

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 16(74)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

21.04.2003

VIETCONG

БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ANOTHER WAR

ЭЛИТА

ЗАО "АСТАТ"

Киев, ул. Урицкого 45, оф. 805
Тел. 244-0000, 244-0927,
244-0928, 244-0929
www.astat.kiev.ua



Компьютер *Asteros Elite*

ЛУЧШАЯ ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГР!

Компьютер *Asteros Elite*

на базе процессора
Intel® Pentium® 4

Самые удачные
конфигурации!
Самые разумные
цены!
Купи и выиграй!



Intel®, Intel Pentium® и Pentium® являются товарными знаками
их владельцев и используются без разрешения владельцев. Право на
использование на территории США и других стран
принадлежит соответствующим владельцам в законном предпринятии.



опасайтесь
пиратских копий

**ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ
ВЫДЕЛЕНКИ**



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185



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.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписка 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
Ноу-хау (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 банке **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 АПРЕЛЯ"
ФИРМА

КОРПСЕЦ

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

комплект
звуковая карта
CREATIVE SB Audigy 5.1
акустические системы
CREATIVE Inspire 5.1 5300, 5x6 Вт + 18 Вт

- высокотехнологичная звуковая карта
- оптическое питание / шум 100dBA
- высококачественное качество звука формата 5.1
- прозрачный пульт ДУ



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

Список статей

- Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr.
Restaurant Empire, стр. 7.
- Андрей РАДИШИН aka bartalbe.
Abducted, стр. 8-9.
- Gad.
The Black Mirror, стр. 10.
- Том/Doc/КЕРТИС.
Vietcong, стр. 11-13.
- daN.9er.
Combat Flight Simulator 3, стр. 14-15.
- ЯСКР.
Безумный Маркс, стр. 16-17.
- Иоганн фон Гогенхейц&Зигмунд.
Another War, стр. 18-21.
- Василий КРАСНОВ.
Die by the Sword, стр. 22-23.
9.
Элита Online, стр. 24-25.
- С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
Кто в доме хозяин? Стр. 26-27.
- Сергей ОМЕЛЬЧУК.
Слово о полку мониторов 2, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Муниципалитет Игродграда обратился в редакцию «Игродградского вестника» с просьбой сделать объявление. В городе пройдет традиционный субботник по благоустройству улиц и парковой зоны. Для Ранда завезен КАМАЗ надувных бревен.

Е3 не за горами

Как большинство из вас, конечно, знает, 13 мая 2003 года в Лос-Анджелесе состоится крупнейшая ежегодная игровая выставка **Electronic Entertainment Expo**, на которой традиционно приоткрывается завеса над тайнами многих интересных проектов. Недавно стало известно чем соберется порадовать нас компания 3DO. Согласно заявлениям менеджеров компании, на E3 будет продемонстрировано **пятая часть культового сериала Heroes of Might and Magic**. Об этой игре еще практически ничего не известно. Более того, официальный анонс, по предварительным данным, состоится только в июле-августе этого года. Так что, скорее всего, проект на E3 будет демонстрироваться «при закрытых дверях». PR-менеджеры 3DO решили, что E3 «слишком шумное место для анонса новой игры».

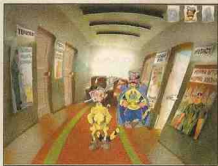
Вторым проектом, который компания будет представлять на E3, станет нашумевший horror-action **The Four Horsemen of the Apocalypse**. Эта игра не типична для 3DO, которая ассоциируется у большинства геймеров с сериалами *Might and Mag-*

ic, Heroes of Might and Magic и Army Man. Но на этот раз разработчики решили преподнести нам продукт совсем иного рода. The Four Horsemen of the Apocalypse перенесет нас в мрачный мир, стоящий на пороге Апокалипсиса. Главный герой игры — ангел Света — должен будет остановить надвигающуюся угрозу. Для этого ему придется разыскать и склонить на свою сторону Трех Избранных, которыми, по иронии судьбы являются проститутка, наемный убийца и продажный политик. Судя по скриншотам и концепт-артам, уже довольно долгое время гуляющим по Сети, нас ждет мрачное готическое приключение, выдержанное в лучших традициях жанра horror. В общем, ждем E3 и надеемся, что 3DO будет не единственной компанией, которая порадует нас интересными разработками.

Создай квест своей мечты

Очень интересное и необычное письмо пришло к нам из офиса компании «Бука», в котором всем любителям российских анимационных квестов предлагают принять участие в разработке четвертой части известного сериала о Петьке и Василии Ивано-

виче. Те, кто следит за нашими новостями, наверняка помнят, что в данный момент разработчики из компании «Сатурн Плюс» трудятся над созданием «**Петьки 4**», в котором нашим героям придется отправиться во времена Ивана Грозного и помешать недальновидному монарху заключить ка-



балльный договор с инопланетянами. Подробнее о будущем проекте вы можете прочитать на сайте «Буки» (http://www.buka.ru/game/Game_1861.htm). А теперь самое интересное: если вам небезразлична судьба проекта и вы хотите помочь разработчикам сделать игру еще более смеш-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЬМО ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В АПРЕЛЕ 2003



**1-й приз:
сканер Canon CanoScan N 600P, 42bit**



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

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ФИО.

Почтовый адрес

(телефон)

ной и интересной, присылайте нам свои предложения и предложения. Самые лучшие из них мы передадим их в PR-отдел «Букки», ко-



торый, в свою очередь, донесет их до разработчиков. Не оставшись в стороне и, возможно, с вашей помощью сериал о Петьке и Василии Ивановиче станет еще более смешным и интересным.

Диггер на плаву

На днях компания «Новый Диск» объявила о подписании договора о локализации, издании и распространении на территории России, СНГ и стран Балтии игры **«AquaDigger»**. Она представляет собой трехмерную аркаду, в основу которой положен принцип старого доброго «Диггера». «Есть вещи, которые не стареют, и идея «Диггера» — одна из них. Богатая трехмерная анимация и графика с отличной детализацией, динамичное игровое поле и четко прорисованные персонажи, разнообразные и необычные звуковые эффекты, десяток превосходных бонусов и прыгательско-захватывающих уровней не оставят вас равнодушными ни на минуту». Игра будет полностью переведена на русский язык и выйдет в экономичной джевел-упаковке ориентировочно в мае этого года.

Метатрон в Сети

Молодая московская компания **Prefect Play** открыла официальный сайт своего футуристического экшена **Metathrone Project** (<http://www.metathrone.ru>). Действие



игры перенесет нас в далекое будущее, когда земные ученые наткнулись на загадочный орбитальный корабль, пришедший к нам из глубины веков. Оказывается, люди были далеко не первыми жителями Земли. Задолго до появления человека на нашей планете существовало могущественная цивилизация Геао, погибшая много миллионов лет назад в катастрофической межпланет-

ной войне. Предчувствуя свое поражение, лучшие ученые Геао создали Метатрон — своего рода «Новых ковчегов», призванный возродить Геао через много тысячелетий после нашествия. Однако, что-то не сработало в древних технологиях, и Метатрон мирно лежал в подземном саркофаге, пока люди не наткнулись на него и случайно не активировали. Теперь людям придется отстаивать свое право на жизнь в этом мире...

На первый взгляд кажется, что нас ожидает очередная сага о храбрых и благородных героях, спасающих человечество от очередной напасти. Однако, сами разработчики отвергают подобное предположение. «Сюжет игры начинается с событий, далеких от глобальных явлений, описанных выше. Люди, о которых идет речь, отнюдь не герои, специализирующиеся на спасении миров. Волею судьбы в их руках оказалась страшная тайна Метатрона: не люди были первыми на этой планете, пришли хозяева и заявили свои права на этот мир. И пока еще не поздно, необходимо найти героя в себе. Это история в первую очередь о лю-



дей. Таких, как мы с вами. Все действующие лица игры разные, цели и средства у них тоже разные. Кто-то спасет мир, кто-то — себя, кому-то вообще все равно... Последнее слово за игроками. Вот это, действительно, что-то новое. Ну, может не новое, но, во всяком случае, очень интересное. К сожалению, никаких подробностей, касающихся игры, на сайте пока нет. Будем надеяться, что в самое ближайшее время ситуация изменится.

Не забывайте о «Фоле»

Ну, как же о нем можно забыть! Наверно, не найдется ни одного поклонника RPG, который ни разу не бродил бы по радиоактивным равнинам мира **Fallout'a**. И хотя о продолжении культовой серии пока что говорить не приходится, разработчики из **Black Isle Studios** не забывают о поклонниках своей гениальной игры. На днях они выложили в Сеть редактор для второго «Фола», с помощью которого любой из вас сможет создать продолжение приключений в любимом мире. Правда, разработчики честно предупредили, что данный редактор никогда не планировался представлять широкой публике, поэтому для того, чтобы научиться с ним обращаться, придется приложить немало усилий. Но, я думаю, что это не остановит настоящих фанов и в самое ближайшее время в Сети появится множество модов к любимой игре. А может, один из них будет сделан вами?

Скачать редактор можно отсюда — <http://ftp.interplay.com/~675956088/pub/misc/fo2mapper.exe>. Размер — 2,5 Мб. А здесь — http://fallout.blackisle.com/Fallout_Editor.doc — хронист вся документация к редактору. Размер — 420 Кб.

Доктора всех стран, объединяйтесь!

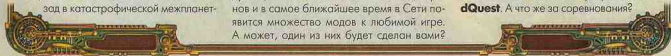
Молодая французская компания **Gaming Side** анонсировала свой первый проект — футуристический экшен **HILL Project**. Действие игры развивается в далеком будущем, когда на Землю обрушилась очередная напасть — ужасная болезнь, лекарство от которой ученые не могут найти более трехсот лет. Человечество на грани вымирания. Самые богатые и предусмотрительные жители планеты эвакуируются на Луну. Остальные спрятались в карантинной зоне, пытаются огородиться от заразы оловянным барьером. Как не трудно догадаться, выжить в таких условиях очень и очень непросто. Человеческая жизнь совершенно обезбесилась. Люди боятся выходить на улицы. Правительство и силы полиции не в состоянии справиться с ситуацией. Но и этого показалось мало жестоким разработчикам. Спустя некоторое время, силы контрразведки, которая является, пожалуй, единственной структурой, способной хоть что-нибудь предпринять, обнаружили группу заговорщиков, поставившую своей целью уничтожить барьер. Зачем? Для чего? Вот это-то и предстоит выяснить главному герою игры. Разработчики обещают огромное количество футуристического оружия и множество врагов, среди которых будут мутанты, боевые роботы и бовики-фанатики. Это, по сути, все, что известно на сегодняшний день о данном проекте. В Сети имеется официальная страничка игры <http://www.gaming-side.com/hill.php>, на ней нет ничего, кроме общих сведений и парочки концепт-артов. Опять-таки, будем надеяться, что ситуация изменится в самое ближайшее время.

Рейнджерский чемпионат

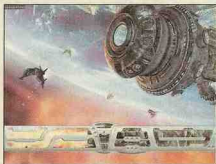
Компания **Elemental Games** выпустила патч версии 1.5 для своей игры «Космические рейнджеры». Залплата имеется в двух экземплярах: одна из них ставится на любую версию игры, а другая — только на версию 1.4. Патч вносит следующие изменения:

- ✓ переработаны взаимоотношения рас в начале игры;
- ✓ на каждой планете учитывается объем товаров на складах;
- ✓ z-трансмиссер заряжается только при взрыве Элемона или Нондуса, причем от жаром звезд;
- ✓ исправлены баги с починкой на пиротской базе.

Но это еще не все. Данный патч дает возможность проведения официальных соревнований и позволяет обмениваться квестами собственного изготовления. Для обмена квестами вам понадобятся программа **Ad-dQuest**. А что же за соревнования?



Ведь «Рейнджеры», как известно, не поддерживают мультитайпер. И, тем не менее, чемпионаты проводятся. Первый из них, посвя-



щенный Дню космонавтики, стартовал 12 апреля. Для того, чтобы принять участие в соревнованиях, вам нужно скачать save-файл, расположенный на <http://elementalgames.com/download/rangers/galaxy01.zip>, и завершить игру к 12 мая, набрав максимальное количество очков. Подробную информацию и правила вы можете прочитать на сайте разработчиков (http://elementalgames.com/r/r_champ.php). Естественно, ваша копия «Космических Рейнджеров» должна быть пропатчена до версии 1.5. Ны, а сами патчи можно скачать отсюда: патч для версии 1.0 и выше расположен на <http://elementalgames.com/download/rangers/p100v150.zip>. Он весит 4 Мб. Патч для версии 1.4 на <http://elementalgames.com/download/rangers/p140v150.zip>. Его размер — 2,5 Мб. Удачи, рейнджеры.

Бельтион в Сети

В Сети открылся фанатский сайт ролевой игры «Бельтион: Звезда Полыни» (<http://www.beltion-fan.narod.ru/>), над созданием которой в данное время трудится киевская команда Rostok Games. Постоянные читатели нашего издания должны помнить, что сюжет для этой игрушки пишут обозреватели «МиКа» Tom/Doc/Kertis и



Александр Glukk. Действие игры перенесет вас в таинственный и загадочный мир. Мир, в котором существуют боги, демоны и действует магия. Мир, который находится на грани катастрофы. Что происходит в этом мире? Можно ли его спасти, а если да, то как? Кто прав в тайной войне различных политических и религиозных группировок? Чью сторону принять в решающей битве? Что есть Добро, а что Зло, и существует ли вообще абсолютное Добро и абсолютное Зло? Эти, и еще мно-

го других вопросов вам придется решать в этой игре. В данный момент вы сможете найти на сайте только самую общую информацию, но буквально в течение недели мы собираемся исправить это положение, предоставив создателям сайта множество материалов, никогда не появлявшихся в Сети. И, естественно, мы благодарим Iirik'a и Scratch'a за интерес к проекту и проделанную работу. Скорее всего, до открытия официального сайта игры, именно на Beltion-fan будет появляться самая оперативная и достоверная информация по проекту. Кстати, на сайте работает гостевая книга (форму должен появиться в самое ближайшее время), в которой вы можете пообщаться с разработчиками и высказать свои замечания и предложения по проекту. Так что заходите, читайте, общайтесь.

Патчи космические и фэнтезийные

В Сети появилось два патча для популярных стратегических проектов **Master of Orion III** и **Myth III: The Wolf Age**. «Оринская» заплата расположилась на <http://moo3.quicksilver.com/downloads/Moo3DataPatch.zip>. Она весит всего 678 Кб и исправляет более сорока мелких багов. «Мифический» же патч является первой не-



официальной заплаткой, созданной поклонниками игры и одобренной разработчиками. Что именно она исправляет, к сожалению, не известно. А скачать неофициальный патч можно с <http://fileball.net/mill/item.fb7460471043>. Размер — 36,2 Мб.

Экстремальный спуск

Австралийская студия Bongfish анонсировала аркадный симулятор сноуборда **Stoked Rider**. Австралийские разработчики решили не отступать от традиций соз-



дателей «симуляторов экстремальных видов спорта» и привлекли к разработке извест-

ного спортсмена Томми Браннера, хорошо известного западным поклонникам сноуборда, роль которого вам, собственно, и придется сыграть в этой игре. Разработчики обещают огромное количество трюков и кульбитов, ничем не ограниченные трюсы, огромное количество склонов и множество других «кухонностей», которые должны будут привлечь к проекту любителей игр подобного рода. Stoked Rider должен появиться для платформ Mac и PC в течение этого года. Более точной информации пока что нет. Следите за новостями.

Контролируемая пауза

В Сети появилась новая информация, касающаяся разработки продолжения популярного варгейма **Ground Control**. Разработчики из компании **Massive Entertainment** передавали широкую общественность сообщением о том, что в **Ground Control 2: Operation Exodus** будет реализована «управляемая пауза». А это значит, что в любой момент боя вы сможете остановить ход сражения, чтобы раздать четкие задания каждому из своих юнитов. Разработчики не без основания полагают, что это даст возможность игрокам реализовать множество тактических ходов, которые были недоступны в «чистом» реальном. Естественно, в многопользовательском режиме игры эта опция будет заблокирована.

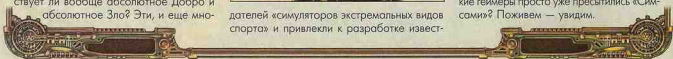
Как многие из вас помнят, действие **Ground Control 2** будет разворачиваться в 2741 году, то есть через триста лет после окончания событий первой части. На этот раз интересы Northern Star Alliance и Империи столкнулись на планете Morningstar Prime, где были найдены артефакты древней цивилизации, способные дать неоспоримое преимущество одной из сторон. В роли капитана сухопутных сил Альянса Джейкоба Ангелуса вам предстоит определить имперских аггессоров, найти артефакты и использовать их в интересах NSA.

Коммандос на высоте

Известный западный сайт **NPD Techworld**, как обычно, опубликовал список самых продаваемых игры на территории США и Канады за последнюю неделю марта.

1. Delta Force: Black Hawk.
2. Command & Conquer: Generals.
3. Rainbow Six 3: Raven Shield.
4. The Sims Deluxe.
5. Battlefield 1942.
6. Zoo Tycoon.
7. The Sims: Unleashed.
8. Shadowbane.
9. SimCity 4.
10. Battlefield 1942: Road to Rome.

Как видите, данный список очень отличается от того, что NPD Techworld обычно публикует. В кои-то веки *The Sims* не вошел в первую тройку! © Видимо, в свете войны в Ираке американскую публику более привлекают «симуляторы спецназа» и глобальные военные стратегии. А может, заокеанские геймеры просто уже пресытились «Симсами»? Поживем — увидим.



Кирилл ПОЛЯКОВ aka Qarr

RESTAURANT REMPIRE

Разработчик: Enlight Software
Издатель: Activision
Жанр: экономическая стратегия
Системные требования: P-500, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб Video
Дата выхода: 2-й квартал 2003 года

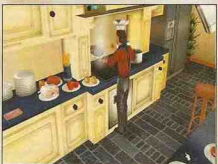
декораций (согласно релизу, более 200 наименований — скульптуры, зелень, картины) будут довольны. Подборка декораций в разных сочетаниях и составит стиль ресторана. Сопоставьте, немаловажная вещь, почти имидж. Что еще можно настроить, так это оформление меню, — чтобы и красивее было, и стилию заведения соответствовало. Можно выбрать шрифт, обложку, украшения, цены, в конце концов.

Но без чего ресторан не может называться рестораном? Конечно же, без **поваров** и **блюд**. Начнем с первых. Вы —



шеф, поэтому набираете на работу не только поваров, но и всеяких уборщиков, официантов, охранников и т.п. Но здесь лучше делать ставку не на количество, а на качество, то есть нанять профессионалов, но только не много, ибо деньги жрут — закупаешься. Обещается 37 уникальных поваров, со своим стилем готовки и зарплатой. Теперь блада: около 300-от рецептов и ингредиентов трех разных кухонь — французской, итальянской и американской. Нас решили удивить необычной фишкой: за каждым клиентом, можно проследить, начиная от того, как он заходит в кафе и делает заказ, и заканчивая дверью «WC». Мол, чтобы посматривать, как ему здесь нравится. Подглядывать позволяет трехмерный движок, как всегда, самый лучший.

Режимов игры два — кампания и свободная игра. Цель первой — занять весь мир своими кафешками в условиях сильной



конкуренции. А во второй можно спокойно делать все, что угодно, расслабившись, благо денег дают сколько угодно.

Всем любителям МакДональдса и захватчикам мира нестандартными способами посвящается...

Все хотят быть самыми лучшими специалистами в своей области, стремятся к вершинам. Вот и Тревор Чан (Trevor Chan), очень даже неплохой дизайнер, выпустил *Capitalism*, *Seven Kingdoms* и *Hotel Giant*, задумался над новым проектом, который должен был стать самым лучшим. А что в Америке отрывку с руками? Конечно же, *The Sims* с их многочисленной родней, которые своими отрысками заняли почти полностью хит-парады лучших игр. Итак, чтобы игра была безусловно и безоговорочно успешной, в паспорте упоминаются элементы *The Sims*.

В чем же красота этих пресловутых элементов? Не гоните, господа, лошадей. Сначала про сюжет, наличие которого в экономической стратегии, пусть даже в симуляторе ресторанного бизнеса, немного удивляет. Ведь обычно относительно простая застройка своими предприятными свободного места на карте не предусматривает наличие сюжет... сюжета. Естественно, если есть сюжет, значит, у него есть линия. А если есть линия, то есть герой, главный герой. Вот такими головоломными умозаключениями мы тихоно подыскали к рассказу о душеспасительной истории жизни героя.

Меня зовут Арман, по-английски *Armond*. Краткая история моей жизни не очень примечательна. Не учитывая того, что я не был сильно умным, и мне пришлось податься в повара. Потом я уже немного продвинулся по иерархи-

в шутку за... Э-э... Это уже из другой пеленки. Так вот, у этого дяди есть рестораничик. Небольшой такой. Ну-у, хот-доги, венские сосиски, легкие закуски и так далее. Короче, он разорился и закрыл свое не очень процветающее дело. Может, тут дело в том, что я вместо лимонада наливал посетителям смазочную жидкость с соком (типа «Лонгери»), а хот-доги готовил полчаса, потому что не мог вспомнить, что сначала — майонез или кетчуп. А может, в том, что один ресторанный консорциум под названием *OmniFood* поднял под себя все маленькие ресторанички и забегаловки. Ну, а я, типа, хороший племянник и самый крайний. Поэтому должен закапывать долговую яму моего родственника.



А теперь продолжение рассказа об элементах из симв. Они бросаются в глаза, как бревно в глазу у соседа. Итак, по порядку. Начинаем с того, что выбираем себе место для стройки. Между прочим, один из важнейших факторов для притока посетителей (а значит, и денег). Лучше всего разместить свое детище около достопримечательности своего города. Это будет, в версии разработчиков, Триумфальная арка в Париже и Колизей в Риме. Странно, но в третьем городе — Лос-Анджелесе — знаменитых мест почему-то не обнаружилось. Но место не единственный фактор, привлекающий потенциальных клиентов. Добрые девелоперы включили в этот список еще и **стиль**. Сначала, а-ля *The Sims*, мы отстраиваем со всей тщательностью внутреннюю обстановку: покупаем мебель, расставляем ее, расклеиваем обои на то, что самостоятельно построенных стенах, выкладываем пол (паркет, плитка и т.д.). Так что любители покопаться в разнообразии



чекской лестнице и стал поваром. Прощу любить и платить налоги. Гм... Кстати, у меня есть дядюшко, то есть по материнской линии от будущего правнука свекрови его матери... то есть его племянник. Так вот, этот самый дядя не

На городском космодроме начато строительство суперноворожденной «комнаты страха». В ней-то вы и проверите ваши навыки выживания и крепость нервов. Вместо плазматрона — фонарик, вместо снайперских навыков — умение быстро бегать и топать по углам.



Андрей РАДИШИН aka bartalbe bartalbe@yandex.ru

Разработчик: Contraband Entertainment

Издатель: не объявлен

Жанр: Horror/Adventure/Action

Дата выхода: предположительно 2004 г.

Системные требования: не объявлены

Мультиплеер: нет

Есть еще в мире разработчики, которые делают игры не только из-за денег, а ради чего-то великого и необъяснимого. Кто-то жаждет самовыражения, кто-то — славы, а кто-то родил искусство. Так или иначе, но разработчики из Contraband Entertainment явно хотят выглядеть оригинальными. Возможно, им это удалось, так как **Abducted**



действительно необычный и не коммерческий проект. Что-то мне подсказывает, что игра вряд ли пробьется в лидеры продаж в Штатах. Они там, на Западе, со своими «Симсами» могут и не понять столь великой Игры. И дата выхода слегка носторжижива-ет, ведь игра была анонсирована еще в начале 2002 года, а уже идет 2003, издателя все нет, и в скором времени вряд ли появится, так что выход может отложиться еще на пару лет, а там и гляди сам проект закроют ©. Не ценят издатели оригинальности, не ценят. Но рано еще горевать, ведь проект по-прежнему в разработке, имеет огромные перспективы, а там, глядишь, и новый хит выйдет, на который другие разработчики будут равняться. Ведь Джона Кармака и Сиды Мейера тоже не сразу признали гениями своего времени.

Вначале немного о самих разработчиках, ведь немало в их руках находится будущий шедевр. В прошлом занимались только портированием игр с РС на Mac, отсюда на Xbox. Так что эта игра (дебют молодой компании) выйдет на РС и на Xbox, а если станет популярна, то и на других платформах.

А поначалу, когда игра была анонсирована, мало кто обратил на нее внимание. Подумав, новая игра, что в этом такого? Сейчас многие игры делают. Не хочу показаться банальным, но делают игры, а это обещает стать Игрой. Именно с большой буквы. Так бы это игра и осталось незамеченной, если бы не ее графика. Если третий «Дума» — это красиво (в плане графики), Abducted — это невероятно красиво. Вы только посмотрите на скриншоты. Ничуть не хуже третьего «Дума». Хотя...хотя мы не видели еще самого «Дума» в действии, а Abducted выйдет еще не скоро, так что, когда она наконец-то выйдет, возможно, такая графика будет уже стандартом. Я специально начал с графики, так как именно она, прежде всего, поражает, и именно она в свое время заставила меня заинтересоваться этим проектом. Правда, в графике (если судить по скриншотам) есть некоторые огрехи. Так, например, излишнюю угловатость и мультяшность можно заметить уже сейчас. Сами разработчики о своем движке говорят следующее: «Это один из первых движков, рендерящих в реальном времени все и не полагающихся на традиционные для 3D-технологий трюки». Смелые слова о смелом движке. Кстати, движок будет поддерживать все фишки для того, чтобы нас напугать. Например, длинные тени, каплющие с потолка капли воды и крови, тусклое освещение, мигающий свет, подвижные пылинки в свете фонаря [1] и т.п.



Но графикой одной игра не ограничится. Несмотря на то, что графика поражает своими красотами, разработчики делают ставку вовсе не на нее. Ставка делается на атмосферу игры. Именно атмосфера ужаса и неизвестности заставят нас играть в эту Игру. Правда, я слегка увлекся, обо всех особенностях игры поговорим чуть

позже, вначале сюжет, вернее, то, что известно о сюжете.



«Вас похитили инопланетяне. Нет, не так. Вы думаете, что вас похитили инопланетяне. Вы не помните кто вы. Вы не знаете, как здесь оказались. Вы даже не знаете, что это за место такое. А может, вам это снится? У вас упадок сил, из носа бежит струйка крови, голова кружится, и вы ощущаете странный запах. Нет, это не сон. Но медлить больше нельзя. Если вас похитили, то нужно узнать, кто и зачем. Хотя на это у вас вряд ли будет время. Для начала нужно хотя бы выжить».

Сюжет не то чтобы оригинален, просто раньше такого нам не предлагали, хотя предлагали многие. Как вы поняли, вы в роли человека, который очнулся на инопланетном космическом корабле. Если бы более точно, то инопланетный корабль на самом деле заброшен. Многие секции пришли в негодность. А вы не помните ни кто вы, ни как здесь оказались (потом, конечно же, вспомните и узнаете о себе много интересного ©). Короче, ситуация не из простых. И забудете про то, чтобы спасать мир или галактику. Для начала надо будет хотя бы спасти свою жизнь, а это окажется ничуть не легче, учитывая то, что на вас объявлено охота. Цель проста — выжить. Выжить во враждебном личном к тебе мире. Весь геймплей будет построен на том, чтобы прятаться в тени, обходить врагов десятой дорогой (которые, хоть корабль и заброшен, все же имеются), а уж если ты встретил врага, прячься и молись, чтобы тебя не заметили. Или попробуй незаметно проскользнуть в другую комнату, возможно, там никого нет. Скрытность и незаметность — ваш козырь, и только таким способом, возможно, вам удастся выжить.



Ужас надвигающейся опасности. Ужас смерти за углом... И самое страшное то, что ты не знаешь, как с ними бороться... Простите, опять увлекся ☹. Другими словами, разработчики и впрямь пытаются нас напугать.

Теперь чуть подробнее о самой игре. Вернее, о том, как разработчики думают реа-



лизовать все это в игре. Начнем с камеры. Можно сказать, игра относится к разряду с видом от третьего лица, так как почти все камеры наблюдают за героем со стороны. Все, кроме одной. Возможность вселиться в персонажа и смотреть все его глазами все же будет. Но сильно ли повлияет эта возможность на геймплей, это еще вопрос: Насчет остальных камер. Камера «из-за плеча» персонажа и три статичных камеры в каждой локации. Хочется сразу же задать вопрос: а зачем столько камер? Неужели не лучше сделать один вид и реализовывать его достойно, чем много, но сделанных плохо. Но, опять-таки, все это еще не точно, и может поменяться в окончательной версии.

Теперь поговорим о наших любимых монстрах, ведь именно в их компании нам придется проходить игру. Итак, в игре их обещают быть великое множество. К каждому нужен свой подход (имеется в виду, к каждому виду, а не к каждому отдельному монстру). Что для одного будет смерть, то для другого жизнь. И не всех инопланетян вы сможете убить. От одних нужно убежать, от других спрятаться, от третьих что-нибудь оригинальное придумать ☹. Уже известны три вида инопланетных монстров: «Разведчики», которые бегут по потолкам так же легко, как



и по земле. Везде сулят свой инопланетный нос и обладать хорошей скоростью и быстрой реакцией (при такой работе это не удивляет). «Призраки» беснуемо прыгают по кораблю, проходят сквозь стены (звучат напуганные вопли, как они еще в открытом космосе не улетели) и свои суперсенсоры могут увидеть кого угодно и где угодно. И «Бегемоты» (все названия не в придумку), кото-

рые лишены и доли разума, и занимаются тем, что патрулируют территорию. Правда, встреча с ними ничего хорошего не сулит — обладая отличной физической силой, они плюс к этому еще и вооружены всяким инопланетным оружием. Для каждого из них придуман свой подход, но не для того, чтобы убить (хотя такое тоже придется делать, правда, очень редко), а для того, чтобы убежать. Например, против «разведчиков» идеально подходит вариант: «спрыскав в самом темном углу». Хотя откуда мы знаем, что они не видят в темноте? Может, наоборот, надо спрятаться в самом светлом месте. А может, просто не двигаться, надеясь, что тебя не заметят. «Призраки», к примеру, в буквальном смысле слова «ощупывают» своими глазами территорию. Быть может, у них суперсенсорное тепловое зрение, но видеть они могут лишь малую часть? Недаром ведь они так медленно оглядывают каждый сантиметр территории, боясь что-то потерять. Примерно таким способом мы и будем «побеждать» врагов.

А теперь представьте, что будет, если врагов на самом деле окажется пару десятков и против каждого нужен свой «оригинальный» подход. А что, если вы встретили сразу двух разных инопланетян? И прямых стычек с пришельцами практически не будет. Разве что иногда. Скажем так, оружие в игре попадется все же будет. Например,



фонарик. Идеальное оружие против некоторых инопланетян. Учитывая еще то, что фонарик этот живой. Один будет гнаться от его луча света, другие наоборот поползут к нему, третьи вообще никак неотреагируют на его свет, а от вида четвертых вошь фонарик светить перестанет. Вот так.

Но не только инопланетяне закроют вас найти и убить (что ими движет, пока что загадка). Будут еще различные инопланетные растения и неизвестные животные, над которыми проводились опыты. И сам корабль — это большой организм (привет класанам). Правда, это все еще очень туманно, ведь если инопланетный корабль — это живой организм и если он пришел в негодность, то вырисовывается очень неприглядная картина.

А потом, уже когда вы свыкнетесь с ситуацией, царящей на корабле, можно будет и улик поискать, чтобы каким-то образом объяснить все происходящее. Ведь элемент авантюры все же присутствует, причем довольно сильный. Так что всякие гипотезы и разоблачения геймплея. Более того, игра раньше задумывалась как обычный двухмерный квест, правда, это уже в прошлом, так как от квеста мало что осталось.

Теперь, коротко о локациях. Забудете все, чему вас учили на уроках физики. Ведь вы на космическом корабле пришельцев. А тут нет земных законов физики, здесь только неизвестность. Как я уже писал, инопланетный корабль — это огромный живой организм, который на протяжении всей игры будет устраивать вам трудности. Так что некоторые локации окажутся смертельно опасными. И не стоит забывать, что корабль — это космический, а значит, в разных



комнатах гравитация разная. Где-то мы идем по потолку, где-то по стене, где-то нас «тянет» к одной стене, а оттуда уже к другой, а тут еще «инопланетный гость» пришел. И плотность воздуха будет везде разной. Где-то вы даже с трудом ногу передвинете, не то что куда-то бежать. В общем, скучать не придется. Как я уже говорил, «Похищенный» (примерно так переводится Abducted на русский) обещает быть очень интересным, а тысячи нюансов делают его еще интересней.

И напоследок, пару слов о жанровой принадлежности игры. Сами разработчики характеризуют игру как интерактивный фильм, и говорят, что раньше мы такого не видели, а значит, сравнить их игру с другими не имеет смысла. Но все же некоторые параллели провести можно. Итак, прохождение, скорее всего, напомнит что-то вроде Alone in the Dark, только с более сложной квестовой частью. Ну, плюс к этому еще обещанный элемент интерактивного кино.

Подводя итоги, можно сказать, что Abducted стоит ждать. Проект во многом революционный, с необычной задумкой и с потрясающей графикой. Добавить к этому еще обещанные оригинальное прохождение и атмосферу ужаса. Любителям horror adventure ждать игру в обязательном порядке. Тем более, что разработчики от нас многое скрывают и не договаривают, а значит, есть еще в игре что-то, что может нас удивить.

INCSOFT-TELECOMMUNICATIONS

ПОИТОРМ
ПОДПИСИ
ПРИНТЕРИ
СО. СД.НВ. ДВД

КОМПЬЮТЕР

ФИРМЕННАЯ ПЕЧАТКА
В ПОДАРОК !!!

ДУШИНЕ

от 560 грн !!! от 56 грн !!! от 265 грн !!! от 110 грн !!!	ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!! (044) 222 47 63, 246 42 89, 235 21 33 ул. С. Павлика, 22Б-а, 4-й эт. http://www.incssoft.com.ua e-mail: info@incsoft.com.ua
--	--

incsoft
TELECOMMUNICATIONS

Gad

THE BLACK MIRROR

Разработчик: Future Games**Издатель:** Future Games**Жанр:** Adventure**Системные требования:** P2-600, 64 МБ, 8 МБ видео**Дата выхода:** 20.05.2003

...Мне редко снятся сны, а когда снятся, я их не запоминаю. Я проснулся на полу, лицо белело и было мокрым. Когда включил ночник, на кнопке осталось красное... нервы ни к черту...

Лев Вершинин. «Хроники Неправильного Завтра»

Небольшими шажками, стараясь не издавать ни единого звука, я начал двигаться в сторону выхода. Осталось одолеть не больше десяти метров. Затянул дыхание, я остановился возле огромной боковой двери — последней преграды на пути к моей цели.

Вдруг какой-то шум послышался из-за поворота позоны меня. В конце коридора показались две темные фигуры, быстро приближавшиеся ко мне. Меня охватило паника, разум затуманился. Я застыл от ужаса и не мог двинуться. Мне нельзя было обнаруженным. Приложив огромные усилия, я собрал остатки храбрости и что есть силы рванул с места. Но внезапно открылась дверь справа от меня... Рывка мне хватило, чтобы со всей мощью обрушиться на дверь и открывшего ее Ранда... С тех пор все стороны посыпались искры от сильного удара головой о каменный пол. Что говорил сплывший над мною Ранд, осталось для меня загадкой до сих пор. Его лицо, плывущее в тумане, дружелюбно явно не выражалось. Понять его слова я был не в состоянии, но готовиться к худшему меня учили с детства, заняли почти... Мои спасением стало хриплато приглушенная речь, которая, заполнив все помещение, призвала всех сотрудников комплекса куда-то виться, притом срочно. Очнувшись, я отшатнулся и увидел болтающуюся на одной петле дубовую дверь кабинета Ранда. Возле плинтуса лежала черная папка с надписью **Black Mirror** слева.

Давненько мировая девелоперская мысль не баловала геймеров более-менее стоящей

хоррорной адвенчурой. Это еще в январе 2000 года предвещали дядки из *Future Games*, чешской компании, известной несколькими проектами. Но ни один по качеству и затраченному усилию не сравнится с *Black Mirror*. С начала работ над этой геймой прошло достаточно времени, чтобы спожить предвзвешенное мнение. Чем и займемся.

Все перипетии сюжета так или иначе связаны с таинственным поместьем *Black Mirror*. Еще в предистории мы узнаем, что там при сомнительных обстоятельствах погиб его владелец Вильям Гордон. Эта смерть становится причиной того, что впечатлительный главный герой Самуэль Гордон покидает зловещие владения своего предка. Двенадцать лет, проведенные вне поместья, не загладили его душевных ран. Весь истерзанный воспоминаниями, собрав все свое мужество, он решает вернуться в поместье. Там ему удастся найти дневник погибшего.



Листая его страницы, Самуэль понимает: то, что случилось с Вильямом, больше, чем просто смерть. Наш герой начинает собственное расследование. А в это время над поместьем снуют краски, дьявольское веретено крутится все быстрее, наматывая нить таинственных смертей и мистических событий. Пока Самуэль и не догадывается, что в центре всего этого стоит он сам. По мере продвижения по сюжетной линии перед нашими глазами откроется картина событий двенадцатилетней давности.

По словам разработчиков, в сценарий вложено больше всего сил и труда. Судя по выложенной на сайте (<http://www.futuregames.cz/poselsmrti/>), имеются только чешский и английский варианты информации о сюжете, понеминому начинаешь уважать сценаристов *Black Mirror*’а.

Путешествие Самуэля разбито на шесть глав. Мы побываем более чем на ста локациях, начиная со средневекового подземного замка и заканчивая болотницей для душевнобольных. Разработчики обещают добротную графику: «Все локации предвостановительно нарисованы на бумаге, потом оцифрованы, что позволяет уделять внимание каждой, да-

же самой мелкой, детали». Если судить по вышедшей демке и скриншотам, можно поверить, что нас, возможно, и не обманут. Все выглядит очень качественно и атмосферно.

В игре обещают множество персонажей, как добрых, так и не очень. С ними будем



общаться, от них будем получать ключевые предметы. Все диалоги будут озвучены, и их будет много, уже написано более 110 страниц, и эта цифра быстро растет.

О музыкальном сопровождении можно вести отдельный разговор. Здесь проявляется вся серьезность подхода к делу. Ведь не в каждой игре встретишь оркестровую поддержку со всеми там трубами и фанфарами ©. Звучки также отбирались очень тщательно, с учетом множества вариантов.

Под всем вышесказанным можно подвести черту и сделать вывод. Нам обещают как минимум 30 часов ужасающего и напряженного геймплея, музыку и графику высокого уровня, о которых уже сейчас можно сказать, что они очень гармонично вписываются в общую картину. Множество интересных загадок и головоломок, десятки разнообразных персонажей. Думаю, *Black Mirror* займет высочайшее место хоррором и займет место рядом с признанными фаворитами жанра.

Кабинет Ранда. Далеко до полночи. Стиснув зубы от чрезмерного напряжения, я в сотый раз пытаюсь зажечь свечу... Было темно, я не мог разглядеть даже своей вытянутой руки, тьма давила на мой мозг со всех сторон. Только спустя некоторое время я



понял, что зажигалка работает на спирте, и окрашенная чернилами вода не в состоянии его заменить. Папка с отчетом никак не лезла в шкафчик.

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
Звоните!
КРЕДИТ!
236 88 00
www.ktc.com.ua

Вы уже побывали в здании «Моя», возведенном разработчиками из Illusion Software? Видим, что да. Так вот, вас там не забыли. И теперь, все семьи Чикаго охотятся за вами. Единственное спасение — завербоваться в «зеленые береты». Смените каменные джунгли Чикаго на влажные и жаркие джунгли Южного Вьетнама.



Разработчик: Pterodon/Illusion Software
Издатель: Take-Two Interactive

Системные требования:

✓ **минимальные:** 700 МГц Pentium 3 или 4; 16X CD-ROM; 1.8 Гб свободного места на диске; 256 Мб ОЗУ; 32 Мб Video Card DirectX 8.1;

✓ **рекомендуемые:** 1 ГГц Pentium 4 или AMD Athalon Processor; 32X CD-ROM; 512 Мб ОЗУ; 64 Мб Video Card

Черно-белые сны

Последние несколько дней мне снятся странные сны. Во-первых, они черно-белые, что мне обычно не свойственно. Я привык к снам цветным, объемным, с 5.1 звуком, и



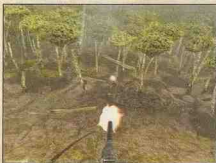
не меньше. Естественно, в DVD-качестве. А тут черно-белые, звук моно, да еще и помехи постоянные. Как на старом советском телеке, честное слово.

Во-вторых, вызывает некоторое опасение и удивление сюжет этих снов, точнее место действия. По не совсем ясным мне причинам мое подсознание постоянно пытается заснуть меня в какие-то джунгли или пещеры. В джунглях, должен заметить, жить не просто, на тропах расставлены ловушки, за каждым кустом притаился злобный вьетконговец с автоматом Калашникова, а то и с пулеметом. И еще этот непрекращающийся тропический ливень... Нет, как доктор, я могу все объяснить — психика перегружена впечатлениями, вот и всплывают всякие джунгли, в конце концов, игра, в которую я последние дни играл и о которой пишу, рассказывает как раз о войне во Вьетнаме: войне, о которой снято куча фильмов и написано море книг. Это понят-

но, но почему сны черно-белые и приходят ко мне с таким пугающим постоянством?

Некоторые люди считают, что бываю ночью, когда они не видят снов. Некоторые даже утверждают, что снов не видят вообще. Это не правда. Сны видят все. Более того, не один раз за ночь, а примерно по сну в час. Любой из вас может, глядя на спящего, определить, когда ему что-то видится во сне. Нет, не по стонам и крикам ☹. По движению глаз под веками — это называется быстрой фазой сна. Фазой, когда организм отдыхает, а подсознание шутит над нами свои шутки, превращая, пусть на время, фантазию в реальность. Если разбудить человека сразу после этой фазы, он будет абсолютно четко помнить свой сон, но со временем воспоминание потускнеет и сотрется. Так что нет, людей, которые снов не видят, есть те, кто не вовремя просыпается и ничего не помнит ☹. К чему я это? Да к тому, что собираюсь пригласить вас попутешествовать вместе со мной в качестве проводника по джунглям Вьетнама и почувствовать себя настоящим американским рейнджером. Только не удивляйтесь потом, если по ночам вам начнут сниться черно-белые джунгли и крики вьетконговцев. Случаются и просто фантазии ☹.

Просто помните, если после прохождения игры вам начинают сниться сны кто мо-



Проигранная война

Эта война была проиграна еще до того, как началась. Правда, никто в Амери-

ке этого не знал. Этого не знал и я, Стів Р. Хокинс, бывший военный инструктор, а ныне командир команды A-112, входящей в состав Пятой группы специальных сил, дислоцированной на холме Nui Pek, рядом с камбоджийской границей. Рядом с тем, о чем я мечтал с детства, — войной.



Наверное, мне повезло, я мечтал воевать и вот, довелось. Правда, война оказалась совсем не такой, как рисовалась она в книгах и фильмах. Война — это работа, тяжелая, не терпящая спешки и героизма. Герои гибли первыми. Потом наступала очередь нетерпеливых и неосторожных. Сколько их попало во вьетконговские ловушки, взорвалось на минах, погибло от точной пули снайпера? Сколько погибло по глупости командования или из-за ошибки наводчиков, направивших удар по своим?

Не знаю. Не считал. Мне повезло, причём дважды. Во-первых, под мое руководство попала очень хорошая команда, а во-вторых, я вернулся живым. И не калекой, как многие.

Сейчас снимают много героических фильмов о «вьетнамском конфликте», ну и название придумали журналисты... Фильмов героических, где наше поражение пытаются опровергнуть и завулгаризовать, а войну подать в ином свете — один «Рэмбо» чего стоит... Не смотрите их, там нет ни слова правды. Хотите правду? Смотрите «Взвод» или Full Metal Jacket (желательно в переводе Голубин ☹). — *Примеч. Кертиса*. Или просто прочтите то, что я пишу. Мои воспоминания, мое видение, мою боль...

Хватит спасать мир!

Что ни говори, но сюжеты в большинстве шутеров удручающе однообразны. Есть плохие парни, есть хорошие, мы помогаем хорошим и в конце концов, про-



демонстрировав врагам кузкинну мать, спасаем мир. Какой мир, от кого и зачем не важно, тут все на совести сценаристов. Впрочем, инопланетные, грузины или русские, какая разница?

В игре, о которой пойдет речь, все немного не так. Да, естественно, плохие парни тут имеются, это злобные вьетнамцы Лиси-Цин и Иван-Ов. Есть и хорошие — это мы, американский спецназ. И возможность надрызгать... уши врагам тоже имеется, более того, таких возможностей навалом, но... Боюсь, несмотря на весь наш героизм, мы поставили не на тот цвет. Чтобы ни творил комрад Hawkins, сколько бы желтопузых он ни отправил на тот свет, при поддержке своей команды и лично, изменить ход истории ему не удастся. И это мне нравится. Жаль, правда, что мы не можем поиграть за вьетконговцев — всегда метал устроить козью морду америкосам. Впрочем, есть шанс оторваться на мультиплеере или быстрых миссиях. Но об этом чуть позже.

Итак, для начала давайте разберемся, что нам предстоит делать и как это будет выглядеть. Как уже говорилось, во «Вьетконге» вам отведена роль не одинокого борца с врагами американского пролетариата, а командира подразделения. То есть игра предстоит групповая. Нет, и в одиночку победить вам удастся, но в основном придется действовать в составе небольшой группы. Давайте поближе познакомимся с нашими товарищами по оружию. Прошу любить и жаловать.



✓ **Радист P.J. Defort** — на нем лежит ответственность за радиосвязь со штабом. В определенное время придется общаться с начальством, получать новые задания, а заодно (не всегда) автосохранение. Полезный мужик, особенно из-за сохранения ☺.

✓ **Медик J. Crocker** — хей, доктор, поплечи меня! Именно так, медик будет колоть вам в... не знаю точно куда, сыворотку для поднятия жизни. Полезная ходячая аптечка, главное, вовремя его позвать.

✓ **Пулеметчик C.J. Hornster** — наша огневая мощь. Рембо видели? Вот типа того. Враги разбегаются от одного его вида ☺.

✓ **Le Duy Nhut** (ну и имя!) — слеподит, из местных, очень полезный чел. Обращайтесь к нему, и он приведет вас к нужной точке, причем по ходу заметит засады и ловушки. Во всяком случае, часто замечает. Не знаю, что бы я без него делал. Зоблудился бы на просторах дикой Вьетнамщины ☺.

✓ И наконец, **инженер T. Bronson**. Сначала этот парень меня удивлял. Вроде, в описании сказано, что он умеет обезвреживать и ставить мины. На деле сияние их приходилось мне. Потом я понял. Скажу вам по секрету, Bronson — назуул. Ага. Командование специально одолжило его у Саурана на время войны и выдало ему патроны. Бесконечные патроны. Так что, если зорьды для оружия заканчиваются, — быстро к Bronsonу, он поправит дело. Это если, конечно, вы не решили сменить свой устаревший автомат на отобранный у врагов «калаш».



Такая вот подборка у нас команда. Сразу хочу заметить, что мы имеем дело вовсе не с тактическим симулятором, так что особого управления и раздачи сложных команд сотимовцам в игре нет. Контролирует их AI игры, что, признаюсь честно, нам всегда пугало.

Думаю, не нужно приводить примеры игр, где ваши помощники больше мешают, чем помогают. Они застревают в самых неподходящих местах, стоят на линии вашего огня, лезут под пули противника (это если вы их случайно не убили до этого) и совершают еще массу вещей, которые можно классифицировать либо как «преступную небрежность», либо еще хуже. А ведь мы все помним, к чему ведет смерть наших одноклассников. Правильно — перезарядке.

С радостью должен сообщить, что разработчики «Вьетконга» избежали многих ошибок, совершенных другими командами, и не допустили преступной халатности при создании AI. Пожалуй, «опасная небрежность» подходит больше ☺. Но об этом мы поговорим чуть позже, если не возражаете.

Дела солдатские

Давайте разберемся, что нам предстоит творить в этом самом «Вьетконге». Нет,

ясно, что убивать вьетнамцев, а как, чем, какими способами?

Начнем с миссий. Точное их число я, пожалуй, не скажу, не считал, тем более некоторые делятся на несколько составных частей, но около двадцати будет. Это не мало, поверьте. Нонграться успеете.



Я не буду биться головой о стену и утверждать, что миссии жутко оригинальные и разнообразны. Нет. Особой оригинальностью, пожалуй, они не отличаются, впрочем, судите сами. Нам придется защищать местность, уничтожать врагов, спасать заложника из деревни, прорываться с боем через другую деревню, защищать холм, атаковать холм, лезть по пещерам, расстреливать противников из вертолета и катера, взрывать мост, водить машину (да эта миссия меня чуть не свела с ума, водить ее меня...) и тому подобное. Вроде ничего нового нам не предлагали. Сопасен. Абсолютно. Но как это все преподано... Знаете, пожалуй, сравнить «Вьетконг» можно (и нужно) с фильмом. Атмосфера самой игры, брифинги перед миссиями, переговоры, скриптовые сценки — все это медленно и верно погружает игрока в жизнь Вьетнама. Вы будете пригнущившись бродить по тропам в джунглях, пытаться различить натянутую проволоку, привязанную к чеке гранаты. Будете искать ямы с колючей проволокой, разрезать в глаза в зеленое лесное, точно зная, что враг где-то рядом, что если вы не заметите его первым, то он вычислит вас... И тогда все может сложиться совсем нехорошо. Никаких соблазнов ота, — встав в полный рост и поливая противника свинцом из верного пулемета, вы не проживете и нескольких минут. Тихо, спокойно, осторожно.

Нет, успокойте. Есть миссии, где можно победить, вдоволь пошвырять во врагов гранаты, сжечь деревню и выйти победителем из единоборства один против десятка противников. Есть. Но их не так уж и много.

В общем, миссии переменяются таким образом, чтобы спокойное, успешное прохождение сменялось драйвом, а потом опять все замедлялось. И сюжет. Не пропуская брифинги, читайте документы, и вы узнаете, как развивалось войно во Вьетнаме в 1967 году от Рождества Христова. Вы узнаете, как победное наступление сменялось отходом на заранее подготовленные позиции, а потом и бегством. Вы услышите, как все чаще в голосе начальника проскальзывают нотки паники. Поверьте, дело того стоит.

Теперь немного об оружии — перечислять все не стану. Его около двадцати видов, как штатовского, так и советского, при-

чем модели весьма реалистичные. Скажу, что одновременно мы можем нести одно легкое оружие (пистолет), одно тяжелое (винтовку, автомат, пулемет, гранатомет) и гранаты, два набора.

Обычные винтовки (кроме винчестера) мне не слишком понравились, а вот снайперские... Да, применять их можно не везде, в



джунглях, к примеру, толку от них мало, но на открытой местности или в миссиях по защите определенной точки они «рулят». К гранатомету нужно привыкнуть, как и к метанию гранат. Пистолеты... Пистолет с глушителем «крутит», остальные почти не пользовались (только если патроны заканчивались). Пулемет... Хорошая штука, но разброс очень большой, я к нему так и не приспособился, так что предпочтительнее автоматы. Ах, да. Еще имеется нож. Он мне так и не понадобился (только ловушки разряжать). Оружие, должен заметить, мы можем использовать как американское, так и то, что состояло на вооружении у вьетнамцев. Естественно, не сразу, новые стволы будут открываться нам постепенно, так что не забудьте, прослушав брифинг, зайти в оружейную комнату и затариться тем, что нам больше подходит для выполнения миссии и больше нравится. Советское оружие «крутит»!

Маленький хинт. Несколько миссий проходят под землей, в пещерах. Тут есть два совета. Во-первых, не забывайте, что у вас имеется фонарик, а то в темноте бродить не прикольно. Во-вторых, чтобы не заблудиться, пользуйтесь правилом правой-левой руки, то есть все время сворачивайте вправо или влево. Правда, разработчикам этот фокус известен, так что они пользуются тем самым, что не выдает, мы и не из таких дырок вылезали ☺.

В общем, как вы понимаете, сюжет, геймплей, атмосфера и оружие мне понравились. Даже очень. Теперь поговорим об остальных составляющих игры.

Красоты нашего «Вьетконга»

Сразу хочу разочаровать, не ожидайте от игры графики второго «Анриша», иначе расстроитесь. Графика неплохая, местами даже весьма, но не более. Ничего суперноваторского в игре нет. Анимация выполнена тоже не на самом высоком уровне, во всяком случае, анимация смерти. Трупы и оружие падают вросли в стену или провалились под землю, в общем, глюки имеются. Модели оружия качественные и исторически достоверные, такими действительно воевали во Вьетнаме. В общем, уро-

вень графики и анимации в игре чуть выше среднего. Правда, как ни странно, это нельзя отнести к минусам, если бы «Вьетконгу» еще и сверхсовременную графику, то пришлось бы я, не вставая, не 18 часов за игрой, а пока не прошел бы или не помер. А если бы выжил, то неделю мучался от вьетнамских снов. Так что претензий высказывать не стану. Да и не ждал никто от этой игры никаких открытий в графическом плане, если честно.

Теперь о наборе, об AI. Да, он есть, более того, он лучше, чем во многих играх. Противники неплохо швыряются гранатами, прыгают за деревьями и камнями, устраивают засады, метко стреляют (но не так, как боты). Это да. Этого не отнять. И спутники наши, на первый взгляд, поражают своей толковостью — и приседают, и летачат вовремя, и стреляют хорошо, и под пули наши особо не лезут. Нет, отлично, но... Было несколько неприятных моментов: во-первых, застревания так и не исчезли, просто встречаться стали реже. Два совета, если ваш спутник не может перепрыгнуть через дерево и толпается на месте, — просто бегите вперед. Начнется стрельба, он вас догонит. А вот то, что товарищи наши так и норовят сунуться поближе рассмотреть брошенную вами гранату, раздражает. Хотя, опять-таки, временами они очень умно прыгают от нее. Непонятно, в общем, такое впечатление, что AI в игре отложен не до конца, то есть в некоторых моментах что наши, что противники — люди как люди, а временами такое творят ☹. Но в любом случае, уровень AI во «Вьетконге» выше среднего, что не может не радовать.



Вот, чуть не забыл, иллюстрация оригинальности AI — обратите внимание на подписанные экран. Видите горящих людей? Это мои товарищи по оружию. Дело было так: пробежал я мимо пылающего вертолета, один из камрадов рванул за мной и... загорелся. Стоит, орет, все смотрят, потом еще один подбежал. Посмотреть. Потом еще. Так и стояли. Долго. А рядом канавка с водой — я проверил, если загорелся, можно в эту яму прыгнуть и погаснешь. Не знаю, чем бы дело закончилось, но мне надоели эти огнепоклонники, я и побегал воевать. Ничего, началось стрельба, порни сразу погосили и бросились мне на выручку. Вот вам и интеллект ☹. К счастью, таких моментов в игре мало, может, потому они и запоминаются. Особенно этот — согласитесь, яркий ☹.

А теперь о том, что меня поразило больше всего, — о музыке. Она не просто хо-

рошо, она великолепна. Ее хочется слушать. Просто музыку, без игры. И она очень напоминает звуки из моих любимых фильмов о Вьетнаме. Просто нет слов. Супер. Наверное, на музыке держится примерно половина атмосферы игры. Но это, как для меня, конечно.

Мульти-пульти

Любителей сетевых баталий могут порадовать — мультиплеер в игре есть! Причем несколько режимов — тут вам и десматч, и тимдесматч, и новый режим, в котором выживший игрок начинает следующий раунд с M-16. В общем, играть



довольно весело. Кроме этого, во «Вьетконге» имеются так называемые «быстрые бои» — это тип мультиплеера без сетки, то есть с ботами. Мне понравилось, попробуйте и вы. Хотя, скажу откровенно, сингл мне импонирует больше, все-таки в сетевых баталиях нет той атмосферы...

Догадаться что...

Ага, естественно, вывод. Итого, так сказать, подведем. Стоит ли брать эту игрушку и тратить на нее время, решать, естественно, вам. Но вы знаете, я не имею дурной привычки хвалить все подряд, а только то, что понравилось. «Вьетконг» мне понравился. Он более честный, чем многие игры, более атмосферный. Более... Не знаю, не оригинальный же?

Я потратил на прохождение игры несколько дней и абсолютно не жалую об этом. Более того, поскольку я был занят «Вьетконгом», мне не досталось пара шутеров, о которых я тоже думал написать, и об этом я тоже не жалую, поскольку уверен, что «Вьетконг» лучше.

Собственно, думаю, на этом можно закончить. И пусть нам не удалось в очередной раз спасти мир, зато не имеет никакого значения. Игро удалось, играть интересно — и это главное.

Да, если хотите получить от игры полное удовольствие, учите английский. Ну, или вы сами знаете что ☺.

Вот! Нолопазд! Помните, количество сейчас на уровень ограничено! Это сделано, судя по всему, чтобы не превратить «Вьетконг» в обычную аркаду. Что ж, в данном случае я ничего не имею против. Реализована задумка нормально, плюс временами есть автосейв после разговора по радию, что значительно облегчает жизнь.

Вот, собственно, и все, на сегодня. Удачно вам в войне, которую не выиграть...

На городском аэродроме обширная историческая экспозиция, в честь надвигающегося Дня Победы. Вы можете собственными глазами увидеть, как выглядели небесные бои в 2-й мировой войне.



Разработчик: Microsoft Game Studios

Издатель: Microsoft

Жанр: Flight-сим

Системные требования: P3-800, 128 МБ RAM, 16 МБ Video, 1278 МБ на диске, joystick (при желании)

же такая возможность предоставляется игроку из вас. Действие игры охватывает период с 1943 по 1945 годы. Но этот сюжет абсолютно нелинейный. Причем, не только ход кампании определяется результатами выполняемой миссии, но и сами испытания не повторяются. В них нет заранее прописанных событий, нет заранее предусмотренных действий. Даже переигрывая одну и ту же миссию, вы каждый раз будете получать разную стартовую схему.

Не спеши — тебя уже ждут...

Итак, полетели! Стоп. Для начала необходимо выяснить, в какой именно самолет



мы садимся. Скорее всего, это будет одна из 18-ти доступных моделей самолетов США, Великобритании или Германии. Это обязательно будет бомбардировщик, штурмовик или истребитель. Какой точно, решайте сами.

U.S. Aircraft: Curtiss P55 Ascender, P-38 Lightning, P-80A Shooting Star (898 км/ч), B-26G Marauder, P-51B, Republic P47-D.

British Aircraft: de Havilland Mosquito B.IV, Vampire, Hawker Typhoon IB, Tempest V, B-25C (Mitchell II), Spitfire Mk.

German Aircraft: Dornier Do 335A-1, Focke-Wulf Fw 190A, Gotha Go 229A-O, Junkers Ju 88A-4, BF 109G-6, Me 262A.

У каждой из стран существуют неповторимые модели самолетов. Чего стоит Gotha Go 229A-O германских «авиалиний». Расскажу один реальный случай, о котором сам прочитал. В апреле 1945 года солдаты США прибыли на один из заводов с очередной проверкой. Впервые в жизни они увидели пилот непохожих на все до этого известные самолета. «Летающие крылья», так их называли, сравнившись с плоским бумерангом. Ультрасовременный внешний вид, мощнейшее вооружение на борту приводит в изумление и в наши дни.

В не меньшей степени заслуживает внимания B-25C (Mitchell II). Этот тяжеловес развивает максимальную скорость до

Тема второй мировой поистине неиссякаема. Во имя экономии места не будем заниматься перечислением значимых игр, созданных (и создаваемых) на данном историческом материале. Поговорим лучше о себе.

Американские войска, так вовремя пришедшие на помощь союзникам, во многом полагаются на свои ВВС. Вероятно, именно этот фактор подтолкнул к созданию многочисленных игр такого плана. Разработки в сфере авиасимов очень даже закономерны и последовательны. Родив хорошую идею и воплотив ее в первом Combat Flight Simulation (CFS), Microsoft вышла на лидирующие позиции. Игра просто ворвалась в жизнь простого геймера, поразив воздушными баталиями, разворачивающимися над просторами Тихого океана. Спустя два года мир симуляторов пополняют свои ряды второй частью CFS. Как и следовало ожидать, улучшенная графика, доработки, касающиеся управления, универсальный редактор миссий и, конечно же, возможность более свободных полетов. Полетов не только над бескрайними просторами океана, но и над территориями США. Любители острых ощущений в один голос кричали, что игра стала культом, хотя бы благодаря вышесказанному редактору. Да-да, если бы не просочившаяся информация о выходе в конце 2002 года третьей, окончательной, части трилогии «Симуляторов Воздушных Боев. Сражения за Европу». А может, это еще не все?



И вот она, новинка, долгожданная и, будем надеяться, незабываемая. Не зря же месяцы напролет гиганты Microsoft Games

Studios убивали над ней время. В любом симуляторе, будь-то авиасим или танковый, будь-то NFS, FIFA или CFS 3, можно отказаться от надоевшей клавиатуры. Привыкать в таком случае придется к joystick'у или рулевому управлению. Рассказано о калибровке я занимаюсь не буду. Лишь замечу, что для полного совершенства при использовании joystick'а понадобятся комбинации четырех кнопок (клава не в счет).

В третьей части игры Microsoft предусмотрена BCE. Хочется создать своего пилота, непохожего на собратьев? Нет ничего проще. Присвоив ему имя и задав направление (пилот бомбардировщика или истребителя) можно спокойно начинать свои атакующие действия. За что будете со временем собирать некоторое количество опыта, повышая skill и награждаясь медалями.



В игре существуют так называемые point'ы (очки), зарабатываемые на прохождении миссий. Игрок, т.е. вы, набравшие очки может использовать на приобретение нового более мощного или более скоростного (каму) что? самолета. А не желаете тратить на самолет — Ок. Повышайте «кумственные способности» пилота. Улучшение пилота увеличивает дальность его обзора и, тем самым, время обнаружения противника. Новшество эту игру вовсе не испортили, а даже наоборот. Хочется надеяться, что это послужит новым скачком в развитии всего авиасимора.

Свою значимость и природную необходимость все воздушные асы доказали еще во времена второй мировой войны. Теперь

438 км/ч. Как бы это бредово не звучало, отлично ведет себя в воздухе и хорошо пилотируется. Крепкий и довольно крупный, надежный в полете B-25C был одним из лучших бомбардировщиков за всю историю сражений. Единственным недостатком, с которым ничего не поделаешь (таковы зако-



ны физики), является его скоростной показатель. И — никогда не денешься — малая маневренность по сравнению с истребителями. А значит, с выбором этого самолета появляется необходимость постоянного присутствия сопровождающего эскорта. В миссиях с сопровождением это роз плюнуть, а во всех остальных как быть?

В британской армии с Gotha Go 229A-О способен сравниться только Lockheed P-80A Shooting Star. На первый взгляд он напоминает миниатюрный «конкорд». Но это не учитывая разницу в несколько десятков раз по скорости. Впервые поднявшись в воздух в январе 1944-го, P-80 стал первым истребителем такого плана, existingим в войне. Ускорение и прочность — это, в общем-то все основные отрицательные моменты P-80A.

Было бы чем отбиваться, а от кого найдется всегда

Одной из основных и, наверное, главных тактических задач пилота является обнаружение и уничтожение вражеских сухопутных транспортных средств. А также бомбардировка неприятельского вооружения. В пункты меню противника входят *пушки, оборудованные огневые установки, вагоны и локомотивы*, расположенные на вражеской территории. Интерес к сражению не ослабевает благодаря каждому взрыву на поле боя, каждой новой модели, появ-



ляющейся в игре. А их, поверьте, немало. В список самых-самых входит:

Jagdpanther Heavy Tank Destroyer — супер-тяжелая боевая единица Германии, оснащенная 128-мм пушкой и техникой противозенитной обороны;

Jagdpanther Heavy Tank Destroyer — аналогичен предыдущему, но с меньшей воздушной артиллерией;

150-мм Howitzer — страшный урон по вражеской эскадрилье (т. е. по нам) и полная незашисненность от пикирования воздушной авиации (т. е. от нас). В принципе, это все, что можно ожидать от этой установки.

Подниматься в воздух в разведывательных целях или готовиться к уничтожению без надлежащей амуниции небезопасно. Отстреливаться приходится тем, что попадает под руку. А под руку в CFS 3 постоянно норовят попасть крупнокалиберные пулеметы, пара ракет «воздух-воздух», с подвесяка «воздух-земля». Под боеприпасы, как мне кажется, выделена большая часть пространства самолета. Есть в игре мелкокалиберные автоматы, с помощью которых можно лишь пугнуть *Opel Blitz*, перевозчиков с линии фронта все: от трупов до амуниции.

Да, вы можете представить себя на месте пилота истребителя или бомбардировщика. Если этого окажется мало, меняем с местами с **наводчиком**. Для тех, кто не в курсе, поясню. Наводчик — человек, сидящий в хвостовой отсеке бомбардировщика с наглухо задранным люком. Его



главная задача заключается в огневой поддержке основного орудия самолета. Итак, сменив насиженное место на стеклянную будку, приступаем к непрерывной пальбе. Надежда хоть как-то заставить врага постепенно угадать. По крайней мере, у многих этого не получалось, включая меня. То ли из-за сильной тряски, то ли благодаря кривому прицелу. Кто его знает.

К большому моему удивлению обнаружил, что *взлетать* в CFS 3 намного легче, чем во втором Иле. Прогрев двигателя, запуск пропеллера, разгон, точка отрыва, набор скорости и высоты. Все вроде идентично. Стоит заметить, что чем больше вы загрузитесь боеприпасами, тем сложнее станет управление в воздухе. Ориентируясь по радару в скором времени находим жертву. Или жертва находил нас. Ну что ж. Боеприпасы с возу — пилоту легче. Особые экстремальщики могут пощекотать нервы погодными условиями и переключателем времени суток. Взлет в полной темноте при проливном дожде и ветре стоит попробовать. А как вы себя чувствуете в кабине, почти полностью покрытой слоем снега? Вот где проявится мастерство и умение пользоваться компасом.

Подлежащие уничтожению

Конечно, заметное превосходство картин в третьей части, по сравнению с двумя первыми, неоспоримо. Вы только взгляните на великолепие воздушного пространства за бортом самолета. Речь



идет о фотографически точно переданных, идеальных формах облаков. Оные, кстати, нужны не только для красоты. Влетаев в плотную гущу конденсированного пара, вы с легкостью уйдете от преследования, сделав, к примеру, «петлю». Ориентируясь по приборам или выбираясь вслепую, совету, не давая неприятелю ни малейшего шанса, брать инициативу в свои руки. Кстати, о приборах. Поклачив на клавише, наткнетесь на незаменимый ряд **F1-F10**. Конечно, проще зайти в controls и подобрать лучшую раскладку. Но на это нет времени. Битва не ждет. Если вы используете вид «за объектом» (т. е. вне кабины), то показатели высоты и скорости необходимы, особенно при маневрах и сложных погодных условиях.

Истребление знакомых (и незнакомых) лиц по **multiplayer** у стало неотъемлемой частью жизни геймеров. Итак, что нам предлагает? Многопользовательский режим также имеет новшества. Помимо отдельных боев, теперь можно будет участвовать в длительных сетевых кампаниях. А выбрав из доступного списка самолетов бомбардировщиков, несколько игроков смогут объединиться в экипаж одной машины. Разве это не супер-р-р? Где и когда еще от действий и мастерства одного будет зависеть жизнь нескольких?



Кажется, игра один из двух основных претендентов на звание «Лучший авиасимулятор». CFS 3 доказал, что небесные поля битв могут быть не менее интересны, разнообразны и правдоподобны, чем земные.

ЯСКР faye@i.com.ua

БЕЗУМНЫЙ МАРКС

Война никогда не меняется. Она приходит и уносит тысячи жизней, превращает в прах все, что мы ценили и любили, выжигает землю волнами пламени от ядерных взрывов, отравляет воздух. Война не меняется. Но и музыка остается все такой же крутой! Рок на руинах мира!

Байка

Когда упали все бомбы, и процветающая страна Америка превратилась в замечательный полигон для гонок крутых парней на быстрых тачках с тяжелыми пушками, пришел конец цивилизации. И правильно! Кому она была нужна такая? Пушки остались! Колеса остались? Осталось!! Выливка осталась? Осталось!!!

Только мало ее.
Вот и дерется друг с другом за бензин, патроны и выливку. Жизнь — вечный рок! Рок на колесах.



Все поселения Пустошей располагаются поблизости от месторождений нефти или колодезей с водой — выливка выливкой, а без воды и бензина ни ты, ни друг твой грузовик не сдвинется с места. Это небольшие, тщательно охраняемые лагеря.

Но есть один город, где жизнь течет по-другому. Единственный настоящий город, выросший на руинах старого мира, — Новый Вавилон. Высокие технологии, уровень жизни, крутые пушки и море бензина и выливки! Но туда еще никто не добрался из наших. Город закрылся наглухо, оставив таких ребят, как мы, в радиоактивной пустыне...

Ну и что?

Разве нам от этого плохо?

Есть я, Рендальф, есть мой друг и водитель — Безумный Маркс. Есть пулемет и дробовик на борту верного «Клопа». Есть где разгуляться: целая пустошь и никаких деревьев — не выедешь по пьяни.

Да вот только не одни мы, «Волки Пустоши», колесим в поисках бензина и самодона по бескрайним просторам. И других придурков за рулем хватает — несколько банд у нас тут болтаются.

Но мы — круче всех!

Маркс и Рендальф

Маркс — лидер «Волков Пустошей» и самый крутой водила из всех, кого я знаю. Доказано опытом — никто из тех, кто гонялся за нами по Пустошам, не смог перехитрить Маркса.

А я стрелок. Пока Маркс крутит баранку, уходя из-под пуль врагов, я разражаю наши обоймы в машины годов.

Вместе мы — одна команда. Этот псих постоянно подбивает меня на приключения — да разве я против?

Банды Пустошей

«Волки Пустошей» — это мы! Не только я и Маркс, но еще и несколько сорвиголов, подминающих пески Пустошей под свои колеса. Базы у нас нет — да и не надо, ведь все Пустоши — наш дом. И наша гонимая трасса.

У нас есть все, что нужно, мы добываем это из разбитых караванов и разграбленных поселений. А где мы находим такие караваны и поселения? Да сами делаем!

И всего две проблемы — где достать выливку и как разграбить Новый Вавилон? Но мы с Марксом их решаем.

«Горящие Головы» — банда головорезов, которая охотится на коньках. Редкостные монстры на огромных тачках с неполющим вооружением. Их в пять раз больше, чем нас, но мы все равно побеждаем их во всех схватках. Одно плохо — говорят, «Горящие Головы» объединились с «Жестящиками». Если это правда, то нам вскоре станет худо.

«Воины Христа» — не банда, а прямо военная организация. Несколько сотен человек, вооруженных и посаженных в приличные калымаги. Они настолько сильны, что не боятся никого, кроме Нового

Системные требования: Windows 98/Me/2000/XP, Pentium 2 400 — Pentium 3 866, 128-156 Мб, видео 3D 16-32 Мб, 1.3-1.5 Гб жесткий диск

Вавилона, — с ним и воюют все время. Иногда они у нас даже покупают барахло, добытое в набегах.

«Жестящики» — обладатели настоящего подземного завода. Там они постоянно производят новые пушки и машины, переделывая любой металлолом. Лидер «Жестящиков» — настоящий религиозный фанатик, на чьем счету не одно ритуальное самоубийство. За это его прозвали Самоделкин. «Жестящики» контролируют территорию вокруг Нового Вавилона и постоянно дерутся с «Воинами Христа», будто бы из-за нефтяных скважин. Но никто не может сказать в точности, что же на уме у Самоделкина.

Новый Вавилон — самый большой город из всех, которые когда-либо были в мире. Непроступные стены, сохранившиеся еще с давних времен; заводы по переработке нефти — это там делают жратву для наших тачек; а еще и настоящее озеро в центре города. Не может столько всего хорошего быть в одном месте! И без нас!

Но мы это исправим.

Тачки

✓ Сначала — о наших.

«Клоп» — багги, снаряженный пулеметом и дробовиком. Авиационный движок и система нитроускорителя делают его очень быстрым и маневренным. Так кувыркаться по ухабам Пустоши, как «Клоп», способны совсем не многие машины. Броня, правда, хлипковатая — Маркс сделал ее из старых мусорных бачков. Но ничего, мы работаем над новой моделью.

«Смерч» — наш проект. Не такая быстрая, как «Клоп», зато помощнее будет, да вооружение посерьезнее. Хотя бы миноукладчик приварить. Да еще вертолетные кресла поставить — зады беречь надобно.

✓ Машины «Волков Пустошей».

«Койот» — разведывательная машина. В настоящих драках не участвует.

«Громовержец» — вот это уже будет потяжелее. Вооружен ракетой и тяжелыми пушками. Сильно бронирован, потому и медлен-



ный. Но скорость особо и не нужна — любой обстрел выдержать может, кроме ракетного. А при поддержке «Койотов» парни в «Громовержцах» способны разнести в пыль все!

✓ Железяки «Воинов Христа».

Про их тачки можно сказать с уверенностью только одно: они зеленые и квад-

ратные. Кто пытался разглядеть получше, того уже с нами нет. Квадратные они из-за многослойной брони, через которую пробиться можно только ракетой. Зеле-



ные — чтобы было проще «растворяться» в сумерках во время вылозов на охоту. Вооружаются, как правило, пушками и пулеметами.

✓ **Копилаты «Горящих Голов».**

«Пирания» — сродни нашему «Койоту». Быстренькая штучка, но уж больно неустойчива из-за скорости.

«Гигант» — стальной верзила, несущий на борту ракетницу. Серьезная штука, но горит так же, как и все остальные тачки.

Крост свои машины эти паки в оранжевый цвет — то ли чтобы в каньонах лучше было прятаться, то ли чтобы раздражать нормальных людей.

✓ **Консервы «Жестянички».**

Синие, как и сами «Жестянички». Поговаривают, что это не краска, а особая броня. Но лучше не трагистся от страха заранее, а наделать в их драндулетах дырок и посмотреть, действительно ли это так. Пушки у фантаков дальнобойные — стоит учитывать.

✓ **Грузовики.**

Динозавры, медленно ползающие по пескам. Все, что нам нужно для жизни, перемещается на грузовиках, и их очень весело грабят! Грузовик почти никогда не отстреливается, брони у него нет, зато охранны — немеренно.

Пушки

Все оружие делится на первичное и вторичное.

Первичное обитает на турели. К нему относятся пулеметы и пушки. Пулеметы играют часто и «кусаются» больно, пушки «гавкают» реже и рвут врагов в перья. Еще есть снайперские пушки с высокой точностью и дальностью — и чудовищной отдачей.

Вторичное располагается по всей машине — где удобно. Это ракеты, с помощью которых Маркс разносит в пыль все, что заставляет болеть его голову с бодуна. Также это мины, едва заметные в пыли подорожки врагам, — главное, самому на свои не влетать. А еще присутствует такая веселая вещь, как гранатомет, — кричит все, во что только попадает, особенно хорош при обстреле конвоев и холмов.

Техническая сторона вопроса

После долгой рекламы всех вкусовостей игрового мира переиди к погружению в оный.

Первое, что надо обязательно запомнить, — эта игра для крутых парней, никакого сохранения на уровне! Не сеиваться

между миссиями можно — это позволит сбере- нечестно накопленные патроны в случае гибели бравого экипажа.

На экране миссии все просто и доступно: задание, карта, кнопка выбора машины и вооружения, кнопка старта миссии, кнопка сохранения.

А затем... Врубает рок и вперед! Все время с нами музыка «Волков Пустоши» — рок радиоактивных земель!

Трехмерная Пустошь, прорисованная и отрендеренная гладенько и пестренько. Дорогу от грязи отличить легко. В небе птички кружатся, высоко — не достать из пушки. Машинок радует исполнением — не пожалели многоугольников на каждый зубчик на колесе, на каждую видимую деталь, вплоть до турели, зеркала заднего вида.

За появлением врагов и контрольными точками миссии легко следить по радару. Количество боеприпасов к оружию буду контролировать я — и сообщать, если оно начнет заканчиваться. Я же напомним и о том, что нашу машину разделяли, как решето, — еще одно дыро, и нам конец.

Управлять машиной придется двумя руками. Акселератор, боковые флэнты, задний ход и ручник находятся на клавиатуре, а вот направление движения и стрельбы задаешь мышью — и стреляешь ею же. Нужно успеть и с машиной управиться, и поменять вторичное оружие по ходу боя. А это не так просто — вывести машину мышью на правильный путь, и ею же целиться и стрелять по врагам. Вот так-то.

Как это бывает

Решили мы как-то с Безумным Марксом выпить. И не просто пивка, а настоящего самогона из кактусов. А аппарата-то и нет. Но прознали мы, что у «Горящих Голов» в наличии таковой имеется.

Гонка была та еще... Ночью, прячась в тени, чтобы не засекли, — а тут Маркс возьми да проведь по свету, лишь бы мне работы добавить! Влетают один за другим трое. Маркс давай виражи выплывать, а я гошетку вдавил до предела и не отпускаю, только стволом вожу. Кричали они чего-то нам, угрожали — три взрыва, и ночь тьма.

Заехали в сарайчик, забрали аппарат. Огляделись — и ходу.

Забрать забрали — хорошо, но надо бы уйти от погони. И в извилистых каньонах начались пляски с «Горящими Головами».

Едем — на радаре двое. За углом, на верное. Маркс на вираж, по стене каньона пошел — и только дымные столбики от выстрелов врагов позади. А они прыжки рванули — сцепиться пришлось, в лобовую атаку с пулеметной стрельбой кидаться. Головы у них «горящие», а думать не научились.

«Кноп» кувирком, «Оловы» тоже, но мы раньше встали на колеса. А они не встали вообще — очередь, и все.

Едем к воротам — закрыто. Давай привратника искать. Нашелся быстро, да и другой парочку прихватил. Ну тут уже я патроны беречь не стал — уташил их из дробовика, вот тебе и весь каз.

Открываем ворота — там «Гигант» с каким-то уродом за рулем.

Избавили человека от страданий и вырвали, сжигая погоню и засады в пепел.

Написли тогда ребята самогону — и давай гонки устраивать без оружия через уйм контрольных ворот. Вот тут-то Маркс и проявил себя. Врезал нитро с самого старта — машина полетела под колеса «Громовержцев», сбиваю его-то — и выкатилась на дорогу. И давай опять по стенкам, через ухабы, подрезая соперников, сбивая их под откос. Я едва успевал говорить Марксу, где контрольные точки, — а под финиш мы и вовсе пришли раньше, упав с какого-то холма. И тут «Горящие Головы!» Засоду устроили, все им аппарат покоя не давал. А у нас пушки выключены. Я пока настроил, парочка наших полела. Не самые лучшие моменты в жизни — под шквальным огнем чинить тобой же разобранную пушку. Но мы вытирли, и минувлодчик достался нам.

Конвой мы здорово обокрали — подрубил мост из пулемета, он возмил до рухля. Дальноточный в обход, а мы тут как тут, обстреливали машины и тормозили в двух шагах от базы «Горящих». Подскокнул подкрепление — и начался рок-н-ролл: пелли Маркса, да мои мины под колеса гоним...

И все эти сватки — на каком-нибудь километре прямого пути. Да и на ста метрах кружились, как бешеные. Главное — это скорость и желание выпить.

А лучше — выпить еще.

Заключение

Перевью рассказ Рендальфа, хочу до- бавить, что существует и английская версия игры и называется она **Bandits: Phoenix Rising**. Созданная не переводом, а оригиналом, созданным в Швеции. И следы ее присутствия можно заметить и в русской версии. Например, «Горящие Головы» называются Burning Pumpkins, и на воротах их без носенные пылающие тыквы. Вот так. Но играть я все-таки советую в русскую версию. Перевод создает особенный колорит игры.

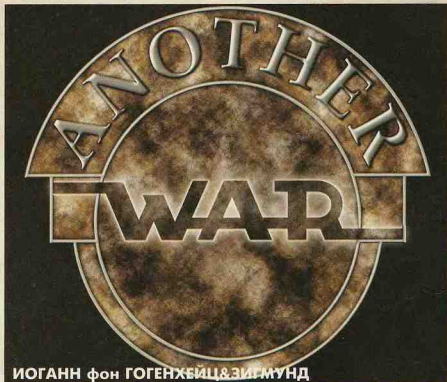
И совершенно заключение. Игра хороша по динамике, производит очень мощное впечатление, настолько, что сидя за компь-



ютером, вертишься, как будто и вправду сидишь на месте водителя или стрелка. Интересно, на какую новую миссию забросит Маркса и Рендальфа сюжет — где они будут нипаиваться и в кого стрелять? Какая дорога приведет их в Новая Вилония?

И когда же наконец кончится похмелье у Рендальфа?

Редакция благодарит компанию «Мультитрейд» за любезно предоставленный диск.



ИОГАНН фон ГОГЕНХЕЙЦ & ЗИГМУНД

Снова и снова разработчики и издатель игр возвращаются ко второй мировой войне. Вот и Mirage interactive идет по этому же пути. Сначала был шутер Mortyr, а теперь РПГ **Another War**. Посмотрим, насколько у польских разработчиков получилось их новое творение.

Никто не забыл, ничто не забыто!

Поди туда, не знаю куда, возьми то, не знаю что

В подшефном центральному отделению ДЗБР «Два Хороших, Мертвых, Рыжих Гнома» нынче было не протолкнуться. Только-только закончилась смена, агенты повалили в кафешку. Вот Ранда достаточно удачно маскируется под монашку, неподалеку вразвалочку раздал автографы поклонникам амбал Mapiak. В самом центре кафе тихо пили чай Gluk с Kertis'ом. Драка была в самом разгаре, наш столлик ничем не отличался от десятков таких же друтик. За ним шли привешившие всем пьяные разговоры — все как и везде.



— А знаете, был тут со мной такой случай... Так вот, после этого я чуть было не бросил пить.

Сотрудники ДЗБР или, проще говоря, собутыльники заступили:

- Это как? Расскажи!
- Да, расскажи нам!
- Ты не пил? Почему?

Иоганн ухнул пивной кружкой о стол, прикомкнул губами. Откинулся на спинку стула. Пиво не заканчивалось, но уже начинало «покусывать» в голову. Речь камида приобретала необыкновенно пафосный и проникновенный характер. Однако никто не злился — все знали, что это качество не раз и не два спасало ему жизнь.

— Это долгая история. Она началась в маленьком французском городке. Там появился Он. Он пришел из нигкуда. Нам неизвестно, что он искал. Если интересно, послушайте, как все было.

На этом месте самообладание вместе с координацией его покинули. Несчастный Иоганн рухнул на дощатый пол заведения. Мысли путались... Бросить пить. Одна эта мысль казалась ему теперь просто-таки кошмарной. А тогда... Тогда он всерьез призадумался о целесообразности употребления алкогольных напитков в целом и человеческого бытия в частности.

Как ним уже отмечалось, Mirage interactive не впервые разрабатывает игры о второй мировой. Первопроходцем был Mortyr, шутер от первого лица. Но девелоперы решили эксплуатировать тему до победного конца и запустили проект Another War. Правда, в отличие от своей предшественницы, нам предлагают не шутер, а нечто иное. Попробуем разобраться что!

«Нур фюр партизенов» — гласила надпись на двери. Да кем они себя, блин, возманили? В наше время это называется ни много ни мало «дискриминация по социальной принадлежности». Зигмунд аж расстроился от такой несправедливости. Иоганну было куда проще. Немецкому в школе он предпочитал «орлянку», а посему языка не знал и в данный момент служил в армии. Так что все надписи ему были до лампочки Ильича. Зигмунд примерился. Затем четким ударом кованого сапога грохнул дверь. То отозвалась турки-экин и вывалился внутрь. «Чувству-

Разработчик: Mirage interactive
Издатель: Ceneqa
Издатель на территории Украины: Multitrade

Жанр: RPG

Системные требования: процессор 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, видеокарта 8 Мб, CD-ROM x4, 1.3 Гб на жестком диске

ется нога профессионала», — прокомментировал Иоганн. «Что-то есть», — пробубнил Зигмунд в ответ и, пригнувшись, вошел внутрь. Эх, ластит ему Иоганн. Но что называется, поперло. Нахлынула волна романтических воспоминаний. Первая выбитая дверь, опять же, вспомнился. Прекрасная кованая дверь в главном рандовском бункере. Эх, было дело. «Зигмунд», — тихо позвал Иоганн. Кадет поднял глаза и тихо обонял. Перед ним стоял собственной персоной Ранд Ваткович. Шеф стащил с ноги галошу и вдохновенно грюкнул ею по столу.

— Я вам покажу рандову мать!

Стол хрустнул и развалился на две симметричные половины. Стопки со свежими отчетами белыми голубями разлетелись по всей комнате. Паркет бункера покрылся ровным букашным слоем. Зигмунд с Иоганном аж почувствовались, а Ранд продолжал бушевать. Да, сегодня он был явно в ударе. Ради подобных моментов стоило жить. Кадеты выткнули по фронт и с замиранием сердца ожидали продолжения банкета.

— Значит так, не будет до понедельника (подчеркиваю — по-недельни-ка!) отчета, уволю из ДЗБР по собственному желанию.



Это был удар в спину ниже пояса! Колени предательски подкосились, подпрыжки затряслись, а по спине пробежал табун мухорок. Вот здесь бровные гусары перелугались не на шутку.

— По чьему собственному?! — одновременно выдохнули они.

— По моему собственному!! — оборвал шеф.

— Нет, шеф, только не это!!! — наперебой стонали они.

— Я начну пить и хорошо учиться! — кричал Иоганн.

— А я — сдавать все отчеты за неделю до выхода игры, — вторил ему Зигмунд.

— Идите вы, оба (але, гараж!). Первое апреля было ровно месяц назад!

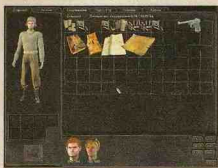
— Ранд, ты страшный человек!

— Нет, я просто не побрился с утра. Сабодный!

Мы развернулись и хмуро потопали к выходу...

Действие «Другой войны» происходит в оккупированной Франции. Как настоящий

друг Пьера, Зигмунд не мог не явиться на зов старого товарища. Ни о чем не спрашивая, на первом же попавшем грузовике он прибывает в маленький французский городок Аннет. Как выяснилось, ждал его не только Пьер. Разговор получился недолгим, но очень плодотворным. Оказалось, что за Пьером охотятся гитлеровцы. Они надеются



отобрать у него карту, указывающую на местоположение какого-то мощного мистического артефакта, способного стать тем самым секретным оружием, которое так долго искал Гитлер. И только Пьер собрался рассказать, что же собой представляет этот артефакт, как ногрнули эсэсовцы во главе с генералом. Друзей отпустили и кинули в подземелье. С этого момента и начинаются Ваши приключения в Another War. Неплохое начало, как считаете?

Зигмунд очнулся, попытался пошевелить конечностями, безрезультатно: «Господи, какой придурок догадался уронить на меня бетонную плиту!» С трудом отлепил одно веко от второго, а третье от нар. «Ежедневно ваши... нары и параша», — тотчас же всплыла в память. Сел. Через все лицо пролегла глубокая вмятина. Хотелось кушать, оказаться на свободе, дать кому-то в морду, наконец. Оптимальным решением было совершить приятное с полезным. Начнем с реконструкции на местности! Помимо унитазов и прочих предметов домашнего обихода, в «камере» имелись полусгнивший ящик с картошкой и нож, плюс за дверью маячил охранник. Переоценить глупость охранника и людей, оставшихся в камере нож, было очень сложно. Наступило время воздать им должное. Зигмунд подошел к двери и писклявым зычным голосом завел «Интернационал». Не прошло и пяти секунд, как заинтересованный взгляд охранника проник в комнату. «Не люблю вулгаристов», — бормотал Зигмунд, обыскивая карманы еще теплого фрица.

По жанровой принадлежности «Другую войну» с огромной долей уверенности можно назвать интерактивной книгой. Книгой, которая описывает другую мировую войну. Даже не потому, что ее сюжет уж слишком фантастичен. Просто разработчики описывают то, что осталось за кадром. Даже главные герои здесь другие. Не такие, какими их привыкли видеть. Разношерстная многонациональная компания: немец, югослав, русский, девушка неизвестной национальности, поляк и НРС-француз Пьер. **Иоганн** — яркий пример того, что далеко не все немцы готовы были идти убивать других людей за эфемерный бред о жизненном

пространстве. **Иво** — доблестный партизан Югославского сопротивления, по совместительству чемпион по «басбюле» и «литрболу». **Иван** — силач в непренной русской ушанке. Девятикратный герой Советского Союза. Орденами увешан, что тот генсек из компартии. Или елка новогодняя. Попадает в группу с лютыми булками водки, если не ошибаюсь. **Мануэла Хупала-Пруква** — надежда ночи. По сути — нимфоманка, содержания и приживалка в одном лице. Воистину роковая женщина. Ну и на закуску — **Зигмунд**. Рецидивист, пройда и алкаш. Наш человек, в общем! Если сливовый напиток является эссенцией славянской души, то главный герой игры — ее собирательный образ. В нем сконцентрированы абсолютно все черты, характерные для людей, проживающих на нашей (этой) одной четвертой земной поверхности. Еще один общий штрих: все как один — редкие алкаши. Возможно, их дружба зиждется именно на этом.

По правилам похищения первый ящик сливы должен был стать своеобразным жестом «доброй воли». Первым заносом. Первым шагом на пути к освобождению, сотрудничеству и процветанию. Тем более, трактирщик, судя по внешнему виду склада, понес серьезные убытки. И все бы хорошо, вот только Иво заботы не оценил. И с освобождением своим никак не соглашался. Будучи помещенным в погреб со сливницей, держался молодцом. И выглядел самым состливым заложником в мире! Как истинный ДЗВРщик, даже «плыный в зюзу», продолжал сражаться, подобно десяти разгневанным хомьям. Чудесным образом сопротивлялся из последних сил. Упирался, норовил сбить с ног, ставил подножки. В конце концов, измозил мне всю форму сливницей и ревунал по шву гимнастерки. Пришлось ткнуть его, чтоб успокоился, но куда там.



— Помни, никто не ожидает прихода югославских партизан. Слышишь?! Никто!

— Да кому они нужны, эти югославские партизаны?!

Затем разговор приобрел чисто философский характер.

— Таким, как ты — не место среди нас!

— Иво, учти, стоимость гимнастерки вычту из премиальных, бля!

Как и любая другая уважающая себя команда разработчиков, Miroir interactive работала для своего проекта особую, отличную от других игр, ролевую систему. В ней Вам предоставляется возможность выбрать из трех классов персонажей одного: силача, вора и интеллектуала. Определившись с клас-

сом, Вы получаете набор специальных возможностей, некоторые ограничения в навыках и семь характеристик [сила, ловкость, интеллект, выносливость, обаяние, скорость и удача], по которым можно раскидать еще четыре добавочных очка. По ходу игры эти параметры прораскиваются так же, как и навыки (ради интереса довел интеллектуалу силу до двадцати, а конца края ее совершенствованию не выдать).

Отдельно стоит поговорить о том, какие специальные возможности предусмотрены у каждого класса.

✓ Силач.

Бегун — позволяет мгновенно переноситься по местности в пределах экрана.

Отбрасывание гранат — название говорит само за себя, герой может отшвырнуть обратно упавшую рядом гранату.



Черный юмор — Вы думали от смеха не умирают? Как бы не так! В игре Вам докажут обратное: отпустили шутку — и готова пара свеженьких трутов.

Чертюва мельница — если у Вас в руках это ружье, а вокруг толпится множество вражин, смело хватайте его за ствол и делайте разворот. Приты у них после знакомства с прикладом, явно поубавится.

Ругань — чего не сделаешь ради друзей, можно даже отвлечь огонь на себя, нецензурно высказавшись по поводу вражеского офицера.

Ярость — и Ваш герой становится воплощением берсерком, даже не нужно искать мухоморы J. В ярости он наносит больший урон.

Отбрасывающий удар — позволяет одним ударом отшвырнуть противника на пару метров назад.

Обезоруживание — ну это же «силач», ему проще убить противника, записав его в рукопашной. А с этим умением и винтовка в руках врага — не помеха! Есть винтовка, удар, нет винтовки.

✓ Вор.

Дымовая завеса — в ней можно спрятаться, работает только если есть дымовая граната.

Скрытность — герой закрывает глаза и шепчет: «Меня не видно, меня не видно...» Иногда действительно работает.

Минер — не обязательно убегать от врага без оглядки, можно оставить ему небольшой сюрприз в виде такой ма-а-а-аленькой, но опасной мины. Соответственно, требуется наличие этой мины в инвентаре.

Сапер — позволяет пополнять свой боезапас за счет ловушек, расставленных врагом.

Паника — таким образом хорошо пугать врага, все бегает, не понимая, что происходит. И никто не подозревает, что виновник всего этого бедлама находится у них под носом.

Снайпер — кто считает, что нет ничего надежнее хорошего шума и крепких купалов? Вам определенно нужно играть «спасачом», остальные уже, наверно, догадались,



что данный навык позволит герою стрелять из винтовки с оптическим прицелом дальше и точнее.

Отпугивание — крепкая дубинка и этот навык — вот все, что Вам нужно для того, чтобы никто не заметил исчезновения охраны на посту.

Приманка — использовать резинового утенка в качестве ловушки для кошек? Где-то у же такое видел, только там был не утенок, а бумдипчик...

✓ Интеллектуал.

Разведка — при наличии бинокля позволяет лучше разведать будущее поле боя.

Хаос — что-то в Вас есть такое... Вызывающее дезорганизованность противника — вместо того, чтобы целиться в героя, они стреляют куда попало.

Офицер — насмотревшись фильмов о войне (той же «Цельнометаллической оболочке»), Вам удалось проникнуться командным духом. И теперь стоит только зыркнуть на своих товарищей, как они с умноженным свистом начинают изничтожать врага, нанося ему вдвое большие повреждения.

Дезинформация — позволяет превратить разговоры врага в испорченный телефон. В итоге, во время боя, вместо того, чтобы стрелять в Вас, они примут за врага кого-то из своих.

Артиллерия — да, интеллектуал — парень не промах; используя это умение, он может направить огонь артиллерии противника на их же позиции.

Настоящий полковник — соратник совсем обесценился или настолько изранен, что не может воевать, когда его помощь так необходима? Для Вас это не проблема: достаточно повысить голос, и он бросит стенона и вступит в бой.

Уграный огонь — тренер хоккейной команды отдал бы руку за такого капитана команды, как Вы. Ведь только Вам под силу заставить своих помощников стрелять одновременно с Вами, разноразно врага в ключа. Вот бы еще на коньках научиться стоять...

Отступление — иногда Ваши товарищи настолько увлекаются боем, что не замечают ран и погибают «за просто так». Но ес-

ли скомандовать «отступление», то они постараются убраться подальше от врага и подлечиться.

В Югославии наткнулись на Риббентропа — на редкость злобный тип. Комплекс неполноценности он воево пытался компенсировать синдромом превосходства. На сближение не шел. На вопрос: «Герр Риббентроп, а кто у вас в подвале воет?», в зависимости от хризами, отвечал либо: «Не фаше тело», либо: «Они не вовремя сдали отчеты». Издевался, хамил и пытался стрелять сигаретой. Когда ему возражали, начинал хамить еще сильнее и стрелять из автомата. Мы с Иоганном сразу сумели, что дело нечисто. И ничуть не удивились, когда при попытке лнуть его стальной остов ногами, Иоганн ошарашался о надписи «powered by M...». Продолжение фразы, правда, прочитать так и не удалось.

В игре присутствует целая куча разнообразнейшей одежды. Проблема заключается в том, что напильник их можно лишь на ольтер эго, то есть главного героя. А на остальных «партийных» — ни в кокую. Оружью — сколько угодно, лишь бы статус позволял. Идиотский ход этот можно объяснить разве что попыткой сохранить колорит. Вот только стоит ли ушанка Иоганна подобных ограничений...

На этом неприятности с партией не заканчиваются. Управлять, опять-таки, можно



лишь «главным» героем. Все остальные делают то, что захотят. В итоге, налетят и иногда напрочь отказываются стрелять по противнику. Бастуют! Ты вали фризера да френдов охорай! Короче говоря, никем иным, кроме как вычленим животным, среднеазиатского участника партии назвать нельзя. Мало того, что специальными возможностями они практически не пользуются, так еще и стреляют не всегда. А если и стреляют, то не слишком сильно. А если сильно, то своих задевают ничуть не меньше, а очень часто даже больше, нежели чужих. И что ты с таким бойцом поделаешь? Враги, правда, тоже хороши. Могут стоять истуканом, получая все новые и новые порции свинца. Конечно, ругать разработчиков хорошо, но AI от этого не поумнеет. Остается надеяться, что в дальнейшем они улучшат логику NPC.

Очень своеобразный в «Другой войне» контроль персонажей. Маневрировать можно воево. Например, попадаешь в неслабую такую зоворуху. Когда видишь, что приближуют, кладеши паузу. Затем отпускаешь и сразу же вызываешь инвентарь. Лечим полумертвого обормота (обормотку). Или еще до уловка, для снайпера. Как известно, снай-

пер, обладающий достаточной меткостью, хорошей винтовкой, а если еще и удача к нему благосклонна, является очень грозным противником. Потому как «валит» он через весь экран и очень метко. С его помощью большую часть игры можно пройти, практически не встраивая в крупные разборки. Завидев противника, тут же зажимаем паузу и при помощи **CTRL + Left Mouse** (на противнике) спускаем курок. Отпускаем паузу. После порции свинца вражину умирает либо моментально, либо спустя пару секунд — от кур остальных членов партии.

В Охельхаймсдорфе вдруг возникло непредвиденное препятствие. Партия срочно потребовалась эротичное нижнее белье.

— Это такие нужны, — Мануэла ткнула пальцем в одну из позиций заспаленного каталогов.

— Ты того, не порть литературу! — слышном дорого обошелся Зигмунд раритетный экземпляр *Victoria's secret*. Несмотря на то, что после регистрации в Инете он выслался бесплатно, существовали препятствия, не менее серьезные, нежели оплата. Почтальоны ведь — тоже мужчины. Вот и этот талмуд был выбран прямо из рук одного заревавшегося «лечкина». Незадачливый госслужащий еще и за телефонные счета по ушанке получил. А нечего их накручивать!

— Иво, ну достань величию, ну что тебе стоит?

Иво мялся, тупился, на губах его возникали пухляки, однако соглашаться он не собирался. Делать нечего, пришлось применить старое, испытанное средство. Иоганн со словесной уже выходил на финишную прямую. Судя по его бестыжным белесым глазкам, выливать в одиночестве он не чурался. Вот и прекрасно, это давало нам дополнительные козыри. В состоянии алкогольного опьянения бюргер обрел востину чудовищную убедительность, Иво же во имя большой и чистой любви прекрасной половинки был готов на любой подвиг, окромя разве что Агвиевых кошачен. Главное — не перборщить со словесной, иначе все банально нахлопается. Закончилось бы братанием наших, крепким снам и тяжелым похмельем.



ный синдром! Ни о каких подвигах, почетное дело, речь бы ни шла.

Лишь приставившись на пару минут, замечешь, какая вокруг красота. Маленький французский городишко, двусторонние домики с забавными ставнями, старый фонтан в центре площади — все смотрится очень гармонично. И не удивительно, ведь все пейзажи были созданы в Maya 3D и потом отрецендены в изометрическое изображение. Раз-

работники потратили много времени на создание правдоподобных локаций и вышло у них, надо признать, все хорошо. Но как обычно, без кружков тормозной жидкости в бочке пива. К примеру, в Ленинграде спрятали предметы, лежащих на снегу, вгоняют в ступор, а чуть позже начинают вызывать тихий ужас и желание оказаться от дальнейшего путешествия. Но это уже издержки производства — разработчики из Mirage interactive специально поскорей выпустить игру на рынок, при этом являясь своего репутацией. Вообще, графика оставила о себе довольно приятные впечатления, она чем-то напоминает Baldurs Gate.

Теперь речь пойдет об одной из самых проработанных игрной игры — о звуке. От саунда Аннет через Охельхеймдорф и до старого Ленинграда Вы будете постоянно находиться под впечатлением от музыкального сопровождения Another War. В различной обстановке она разная: в баре на пианино играет тапер, в тюремном подземелье неприемлемая музыка прерывается криками терзаемых заключенных. Иногда она звучит громко, привлекая к себе внимание, иногда тихо, позволяя сосредоточиться на игровом процессе. Но никогда не надоедает настолько, чтобы появилось желание ее отключить. Также отлично выполнено озвучка различных действий. Выстрел из ружья похож на выстрел из ружья, падеба из пистолета — на падебу из пистолета. И даже почти преодолен болезнью анимов релюгов ич, в которых очень быстро приедаются фразы, повторяе-

мые спутниками главного героя. В Another War существует несколько различных вариантов одного выражения, и оно не так быстро надоедает. В принципе, уже одно звуковое оформление позволило создать общий настрой игры. Задать эмоциональную окраску каждого эпизода, сделав его более живым и близким нашему человеку.

Иоганн мирно посапывал под краном бочка, он свято выполнял данное шефу обещание и уже вторую неделю буквально не просыхал. За это время двухсотлитровая посудина опустела почти наполовину. Поначалу он протестовал против нарушения Женевской конвенции, затем неустовных отношений в рядах ДЗВР. Его сменил протест по поводу превышения полномочий верхаки Департамента. Последние две недели Иоганн объявил мокрую голодовку в связи с введением американских войск в Ирак. Мирный сон не мог прервать даже неестественное положение кисти, сжимающей огромное кружжко. Зигмунд тихо подражал к телу. Старый вожа, он не мог не подутьти над товарищем: «где ключи от танка?» Фог Генкей и ухом не повел. «Курсант! Встать! Равнение на Ронди!» Тепло рефлекторно равнялось вверх, вытянулось и замерло «по струнке». Сам «курсант», не приходя в сознание, являл: «Служу ДЗВР!» Его состояние выдало только покачивающееся под действием сквозняка тело. «Вольно!» — рефлекски отпустили, и он грохнулся на пол. «Плишки точки олопы!» — задумался Зигмунд, подглядывая то на бонок, то на кружжко.

Итоги подведем. Релевухой игру можно назвать лишь с некоторой натяжкой. Характеристики, статус и экспа встречаются нынче не только в RPG. Да и к линейности есть очень большие претензии. Отличия в прохождении за разные классы носят чисто косметический характер и приключаются уже очень редко. Игра состоит как бы из трех частей. Начинается она как релевуха: характер, поговорить, себя показать, на других посмотреть. Уже в Югославии запускается квест «пойди туда, принеси то». После Германии игра сваливается на банальный hack'n'slash. Им и заканчивается. А впрочем, какая разница? Будучи продуктом экстра-класса по графике и геймлею, в АВ тем не менее, классно раскрыты отношения между людьми. Конеч вышед довольно-таки симозным. Неприятный осадок после себя он оставил даже боольш, нежели постоянные вориачи геймлея. Быть может, они решили оставить все «споденное» на десерт — ведь уже анонсировано продолжение. Но, по-моему, ребята не ушли один факт — кое-кто вторую часть может просто не купить.

И напоследок парочка хитростей. В окне опции. При нажатом Shift набрать. Затем Shift опустить...
NONIT — бессмертие в боях и командах.
AMMO — бесконечные боеприпасы.
EXP — экспа по 2000.
HEAL — лечение.
MONEY — денег дают.



ВЕСНА, ЛЮБОВЬ И ТРИ ТОЧКИ...



С 20 марта по 20 апреля Компьютерная Академия ПЛАГ проводит Первый Всеукраинский Открытый чемпионат по компьютерной графике и анимации «Весна, любовь и три точки...». Участие в чемпионате могут студенты, школьники, увлекающиеся графикой и анимацией, дизайном, рекламой, интернетом. Возраст участников не ограничен!

Это глобальное мероприятие организовано для поддержки творческой молодежи Украины, популяризации компьютерных технологий и нацелено на повышение престижа этой актуальной деятельности!

Региональные чемпионаты будут проводиться в 16 городах Украины (Донецке, Одессе, Днепродзержинске, Харькове, Мариуполе, Николаеве, Ровне, Полтаве, Запорожье и Киеве).

Работы победителей региональных туров примут участие в финальном чемпионате в Киеве и получат призы от спонсоров!

На чемпионат принимаются авторские работы на тему «Весна, любовь и три точки...», выполненные в любых графических или анимационных форматах (Flash, 3D, MAX, Maya, Corel, Photo Shop, Adobe Photoshop и др.). Срок сдачи работ установлен до 20.04.2004 (заканчивается отсрочка!).

Вы сможете победить в следующих номинациях:

1. Анимация (мультипликация, презентация, арт, заставки, рекламные ролики)
2. Графика (дизайнерские работы, арт, коллажи, открытки, комиксы, рисунки, карикатуры)
3. Web-дизайн (сайты, баннеры)
4. Дополнительные номинации: лучший креатив, лучший дизайн, нестандартный дизайн, разработка меню, лучший журнал на «Удачный выбор», разработка Бингода для спортивного ВР клуба «Юнайт», серия Flash-мультиков для «Смарт», видео ролики для радио «Смарт-FM», разработка дизайна для театра кинофилм Т.Т. Шевченко.

Компьютерная Академия «ПЛАГ» выделяла номинацию «Лучшая работа преподавателя» и «Лучшая работа студента!». К оценке работ будут приглашены специалисты Украины в области компьютерной графики и анимации. Итоги Чемпионата будут подведены с 23 по 26 апреля на выставочной выставке в Экспо-Донецке. Там же 25 апреля состоится награждение победителей!

Принимайте участие! Победитель Чемпионата тура ждет призы от наших друзей партнеров, уступили которых пожелают или и наши студенты! Персональный компьютер предоставляется лучшим компьютерным талантам «Бригады Спортивный ВР клуб «Юнайт» выдает победителю 2000 руб. клубной карточки и денежным вознаграждением на VIP-услугу. Творческое агентство «Де Тур» дарит две путевки в столицу Венгрии «Будапешт» Журнал «Удачный выбор» предлагает контракт на работу! Творческому таланту Т.Т. Шевченко отменил победителю приглашенным билетом на поезд в «Миланский» зал на все премьеры на протяжении года в Компьютерной Академии «ПЛАГ» тренеры смогут получить шанс обучения по любым дисциплинам!

Принимайте участие и эти призы будут Ваши!

Номинация: Анимация Графика Web-дизайн

Призы: Персональный компьютер от... SPARK Две путевки в Будапешт от... DE TUR Золотая клубная карточка от... JAGUAR CAPMAT	Дополнительные номинации: Напиток обложки для регионального журнала «Удачный выбор» Бингод для ВР клуба «JAGUAR» Приз - «денежный кошелек» (100 у.е.) на VIP-услугу Серия Flash-мультиков для «Смарт» - пиво чемпионата!
--	---

Информационные спонсоры:

«ВНП», «Удачный выбор», «Панорама», «Мой компьютер», «Житские мелочи», «Вечерний Донецк», «Доббас», «12 канал «Рабочий стол», «GALA-радио», «Спорт-FM», «ТРК-Новый канал», «Наше радио», «Донецкие новости»
Донецкий городской портал: www.dnppr.net.ua

Донецк т. (062) 381-38-15 championship@ukr.net

Часто задаваемые вопросы:

1. Как принять участие в чемпионате? (Ее можно взять в любой филиал Компьютерной Академии «ПЛАГ» или скачать с сайта www.igrogad.com.ua)
2. Заплатить анкету анкет по своим работам. Вы можете сдать в приемную Филиала Компьютерной Академии «ПЛАГ», или выслать по электронной почте на e-mail: championship@dnppr.net (номер письма до 1000).
3. На чемпионат принимаются работы в следующих форматах: jpg, bmp, eps, wmf. Носители - дискеты и жесткие диски.
4. Графические и анимационные работы представляются на чемпионат должны быть на тему «Весна, любовь и три точки...».
5. В данном случае «Три точки» выступают как символ свободного творчества.
6. Могут ли участвовать в чемпионате мои друзья, один из них живет в Днепродзержинске, а другой в Москве?
7. Да могут. Вы можете могут принять участие все желающие независимо места проживания.
8. Как победить и получить призы?
9. При подведении итогов и определении победителя будет участвовать жюри жюри и жюри, приславших на финалы свои работы чемпионы, а также сами участники чемпионата. Финал регионального тура в Донецке пройдет в выставочном комплексе «Экспо-Донецк» с 23 по 26 апреля.
10. Контакты
11. E-mail для общих вопросов: academy@ukr.net
12. E-mail для заявок работ: championship@dnppr.net (номер письма до 1000)
13. Телефон для справок: (062) 381-36-15, (0622) 90-80-34 (по режимам см. на сайте)
14. www.igrogad.com
15. www.dnppr.net

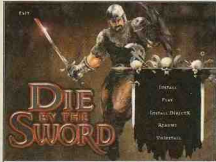
После того, как Кертис с Глюком исследовали здание «Анкава», в отделе музея, возле стенда родоначальника этого направления в игротроительстве, день и ночь толпятся посетители. Познакомьтесь и вы с этапами большого пути.

Василий КРАСНОВ aka Dread King Maudr

DIE BY THE SWORD

Однажды вечером...

В Игрограде стоял обычный весенний вечер. Солнце уже село, а я шел по широким и хорошо освещенным тысячами неоновых огней улицам из Университета, где я провел весь день, домой. Народа в центре города было, как обычно, много. Внезапно над головами прохожих раздался



рев двигателей и над улицей промчались три антигравитационных мотоцикла. Сначала я подумал, что это какие-то хулиганы, но потом с опозданием узнал в удаляющихся лихачах агентов Департамента Защиты Виртуальной Реальности, наверняка спешащих на очередное задание. Да, ДЗВР — это вам не просто так! Все студенты в нашей группе мечтают после окончания Университета поехать в Департамент. Еще бы, быть агентом — это и интересно, и почетно, да и девушки к молодым людям в форме защитников Виртуальной Реальности так и липнут ☺.

Ноторпливо обдумывая другие достоинства службы в Департаменте, я и сам не заметил, как свернул с главной улицы на боковую. Когда я вышел из задумчивости, то обнаружил, что стою в безлюдном и темном переулке. По правую сторону от меня в стене виднелась еле раз-

личимая обитая железом дверь. Над ней были начертаны какие-то письмена, которые мне совершенно ни о чем не говорили, а чуть ниже прибита табличка. Приглядевшись, я прочитал следующее: «Новостройка Die by the Sword, 1998 год. Статус: не обследована. Закрыта для посещения».

Моему удивлению в тот момент не было границ! Я знал, что приблизительно находится возле квартала файтинг-адвенчур, а это здание возведено здесь очень давно, но по каким-то загадочным причинам так и осталось необследованным на прочность агентами департамента.

Странная мысль мелькнула у меня в голове, и все решилось — рука невольно потянулась к двери, та поддавалась легкому толчку и гостеприимно распахнулась. Затаяв дыхание, я шагнул в темноту, из которой доносился запах...

...дыма от костра и жарящейся дичи кружил мне голову, приятно щекотал ноздри



и заставлял урчать мой бедный желудок, который не видел нормальной пищи уже неделю. Рядом со мной была Майя, моя боевая подруга.

Разработчик игры: Tantrum
Разработчик технологии VSIM: Tre-yarch

Издатель: Interplay

Жанр: Fighting-adventure

Системные требования: P-150, 16 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель (желательно)

Дата выхода: 1998

Мы развели костер в центре круга стоящих камней. Друиды называют такие места Стоунхенджами. Некоторые суеверные люди считают, что среди этих камней можно чувствовать себя в безопасности от многих существ, встреча с которыми не желательна для простого путника. Особенно ночью. Хотя я и не был простым путником (об этом вам может повествовать мой меч, да, этот самый, что у меня в руке), но рисковать напрасно может только глупец.

Внезапно из темноты, царившей за пределами круга, высочилось маленькое и юркое создание с копытом в лапах. Роста в нем было не больше трех футов, на теле росла синяя шерсть, а плечи венчала голова с вытянутой мордой и торчащими на макушке ушами. Кобылда? Ловко передвигаясь, дико



вереща и вращая глазами, творь подбежала к нам и начала угрожающе подпрыгивать и визжать. Мы с Майей переглянулись, затем, сжав рукоять меча, я с криком бросился на кобылда, а он тут же пустился наутек. Как выяснилось потом, решив преследовать нахала, я совершил большую ошибку...

Приключения начинаются!

Die by the Sword — игра уникальная.

И это не только потому, что она является идейным предшественником всех fighting-adventure, и именно она задала каноны этого жанра.

Дело в том, что вся физика в этой игре создавалась на основе оригинальной технологии движений **VSIM**, которая обеспечивает реалистичное изображение сражений и движений персонажей. Забудьте нереально быструю скорость, способность высоко и далеко прыгать в Quake III, выкиньте из головы разные комбо, которые делаются при помощи нескольких кнопок. Если вы решили поиграть в DBTS, вам придется учиться всему заново, но уже в других условиях и по другим правилам.

Главный герой игры, в полном обмундировании, медленно бежит по уровням, экзотика силы, а не носится, как ураган, сметающая все на своем пути. Перед прыжком с места он приседает, а затем делает резкий бросок вперед. Приходится смотреть под ноги, так как, если во время прыжка вы задеваете какое-нибудь препятствие ногой,



то, как и в реальных условиях, скорее всего, грохнется лицом об пол. А пробегающий мимо враг может пораниться о ваш меч, даже если вы им и не махали, а просто держали в руке. Примеров можно приводить множество, но лучше самому один раз увидеть, чем слушать меня ☺

Непосредственно для сражений у вас есть базовый набор движений и ударов, которые вы можете комбинировать между собой, как вам вздумается. Например, для придания силы рубящему горизонтальному удару, его можно комбинировать с обычным поворотом корпуса в соответствующую сторону. Или, если любите сражение на мышке, то на здоровье, включайте соответствующую опцию и вперед, рубить всех в капусту. При этом движения вашей мыши будут повторять движения мыши, а скорость и частота ударов будет зависеть от того, насколько вы быстро владеете своим «грызуном». В результате всего вышеперечисленного, сражения выглядят превосходно (и это не из-за графики, а ней читайте далее): мечи и топоры со звоном скрещиваются, летят искры, со смачным звуком отрубается конечности. Мм, красота!

Кстати, насчет отрубания разных частей тела: в отличие от *Severance*, где это было чем-то вроде фаталити, в DBTS орк



с отрубленной рукой и ногой очень резко может вас преследовать. Поверьте, это удивительное зрелище ☺. Вообще, враг спокойно может сражаться и без руки, и без ноги, если он будет к этому времени еще дышать. Ведь полоска как ваших HP, так и ваших врагов, имеет весьма условное значение: она может постепенно умень-

шаться, когда вам наносят множество легких ударов: на четверть или на половину, смотря что вам отрубят — руку или ногу (это возможно только на арене, т.к. во время квеста потеря конечности или даже ее части приводит к немедленной смерти). Ну и, наконец, если вам одним удачным ударом снимут голову с плеч, то... это будет для вас концом приключений. Теоретически, можно обезглавить кого угодно с первого же удара, правда, у меня это проделал с монстрами получилось нечасто.

Теперь, рассказав вам об изюминке игры, можно перейти к деталям более обычным, например, к **сюжету**. У DBTS есть небольшая предистория, представленная биографиями *Энрика (Enric)* и *Майи (Maya)*. Кто не догадался — так зовут главных и единственных положительных персонажей в мире «Помри от меча». Излагать их биографию я не буду, скажу лишь, что найти ее можно на диске в отдельном файле с мануалом. Советую почитать перед игрой.

Ну а наша история берет свое начало с того момента, когда Энрик победил след за кобальдом. Пока умный файтег гонялся, изрыгая потоки нецензурной лексики, за си-нешерстным наглем, другие кобальды похитили Майю и уволокли ее в пещеру. Ну, естественно, наш виртуальный протезе бросается за ними в погоню. И не знал Энрик,



что это не простое похищение, не знал он, куда ведут подземные коридоры пещеры, а знал бы... Ну, впрочем, он все равно бы пошел спасать Майю. Потому что он смелый. Я понял это там, в коридорах гигантской подземной цитадели, среди заброшенных склепов, среди руин древних храмов... Мы играем не супер-героем, осуществляющим волю богов или исполняющим древнее пророчество о спасении мира от очередного конца света. Мы просто спешим на помощь своей подруге. Ничего необычного, но в наши дни, на мой взгляд, такой мотив более чем оригинален. Так что ставим плюс за сюжет.

Теперь мы добрались до **графики и звука**. Графика и в свое-то время не считалась прорывом, а сегодня... Особое нарекание со стороны критиков могут вызвать чрезмерно угловатые модели персонажей — неподготовленному человеку при виде их может полходить ☹. Впрочем, я не такой придирчивый, как большинство современных геймеров, и за счет совершенно урванного геймплея и неповторимой атмосферы подземного мира этой игре все прощю. Звук в игре в основном представлен лязгом оружия, руганью и криками фой-

тера, а так же верещанием, рычанием, хрюканьем, бульканьем и мячанием других существ. Все на должном уровне, тут без претензий. Музыка местами есть, а местами ее нет, что никак не портит общего благоприятного впечатления об игре.

Отдельного упоминания заслуживает **камера**. Она удобна, можно изменять ее ракурс, можно передвигаться в так называемый scout screen (это вид от первого лица, когда вы можете осматриваться по сторонам, но не можете двигаться или драться), а во время битвы она автоматически занимает



лучшую для демонстрации происходящего на экране позицию. Очень существенный плюс игры.

Очерченное достоинство игры — **мультиплеер**. Вы можете сразиться с приятелем по модему один на один или с тремя приятелями по локальной сети. Сама многопользовательская игра не имеет ничего общего со своим аналогом в *Rune* или *Severance*. В DBTS мультик — это сплошное месилово на маленькой арене. Собственно, самих арен не так уж и много — всего четыре, зато каких! Кстати, тут вы можете играть не только за Энрика, но и за Майю, и за кобальда и за многих других монстров, которые вам попадались во время приключений. В том числе и за рыжего-рыжего гнома (нет, я серьезно ☺). Именно на мультиплеере, поиграв за разных персонажей и увидев различия в физике каждого из них, вы окончательно оцените по достоинству всю прелесть VSIM. И уж поверьте мне, когда на маленькой платформе, вращающейся над ямой с мясорубкой внизу, встречаются четверо, и по крайней мере один из них орк, то... Mortal Combat отдыхает ☺.

Вывод

Я не буду ставить оценку DBTS, ибо сегодня эта бессмертная классика, и если вы с ней не знакомы, то рекомендую немедленно утишное. Таких игр не было раньше, да и сейчас не делают. Команда разработчиков, создав игру, канула в лету, а VSIM все благополучно забыли. А жаль, вы только представляете себе какую-нибудь игру, сочетающую в себе движок этой игры и *Geo-Medal*.

P.S. Совсем забыл сказать, что в «Помри от меча» есть **Move Editor**, в котором вы можете создать и записать свое любое движение или прием, а потом в игре поставить его на клавишу и использовать в своих приключениях или на арене. Дерзайте, young warriors! Удачной!

Спасаясь от объявленного субботника, Ронд сам себя отправил по почте в виртуальный онлайн-мир «Элиты». Возможно, он и там откроет кузницу или иной какой преуспевающий бизнес.

ЭЛИТА Online

Мы уже не раз писали в нашем издании о различных онлайн-проектах. К сожалению, далеко не все они доступны рядовому потребителю. Во-первых, в большинстве своем они находятся за пределами Украины (то есть, помимо того, что вас ожидает не самый быстрый контент, вам еще, возможно, нужно

Мик. И чем она отличается от других проектов?

В.П. В первую очередь, обращает на себя внимание потрясающая трехмерная графика. Меня, к примеру, с первого взгляда покорили колышущиеся кроны деревьев, ведь в других онлайн-проектах, сделанных в

Украине, ничего подобного до сих пор никто не предлагало. Мир действительно живой. Очень красиво выглядят монстры, НПС, сами игровые персонажи. И хотя основа мира, в принципе, двухмерная, но его прорисовка заставляет забыть об этом. И вообще, если сравнивать со многими другими отечественными онлайн-проектами, то можно заметить, что они, в лучшем случае, готовы процентов на 40. Наш же уже готов на 95%.

Мик. Хорошо, конечно, что он уже практически готов, но вообще, как вы думаете, зачем люди заходят на ваш игровой сервер?

В.П. Ну во-первых, для удовольствия, которого нельзя получить, играя в обычные офлайн-игры. У нас, в первую очередь, очень интересная система PvP, то есть игроки сражаются против монстров. Каждый из монстров обладает своей тактикой поведения и иногда приходится весьма помогать голову, чтобы отшлифовать собственную тактику для его уничтожения. С другой стороны, все-таки самая сложная проблема игрока — это, как ни странно ☹, другой игрок. И как практически

во всех подобных проектах, наибольший выброс адреналина в кровь вызывает именно убийство аватары другого человека, то есть PvP. Ведь, в отличие от компьютерных монстров, которые, безусловно, имеют свой компьютерный интеллект, и даже продвинутый, именно человек остается самым опасным противником. Наш проект предоставляет возможность игрокам попрактиковаться себя и в том, и в другом.

Мик. А реализовано ли общение людей между собой? Ведь как ни крути, заниматься убийством монстров можно и в офлайн-играх. Что же касается борьбы с другими людьми, то существуют локальные сетевые игры, к примеру, «Квейк» и «Констр-Страйк».

В.П. Действительно, в отличие от обычных сетевых игр, онлайн-проекты обычно пре-

доставляют массу возможностей для общения людей, находящихся не только в разных помещениях, но и в различных городах, а то и странах. Причем это общение заключается не только в проверке, кто лучше раскочапил своего персонажа, но и в возможности просто поговорить, поторгать, объединиться в группы для уничтожения монстров и, конечно, враждебных группировок других игроков. Ведь те же монстры в нашем мире постоянно меняют свою тактику (естественно, не сами, а с помощью создателей игры ☺). Мир вообще интерактивный, он живет своей жизнью, в нем нет статик.

Мик. А как вообще устроен ваш мир?

В.П. Вместо обычного одного мира с одной картой, у нас есть сразу четыре параллельных мира. Причем три из них имеют практически одинаковую карту. В верхнем мире вообще запрещено PvP, то есть один игрок просто не может атаковать другого, ему это не позволит сделать сервер. В основном он предназначен для тех, кто ценит в игре именно общение или хочет просто поохотиться на монстров.

Хотя в среднем мире PvP и разрешено, но для мирных людей существуют специальные защитные зоны, где они могут укрыться от агрессивных игроков или монстров.

Ну а нижний мир таких зон не имеет. Что же касается четвертого мира, то о нем я пока рассказывать не буду, пусть он станет приятным сюрпризом для тех, кто зайдет к нам на сервер поиграть.

Но во всех четырех мирах гейм-мастера ведут очень активную работу по их заселе-



будет оплачивать трафик). Во-вторых, вам придется проводить очень много времени в онлайн (о это счесть за телефон или от провайдера). В-третьих, в таких проектах вообще, возможно, отсутствует графический интерфейс (думаю, это не понравится очень многим).

Проект, с которым мы познакомим вас сегодня, практически лишен вышеперечисленных недостатков. А так как его создатели и разработчики живут в Киеве, мы, естественно, решили взять у них интервью. Итак, знакомьтесь — новая ролевая онлайн-игра «Элита».

Мой игровой компьютер: Для начала давайте познакомимся.

Владислав Пономаренко: Меня зовут Владислав Пономаренко, и я являюсь одним из руководителей проекта «Элита».

Мик. Давайте прежде всего попробуем познакомиться наших читателей и, как мы надеемся, ваших будущих игроков с самим проектом.

В.П. Наша игра задумывалась как нечто новое на украинском игровом рынке. Нам хотелось создать полноценному ролеплейный проект, на котором будет действительно очень интересно играть именно в ролевую игру. Сам сервер создавался при участии одного из крупных киевских провайдеров «Украинский центр Интернет». Я сам достаточно давно играю в различные онлайн-игры, и, естественно, мне, как и многим другим игрокам, захотелось сделать что-то свое. В результате работы нашей команды получилась весьма симпатичная игра.



нию различными монстрами, нейтральными животными и прочими НПС. И даже я сам, когда захожу поиграть, зачастую не узнаю местность, где был еще вчера. Естественно, все это делается для того, чтобы наш мир оказался интересным для самых разных иг-

роков. Мы вообще постарались собрать в команде самых лучших специалистов своего дела. Все работники администрации имеют большой опыт игры на других серверах онлайн-игр. Естественно, все они отличаются очень богатой фантазией, талантом в той

мы уже поняли. Но, думаю, существуют и другие подводные камни. Многие онлайн-игры, даже выпущенные весьма именитыми разработчиками, отличаются одна большая проблема следующего плана. Достаточно быстро игроки находят, как они выражаются, самый «рульный»

класс или сочетание вещей, и в результате через некоторое время практически все начинают походить друг на друга, как клоны овечки Долли. Как у вас обстоит дело с этой проблемой? Есть ли у вас такие понятия, как «рулящий» класс или «рулящее» оружие?

В.П. Такого здесь нет и быть не может. Вот, к примеру, у меня сразу несколько персонажей. Бард, файтер, ремесленник и еще есть искатель сокровищ. Каждый из них имеет свои, имен-

но этому классу свойственные фишки. Причем надо учесть, именно его хозяин решает, какие именно умения давать тому или иному персонажу. А так как таких умений больше 50-ти, то вряд ли найдется хоть один чар, полностью похожий на другого. По крайней мере, у нас на сервере еще ни разу «близнецов» не встречал. Причем, надо заметить, мои персонажи помогают друг другу. К примеру, ремесленник производит различную броню и оружие, которое потом носит воин. Искатель сокровищ зарабатывает деньги и снабжает того же ремесленника различными нужными ему вещами, а воин — магическим оружием. А тот же бард, как ни странно это будет звучать для тех, кто незнаком с нашей игрой, — это лучший специалист по борьбе с монстрами. Я вообще подобрал ему очень интересную систему умений. Он одновременно и бард, и дрессировщик, и маг. При помощи бардовских умений я очаровываю животных, потом, благодаря скиллам дрессировщика, их приручаю. Для борьбы с монстрами я иногда применяю бардовское умение — провокацию, то есть натравливаю их друг на друга и одновременно даю команду атаковать своим прирученным животным. Ну а кого не добьют они, я уже сам уничтожаю при помощи магии. Это мой личный вариант терминатора для PvP. Мне он кажется вполне удачным, хотя найдутся люди, которые скажут, что можно было сделать и гораздо лучше.

Мик. А что мешает игроку прокачать больше умений и сделать из своего персонажа сразу и воина, и крафтера, и мага с бардом?

В.П. Мешает система так называемого скиллапа. То есть у одного персонажа сумма всех его умений не должна превышать 700. В этом пункте мы ориентировались на западные серверы подобных игр. Там такая система была вполне оправдана. А как мы уже и говорили раньше, подобных скиллов-умений больше 50-ти, то сами можете подсчитать, сколько выходит комбинаций. (Мы не стали ©. — Прим.

ред.) Причем надо учитывать, что необязательно все скиллы прокачивать по максимуму, то есть до 100%. Можно, к примеру, взять 8 скиллов и прокачать 2 из них до 50%. Сами понимаете, что количество вариантов в таком случае оказывается просто бесконечным.

Точно так же у нас ограничена и сумма всех трех основных параметров героя, то есть силы, ловкости и интеллекта. Эта сумма равна 225. А так как любой из параметров можно увеличить до 125, то сами понимаете — количество вариантов прокачки опыта-таки возрастает. Конечно, существуют и общие правила, воном обычно по максимуму качают силу, лучникам — ловкость, магам — интеллект, но опять-таки риску повториться, каждый сам для себя выбирает, что ему больше подходит.

Мик. А как именно происходят сами сражения? То есть какие имеются параметры у оружия, брони?

В.П. Как известно, в стандартных РПГ существуют, к примеру, так называемый armor класс и сопротивление магии, и соответственно, у оружия некий параметр, отвечающий за наносимое им повреждение. У нас все гораздо интереснее. Есть 5 видов повреждений: физическое, огонь, холод, яд, энергия. И соответственно, 5 видов сопротивления этим повреждениям. Причем у каждого предмета защиты эти параметры меняются. Поэтому можно, к примеру, одеть на себя комплект металлической брони, хорошо защищающий от физических повреждений, но хуже от различных — магических. Либо облатиться в кожаную броню, которая хорошо прикроет от яда и энергии, но хуже от физических повреждений. Причем, надо учесть, что многие виды оружия также несут различный демадж при поношении, к примеру, яд или огня. Поэтому перед каждым походом на монстров вынуждены подумать, что именно стоит надеть. Ну а с людьми, тут уж как повезет. Угадаешь, во что именно облатиться твой соперник и что возьмет в руки, повезло, ну а не отпадешь, то...

Мик. Все это, конечно, очень интересно, но лучше, как говорится, один раз уви-



или иной области и добросовестным отношением к работе.

Мик. Логика подобных игр, диктует свои условия: приходится начинать практически с нуля. Что вы можете ему посоветовать предпринять с самого начала?

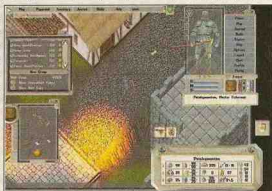
В.П. С самого начала? Ну я бы порекомендовал после подключения к серверу вызвать ГМа и посоветоваться с ним. Любой из ГМов сможет объяснить азы, с которых нужно начинать. В принципе, каждый игрок для нас очень важен, и мы относимся к нему, как к родному. Чем наш проект еще отличается от других, так это именно отношением к игрокам, особенно к новичкам.

Что еще посоветовать? Ну для начала хотя бы познакомиться с миром. Побегать вокруг городов, посмотреть где что находится, и пусть игрок будет убивать по 20 раз на дню. Зато он поймет, что именно этот мир способен ему дать. Стоит, конечно, пообщаться и с другими людьми, играющими у нас на сервере. Причем это можно делать не только в самой игре, но и на форуме, расположенном на сайте и посвященном нашему проекту. Именно здесь игроки обычно узнают об изменениях мира, торгуют между собой, если не могут найти в игре. И естественно, если на форуме задать какие-то вопросы, то очень многие захотят на них ответить.

Мик. Ну хорошо, представим себе, конкретного игрока, впервые зашедшего в ваш мир. Вот он начинает развиваться тем или иным способом, убивает там каких-то монстров, качается. А что дальше? Не пропадет ли у него скоро интерес к игре?

В.П. Ну я могу привести простой пример. Даже я сам, уже пройдя далеко не одну онлайн-игру, сейчас с удовольствием играю у нас на сервере. Причем, подобного кайфа я действительно очень давно не получал. Постоянно узнаешь о мире что-то новое, у нас практически невозможно быстро все изучить и потерять к происходящему интерес. Я вот играю уже больше месяца и, как игрок, не знаю еще и половины всех возможностей сервера.

Мик. Ну хорошо, то что сервер и основанный на нем мир очень интересный,



дальше, чем сто раз услышать. Поэтому заходите по адресу: <http://www.elite.uct.ua>. Читайте условия подключения и вперед — в бой. А мы со своей стороны можем пообщаться нашим читателям, что будем постоянно публиковать материалы, посвященные этому увлекательному украинскому проекту.

Удачной Вам игры!

Сергей БОНДАРЕНКО Марина ДВОРАКОВСКАЯ blackmore_s_night@yahoo.com

КТО В ДОМЕ ХОЗЯИН?

Есть много юзеров, которым все программы на компьютере ставит какой-нибудь добрый дядя, эдакий компьютерный Гуру. Но приходит тот «черный день», когда при загрузке Винды монитор напрочь отказывается показывать привычный рабочий стол, и вместо родных «форточек» на экране мрачно висит DOS. Шаманские тонцы с бубном и улюлюканьем вокруг системника не помогают, а телефон компьютерного Гуру молчит. Так у многих начинается первая (но далеко не последняя) самостоятельная переустановка системы. Все прелести инсталляции Windows мы описывать не будем, скажем только, что с каждым последующим «слетом» системы фразы «...отключиться на спинку кресла — Windows стало еще стабильнее...» будет выглядеть все более анекдотично. Сегодня речь пойдет о другом. Зеленый фон рабочего стола, драйверы с грехом пополам стали, пришла пора ставить непосредственно сам софт. Все проги ставил все тот же компьютерный Гуру (телефон которого по-прежнему предательски молчит), поэтому вы не имеете ни малейшего понятия, что делать. Конечно, каждый человек настраивает свое рабочее место по своему вкусу и сообразно своему роду занятий, но все же риском предположить, что некоторые программы могут быть одинаково полезны и тем, кто работает с AutoCAD или Excel, и тем, кто с утра до ночи бьет по клавишам, разнася головы несчастным монстрам.

DirectX 9

Разработчик: Microsoft Inc.
(<http://www.microsoft.com>)

Статус: freeware

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP
Размер: 30 Мб

Где взять: <http://www.microsoft.com/downloads/search.aspx?displaylang=ru&categoryid=2>

В обязательном порядке после установки системы (и даже до того, как начнете устанавливать драйверы для звука, видео и т.д.) нужно поставить DirectX. Без этой «мелочи» у вас не пойдут многие игрушки. Кроме того, не на всех дисках с играми, требующими DirectX, предусмотрена его инсталляция. Версию лучше ставить не ниже восьмой.

Проверить, как работает программа, а также определить ее версию можно, например, вызвав окно для запуска программы

(Пуск > Выполнить или сочетанием клавиш Win+R) и прописав в нем dxdiag.

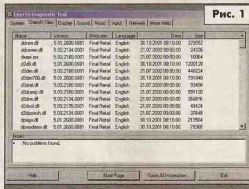


Рис. 1

На закладке **Display** можно выполнить тест *DirectDraw* и *Direct3D*. В окошке внизу программу сообщит о результатах. Таким же образом можно протестировать звуковую карту (закладка **Sound**). Неплохо было бы также заглянуть на закладку **DirectX Files** (Рис. 1). Если в системе есть какие-нибудь сбои по причине того, что программой работает нестабильно, вы тут же об этом узнаете.

Total Commander 5.51

Разработчик: C. Ghisler & Co.
(<http://www.ghisler.com/>)

Статус: shareware, \$30

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
Размер: 1.4 Мб

Где взять: <http://fileforum.betanews.com/detail.php3?id=945901171>

Очень многие для путешествий по своим каталогам используют стандартный windows'кий Проводник (Explorer). Может, конечно, создатели Эксплорера и считают его незаменимым, но недостатки его интерфейса очевидны. Даже старый Volcov Commander был намного удобнее. Два нажатия клавиши — файл или папка скопирована, в то время как в Проводнике для выполнения той же операции нужно уметь виртуозно управлять мышью. К счастью, альтернатива есть. Одним из лучших файловых менеджеров по праву считается Total Commander (в недалеком прошлом он носил название *Windows Commander*). Интерфейс программы (Рис. 2) внешне напоминает вышеупомянутый Volcov, с той разницей, что в первом больше кнопок и разных менюшек. Тому, кто хоть немного работал с Volcov Commander'ом, привыкать к основным функ-

циональным клавишам не придется. Правка, перемещение, копирование, удаление файлов, создание каталогов — все эти команды и многие другие выполняются теми же клавишами (F4 — правка, F5 — копия и т.д.).

Кроме того, Total Commander имеет массу достоинств: работает с архивами как с папками, имеет внутренний архиватор, может служить прекрасным FTP-клиентом, поддерживает докачку файлов, производит поиск файлов на диске (Alt+F7) и умеет еще много-много чего. Ко всему прочему, программа имеет очень гибкий интерфейс. Менять можно все что угодно — горячие клавиши, цвет панелей и фона, шрифт, размер значков. Многие элементы интерфейса можно просто убирать, если они мешают. Очень удобно то, что на панели инструментов есть возможность разместить ярлычки наиболее часто используемых программ.

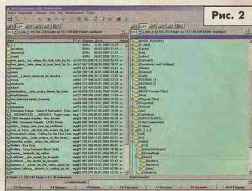


Рис. 2

Все настройки Total Commander'a хранятся в файлах *wincmd.ini* и *wcxftp.ini*. Их можно заблаговременно сохранить и после очередной переустановки Windows заменить те, которые создаст программа. Если так поступить, не нужно будет всякий раз заново настраивать программу.

WinRar 3.2.

Разработчик: Rarlab (<http://www.rarlab.com>)

Статус: shareware, \$29

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
Размер: 961 Кб

Где взять: <http://www.rarlab.com/rar/winrar32b1.exe>

Несмотря на то, Total Commander имеет внутренний распаковщик, создать архивы некоторых типов без наличия на компьютере внешнего архиватора не удаст-

ся. Одним из наиболее популярных архиваторов, несомненно, является WinRAR, поэтому его тоже нужно поставить. Степень сжатия файлов этой программой нередко оказывается значительно выше, чем у того же Zip-архиватора.

При помощи WinRAR можно восстанавливать поврежденные файлы (опция **Repair**). При этом вероятность восстановления файлов будет большей, если при создании архива в настройках программы была указана опция **Put Recovery Record**. Среди других настроек WinRAR можно отметить возможность создания самораспаковывающихся архивов с указанием пути распаковки, а также установки степени сжатия — от самой лучшей (но самой медленной) до самой быстрой (но самой некачественной). Кроме того, содержимое RAR-архива можно сделать невидимым. Для этого в окне **Archiving with Password** нужно установить «галочку» напротив строки **Encrypting File Names**.

ACDSee 5.0.

Разработчик: ACD Systems (<http://www.acdsystems.com>)

Статус: shareware, \$49.95

Интерфейс: английский

ОС: Windows 98, ME, NT Service Pack 6, 2000, XP

Размер: 10.3 Мб

Где взять: <http://files.acdsystems.com/english/acdsee/acdsee.exe>

Еще одна мелочь, без которой трудно обойтись, — качественный просмотрщик графических файлов. Просматривать картинки через окно Internet Explorer'a, согласитесь, занятие не из приятных. Изображение нельзя ни увеличить, ни повернуть набок, ни сделать светлее. А если вы отс-

Page Up/Page Down или колесиком скроллинга. Любое изображение можно быстро редактировать. Вот, например, некоторые сочетания клавиш: **Ctrl+R** — изменить размер; **Ctrl+J** — повернуть; **Ctrl+L** — изменить контраст/яркость; **Ctrl+E** — конвертировать в другой формат. Если, находясь во Бьютере, нажать на **Enter**, попадем в Браузер. Тут отображаются все файлы выбранной директории (**Рис. 3**). Если же нужно на скорую руку подправить изображение, это можно сделать в редакторе **Foto CanvasLite2**. Среди его возможностей — оптимизация изображения для Интернета, изменение размера, резкости, функция удаления красных глаз на фотографиях.

Программа имеет удобную функцию **Slide Show**, запустив которую, вы можете наслаждаться автоматической сменой картинок через определенные промежутки времени.

Unicat Pro 1.5

Разработчик: <http://www.bdssoft.narod.ru>

Статус: freeware

Интерфейс: русский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP

Размер: 2 Мб

Где взять: <http://www.bdssoft.narod.ru/download.htm>

Самые интересные игрушки имеют удивительную особенность бесследно исчезать. Очень часто друзья почему-то не спешат возвращать одолженные на время диски, видеокассеты и прочие предметы первой необходимости. Именно поэтому наличие на вашем компьютере программы **Unicat** просто необходимо. Ее название расшифровывается как «универсальный каталогизатор» (UNiversal CATalogizer). С помощью этой программы можно составить каталог видео- и аудиокассет, компакт-дисков, книг и вообще всего, что можно отдать на время.

Когда мы отдаем ту или иную вещь, мы далеко не всегда говорим: «Верни до...». А надо бы! Если вы возьмете что-то, чтобы отдать вещи до определенного срока и вносить эту дату, а также имя одолжившего в **Unicat**, утраченных игрушек и прочего неустой неиможно меньше. Когда наступит Тот Самый День, программа незамедлительно напомнит вам о том, что пора собирать долги. Стоит ли говорить о том, что мы можно использовать и в «обратном направлении», т.е. вести учет того, что, когда и у кого вы одолжили.

Alcohol 120%

Разработчик: Alcohol Software (www.alcohol-soft.com)

Статус: shareware, \$49.95

Интерфейс: английский (есть многоязыковая поддержка)

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 3.5 Мб

Где взять: <http://www.alcohol-soft.com/download.php>

В последнее время мы все (или почти все) обзавелись очень нужным в хозяйстве устройством, именуемым CD-RW. Для того, чтобы с его помощью записывать диски, на компьютер нужно установить специальную программу. Таких софтин очень много, и они мало чем отличаются друг от друга. Однако нередко возникают ситуации, когда необходимо скопировать диск, и ни одна программа с этим не справляется.

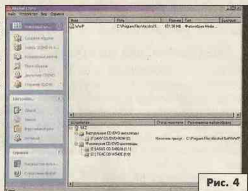


Рис. 4

В этом случае на помощь придет Alcohol 120% (**Рис. 4**). Вдобавок к душевному (названию это программа имеет еще массу достоинств).

Во-первых, это самая лучшая программа для эмуляции виртуального CD-ROM'a. Согласитесь, играть с постоянно жужжащим сидком неприятно. Плохо все: диск лопается, привод изнашивается, уши болят. Поэтому лучше всего сделать образ диска и работать с виртуальным CD-ROM'ом в тишине и покое. Кроме того, скорость считывания с виртуального диска гораздо выше, чем с CD-ROM'a.

Однако сейчас можно часто встретить диски, защищенные от копирования, правильный образ с которых сделать не получается. Мы ничего не имеем против соблюдения авторских прав, но все же запускать каждый раз игру с компакт — тоже не выход. Лучше все же воспользоваться Alcohol 120%, который сможет создать образ практически с любого диска.

К сожалению, наличие на диске защиты от копирования еще не говорит о том, что качество самой болванки хорошее. Бывало, что она начинает лопаться уже после третьего «свидания» с CD-ROM'ом, поэтому делать с нее копию просто необходимо. Когда Alcohol 120% создаст образ диска, программу можно попросить записать его на хорошую болванку, которая уж точно не лопнет.

Конечно, этот список неполный, и его можно продолжать и продолжать. Ведь есть еще антивирусы, менеджеры записки, почтовые программы, переключатели раскладки клавиатуры и другие программы, которые также нужны каждому пользователю. С ними, надеюсь, вы сможете разобраться сами. Главное — помнить, что хозяин у вашего компьютера один — это вы сами. Забудьте, наконец, телефон, по которому вы звоните по любому компьютерному вопросу, — пришла пора самому становиться Гуру.

Приятной работы!

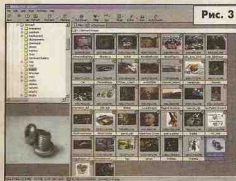


Рис. 3

канировали две фотографии и хотите определить, какая из них лучше? Поскольку каждая картинка открывается в отдельном окне Internet Explorer'a, сделать это будет очень трудно.

Если установить ACDSee, все проблемы, связанные с просмотром картинок, сразу же решатся. Программа поддерживает множество форматов файлов, и не только графических, но и видео.

ACDSee состоит из трех программ — браузера, редактора и вывера. Последний запускается автоматически, при открытии какого-нибудь ассоциированного с программой графического файла. Менять картинки можно при помощи клавиш

Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman shamanik@rambler.ru

СЛОВО О ПОЛКУ МОНИТОРОВ 2

(Окончание, начало см.: МК, № 15 (73))

Недорого, но классно

Модель монитора **776FM (рис. 1)** обладала мультимедиа-функциями. В корпус встроены аудиоканалы (2x2 Вт), микрофон и гнездо для наушников. Качество колонок, по сравнению с двадцатирублиевыми пикапами (которые «бесплатно» комплектуются почти все но-

большими финансами пользователя, который ценит комфорт и бережет зрение.

Модели **E700S** и **E700B** являются первопроходцами в освоении экранной плоскости. По базовым возможностям это почти точные копии предыдущей «выпуклой» серии StudioWorks; обладают аналогичным OSD-меню. Только второй из дисплеев поддерживает TCO'99.

са пропускания — 203 МГц, параметры, которые вполне соответствуют уровню «профессиональных» мониторов (все сказано относительно и к F700P). Девиз: оснащен четырьмя выходами USB стандарта 1.1, что придется очень кстати обладателям «брелоков» флэш-памяти или тем, кому приходится часто присоединять/отсоединять периферийные USB-



Рис. 1

Флагманские FLATRON'ы

Далее переходим к флагманам линейки. Это **LG FLATRON 795FT Plus (рис. 3)** и **F700P**. По меркам IT-рынка, первый был выпущен довольно давно — где-то в начале 1999 года. Но и сейчас он столь же часто появляется на разных выставках, тестированиях и презентациях, где получает лишь очень высокие оценки. В своем арсенале имеет несметное множество наград от самых авторитетных компьютерных изданий. Можно сказать, что LG этим монитором поставила своеобразную планку качества для других компаний.

При его производстве применяется технология *целевой маски*, в совершенстве освоившая только LG. Технические характеристики, по сравнению с младшими членами семейства, конечно, на порядок выше. Максимальное разрешение — 1600x1200x75 Гц, рекомендуемое — 1280x1024x85 Гц, в режи-



Рис. 2

ме компьютеры, на высоком уровне. Правда, хотя звучание лучше на несколько порядков, воспроизводимый диапазон частот ограничен. Впрочем, все равно динамики — одни из самых лучших среди всех встроенных. Даже когда они запущены на максимум, картинка на экране не искажается. Микрофон выполнен тоже неплохо, хотя вряд ли подойдет для серьезной студийной записи. А вот для сетевых игр и «живого» общения через Интернет — вполне хватит чувствительности. А разъем для наушников — очень нужная вещь, особенно если вы любите работать за компьютером по ночам.

Этот дисплей подойдет, в первую очередь, тем, кто хочет сэкономить лишние сантиметры свободного пространства на рабочем месте. Кроме того, освобождается электрическая розетка (от сетевого адаптера колонок), которой часто не хватает.

Монитор **F700B (рис. 2)** — свежая модель бизнес-класса. Разработана в прошлом году. Имеет ту же электронную начинку, что и ее предшественник, выделяется своим очень стильным и элегантным дизайном. Дисплей слегка погнут и весит 17 кг.

Вышеописанные девайсы рассчитаны в основном на экономного, не обремененного

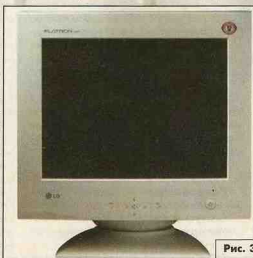


Рис. 3

ме 1152x864 дисплей преспокойно держит «стоку». Частота горизонтальной развертки — 30-96 КГц, вертикальной — 50-160 Гц, по-

устройству. Ведь это избавит от необходимости лезть к задней стенке корпуса компьютера, ставить туда дополнительные разъемы.

Традиционно, дизайн и эргономика монитора на очень высоком уровне. Управление с помощью сенсорных кнопок не только оригинально, но и существенно повышает удобство навигации по экранному меню. Да и само размещение кнопок (крестовина под экраном на лицевой панели) способствует легкому управлению. Так случилось, что на тестирование ко мне попали сразу две одинаковых модели: одна была выпущена в январе 1999-го, а другая — в конце 2002-го года, так что была возможность оценить, как время повлияло на дисплей. Сразу оговорюсь, что качество изображения, получаемое на обоих устройствах, идентичное. Цвета сочные и насыщенные, износ лучевой трубки, уменьшения яркости или нечеткости фокусировки не наблюдается совсем, так что проверку временем эти аппараты выдерживают. Кардинальных изменений электроники не зафиксировано. Но OSD-меню поменяло свой цвет с гадо-бизрозового на приятный для глаза серо-голубой оттенок. Улучшился вид пиктограмм и немого уменьшился их размер. Все элементы интерфейса, за исключением двух составляющих, на своих местах. Отсутствует включение/выключение DDC, а также, что самое обидное, функция BEEP, а ведь старшен-

как так приятно лишился от прикосновения к клавишам управления. Некоторые косметические изменения касаются задней панели:

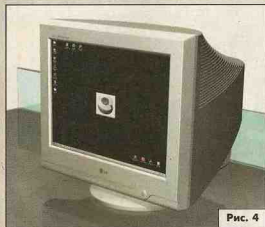


Рис. 4

порты USB теперь размещаются в два ряда (раньше в один). Драйвер, который в 1999-ом поставлялся на дискете, занимает целый компакт-диск, также добавлен полноценный мануал в формате .PDF и очень красивый автотран. Существует и модификация данного монитора, но без концентратора USB, — это **LG FLATRON 795FT**.

От вышеописанных флагманов модели **793FT/FT Plus** отличаются только тем, что у них не сенсорные кнопки управления.

Внешним видом **F700P** полностью повторяет **F700B**, а характеристиками — **795FT**. У последнего также опционально наличествуют четыре USB-выхода. Неизвестно почему производители заменили кнопки с сенсорных на простые. Но не будьте слишком строги — дизайн вышел на славу. В общем, этот монитор — такая же «лапочка» в эксплуатации, как и его предшественник.

И в завершение — изюм

А теперь главная изюминка статьи! Несколькими неделями назад на выставке **CeBIT 2003** LG Electronics продемонстрировала нечто — два новых ЭЛТ-монитора! Один — 19", второй — 17". Поскольку первый в наш обзор никак не вписывается по классу, расскажу о втором — **T710PH**, благо, есть о чем!

Оформление девайса — просто сказка (рис. 4). Ощутимо изменился вид задней стенки — ее конкретно «обтекали» и округлили (рис. 5). Лицевая сторона также имеет довольно оригинальный вид (рис. 4) — своеобразный сплав консерватизма и нью-эйджа.

Устройство построено на усовершенствованной трубке **ez-Flat**. В новом мониторе используется инварная теневая маска, а не шелевая. Вертикальный шаг зерна — 0,25 мм; горизонтальный — 0,20 мм. Размер диагонали экрана — 16,0", видимое изображение может занимать область 325x244 мм. Максимальное разрешение — 1600x1200x68 Гц, рекомендованные производителем — 1280x1024@75 Гц/1024x768@85 Гц — странно как-то, маловато будет. Диапазон частот горизонтальной раз-

вертки — 30-85 кГц, вертикальной — 50-160 Гц. Монитор оснащен функцией **BrightView**, позволяющей нажатием одной кнопки выбрать режим яркости, соответствующий типу приложения, с которым работает пользователь: режим для текста, фотографий и т.д., плюс максимальная яркость — для игр, видео. Подвид функции **BrightWindow** позволяет повысить яркость в отдельном окне. Компания-производитель заверяет нас, что дисплей соответствует новому стандарту **TCO '03** (сравнение с TCO '99-й читайте на http://www.tcodevelopment.com/i/dok03/FPD_comparison_TCO_99_03.pdf). Вариант модели **T710BH** поддерживает максимальное разрешение 1280x1024x66 Гц.

Вердикт

Вопрос, покупать или не покупать, а также что покупать, каждый решает для себя сам. Но 17-дюймовые мониторы LG FLATRON однозначно удалось и являются одними из лучших в своем классе как по техническим характеристикам, так и по эргономике. Немного омрачает радуж-

ную картину лишь то, что в технологическом плане дисплеи не изменялись уже довольно долго (кроме последнего, конечно). У LG, по сути, было всего две 17" ЭЛТ-трубки, на базе которых она и выпускала линейку своей продукции. Хотя... возможно, это заложило ЭЛТ-технологии, которая и так продержалась больше пятидесяти лет.

Но счастливый конец у сего повествования все же будет. А заключается он в том, что **795FT Plus** по-прежнему оптимальный выбор из всей линейки LG-шных семнашек. Потому я считаю, что стоит потратить пару лишних «копеечек» от доверенной компании «президентов» на столь качественный продукт. Почему я ничего не говорю о **F700P**, имеющем такие же параметры? Просто потому что в нем со времен предшественника, по сути, ничего не изменилось, кроме дизайна и цены. Ко-

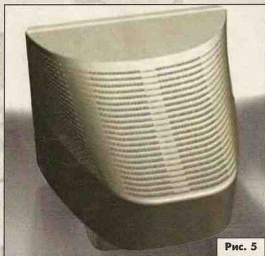


Рис. 5

нечно, более экономным пользователям вполне подойдут и младшие модели серии LG FLATRON, которые обеспечивают вам много радостных минут перед экраном, при этом не утомляя глаза. Причем все это за вполне приемлемую сумму.

Выражаю большую благодарность лично **Андрею ОСИПЕНКУ** за помощь при написании статьи.



Еженедельник "Мой компьютер Игровой"
совместно с Интернет-провайдером ViewNet
объявляет о начале НОВОЙ АКЦИИ для наших читателей
"ViewNet - новый взгляд на Интернет"



Условия участия:
в еженедельнике "Мой компьютер игровой", с №15 по №18,
будут размещаться отрезные купоны,
предоставляющие право на доступ в Интернет в течение 2 часов.
Вам нужно вырезать купон, принести его в компанию ViewNet
и обменять на логин и пароль доступа
или прислать до 31 мая (по почтовому штемпелю),
обязательно указав свои Ф.И.О., адрес и телефон для
получения логина и пароля.

Акция продлится с 14 апреля по 31 мая!

Данное объявление - это первый отрезной купон.
Купоны, присланные после 31 мая, участия в акции не принимают!

ViewNet,
01034 Киев, ул. Рейтарская, 7,
тел.: 235-8920, 459-0406.

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ПК

Компьютер	пр.	у.б.	кбд.
Процессоры			
Celeron 733 1.0GHz PC800 SDRAM	195	28	3
CPU Celeron 733 1.0GHz 384 Cache Top	218	38	4
CPU Celeron 733 1.0GHz 384 Cache Top	208	47	4
CPU Celeron 733 1.0GHz SDRAM 384	201	58	4
AMD C7 300MHz 476MB PC800 SDRAM	45	76	3
Pentium III 1000/133MHz PC800	428	112	3
CPU Pentium 4 7.0GHz SDRAM 476	728	128	4
CPU Pentium 4 2.0GHz 512 Cache	934	167	4
CPU Pentium 4 2.2 GHz 512 GB Cache	151	172	4
Матрицы			
15" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	100	18	3
22" STN/AM/RGB 1280x800	100	18	4
15" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	180	29	4
15" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	116	30	4
15" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	174	35	4
15" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	172	36	3
Матричные платы			
MB KSP 6410P/133 2.85V 384	264	33	4
MB KSP 6410P/133 2.85V 384	322	40	4
MB KSP 6410P/133 2.85V 384	308	46	4
MB KSP 6410P/133 2.85V 384	409	74	4
MB KSP 6410P/133 2.85V 384	433	82	4
Жесткие диски IDE			
24" HDD/STN/AM/RGB 300, 800x600	329	39	3
HDD Seagate 20 GB 5400 rpm	323	40	4
HDD WD 40 GB 5400 rpm	339	45	4
HDD WD 40 GB 5400 rpm	382	49	4
16" HDD/STN/AM/RGB 300, 800x600	432	81	3
HDD Seagate 40 GB 7200 rpm	483	87	4
HDD WD 40 GB 7200 rpm	576	97	4
HDD WD 40 GB 7200 rpm 3 MB Cache	679	113	4
HDD WD 40 GB 7200 rpm 3 MB Cache	846	133	4
Оптический диск			
CD-ROM 32x 50mm 40x10	103	19	4
CD-ROM 32x 50mm 40x10	105	19	4
CD-ROM 32x 50mm 40x10	108	19	3
CD-ROM 32x 50mm 40x10	127	23	4
CD-ROM 32x 50mm 40x10	133	24	4
DVD-RW 4x 50mm 40x10	229	41	3
DVD-RW 4x 50mm 40x10	271	46	4
CD-ROM 32x 50mm 40x10	299	56	4
CD-ROM 32x 50mm 40x10	324	58	3
CD-ROM 32x 50mm 40x10	354	64	3
CD-ROM 32x 50mm 40x10	383	65	3
CD-ROM 32x 50mm 40x10	383	65	3
DVD-RW 4x 50mm 40x10	441	79	3
DVD-RW 4x 50mm 40x10	445	84	4
DVD-RW 4x 50mm 40x10	499	97	3
Матрицы			
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	131	27	3
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	142	29	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	72	13	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	135	24	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	144	26	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	177	33	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	194	35	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	262	51	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	332	60	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	619	112	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	724	128	4
Матрицы			
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	131	27	3
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	142	29	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	72	13	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	135	24	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	144	26	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	177	33	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	194	35	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	262	51	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	332	60	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	619	112	4
45" TFT/STN/AM/RGB 300, 800x600	724	128	4

ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №16 (74), 21.04.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22007.

Учредитель: ООО «К-Инфо»
г. Киев-57, а/я 651.
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перечисления 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 Кожановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.

Начальник информ. отдела: Василий Попов.

Начальник отдела X: Дмитрий Лисенко.

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Полюха,

Данил Персик.

Корректор: Полина Хатилинская.

Верстка: Дмитрий Василенко.

Художник: Андрей Шморгаль.

Секретарь ДЗРП: Денис Бондаренко.

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров,

Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский, Юрий Литвин.

Начальник отдела полиграфии:

Дмитрий Можавев.

Сбыт: Лариса Остолопова, Елена Назарова.

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Техническая поддержка: ISP «it-Park»

Фотошоп: ООО «Мир», тел. (044) 247-4438

Печать: друкарня "ТМ Мандарин"

Таб. Визуально-группа "Экспресс", тел. (0322) 97-47-68,

зам. №307.

ВНИМАНИЕ!!

Недостающие номера «Мик»

вы всегда можете приобрести

в магазине «Сучасник»

пр. Победы, 29 (метро «КПІ»)

тел. 274-32-29

Код. Название фирмы

1. IT Park (044-4648262, 4647185)

2. Астер 24/24 (044-2444000)

3. ИнфоСист (044-2444339, 2345333)

4. КомпТекСервис (044-2368900, 2164450)

5. Корифей (044-4510242)

6. Мундштук (044-2470398, 2375184)

7. Офис-Мир (044-2470398, 2375184)

8. СВТ (044-2407761)

Стр

2

2

10

9

32

29

4

Празднование трехлетия еженедельника



Это не игрушки!

Международная
Игровая
Ярмарка



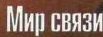
Игроград

Организатор:
ИД **МОЙ**
КОМПЬЮТЕР

- ✓ Фестиваль компьютерных, ролевых и настольных игр
- ✓ Форум разработчиков и издателей игр
- ✓ Конференция "Компьютер дома"
- ✓ Выставка-продажа компьютерной техники и компакт-дисков

5-8 июня. Киев.
Республиканский
планетарий.

Информационные
спонсоры:



А также
самый острый игровой
журнал



Подробнее об условиях участия:
тел./факс (044) 455-6-888
e-mail: fair@mycomp.com.ua
www.igrograd.com.ua/expo

Генеральный
спонсор:

SAMSUNG

