далее выходим, находим

IL2\Users\0\settings.ini

[net]

airclass=com.maddox.il2-ob-jects.air.YAK 3

Меняем самолет, запускаем сетевую, не входя в вооружение (если надо вооружиться, сделайте миссию в полном редакторе и посмотрите, как пишется).

Советские самолеты:

G 11, I 153 M62,
I 153P,
I 16TYPE24,
I 16TYPE24SAFONOV,
LA 7,
U 2,
MBR 2AM34,
MIG 3POKRYSHKIN,
P 39NPOKRYSHKIN,
P 39Q15RECHIKALOV,
PE 2SERIES1,
PE 2SERIES110,
PE 2SERIES359,
PE 2SERIES584,
PE 3BIS,
PE 3SERIES1,
PE 8, R 10,
TU 2S,
U 2VS,
YAK 9TALBERT.

Немецкие самолеты:

BF 109E4,
BF 109E4B,
BF 109E7,
BF 109G6GRAF,
BF 109G6HARTMANN,
BF 109K4,
FI 156,
FW 189A2,
FW 190A5,
FW 190A8,
FW 190D9,
HE 111H2,
HE 111H6,
HE 111Z,
HE 162A2,
HS 129B2,
HS 129B3Wa,
IAR 80,
IAR 81A,
JU 52 3MG4E,
JU 52 3MG5E,
JU 87B2,
JU 87D3,
JU 87G1,
JU 87G2RUDEL,
JU 88A4,
MC 202,
ME 262A1A,
ME 262A2A,
ME 321, ME 323,
ME 262A1ANOWOTNY
На некоторых из них нельзя взлететь.

Российские строители сади в строй новую трассу, предназначенную для грузоперевозок. Учитывая особенности национальной ментальности подрядчиков, эксплуатация этой дороги — дело для настоящих мужчин...

Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Степа



По коридорам ДЗВР агент Степа шел с необычайным воодушевлением. Он только что проведal о пристройке к своему любимому зданию — «Дальнобойщикам». Больше всего на свете боялся, чтобы никто его не заметил и не послал в другое здание, он тихо, как мышка, проскользнул мимо кабинета Ранды и направился к выходу...

Дальнобойщики aka Бригада

Итак, речь у нас пойдет об одной из самых известных русских игр. Я думаю, все когда-нибудь слышали о грандиозном проекте компаний **Бука** и **ТС** — «Дальнобойщиках», и их еще более удачным продолжении — «Дальнобойщики 2». Не так давно выпустили продолжение этой знаменитой игры — встречайте: «Дальнобойщики: 18 Стальных Колес».

Но сначала стоит коротенько пройтись по всем предыдущим частям игры. Итак...



1998 год... Выходит первая часть дальнобойщиков — «Дальнобойщики: Путь к Победе» (Hard Truck: the Road to Victory). Для того времени это был самый реалистичный симулятор грузовика — вы чинились, покупали детали, загружали груз по своему выбору, получали за него деньги, могли повредить его в дороге... Единственный недостаток игры — всего три коммерческих трассы — Приморск, Перелесы и Горы. Тем не менее, для 1998 года это было грандиозным прорывом, и вир-

туальные водители захлебывались в крике «GIVE ME MORE!»

2000 год... Выходит долгожданное продолжение — «Дальнобойщики 2» (Hard Truck 2). Именно с этой части начали играть многие нынешние поклонники игры. И кстати, именно с английской версии. Признаюсь, в русскую я почти не играл, так как у меня ее просто не было. Эти «Дальнобойщики» оказались еще лучше. Вся карта представляла собой целый мир, с городами, дорогами, гангстерами и бандитами. Симулятор также стал гораздо «честнее» — машина могла перевернуться, стало действительно реально ехать по своей, а не по встречной полосе, не говоря уже о грузе. Но и здесь не обошлось без липов. Например, город — это всего лишь погрузочный склад и пару домиков. Тем не менее это было удачная версия, она затягивала и не отпущала. И наконец...

2002 год... Компания ValuSoft выпускает третью часть дальнобойщиков — **Дальнобойщики: 18 Стальных Колес**. Поехали...

Всю жизнь глядящая в ночь усталые глаза...

Ну вот мы снова в дороге... Что же мы видим? Итак, сперва о главном — в игре появился сюжет. Это действительно так. Правда, он очень простой, обо всем рассказывается в первой же табличке, где предлагается выбрать название покровительствующей вам компании и свое собственное имя. *Графика* заметно улучшилась. Появились разные виды — сверху, с крыши трейлера, от колеса трейлера... Полуприцепы, которые нам предстоит возить, тоже значительно преобразились. Если раньше в принципе было все равно, что вы везете, важна была только хрупкость товара, то теперь этот параметр определяет и внешний вид. Если вы везете автомобиль, то это будет именно прицеп с автомобилями, а если бревно — то с бревнами. Города представляют собой не просто

Разработчик: ValuSoft

Издатель: В России — «Бука», на Украине — «Мультитрейд»

Жанр: симулятор дальнобойщика

Системные требования: Pentium 3, 256 Мб ОЗУ, Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, после установки как минимум 250 Мб свободного места, CD-ROM 8x, клавиатура, мышь (поддерживает рус)

терминал (так теперь склад называется) с парой домиков, а действительно города. Автомобиль прорисован гораздо лучше, указатели теперь совсем как настоящие. Да, кстати, об указателях: теперь они — ваш компас. На карте вас больше нет, пока вы не купите навигационную систему. Зато карта теперь настоящая. То есть, теперь на карте отображаются реальные города — Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Лас-Вегас и т.д.

Терминалы коренным образом изменились. Во-первых, теперь вам с самого начала дается трейлер, а не кузовной грузовик. То есть теперь вам придется каждый раз подцеплять полуприцеп с грузом, а потом отцеплять его на месте разгрузки. Какой дальнобойщик не любит прицеплять полуприцеп? Я,



например, ненавижу. Хотя тут это стало чуть легче, благодаря разнообразным положениям камеры. О разгрузке я вообще молчу — это кошмар. Представьте себе: синяя стрелка мигает над местом разгрузки. Подгоняю трейлер туда, отцепляю. Нифига. Еще раз. Аналогично. Только с четвертой попытки я подогнал его точно туда, куда надо. Но это все проблема была, а так все сделано на славу, чтоб было реальнее. Только реальности от этого — с гулькин нос. Ну скажите, не пофиг ли настоящему дальнобойщику, сбросил он прицеп тут или на 5 миллиметров левее? Значит, не пофиг... Мелочь, а неприятно. Хотя, не такая уж и мелочь ☹.

Что нам стоит груз угробить?

Значит, поехали. Сиего выезжаем на дорогу на первом уровне сложности — побережье. Вообще, в игре три режима, причем в меню никаких пунктов типа «Новая Игра» вы не увидите. Прямо и в лоб — побережье, Средний Запад, горы. Сначала я был истоптан — ни дать ни взять копия с первых «Дальнобойщиков», но вскоре понял разницу. Размер карты! Хотя это как раз особого значения не имеет, наоборот, по идее, чем боль-

ше карта, тем интереснее. Но поклонникам вторых «Дальнобойщиков» придется туговато: все новое. Ремонтная мастерская теперь состоит из пункта взвешивания (не знаю, зачем он нужен) и гаража. Подъезжаете к от-



ртыму гаражу, вам предоставляют счет за ремонт, спрашивают, ремонтировать ли, ставить ли вам возможные детали, всепогодную резину и прочий хлам, призванный облегчить участь молодого дальнобойщика.

Теперь я скажу нечто ужасное. Фанаты, закройте глаза, уши и нос ☹ ИЗ ИГРЫ УБРАЛИ ГОНКИ! Представляете? Теперь лицензии дают за... За что ж их там дают? Да фиг его знает, я еще ни одну не получал ☹. По логике, их дают за доставку груза по определенным трассам.

Тем не менее, отсутствие гонок сильно сказалось на геймплее. Теперь смысл только в том, чтоб вовремя добраться до цели и повысить рейтинг компании. И еще одна похоть. Симулятор из игры — как из бутылки молоко. Машина какая-то слишком... послушная, что ли? Да, именно слишком послушная, как для настоящего грузовика. Машина слушается малейшего движения клавиши или (как у меня) руля. Если у вас есть руль, игра превращается в набор красивых аварий. А если у вас есть руль, но он отключен — включите, ибо на клавиатуре играть еще неинтереснее... Единственное, что улучшено — без полуприцепов грузовик разгоняется довольно быстро, а вот с полуприцепом чуть туговато. Хотя это как-то более-менее реально.

Груз по-прежнему можно повредить. Есть у него такое пренебрежительное свойство. Хотя и тут, по-моему, система повреждений взята от фонаря, хоть может, я просто слишком требователен. Да, я требователен. Но требо-



вать меньшего от продолжения грандиозной игры не разумно. Это называется «давать поблажки». Если уж заглянул делать продолжение — так давайте нормально, а не сякось-сяко!

Мы едем, едем, едем в далекие края...

Края действительно далекие. И время, которое вам дается на привоз, не реально, как

во вторых «Дальнобойщиках». Это я к тому, что минута того времени, которое вам дается на привоз, отнюдь не равна минуте реального времени. Хотя я испытывал новую для себя игру на легком уровне, вдобавок, не очень долго.

Трассы, как уже было сказано, прорисованы неплохо, и это радует, ведь ехать по ним нужно будет довольно долго. Придется понаблюдать, если поведет не по своей дорожке. Полосы разделены заборчиком, так что ехать по встречной придется аж до перекрестка. Мой вам совет: если не хотите утратить свой грузовик, езжайте по обочине. Ремонт влетит вам в копеечку (одна из особенностей игры). Причем, если вы полностью разгрохали грузовик, смело вызывайте 911, это обойдется вам не намного дороже, чем ремонт ☹. При всем желании с дороги съехать не получится. Представьте себе историю: едет себе трейлер тихонько, едет, никого не трогает... Съезжает на обочину. Там гара. Едет на гара... Едет, едет... Доезжает до вершины... И КА-АК ВРЕЖЕТСЯ В ВОЗДУХ! Машина — почти вдребезги, а на пейджере появляется великое сообщение: «Вам нельзя туда ехать. Вернитесь на дорогу». Представляете? Я просто охотелся.

И повреждения машины тоже больше не реальные... В тех же вторых оно как было?



Стукнулся передним бампером — фару разбил. Если сильно покачелился — машина либо еле едет, либо вправо забирает. А тут? Представьте — с разгону врезаюсь во встречную машину. Индикатор повреждения подсказывает до ужаса, и это при том, что... даже фара не разбилась! Не говоря уже о состоянии грузовика. Более того — это не сказало даже на его внешнем виде. Так что теперь индикатор повреждения играет символическую роль; единственное, для чего он служит — для приближения таблички Game Over, которая мне, кстати, ни разу не выпала. Во вторых дальнобойщиках она выпала б уже раз сто, а тут я даже не знаю, есть ли она вообще.

Во всем плохом есть свое хорошее

И это действительно так. Даже в такой явной спекуляции на раскрученной теме есть любопытные нововведения, которые не мешало бы прикупить к прежней игре. Во-первых, время, проведенное в дороге. Теперь вы не такой уж и супер-пулер парень, который третий год едет без устали, ни разу не прикуривая за все эти три года. На тобо индикаторов вы увидите загодичное окошечко с надписью «В пути». Угадайте, для чего это? Не можете? Вот и я не могу.

Потом стрелка дошла до предела, и там появился моргающий глаз. Оказалось, что это индикатор вашей усталости. Если вы не отдохнете, когда появится глаз, через некоторое время экран на несколько секунд затемнится (очень сильно затемнится, между прочим) и раздастся звук зевка. Через несколько секунд видимость восстановится, но



шанс врезаться во что-то, когда вы засыпаете, достаточно велик. Так что не пренебрегайте отдыхом, иначе спать захочется. Просто, но интересно и правильно. Просто, как и все гениальное, хотя самой игре последнего-го, боюсь, и не хватает ☹. Но об этом я уже говорил, и еще раз скажу в выводе, так что теперь перейдем к следующей интересной фишке.

Следующая интересная фишка — это магнитола грузовика. Оказывается, так реализуется музыка в игре. Для лучшей реалистичности музыка в игре не играет сама по себе. Нужно включить магнитолу (по умолчанию J) и выбрать песню, которую она будет крутить. И правильно. Действительно, реалистичности это прибавляет, хотя, во-первых, незначительно, а во-вторых, я всегда забываю эту магнитолу включить ☹.

Очень усложнился блокнот. Это вся информация о вас, о вашей компании, грузовиках, заказах и прочем. Признаться честно, я в нем до сих пор ориентируюсь с трудом. Хотя вообще-то я им практически и не пользовался — по большому счету он становится нужен, когда вы начинаете водить себе в подчинение. Задания дают разные компании. Т.е. если вы привезете груз Capone International на терминал East West Company, то шмш вы получите. Вот, пожалуй, и все хорошее, что предоставила нам ValuSoft. А теперь...

Вывод

Ну что? Нас опять обманули. И недаром на коробке с диском написано: «Hard Truck является зарегистрированным знаком компании «Бука». «18 wheels of steel» является товарным знаком компании ValuSoft. Я не спорю — это «18 стальных колес». Но это не «Дальнобойщики». Зачем было обманывать? Вопрос чисто риторический — ответ на него знает даже ребенок. Да, если они напишут просто «18 стальных колес» — это одно. Но если они добавят волшебное слово «Дальнобойщики» — народ кинется покупать. Ну, дарят нашего брата, дарят. Хотя, возможно, если посмотреть на нее безпристрастно, не как на продолжателя серии, а как на новую игру, оно неплохо. Но если все-таки взглянуть глазами старого дальнобойщика, безусловно, — отстой.

Очередные декорации к очередному шпионскому боевику... В полном соответствии со стандартами киноиндустрии, вы увидите очаровательную главную героиню, преодолевающую смертельные опасности, и... полное отсутствие всякого реализма или хотя бы правдоподобия...

K. HAWK

SURVIVAL INSTINCT

Вирджин КЕМПЕР jaguar@torba.com

Разработчик: Similis

Издатель: JoWood Production

Жанр: Stealth/Action TPS

Системные требования:

✓ **минимальные:** P-3 500 МГц, 128 Мб ОЗУ,

16 Мб видео (карта желательно от Nvidia);

✓ **рекомендуемые:** P-3, 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

— Алло, здравствуйте, с вами говорит автоответчик. Вы позвонили по секретному номеру, в секретное место обитания начальника ДЗВР Ранда. Если вы ошиблись номером, то лучше вам немедленно



застылись. Если же вы один из агентов ДЗВР, вы можете оставить мне сообщение. Скорее всего, я вам не перезвоню, но попытка не пытка.

— Шеф... Алло... Шеф, возьмите трубку. Это Кемпер. Батарея в мобильном сейчас сдохнет, поэтому буду краток. У меня проблемы. Я нахожусь на каком-то тропическом необитаемом острове. Как попал, не знаю. Единственное, что помню, — темнота в глазах и падение в открытый канализационный люк. Все, что было в карманах, кроме мобильного телефона, пропало, зато появился какой-то коммуникатор и что-то вроде мини-телевизора. Немного поблуждал голова, в области затылка. На мне странная одежда, волосы на голове стали длиннее и белее, вернее, все стало меньше. Ой!!! Да я ведь стал...

Ну кто так строит

Написать статью по Kitty Hawk Survival Instinct оказалось просто. Судите сами: при-

ятные слухи обещания разработчиков — а обещали нам, как всегда, новый уникальный движок, отличную графику, продвинутую систему вооружения, большое количество разнообразных заданий, неплохой AI и прочая, прочая. Но это все до выхода игры. А после? А после — большая лажа. Или фанорь. Ночь, улиха, аптека. Да-да, такая она, KHSI. Можно только руками разводить. То ли денег не хватило закончить, то ли сроки поджимали, то ли руки у разработчиков растут как-то не так. Ну ладно, сделали так сделали. Посмотрим, полюемся.

Вначале игра смотрится даже неплохо. Взять что бы сюжет. Мы в лице Kitty пилотируем вертолет. Наша задача проста: доставить агента на тропический остров для выполнения очередного задания (как всегда, агент является нам лучшим другом). Внезапно в наш вертолет попадает ракета, и он резко начинает падать в океан. В живых остается только Kitty. Очнувшись на острове, она понимает, что отдохнуть ей не удастся, поскольку на острове секретная военная база. Управляет этой базой некий безымянный сумосшедший полковник, которому не терпится создать армию суперсолдат. С их помощью полковник собирается захватить власть над всем миром. Ничего сюжета, правда?



Все самое плохое сосредоточено в геймплее. И во-первых, в KHSI просто скучно и неинтересно. Почти все задания однообразны: подбегите туда, нажмите кнопку, вернитесь назад, и т.д. Во-вторых, для нормальной игры не хватает некоторых возможностей. Например, в игре отсутствуют

возможность прыгать и ползать, нельзя забирать оружие у убитых врагов, если это не запланировано сюжетом. А в-третьих, все вышеперечисленное сопровождается бедной графикой и не менее бедной озвучкой.



Ну что ж, начнем, пожалуй, с самой Kitty Hawk (кстати, это имя носит один из крупнейших авианосцев США). Героиня у нас вполне ничего, не Лара Крофт, конечно, но сойдет. Что касается ее боевой подготовки, то тут есть некоторые недостатки. Как я уже упоминал выше, прыгать мы не можем. Ну ладно прыгать, протезы, положим, мешают, но почему нельзя лечь? Бер в KHSI по скорости почти не отличается от ходьбы.

Снайпер из нас тоже никакущий — стоит снайперку в руки взять, так сразу аж в дрожь бросает. С другими стволами вроде бы получше, хотя руки тоже трясутся, как с похмелья. Руками наша героиня может только нажимать на кнопки и на курок. Никаких боевых искусств она не знает. Жаль, если бы Kitty своими нежными ручками умела помочь противникам шеи, было бы гораздо веселее ☹.

Наши враги тоже не блещут талантами и разнообразием. В основном это журики, одетые в форму спецназа. Потом еще будут какие-то уродцы, по виду напоминающие зараженного человека из игры The Thing. Врагов наших как всегда обделили умом и сообразительностью. Мало того, уже на расстоянии десяти метров противник вас просто не видит и не слышит. Иногда, конечно, он проявляет смекалку, но это бывает очень редко. Ходят по своему маршруту, как истуканы, смотрят исключительно прямо, головой даже не вертят.

[illegible]

В городском музее — экспозиция, посвященная легендарному проекту. Смесь квеста и аркады, хардкорное действо, повествующее о том, как мы будем жить. Потом. Если выживем...

Антон ПОЛУЭЛЬФ the_call_of_ctulu@yahoo.com

CYBERIA

Разработчик: Xatrix Entertainment

Издатель: Interplay

Год выпуска: 1994 год

Жанр: quest, аркада

Системные требования: 386SX/25, 4 МБ ОЗУ (рекомендуется 486DX2/66, 8 МБ ОЗУ)

Мемуары

«О, Господи! Какие громадные пиксели!» — возмутилось сознание Полуэльфа, когда в октябре 2002-го года он решил, в прямом смысле слова, впасть в детство, а именно, поиграть в «Киберию» (кстати, по-русски именно «Киберия», а не «Сибирю» или «Сайберия»).

Да... были времена, были и мы молодцы... Тогда, в 1995 году, я, ученик 5-го класса, совсем забросил учебу, потерял покой



и сон. Спросите, почему? Да потому что в моей жизни появились всепоглощающая ИГРА. Правда, до нее были еще DOOM напару с «Принцем Персии». Но это игры с маленькой буквы (именно субъективным, фанатов прошу не ругаться ☹).

Не помню, где я взял или кто мне подарил в то время «Киберию». Впрочем, это не важно. Знаете, что меня тогда с самого начала поразило. Заставка Интерплее. Когда лазерный луч прорезает мраморную плиту, выжигая на ней логотип фирмы. А потом сама игра. После тугого зубодробильного «Думаю» у меня наконец-то появилась цель. Причем большая ЦЕЛЬ, состоявшая из множества целей поменьше.

Помню, как я мучался, чтобы разминировать самолет, и помню чувство глубокого удовлетворения, когда у меня получилось это сделать.

А вот графика мой молодой неокрепший ум просто потрясла. Впрочем, все это старые переживания. У каждого было оно родимое — Первая любимая игра. Поэтому оставим воспоминания и начнем по порядку.

По порядку

Действие происходит на далекой планете Земля. Год 2027-й. Как всегда, ничего хо-

рошего. Постоянные войны и борьба за мировое господство. Противоборство ведут две мощные организации — преступный Кортель и Альянс Свободного Мира (Free World Alliance). В это время в России международная группа ученых разработывает сверхсекретное и сверхмощное оружие под кодовым названием Киберия. Создавалось оно с благими намерениями — прекратить гонку вооружений и восстановить мир на всей планете. Но, как известно, этими самыми намерениями дорога в ад вымощена. Кортель каким-то образом разузнал о проекте и уже протянул к нему свои грязные лапы. Вы выступаете на стороне FWA, и ваша задача — опередить плохойшей и первому добраться до лакового кусочка.

Главный герой игры — хакер по имени Зак. Хоть хакером его можно назвать только условно, так как кроме нажатия кнопок, он умеет неплохо управлять самолетом и стрелять из пистолета. Также среди его достоинств следует отметить умение думать ☺. В ключевых моментах игры с ним будет связываться по видеofону дядя с косичками (или тетя с бородой ☹) и информировать о пройденном пути и планах на будущее. Этим мужиком является не кто иной, как Уильям Девлин — президент FWA. Впоследствии он окажется редкой сволочью, которую придется замочить.

Свой путь Зак начинает с Вышки (The Rig) — некоего подобия нефтяной платформы, играющей роль оборонительного и первоального пункта посреди океана. Там наш герой должен будет пересечь на сов-



ременнейший истребитель TF-22. Но не все так просто — на Вышке напали враги. Или из-за отсутствия персонала, или из-за его тупости, отражать нападение придется самому Заку.

В названии жанра я обозначил игру как аркадную. Жаль, но это правда. Хотя, с другой стороны, аркадность «Киберии» какая-то особенная, приключенная и бесшабашная, а на третьем уровне сложности, соответствен-

но, очень сложная (что не может не радовать). Но главная трудность не в аркадных боях, а в многочисленных головоломках, которые все без исключения интересны и при том разнообразны.



После уничтожения врагов к Заку подходит девушка Сантоса, хозяйка вышки, и предлагает себя поцеловать. Мне кажется, с этим моментом связано единственное разветвление сюжета. Если Зак откажется, все будет ОК, а если согласится, придется всех мочить, так как Сантос — довольно нервный и ревнивый тип. Советую целовать.

Дальше следует полет на истребителе. Не надейтесь — никакого намека на симулятор. Управлять можно только прицелом. Полет же проходит по заранее намеченному маршруту, по ходу которого появляются заранее намеченные враги. Зато все семь миссий отличаются разнообразием. Тут вол и уничтожение авианосца, и полет по длинному широкому туннелю, напичканному пушками (стрелять можно и нужно) и бензовозами (стрелять тоже можно, но вот нужно ли?), и необычайной красоты ледяной каньон с не менее красивыми врагами ☹. Больше всего времени я потратил на миссию в Зубровке, где на мирных камрадов напал воинственный Кортель. Там есть такой момент, когда самолет пролетает рядом с нефтехранилищем, и на него по очереди устремляются три вражеских перехватчика. Ни в коем случае нельзя допустить, чтобы враг хоть раз выстрелил, иначе голпык. Так вот, раза с 25-го мне, наконец, удалось выйти из переделки невредимым. До этого моя мышка несколько раз летела об пол, а рот изрыгал страшные ругательства ☹.

Ну вот, последняя миссия TF-22 (ледяной каньон) закончена, самый крутой самолет поражен, то бишь Босс, уничтожен. Девлин опять что-то мурлычет по видеofону. Перед Заксом комплекс «Киберия». Надо дойти до него. Главное — не замерзнуть.

Кстати, неожиданная смерть — одна из «приятных» особенностей игры. Наш герой может ни с того ни с сего упасть с плат-

Впечатления

формы для самолета, засунуть руку в бочку с какой-то фигой и умереть от ожога, и т.д. Также на Вышке есть нефтяное пятно, ступив на которое, Зак поджаривается и падает (но не убивается насмерть). В ос-



тальном окружении не особо радует нас интерактивностью, это ж вам не Geo-Mod ☹.

Подпрыгивая от холода, наш герой идет к главному входу. В этом месте нужно немного сноровки, чтобы застрелить надоедливого охранника. Опыт-таки не надеяться, что это будет шутер от третьего лица. Все перестрелки проходят в следующем режиме: высунулся из ящика/скалы/ула, выстрелил, если попал — молодец, если нет — опять спрятался. Кстати, противник тоже может попасть по намеченной цели. Самое сложное, на мой взгляд, замочить 4-х охранников в столовой.

В комплексе существует несколько закодированных дверей. Для их разблокировки нужно использовать один из трех сканеров, находящихся в супермаркетах темных окрасов Зака. Это инфракрасное сканирование, исследование магнитного резонанса и анализ на биомассу. Как именно открыть дверь, подсказать не буду — сами догадаетесь (для этого необходимо серое вещество ☹). Неудачная попытка ввода пароля влечет за собой смерть. В первом случае — под вами открывается люк, и вы падаете в бездну, во втором — бьет сильным разрядом тока. Жесткий мир — жестокие системы охраны.

А вот третья дверь — это просто шедевр извращения, пардон, изощренного воображения разработчиков. Мне кажется, нормальному человеку нужно где-то три, три,



чтобы додуматься, как она открывается. Если честно, это единственный раз, когда я подстрелел проходившего.

«Кибيريا» совсем близко. Все редиски вместе с лаханом уничтожены. Очутившись в лазарете, Зак почему-то чувствует себя плохо, кружится голова, тело покрывается гнойными ранками... Да, да, же что это? Да это он самый — Game Over. Оказывается, в недрах комплекса, кроме микротоверческой «Кибери», разрабатывался также весьма враждебный вирус. Нашему герою во что бы то ни стало нужно найти вакцину.

Всего было восемь образцов, пять из которых уже использованы. Вакцинация происходит достаточно оригинально и реализована в виде старой доброй аркады. Вы удивитесь, это еще как? Да очень просто: на псевдомолекулярных декорациях будут появляться и пропадать вирусы, а ваша задача — расстрелять (!) как можно больше этих желтых кружочков. На 3-м уровне сложно; ти необходимо ликвидировать 80% вирусов, а это, скажу я вам, та еще задачка.

Но и это еще не все. Из-за мутаций (интересно, кто это мутировал), вызванных вирусом, появились крупные агрессивные существа — наниты. Внешне они представляют собой смесь мочалки и зародыша алиена. Помощь в уничтожении этих милых созданий нам окажет боевой модуль «Чарли» — неплохая штука, вот только энергии на всех нанитов вечно не хватает.

Выкинув очередную мышку в мусоропровод, ведем нашего любимца по послед-



нему коридору. Перед Заком последняя шарада — поломался лифт. Или из-за натрепированных мозгов или из-за жалости разработчиков к нам, сереньким, решается она достаточно быстро и просто.

Лифт медленно открывается. Зак выходит на просторную платформу и видит ее... Киберию...

Она оказывается не просто оружием, как танк или ракета, она — разумное существо. Причем существо дружелюбное и милое. Вдруг Кибيريا исчезает из вида... Опять это надоедливый Девлин. На все восторги Зака он реагирует весьма скептически. Оказывается, наш герой был всего лишь ходячей ядерной бомбой, главное предназначение которой — уничтожить Киберию вместе с комплексом. М-да, Альянс Свободного Мира оказался ничем не лучше Картеля. Ведь война — это прибыльное, а значит, выгодное дело. Если не верите, спросите у чеченских сепаратистов ☹.

Что делать? Конечно же, использовать Киберию. Кто должен ею управлять. А как же управлять живым существом? Кибيريا, струясь радужным светом, сливается с Заком. Теперь они — единое целое. Связанные одной цепью, связанные одной целью, так сказать. А цель у них проста — пришить Девлина.

Этот тип хорошо устроился, надо отметить. Забавал себе немеренную орбитальную станцию с кучей интерсепторов и стационарных пушек. Сидит там и ничего не боится. По крайней мере, до появления Зака с Киберией ничего не боялся. Да и концы отдал как-то флегматично — с неприбываемым лицом, сказал: «See you in hell». Даже без восклицательного знака. В общем, чувак — явный ростан ☹.

Теперь расскажем немного о графике. Она хороша... точнее, была хороша и во многом даже получила революционной, но для своего времени. А если поиграть подольше, поверьте, вы забудете о всех ее недостатках, так как, несмотря на огром-



ные пиксели, графика — КРАСИВАЯ. Если не верите — смотрите скрин. Звук на уровне. Все что подлежало озвучиванию — озвучено достаточно профессионально.

Музыка... Времени просто забываете, что она есть. Многие геймеры, включая меня, относят это к достоинству.

Сюжет классный. И хотя всю эту хрень о страшном будущем мы уже неоднократно слышали, но... маленькая оговорка — слышали после Киберию.

Что касается геймплея. Быстрая бесшабашная аркада чередуется со сложными логическими задачами. И если надоел полет на самолете (хотя, на мой взгляд, миссий надо было сделать раза в два больше), пожалуйста, мучайтесь с кодовыми замками и до послания подайте в открывающийся люк ☹. Хотя с вирусами, мне кажется, Хартих запугали, но все равно прикольно.

Хотелось бы еще сказать об удобной системе сейвов. Игра сохраняется в контрольных точках по завершении какого-либо важного действия. Благо, что происходит очень часто. Правда, посреди аркадных миссий вас никто сохранять не будет. Если замочат, придется переигрывать уровень.



Единственный недостаток (остальные можи и нужно списывать на год выпуска) — игра слишком короткая.

Выводы

Они утешительны ☹. Сделайте это, друзья мои. Поиграйте в старую игру. Игру, которая делалась с любовью и профессионализмом. Поиграйте стоит хотя бы потому, что это первое творение всеобщего (кроме серьезных дядек) любимца Дрю Маркхеда, возродившего в достойном исполнении Вольфенштейн. Да, и не забывайте, только тут вы увидите чудо из чудес... Как же его называли... Блин, вылетело из головы... АХ ДА!!! — трехмерная графика, во ☹!

Почетный агент-резидент Кертис, постоянно висевший в вашей памяти (не путать с резидентным вирусом!), озаглавленый
гиподэзисом очередной лекцией в Ходетском клубе ДЗВР.

Том/Дос/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

Уроки чисто писания 4

А бабушки все падали и падали...

Гидрометцентр

Весна, наверное, думал я, глядя на падающих бабешек. Зимой снег, весной бабushки, летом девушки, осенью, хм... до осени еще дожить нужно.

Впрочем, кажется, весенняя лихорадка слегка клонит меня в сторону. Я ведь не о времена года с вами говорить собрался, а о журналистике. Ага. Точно. Что там я обещал в своих предыдущих уроках? О журналистских приемах? Ну, запомните главный прием: изматывание противника продолжительным бегством, а редакции — потоком писем ☺. Письмо, кстати, действительно идет к нам с устрашающей силой селевого потока, грозя смыть нас в близлежащую канализацию. Письма со статьями, вопросами, с пожеланиями, жалобами и угрозами. Разные письма — веселые и не очень, умные и не слишком, благожелательные и совсем наоборот. Прежде чем писать дальше, хочу попросить еще раз — не поленитесь, прочтите предыдущие мои уроки! Предложения по статьям пишите на мелк. редакции, не удивляйтесь и не обижайтесь, если вам долго не отвечают — мы и так завалены работой, все делается, но делается постепенно.

На письма с вопросами мы стараемся отвечать регулярно, что же касается писем со статьями, то тут немного сложнее — нужно, чтобы их вычитали, а но это требует время. На сегодняшний день в нашем редакционном портфеле набралось больше пятидесяти статей, а вычитывают их, в принципе, один человек. Просто времени не хватает. Но не волнуйтесь, никто не зобит, никто не зобито — всем ответим, всех вычитим. Только не повторяйте ошибок, о которых я писал в прошлой статье — скажу по секрету, когда Ранд начинает читать статью и в первых строчках выясняет, что очередной агент, выбив ему дверь, ввалился в кабинет и... Так вот, после такого вступления статья, как правило, переходит в конец очереди — следуйте моим советам, и ждать придется не так долго. Помните, хороший редактор — М... тыфу, добрый редактор ☺.

Все, с бабушками, в смысле с извинениями и объяснениями, покончили, теперь достаньте тетрадки и ручки — пора приступать к серьезным вещам.

Я шизую, дорогая редакция...

Маленькая девочка

Иногда, читая приходящие к нам статьи, шизую и я. Иногда такое приходит, что просто хоть стой, хоть стреляйся из рокет-лаунчера. Даже сложно понять, о чем пишут некоторые из авторов статьи, не говоря уже о том, что их набор приемов исчерпывается одним, постоянным и назойливым — упоминанием о ДЗВР. Парни, журналистика обладает куда более богатым арсеналом! Заметка на уровне ученика шестого класса средней школы или сочинение на тему «как я гамился в гейму» на уровне ученика пятого класса — этим приемы журналистики не исчерпываются, поверьте на слово! Впрочем, нет, не верьте, лучше почитайте...

Сейчас мы вспомним кое-что из того, что я уже писал, а потом поговорим о новом.

Итак, тема номер ван — **заметка**.

Девиз данного жанра — «Пришел, увидел, написал». Это и по слову понятно, смотрите: ЗА-МЕТКА. Ага, метку поставили, черную типа. Обычно используется в новостях, но кто мешает написать превью в форме заметки? Как? Да так же, просто начните с того, что вы с боями прорвались, нет, не в Департамент, а предположим, в офис компании ID; напишите о том, что вы там могли бы увидеть. Вы там никогда не были? Ну и что? Напишите с сомором, люди поймут и оценят. Тут главное подход — вы пишете не просто превью, вы выступаете в роли очевидца, который рассказывает о том, что видел (или не видел) собственными глазами. Поверьте, при таком подходе ваше превью прочитают куда с большим интересом. Просто? Конечно.

Намер два — **интервью**. Думаю, о том, что такое интервью, вы все слышали. Ага, это когда один задает вопросы, а второй, воспользовавшись случаем, передает приветствия своим друзьям и знакомым ☺.

Интервью может быть двух типов — с собеседником реальным, и... с вымышленным. Кто сказал, что нельзя взять интервью у Бэтмена? У Дока Нюкема? У... да у себя же, в конце концов. Можно.

Но сначала поговорим об интервью с реальным человеком. Кто может быть ин-

тересен с этой точки зрения для нашего издания? Правильно, любой имеющий прямое отношение к разработке или изданию игр. Интервью можно брать лично (если есть такая возможность) или дистанционно. Типа: «Нам ли, с тобой, Гэндальфом, биться Интернету ☺».

Итак, в работе с интервью, собственно, можно выделить три этапа — подготовка, процесс ин-тер-вью-и-ро-ва-ния ☺ и написание материала.

Если вы решили взять у кого-то интервью, не забудьте уточнить, согласны ли вам его дать ☺ Заранее подумайте о теме — понятно, об играх, ну а если человек сделал их пять, то о какой игре конкретно? Или может, поговорить о том, как он дошел до жизни такой, в игрушки играть стал? Или... Подумайте. И не забудьте составить примерный список вопросов, а иначе может получиться что-то в этом роде:

Журналист: А, ну, в общем, скажите, вам нравится ваша работа?

Ответчик ☺: Какая?

Ж: Ну, ваша...

О: Так у меня их несколько.

Ж: Да?

О: Да, а у вас одна работа?

Ж: Да, я журналист.

О: И давно у вас это?

Ж: Нет, недавно, вот закончил институт и пошел в газету.

О: А в каком институте, если не секрет, готовят таких специалистов?

Ж (понимая, что что-то пошло не так): В институте журналистики, но это не важно, давайте вернемся к первому вопросу.

О: К какому?

Ж: Какого черта я сюда приперся!

О: Вот и я так думаю...

Хорошее интервью? Брали, кстати, у меня ☺. Я конечно, немного, утрировал, но смысл понятен: хороший эксперт — это эксперт, подготовленный заранее.

Помните, что вы не только журналист, но и читатель, постарайтесь спрашивать о том, что интересно узнать вам самому, и избегайте избыточных вопросов. Если что-то непонятно — задавайте уточняющие вопросы, старайтесь расположить к себе собеседника и ловко подвести его к самому интересному, чтобы не захлебнуться в потоке избыточной информации.

Взять интервью — работа непростая, но последний этап, написание, гораздо сложнее: если во времени, которое можете потратить на интервью, вы не ограничены, то с объемом материала все наоборот. Если вы общались с собеседником пять часов и задали ему сто вопросов, то интервью придется резать. Тут уж вам решать, что в том, что вам рассказывали, важно, а что можно опустить, оставить, так сказать, за кадром. Только не забудьте после того, как материал готов, утвердить его у интервьюированного — может, он захочет внести правки, найдет ошибки, мало ли что; все-таки вопрос журналистской этики.

Да, еще: ни одно интервью не начинается с бухты-барахты, обычно к нему пишется вступление. Тут вариантов просто масса, самый простой — представление собеседника: «Сегодня мне наконец-то удалось побеседовать с колоритным персонажем, наделавшем столько шума в городе Киеве — с Хаостатом Бзмемном...» Или начать с поэтической зарисовки:

«В Киеве полночь, в небе загадочно мерцают звезды, перемигиваясь со своими отражениями в Днепре, темной громадой нависает над моей головой Пешеходный Мост, а под ним, цепляясь хвостом за перила, висит герой нашего сегодняшнего репортажа — тот, ради кого я отправился в полночь на набережную. Так почему же мы решили взять интервью именно у этого человека? Естественно, после шумихи, поднятой в СМИ по поводу феномена «Хаостатом Бзмемном», наша редакция не могла остаться в стороне и потому не упустила возможности пообщаться с этим загадочным персонажем».

Думаю, понятно: начинать можно по-разному, главное, чтобы интересно было, подключите свою фантазию. Да, и не забудьте, что у интервью есть не только вступление, но и окончание. Материал, оборванный на полуслове, вызывает некоторый дискомфорт у читателя...

А теперь немного о втором типе интервью — интервью с несуществующим персонажем. Зачем это делать? Это просто одна из методик написания материала. Берем простейший пример — недавний вышедший второй «Анриля». При желании статью можно было бы начать примерно так:

«Все вы, наверное, слышали о страшном скандале, разразившемся недавно вокруг неких загадочных артефактов. И вот, наш специальный корреспондент смог взять интервью у главного участника этих, не постесняемся этого слова, трагических событий — у космического шерифа Джона Далтона».

К: Джон, расскажите, пожалуйста, немного подробней, с чего все началось?

Дж: Началось все с того, что меня выперли из подразделения Космических Рейнджеров и отправили патрулировать космос.

[skipped]

К: А теперь, если это не секрет, расскажите немного об оружии, которым вам приходилось пользоваться?

Дж: Оружия у меня было много, и, судя по тому, что я сейчас разговариваю с вами, оно оказалось достаточно эффективным...».

Идея ясна? Думаю, да. Зачем такой огород городить? Да просто чтобы было интереснее читать. Чтобы ваш материал выделялся на фоне других, чтобы он был оригинальным. К тому же, скажу по своему опыту, интервью, написанное в стиле живого общения, читается гораздо лучше, чем обычный «сводок». А как же рассказ о жанре, графике, музыке? Это тоже в интервью? Нет. Это в выводы, или в зарисовки (типа релаксационных пауз), прерывающие интервью, или... Вариантов масса — экспериментируйте!

Намбер три — **репортаж**

Это один из немногих приемов, которые авторы используют, но, увы, не всегда правильно. Итак, что такое репортаж? Давайте дам цитату:

«Репортаж — это рассказ очевидца, свидетеля, участника произошедшего события. Репортер — журналист, который пишет или делает устные репортажи на радио или телевидении. Репортер наглядно описывает обстановку, в которой происходило событие, с живыми деталями, картинками, делится личными наблюдениями, впечатлениями. Репортер широко использует сравнения, метафоры, эпитеты и другие средства художественной выразительности. Главная задача репортера — помочь читателю очень ярко, образно воссоздать картину происходящего. Хороший репортер — внимательный наблюдатель, который с помощью точных подмеченных деталей, верно переданных ощущений и ассоциаций создает в репортаже так называемый «эффект присутствия». Читая хороший репортаж, мы как бы вместе с его автором оказываемся на месте происшествия, в центре события. Он — наши глаза, наши уши, с его помощью мы чувствуем запах, ощущаем прикосновения, испытываем страх и радость».

Идея ясна? Очевидцы — это мы с вами. Это мы, вместе с главными героями или (а, зачастую, и вместо них) отправляемся исследовать и спасать новые миры, воевать и строить цивилизации. Тут тоже есть несколько вариантов — репортаж от имени главного действующего лица и... от имени полевого журналиста, который, как приклеенный, повсюду ходит за главным героем, наблюдая его действия со стороны, вставляя свои комментарии, давая советы и оценки действиям героя. Но. Одна вещь, о которой многие забывают, пожалуй, самая важная вещь — еще раз повторю кусок цитаты: «Читая хороший репортаж, мы как бы вместе с его автором оказываемся на месте происшествия, в центре события. Он — наши глаза, наши уши, с его помощью мы чувствуем запах, ощущаем прикосновения, испытываем страх и радость». Эффект присутствия, вот к чему нужно стремиться. Яркой игре — яркие образы...

Как этого достичь? Есть в журналистике такое понятие — тропы, прошу не пу-

тать с труппами ☹. Что это за зверь такой и где водится? Вот что об этом рассказали нам ведущий Героев нашего Департамента:

«Троп — зверь редкий и хитрый, но очень нужный и ценный. Именно тропы помогают построить нужный образ, сделать любое путешествие более ярким, интересным и образным...»

Несмотря на такое страшное описание и название, думаю, что с тропами сталкивались все, просто не знали, что они так именуны. Вот описание ряда тропов, которые стоит использовать в своих материалах:

✓ **эпитет** — образная характеристика объекта посредством выразительного определения: «солнце — желтая дыра», «смертельный, как Дюк Нюкем»;

✓ **оксюморон** — сочетание противоположных по значению понятий: «добрый Ронд ☹», «умный файтер», «живой покойник»;

✓ **олицетворение** — это такое построение художественного образа, при котором неживой предмет характеризуется как живой: «ожесточившаяся погода», «взбесившийся танк», «котдающих пушка»;

✓ **сравнение** — образное выражение, построенное на сопоставлении двух понятий, обладающих общими признаками, за счет выделения которых усиливается определенное художественное значение. Сравнения обычно вводятся в текст с помощью слов «как будто», «словно», «точно»: «пули визжат, как собачки», «небо, словно открытая форточка»

✓ **метафора** — перенесение на предмет свойств с какого-либо другого предмета на основании общего для них признака: «сердце рыбой затрепетало», «горит восток зарею новой...» (Пушкин);

✓ **гипербола** — образное выражение, состоящее в преувеличении размеров, силы, красоты, значения описываемого: «яркий, как солнце», «умный, как Кертис ☹»;

✓ **литота** — образное выражение, преуменьшающее размеры, силу, значение описываемого: «кобачий апокалипсис», «комнатный Теркулес». Ошибка! Указано неверное имя файла.

Как вы, надеюсь, понимаете, я это не выдумал, есть такая наука, журналистика, есть, как ни странно, учебники по журналистике, а то, что я написал, — лишь небольшая часть того, что вам стоит знать и что стоит использовать. Но... я еще не прошью ☹.

Немного странное заключение

Подождите, не спешите раскиснуть — маленькое объяснение:

Если вы знаете людей или адреса украинских компаний, занимающихся разработкой игр, — отправьте, пожалуйста, нам их координаты. Очень нужно, для создания базы украинских геймкомпаний и, естественно, для появления на страницах нашего издания новых, интересных интервью, репортажей, зарисовок и очерков. Это нужно и вам, и нам...

До новых встреч!

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

ПК ОТ ФИРМЫ 2 «СДЕЛАЙ САМ»

(Продолжение, начало см.: ММК, № 8 (66))

Рассаживаем в гнезда

Следующим этапом будет установка в материнскую плату процессора. Если проц «попался» без упаковки, проверьте все его ножки на предмет изгибов; если таковые имеются, аккуратно выровняйте их пинцетом. Найдите на процессоре метку контакта 1 (рис. 1); обычно один из углов чипа слегка скошен или помечен точкой, возле него и находится этот контакт. Затем поищите метку контакта 1 в Socket'e (гнезде) для процессора (рис. 2). Поднимите рычаг Сокета и поместите микросхему в разъем, совместив контактные выводы процессора с соответствующими отверстиями на процессорном гнезде. Если процессор в разъем не входит, проверьте, правильно ли он ориентирован и совпадают ли контакты (а также не погнули ли где-либо «ножки» процессора). Когда проц войдет в разъем как следует, опустите зажимающий рычаг, чтобы зафиксировать процессор в разъеме.

Далее наведем кулер. Перед его установкой поверхность процессора необходимо смазать термопастой, что улучшит отвод тепла от микросхемы. Но не переусердствуйте с термопастой! Будьте предельно осторожны, закрепляя кулер на Сокете, — не прилагайте слишком больших усилий, чтобы не треснул сам процессор, особенно если это лишена металлической крышки модель процессора AMD Athlon или Duron. Также при установке кулера старайтесь не поцарапать плату, дабы не повредить имеющиеся на ней элементы или электрические соединения. Питанием вентилятор кулера трехжильный кабелек (рис. 3) присоедините к соответствующему разъему на плате — fan connector (рис. 4).

Линейки оперативной памяти устанавливаем в разъемы соответственно вырезам

(ключом) на них (рис. 5). При правильно установленных модулях защелки из белой пластмассы (рис. 6) должны корректно встать на свое место.

После этого произведем пробное включение с целью первичной проверки работоспособности уже задействованных девайсов. Для этого к материнской плате подсоединяем через соответствующий разъем блок питания, предварительно сняв его из корпуса. В слот AGP (рис. 7) твердо рукою, но нежно, без фанатизма © вставляем видеокарту, к которой в свою очередь подключаем монитор.

В современном ATX-форм-факторе включение блока питания происходит через материнскую плату, а не напрямую через выключатель, как в старом AT. Чтобы запустить нашу «заготовку» в работу, необходимо отверстием или иным металлическим предметом аккуратно и коротко и резко замкнуть два

контакта Power switch в линейке контактов на материнской плате (рис. 8). На материнках эта пара пинов может также обозначаться как SW-PWR. При их замыкании (проверьте, чтобы выключатели на блоке питания и мониторе были установлены в положении «включено», а их силовые шнуры находились в розетках 220В) должны радостно завертеться лопасти вентиляторов в блоке питания, на кулере процессора и видеокарте, если они там есть. На экране монитора появятся какие-то буквы, цифры и изображение (сведения о видеоадаптере и эмблема фирмы, разработавшей BIOS), а также наименование и частота работы вашего процессора. Если же этого не произошло, не впадайте в панику. Еще раз внимательно проверьте качество крепления оперативной памяти и видеокарты, положение выключателей. Также

рекомендуется снять с корпуса динамика-пищалку и посредством красно-черных проводов подключить его на пины Speaker (всего четыре пина, но задействованы только два крайних). Каждая ошибка инициализации системы отмечается своим звуковым сигналом:

- ✓ один короткий — все well ©, система заработала;
- ✓ отсутствие сигнала — не работает блок питания или «кубита» материнка; возможно, нет контакта в DIMM-слоте (уберите оттуда клочки бумаги) или отсутствует (а может, уже ушел в мир иной ©) процессор;
- ✓ короткий непрерывный сигнал — глючная оперативная память, срочно менять ее по гарантии (на всякий случай также проверьте качество контакта в DIMM-слоте);
- ✓ один длинный-два коротких — система не видит видеоадаптера, то есть или глючная видеокарта, или нет контакта в AGP-слоте.

Если после третьего пробного запуска «заготовка» не заработала — запасайтесь пивом и приглашайте знакомого компьютерного гуру, имеющего хоть какой-то опыт сборки.

Зарботало?

Будем надеяться, что все заработало (по опыту знаю, это бывает в 90% случаев ©). Теперь смонтируем все комплектующие в корпус. Кстати, а корпус. Свежеараспакованные корпуса, особенно Codegen'ы, являются статикой не хуже электростатических машинок на лабораторной работе по физике ©. Посему, если вас не миновала чаша сия, быстренько разрядитесь на водопроводную трубу — ваши комплектующие будут вам весьма признательны.

Далее аккуратно отключим от сети и разберем «заготовку», оставив процессор и оперативку на материнской плате.

С корпуса заранее снимем боковые панели. Материнскую плату необходимо приложить к монтажной панели и по отверсти-

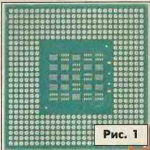


Рис. 1

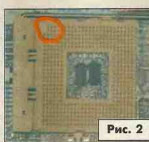


Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

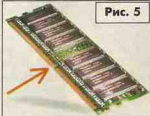


Рис. 5



Рис. 8



Рис. 17

ям на материнке определить места крепления. В них нужно вкрутить патунные стойки или вставить трапециевидные распорки. Если на плате отверстие есть, а на панели нет, целесообразно вставить плоские массивные стойки — все эти детали, равно как и крепеж, входят в комплектацию корпуса. Желательно заделывать как можно больше отверстий, чтобы избежать короткого замыкания на корпус, в большинстве случаев приводящего к выходу из строя материнской платы (впрочем, в современных системах ATX БП просто не включаются, если вы при сборке все-таки умудрились собрать систему с «замыканием» на корпус — прим. ред.).

Кладем плату на установленные стойки и прикручиваем, не сильно, впрочем, затягивая, подходящими винтами. Разъемы портов, интегрированные на плату, и отверстия в задней панели корпуса должны совпасть (рис. 9). Мешающие портам заглушки выламываем, стараясь не поранить пальцы. Также, удалив соответствующую заглушку, водружаем в AGP-слот видеокарту, при этом фиксируем ее винтом (есть корпуса и с иной фиксацией карт расширения, когда прикрутить карту расширения индивидуально невозможно, все они фиксируются все вместе — прим. ред.). Внимательно вникнув в инструкцию, одеваем коннекторы на пины (штырьки) в линейке контактов (рис. 8). Хотя чуть-чуть зная технический английский, это сделать несложно, обычно эти контакты имеют текстовые метки, совпадающие с метками на разъемах подключаемых шлейфов.

Прикрутив на место блок питания и воткнув питающий кабель в соответствующий разъем на материнской плате (если повезет собрать платформу на Pentium 4, не забудьте про дополнительный 4-контактный разъем), можно произвести повторное включение системы (нажимаем уже кнопку Power на корпусе). Ну что, ничего мы не коротнули. Все эти предварительные включения мы делаем с целью локализовать возможную неисправность — чем меньше деталей новшество, тем быстрее мы выявим причину неполадки.

Если при включении не горят зеленый (Power) или красный (HDD) светодиоды на



Рис. 6



Рис. 11



Рис. 15

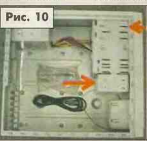


Рис. 10

лицевой панели корпуса, проверьте, на тот ли пин вы одели соответствующие коннекторы, либо переверните их на 180 градусов (поскольку полярность для работы светодиода путать нельзя, это не лампочка).

Сажаем накопителя

Система заработала корректно? Идем дальше. Теперь вставляем в корпус три накопителя — винчестер (жесткий диск, он же HDD), привод CD-ROM и дисковод. CD-ROM и флоппик (последний не всегда) можно устанавливать с лицевой панели корпуса, а жесткий диск крепится изнутри (рис. 10). Если вы не хотите, чтобы ваш системный блок работал как вибромассажер, будьте добры каждый из этих девайсов закрепить четырьмя

винтами. Дискковод перед фиксированием необходимо проверить на предмет бесперебойной «отдачи» диске, особенно если на лицевой панели корпуса имеется мешающая этому «украшающая» панель.

Перед установкой винчестера обязательно убедимся, что его джамперы (расположены на тыльной стороне накопителя — рис. 11) выставлены в положение **Master** (можно оставить положение **Cable select** — выбор кабеля, но тогда могут возникнуть проблемы с установкой второго накопителя на этот шлейф). Новую

обращаемся к мануалу, при помощи которого на материнской плате найдем разъемы IDE1 и IDE2 (рис. 12). Вставляем в IDE1 один конец шлейфа ATA100 (всегда входит в комплект поставки материнской платы — рис. 13). Ключи разъемов (вырез на «матке» — выступ на «папе»-шлейфе), конечно же, должны совпасть. Если ключа нет — красный (первый) провод шлейфа необходимо направить в сторону блока питания, ему также должен соответствовать метка у гнезда на материнской плате.

Второй конец ATA-шлейфа вставляем в разъем винчестера, руководствуясь теми же требованиями: красный проводник шлейфа обя-



Рис. 7

зательно обращен в сторону разъема питания HDD. В силовой четырехпиновый разъем питания вставляем белый пластмассовый штекер (рис. 14), подающий с блока питания напряжения 5 и 12 вольт. Перепутать положение этого штекера невозможно.

В разъем IDE2 аналогичным образом вставляем шлейф ATA100 (рис. 15 — в большинстве случаев он не входит в комплект поставки материнской платы, поэтому его необходимо приобрести отдельно).

Второй конец этого шлейфа вставляем в разъем CD-ROM-привода (или иного накопителя, не требующего для работы режима ATA100), подсоединяем к нему питание. Также не забываем подсоединить аудиокабель (рис. 16) одним концом в соответствующее отверстие на CD-ROM, а вторым — в надлежащий разъем на аудиокарте или на материнке, если аудиокарта интегрирована.

Конечно, можно оба устройства — HDD и CD-ROM — «посадить» на один шлейф, соответствующим образом выставив джамперы на задней панели девайсов (Master для HDD, Slave для CD-ROM). Но быстрое действие системы от этого сильно пострадает.

Всего же IDE (точнее EIDE) может поддерживать целых четыре устройства (по два на каждом шлейфе). Например, три винчестера и один сидок или два винта, CD-RW и CD-ROM.

Рядом с разъемами IDE на материнской плате ищем разъем FDD (рис. 17), и посредством соответствующего третьего шлейфа (тоже обычно входит в комплект поставки

платы) соединяем его с флопповодом. Шлейф FDD немного уже своих «коллег». Красный провод на нем должен находиться ближе к двигателю дисковода (можно ориентироваться по метке 1-го контакта на устройстве). Не забываем подсоединить питание к этому девайсу — разъем его уникален и подключается только в правильном положении, так что не перепутайте.

(Продолжение следует)

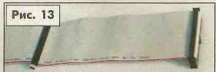


Рис. 13



Рис. 14



Рис. 16

В Университете возобновился спецкурс, посвященный теории игстроения. Если вы не знаете, в чем разница между Direct3D и OpenGL, обязательно посетите эту лекцию. Ведь без теоретической базы вы никогда не станете хорошим практиком, разве что пожизненным практикантом...

Михаил БОДНАРЧУК aka Davert

DirectX и OpenGL

И снова мы в Игроградском Университете. Давненько мы сюда не заходили! За это время студенты успели перейти на следующий курс и, чего доброго, позабыть о существе нашего предмета. Напомним, что тогда речь шла о DirectX, в частности о Direct3D. Сегодня мы копнем глубже, зацепив похода OpenGL. Если вам интересно, что же означают эти страшные английские слова, то заходите в аудиторию и присаживайтесь. Конспект не забудьте!

Сегодня препода здорово опоздал. Он медленно зашел в аудиторию и глянул на слушателей сонными глазами. Можно было подумать, что профессор всю ночь готовился к лекции. Но толстый тигринный хвост, тянувшийся за ним, выдавал скорее неумеренное пристрастие к недавно вышедшим Impossible Creatures.

«Сегодня на лекции, — зевнув, промолвил препода, — я расскажу вам о... о... Студент Цебрянкин, какая тема курса?» «Direct3D и OpenGL», — удивленно ответил студент. «Ах, ну да, точно, — пробормотал препода. — Всю ночь к лекции го-то-о-о-вился», — последнее слово утонуло в зевке. Лектор смутился, помолчал, собрался с силами, побарабанил по столу пальцами, поправил галстук. Потом встряхнул головой и бодро продолжил.

«Наверное, начну с того, что напомним определение Direct3D: это система прорисовки трехмерных сцен, которая входит в состав DirectX. Как вы знаете, уже вышла девятая версия. А OpenGL — это единственная альтернатива этого самого Direct3D, но в отличие от последнего, она работает не только под Microsoft Windows, но и под другими оконными операционными системами (X-Window System), такими как Linux и прочими менее известными. Значит, если рассматривать отличия Direct3D от OpenGL, то, скажу вам как геймер, их почти не существует. Вы вряд ли отличите невооруженным глазом,

на котором из них создавалась данная игра. Поэтому просто расскажу про достоинства и недостатки каждого.

OpenGL развивался фирмой **Silicon Graphics** и сейчас предоставлен в открытом формате, что дает разработчикам доступ к исходному коду и его изменениям. Чтобы добавить какое-то новшество в OpenGL, разработчик пишет расширение и имплантирует его в программу. Про-

ность поиграть в них под Линуксом. Стандарт Direct3D существует только под Окнами и часто обновляется.

Если разработчик писал код для одной версии DirectX, то с появлением новой ему, возможно, придется переписать весь код, чтоб подстроить программу под новые стандарты. Не очень-то приятно, сами понимаете. Потому-то многие разработчики и выбирают OpenGL — за его доступность (открытый код), многоплатформенность, а еще за то, что он редко обновляется. Большие девелоперские конторы выбирают Direct3D, ведь кроме описанных недостатков он имеет одно существенное достоинство, связанное с теми же стандартами. Если Microsoft выпустит новую версию Direct3D, она сразу же станет стандартом, во всяком случае намного быстрее, чем очередное расширение OpenGL. Как программист могу сказать, что программирование под эти две системы в основном отличается только видом исходного кода. Библиотечные модули для них существуют для всех популярных компиляторов, так что если захотите написать программу с использованием OGL или D3D, вы можете сделать это как на Visual C++, так и на Borland C++, Visual Basic, Delphi. Главное — достать библиотечные модули, а этого добра в Интернете хватает.

Если же слово «программирование» у вас вызывает испарину, то просто расскажу про мелкие графические отличия. Например, в OpenGL для построения трех-



да, не все такие расширения напрямую поддерживаются видеокартами. Прежде чем разработчики видеокарт добавят его аппаратную поддержку в свои творения, это расширение должно стать стандартом, а путь к стандарту длинный и тернистый. Зато в отличие от Direct3D, система добавляемых расширений дает возможность не обновлять систему целиком так часто. Поэтому OpenGL-код останется актуальным через многие годы и будет работать. Еще одним несравненным плюсом OGL является вышеупомянутое его многоплатформенность — именно потому что такие хиты, как Quake III и Half-Life создавались на OpenGL, вы имеете возмож-

мерной сцены используется не три примитива, как в Direct3D, а целых пять: точка, прямая, треугольник, четырехугольник и многоугольник. Умные из вас сразу заметили, что... — преподаватель обвел взглядом аудиторию. Поскольку таких субъектов в аудитории замечено не было, ему больше ничего не оставалось, как продолжать свой монолог.

«Треугольник и четырехугольник являются многоугольниками. Не удивляйтесь, в зависимости от типа связи точки могут определять любую фигуру как множество треугольников. С четырехугольниками похоже: есть два типа связи, каждые четыре точки образуют один четырехугольник, в результате получаем ленту четырехугольников. А вот в многоугольнике все точки образуют один многоугольник. Теперь о том, что общего в них: для построения фигуры нужно указать координаты каждой вершины, ее цвет, нормали и координаты текстуры. С координатами все понятно — их три, так как фигура находится в пространстве. А что такое эти нормали? Если вы хорошо помните уроки геометрии, **нормаль** — это перпендикуляр к плоскости. Но зачем этот перпендикуляр задавать для каждой вершины? Все дело в том, что нормали задаются для расчетной освещенности поверхности, и если данная фигура не является плоскостным объектом, как, например, сфера, то каждый треугольник не должен освещаться по отдельности, иначе это выглядит совсем нереалистично. Чтобы сфера казалась выпуклой, задаются нормали. Представьте, как идет лучик света к плоскости. Он отражается точно под таким же углом к нормали, под каким и падает. А нормаль на всей плоскости не одна, а рассчитывается относительно вершин. Может, вам станет понятнее, если вы взглянете на рисунок, где наглядно продемонстрировано использование нормали.

Теперь про **текстурные координаты**. С этим, думаю, проблем возникнуть не должно: в зависимости от них текстура на участке масштабируется. О цвете вершин. Можно окрашивать вершины в разные цвета, что при использовании тек-

туры позволяет немного переокрасить ее. Если же окрашивание вершин производится без текстурирования, то на этом участке получается плавный переход цветов, то есть градиент. Но создать объект заданием вершин мало, надо установить параметры его прорисовки, такие как **преобразование проекции и трансформации объекта**. К последним относится смещение объекта относительно начала координат, поворот, масштабирование. Все эти параметры задаются в матричном виде (матрица 4x4)... Студент Хроплондик, а не напомним нам, что такое матрица?»

Студент, проснувшись, не сразу понял, почему препода задает такой легкий вопрос. «Ну, Матрица, это типа нашего Иг-

необходимо просто перемножить матрицы этих трансформаций. Вот мы и разобрали основы построения фигур в пространстве». Профессор осмотрел спящую аудиторию. «И как, дорогие мои, вы СЕС-СИО сдавать собираетесь?» От этих грозных слов не то что штукатура посыпалась — стекла в окнах потрескались, и даже студенты проснулись. Убедившись, что страшное слово произвело требуемый эффект, препода продолжил лекцию.

«А теперь расскажу о **шейдерах** — новой технологии, позволяющей реализовывать недоступные ранее эффекты. Что такое шейдеры? Это небольшие программы, позволяющие производить операции с вершинами, или с пикселями. Представьте себе, видеокорта производят операции с вершинами (пикселями) по заранее указанной схеме. А что если разработчику надо их произвести иначе? Что делать? Выходом было: производить расчет процессором, что очень нерационально, или использовать шейдеры. Именно с их помощью реализуются очень популярные нынче эффекты, такие как **улучшенная скелетная анимация моделей, системы частиц, полупрозрачное освещение, отражения, преломление лучей или рефракция** и многие другие. Шейдеры были добавлены в Direct3D, начиная с DirectX версии 8.1, а в OpenGL доступны через расширение. Шейдеры пишутся на языках низкого уровня, близких к ассемблеру. Вот, вроде, и все».

Лектор ослептел — все опять спали. Пожалуй, самым внимательным слушателем было черная кошка, неизвестно как попавшая в аудиторию, которая смотрела на препода понимающими зелеными глазами.

«Хоть один слушатель способен понять всю глубину трехмерной графики. Давай-ка, умное животное, я тебе расскажу еще про рендеринг полигона, заданного кривыми Безье, с трилинейной фильтрацией текстуры и освещением по Фонгу в изометрической перспективе». Такого издевательство над когнитивной способностью не смогло вытерпеть даже кошка и выпрыгнула из окна, хотя она и не было открытым. Звук бьющегося стекла разбудил студентов, которые, хоть и не сразу поняли, что произошло, подбежали к окну. Внизу лежало то, что осталось от кошки после полета с 15-го этажа. Но так как у кошки было еще девять жизней, то, распавшись, она посмотрела вверх и злобно мяукнула. Затем подняла хвост и скрылась в неизвестном направлении, и больше ее в округе университета не видели. Студенты, поняв, что на этом лекция окончена, начали собирать свои вещи и выходить в коридор. Препода зевнул и, посмотрев на подушку, оставленную ему добросердечным Хроплондиком, сел за стол и, укрывшись пиджаком и подожав хвост, уткнулся в нее носом. И весь день из аудитории раздавался мирный храп профессора.

directX

роградо, где все живут своей жизнью, но в виртуальном мире, а потом пришел добрый парень Нео, наготовивший красных пилотов, и всех их из автомата...».

«Всегда поражаюсь студентской эрудиции, но это превзошло все мои ожидания. Может, ум нашего потока ответит на этот вопрос. Студент Гломозда, что такое матрица? Гломозда действительно был умным студентом, и поэтому сидел не за первой партой, а в компьютерном клубе на месте администратора, и уже не мог вспомнить, когда его нога в последний раз ступала на территорию университета. «Гм... Так как Гломозда отсутствует, то придется сказать самому. Матрица размерности m на n — это таблица чисел, состоящая из m строк и n столбиков, в данном случае 4x4. Параметры задаются в матричном виде для облегчения комбинирования преобразований. Чтобы задать несколько преобразований одной матрицей,



Нормали как перпендикуляр к плоскости



Правильно заданные нормали

[illegible]

Наименование	Где	1.4	1.5
CD RW "Samsung" 7200 48 120 144	336	87	5
CD RW BINGO 48 144 144 144 144	353	43	2
CD RW NEC 48 120 144 144	358	45	3
CD RW BINGO 48 144 144 144 144	363	45	2
DVD+RW 120 120 120 120 120	371	70	2
DVD+RW Samsung 7200 120 120 120 120	408	41	2
CD RW SAMSUNG 48 120 144 144 144	448	57	2
CD RW SAMSUNG 48 120 144 144 144	460	56	2
CD RW SAMSUNG 48 120 144 144 144	471	58	2
MultiMedia			
AD Access 3P-3058	30	5	3
CD Olympus CR28 12 12 12 12 12	44	8	1
AD Prime Access 3055 3P	142	26	2
AD Crayon SP-3058 18 W	148	37	2
AD Crayon SP-3058 18 W	154	37	2
AD Crayon SP-3058 18 W	164	38	2
Control Center Access 3055 3P	176	22	2
AD Canon 3075 18mm 3P	222	43	2
MultiMedia 71/14/14/14/14/14	374	47	2
Видеокамеры			
SVGA 12 18 18 18 18 18 18 18 18	171	31	5
AD AIO Video 12800 12 14 14 14	184	33	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	190	24	5
"Real" Geforce 4840 3266 1280	196	24	5
GeForce 4840 1440 1440 1440	213	31	2
"Real" Geforce 4840 1440 1440	213	38	2
SVGA 4840 AT Realson VEG 2P	229	47	2
SVGA 4840 4840 4840 4840 4840	268	48	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	279	48	5
"Real" Geforce 4840 4840 4840	274	48	5
SVGA 4840 4840 4840 4840 4840	305	55	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840	312	54	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	325	58	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	328	58	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	351	64	5
"Real" Geforce 4840 4840 4840	361	63	5
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	391	73	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	413	74	2
SVGA 4840 AT Realson VEG 2P	423	79	2
SVGA 4840 4840 4840 4840 4840	433	79	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	448	81	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	468	92	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	485	93	5
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	474	85	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	483	88	5
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	513	92	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	515	96	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	516	97	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	517	103	2
"Real" Geforce 4840 4840 4840	577	103	2
AD Radeon 900 4840 4840 4840 4840	647	116	2
Мониторы			
12" 15 540N	405	110	3
12" Samsung 5415	416	112	3
"Real" 12" 540 12 14 14 14 14 14	607	112	3
"Real" 12" 540 12 14 14 14 14 14	607	116	3
12" Samsung 5415	405	112	3
12" Samsung 5415	727	128	3
12" Samsung 5415	731	131	3
12" Samsung 7205	732	133	3
"Real" 12" 740 12 13 13 13 13 13	750	124	3
12" Samsung 7205	718	143	3
12" Samsung 7205	744	148	3
12" Samsung 7205	749	152	3
12" Samsung 7205	769	159	3
12" Samsung 7205	882	158	2
12" Samsung 7205	918	164	5
12" Samsung 7205	963	172	5
12" Samsung 7205	971	174	2
12" Samsung 7205	990	180	2
12" Samsung 7205	1006	180	5
12" Samsung 7205	1056	155	5
12" Samsung 7205	1076	161	3
12" Samsung 7205	1123	256	3
12" Samsung 7205	1139	267	3
12" Samsung 7205	1246	269	2
12" Samsung 7205	1248	225	3
12" Samsung 7205	1274	271	3
12" Samsung 7205	1276	274	2
12" Samsung 7205	2259	378	2

[illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ» №09 (67). 03.03.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61

info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных
материалов несет рекламодатель.

© «Мой компьютер», 1998-2003.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Барковский.

Обозреватели: Василий Попов, Димитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашико

Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.

Художник: Андрей Шмаркатюк.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров,
Валентина Маркевич-Кравченко.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Роман Бураковский, Юрий Литвин.

Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можаяев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.

Экспедирирование: Анатолий Клячко.
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «Мира», тел.: (044) 247-4438
Печать: Типография «Univest print», подразделение
 компании «Юнивест-маркетинг» тел.: (044) 235-8401.



Каждую неделю!

Ты - регулярный читатель игрового еженедельника "Мой компьютер игровой"?

Тогда именно для тебя "МИК" проводит акцию!

Покупая **КАЖДЫЙ** номер своего любимого издания с №5 по №9,

ты гарантированно будешь получать от нас в подарок

один час доступа в Интернет

Внимание - У ТЕБЯ ЕСТЬ ВЫБОР!

Собери все 5 номеров с №5 по №9 и

✓ если ты **киевлянин**, получи 7 часов доступа в Интернет или месяц бесплатного хостинга

✓ если ты **иностранец**, прими участие в розыгрыше эксклюзивных настенных часов с логотипом ИД "МК" или получи месяц бесплатного хостинга

В каждом номере "МИК" (с №5 по №9) будет размещен отрезной купон с порядковым номером

Спонсор акции -
интернет-
провайдер
"Colocall"



www.colocal.net

"Colocall" -

ул. М. Коцюбинского, 1

"МИК" - самый легкий способ освоить компьютер!

Наш подписной индекс: 22307

www.igrograd.com.ua

games@myc.mmp.com.ua

купон №5

Для участия в акции нужно:

1. Вырезать купон
2. Для получения 1 часа (для киевлян) - отправить купон к нам в редакцию или прийти в компанию "Colocall"
3. Для получения 7 часов или 1 мес. бесплатного хостинга (для киевлян) - прислать все 5 купонов к нам в редакцию одним письмом или прийти в компанию "Colocall"
4. Для участия в розыгрыше эксклюзивных настенных часов или для получения 1 мес. бесплатного хостинга (для иностранцев) - прислать все 5 купонов к нам в редакцию одним письмом

Хочешь подружиться с компьютером -

поиграй с ним!

Наш адрес:

03057, г. Киев-57, а/я 61

письма присылать с пометкой "Акция - 7 часов!"

442

Формула победы



Что, друг?
Устал от бесконечных проигрышей любимого клуба?
Думаешь, будь ты на месте тренера, ты бы
вывел команду в лидеры?



Вот тебе шанс - не упусти его. Теперь ты сам можешь сделать всё так, как надо. В игре "442: Формула победы" ты можешь попробовать себя как в роли тренера футбольной команды, так и в роли менеджера клуба. Теперь только ты будешь решать кого поставить в нападение, а кого - в защиту. Короче, всё в твоих руках - начиная от составления расписания тренировок команды на год вперёд, и заканчивая стоимостью хот-догов на стадионе. Действуй! Оле-оле-оле!



Эксклюзивный дистрибьютор на территории Украины - компания "МультиТрейд". www.multitrade.com.ua
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua

