

№ 10(68)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

10.03.2003

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN

**SOLDIERS
— OF —
ANARCHY**

GROM

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Долгожданная переписка с читателями



ОПЕРАТИВНОСТЬ
ПЕРСОНАЛА

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

ПЯТАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

ХАРЬКОВ, СПРОТКОМПЛЕКС ХПИ, УЛАРТЕМА, 50-А

2-5
АПРЕЛЯ

INFOEXPO²⁰⁰³

КОМПЬЮТЕРЫ

СЕТИ

СВЯЗЬ

ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИИ

ПЕРИФЕРИЯ



ОРГАНИЗАТОР: "KI" - "KHARKIV INFOEXPO"
(0572) 19-45-17, 19-45-18, 175-145
E-MAIL: KI@EMAILKHARKOV.UA

WWW.INFOEXPO.KHARKOV.UA

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн, 12 месяцев – 79.86 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshla.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным
центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ (062) 245-1594

Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

Николаев
Нou-xay (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банкомате ПриватБанка, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине 8-800-5000030 за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАРТА»
ФИРМА

корисне

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

hp deskjet 5550

новейшая уникальная система печати HP PhotoRet IV
печать фотографий 10x15 без поля
высокая пропускная способность

качество печати
черно-белая: 1200x1200 dpi
цветная: 4800x1200 dpi на специальной бумаге
скорость печати до 17 стр./мин
формат А4



www.coryphae.ua
т./факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102, [Московский универсал]

Список статей

- Андрей РАДИЩЕВ.
Endave, стр. 7.
- \$Vanger\$ aka Сергей ПОПОВ...
Delta Force: Black Hawk Down, стр. 8-9.
- Том/Дос/КЕРТИС.
GROM, стр. 10-12.
- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Soldiers of Anarchy, стр. 13-15.
- Евгений СТАРЧЕНКО, Сергей ЕВСЮНИН.
Марш! Стр. 16-17.
- Сергей ШЕЛЬПУК aka Feanor.
The Lord of the Rings, стр. 18-19.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
RallySport Challenge, стр. 20-21.
- Андрей ОЛЕНИЧ aka Otto Oldy.
Vissaneer, стр. 22-23.
- Ольга БУРЬЯН.
Здравствуйте, я ваша Ася! Стр. 24-25.
- Андрей ГОЛОТА.
ПК от фирмы «Сделай сам» 3, стр. 26-27.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Уважаемые пассажиры, наш автобус отправляется по экскурсионному маршруту. Занимайте свои места, рассаживайтесь поудобнее и доставляйте из кармашков на сиденьях свежий выпуск «Игроградского вестника».

Горе-квейк

Компания **Новый Диск** объявила о начале продаж локализованной версии игры **Gore**. На нашем рынке эта игра будет именоваться **Gore: Первая кровь**. Как вы помните, Gore была заявлена как очередной «Квейк-киллер».



Правда, разработчикам не удалось потеснить «короля» на его троне.

Действие игры переносит нас в будущее — во времени, фактически предшествующие концу света. Природные ресурсы планеты почти исчерпаны. В мире царит анархия. Правительства уже не в

состоянии контролировать ситуацию. Человеческая цивилизация обречена, и последняя ее надежда — устранить причину всех бед. Мировые правительства объединили свои усилия в поисках нового источника энергии, и, наконец, в 2079 году он был найден. Особая субстанция, образующаяся в недрах земли при столкновении тектонических плит, неспособная производить энергию в современном понимании этого процесса, являлось универсальным катализатором всех известных химических реакций, а также многократно усиливала пропущенный через нее электрический разряд, нарушая структуру пространства-времени.

Но прежде чем новый источник энергии разрешил проблемы человечества, он стал поводом для новых войн — вдвое, втрое кровопролитнее прежних. Кто контролирует энергию, контролирует весь мир!

В игре у вас есть возможность выбрать своего аватара из нескольких доступных классов персонажей, каждый из которых обладает собственными достоинствами и недостатками, и тем самым определить стиль игры. Огромное коли-

чество оружия, разнообразные уровни, тактическое планирование операций, мультитейлер а-ля Quake 3 — все это вы



найдете в новом боевике от «Нового Диска». Для того, чтобы в полной мере насладиться игрой, вам понадобятся Pentium III 350 МГц, 128 Мб ОЗУ, совместимый с Open-GI видеоадаптер с 16 Мб памяти, 700 Мб свободного места на жестком диске и 4х CD-ROM.

Все четыре головы

На популярном западном сайте RPG Vault (<http://rpgvault.ign.com/>)

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:

тонер 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

появилась большая статья, посвященная футуристической **RPG Restricted Area**. Выяснить отношения с местными плохими нам придется в образе одного из четырех доступных в игре персонажей, каждый из которых обладает собственным набором способностей и умений. Всего у каждого из героев будет тридцать характеристик: пятнадцать личных (доступных только данному персонажу) и пятнадцать общих (доступных любому из героев).

Под номером первым идет бывший спецназовец **John Johnson**. Типичный «ступой фойтер» далекого будущего, он в совершенстве владеет всеми доступными видами оружия. Причем только ему одному будут доступны тяжелые «стволы» типа *plasma gun'a* и *rocket launcher'a*. Развивая соответствующие характеристики, вы сможете научить Джона замедлять скорость движения не только противников, но и летящих пуль.

Вторым героем выступает сын главы японской мафии **Kenji Takashi**. Как нетрудно догадаться, этот парень со временем станет настоящим мастером боевых искусств, научится двигаться с невероятной скоростью, уклоняться от пуль и сносить врагам головы ребром ладони. Помимо собственного тела, в арсенал Кенджи входит всевозможное холодное оружие типа мечей, ножей, сарикинов и т.д.

Аналогом магии в технологических мирах частенько выступают всециские паранормальные способности героя. Разработчики **Restricted Area** решили не отступать от этой доброй традиции и ввели в игру девушку по имени **Victoria**, которая владеет телепатией, телекинезом и прочими полезными навыками. Именно с их помощью ей и придется обороняться от ужасов, ожидающих ее на жизненном пути.

Ну и завершает этот парод хакерша **Jessica Parker** — единственный персонаж, способный входить в киберпространство. Там она может очень и очень многое, но вот в реальном мире эта девушка абсолютно беззащитна и целиком и полностью вынуждена полагаться на охранника-дрона. С ростом навыков Джессика научится все более и более эффективно использовать робота, который под ее чутким руководством со временем может превратиться в незаурядного бойца.

У каждого из героев есть своя история и свои интересы в этом мире. Более того, сюжет построен таким образом, что, проходя игру одним из персонажей, вы обязательно встретитесь с другими. Полный текст статьи вы можете найти на сайте **RPG Vault** (<http://rpgvault.ign.com/articles/387/387668p1.html>).

Наступление переносится на...

Компания **Nival Interactive** на днях объявила о переносе релиза стратегического проекта «**Блицкриг**» на 28 марта 2003 года. По словам самих раз-

работчиков, «дата выхода «Блицкрига» перенесена в связи с увеличением периода тестирования финальной версии, что поз-



волит выпустить еще более качественную игру. Ну что ж, причина достойная, тем более что отсрочка не такая уж большая.

«Блицкриг» — военная стратегия в реальном времени по событиям Второй мировой войны. Игрок участвует в основных исторических сражениях в Европе и Северной Африке с 1939 по 1945 год, имея под началом более 250-ти образцов военной техники в 3D и более 40-ка видов пехоты. В игре три кампании на стороне СССР, Германии и союзников,



неограниченное число дополнительных миссий, многопользовательский режим, поддерживающий до 8-ми игроков одновременно, а также редактор миссий и ресурсов для создания собственных кампаний и модификации игры».

Так что ждем двадцать восьмого числа и «Блицкрига».

Чудо-остров

Шведская компания **Starbreeze Studios** анонсировала сразу два приключенческих проекта, одновременно открыв в Сети официальные странички, на которых можно ознакомиться с подробностями. Первой из анонсированных игр является продолже-



ние экшена **Enclave** с очень оригинальным названием **Enclave 2** ©. Действие игры начинается с того самого момента, ко-

торым завершилась первая часть. Как многие из вас помнят, там дело кончилось тем, что появившись в самый неподходящий момент **Ancestors** показали, кто в доме главный, и лишили спасенный мир магии. Чтобы неповадно было, так сказать. Однако, как выяснилось позднее, несмотря на всю свою крутость, **Ancestors** таки пропустили один островок, на котором сохранились источники магической энергии. Спустя некоторое время отыскался и книга, именуемая **Light Book**, в которой рассказывалось о точном местонахождении магического острова.

Как нетрудно догадаться, все бывшие маги и чародеи изо всех сил пытались отыскать заветную книжечку. Наиболее удачливой оказалась злая колдунья по имени **Coilla**. Разузнав путь к острову, она сразу же направилась туда, лелея честолюбивые планы о покорении мира. Однако мечтам колдуньи не суждено было сбыться, ибо на ее пути встал молодой маг **Erlendir**.

На сегодняшний день это практически вся информация, касающаяся сюжета **Enclave 2**. Разработчики обещают нам двадцать восемь локаций плюс бонусные уровни, около сотни видов оружия и обновленную боевую систему. О дате релиза тоже пока что ничего не известно. Если вы заинтересовались этим проектом, добро пожаловать на официальную страничку игры (<http://www.o3games.com/products/enclave2>).

Вторая разработка **Starbreeze Studios** будет носить название **Templar**. Действие этой игры, сочетающей в себе элементы экшена, авантюры и фэнтези, перенесет нас в мифическую страну, в которой живут злые и добрые боги, могучие герои, мудрые маги и множество представителей прочих фантастических профессий. Нам же придется играть за воина, который погиб в сражении, но впоследствии был оживлен для выполнения важной миссии. Какой именно? К сожалению, пока что это остается загадкой, как, впрочем, и многое другое. Официальная страничка «Темплара» находится на <http://www.o3games.com/products/templar>.

Восточная сказка

Компания **Anino Entertainment** начала работы над игрой в жанре *adventure/RPG* — **Anito**. Действие этой игрушки будет происходить в мифической стране **Maroka**, в которой причудливым образом переплелись практически все известные восточные культуры и религии. Больше всего ваша новая родина напоминает средневековую Индию, однако внимательный наблюдатель найдет японские, китайские и ближневосточные мотивы. Ну да дело не в этом. Долгие века **Maroka** жила практически в полной изоляции от внешнего мира, пока не





пришли Они... Высокие, светловолосые люди, закované в железные панцири и вооруженные извергающими огонь трубами, пересекли океан на гигантских ладах и поселились на теплых берегах Maroc и. Мудрый правитель не стал ссориться с могущественными пришельцами, и долгое время коренные жители страны и колонисты жили в мире и согласии.

Но подобная ситуация кого-то явно не устраивала, и в один совсем не прекрасный день король Maroc и бесследно исчез из своего дворца. Практически сразу отношения между народами стали напряженными и ухудшались с каждым днем. Вам же придется выступить в роли сына правителя, который горит желанием найти своего отца и не допустить войны между жителями Maroc и пришельцами с запада. Разработчики ничего не рассказали о ролевой составляющей игры, однако упомянули о том, что наш герой неплохо владеет местными боевыми искусствами, так что, возможно, в игре будут комбы. Кроме того, юный принц будет вынужден регулярно питаться, спать и даже... заботиться о личной гигиене. Как это будет выражено, лично мне не совсем понятно, но такая фишка планируется. Если вас заинтересовал этот проект, обязательно загляните на официальный сайт Anito (<http://www.aninoentertainment.com/anito.html>), на котором вы найдете некоторые подробности и галерею скриншотов.

И снова война

Компания **Freedom Games** (знакомая поклонникам тактических игр по проекту **G. I. Combat**) начала разработку варгейма **Squad Assault: West Front**. Судя по



всему, девелоперы из Freedom всерьез решили специализироваться на тактических играх, действие которых разворачивается во времена второй мировой войны. **Squad Assault: West Front**, подобно **G. I. Combat**, будет трехмерным варгеймом, в котором нам придется принять участие в противостоянии войск фашистской Германии с армиями США и Великобритании. Разработчики обещают полную достоверность и реалистичность.

При создании игровых карт будут ис-

пользоваться точные топографические карты мест событий. Все юниты в игре имеют свои исторические прототипы. Ну и так далее.

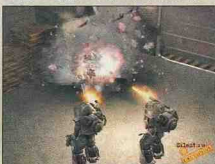
Да, кстати, в отличие от большинства игр подобного жанра, в **Squad Assault: West Front** обещают ввести *управляемую паузу*. Вот, собственно, и все, что на сегодняшний день известно о данном проекте. Если подобные игры вам по душе, обязательно загляните на официальную страни-



ку игры (<http://www.matrixgames.com/games/squadaassault>). Издателем **Squad Assault: West Front** выступит компания **Matrix Games**.

Все страньше и страньше

Обозреватели российского игрового сайта **Wargames.ru** (<http://wargames.ru>) опубликовали новую информацию, касающуюся



тактико-ролевого проекта **Операция Silent Storm**, разрабатываемого компанией **Nival Interactive**. Со дня анонса эта игра позиционировалась как военно-историческая, собственно, так мы ее и воспринимаем. «**Silent Storm** — полностью трехмерная игра, объединяющая в себе жанры пошаговой тактики и ролевой игры. В разгар Второй Мировой войны игроку в качестве командира войсковой группы специального назначения предстоит исполнить секретные миссии в глубоком тылу врага, чтобы предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон. В вашем распоряжении — выбор из более 40 элитных бойцов более 30 разных национальностей, более 75 образцов исторического оружия, от штурмовых ножей до ручных гранатометов, включая экспериментальные и мелкосерийные образцы. Тщательно оцените возможности личного состава перед каждой миссией: вы сможете взять с собой только пять. Ваша задача — диверсионная война без правил и ограничений. И вот, недолго стало известно, что разработчики планируют ввести в игру фантастические элементы и да-

же, возможно, альтернативную концовку. На сегодняшний день известно, что на определенном этапе прохождения в руки вашей группы попадут «панцеркляйны» — супербронекостюмы, оснащенные авиационными пушками MG-FF и Mk-108. Как это будет вписываться в сюжет, и какие противники, помимо обычных нацистов, попадутся на нашем пути, пока что не известно. Будем надеяться, что в самое ближайшее время ситуация немного прояснится.

Добро пожаловать в мясорубку

Компания **Акелла** на днях объявила об уходе в печать вертолетной аркады «**Крылатая мясорубка**», разработанной молодой российской компанией **Divo Games**. В игре пять больших локаций, разделенных на двадцать уровней, более ста типов противников, включая трех необычайно мощных боссов, а также десять вертолетов и десять видов оружия. За выполнение заданий игроки будут получать деньги, на которые смогут апгрейтить свои «летающие мясорубки». Игра должна появиться в продаже не позднее 5 марта этого года.

Хозяин клуба

Бойцовский клуб (<http://www.combats.ru>) нашел себе официального хозяина. Им оказалась некая фирма, находящаяся на территории Объединенного Королевства. Ну а пока хозяин принимает дела, администрация объявила, что ремонт магазинов, сгоревших на Новый год — де-



ло рук самих игроков. И собрать на это дело нужно не менее пятидесяти тысяч кредитов. Однако судя по тому, насколько этот игровой сервер стал популярнее в Сети, можно надеяться, что сгоревшие магазины заработают в ближайшее время.

Опять воцарился Хаос

После публикации наших заметок о другом популярном онлайн-овом сервере — «**Короли Хаоса**» (<http://www.kingofchaos.com/page.php?id=217491>), он был атакован неизвестными хакерами и некоторое время не работал. Администрация сервера опередила его хардварю и софтверную часть, и после двухнедельного ожидания сервер опять приступил к работе. Старых и новых игроков ожидает изменившаяся система боя, возможность тренировать своих кинтов, засылать к врагам шпионов, а также много новых «вкусностей». Присоединяйтесь.

Андрей РАДИЩЕВ aka Bartalbe bartalbe@yandex.ru

ENCLAVE

Разработчик: Starbreeze Studios

Издатель: Black Label Games

Жанр: action от третьего лица

Системные требования: P3-600, 125 МБ ОЗУ, 16 МБ видео

Дата выхода: конец марта 2003 года

Когда-то давно демон Ватар решил захватить земли волшебного города Келенхайма. И хотя великая армия орков, гоблинов и прочей нечисти встретила яростное сопротивление людей, наши силы не могли остановить армию Ватара, решившего превратить прекрасные земли Келенхайма в земной ад. И вот, когда уже всякая надежда покинула людей,



появился Зейл. Он заставил землю развернуться под ногами демона, называемого велика бога его мощь...

С чего все начиналось...

Прежде чем рассказывать об этой игре, нужно проследить весь ее эволюционный путь, от «клона кваки» до того, что мы сейчас имеем. Тираж Enclave для приставочных платформ уже перевалил за сотню тысяч. Удачный дебют? Не совсем. Просто Starbreeze Studios раньше, до Enclave, ничего коммерчески успешного не выпускала.

Давным-давно, в эпоху i486 и P60, появилась демо-версия игры *Into The Shadows*. Проект был настолько революционным в плане графики, что заглох, так никогда и не увидев свет. Если разобраться, то ничего в этом удивительного нет — игра с ТАКИМИ спецэффектами и с ТАКИМ трехмерной графикой просто не пошла бы ни на одной из доступных геймерам машин. Потом была ролевая игра *Sorgery*, которую издатель закрыл из-за другой игры — *Wheel of Time*, не менее успешной. Затем уже начинается та часть истории, которая нас интересует. Не зная, о чем там думали в Starbreeze Studios, но после всех этих провалов они решились

анонсировать, ни мало ни много, убийцу «Третьего Квейка» — Enclave. По их замыслу, игра должна была быть некой смесью *Heretic*, *Hexen* и *Quake 3*. То есть ничего кардинально отличного от «Квейка», попросту обычный его клон. К счастью, игра эта так и не вышла, но и не заглохла. Она переродилась.

Итак, после долгого затишья, спустя год, а именно в 2001-м наконец-то Enclave стала тем, чем есть. Встречайте, ибо его ждала трудная судьба. Впрочем, еще рано облегченно вздыхать, ведь несмотря на то, что, на дворе стоит 2003 год, игра так и не появилась на наших мониторах, зато уже успела принести большие деньги своим создателям. Так что готовимся к самому худшему — игра является портом с платформ Xbox.

Во что все превратилось...

Игра превратилась в мрачный фэнтезийный экшен от третьего лица. Готические замки, сказочные персонажи, магия, толпы врагов — вот что мы здесь встретим. Кстати, мультиплеер убран за ненадобностью — оно и понятно, в action от третьего лица он и не нужен. Так что о репутации убийцы «Третьего Квейка» можно забыть.

...Прошли годы. Многие уже и забыли о демоне. Трещина стала затягиваться, но последователи Ватара то и дело давали о себе знать. Никто толком не заметил, как силы зла подобирались к городу. Они окружили нас, грозя гибелью...



Игровой мир разделен на две части: Мир Света — Enclave, и Мир Зла — Outland. Собственно, перед началом игры нам предлагают на выбор, чьи интересы мы захотим защищать. Также, судя по всему (родует, что игра отличается от версии с Xbox), нам дадут возможность выбрать персонажа — рыцаря, друида, ма-

га, лучницу и т.п. Лучница сможет просто отстреливать скрытых врагов, даже снайперов, если попадет в засаду. Рыцарь сможет воевать и без оружия — скорее всего, он один из тех немногих, кому доступна тяжелая броня. Друид спо-



собен, как и лучница, убивать врагов на расстоянии, используя магию. Ну и так далее в том же духе. Ничего революционного, в общем. Замечу лишь, что общее количество персонажей — около шести, и у каждого из них своя тактика и манера прохождения.

По мере прохождения мы будем собирать золото, на которое впоследствии сможем купить себе оружие. Из оружия нам предложат даже аналог «коктейля Молотова», а также топоры, палки, мечи, кувалды, копы и т.п. Управление как в обычном шутере от первого лица, то есть с аналоговой раскладкой, а это значит, что стрейф нам обеспечен. Бои, похоже, особыми наворотами не отличаются. Все довольно примитивно — бей и от ударов уворачивайся. И еще пару слов о save/load. Сохраняться можно лишь в определенных местах, причем загрузка будет стоить вам денег!

Вывод

Огромный мир без надоевших подзагрузок, сотни единиц оружия, двадцать пять уровней, дожино действующих лиц, две кампании. Добывать еще к этому полностью трехмерный звук, разрушаемые поверхности, прекрасную графику. Двобоек, мир, вполне живой и яркий.

Ждать эту игру стоит в первую очередь всем фанатам жанра. Не каждый день и не каждый год ведь выходит экшен от третьего лица, обладающий столь солидными перспективами. А ведь за ним еще на арену выйдет *Four Horsemen of the Apocalypse*, но о нем как-нибудь в другой раз...

Предлагаем вашему вниманию отчет об инспекции строительства очередного корпуса мегакомплекса Delta Force — экзаменационная работа курсанта ДЗБР. Поэтому, чтобы предложить ее как статью вашему вниманию, экзаменатор внес дополнения.

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN

Ярослав БУДНИЧЕНКО и примкнувший к нему КЕРТИС

Разработчик/издатель: NovaLogic

Жанр: Combat Simulator

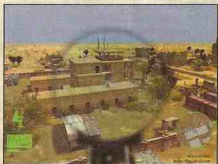
Системные требования:

✓ **минимальные:** Intel Pentium III, 128 МБ ОЗУ, GeForce 1;

✓ **рекомендуемые:** Intel Pentium III 1.2 ГГц, 256 МБ ОЗУ, GeForce 3

Дата выхода: если снова не перенесут, то в первом квартале этого года

Наконец-то ко мне в руки попала demo-игра **Delta Force: Black Hawk Down**. «Дельтой» я увлекся, когда только-только появилась первая часть. Что это было за игра! На прохождение миссий я тратил как минимум 5-6 часов в сутки. Причем в еще



закрывал окна шторами и включал колонки погромче, чтобы атмосфера комнаты как можно точнее соответствовала атмосфере игры ☺.

Игру я прошел достаточно быстро, где-то за 5-7 дней. После этого я пробовал играть в комбат-симу, но ничего не затягивало меня тогда сильно. Прошло некоторое время, появилась вторая часть. На это было совсем не то. Начиная от графики и заканчивая геймплеем — мне ничего не нравилось. Позже вышла третья часть игры. По словам разработчиков, она была настолько продумана и сбалансирована, да еще и с такой суперграфикой, что вполне могла бы быть подготовкой (виртуально, конечно) спецподразделения армии США. Мда-а-а. Если там все на ней тренировалось, то мне понятно, почему им до сих пор не удается поимать Усаму ☹.

Я вообще было грешным делом подумал, что на «Дельте» можно ставить большой жирный крест, и дал себе обещание, что не буду больше играть в эту серию. Так я думал ровно до тех пор, пока не на-

толкнулся в Инете на скриншоты четвертой версии игры. Какие там обещания, я себе никакой расписки не давал, поэтому не долго думая скачал себе мультиплеерную версию игрушки.

Наконец-то я увидел то, что так давно хотел увидеть. Графика на уровне. Не скажу, что супер, но и не вранда, короче, именно то, что надо. Делалась игра на движке Crotech 4. И если в нее играли, то должны иметь хоть какое-то представление о графике. Красивые взрывы, стрельба, хорошо прорисованные текстуры. Мне, кстати, очень понравилось солнце. Очень похоже на солнце из Carnivores. Если солнце «спелит» глаза, то рассмотреть, например, вражеского солдата на крыше намного сложнее. Да, облака тоже красиво плавают по небу.

Ну что, поиграем? Как и раньше, прежде всего необходимо выбрать тип солдата. В демке их всего два: *просто солдат* и *солдат-медик*, у которого, соответственно, есть аптечка, с помощью которой он может лечить товарищей. Звать медика нельзя, поэтому или он должен увидеть вас, или вы — его. Вам его обнаружить намного проще, так как над его головой находится красный крест, выгодно отличающий его от остальных бойцов.

Своих от чужих отличить довольно-таки легко: своих, точнее их имена, можно увидеть сквозь разные постройки. Кроме того, если навести прицел на своего, то на нем появится красный крестик.

Карт в демке немного — аж одна штука ☹. Правда, в трех вариациях: Две дневные, а одна ночная. И этого с головой хватает.



К моему большому сожалению, в демке только один тип сетевой игры — **team death match** с захватом специальных точек, находящихся на карте. Таких точек всего три, и поначалу они зеленого цвета, то есть нейтраль-

ные. Если вы подойдете к ней и постоянно радом пятнадцать секунд, то эта точка окрасится в ваш цвет — или синий, или красный. Если вас убивают, не обязательно бе-



жать в противоположную сторону карты, можно просто respawnить около ближайшей захваченной вашей командой точки.

На карте находится большое количество сооружений, в основном они двух- или четырехэтажные, да еще одностажные постройки типа сараев. Обидно то, что в большинстве случаев в эти дома заходить нельзя.

Доступримечательность карт — два вертолета, причем не бутафорских, а вполне настоящих. Вам необходимо просто зайти в вертолет, подождать секунд десять, и он поднимется вверх, предоставляя вам возможность уничтожить всех недругов с высоты птичьего полета. Отстреливать можно из своего оружия или с помощью двух находящихся с разных сторон вертолета 6-ствольных пулеметов (134 7.62 mm minigun), каждый из которых делает 4 тысячи выстрелов в минуту. А тем, кто остался на земле, лучше всего спрятаться за стеной какого-нибудь здания, чтобы не находиться в прямой видимости стрелков.

Помимо оружия на вертолете, в арсенале бойцов присутствует следующее вооружение:

✓ **CAR-15 Colt 5.56mm AR** — автомат, зарекомендовавший себя еще со времен Вьетнама;

✓ **M21 7.62mm** — полуавтоматическая винтовка, тоже со времен Вьетнама;

✓ **M1911A1 Colt .45** — пистолет, стреляет достаточно точно, находится на вооружении армии США с 1911 года;

✓ **M67 Fragmentation Grenade** — оружие, сохранившееся со времен первой «Дельты», 15-метровый радиус поражения;



✓ **The XM84 Flashbang** — световая граната; принцип действия следующий: попадешь на гранату и тебя оглушает, монитор на время темнеет, не давая разглядеть того, кто же ее кинул, а в это время в тебя разражаются магазины пистолета ☹.

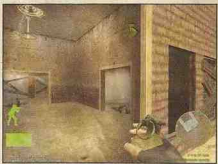
Помимо всего этого, на улицах города можно найти пулеметы и гранатопускующие установки. С собой унести нельзя, но польза от них несомненная.



На некоторых зданиях существуют лестницы, ведущие на крышу, где, как правило, расположены пулеметные установки. Помимо этого, там можно найти и аптечки. Крыши вообще вещь полезная. С них очень легко вести отстрел врагов. На те крыши, на которые нельзя попасть с лестницы, можно перепрыгнуть с другой крыши. Вот так, прыгая с крыши на крышу, можно обойти домов 7-10, чтобы найти самую удобную ☺.

По городу ездят две машины с пулеметами, правда, не с шестью стволами, но тоже неплохо. Неприятно, что машины следуют лишь по определенному маршруту. То есть сначала обе стоят на одном месте, потом спустя некоторое время начинают двигаться. Объехав круг, вновь останавливаются и ждут и т.д. Любой может сесть и проехать. С вертолетом та же история, разве что, если вдруг игрока в вертолете убивают или же он спрыгивает, то машина сразу возвращается в начальную точку.

Музыка в демке практически отсутствует, только в меню играет нечто типа а-ля Arabian Nights. А вот со звуками нормально. Взрывается громко, стреляется неплохо. Из некоторых домов даже доносятся звуки дискотек, но потанцевать нам не дадут — все двери и окна наглухо забиты. Еще больше обидеживает обещания разработчиков по поводу полной версии игры — кажется, по-



лучится что-то особенное. Тщательно будут проработаны звуки огня, выстрелов, взрывов, и все они прямо от «звуковых» экспертов Голливуда. У меня сложилось впечатление, что во многом озвучка берется из фильма, по мотивам которого и делается игра.

В Red Faction поиграть не удастся. Только некоторые предметы можно взорвать — кое-какие машины (только те, что стоят на месте) да бочки с горючим. А вот вертолет уничтожить не удастся. То есть, если в нем спрятаться, то во время полета убрать вас будет ой как нелегко. Да и перемещающиеся машины нельзя угрохать.

По поводу недостатков. Представьте себе такое. Стоит вертолет с вращающимися лопастями, и я пытаюсь залезть в машину таким образом, что по логике вещей, из меня должно получиться, как минимум, кровавое месиво — ничего подобного. Вертолет к тому же и взлетает, а я, расплывшись на его крыше, преспокойно стою и не подаю даже при резких поворотах. Перед тем, как вертолет приземлился, я прыгнул с машины и встал аккурат под него. Он же, вместо того, чтобы раздавить аленького человечка, просто сквозь него прошел.

На некоторых домах остаются следы пуль, но других — нет. Тень кое-где частично пропадает. Вот иду я и смотрю себе под ноги, но тень. Иду, иду, люблюсь. В одном месте остановился, а у меня чуть глаза на лоб не выповзли — голова исчезла ☹. Весело!

Как я говорил раньше, движущиеся машины и вертолеты взорвать нельзя. Но все-таки обидно: взорвал я аж пять гранат под машиной, а она даже фарой не мигнула — просто поехала себе дальше. По словам разработчиков, в финальной версии эти глюки исчезнут, и взрываемое будет все.



Ну что сказать под конец. Демка мне понравилась. Понравилась настолько, что я теперь с нетерпением жду полной версии. Если там будет хороший сингл и нормальный AI у компьютера, то вообще будет классно. Все недостатки демки разработчики обещают исправить. Также они клянутся доработать параметры некоторого оружия — точность одного увеличить, другого уменьшить. Да еще и оптимизировать движок.

Осталось только одно — ждать.

Небольшое дополнение от Кертиса

Хочу рассказать о своих впечатлениях от сингловой демо-версии «Дельты». Конечно, по одному уровню, попавшему в мои шаловливые ручонки, делать выводы рано, но кое-что понять уже можно.

Итак, миссия начинается с того, что мы летим на вертолете и для начала расстреливаем из автоматов бегущих внизу и заевших на крышах солдат. Стрелять из вертолета, скажу я вам, та еще задачка — трясет его невероятно, так что прицелился даже с оптикой сложно. Но если вы не пона-

деете по врагам, то они вполне могут попасть в вас. Колпошасьшие внизу автоматчики особой опасности не представляют, но вот мушкетеры с гранатометами непременно за-



хотят падить ваш вертолет после второго круга. От них нужно избавиться в обязательном порядке.

А дальше... Дальше высадка, зачистка здания, освобождение заложников и вывод их из зоны боевых действий. Все как всегда. Ничего особо оригинального. Правда, две вещи в этой демке мне понравились: это уже упомянутая стрельба с летящего вертолета (очень натурально сделано) и стрельба с установленного на крыше здания пулемета по разбегающим внизу машинам. Машины, кстати, вполне даже ярко взрываются.

Немного об интеллекте. К сожалению, в демке его признаков я не обнаружил. Ваши соратники так и стремятся занять позицию точно между вами и противником, прикрыв его своей могучей грудью. Или, новоявившись сзади толпой (извращения ☹), залезть вас в комнату, в которую вы только что бросили гранату. Меткость их стрельбы сравнима только с их интеллектом и реакцией. Эти горячие эстонские парни, как правило, открывают огонь по противнику... после того, как вы его убили ☹.

AI врагов тоже не устоит порадовать — они глухи, слепы и косы. Стрелять (причем довольно метко), кажется, умеют только гранатометчики. Наверное, в этот вид войск отбросили солдат с IQ больше 5 ☹. Кроме того, ваши противники четко знают, что кратчайшее расстояние между двумя точками — прямая, и их абсолютно не смущает, что на этой самой прямой стоит стена. Уткнувшись в нее головой, они так и будут поминать к вам.

А еще меня обрадовал глюк с контейнером. Прикинул, залез я в него и решил прыгнуть на ящик, чтобы посмотреть, что там за ним, и... оказался на крыше контейнера. Чем немало удивил пытавшегося прокрасться ко мне сади террориста. Врожден так старался подкрасться ко мне сзади, что не обращал внимания на стоящих рядом солдат моего подразделения, а те в свою очередь не обращали внимания на него.

Но графика в игре действительно классная. Тут уж не поспоришь... И геймплей, если со скидкой на AI, производит вполне благоприятное впечатление. Что ж, игру стоит ждать, а если разработчики поправят AI, то более чем. В противном случае, ее не спосет даже графика.

Впрочем, я еще не потерял веры в Navalogic, как и не потерял надежды на возрождение одной из любимых игр...



GROM гремит, земля трясется, это Кертис вдоль несется... Очень удивляется, продавая яйца... Иетти гоняет, летающие блюда разбивает... Спешите, не пропустите, этот отчет прочтите...

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

GROM

Разработчик: Rebelmind

Издатель: CDV Software

Системные требования:

✓ минимальные: P2-350, 128 МБ ОЗУ,
3D-акселератор;

✓ рекомендуемые: P3-600, 256 МБ ОЗУ

Пусть грянет гром...

Привет! Меня зовут Гром. Просто Гром. Точнее говоря, меня даже не зовут, я обычно прихожу сам. Прихожу и новожу порядок. Я герой. Нет, я супергерой! Хотя если подумать, я не совсем герой, то есть герой,



но не в обычном понимании этого слова. Я пока еще не совершил никаких подвигов, и мое имя известно только контрабандистам и торговцам, но... Но это все временно. Ни-че-го, я еще покажу всем кузину мать.

Впрочем, давайте по порядку. Поляк по происхождению, я в далеком 1939 году ухитрился попасть в плен к нацистам. Концлагерь, доложу вам, та еще штука. Но немцы явно недооценили мой интеллект и силу — из лагеря я бежал. Бежал, чтобы загнать на Колыму. На этот раз в советский лагерь. Думаю, не стоит играть в десять отличий, тем более, что между лагерями, в которых я побывал, столько бы и не набралось. Ну разве что русский язык я понимал чуть лучше, чем немецкий. Имея уже некоторый опыт лагерной жизни, я решил надолго не задерживаться и совершил дерзкий побег — перерезая зубами колючую проволоку и голыми руками задушив восемь охранок, я сбежал в тайгу, где спрятался от преследования в берлоге медведя. Точнее, медведицы ☹.

А весной, когда сошел снег и меня перестали искать, я под именем Голчатый пе-

ресек границу и перебрался в Центральную Азию (только не спрашивайте, как из Сибири я туда добрался, это тайна).

Добравшись до Азии, я узнал, что началась война, и, как герой моего поколения, не смог оставаться в стороне и наблюдать, как фашистские захватчики топчут землю моей родины, как распространяется «коричневая чума», грозя превратить весь мир в большой концлагерь. Нет, я не стоял в стороне, и пока три поляка, грузин и собака осваивали управление советскими танками, я занялся не менее важным и опасным делом — контрабандой.

Ну, кто еще, как не контрабандист может помочь солдатам, — виски достать, де-нег, оружие опять-таки... А караваны? Их ведь тоже нужно охранять! Знаете, как небезопасно нынче на Азиатских дорогах? Сплоشو жуль и бандиты!

Естественно, занимался всем этим я не один, а в компании чеха по имени Петр, начавшего свою жизнь в трущобах городских...

Все было хорошо, можно даже сказать, отлично, мы уже успели сколотить начальный капитал, завели кучу полезных связей, как вдруг откуда ни возьмись в мирном не-бе Тибета появилась дирижабль с крестами.

Вот и до нас добралась война, участвовать в которой были совсем не готовы...

От создателей...

Временами, читая презентационные статьи к дискам, я вижу, что пиарщики особенно любят такой себе оборот:



«От создателей такой-то игры». Типа новое гениальное творение, типа всем лечь и отжаться. Grom тоже, как ни странно, игра

«от создателей». Вы слышали когда-нибудь о компании **Rebelmind**? Нет? Ай-ай-ай, а я вот слышал, более того, буквально на прошлой неделе прошел их старую игру, точнее, наш слегка измененный и озвученный «в духе времени» вариант их старой игры. Поняли, о чем я? Нет? Сообщая, я о «Горьком-18». А оригинальная версия игры



называлась «Горький-17». Если кто играл, то в курсе — такая себе RPG, с рядом минусов, но и со своими плюсами. В общем, не шедевр, но мне понравилось.

И вот Rebelmind снова нарисовалась на горизонте, с новым проектом в жанре, хм... эшкен-RPG-адвенчура. С элементами тактики к тому же. И еще юмора. Юмористическая игра — это гуд. «Горький-18», прославленный нашим юмором, мне оттого и понравился. В конце концов, если есть юмористические квесты, то почему не сделать юмористическую RPG? И смотрите, какие пороспели интересные возникают — у нас Василий Иванович и Петя, а у них Гром и... опять Петя! А судя по завязке, примитивно-героико-барыжнический эпос какой-то получается. Такого я еще не видел, а значит, нужно (просто необходимо) быстренько захопнуть себе эту игру, поиграть и написать. Тем более, что остальные, похоже, ничего о Rebelmind'е не слышали...

Историческая справка, послужившая завязкой нашей истории...

Думаю, ни для кого не секрет, что руководство фашистской Германии всерьез увлекалось мистикой. Не все, конечно, но это не имеет значения. Они на полном серье-

зе верили во всяких гуру и посвященных, черную, белую и фиолетовую магию, а также в спрятанное сверхоружие древних цивилизаций. Так что нет ничего удивительно-



го в том, что еще до начала войны немцы снаряжали различные экспедиции и направляли их в самые загадочные уголки мира. К примеру, в Тибет. Видимо, на поиски таинственной Шамбалы.

Как показывала история, найти им ничего не удалось, а если и удалось, то находки на исход войны не повлияли. Но это история нашего мира, а кто знает, как развивались события в мире другом? Мире, который находится за Гранью, рядом с нами, всего в трех шагах за горизонтом?

Писатели-фантасты знают. И разработчики игр знают тоже. И голливудские режиссеры Спилберг. Да собственно говоря, и мы, те, кто читал, играл и смотрел, — знаем. Так что вроде бы ничего нового рассказать нам уже нельзя. И удивить нечем, а потому, сюжет с немцами в Тибете и секретным оружием иначе как банальным не назовешь. Если дело касается серьезной игры. Но ведь перед нами игра несерьезная! И герои, которыми нам предстоит играть, совсем не похожи на стандартных героев, а значит... Значит, стоит посмотреть, прежде чем спешить с выводами и обвинять сценаристов во вторичности и прочих смертных грехах.

Ну что, паехали. Родина требует подвига — ведь если не мы, то кто?

Чуть-чуть о кулинаруии

Представьте себе такую рецепт — берем кусок черного хлеба, кусок сала и свинок. Делови из этого бутерброд и радостно хрючем. Очень питательно и не очень съедобно. К чему это я? Да к тому, что разработчики игр все больше начинают напоминать мне кулинаруов, пытающихся состроить эдакое «все в одном» и смешать то, что смешивать вроде не полагается. Иногда получается вполне съедобно и даже оригинально (например, мой фирменный коктейль «Зоб-вения» — включая даже ничего). А иногда... Ну, сами, думаю, видели.

И вот перед нами очередной кулинаруый эксперимент над желудками бедных геймеров.

Давайте попробуем разобрать его на ингредиенты и посмотреть, что и из какого жанра наболтано в новом снадобие RebeImind.

Итак, система диалогов, несомненно, ближе всего к одвенчуром — в подавляющем большинстве случаев вам не придется

выбирать варианты ответов, диалоги будут проходить без вашего участия, согласно сюжету. А даже если вам предложат выбрать ответ, то, как мне показалось, на дальнейшее развитие событий он особо не повлияет. Нет, можно, например, выбрать — дали денег бандитам или податься, ну и всякое такое. На как вы сами понимаете, этого мало. Отыгрышу роли диалоги обсолютно не помогают, да и нет тут его, отыгрыша. Роль жестко задана сюжетом и идеей, и отступить от нее вам не удастся. То же касается и сюжета — он жесткий и прямой, вас заботливо ведут от начала до конца сквозь поручения, загадки и бои. В общем, типичная одвенчурка.

С другой стороны, повышение навыков владения оружием, торговля, наличие рюкзаков у вас и у вашего четвероногого друга, а также содержимое рюкзаков — журнал с описанием заданий и характеристиками снаряжения — все это приближает нас к RPG. Ну а бои? Бои — это экшен с элементами тактики. Проходят они в реальном времени, но разработчики не забыли о нас — пауза, во время которой можно раздать задания, осталась. Честно говоря, без этой паузы, думаю, я не прошел бы и половины игры. Может быть, лучше было бы сделать бои пошаговыми?



Думаю, лучше, я вообще любитель пошаговых боев, но...

Еще немного о боях. Когда я утверждаю, что в них имеются элементы тактики, я говорю именно об элементах. Что бы вам там не говорили, но ни к Commandos, ни к Desperados данная игра отношения не имеет, хотя некоторое внешнее сходство и имеется. Тактика здесь стоит не во главе игры, а так, присутствует в качестве элемента. Забегая вперед, сразу скажу, что единственное, что время от времени меня раздражало в «Громе», — это бои. Их много, и несмотря на тулпость AI противника, легкими я бы их называть не стал. Хотя тактические элементы вносят некоторое разнообразие — но, увы, не всегда. Господи! Используйте мины!

Что делать, как делать...

Поговорим немного о процессе, нет, не о том, который любит поручить Ржевский, а о процессе игры: что и как нам предстоит делать. Как я уже сказал, выбор не богат — поступательное движение вперед по заботливо протоненной нам разработчиками единственной дороге, по сюжету, то бишь. Мотаемся по локациям, торгуем, общаемся с неписями, воюем, разгадываем

загадки и собираем пазлы. Особое спасибо за то, что, в отличие от большинства одвенчур, в «Громе» я не встретил открыто тупых загадок, для решения которых требуется несколько часов медитации и парирования... чая. С лимономчиком. Нет, особо перенапрягать свои мозги нам не придется, игра проходит без особых проб-



лем (если не считать боев). Ну а сюжет, заквашенный на юморе и мистике, думаю, не оставит вас равнодушными — все, о чем мы мечтали, в игре есть. И фашисты — подлые, и Йетти — злобные, и бандиты — коварные, и военные — продажные, и тарелки — летающие. Разработчики не попустились. В общем, сюжет вызвал у меня большой заряд положительных эмоций.

Кстати говоря, о продвижении по локациям: происходит оно в стиле «Фолас» — вышли мы из города, и бравоый вояка Гром радостно потопал по глобальной карте, в нужном направлении и с заданной скоростью. И вот топает он, топает и тут... Автоматная очередь прошивает карту — что это? Это случайная история. Значит, готовьтесь к бою, а если не готовы (аптечки, к примеру, мало осталось) — вся надежда на сейв.

Как я уже говорил, основной элемент RPG заключается в прокачивании вашего умения владеть тем или иным оружием. Должен заметить, что в начале игры выбор не очень богат — качайте винтовку и мушкетан. Не прогадаете — винтовка дальнобойная и довольно скорострельная, а мушкетан, хоть и стреляет на небольшой дистанции, врагов валит так, что любо-дорого посмотреть. Всякие там ножи и мечи рекомендую



забыть напрочь. Толку от них и поначалу не слишком много, а чем дальше, тем меньше. Попробуйте отбиться от механического паука меном ☹

Сразу скажу, что убивать вас будут часто, так что не забывайте сохраняться, а чтобы избежать преждевременной смерти, покупайте аптечки и магические камни — без них вы как без рук. Хотя и они не всегда по-

могают, ведь, на использование аптечки нужно время...

Кстати, хочу заметить, что ваши герои умирают вовсе не сразу — заботливые разработчики дают нам шанс ожить. Вернее,



это не совсем оживание — просто, чтобы вас убить окончательно, враги должны несколько раз выбить у вас все жизни. Предположим, что меткий выстрел врага свалил Петра, а Гром остался жив — пройдет некоторое время, и Петр очнется. С небольшим количеством жизни, которая, впрочем, будет не спеша расти — не пропустите этот момент, не дайте врагам убить вашего спутника еще раз! Что радует, так это то, что вражины, судя по всему, об этом чудесном свойстве организма героев не знают (естественно, они-то мрут сразу) и потому моментально теряют к мертвому персонажу интерес, начиная заниматься своими делами. Данное свойство героев меня несколько раз серьезно выручало в ситуациях, когда, казалось, выиграть бой было бы нереально.

Теперь немного о торговле — признаюсь, она меня поразила. Как обычно все происходит? Мы прокачиваем нужные навыки, и, соответственно, после этого товары дешевеют. Тут все реализовано гораздо оригинальнее и веселее. У каждого из персонажей (основных, как вы поняли, два — Гром и Петр, но, время от времени к ним будут присоединяться спутники) имеется набор... карточек. Карточек, выражающих различные эмоции и линию поведения. И вот, если вы решили торговаться, вам предлагается сыграть с тор-



говцем в игру. Вы берете несколько своих карт (можно все разные, а можно одинаковые) и поочередно выкладываете их на стол. В зависимости от комбинации карты толкуются слегка по-разному, ну а в зависимости от толкования вы можете либо убедить торговца сбросить цену, либо, наоборот, разозлить, и тогда цена станет больше. К примеру, в одной из лавок я решил закупить аптечек и боеприпасов на 200 золотых, а поскольку, отдавать такие деньги «двояка жабан» пришлось

поторговаться. Не очень удачно — товар обошелся мне в 270 золотых ☹. Так что перед торговлей обязательно сохранитесь! Или не торгуйтесь. Но, лично мне эта мини-игра понравилась — весело, ничего не скажешь.

Красоты нашего мира

Поговорим теперь немного о красоте — точнее, о графике. Что имеем? Персонажей, которые передвигаются по заботливо нарисованным локациям. Все фоны (ясное дело) отрисованы заранее и почти все статичны, хотя кое-где можно полюбоваться и, к примеру, на текущую воду. Художники поработали над проектом добросовестно, так что жаловаться на графику не стоит. Красиво. А карикатурные персонажи только добавляют игре атмосферы, помогаю погрузиться в загадочный мир юмористической Азии. Кстати, виды, меняются довольно часто, так что сказать, что игра сделано строго в изометрии, я не могу. В общем, красиво. И ролики, естественно, сделанные на движке, весьма приятны, а порою даже смешны. Отдельная похвала музыке — саундтреки мне очень понравились. Диалоги... Ну, это нужно смотреть, слушать и читать (озвучка имеется только в роликах). Смешно.

Конечно, есть в игре и минусы — к ним можно отнести неудобный зум, задержка



ние вашего яка в самых неподходящих местах и в самое неподходящее время, не самую удобную систему боя, тупой AI противников, но... Это не те минусы, с которыми нельзя смириться. Если они и напрягают, то не так уж сильно. Просто игра сделана так, что даже промахи не воспринимаются особо серьезно, играть весело и интересно, а это главное.

Я вот тут думал, а чего, собственно, «Гром» не хватает для того, чтобы я смог признать его шедевром или, как минимум, великопленной игрой? Не знаю. Честно, думал, думал и не придумал. Давайте, вы сами играйте, а потом поделитесь со мной своими впечатлениями...

Вывод

Ага, он самый ☹. Кажется, все, что я хотел, я сказал, добавить, в общем, ничего. Разве что спойлер написать ☹. Игра безусловно хорошо, играть в нее очень даже стоит, особенно если вам нравится юмор. Причем, стоит и любителям RPG, и фанатам квестов, и для командосоманом тоже стоит попробовать. Хотя бы просто так, чтобы посмотреть.

Это игра одноразовая, не думаю, что вы захотите проходить его по второму кругу, но потратить 20-30 часов на нее, безусловно,

стоит. Просто хорошая игра, которая может поднять настроение и оставить после себя весьма приятные воспоминания. Тем более что и системные требования у игрушки не так уж серьезны, что должно порадовать владельцев слабых машин. Так что — играть! Я сказал ☹

И грянул «Гром»

Не верьте тому, что тут написал обо мне этот писака. Знаем мы таких, видели. Во



всех видах и ракурсах. От них, писака, вообще, подальше держаться стоит.

Так что его не слушайте — меня слушайте.

Какие такие минусы? Какие недостатки? Бои не нравятся? Это потому, что руки корявые. Потому что кроме клавиатуры и мышки держать в них ничего не умеет, так что не-фиг. Бои что надо. Как в жизни. Взял мушкетон — и стреляешь. Что, откуда в двадцатом веке мушкетон? Из музея. Исторического.

Зум не нравится? Так не «как-то» ведь это. Это игра вообще не для рефлексов, а для мозга. Если есть он, мозг этот.

Сразу говорю, так что запоминайте, нащи с Петкой приложения еще войдут во все учебники истории, горящими слезами умоетесь, если в них не почувствуете. Гром — это ого-го, это ого-го! Нам еще памятник нерукотворный воздвигнут. На центральной улице вашего любимого города. Как сплестем-ли Отечества.

Такие вот дела.

Не шедевр, понимая, на себя бы лучше глянул — с такой рожей только в фильмах ужасов сниматься...

Ладно, заболтался я тут что-то с вами, а мне еще в Китай караван с ящиками везти. Какими ящиками? Не скажу. Нечего мне тут конкуренцию с демократией разводить.

Все, пошел. А вы бегом за дисками. Вернусь — проверю...

Необходимое послесловие

Во, блин, на пять минут оставил машину, пошел покурить, а тут такие послания образовались. Жаль, не застал я этого Грома — он хоть и герой, но не люблю, когда за моей точкой сидят и мои тексты критикуют. Да еще и гадости всякие пишут.

Ладно, что написано, то написано. Убирать не станем, в конце концов, каждый имеет право высказать свое мнение и быть прочитанным. Даже если это мнение расходится с правильным. То есть моим.

Удачи вам в очередной борьбе с врагами.

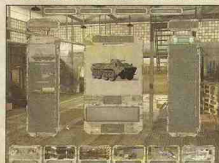
Прошедший перекаменровку и в результате этого обленевшийся агент ДЗВР Дмитрий Ампилов был отправлен на перевооснащение в квартал RTS. Чем это закончилось, читайте ниже.

SOLDIERS OF ANARCHY

Дмитрий АМПИЛОВ

Make love not war!

Есть люди, которые не могут понять, отчетливо будущее нашей планеты многим видится в столь темных тонах. Как по мне, ничего непонятного здесь нет. Во-первых, мы действительно катимся неизвестно куда, это факт! Если глобальное потепление, допустим, в ближайшее время нам не очень грозит, то нестабильная политическая ситуация — дело другое. Последние события говорят о том, что тема конфликта общепланетарного масштаба, как ни приск-



корбно, очень актуально. Вторая причина более банальна. Каким макаром можно построить сюжет военной игры в безоблачном мире? Практически никаким, то-то и оно.

И пусть зияет дырами сюжет, алокалписис нам нисколько не во вред «Солдаты Анархии» поведуют нам грустную историю о том, что будет, приключится третья мировая. Человечество довоевалось, на Земле случился «биг-бад-бум» похлеще фоллаутовского. Большинство из немногих (именно так!), выживших после таких раскладов, не придумали ничего лучшего как, нет, не собирать забытые зубы поломанными руками, а от греха подальше зарыться в глубокие катакомбы. Зарылись. Начали ждать.

Люди ждали долго. Где-то около семи лет. Затем их терпение погнуло. Решили вылезать наружу. Однако рисковать «беженцы» не стали. И вначале решили отправить разведгруппу командос «разнохотать» что к чему.

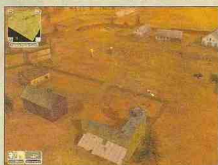
При некоторой своей смелости история «постапокалиптическая» предистория игры позволяет геймплее очень многое. Во-первых, легко объяснить всеобщее запустение. Понятно же — что-то очень громко бахну-

ло, народу много погибло, дома поразрушало. Во-вторых, сюжетец можно черкануть какой угодно — поди пойми, как оно сложится после такой катастрофы-то. Однако нужно отдать должное, сюжет разработчики SoA ведут очень качественно. Игра заново открывает этот мир кукле людей, семь долгих лет просидевших в бункере.

С нашими бойцами все понятно — они хорошие. А вот изменились ли люди «с поверхности» — вопрос чисто философский. Возможно, у них просто проявились те черты характера, которые раньше были глубоко спрятаны. И решить, что же было раньше — люди ли сорвались с цепи или наступило анархия, очень сложно. Да и незачем, потому как будущее уже наступило и что-либо изменить уже слишком поздно.

Итак, мир изменился и будет продолжаться это делать. Вместо общепринятых религий появились непонятные и страшные секты. Наукой и техникой занимаются единицы. Мирное население по очереди терзают две враждующие группировки, а вся торговля сконцентрирована в руках «Ищущих». Именно в этот разрываемый противоречиями мир из бункера на белый свет вылезает группа людей, наивно возмнивших, что они могут изменить сложившуюся ситуацию.

Сидишь иногда и думаешь, а стоит ли вообще в очередной раз спасать этот мир? Человечество не успокоилось даже после катастрофы, желая довести «разборку в песочнице» до логического завершения. А доводят



на самом деле Землю. До ручки. Хотя, наверное, все же стоит действовать. Хотя бы ради того, чтобы поиграть в SoA. Но, думаю, разработчики кое-где перестарались — временами в мозг закрадывается мысль, как

Разработчик: Silver Style Entertainment
Издатель: Руссобит-М

Жанр: Squad-based tactical RTS

Системные требования:

✓ **рекомендуемые:** P3-1000, 256Mb, 3D видео

✓ **минимальные:** P3-500, 128Mb, 3D видео

ни старшей, уже не поможешь. Ну, один солдат, ну, десять, они в таком поле не воины, SoA — не Fallout. Хотя такое ощущение накатывается лишь временами. Обычные, столь свойственные человеку душевные метания. У всех бывает. Получится что-то у оука? А кто его знает... От нас зависит.

«Мама — анархия, папа — стакан портьейна» (© гр. «Кино»)

Действие игры, судя по всему, разворачивается где-то на постсоветском простра-



нстве. Об этом свидетельствует абсолютно все. Кое-где девелоперы показывают нас и наш мир реальными, такими, какими мы являемся, кое-где такими, какими они нас воображают. Фамилии действующих лиц режут слух типично «советскими» свистящими, шипящими и «рычущими» согласными. Да и планировка городов с населенными пунктами что-то уж больно знакома для нашего человека. Нельзя сказать, что мир 2014 года чрезвычайно весел. Скорее, наоборот. Повсюду царят хаос, анархия и запустение. Унылые пустынные города истыканы убогими кубами однотипных полуразрушенных домов. Усугубляется все тем, что время, когда разворачиваются события, — осень. Даже находясь в зените, солнце торчит где-то над горизонтом. В общем, обстановочка еще та — мрачная до неприличия, разве что депрессивного листопада не хватает.

Черт изпод корочки

Вот в такой абсолютно нерадостный момент и вылезает наш квинтет на поверхность. Задача-минимум — осмотреться и укрепиться на местности, создать задел для будущей плацдарма. По первым минутам игры сразу можно понять, что долгие годы «отсижки» никак ни повлияли на боевую форму наших «беженцев». Маршировали они под землей, что ли, от нечего делать?

Однако на деле все не так гладко, как хотелось. Началось все с того, что группа очень быстро себя обнаруживает. Грохот взрыва падя на бы даже мертвого, а столб пыли прос-

терся на многие километры, словно сигнализируя — вот они, мы. Тем не менее, отряд поргурился в найденный Хаммер и покатила во внешний мир. Практически сразу же ребята наткнулись на человека, отакованного волками. После спасения тот рассказывает нам, что он — местный торговец или, как их



здесь называют, Seeker — Ищущий. Типец этот еще борига. Нет, встреча оказалась, что называется, «любовью с первого взгляда» — ушлый торгош и в самом деле может достать все, что душа пожелает (все промежутики между миссиями будут сопровождаться походами в его «магазин»). Однако скидки делить отказывается. Доводы приводились разные: и то, что солдатики его спасли, и то, что они еще и мир спасать собираются. Даже не выставлялся за чудесное изобавление, подлец. Пришлось воякам у него машину отобрать в качестве компенсации. Чтоб вперед знал, с кем дело имеет. Потребовали у этого Сусанина, чтобы к людям вывел. Тот вывел, однако проявил все худшие стороны своей кармы: как раз за полчаса до визита наших бойцов в деревню нагрянула банда местных беспредельщиков. К моменту подхода автомобилей к населенному пункту мирных жителей уже готовили к погрузке на «фуры». И как здесь людей не спасти? Спасли. Ну и пошло-поехало... Здесь ненадолго прервемся.

«Широка страна моя родная, много
в ней лесов полей и рек»

Soldiers of Anarchy — игра хитовая, гейм-поя она задана порядочно. Хитовость держится на трех китах: огромное трехмерное пространство, потрясающая реалистичность и продуманное управление. Графическое оформ-



ление «Солдат» очень противоречиво, зато прекрасно справляется с созданием атмосферы. Блеклые, однотонные краски текстур, скучные трехмерные модели зданий и объектов, перпендикулярные плоскости деревьев и спрытованные солдатики лишь подчеркивают состояние всеобщего запустения. Оно и не удивительно — слишком уж велико простран-

ство, чтобы прорисовывать и «отделять» его по полной программе. А отчасти это продиктовано «конструкторной» сутью уровней.

Все корты создавались в специальном редакторе, который, кстати, идет в поставке с игрой. С его помощью можно создавать уровни и целые миссии, однако и качество выходит, сами понимаете, соответственное. В трехмере, в отличие от 2D, подобные вещи не спрячешь. Здесь есть, правда, одно «но». Хитрые дизайнеры прекрасно знают обо всех проблемах трехмерного пространства. Проанализировав незрелую геймерскую психику, они сделали одну очень хитрую штуку: мол, все «игровые» локации детализированы по максимуму. Ну а там, куда не смотрят, мы лесок забабачим, или рощицу, или еще избушку какою. Живности всякой, типа собачек бешеных или медведей косопалых. Тем более, местность довольно неровная. Очень частое ощущение реальности может создать самый обычный холмик, утыканный деревьями ☺

Военная техника на виду постоянно. Думаю, именно поэтому к ней нельзя предъявлять абсолютно никаких претензий. Любая машина напоминает свой реально существующий прототип не только профилем. Даже в максимальном приближении техника напоминает себя, родимую. Этого у Soldiers of Anarchy не отнимешь.

Суммируя все вышесказанное, можно с полной ответственностью заявить, что игро-



вой мир получился очень цельным. По большому счету, где-то в провинции все так и выглядит. Даже безо всякого «бада-бума». Городки, застроенные невысокими пятиэтажками, примыкающий частный сектор с домиками деревенского типа, мастерские, небольшой заброшенный железнодорожный развезд, руины промышленного цеха. Для подобного рода игр смоделировано все достаточно стандартно: блокпост (база, укрепление). Охрана курит возле боевых машин, вдоль внешнего периметра курсирует патруль. Внутри стоят солдатики, изредка гула-содо передвигаются машинки. Естественно, горы, долины, леса и дороги (см. заголов).

Мир «Солдат» очень интерактивен: дома можно уничтожить, деревья горят, в земле можно сделать воронку, стены разрушить. В сочетании с сугубо военными хитростями использование ландшафта очень разнообразит геймплей (а ведь есть еще другая, «боевая» интерактивность, но о ней позже). Разве что водички нигде нет, с ней у разработчиков отчего-то приключился нелюб, но подобное непотребство было обещано исправить в add-on'e.

Закрывая тему, скажу, что управление комерой достаточно удобно. Ее можно подвесить над текущим выбранным объектом, приблизить, удалять либо просто заставить летать над землей.

«Анархия», мол, «мать порядка», а мы — солдаты ее

Чего не доставит RTS'кам? Думаю, не ошибусь, сказав, — микроконтроля и вживания в микроклимат. Именно на эти «микро» и делают упор тактические стратеги. [StarCraft и WarCraft — не в счет, хоть «микро»



там в избытке, ставить эти игры в один ряд с остальными нельзя. Потому как, помимо того, что они — произведения искусства, они ко всему прочему, еще и «киберспортивные». И чтобы описать все их особенности, не хватит и целого журнала). RTS не претендуют на масштабность RTS, их удел — тщательное тактическое планирование и последующий сиюминутный экшен. Макроконтроль и макроэкономика либо отсекаются, либо деградируют до минимальных размеров. И если у самых истоков жанр был просто урезанным вариантом своего старшего брата, то спустя некоторое время, благодаря совершенствованию компьютерных игр в целом и «движков» в частности, он существенно преобразился и приобрел множество индивидуальных черт и особенностей. Жанр, поначалу воспринимавший лишь как отколовшийся от «обычных» RTS, по прошествии некоторого времени превратился в совершенно самостоятельное явление. Он не только отделился от RTS, но и успешно использовал достижения RPG, прибор к рукам системы статусов и числени-е экспирience. Soldiers of Anarchy — яркий представитель RTS этой «новой» волны, уж простите меня за подобные утверждения.

Игра обладает целым рядом интересных и оригинальных фишек. Если раньше игра жанра Tactical RTS предлагала управление кучкой солдат, то в SoA воевать придется при помощи пехоты и автомобилей, танков и боевых машин, самолетов и вертолетов. Причем солдаты не являются единственным целым с техникой. Солдат — нечто большее. Он — движущая сила, ведь никакая техника не тронется с места без водителя или пилота. Именно он — смертельная опасность. Если в чистом поле солдат — бессловесная тварь с кепкой «I'm a target», то в городе и с подходящим оружием он становится грозной силой. Там, где не пропустят тонки, солдат спокойно перелезет через стену там, где не пролетит вертолет, бесшумно проползет разведчик. Контроль подопечных в «Солдатах» уделено очень

много внимания. Кроме того, о чем я уже упоминал, пехота умеет приседать, изменять поведение, летать, кидать гранаты и ставить мины. А также ездить на боевых машинах и собирать трофеи.

Что день грядущий нам готовит?

Разнообразие техники и вооружения — еще одна характерная черта «Солдат анархии». Здесь есть все, чего только может по-



желать юный анархист на день рождения. Кстати, при всей «совковости» игры не брезгуют создатели и американским вооружением, причем его примерно столько же, сколько и отечественного. Как очутились на нашем континенте Хаммеры и М1? Может быть, в качестве гуманитарной помощи, может быть как военные трофеи, что его знает ☺.

✓ **Автомобили:** Хаммер, несколько видов джипов, мотоцикл.

✓ **Боевые машины:** БТР, БМП, М163, зенитная установка Shilka, самоходная установка How 253, ракетная установка BM21. Танки: Т-50, Т-80, М1А1.

✓ **Самолеты:** Ми-29, Ми-27, F-15.

✓ **Вертолеты:** Ми-8, Ми-24, ОН-58, MD-500.

✓ **Стрелковое оружие:** Beretta, Uzi, дробовик, MP5, AK74.

✓ **Ручные пулеметы:** RPK, M60.

✓ **Тяжелое оружие:** SA7 Gail, RPG7 Bazooka.

✓ **Снайперские винтовки:** арбалет, Dragunov, гранатомет M79.

✓ **Гранаты:** ручная, обезвреживающая, дымовая, «коктейль Молотова».

✓ **Прочие радости:** бронжилет, стимуляторы, бинокль, прибор ночного видения.



Плюс ко всему, девять разнообразных ракетных установок, предназначенных для новехоняна на военную технику. Как видите, список впечатляющий. Стоит ли мне рассказывать о том, что БТР отличается от Газ'а вооружением и броней, самоходная установка умеет «гасить» на 30 км, а вер-

толет способен подняться в воздух? Наверное, все же не стоит. И так понятно, что обилие вооружения очень сильно сказывается на способе ведения боевых действий. Воевать можно как угодно. Говорят (сам я как-то не проверял), при очень большом желании игру удастся пройти практически одними солдатами. Однако путь этот — не совсем традиционный, чтоб не сказать грубо.

Военная техника неотъемлемой частью игры и объектом усиленной головной боли одновременно — очень сложно передать всю ее важность. Техника — это и основная ударная мощь, и транспортное средство, и склад, в котором можно перевозить оружие. В чем колюча, это деньги. «Зеленых» и «деревянных» в игре нет, все происходит, как в старину, по принципу «шито на мыло». Ценны даже бесполезные в бою легковушки: за самый заваленный джип у торговца можно выменять столь необходимое оружие и боеприпасы. Стоит ли говорить о цене танка или вертолета? Теперь представьте себе: любое неравномерное движение и самая грозная бронированная техника за несколько секунд превращается в пылающий железный гроб. Причем преподнести вам свинью, как вы понимаете, может кто угодно: и солдатик с «базукой», и тяжелая самоходная установка.

Ни техники, ни солдат в Soldiers of Anarchy не бывает слишком много. Разработчики очень четко усвоили для себя одну вещь: обилие — губит. Ну, техника — это еще та-



кое дело: кое-где поманчкинит, позагружаться, и проблему можно решить, не уничтожив противника, а лишь выбив из машины его солдат. С солдатами подобная фишка не пройдет. Словить воина взрослых, уничтожить его вместе с машиной — плевое дело. Врагу абсолютно наплевать на то, что потеря даже одного солдата может обернуться катастрофой. Особенно на начальных этапах. Пусть не столь очевидная вначале, эта утрата еще аукнется. Во-первых, всякая техника нуждается в экипаже и, если его недостает, либо будет воевать намного медленнее, либо вообще откажется это делать. Максимальное количество солдат на задании — 10. Вот и думайте. К тому же, со временем ребята становятся опытные, в процессе игры им можно будет выбрать один из стилей (медик, снайпер, легкое оружие, тяжелое оружие, атлет). В итоге, соответствующая способность возрастает на порядок.

Манчкины — маздай, геймеры — фаравал

Бескомпромиссность, именно этим словом характеризуется геймплей SoA. «Сол-

даты» — не РТС, где можно настрелять юниты и толпой всем навалать, но и не hack'n'slash, где все живое планомерно вырезается. В игре есть все, что необходимо любому страте: засады, диверсионные удары, масштабные бои и разведывательные миссии. Иногда какое-то место можно спокойно проскочить с первого раза, но в то же время есть угроза когде залпнуть всерьез и надолго. Вот тогда и начинается планирование. Длительная подготовка, скоротечный бой и... Скорее всего, load game — SoA ошибок не



прощает. Это ничего, за время загрузки (а грузится игра ой-ой-ой как долго!) вам будет что обдумать ☺. К тому же, в «Солдатах» имеется продвинутая система «кошек», позволяющая делать практически все действия с клавиатурой, а в вышедшем патче появилось и тактическое паузо.

Что, натурал в ас? Не переживайте, на самом деле все не так сложно. Запомните, главное — не потерять «урал», иначе не с кем будет возить трофеи. А хитрость, упорство и обдумывание последующего шага — со временем все это придет ☺. Дотяните до конца миссии, а там можно наемать у барыги все необходимое, солдат подлечить/накачать, да на технику броню навесите.

Игра не линейная. Концовка в ней аж три штуки. Причем две из них — отнюдь не радостные. Впрочем, SoA меня изрядно расстроила: нечасто представляется возможным увидеть, как русские после третьей мировой катаются на явно трофейных американских автомобилях ☺. Так или иначе, гейма получилось выдающееся, поиграть в нее стоит в обязательном, добровольно-принудительном порядке.

Чему учит нас игра? (Альтернативное мнение, вместо послесловия)

Soldiers of Anarchy — игрушка, как принято говорить, очень атмосферная. И разнообразные мыслишки по мере прохождения вертятся постоянно. Крутятся, вертятся и изменяются на диаметрально противоположные. Иногда кажется, что мы радисили, чтоб сказку сделать былью, иногда, что этому миру нам уже не помочь. Все зависит от материально-технической базы да сюжетных развилок. Одно я понял твердо: коль бабка на плечах есть, то любой американец сможет с нашим братом запереть и водку пить, и в разведку идти. Ну а коль бабки нема...

«... Марш, марш левой, марш, марш правой. Я не видел толпы страшней, чем толпа цвета хаки!». По случаю весны душа у нас повт голосом Бутусова из "Наутилуса".

Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack&Сергей «DARKLORD» ЕВСЮНИН

Star_Jack@rambler.ru Lord_ES@mail.ru

МАРШ!

Красный флаг, серый флаг,
Что с ракетой сошлись на лету,
Одеялом искусным лежат
На растрескавшемся полу...
DOOM Song, народное интернет-творчество

Разработчик: НВМ

Издатель: Бука

Издатель у нас: Мультитрейд

Жанр: FPS

Системные требования: PIII-450 (рекомендуется PIII-750), 128 МБ ОЗУ (рекомендуется 256), 3D 16 МБ (рекомендуется 32), 700 МБ на жестком диске, 300 для файла подкачки Windows, DirectX версии 8.0 и выше

* * *

Состояние: Загрузка файлов системы.

Задача: Инициализация данных.

Подзадача: Ввод параметров; подключение внешних устройств; разработка алгоритма действий.

Анализ состояния системы...

Вывод: Система функционирует нормально...

Закрепление удаленного доступа...

Получение информации:

Пункт назначения — планета Марс;

Цель — обнаружение чужеродных объектов и дальнейшее их уничтожение;



Поддержка — RKFS 68, 5 объектов;
Загрузка информационных файлов...

Предыстория

2087 год. Ресурсы Земли уже не способны удовлетворять все потребности стремительно развивающихся технологий и непрерывно растущего населения. Люди вынуждены осваивать ближайшие планеты солнечной системы. Луна считается основным источником топлива для термоядерных реакторов Земли. Марс — это более пригодная планета

для терраформирования. Освоение Луны завершилось удачно. Попытка превратить красную планету в Землю номер два потерпела крах. Преобразование планеты продвигалось слишком медленно. Космические излучения, которые не блокировались разреженной атмосферой Марса, вызвали доселе неизвестные болезни...

Сильнее всего мешали непрерывные, таинственные отказы любой автоматики, что делало невозможным дальнейшие работы. Нам пришлось уйти с Марса. На планете осталось лишь несколько безлюдных комплексов, которые почему-то не затронули загадочные неполадки. Долгие годы на Земле не вспоминали об этой неудачной попытке освоения дальних миров, но Марс напомнил о себе сам.

Внимание! Внимание! Внимание!

Историческое вторжение в систему...

Блокировка доступа...

Вторжение номер раз

Из записок агента: «Так, летим мы, летим... Только вот куда? Сейчас, наверное, узнаем. О, что это за планета виднеется? Вся красная такая, зловещая... Неужели Марс? Где-то мы это уже видели; кажись, Док так отдал. Ну что ж, Марс так Марс, люблю экзотику. ЗАХОД НА ПОСАДКУ. Ну-ну, садимся, значит. Опа, а че это за парни выбежали? Да это роботы! Отлично, всю жизнь роботом хотел заделаться. Э, вы куда? Нет, я один туда не пойду... И не просите. Не-е-е! Вот гады, даже не спросили... Закурвали, демоны! Ладенько, пользуясь моментом, рассмотрим окружающую среду».

Значит, выступаем мы в роли одного из роботов спецотряда, отправленного на защиту территории и проверку состояния родимой красной планеты, которая не дает спокойно спать разработчикам и, видать, снится им во снах. Потому как количество изданных о Марсе игршек все растет и растет. В их числе и компания **НВМ**, решившая создать свое творение под названием «Марш!» Ну что? Потрелим планету и спасем ее от... До конца игры я так и не понял от кого. То ли это инопланетяне, то ли духи. Но уничтожать нам придется роботов, которые встали под воздействием загадочной силы.

Первое впечатление от игры довольно смутное. Интеллект команды и противников реально туповат, что и говорит. Графика первых уровней не слишком насыще-

на цветами. Детализация объектов низкая даже на самых высоких параметрах. Но зато потом...

Раз начали об обложке игры, то завершим эту тему. Скажу сразу, что делали всю графику на движке **UthTech**, зарекомендовавшем себя в таком хите, как **NOLF**. Против этого я ничего не имею, рассудил так, раз свой движок не придумали, на то были особые причины. Может, хотели AI проработать, что-нибудь добавить. Но не тут-то было.



Вначале графика немного раздражает, но со временем к ней привыкаешь. Хотя есть и позитивные моменты. Например, роботы прорисованы до мельчайших деталей, даже вылетающие винтики видны. Вооружение тоже не подкачало. Все блестит, переливается, грохочет, трещит и озвучено на высоком уровне. Как вы уже, наверное, догадались, звук в этой игре радует барабанные перепонки. С этим, а особенно с техно- и роктреками наши игроки справились на славу.

Но, честно говоря, графика некоторых уровней на Марс не сияет. Я, конечно, там не был (надо бы у Кертиса спросить ☺), но мне именно так кажется. Может, это результаты терраформирования? Одной из негативных сторон игры является разрыв наших «умных» глаз. А еще то, что обзавелись гейму смесь шутера, аркады и тактического симулятора! Слово «тактический», надо отметить, тут совсем не к месту. Аркада и шутер присутствуют, а вот насчет всего остального можно поспорить. В гейме мы можем наблюдать довольно приличные визуальные эффекты. Но с ними связан один глюк игры. Перекроемся на вид от третьего лица и открываем огонь, из дула вырывается язык пламени. Когда мы начнем бегать в разных направлениях, он постепенно передвигается за стволом. На это мелочи... Союзники хиленькие и вызывают жалость: когда создаи

стоит враг, они даже развернуться не могут, не то, чтобы вести огонь. Кажись, негатив весь. Далее позитивные моменты.

Внимание! Внимание! Внимание!
Запуска вируса в систему.
Сылка: «вирус», «...болезнь...», «разрушение», «смерть».

Вывод: непосредственная угроза МНЕ. Блокировка доступа.

Планета «Железка». Растительности нет, живности нет, населена роботами.

Вторжение номер два

Из записок агента: «И зачем я роботом заделался? Они же все тулые, а я унылый, да к тому же Темный Властелин... Какой же меня калькулятор? Эх, хочешь — не хочешь, а действовать надо. Пойду-ка я прогуляюсь, заодно разведаю, где тут ларьки находятся. Да и на девушку поглазю — курорт все-таки. Бегу, смотрю, удивляюсь... И это по-вашему Марс? И совсем он не зловещий и багровый! Небо — чистое такое, далекое, синее... Совсем угробили планету. М-да. Так, а куда все жители подева-



лись? А может, это вообще не курорт? Мама, спасите, помогите! Ура! Приехали. А что это за ребята? Бегут? Ба, такие же роботы, как и я... Братья по микрокемам, спасите меня! Э, вы чей? Брата не признали? А-а-а, братья, вот вы как? Адаптирует порву, процессоры потешнубо. Вперед за родину! ...Ха, груда металлолома. Да, а что это? Духи? Боже, НЕ-Е-Е-Е...

Что главное в игре? Геймплей! Наверняка все играли в Serious Sam или хотя бы слышали об этом бешеном шутере. На вас топают волки монстры, а вы, не жалея патронов, истребляете их, доводя до кондиции порку. К чему я все это? Да к тому самому, что закосить, выдать, хотели под «Сэм». И у них это получилось. Правда, вместо порока выходит эдакая свалка металлолома. А вместо открытых пространств замкнутые локации: научные комплексы, лаборатории, марсианские заводы. Скажете — очередной клон. Не-а, наоборот, это очередной «независимый» шутер со своей оригинальной идеей и задумкой. И дабы не создавать впечатления, что это копия шедевра хорватских разработчиков, наши северные соседи добавили сюда одну фишу. Ее суть заключается в том, что после вашей гибели вам моментально предоставляют управление одним из оставшихся в команде роботов. Задумано оригинально, сделано не очень, так как мехи мрут быстрее, чем я.

На Марсе мне приходилось справляться со всем без всякой помощи. Расстреляли мо-

их родных. Ну и пусть. Меньше забот и больше мотивов атаковать наступающих противников. На коробке с диском сказано, что во врагах недостатка не будет. НЕ ПРАВДА! Разновидностей вражин мало и к концу игры начинает немного надоедать с ними воевать. Добы немного расширить возможность командования, вы можете задать строй вашим подопечным. Всего представлено около четырех формирований, но исход баталий от этого не меняется из-за недостатка искусственного интеллекта. Отряды тяжелых роботов подчиняются простым командам вроде «Занять местность» или «Вернуться в строй». Радует, что в March! присутствует хотя бы одна пушка. Правда, можно ее модифицировать. Такие мы наблюдали в Venom'e. Если там меняли виды боеприпасов, то здесь цепаем разные дула.

Вторжение устранено...

Удаление файлов назначения...

Получение дополнительных устройств...

✓ **Пулемет (Basic Gun)** — вещь неплохая, но с малой убойной силой. Компенсируется это бесконечным количеством патронов.

✓ **Дробовик (Shotgun)** — два-три выстрела и от врага останется куча металлолома.

✓ **Усиленный пулемет (Advanced Minigun)** — точность на дальнем расстоянии малая, но урон большой.

✓ **Генератор плазмы (Plasma Thrower)** — разгон стала очень медленный, но косит роботов на ура!

✓ **Лазер (Laser)** — патроны вечно не хватает. Максимальный эффект достигается при попадании в верхнюю часть корпуса.

✓ **Тяжелый генератор плазмы (Heavy Plasma Thrower)** — то же самое, что и просто «генератор плазмы», но мощнее.

✓ **Ракетомет (Rocket Launcher)** — выбивает врага с первого залпа, да и разносит вдребезги.



✓ **Гранатомет (Grenade Launcher)** — преимущество в скорострельности и большом количестве зарядов.

✓ **Пушка Гаусса (Gauss Gun)** — немного Fallout напоминает? Мое самое любимое оружие, причем самое редкое в игре.

Как видите, оружие вполне соответствует своему времени, ведь на дворе уже 2087 год. Оно полностью напоминает модель minigun, с разными дополнениями. Добавить можно только следующее: если вы

откроете огонь по очередной ходячей железяке, прицел невольно переключается то на корпус, то на ноги, то на руки. И расстреливать надо каждую деталь объекта.

Появились очень полезные штуки — усовершенствования для роботов. Всего всего kinds модных девайсов на ваш корпус набе-



рется около девяти. Тут и датчики движения, фонарь, сканер окружающих вас врагов, разные улучшения к пулям (разрывные, лазерные) и т.п. Всяких вкусностей и пакостей (например, friendly fire) в игре хватает.

А дальше по всем правилам должен следовать выход. Кому он не ясен, читают дальше, а кому все и так понятно, бегут за диском.

Перезагрузка системы.

Пояс наилучших устройств.

Обновление данных.

Неустойчивость электропитания...

Ошибка...

Ошибка! Ошибка! Ошибка!

Неправильное обращение к страничке памяти.

Сбой в системе.

Зависание e-e-e-e.

Последнее вторжение

Специально для тех, кто читает одни выходы, скажем, что к игре остались неравнодушны. Конечно, радует, что нашлись люди, которые сумели бросить довольно дерзкий вызов Serious Sam. Но ведь не зря «Сэм» прозвали «серьезным», шутить он не любит. Игра получилась хотя немного недоработанной в плане AI, зато напряженной и захватывающей. Геймплей здесь игрок не играет, а выживает. Такого драйва еще не испытывали, разве что в том же «Сэм».

Интерфейс удобный, плюс считается количество отравленных в лом железяк. Это ни в коем случае не клон, а единственная и неповторимая гейма, созданная в лучших традициях реального шутера. Также в «Марш!» попадают некоторые загадки. Например, в случае с пирамидальной башней надо уничтожить всех монстров на локации и только тогда открывается доступ к замкам. После чего в уповых строениях требуется нажать на кнопку с определенным замком. Код башни высвечивается зеленым светом на верхушках остальных башен. На уровне с электрогенератором необходимо, ускорившись от лазеров, уничтожить все цилиндрические формы.

Итого, если вам понравился «Сэм», и вы без ума от чистого шутера, всегда хотели стать тупым роботом, мечтали побывать на экзотическом курорте ☺, то это игра для вас!

«На пальцы колечко, попалась, радичный...»
Читайте отчет об инспекции городской ювелирной фабрики.

Сергей ШЕЛЬПУК aka Fearnor

the LORD OF THE RINGS

THE FELLOWSHIP OF THE RING

Разработчик: Surreal Software

Издатель: Black Label Games

Жанр: adventure

Системные требования:

✓ **минимальные:** процессор 500 МГц;
оперативка 64; видяха — 16;

✓ **рекомендуемые:** процессор
1000 МГц, оперативка — 256, видяха — 32

Три стакана наливаю
Эльфам из графина,
Гномам — семь, пуская
Ужуртся, серые дубины.
Своим людям — девять ставлю,
Чтоб создать веселье.
А потом канистру всю
Я себе оставлю
На пьянку и похмелье.
(Историческая баллада об истории
написании этой иррушки ☺)

С чего все началось

Релевик-толкиноид, эльф от рождения
Fearnor возвращается со своим верным



деревянным мечом с очередной ролевки.
Своего человеческого имени он и сам не
помнит. На душе у него легко, в глазах
горит огонь, парванный в бою хайратник

аккуратно заштопан. Сейчас он размыш-
ляет, куда бы отправиться дальше.

И тут, проходя через квартал адвенчу-
р, он замечает новое здание, возведенное по
его любимой книге. С обнаженным деревян-
ным мечом и криком «О Элберет! Гилтони-
эль!», провалявшись через консьержа, он очу-
тился на первом этаже здания. И тут такое
началось...

Предисловие

Вряд ли кто-то из вас не видел фильм
«Властелин Колец», снятый по одноименной
книге. Как по мне, он хуже книги, но его роль
состоит в том, чтобы донести до широких
масс творчество Профессора. Ибо не у каждо-
го есть время (и желание) прочесть книгу,
а посидеть пару часов перед экраном, рас-
сплывшись и посмотреть интересно отснятое
кино, думаю, никто не откажется.

А начиналось все так. В 1937 году выхо-
дит сказка «Хоббит» малоизвестного доселе
профессора Толкина. Эта книга очень быст-
ро завоевала популярность, в основном сре-
ди юной читательской аудитории. Спустя не-
которые время автор начинает работу над
своей эпопеей «Властелин Колец» (*The Lord of the Rings*). Saga, состоящая из трех книг,
вышла в 1955 году и вызвала неслыханный
ажиотаж у мировой общественности. Сейчас
по мотивам «Властелину Колец» снят фильм.

Именно Толкина считают прародите-
лем стиля «фэнтези». После прочтения его
«Хоббита» и «Властелина Колец» тысячи людей
«толпились» и стали «играть». (Впослед-
ствии эти сращения стали называть «Иг-
рушками» или «Игрищами» («Хмиками»)).

Мысли об игре

Согласитесь, у каждого человека свое оп-
ределение слов «катстой» и «рулез». Букваль-

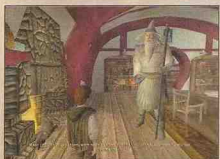
но через пару часов каждый сможет поста-
вить игре свой диагноз, который, как прави-
ло, бывает окончательным. Вот и я, начав иг-
рать в *The Lord Of The Rings — The Fel-
lowship Of The Ring*, быстро пришел к вы-
воду, что это не рулез и даже не середнячок,
а так... Ниже среднего... Но из принципа ре-
шшил проходить дальше. И тут началось... Ни



над одной пародией на произведение Толки-
ена я не ржал так, как над этой игрой. Имен-
но ржал, потому что состояние, когда пере-
хватывает дыхание, текут слезы, болит живот
и голова лежит на чем-то твердом (позже это
было идентифицировано как непригодная для
дальнейшего использования клавиатура) сме-
хом назвать нельзя. Да, у меня в руках очу-
тилось самая удачная пародия! Браво!

Игра является адвенчуры в штиле от треть-
его лица и повествует о похождениях хобби-
тов Фродо и его компании. Подробнее опи-
сывать сюжет смысла нет, думаю, он всем из-
вестен — кто не читал книгу, тот видел фильм.
Играть нам придется как за самого Фродо,
так и за некоторых его друзей. Иногда вас
будут сопровождать его союзники, которые
являются абсолютно бессмертными, точно
так же, как и все NPC, встреченные вам по
дороге. Эти самые NPC выдают квесты, к ко-

жету отношения не имеющие, но дающие лишний повод посягаться. И хорошо еще, если нужный вам персонаж стоит, а если он ходит, то в игру вклинивается странный элемент тактики. Дело в том, что с неписем можно



поговорить, только став лицом к лицу. Это кажется мелочью, но она очень остро подчеркивает, что ходят NPC только вперед, а заменяя на пути препятствие (дерево, дом, или вас, ждущего встречи нос к носу), сворачивает с этой прямой на довольно большое расстояние от этой преграды. Там такие сафари были... Да, в игре еще есть Том Бомбадил, так он вообще бегает...

Звук и графика

Графика в игре средняя, и при этом жутко торжопузатая, так что нормально играть смогут только обладатели гигагерцовых пней с 256-ю метрами оперативки на борту. Также на карточках от Nvidia был замечен валяющийся глюк: при включении теней в углу экрана появляется абсолютно белое окно, в котором ТЕНИ ЕСТЬ. В самой же игре они отсутствуют.

Графические дизайнеры явно попутели над Морией — она действительно красива. Некрасив только Баргол, которого в конце вам придется победить, перевоплотившись в Гэндальфа. Это отнюдь не ужасный монстр, а просто кучка полигонов, покрытых красно-желтой текстурой. Он вызывает не столько страх, сколько смех, и именно из-за этого я проиграл первый бой.

Сама игра очень темная. В ней существует коррекция гаммы, но она явно не помогает. Причем на изменение яркости видеокарты игра не реагирует, так что владельцы слабых мониторов едва ли смогут не то что наслаждаться красотой Мории, но даже пройти квест с нагулами в самом начале игры.

Музыка очень даже ничего. Она не напрягает, причем для каждого места она своя... В общем, неплохо. Со звуком хуже. Диалоги озвучены ужасно. Актеры говорят быстро и почти без интонации.

Путь кольца

Наконец! В этой главе я расскажу о приколах игры. Человек с чувством юмора найдёт их несметное количество. Особо понравившиеся я сейчас опишу, чтоб вы хотя бы частично смогли их оценить (если выа они не придутся по вкусу, значит, я плохой рассказчик, ибо это действительно весело).

Буквально после 2-3-х часов игры вы дойдете до миссии с нагулами. От них надо убежать, отвлекая бросками камушков. А знаете ли вы, что будет, если попустить ка-

мушкой на голову? В результате абсолютно упругого соударения, он (камушек, не нагул!) отлетит в вашу сторону, и нагул бросится на вас, среагировав на падение металлического снаряда. На сам удар по голове он не реагирует. А какой при этом звук! Как по дереву...

Потом будет Бри, где были замечены самые звездные тормоза. В таверне сидят Арагорн. Ядерный чужак — с колчаном стрел и красным светящимся мечом (кстати, в пitraх отдельной строкой кидет дизайнер меча Арагорна). У Фродо тоже есть меч, который при приближении орков светится синим. Стоит эта парочка с обожженными клинками — Скыйокеры, блин...

Потом будет Мория. Там тоже оказалось весело: рубилась я, значит, с орками, мне попутел Гимли. Гимли орки не бьют (см. выше), бьет только меня. Ну, думаю, залезу-ка я на лестничку и постою там, пока нам толпаром за меня поработает. Как только я ступил на первую ступеньку, все остановилось. Все — и орки, и Гимли. Стоят себе и ждут, пока я сплзу. Я сплзу, и все вернулось на круги своя.

Далее будет совершенно деревянная Галадриэль, которая абсолютно не реагирует ни на заклинания ее камушками, ни даже на попытки зарезать. Веселое зрелище: сидит эта дама на троне, возле нее рассыпал камешков, а рядом стоящий хоббит ее активно рубит.

Также в одной из битв Леголас, видимо, попутел Арагорна с орком. Арагорн спойкой сожрается с орками, а из спины у него торчат стрелы Леголаса. Сам «снейпер, молодой боец» расположился поодаль и с завышенным управлением всаживает в него стрелу за стрелой.

Такое случалось и со мной. Однажды во время горячей битвы я заметил стоящего на скале орка и начал фаршировать его стрелами. А он, зараза, не дохнет. Из любопытства я подошел ближе, и на движке игры выехала сцена, в которой этот орк, оказав-



шийся Леголасом, утыканный, как ёж, моими стрелами, натягивает тетиву и убивает какого-то врага... В другой раз я, заметив нешто маленькое под деревом и убедившись, что это не Леголас, повторил операцию, но с тем же успехом. Только в последующем ролике я увидел ежешаподного Горлума, который что-то поскреб под деревом и убежал.

Эта самая малость веселых моментов в игре. Там есть еще над чем посягаться, том вся игра такая...

Вывод

Игра, сделанная явно на волне популярности фильма, получилась довольно сырой и к тому же очень короткой. Ее можно пройти

буквально за неделю. Посредственная графика и некачественный звук только усугубляют впечатление. Умные господа разработчики опять решили накормить нас г... Горохом. И мы очередной раз это вкушаем. И сколько уже роз нас дурили и заставляли покупать плохую игру, сделанную по хорошей книге, фильму или другой игре. За примерами далеко ходить не надо, каждый из вас, небось, и сам сможет вспомнить парочку...



Да, кстати, разработчики хотят выпустить вторую и третью часть игры, которые будут называться, соответственно, «Две башни» и «Изна...», простите, «Возвращение короля». Надеюсь, в них исправят очевидные глюки и недочеты «Братства Кольца».

Диагноз

Если вы — фанатичный толкиенист, знающий на память имена всех королей Мундора и верховных владык эльфов, и при этом обладаете чувством юмора, то можете купить, попробовать. Вы, как минимум, посмеетесь. Если же вы — такой же толкиенист, но серьезный, то игра вам не подойдет, вы только расстроитесь. Если вы — противник творчества Профессора, то после прохождения игры у вас появится прекрасная возможность поругать мир, им придуманный. А равнодушных к хоббитам, эльфам, оркам и гномам, помоему, уже не осталось...

Чем все закончилось

Ролвик-толкиеницид Феанор вышел из здания ближе к вечеру. Его щека нервно подергивалась. Он давил в себе смех, но это не всегда ему удавалось. Он ходил кругами по ночному городу, гуряя его жителей дружеским хохотом. Так что неудивительно, что через некоторое время за ним увязались двое бодротных дядек, насистывая, смотря по сторонам и пряча за спиной болячечные носилки. Но он убежал от них, ибо на игрищах научился безукоризненно выполнять маневр «отход на заранее подготовленные позиции».

Он вспомнил, что это здание еще не обследовали агенты ДЗВР и решил отправить им свой отчет. А потом пошел вновь играть, играть в игры и игрища.

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

ФИРМЕННАЯ ПОДБОРКА
В ПОДАРОК !!!

ДЕНЬГИ !!!

ПОИТОМ ПОСЛЕМ
ПОИТОМ ПОСЛЕМ
ПОИТОМ ПОСЛЕМ
ПОИТОМ ПОСЛЕМ

от 360 руб !!!
от 56 руб !!!
от 263 руб !!!
от 140 руб !!!

ПРОДАЖА

КРЕДИТ !!!

091222 4788 246 4539 235 2134
ул. 5. Трехмискоето, 26/5-а, оф. 12
http://www.incosoft.com.ua
e-mail: info@incosoft.com.ua

incosoft

«... Вот, новый поворот, и мотор ревет...». Вы видите, что творит весна в Игрограде — запел даже спортивный комментатор. Слушайте старые шлягеры под аккомпанемент рева двигателей спортивных автомобилей.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

RALLISPORT CHALLENGE

Из расслабленного и медитативно-спокойного состояния созерцания потолка меня вырвал телефонный звонок. Как всегда, из трубки заорал голос шефа, что, мол, хвостит прохладиться, праздники уже давным-давно закончились, а работа ждет, и вообще, сколько можно спать?



Перемещаясь по Раллийному проспекту, я размышлял о том, что в жизни все течет и меняется, но многие вещи остаются неизменными на протяжении веков, например, отношения начальства к подчиненным — притягивай, иди на фиг, не мешай. Таким вот образом текли мои мысли, в то время, как ноги приближали меня к цели, новому небоскребу, возведенному фирмой **Digital Illusions** под эгидой нашего любимого подрачика — **Microsoft**. В голове промелькнула мысль о том, что давненько я не заходил в квартал раллийных симуляторов. Впрочем, ничего путного в последнее время там не появлялось.

Закурив перед входом в сей небоскреб, я пристально оглядел его конструкцию и сразу же смекнул, что здание изначально предназначалось лишь для обладателей X-Vox.

Удивительно, но господин Гейтс иногда вспоминает о юзерах РС и позволяет не только обновлять Винду, но и пор-

тировать игры с его любимой консоли.

Я зевнул, а брошенный мною окурок описал параболу и шлепнулся возле мусорного бака: все как всегда — рядом, но мимо. Затем я сделал решительный шаг в сторону двери и, стремительным рывком распахнув ее, вошел внутрь, направившись вперед, к неизведанному и новому.

Разработчики решили не отклоняться от общепринятого канона, и как всегда, в начале такого рода игр показали нам вступительный видеоролик. Онный создан на движке игры и демонстрирует нам красоты сего движка, а также широкий ассортимент машин. Следует отметить, что непосредственно в игре все выглядит намного красивее и правдоподобней. Но художественный прием с «криторможивания» разработчики использовали напрасно — создается впечатление, будто кому-то не справляется с обработкой данных, попросту говоря, тормозит. И если на консолях такое принципиально не возможно, так как все ПО создается с расчетом на одну конкретную и оптимальную конфигурацию, то на РС еще как возможно, да



и к тому же жутко бесит нас с вами. Ну бо с ним, с тем видео — не в кино-театр пришли.

Разработчик: Digital Illusions

Издатель: Microsoft Games

Жанр: симулятор гонки

Системные требования:

✓ **минимальные:** PIII-500, 128 Мб ОЗУ, DirectX 8.1 совместимая видеокарта 16 Мб памяти, 1,5 Гб на жестком диске;

✓ **рекомендуемые:** PIII-900, 256 Мб ОЗУ, DirectX 8.1, 32 Мб видео

После вышеописанного ролика нам показывают первое меню. С виду оно предельно лаконично. Нам предлагают три варианта: «Выйти» — этот расклад сразу отпадает, рано еще. «Быстрая гонка», как всегда, рандомная трасса и машина, а дальше — жми на газ. Ну и пункт, который представляет для нас наибольший интерес, — «Начало новой игры» — создание профиля и выбор уровня сложности, все как обычно. Кстати, о ежиках. Хотя бросается в глаза, что изначально интерфейс игры заточивался под клавиатурное управление, любимый курсор мышки все равно на месте. Но, честно говоря, лично мне намного комфортнее работать с меню при помощи клавиатуры.

Ну, поплыли дальше. Как только загружается наш профиль, мы видим весьма обширное меню, центральный пункт которого носит гордое имя «Карьера». Вот по привычке и выбираю его первым делом, карьеризм — болезнь неизлечимая. Далее следует сим-



сок различных заездов, но, понятное дело, далеко не все открыты. Открывать их придется нам, постепенно зарабатывая очки за победы и повышая свой рейтинг. Идея проста и стара как мир — чем больше очков, тем выше рейтинг; чем выше рейтинг, тем больше трасс и машин становится доступно. Вопрос в том, зачем они нам? Понятное дело, геймитам, скажет радужной гаммой, и будет абсолютно прав. Кстати сказать, нас в «карьерном» режиме ждут соревнования двух типов — непосредственно ралли и гонки, то есть езда наперегонки с другими соперниками.

После того, как вы определились с режимом игры, нам следует выбрать колеса. И тут есть, где душе разгуляться и породоваться. Общее количество автомобилей — 25! Представлены самые разнообразные модели: от монстраидальной (и теперь запрещенной) классики 80-х годов до современных автомобилей класса WRC, от лег-

ких и маломощных кит-каров до авто, принимающих участие в ралли Париж-Дакар, с мощностью мотора порядка 900 сил. Машины отличаются не только своим внешним видом, но и [урр] физической моделью. Вы моментально отличите полный и передний привод. Даже при распределении мощности мотора между осями [перед, центр, зад]



чувствуется разница. Каждый автомобиль абсолютно по-своему ведет себя на дороге. Поноев нет, на одних точках лучше ездить по льду, на других — по гравию, на третьих — кататься в горах и так далее. Самое важное — немножко протестировать машину и потом готовиться к серьезным испытаниям. Я почувствовал, что значит правильный выбор, когда начал играть, — даже в самом начале предложений огромное количество.

Чуть не забыл — каждое авто обладает тремя характеристиками, которые можно увидеть. Параметры говорят сами за себя: *скорость* — понятно, за что отвечает; *управление* — чем выше этот стат, тем лучше слушается машина руля и ведет себя на дороге; *ускорение* — чем выше, тем быстрее авто разогнается.

Ну, будем считать, что с машиной определились, значит, ждем заветный Enter и наблюдаем экран загрузки с характеристиками трассы, по которой предстоит ехать. У каждой трассы или трека свои характеристики. Условия — это погода и время суток; *покрытие дороги* — все что угодно, от льда до асфальта; *общая длина от*

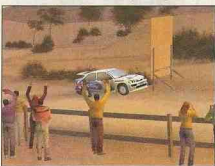


старта до финиша, если кольцо, то длина одного круга; последняя характеристика показывает *перепад высот* на участке от старта до финиша.

После загрузки нам предлагают настроить автомобиль и выбрать покрытие в соответствии с условиями дороги. Как уже было сказано, это очень важный этап, и главное — не переусердствовать, иначе будете далеко позади конкурентов. Определившись с настройками, мы наконец-то дорываемся до самого важного, глав-

ного и интересного — до езды. И тут дельперы вновь оказались на высоте — такого реализма в раллийных симках я практически не встречал. Ребятам из Digital Illusions удалось воссоздать практически все нюансы поведения авто на дороге: заносы, пробуксовку, полеты на трамплинах, разгоны, торможения... Все просто великолепно.

Единственное, что слегка расстроило, это слабоватая реализация системы повреждений. Хотя, если сильно побить машину, то это, несмотря на то, что не очень отразится на внешнем виде, почувствуется тут же — авто начнет уводить в сторону, оно станет медленнее разгоняться и т.д. Кстати, классно передано поведение автомобиля на различных покрытиях. Особенно остро это ощущается, когда на протяжении одной гонки едешь то по гравию, то по асфальту. По поводу трасс надо сказать отдельное спасибо дизайнеру. Посторонние они на слух и взяли не только количеством (их почти 50!), но и качеством. Трассы, как и водится, раскинулись по всему миру. Все очень красиво и продуманно, особенно порадовали горные



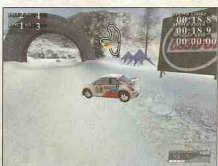
и пустынные участки, заснеженные дороги, ледяные заковычанные трекки тоже хороши.

После финиша нам покажут статистику с количеством набранных очков в общем и на конкретном этапе. Система начисления очков следующая: больше всего вам достается за позицию в заезде. Но, кроме того, идут очки и за целостность машины: чем меньше поколол, тем больше заработал. Если же побил рекорд по времени, то и за это добавляють, и еще немного за достижение наибольшей скорости, по сравнению с конкурентами.

Вот, в общем, и все, что хотелось рассказать об этом режиме. Кроме «Карьеры», существует еще и «одиночный» режим, в котором представлены аналогичные трассы. Но для того, чтобы там нормально покатались, необходимо пройти эти же уровни в «Карьере». *Заезд на время* фактически брат-близнец одиночного, за исключением того, что решающую роль здесь играет время, затраченное на прохождение участка и дороги в целом. В наличии и мультиплеер, но, к сожалению, возможности его потестить не выпало. Кстати, там лимит до 4-х человек и, насколько мне известно, ничего сверхинтересного. Раз уж говорили на «интеллектуальную» тему, то нельзя не упомянуть об AI, который мне абсолютно не понравился. Ну броня броней, такое впечатление, что противники не на

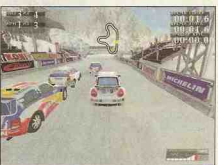
машинах ездят, а на танках ☹, хотя это иногда играет на руку нам.

Добрались, наконец, и до звука! И тут я поднимался со стула и рукоплещу дельпером. Звук настолько хорош, что спов-



для его описания просто нет. Теперь начну перечислять его преимущества. Вначале скажу о штурмане — если освоиться с его лаконичными указаниями, что есть элементарно, то он действительно поможет в заезде. Помимо этого, штурман и похвалит, и предостережет, и вообще, он ведет себя почти как живой человек. Остальное тоже на уровне: звуковые эффекты правдоподобны, мотор звучит отменно, визгин и шум ветра не хуже. И музыка хороша, подходит для игры неплохо, хоть и совсем не в моем вкусе. Я бы что-нибудь тяжелое в качестве саундтрека пустил, ну это так, лирика.

Графа не отстает, все-таки порт с X-Box, а для таких приставок игр с плохой графикой не делают. В общем, иногда у меня создавалось впечатление, что это не игра, а какая-то интерактивная трансляция. Все выглядит, как в жизни: блеск стекла и металла, плавные контуры машин, тени от них. А дороги! Горы — это вообще отдельная тема, красотища неопиcуемая, особенно когда несешься под 200 по краю пропасти. Большинство фоновых объектов трехмерные, и деревья в том числе. Единственное, что огор-



чает, так это ресурсожадность RallySport Challenge, но со скромными настройками графы играть можно и на слабых машинах, даже на тех, что заявлены в минимальных требованиях.

Теперь выводы. Как всегда, последнее слово за покупателем, но я тоже молчать не буду ☹. Короче, давно не гоняли в нормальное ралли? Тогда RallySport Challenge для вас. Продукт, как минимум, достойн того, чтобы на него обратили внимание. А если же вы ждете Colin McRae Rally, то с помощью этой игры вы сократите тяжелое время ожидания.

За сим adieu! Ни глоса, ни бага ☹.



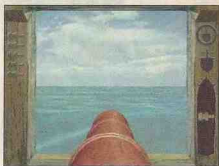
«Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо, и бутылка рома.
Читай, и дьявол тебя доведет до конца, йо-хо-хо, и бутылка рома».

Андрей ОЛЕНИЧ aka Otto Oldy



Капитан сидел в таверне «Морской Конь» и пил ром, покурявая отличный табак. Над Карибским морем хозяйничала зима. Шторм, ветер и дождь пришли на смену лютым пиратам. Кому охота в такую погоду выходить в море, рискуя кораблем и экипажем?

Капитан Блэкбард был испанцем, но прикнуп к флибустерам, потому что его



оппозерной семье не было места на родине. И теперь он искал смерти, чтобы смыть позор. Он и сейчас не был похож на пирата — одет в серый изношенный сортух, голова обмотана желтым платком — ни доты ни взять, честный торговец. И лишь два пистолета и палаш за поясом выдвали в нем «рабатику» ножа и топора.

Вдруг в таверну вбежал бородатый человек, голый по пояс, перетянутый португальской, на которой болталась дюжина пистолетов. По всему, видать, он был силен пьян, но что-то заставило его быстро протрезветь.

— Капитан, — проревел бородач, тяжело опускаясь на скамейку рядом с Блэкбардом. — Я только что встретил человека, который хотел бы с вами поговорить. Он сказал, что знает про какие-то бумаги, с помощью которых вы сможете вернуть честь своей семье!

Блэкбард как будто проснулся от глубокого сна.

— Веди его сюда.

* * *

Жили-были на острове Испаньола охотники. Стреляли они дичь, коптели ее в бужаках и продавали испанцам. Вот оттуда и название пошло — бужахеры. Но гадкие и злые испанцы в один далеко не прекрасный день решили покончить со свободолобивыми бужахерами: сначала перестреляли всю дичь на острове, чтобы охотникам не за чем было охотиться, а потом и за бужахеров принялись.

Охотники обиделись и сбежали на остров Тортуга, где недавно как раз поселилась пиратская община. Объединившись, пираты и охотники назывались французским словом «флибустеры», от голландского «flibute» — вольный добытчик.

Ага, инсталляция, ролики пропускаем, одиночная игра, так. Перед глазами появляется менюшка с изображением шести неприятных рожей. Это как в Heroes 4,



что ли — шесть сюжетных линий за шесть человек? Выбираем главного героя — того, который в сером сортухе и с желтым

Системные требования: Win — DOS 95, P-120, 16 Мб ОЗУ

платком (еще у него нож внушительных размеров). И с самого начала попадаем в переплет.

Очнулся Блэкбард на полу своей каюты, в куче пустых бутылок из-под рома, не помня даже своего имени. Благо, в каюту вломился знакомый по эпизоду бородач с пистолетами.

— Ты кто? — спросил Блэкбард.

— Я кто? — удивился бородач. — Я — ваш первый помощник Пикар. Вы обещали ребятам поднять новое знамя.

— Ну довай его сюда.

Перед глазами капитана появилась менюшка с огромным количеством значков. Хорошее знание истории морского разбоя помогло Блэкбарду сделать выбор. «Так-так, знамена Эверли, Ревека, Титча, Вина, Майора Бонне и Анны Бони. Эверли вроде не здевший, да и вообще лет на сто раньше нарисовался. Так что никаких неприятностей с брэндом вроде не должно быть». Ткнул во флаг ножом:

— Вот этот.

Все, выходим в море! Блэкбард полез в



сундук за лощей и неожиданно наткнулся на потропающую книгу с описанием игры. Первая же страница вела его в уныние. Оказывается, игра не RPG, так что никаких перелетов внутреннего и внешнего совершенствования, попросту говоря, прокачки — придется довольствоваться тем, что есть. Зато всю игру можно пройти на одном корабле. В книге он нашел несколько их типов, плюс еще пару несерьезных, роутинных.

Шлюп — быстроходное судно с большим экипажем (80 человек). Выбор настоящего пирата.

Шхуна — то же, что и шлюп, но с большим количеством пушек и меньшим экипажем.

Бригантина — как по мне, от шхуны ничем не отличается.

Коммерсант — куча пушек.

Клипер — торговый корабль, как ни странно, медленный, как черепаха.

Фрегат — компромисс между скоростью и вооружением.

Через несколько дней корабль Блэкбарда уже весело бежал по волнам в

направлении Кейптауна. Сам капитан сидел в каюте, весело проводя время с очередной бутылкой рома. Но внезапно идиллию прервали истошные крики. Выбежав на палубу, капитан увидел матросов, ко-



торые рвали на себе волосы и прыгали по вантам, словно обезьяны, и помощника Пикара, бьющегося головой о корабельную рынду. Капитан выхватил трубу, посмотрел туда, где виднелись паруса вражеских кораблей, и ему все стало ясно.

Нет, не от того билась в истерику вся его команда, что все, начиная с кораблей, заканчивая небесной и водной гладью, было выполнено не иначе, как в редакторе Paint. Просто он увидел эскадру кораблей Людовика XIV, идущую под знаменами французской республики. Это в XVII-то веке!

— Что это, капитан? — простонал Пикар, отвлекаясь от рынды.

— Это, брат, называется «отсутствие исторического реализма». Но ты бы мне лучше рассказал, как этой колымгой управлять.

— А, это, стрелочками, — ответил тот.

— А стрелять как?

— Enter'ом.

— А поменять можно?

— Не, нельзя, такой у нас морской закон.

— Ну что ж, тогда полный вперед.

Корабль Блэкбарда налетел на французав. Следующая неприятность произошла после первого же abordaja. Оказывается, в трюм корабля больше 8000 золотом не лезет, а поскольку карманы на судне не оказалось, пришлось все остальное потопить. Обидно!

В Кейптаун корабль Блэкбарда шел с полными трюмами товаров и золота. Команда сошла на берег. Капитан тут же уловил связь с квестовой локацией. Связь была на редкость прочной: он стоял на берегу и понимал, что не может ступить ни шагу, хотя на ногах держался все еще твердо после выпитых пяти бутылок.

— Эй, Пикар, иди, помоги!

— Чего vuoi?

— Ты человек бывалый, небось не впервые здесь — куда бы пойти развлекаться?

— Ну-у... В таверну, верфь есть, магазин.

— А корабль купить можно?

— Нельзя, только ремонтировать. Так что пошли, капитан, золотишко наше в землю зароем.

И Блэкбард и Пикар пошли закапывать золото. Благо, в землю влезало больше,

чем в трюм. Управившись, решили обмыть дельце. По своему опыту Блэкбард знал, что неплохо было бы поговорить с трактирщиком. Он подошел к столпику и со всей силой двинул трактирщику курсором в физиономию.

— Ты что делаешь?! — завопил тот, перелетая через стол.

— А что я? На разработчиков обижайся, это они так диалоги построили.

Затем Блэкбард коротко рассказал суть дела, на что кельнер сообщил, что бумаги находятся у какой-то «редиски», которая сейчас грабит Кортахену. Что ж, придется плыть дальше. Теперь — в Кортахену.

Известие о том, что на корабле закончился провизия, капитан встретил со смешанными чувствами. С одной стороны, было приятно, что игра проработана до мелочей, но что его же обидно, когда члены экипажа дохнут как мухи, а по пути, как назло, никто не попадаете. На седьмой день пути противник все-таки повстречался. Это было довольно-таки большое судно, а кучей пушек, но с маленьким экипажем. «Месты Дрокона» называлось.

Это грозное судно было взято на abordaj без единого выстрела, молниеносно,



бедняки даже не поняли, что произошло. Матросы Блэкбарда подвели господина «редиску» к своему капитану.

— Дело за малым. Ты мне — бумаги, а я тебя отпускаю.

— Какие бумаги?

Блэкбард подробно рассказала суть дела, в который раз уже.

— А, ты об этом. Прости, я их продал, капитану Крюку.

— Ох! — вздохнул Блэкбард — Как вы меня запарили своими разветвленными квестами! Ладно, говори, где этого Крюка найти.

— А я откуда знаю? Поплавайте, поспрашивайте.

Больше говорить было не о чем. Вздвинув негодяя на рее, он отправился осматривать захваченное судно. Трюм оказался побольше, чем на его шхуне, потому Блэкбард решил сменить судно. Вдобавок, на новом корабле не было не единой царапины. Ну что ж, теперь можно плыть обратно в Кейптаун.

Итак, опять закапываем золото, продаем захваченный товар и тычем курсором в морду кельнеру. От последнего получаем полезную информацию о том, что, некто по имени Крюк тусуется у французских колоний, на севере Малого Антилского архипелага. Даже карту пока-

зал, сердешный. Блэкбарду вообще очень нравилась здешняя карта — Корибское море прорисовано очень хорошо, вполне в соответствии с исторической правдой. Вот только со времени последней прогулки Блэкбарда по Карибам куда-то делся остров Тортуга. Неужто он повторил судьбу Атлантиды? Но об этом Блэкбард не знал, а спросить не у кого было. Долго иль коротко пили Блэкбард с Пикором в местных тавернах, а плыть на север все равно пришлось.

Поиски Крюка были недолгими — он сам напал на Блэкбарда, тем самым подливая себе приговор. Когда Блэкбард занял свое место на мостике, судно Крюка уже шло наперевоз «Месты Дрокона». Блэкбард не любил артиллерийские дуэли, тем более в таком скучном графическом оформлении, и потому сразу пошел на abordaj, приказав зарядить в пушки кнители. Крюк же решил по старинке засыпать противника ядрами. Приблизившись ядра на триста, он дал залп, не вполне удачный, благо «Месты Дрокона» шла прямыми галсами к его кораблю. Пока Крюк перезаряжал свои орудия, Блэкбард развернулся бортом и дал ответный.

На корабле Блэкбарда несколько секунд хозяйничала смерть: кнители разрывали людей не хуже картечи, а один из снарядов снес фок-мачту. Тут же в усеванную трупам палубу влились abordajные крчюня. И пока люди Блэкбарда резали команду Крюка, капитаны могли спокойно поговорить по душам.

— Ну что скажешь, Крюк, где бумаги?

— Нет у меня их, уважаемый. Я их продал губернатору Сан-Хуана, — и упал, разрубленный непопадом саблей взбешенного Блэкбарда.

По прибытию в Кейптаун капитан ходил сам не свой. Но все-таки решил собрать совет.



— Ребята, — начал Блэкбард. — Сан-Хуан штурмовать не пойдем, все свободны.

— Как так? — удивился Пикар. — А бумаги?

— Перезвилься и будет, — сказал Блэкбард. — Форт все-таки, одним кораблем вряд возмезь. Да и мне что, больше всех хрен надо? Мне и так хорошо.

Сказав это, Блэкбард развернулся и пошел по направлению к таверне. Но по дороге он неожиданно споткнулся, случился глюк, игра вылетела, и капитан проснулся. В темноте лоскова светился засиженный мухами монитор.



Аски бывают разные: желтые, зеленые и красные. И обо всех их вариантах вы можете прочитать в статье ниже. Читайте, учитесь болтать по сетке и доставать вашего асина.

Ольга БУРЬЯН bos_uk@i.com.ua

ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я ВАША АСЯ!

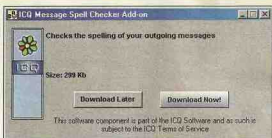
Часто приходится иметь дело с вещами, первоначальный смысл которых (то, для чего они, собственно, и создавались) со временем благополучно забывается. Наверное, уже ни один человек в мире не использует Интернет исключительно по его прямому назначению, то есть для поиска информации. Большинство же юзеров, влезая в Сеть, еще до открытия браузера, еще до запуска почтовой программы спешат с головой уйти в какую-нибудь виртуальную «болталку» — благо в настоящее время их развелось видимо-невидимо.

Правда, если раньше все было в простоте от чатов, то сейчас сетевая общность придирчиво выбирает себе «интернет-пейджеры». И не потому, что чаты — плохие или несерьезное средство для общения. В них, конечно, можно «подслушать» чей-то разговор, вдоволь поматериться и покричать, но... В двух последних случа-

ях вас просто могут вышвырнуть из чата за хулиганство, в первом же остаться как бы не у дел. Знакомое ощущение: все вокруг треплется, а ты в своих отчаянных попытках найти собеседника и завязать разговор постоянно натыкаешься на глухую стену непонимания, то (что самое обидное!) на каких-то извращенцев.

Гораздо приятнее, когда люди сами находят тебя. Или общаться с уже знакомыми. Только вот беда — «уже знакомые» могут сидеть в Сети одновременно с вами, но по какой-то причине не хотят лезть в чат. И тогда на помощь приходит вышеупомянутые пейджеры, которые, кстати, и канал почти не занимают. К тому же, чтобы быть на связи в чатах, нужно постоянно подглядывать на браузерное окошко, то в время как виртуальные пейджеры висят себе тихонько где-нибудь в уголке экрана и дают о себе знать лишь тогда, когда появляется новое сообщение.

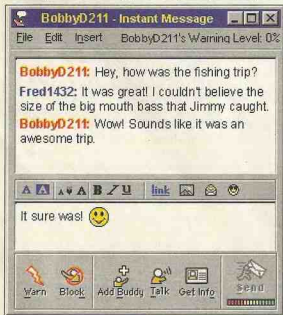
ICQ, например, (в просторечии — Ася) извещает вас специфическим звуком и миганием лишь тогда, когда вам (именно вам, а не каким-то там «острословом» в чатах!) действительно пришла мессажа. Вообще, Ася была следующим этапом после создания IRC — чата, доведшего юзеру возможность присоединиться к какому-нибудь тематическому каналу посредством Интернета и общаться с находящейся там публикой. Ася получилась гораздо удачней IRC: во-первых, интерфейс ее рассчитан на самых заурядных юзеров, во-вторых, если отличить от веб-чатов у IRC было по минимуму, ICQ в этом плане превзошла саму себя. Превзошла, поскольку сво-

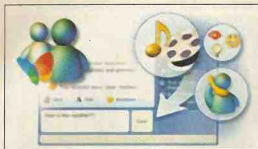


бодно совмещает функции почтовой программы, определителя присутствия человека в Сети, поиска нужных людей/информации и органайзера. Перечислять достоинства Аски, включая, конечно, можно очень долго, поэтому те, кто еще не пользовались этой программой, могут скачать ее из Сети на сайте <http://www.icq.com>. В комплекте можно вытянуть из Интернета и русификатор — http://www.igfoto.ru/rus/cic_frameet.html.

Впрочем, Ася — «дма» капризная. Наверное, первые ее версии были намного более надежны, но, как известно, как только прога начинает приобретать популярность и обростать всеческими примочками, в ней немедленно появляются глюки. Поэтому не исключено такой чудный вариант, когда в один прекрасный день программа ни с того ни с сего откажется запускаться. А как же друзья, ваши многочисленные друзья, имена которых уже прописаны в контакт-листе, и которые каждый день ждут не дождутся, когда же вы наконец появитесь в онлайне?

Поэтому при первых признаках Асиных истерик можно смело звонить в 911, пардон, топать по <http://www.911.ru> — там вы найдете аналог любимой проги, только в веб-формате. То есть для общения в Асе вам не нужно чего-нибудь устанавливать, достаточно лишь зайти на сайт. Вводите там свой номер и пароль — и общайтесь. Что хорошо — в Аське, когда система вдруг «слетает» и вы не успеваете сохранить контакт-лист, приходится искать друзей снова (и нет гарантии,





что вы помните их номер или хотя бы ник. В браузере же окошке все однажды поступившие, остаются навеки, поэтому нелишним будет позаносить всех нужных людей в контакт-лист на <http://www.911.ru>.

Кроме того, сайт хорош еще и тем, что в процессе набора сообщений предусмотрена такая функция, как перевод набранного текста в транслит и обратно. В обычной Асе, увы, если вы очень увлечетесь и, не глядя на экран, будете набирать почта на английской раскладке русское послание, вам останется, при обнаружении сего приписочного факта, только скрипеть зубами следующие почта. А так нажал кнопку — и порядок!

В остальном же браузерный вариант Аси мало чем отличается от самой программы — так же легко находить людей, так же смотрятся их инфы и точно так же пытаются глотить при отправке мессаги.

Впрочем, умные люди не остановились на достигнутом и попытались разработать

некую похожую на Асу, но неиную программу — так же легко находить людей, так же смотрятся их инфы и точно так же пытаются глотить при отправке мессаги. В определенных аспектах **Odigo** (<http://www.odigo.com>) — вершина изобретательской мысли: кроме бесспорно полезной функции интернет-пейджера, эта прага еще и довольно эффективной Аси розвивает народ со сходными интересами, просто показывая обладателей Odigo, находящихся на том же сайте, что и вы. То есть, заинтересовавшись содержанием какого-либо сайта, при помощи Odigo вы всегда сможете найти с кем его обсудить!

Правда, функция поиска находящихся одновременно с вами на одном сайте предусмотрена и в Ace — ICQsurf. Однако за кучей новаторств ее мало что можно разглядеть, потому любители пообщаться со случайными попутчиками предпочитают для этих целей использовать Odigo.

Еще одна чудотворная функция — с помощью Одиги вы теперь сможете отслеживать посетителей собственных сайтов: для этого предусмотрена специальная информирующая опция *Home-pager*.

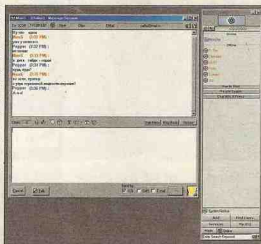
Секрет популярности Odigo кроется еще и в определенно удачном дизайне. Если

ICQ не может похвастаться какими-либо запоминающимися атрибутами (кроме, пожалуй, симпатичного красно-зеленого цветочка внизу экрана), то Odigo скорее похожа на симпатичную игрушку в виде мобильного телефона, которую подвесили в углу экрана. Кроме того, пользователи этой «мобили» могут выбрать себе портрет из нескольких галерей или же загрузить собственную фотографию. Можно также обновлять и собственное настроение: от подавленного до романтического. В комплекте с самочувствием при желании выставляются и намерения: согласитесь, всегда лучше узнать заранее, настроен человек на легкий флирт, или ему надобно излить душу. Ну и, конечно, сохраняются здесь и традици-



онные Аскины примочки: инвизибл, оффлайн, мнор-лист и т.д.

Кстати, об Ace: несмотря на явно конкурирующий характер, создатели Odigo во-евать с разработчиками ICQ не собирают-



ся. Хотите параллельно использовать Аску — пожалуйста, импортируйте в Odigo свой контакт-лист, указывайте номер и пароль, и получайте мессаги от ICQ-шных друзей прямо в Odigo. И это при всем при том, что Аса занимает на диске гораздо больше места, чем та же Odigo.

Если же вы никак не можете решить, куда пойти, можете посмотреть в Odigo, где тусуется больше всего народу (принцип стадной инстинкта пластит: «где тусня побольше, там и место хороше»). Для этого вам нужно всего лишь переключить закладку с «радар» на «профи» и посмотреть *What's Hot Now*. Также здесь предусмотрен тематический поиск тусовок по возрасту, полу, языку и интересам.

Впрочем, есть у Odigo и существенный недостаток. Если ICQ позволяет при повторной установке просто ввести свой номер и пароль, то Odigo каждый раз присваивает новый номер, что, согласитесь, весьма неудобно для ваших друзей. Для устранения этого досадного упущения нужно сохранить базу данных из старого каталога Odigo и при последующей установке скопировать ее в новый.

Кстати, все, что касается особенностей использования Odigo, вам с радостью расскажет живой (!!!) оператор, номер которого добавляется в список ваших друзей при регистрации в Odigo (*Odigo Support*). Несмотря на то, что разговаривать с этим кадром придется на английском, ему можно задавать любые, даже самые дурацкие вопросы, которые вы ни за что не отыщите в FAQ-ax.

Два вышеописанных интернет-пейджера — самые распространенные и удобные. Достаточно сказать, что ежедневно к сервисам Odigo прибывает 10-12 тысяч человек. Однако существуют и другие боталки, может быть, менее популярные и функциональные, зато имеющие другие неоспоримые преимущества. Так, **AOL Instant Messenger** (<http://www.aol.com>) имеет встроенную антивирусную программу, к тому же позволяет регулярно проверять любые ваши почтовые ящики на предмет наличия новых писем. Проверять ящик и **MSN Messenger service** (<http://messenger.msn.com>), правда, только на Hotmail'e. А вот **Yahoo! Messenger** (<http://messenger.yahoo.com>) позволяет создать уникальный собственный статус: к примеру, вместо стандартного «busy» можно написать: «начальник-сволочь нависает, не могу общаться».

И напоследок информация для тех, кто интересуется во всех вышеупомянутых «ворилках», позволяли в них друзей, а теперь разрываться, не в силах за всеми уследить. Для таких слишком общительных фанатов виртуальных пейджеров предусмотрена симпатичная программка **Trillian** — <http://www.trillian.cc> (и всего два с лишним метра!) Устанавливаете ее на своем компе, прописываете свои имена-парольды в каждой из пейджерных программ, и вперед, на связи!



КОМТЕХСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
по ценам НИЖЕ рынка
Звоните!
236 88 00
www.ktc.com.ua

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

ПК ОТ ФИРМЫ 3
«СДЕЛАЙ САМ».(Окончание, начало см.: Мик,
№ 8-9 (66-67))

Завершающая стадия

Вот компьютер практически готов. Если вы в дальнейшем планируете устанавливать на него какую-либо Windows, то прочие девайсы (звуковые карты, TV-тюнеры, модемы и т.д.), если вы их приобрели, мы установим чуть позже. Если же вы отдаете предпочтение Linux'ам — что же, не дрогнувшей рукой выломывайте необходимые заглушки на корпусе и вставляйте платы в PCI-слоты, не забывая фиксировать их винтами. Помните, эти комплектующие, во избежание поражения неких электронных элементов электростатическим разрядом, необходимо брать за Г-образную стальную пластину, а не за саму плату. Все оплошности внутри системного блока провода и шлейфы очень рекомендуется аккуратно подвешивать кулачками мягкой проволоки, иначе попадание провода в работающий кулер может привести к очень печальным последствиям.

Подсоединяем к системному блоку силовую кабель, кабель монитора, мышь, клавиатуру, колонки (при этом руководствуясь инструкциями к девайсам) и жмем на кнопку Power. Если на экране монитора торжественно засветились буквы «с» — сборка закончена. Но и в этом случае не спешите одевать и фиксировать винтами боковые панели (или крышку) системного блока. Если же экран не проявил никаких признаков жизни, то отсоединяем все девайсы, которые были смонтированы после второго пробного включения и, установив их по одному, выясняем, почему произошел сбой. Затем устраняем его либо правильным подключением устройства, либо заменой нерабочего девайса по «гарантии на исправный».

Если вы думаете, что на этом все закончилось и, наконец, после проведенных трудов можно расслабиться и погонять «Ваку», вы глубоко заблуждаетесь.

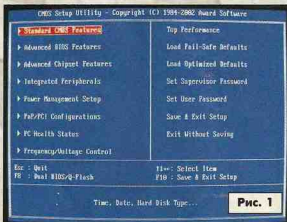
В BIOS'e

Полное перевоплощение гряды запустит в компьютер «включи-и-игрой» займает у опытного сборщика приблизительно два-два с половиной часа. Причем собственно механическая сборка, опи-

санная выше, отнимает всего пятнадцать-двадцать минут, все остальное время отдано установке и настройке всяких Windows'ов, Linux'ов и тому подобных вещей.

Для начала необходимо немного поработать с программным кодом Базовой Системы Ввода-Вывода, именуемой BIOS (подробнейшие инструкции по полной настройке BIOS'a содержатся в цикле статей «BIOS и его настройка», периодически появляющемся на страницах «Моего компьютера»).

Для попадания в свойства BIOS Setup нажимаем на клавиатуре кнопку



Delete (иногда **F2**) сразу после включения питания или, удерживая **Del**, выключаем системный блок. Пару раз мигнув, монитор предвещает нам синий экран со списком меню на английском языке (рис. 1). С помощью стрелочек подвигаем прямоугольник-указатель к первой строчке **Standard CMOS Features** и жмем **Enter**, таким образом мы попадаем в подменю стандартных настроек. Здесь, кинув взгляд на любимый будильник и календарь, настраиваем дату и время. Также убеждаемся, что наш новый дружок увидит винчестер и CD-ROM (можно смело ставить определение **IDE-девайсов** в режим **Auto**), а также дисковод гибких дисков.

Больше в этом окне нам пока делать нечего. Выходим в главное меню легким прикосновением к кнопке **Esc**, спускаем на одну позицию вниз и при помощи **Enter** попадаем в подменю **Advanced BIOS Features**. Здесь в строчке **First Boot Device** (первое загрузочное устройство) клавишами **Page Up** либо **Page**

Down (можно использовать +/- на цифровой клавиатуре) выставим **CD-ROM**. То есть при включении компьютера обратится сначала к сидюку и загрузит какую-либо операционку именно с него. Если же вы собираетесь загрузиться с диске-ты, то нужно поставить **Floppy** в качестве первого загрузочного устройства. Против **Second Boot Device**, **Third Boot Device** и **Other Boot Device** ставим **Disabled** (отключено), давая понять, что хотим грузиться только с устройства чтения оптических дисков.

Всё. Снова выходим в главное меню и нажимаем клавишу **F10** (выполняем **Save and Exit Setup**), подтверждая непоколебимость своего решения. Компьютер начинает перезагружаться.

Да, вам может попасть в руки материнская плата с другим интерфейсом BIOS'a, но вы все равно должны следовать приведенной выше инструкции, а именно: сделать CD-ROM первым загрузочным устройством.

Бьем диски

В CD-ROM вставляем приобретенный по такому случаю лицензионный диск © с Windows (для примера рассмотрим установку 98-й Винды). Сидюк начинает гудеть, жужжать. На экране должно появиться маленькое меню (рассмотрен частный случай установки Винды с лицензионного диска — прим. ред.):

- ✓ **BOOT FROM HARD DISK** (т.е. загрузка с винчестера);
- ✓ **BOOT FROM CD-ROM** (в переводе не нуждается).

Выбираем второй пункт, и после некоторых раздумий машина предложит нам меню уже из трех пунктов:

- ✓ установка **WINDOWS 98**;
- ✓ **DOS с поддержкой CD-ROM**;
- ✓ **DOS без поддержки CD-ROM**.

Логично было бы выбрать первый пункт, но мы еще не подготовили наш жесткий диск к ожидающему его счастью ©. Сначала винчестер нужно разбить на две или более частей и сформатировать. Эти операции в нашем случае можно сделать только при помощи старого доброго DOS-режима (при установке Windows XP система сама предложит структурировать и сформатировать жесткий диск, если он «голый»). Посему выбираем второй пункт и нажимаем **Enter**...

DOS! Черной пеленой

Экран заполнил чистый DOS...

...Я увидел DOS, и тогда я понял —
Это счастье, вот оно...

(Отрывок из песни ностальгирующих программистов, поется на мотив «Майского грома» DDT).

...И после очередной порции хужжаня получаем приглашение командной строки

a:\> В эту строку вписываем латинскими буквами одно слово — **fdisk**. И нажав **Enter** и согласившись с подтверждением дисков большого размера, получаем меню из четырех-пяти строчек (рис. 2):

1. Создание раздела DOS либо логического диска DOS;
2. Выбор активного раздела;
3. Удаление раздела либо логического диска DOS;
4. Вывод сведений об имеющихся разделах.

Если вы ухитрились приобрести неотформатированный б/у винчестер, с помощью пункта 4 просмотрите (рис. 3), а с помощью пункта 3 при желании удалите имеющиеся разделы. Если же жесткий диск девственно чист, то выбираем пункт 1 и жмем на **Enter**. Появляется новое меню:

1. Создание основного раздела DOS;
2. Создание дополнительного раздела DOS;

3. Создание логических дисков DOS в дополнительном разделе DOS.

Вновь выбираем первую строку. Программа начинает проверять винчестер, отчитываясь в процентах о проделанной работе. В конце концов машина выдает сообщение примерно такого содержания: «Проверка успешно завершена, отвести под диск C все имеющееся пространство (столько-то мегабайт)? [Y]. Поставьте вместо Y букву N, по ряду причин на винчестере целесообразно иметь как минимум два диска. Все системные файлы должны находиться на диске C, куда не рекомендуется записывать ничего, помимо софта, обеспечивающего жизнедеятельность вашего компьютера. Тем более, под страхом переустановки Винды начинающим пользователям категорически запрещается оттуда что-либо удалять. На диск же D можно записывать все, что душа пожелает — игры, фильмы, музыку... Но это мы забыли предупредить.

Значит, жмем N. Программа зачем-то еще раз проверит винчестер (если диск имеет более 40 Гб, то этот процесс займет много времени) и поинтересуется, какую часть пространства в мегабайтах или процентах от емкости отвести под основной раздел. Я под диск C обычно забиваю 7-10%. Так, в случае чего, его быстрее форматировать, хотя некоторые заказчи-

ки просят разбить винт 50-т на 50%. Итак, вводим цифру, жмем **Enter**, программа сообщает о рождении диска C с заданным вами объемом в мегабайтах.

С помощью кнопки **Esc** возвращаемся в главное меню программы, выбираем первую строчку, а в появившемся меню —

ром). Новый винчестер с огромным количеством базов подлелжит безоговорочной замене по гарантии.

Постановка Windows

После форматирования DOS снова лезбено предоставляет нам командную строку. Вводим туда следующую информацию:

a:\> e:\setup.exe (при условии что **e** — это метка тома CD-ROM-привода с дистрибутивом Windows).

Наконец, мы на подступах к «Винде». Описывать ее установку здесь не имеет смысла, этот процесс ослиит, наверное, каждый перлокал-сник. Хочется только напомнить, что после первого перезапуска при установке Windows в BIOS'e обязательно первым загрузочным устройством необходимо указать HDD. А после окончания установки ОС и появления на экране рабочего стола необходимо отформатировать диск D — времени этот процесс в «Окнах» занимает намного меньше, чем в DOS'e.

После инсталляции Windows устанавливаются драйверы материнской платы и видеокарты — никаких проблем с этим не должно возникнуть. Все прочие девайсы (если они есть) теперь по одному вставляем в PCI-слоты (при выключенном компьютере). После чего включаем компьютер, устанавливаем соответствующий драйвер устройства и проверяем его работоспособность. Этот путь, как уже отмечалось, поможет быстро выявить неисправный девайс, если таковой окажется среди наших «железяк».

В качестве примера мною была рассмотрена установка Windows 98 с лицензионного диска — это один из самых трудных путей для начинающих сборщиков. Имея хакерский установочный диск с его дружественным интерфейсом, уверен, с задачей инсталляции ОС при небольшой дрессировке запросто справится трехмесячный шимпанзе. ☺. Благо, «Винда» ставится практически сама, не требуя вмешательства пользователя, ну разве что на этапе создания загрузочной дискеты надо подвигать мышью. И последнее. Люди-геймеры, поддерживайте порядок у себя в копел! Не перегружайте диск C всяким барахлом! На диск D создайте папку Games для игр и сейвов, папку Films для фильмов, папку Music для музона и т.д. На «сервис» иногда приносит вончак хламленные по причине нерешившихся хозяев компы, радикальное лекарство для которых — полное форматирование винчестера и переустановка операционной системы.

Будьте бдительны и аккуратны!

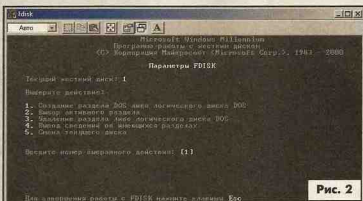


Рис. 2

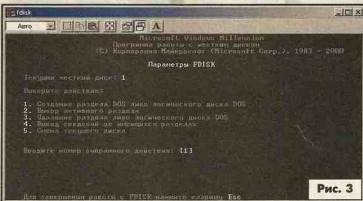


Рис. 3

Кстати, жмем N. Программа зачем-то еще раз проверит винчестер (если диск имеет более 40 Гб, то этот процесс займет много времени) и поинтересуется, какую часть пространства в мегабайтах или процентах от емкости отвести под основной раздел. Я под диск C обычно забиваю 7-10%. Так, в случае чего, его быстрее форматировать, хотя некоторые заказчи-

Кстати, жмем N. Программа зачем-то еще раз проверит винчестер (если диск имеет более 40 Гб, то этот процесс займет много времени) и поинтересуется, какую часть пространства в мегабайтах или процентах от емкости отвести под основной раздел. Я под диск C обычно забиваю 7-10%. Так, в случае чего, его быстрее форматировать, хотя некоторые заказчи-

Кстати, жмем N. Программа зачем-то еще раз проверит винчестер (если диск имеет более 40 Гб, то этот процесс займет много времени) и поинтересуется, какую часть пространства в мегабайтах или процентах от емкости отвести под основной раздел. Я под диск C обычно забиваю 7-10%. Так, в случае чего, его быстрее форматировать, хотя некоторые заказчи-

Будьте бдительны и аккуратны!

Том/Doc/КЕРТИС kurtis@mycomp.com.ua

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Вступление

Комрады и комрадки, можете стучать в там-тамы и танцевать тумбу-юмбу. Наконец-то сбылся мечта самых настырных и дотошных наших читателей: начиная с этого номера в вашем любимом издании появится новая рубрика. Да-да, вы правильно догадались — наша с вами связь теперь будет не просто двусторонней, но еще и публичной ☺. В смысле, здесь, в этой самой рубрике, я буду отвечать на ваши письма, раздавать домашние задания, топтать ногами провинившихся и, если нужно, посылать голову пеплом. Ну а остальные смогут не только наблюдать за этим садомазохистским шоу, но и, в зависимости от степени своей извращенности, активно (или пассивно) принимать в нем участие ☺. Только не пойте мне правильно ☺ — ничего такого я у меня и в виду.

Данный выпуск прошу считать праздничным, ибо, во-первых, он первый (с почетом, дорогая редакция ☺), а во-вторых, он приурочен к стремительно приближающемуся всеукраинскому празднику — Дню Дос Тора (денежные переводы, цветы и поздравления принимаются по мейлу) ☺.

Не могу сказать, что решение о введении данной рубрики далось нам легко — редакция долго искала самую подходящую кандидатуру на должность почтмейстера (читай, самого крайнего ☺). Нужно заметить, что предлагались самые экзотические варианты ее розыгрыша — от боев без правил (чтобы не связываться с моим братишкой, данный вариант был забракован большинством) до выживания в экстремальных условиях без пищи (опять же нехорошо косились на нас, борщом по себе: «Съедать же...»). В конце концов, просто вскрылись все почтовые ящики и посмотрели, кто и так часто всего отвечает на письма, как по почте, так и на различных форумах. Увы, решение было единогласным, вот я и вступаю на новую должность. Дежурный Доктор Кертис вахту по больнице принял ☺.

Ну вот, думаю со вступлением можно и заканчивать, надеюсь, вы и так достаточно заинтригованы. Пора, засучив рукава и заточив скальпель, которым я обычно вскрываю шпорты, браться за свою кровавую работу ☺.

Поехали!

Перекуть

Каждый нормальный человек стремится стать лучше. Мы тоже всеми силами стремимся улучшить наш любимый еженедельник. Да и вы не останетесь в стороне, даете нам различные советы, к сожалению, зачастую противоречащие друг другу. В чем же истина? В вине, ясное дело ☺. Давайте сейчас разберем, что вы советуете делать, и посмотрим, из этого может получиться...

Начнем мы, пожалуй, с письма, пришедшего совсем недавно, от комрады, подписывающегося ником Ppplano (если хотите, чтобы указывались ваши имена, то подписывайте письмом).

«Вот прочёл твою писульку об Ырыле 2, ну что я могу сказать, на фоне остального прочитанного в вашем журнале мне очень понравилось, вообще хочется откровенно поругать». (Цитаты публикуются с сохранением авторской орфографии и пунктуации. — Лит. ред.)

Вот, комрады, учитеcь! Если бы мы изучали психологию, то знали бы, что прежде, чем человека ругать, его полезно похвалить. Тогда он не так обижается и легче воспринимает критику. Особенно данное правило важно, если критиковать вы собрались своего Шефа, или того, кто способен, в качестве контраргумента, просто двинуть в лоб.

«Ребята, ну разве так тяжело сделать стонящий украинский игровой журнал?»

Легко. Для этого достаточно поднять цену. Раз в пять ☺.

«Вот вы все наверное хоть раз читали или слышали о таком супер пупер журнале как «Хакер» — «Ей парень, ты не туда едешь — скажешь ты — не нравятся наш журнал читай другой». На ведь обидно всё таки хочется тсать (выражение нашего президента ☺) поддержать наше — родное».

В данном случае выражу свое мнение. Не могу уважать журнал, авторы которого не уважают читателя. Если вам нравится, когда вас тыкают лицом в грязь, считают ламерами и общаются, растопырив пальцы на руках и ногах, то вы — публика «Хакера». Если вам нравятся авторы, которые считают вас нормальными людьми, то вы — наша аудитория.

«Ребята, вы когда пишете вы как будто делаете заметку в какой-то научный журнал а не в развлекательно-игровую сборничек, вот то чего вам не хватает в ваших статьях — юмора, то есть я не прошу писать вас анекдоты или превращать это всё в сплошную хохму, но не так серьезно это я когда читаю их будто сижу на лекции».

То есть я например не могу читать сухой доклад об игре, ужасно раздражают характеристики оружия, ну просто хренотень полная, сорри за выражения но так я и цетоа, вот нравится мне как это сделали з-э-э вряд ли можно сравнить но в фильме «Люди в черном 2». Что я имею ввиду? Сначала ужасный жанр из каких-то терминов а потом что-то типа — Вот такая вот пукалка».

Мысль ясна, больше юмора и приколов, меньше остального. А вот мнение на эту тему еще одного нашего читателя, замаскированного под ником Andre:

«Блин, пишу, кия от праведного гнева, сколько можно!»

Э, а похвалить перед тем как ругать ☺? «Вы ведь пишете об играх! Кому нужны все эти Ранды, Департаменты и плоский юмор? Я хочу получить максимум полезной информации об игре, при минимуме лирических отступлений, и вовсе не намерен защищать диссертацию по Рандоведению и Bondditизму».

Да, я как-то тоже не собираюсь защищать диссертаций на данные темы, разве что позже ☺. Как видите, налицо столкновение двух полярных точек зрения — юмор вопреки смыслу, или информация вопреки удобоучительности. Какой вариант лучше?

Как по мне — никакой. Отчет о новой игре, написанный в стиле докладов к XIX съезду КПСС, может вонгаться в сон самого терпеливого человека, а зоодно и отбить у него охоту играть в игры и читать игровую прессу. С другой стороны, если из статьи я узнаю только о цвете футболки Ранды, любимом напитке Кертиса, погоде в Гималаях и взглядах автора на проблему миграции ежиков, и только в последней строчке прочту: «Да, об игре, играх классная, играйте», — я, пожалуй, тоже расстроюсь. В обзоре, как и в человеке, все должно быть гармонично: чтобы и информация полезная читателю, и читалось легко.

А как ваше мнение, дорогие читатели? Какими вы хотите видеть обзоры? Напишите нам об этом.

Вернемся к письму Ppplano:

«Дизайн... к сожалению должен сказать что он у вас примерно как на сайте Формозы ☺, видел это, мне одного раза хватило чтобы понять что туда ради собственного психического здоровья лучше не ходить (и мнение тоже ☺). Я не знаю поругайте что ли ваших трудящихся над оформлением журнала, но так нельзя, просто открываешь и видишь перед собой дешёвенькую газетку, обидно ☺».

Идеи на эту тему у меня такие :

Не плохо было бы сделать другое оформление страничек — ну не катит пресловутый флажок с названием рубрики, как странички тоже не катит, вот админ ребята сделали так — писали про Старкрафт поцепили на фон огромного Гидраласа, вот это руплэзз! Ну в общем я вам только пытаюсь указать на недостатки а не рассказывать что делать, это вы и без помощи сделаете».

Что я могу сказать — мне наш дизайн нравится. Что касается фоновых рисунков, или, как их называют в издательском деле, «подложки», то они предвзвешивают серьезные требования к полиграфии (иначе текст, напечатанный поверх них, вы прочесть не сможете). И учтите, чем лучше оформление, бумага, полиграфия, тем выше цена журнала.

А мы стремимся оптимально балансировать на шкале цена-качество. Но и это еще все — по ярким подложкам текст придется печатать более крупным шрифтом, а значит, влезет его меньше. Да и как по мне, качество журнала все-таки больше определяется качеством статей, чем качеством оформления. Тут как в RPG — главное не графика, а сюжет и геймплей ☺.

«Вам не хватает контакта с читателями, при том катастрофически!!! Вам ведь пишут люди? Наверное я не один такой, и даже если в письме вас ругают (как я например) это ведь только к лучшему, т.к. вы можете увидеть что надо сделать чтобы увеличить популярность журнала. На вашем месте я бы добавил ещё какой-то листик к журналу и печатал на нём письма ваших читателей, было бы хорошо и с вашими ответами».

Честно говоря, мы всерьез подумали, а не добавить ли нам к журналу листик, отпечатанный на принтере, но потом решили, что удобнее разместить новую рубрику внутри журнала ☺.

Вот такие вопросы подняли наши читатели. И это еще не все! Но... объем есть объем. Так что, соответственно, вопрос к вам (можете считать его домашним заданием) — что, по ВАШЕМУ мнению, стоит сделать, чтобы наше любимое издание стало еще лучше? Какими должны быть обзоры? Письма?

А в ответ тишина...

А вот еще одно показательное письмо от мастера Сергея Шатило aka Bug: «Вообще-то я решился на написание этого письма от безысходности и невведения. Помнится, когда-то я разослал по всем известным мне адресам редакции свое первое литературное детище под названием «F.O. Aftermath preview». Ответов мне стало гробовое молчание. Я не терплю невведения ибо для меня даже отрицательный результат — тоже результат. Вот моя просьба: Одно предложение к моей статье. Только одно. Я конечно понимаю что все у вас в офисе загружено но прошло уже две недели!»

Нельзя игнорировать этот крик души, тем более, что, увы, он не единственный (послаем голову в пепел). Есть такой грех. Есть. Если вы заметили, то когда вы просто пишете письмо, отвечают на него довольно оперативно, а когда вы посылаете статью, то ждать приходится довольно долго. Почему? Поясняю. Отвечают на письма два человека — BondD и ваш покорный слуга. Ответить несложно. А статьи читает только один человек — Rand. А статей этих в очереди ни много ни мало 70 штук. Поэтому в первую очередь читаются те статьи, которые мы заказали и которые должны пойти в ближайшие номера. Но мы согласны с тем, что ваша критика справедлива и дальше так продолжаться не может. Скажем дружное «нет» пьanstву и тунеладству и объявим очередную внеочередную субботник. Дашь пятачку за один день! Доешь разделение труда и полов! Упс, куда-то не туда меня занесло ☺.

Так вот, сообщая. В самое ближайшее время статьи будут вычитаны, и все получат по заслугам. Если один человек не справляется, мы ему поможем. Я вот даже форму ответа приготовил «Извините, ваша статья нас не устраивает, поскольку в ней редки тропы и нет ни одного оксиморона» ☺.

И еще не забывайте, что почта может glitchить. Бывает...

Я прожил жизнь в трущобах городских...

А вот еще одно письмо с предложением от нашего постоянного читателя, а с некоторых пор и писателя Дмитрия Читалова:

«Возникла небольшая идея — решил поделиться с вами.

Последнее время МиК стал жутко позитивным. В последнем номере даже Гарри Поттера автор статьи разрекламировал до «не могу». В связи с этим попрошу предложить вам ввести рубрику с обзором отстойноватых игр. Назвать ее, скажем, «Трущобы». Чтобы подходило к общей тематике Игрограда. Если согласен, предлагаю первого кандидата на растерзание — Brilney's Dance Beat. Симулятор танцора (или танцовщицы) из балета Бритни Спирс.

Вот какие идеи приходят в голову людям! А как вам такая мысль? Честно говоря, я бы побоялся так категорично относить ту или иную игру в отстой, ведь если игры выпускают, значит, это кому-нибудь нужно...

Из неопубликованного

Ну и напоследок ответ на часто встречающийся вопрос: по каким признакам мы принимаем одну статью и отклоняем другую. Почитайте «Уроки Чистописания-3», том как раз об этом. А если серьезно, поехали, пример в студии!

Цитата из статьи [censored], которая заставила меня усомниться в собственной полноценности, поскольку я так и не смог понять ее смысл, даже перечитав пять раз. Можете, вы поймете?

«Дочитав плакат, все с криками «Ура-а-а-а», «Перебьем их всех!», «Мама, я не хочу туда!» и «Шавели батоники, урод! Да! А не то шас прэкладом по башк! полумиш, да!» ☺.

Под плакатом висела никем незамеченная бумажка с эмблемой Игроградского Военкомата: «Наш Военкомат объявляет акцию: приведи еще трех таких, как ты, и можешь быть свободным!»

То ли лыжи не едут, то ли нестыковка вышла. Но это не беда, исправить — ноль проблем. Но смотрим дальше — предыстория, описание оружия и... И все. Т.е., прочитав статью, сделать даже предварительный вывод об игре нельзя. И лично меня породило еще одна фраза, о графике: «Она, на мой взгляд, достигла совершенства и сможет потягаться даже с Анриловской».

Это о первом «Анриле» речь? Так многие игры его переплюнули. А если о втором... Я бы после этой фразы поставил смайлик ☺.

А теперь еще один шедевр от автора [censored], держитесь за ступы:

«Новая идея компенсирования чего-то недостающего в одном жанре другим не нова, но и не такая распространенная на сегодняшний день. Да еще какое сплетение, да каких жанров! Срабатывающее в дальнейшем объединение RTS и FPS увидишь не каждый день. S2 Games ступили на узкую, уже изведенную, но до сих пор не протоптанную тропу истории развития игрового мира. Давы про разработчиков не забыли, время от времени им приходится удивлять искусственных нас чем-то этим. Собственно они этого добились с впечатляющим результатом.

Savage это не что иное как ядерная субстанция Real Time Strategy и Shooter от первого лица (RTSS). Действие какого разворачивается на Земле в далеком прошлом. Возрастной конфликт между живностью и людьми усиливается. В любой момент ситуация может выйти из под контроля. Как раз на этой основе и создана игра. Создана на славу, в чем нам вскоре предстоит убедиться. Стоит сразу обратить внимание, что одиночных кампаний в Savage не предусмотрено. Разработчики с огромным размахом стремились создать только online мультиплеер. Поэтому сосредоточив усилия в поисках оптимального решения, было утверждено вот что. В игре ни много ни мало 64 максимально возможных, одновременно участвующих человека. Согласен это впечатляющая цифра выходит за всякие существовавшие до этого рамки понятия о количестве «сожителей» в тиме.

Как вам такое? Я ничего не понял. Наверное, как раз для любителей умыных статей написано. Или может, это юмор такой, английский ☺.

Фух, на сегодня достаточно.

Заключение

Убедительная просьба — не обижайтесь, ибо не со зла все это написано, а из благих побуждений.

И напоследок: я уже сравнил наше издание с ролевой игрой, так что вот вам наш статус за февраль:

Наша Сила (измеряется в тупых файтерах Glukk'ax) — 7;

Наш Интеллект (измеряется в умных магах Doc'ax) — 2;

Наша Выносливость (измеряется в выносливых Rand'ax) — 29;

Наша Ловкость (измеряется в ловких BondD'ax) — 8;

Наше Благочестие (измеряется в Играх) — 137.

Как вы понимаете, характеристики были вычислены путем подсчета количества упоминаний определенных слов в февральских номерах. Делом вывод — мы все еще издание, посвященное играм ☺.

И последнее, данная рубрика будет выходить регулярно — дважды в месяц, но... только если вы будете нам писать. Мейл указан сверху!

[illegible]

Heterodyne				
CD-RW TRAC 40x/12/48x DE	CD-R	Y.D.	R.D.	
CD-RW TRAC 40x/12/48x	480	86	4	
Media/Info				
AS Gemini 50-2528	23	6	6	
AS Gemini 50-2528 25/24 M (2 Channels)	44	8	6	
AS Gemini 50-2528 25/24 M (2 Channels)	84	12	1	
Maxima Laser 10.1/100 (12W +3dBr)	129	22	1	
Maxima Laser 10.1/100 (12W +3dBr)	140	25	1	
AS Focus Acculink 0005.3	143	26	0	
Creative SoundBlaster Live 1.1 PC	176	23	0	
AS Gemini 50-2528	252	37	3	
AS Creative Inspire 4.1 4.0	281	51	6	
AS Creative 5.1 5.100 C/W 4200 3dBr	363	66	6	
Digital/Info				
PIGA 32 MB NVidia GeForce 2MX 400	171	31		
AS GeForce 2MX 400 32MB	184	52		
PIGA GeForce 2MX400 32MB	196	54		
Force MFX400 64MB (728M AGP)	195	35		
GeForce GeForce 2MX400 64MB	224	40		
Yi-Tone A-Card 7-RTX PC 134	230	41		
Innovation GeForce 2MX400 64MB Rev	230	41		
Invidia GeForce 2MX400 64MB TV	241	42		
PIGA 64 MB AT Radeon 7V AGP TV	259	47	6	
Ge MX400 SE 64MB 128 to TV out	263	47	3	
Ge Force 4K64SE 64 DSD/256 TV AGP	263	47	3	
PIGA 64 MB NVidia GeForce 4 MX 440	300	55	6	
AS Radeon 7500 64 4000 DVI TV	54	5		
GeForce GeForce 4K640 64MB DVI TV	322	58	1	
PIGA 64 MB AT Radeon 8500 AGP 200	435	79	6	
PIGA 64 MB AT Radeon 8500 AGP 200	435	79	6	
AS GeForce 4 MX 64MB GeForce 4 2	446	81	6	
AS Radeon 7500 64MB DVI TV	457A	80	4	
AS Radeon 7500 64MB DVI TV	512	92	6	
AS Radeon 7500 VIVO 128MB 250/200MHz	575	103	4	
AS Radeon 7500 VIVO 128MB 250	647	116	4	
Monitor/Info				
1P 1P 500E	665	108	1	
1P 500E	665	110	8	
1P 500E 5515	616	112	6	
1P 500E 5515	667	112	1	
1P 500E 5515	644	115	1	
1P 500E 5508	693	126	6	
1P 500E 5508	711	127	1	
1P 500E 746	721	131	6	
1P 500E 7035	772	133	6	
1P 500E 7238	750	134	1	
1P 500E 7238	762	136	1	
1P 500E 7408 500E 7408	798	148	6	
1P 500E 7408	814	148	6	
1P 500E 7408 500E 7408	848	152	4	
1P 500E 7408	891	152	1	
1P 500E 7408	891	153	6	
1P 500E 7408	882	158	4	
1P 500E 7408	897	162	1	
1P 500E 7408	941	168	1	
1P 500E 7408	952	170	1	
1P 500E 7408	971	174	4	
1P 500E 7408	990	180	6	
1P 500E 7408	1008	180	1	
1P 500E 7408	1047	182	1	
1P 500E 7408	1104	201	6	
1P 500E 7408	1132	206	6	
1P 500E 7408	1137	203	1	
1P 500E 7408	1137	203	1	
1P 500E 7408	1164	209	6	
1P 500E 7408	1170	209	1	
1P 500E 7408	1238	223	6	
1P 500E 7408	1283	230	4	
1P 500E 7408	1284	231	1	
1P 500E 7408	1296	234	1	
1P 500E 7408	1635	292	1	
1P 500E 7408	1642	329	1	
1P 500E 7408	1854	249	1	
1P 500E 7408	1875	270	1	
1P 500E 7408 1134M DVI	2109	378	4	
1P 500E 7408 1328	2360	423	4	
1P 500E 7408 1718 DVI	3289	505	1	
1P 500E 7408 DVI	3427	611	1	
Mopress				
Wardell 40x/160x/40x/40x/40x/40x	58	19	4	
Wardell 40x/160x/40x/40x/40x/40x	83	15	15	
Wardell 40x/160x/40x/40x/40x/40x	79	25	2	

Модель/название	Год	У.б.	Код
Модель 58 K.Acm.M55C81st ext. Onet	220	28	4
Модель 58 K.Spac.Com81st ext. Onet	220	28	4
Модель 58 K. / V32 ext.Onet ext	325	59	6
Модель 58 OVC / 114V ext. Onet Vext	241	62	8
СЦП.58.YF0 K21 ext. Vext	357	64	4
OVC.8271.58 K21 Vext	385	62	3
CH21. CMH.58 K21 Vext	391	70	4
Сетевое оборудование			
WOLAN по п. 10	2	0,4	4
LAN Card (802.3) 10/100 58 BAPO	84	16	4
Адап. Ethernet по п. 10	275	50	6
Коллекция			
Вектор-матрица 250-500V 125 AT	81	11	4
Курсор. РН 52M.8271 120 V AT	88	16	4
Матрица 58 K21 114V ext. Onet Vext	113	26	3
СЦП.58.YF0 K21 ext. Vext	134	24	4
КОМПЬЮТЕРНЫЕ РЕСУРСЫ			
Статусные ресурсы			
Принтер Epson, 725 A4	254	48	6
HP DeskJet 3330 USB	392	53	4
Epson Stylus C4500 DT	314	57	6
Epson C4500 A4 DT (режим)	229	58	4
HP Jet Direct 2215	420	75	3
CANON IBC 5500 / 5500 USB	424	78	4
Сканер BIZ-3000 A4 USB	429	78	4
Лабораторные ресурсы			
OKI Page WP Use Bure, 600x400x140	713	135	4
Scanning M-1250 USB-0FT	1164	190	4
Scanning M-1710 710 714	1185	189	3
Сканер BM-1120 A4 USB	1940	217	4
Сканеры			
Принтер/Матрица/HP/1200x1200x140	218	39	4
Матрица ScanMaster 1200X-9150	242	44	6
Матрица 1280 (HP A4, 600/1200, USB)	280	50	3
Матрица BIZ-1200C	381	51	6
Матрица BIZ-1000 A4	358	45	6
Матрица BIZ-1000 A4	343	44	6
Матрица BIZ-1200 A4	429	78	4
Источники бесперебойного питания (ИБП)			
APC UPS 1000VA	234	42	4
Принтер BIZ-400 Back-Up	238	44	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
С расходными ресурсами A4 60 г/м	22	4	4
К. расходных ресурсов A4 60 г/м	39	4	4
ОПТИКА			
Компьютерные аксессуары			
CANON PC 204	1782	229	3
УСЛУГИ			
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Доступные линии по п. 15	278	50	4
1545	481	118	2
1470	548	108	2
Гарантированный доступ в сеть			
Линия по п. 22-09-08-00, 04-00	1	0,35	2
Линия: маршрут по п. 22-09-20-00	3	0,48	2
Доступ в Интернет по выделенной линии			
Матрица (USB) (22-09-06-00)	14	3	3
Матрица "12-09-06-00"	20	7	4
Матрица (USB) (22-09-06-00)	30	9	4
Матрица (USB) (22-09-06-00)	60	11	2
Матрица (USB) (22-09-06-00)	120	22	3
ВНИМАНИЕ!!!			
Недостаточность номера «Мик»			
вы всегда можете приобрести в магазине «Сучасник» пр. Победы, 29			
(метро «КПЦ») тел. 274-32-29			
Код. Названия. Фирмы			
1. Аэрофлот (044-2962329, 2964775)	Стр.		
2. П.Транс (044-4448262, 4647185)			
3. Вектор (044-6361135)			19
4. С.Т. (044-2464399)			2
5. К.Л.			
6. КолТекСервис (044-4510042)			25
7. Керамид (044-4510042)			3
8. М.Аэрофлот (044-2760998, 2375184)			33
9. С.Т.			4

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №10 (68), 10.03.2003.

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/я61.
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только

с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2003.

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

Издатель: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович

Обозреватели: Василий Попов, Димитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Пашко,
Даниил Перцов.

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, Раман Бураковский, Юрий Литвин.

Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можаяев
Сбыт: Парася Осташевская, Елена Назарова

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мирол», тел.: (044) 247-4438

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

Стенд ИД "Мой Компьютер"

5 апреля в 12:00

INFOEXPO 2003

Харьков

День МК



«Автора!..»

17-дюймовый монитор — вот что ждет автора самой актуальной для Харькова статьи по итогам 2002/2003 г.г.!

Жители Днепропетровска, Львова, Донецка и других городов постоянно интересуются, почему региональное приложение издается только для Харькова? (Одесситы уже доинтересовались — скоро их ждет региональное приложение «МК-Одесса» ☺.)

Наши издания всегда отличались от других тем, что в них царит атмосфера живого общения. Тем, что мы (редакция) делаем их вместе с вами — читателями и авторами. Региональное приложение «МК-Харьков» существует для вас. Давайте делать его вместе!

Ваше мнение о компьютерных клубах, курсах, фирмах, провайдерах. Отзывы о том, где и что лучше покупать (ПК, комплектующие, периферия, ПО, компьютерная литература и т.д.), ссылки на сайты харьковчан — все это сделает приложение живым и полезным для всех.

Все, что, с вашей точки зрения, может быть актуальным и интересным для харьковского региона в рамках нашей тематики, все, что может и должно быть вынесено на публичное обсуждение, вдохнет

жизнь в наше совместное детище.

Да, кстати, о «прозе жизни». Затронем материальную сторону — расценки на опубликованный материал: *Цены киевские*, т.е. оплата начинается с 2000 знаков из расчета 10 грн. за 1000 знаков. Материал должен быть авторским — плагиат не публикуется, а уличенный в нем горе-автор заносится в «черный список» и «вывешивается» на доску позора ☹.

Но не «деньги правят миром» — к рассмотрению будут приниматься *все* материалы, и упомянутый выше приз будет разыгрываться среди всех авторов «МК-Харьков».

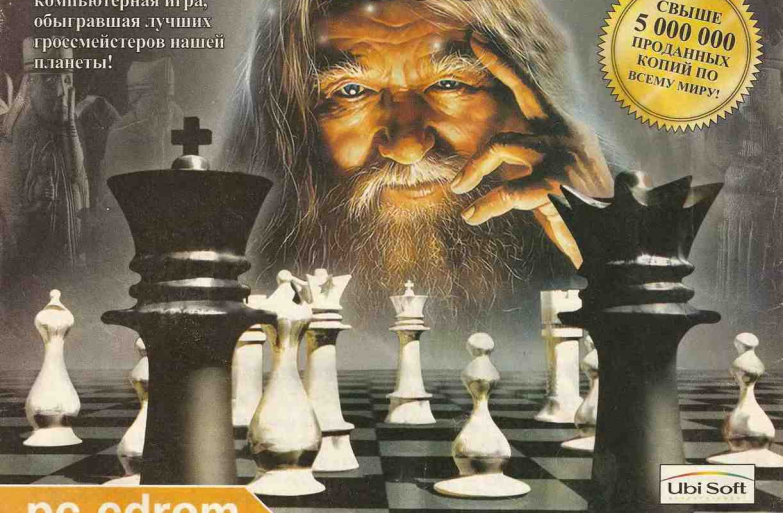
Победителя будем определять мы — киевляне, анализируя отзывы на публикации по звонкам, письмам, сообщениям в форуме. Первое награждение состоится осенью на праздновании 5-летия «Моего компьютера».

Ждем ваших писем только по адресу kharkov@mycomp.com.ua!

CHESSMASTER 9000

Единственная
компьютерная игра,
обыгравшая лучших
гроссмейстеров нашей
планеты!

СВЫШЕ
5 000 000
ПРОДАННЫХ
КОПИЙ ПО
ВСЕМУ МИРУ!



Ubi Soft

pc cdrom



Новая часть уникальной серии шахматных игр Chessmaster - Chessmaster 9000! Культовый симулятор интеллектуальной игры стал еще лучше, еще красивее, еще сложнее. При создании этой игры использовался опыт Лари Дванса - гроссмейстера и победителя на американском чемпионате по шахматам. Помните, что Chessmaster 9000 будет вашим преподавателем, наставником и противником!

- Более 150 совершенно уникальных виртуальных игроков
- Невероятно красивый и улучшенный графический 3D-движок
- Огромное количество режимов игры, включая сетевой
- Сразитесь с искусственным интеллектом, обыгравшим лучших шахматистов мира!
- Свыше 800 классических игр, включая те, что были сыграны в сезоне 2001 и 2002 годов.

© 2003 "MultiTrade"
© 2002 "Akella", © 2002 "UbiSoft"

Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд". www.multitrade.com.ua
По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua

