

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 24(82)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

16.06.2003

Наши в городе!



IRONSTORM



отвечает
пиратских копий

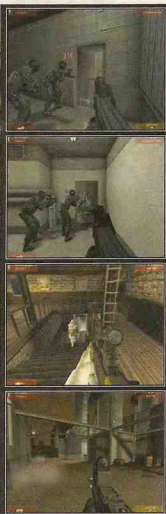
ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

КОМПАНИЯ "ОДИССЕЙ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD

По вопросам отправки продаж и сотрудничества обращаться по тел.:
(048) 735 18 85, e-mail: odissam@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua



Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

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

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

Николаев
Ночуха (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

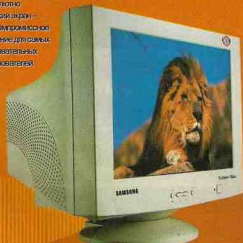
СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮНЯ»
ФИРМА

корейский

главный приз

Samsung Syncmaster 755 DFX

Абсолютно
плоский экран –
бескомпромиссное
решение для самых
требовательных
пользователей



Диагональ экрана 17" (видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube

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

Список статей

1. Элита Online, стр. 7.
2. Дмитрий АМПИЛОВ. WCG 2003, стр. 8.
3. Том/Док/КЕРТИС, Александр GLUKK. Наши в городе! Стр. 9-11.
4. ПОЛУЭЛЬФ. Harbinger, стр. 12-13.
5. Андрей М. SCRATCH. Galactic Civilizations, стр. 14-16.
6. DAVERT. Чужие земли 2, стр. 17.
7. Michael ПРИГОРЬЕВ. Iron Storm, стр. 18-19.
8. Кирилл ТАЛЕР. Вовочка 2, стр. 20-21.
9. Алексей ГОРБАЧЕВ aka GenerAl. Стратегия времени, стр. 22-23.
10. Akella. Alone in the Dark, стр. 24-25.
11. Дмитрий СВИРЕПЧУК. HTML: вдоль и поперек 3, стр. 26-27.
12. Сергей ОМЕЛЬЧУК. Видеогон, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Сотрудники «Игроградского вестника» поздравляют себя с благополучным окончанием ярмарки «Игроград». Жизнь и работа снова струятся по нормальному руслу. Право же, нужно иногда устраивать подобные праздники, чтобы понять, что наша обычная работа, в сущности, не такая уж и тяжелая.

Нора времени

Компания **Mayhem Studios** анонсировала пошаговую стратегию **Shadow Vault**. Данный жанр, несмотря на огромную популярность, к сожалению, не может похвастаться многочисленностью представленных на



рынке достойных образцов. «Старик» до сих пор режутся в первые части *Heroes of Might and Magic*, *Master of Orion*, *Warlords* и прочие игры, появившиеся далеко не вчера. Как правило, серии вырождаются, переставая радовать старых поклонников. Если вспомнить последние разработки, то удач-

ными можно назвать разве что вторую часть *Disciples*. Но речь не об этом.

Итак, ребята из Mayhem Studios решили поддержать сообщество стратегов-шахматистов, порадовав их оригинальной игрой. Вернее, этот эпитет можно применить не к самой игре, а к ее сюжету, так как о самом игровом процессе пока что известно совсем немного. Итак, за окном у нас... Нет, так не пойдет, потому что в те времена, в которые хотят нас забросить жестокие девелопперы, ни о каких окнах речи быть не может. Спасаясь от глобальной космической катастрофы человечество уползло в недра Земли, поближе к остоящему, но еще теплому ядру планеты. Мертвая поверхность отдана во власть ледяных ветров, и только самые отчаянные хребцы рискуют выбираться из подземных убежищ. Хотя особого смысла в этом нет. Человечество обречено. Земля гибнет, и вместе с ней будут вынуждены уйти в небытие последние представители нашего вида. Но люди слишком жизнелюбивые существа, чтобы вот так запросто смириться с судьбой. Все силы науки и техники брошены на поиск лазейки, которая поможет избежать страшного конца.

Но неудачи следуют одна за другой. И вот, в тот самый момент, когда даже самые закоренелые оптимисты были готовы опустить руки,



далеке змеялся огонек надежды. Когда проводился один из экспериментов, ученым удалось открыть тоннель во времени, ведущий прямиком в 1958 год нашей эры. Вот оно, спасение! Миллионы лет будут отделять людей от ужасной реальности. Но тогда они и не думали о том, что место уже занято и что появление такого огромного количества народу отнюдь не обрадует жителей Старой Земли. Но когда на карту поставлено выживание вида,

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В ИЮНЕ 2003



1-Й ПРИЗ
ВИДЕОКАРТА InnoVision GeForce
FX 5200 128Mb DDR TV/ DVI RTL



2-Е ПРИЗЫ
CDRW Drive NEC NR-9300 48x/24x/48x
2048kb cache ATAPI IDE OEM

3-И ПРИЗЫ
Устройство памяти USB Flash Drive 32Mb

УКРКОМПЛЕКТ

г. КИЕВ ул. МАРШАЛА РЫБАЛКО 10/8,
тел. (044) 206-47-44, 459-38-04
www.gigant.com.ua

(телефон)

Почтовый адрес

ФИО

Для участия в конкурсе впишите свои данные:



все средства хороши. И вот, в тоннель устремляется большая армия, вооруженная по последнему слову науки и техники. Устремляется, чтобы очистить поверхность Земли от... своих же собственных предков.

Сегодня мы не будем вникать в теорию путешествий во времени. Существует множество фантастических произведений, в которых поднимался этот вопрос. Скажем только, что на рынке компьютерных игр подобного поворота мысли еще не было, так что Mayhem Studios может, как минимум, претендовать на оригинальность. Shadow Vault будет классической пошаговой стратегией, действие которой будет происходить вскоре после ядерной войны. Да-да, ретивые потомки, столкнувшись с яростным сопротивлением, недолго думая, применили ядерное оружие. К сожалению, это почти все, что известно об игре на сегодняшний день. Подробности до обидного мало. Разработчики обещают нам двадцать уровней, тридцать типов юнитов и продвинутый искусственный интеллект. Все, больше ничего не известно. Можно ли будет выбирать одну из враждующих сторон? Каким образом будет соблюдаться баланс? Какова будет экономическая система? Будут ли присутствовать элементы RPG? Это далеко не все вопросы, ответы на которые нам хотелось бы услышать. Что ж, будем надеяться, что они появятся в самое ближайшее время. Следите за новостями.

Неужели правда?

Недавно в Сети появилась информация, которая заставила сильнее биться сердца всех поклонников ролевых игр. Как стало известно, один из самых именитых разработчиков RPG — компания **Black Isle Studios** — заморозила находящийся в разработке проект с рабочим названием **Jefferson** и в спешном порядке начала работу над новым, именуемым **Van Buren**. Ни один из них не был еще официально анонсирован, и все сведения, которые мы имеем, — это крупицы информации, просочившиеся из офиса разработчиков и прошедшие сквозь губку официальных форумов **Interplay** (<http://forums.interplay.com>). То есть, достоверность таких сведений оставляет желать лучшего. Но как хочется верить! Ведь так неудачно и неадекватно намекает, что под личиной таинственного Van Buren скрывается не кто иной, как **Fallout 3**. Верить этому или нет — решать вам. Тем, кто читает по-английски, рекомендуем обратиться к «первоисточнику» (<http://forums.interplay.com/viewtopic.php?t=23377&start=45>) и почитать форумы самим. А всем остальным придется заострить терпение и ждать — если не официального анонса, то хотя бы более достоверной информации.

По следам «Ядерного Титбита»

Питерская компания **VZlab**, не так давно заявившая о себе взрывоопасным коктейлем под названием «Ядерный Титбит», решила порадовать поклонников квестов новой «безоблачной разработкой», кото-

рая будет носить название «**Революционный квест**». Что же нам предложить на этот раз? Думаю, лучше всего об этом расскажут сами разработчики. «Квест, посвященный событиям Октябрьской революции, о которых нам так долго и много рассказывали в школе. Все знают пафосные истории о Ленине, «Авроре», революционных матросах и штурме Зимнего дворца, но лишь недавно стало известно, как все было на самом деле». Так как же оно было на самом деле? К сожалению, пока еще мы не готовы ответить на этот вопрос, ибо работы над проектом начались относительно недавно, и информации о нем меньше, чем хотелось бы. Но кое-что все-таки есть. На данный момент известно, что в



игре задействуются более тридцать уникальных персонажей, среди которых будут **Ленин, Сталин, Дзержинский, Крупская, Керенский** и другие крупные исторические деятели того времени. Действие развернется на четырнадцати больших локациях, которые будут поделены на сто двадцать пять игровых зон. Вам придется побывать в таких исторических местах как **Петропавловская крепость, крейсер «Аврора», Разлив, Смольный, Зимний дворец** и т.д. и т.п.

Игра разрабатывается на новом движке, поддерживающем динамические тени, лицевую анимацию и синхронизацию речи. Кстати, в этом проекте не принимало участие известнейший в некоторых кругах **Даниил Шопалов**, сделавший своим скандальным именем дополнительную рекламу «Ядерному Титбиту». Но, похоже, разработчиков это не особо беспокоит. Уже сегодня известно, что издать «Революционный квест» собирается компания «**Бука**», которая с самого начала активно поддерживает питерских разработчиков.

Вертолетом по терроризму

Компания «**Бука**» сообщает, что работы над вертолетным симулятором «**Ударная сила**» (на Западе проект выйдет под названием **Fire Strike**), разрабатываемом российской компанией **G5 Software**, постепенно выходит на финишную прямую. Разработчики завершили создание игровых миссий, закончили работу над всеми имеющимися в игре моделями, «додели до ума» режим сетевой игры и приступили к тестированию и отладке игрового баланса. Для тех, кто слышит это название впервые, скажу, что «Ударная сила» будет представлять собой реалистичный симулятор боевого вертолета. В игре вы найдете такие модели вертолетов, как **AH-64A «Апач», RAH-66 «Команч», RAH-**

2 «Тигр», Ка-50 «Черная акула», Ка-52 «Алигатор», Ка-58 «Черный призрак». Разра-



ботчики обещают нам реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики. Более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море. Красивый трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику. Более 15 параметров системы настроек реалистичности игры. Десятки видеороликов на движке игры и многое, многое другое.

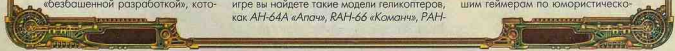
Действие игры будет происходить в 2005 году. Боссы наркомафии из трех крупнейших регионов, производящих ядовитое зелье, формируют единый картель под названием «**Золотой Трипстик**» и захватывают власть в слаборазвитых странах мира, где выращивается сырье для производства наркотиков. Террористическое объединение «**Тигры освобождения Тамил Илама**» устанавливает политический контроль сразу в трех мелких государствах АТР и начинает разработку секретной доставки ядерного вооружения. Исламские фундаменталисты, возглавляемые идеологами движения



«**Аль-Каида**», вторгаются на территорию Турции и наносят там свои порядки. Албанские сепаратисты пытаются уничтожить государственность Сербии и организовать собственную автономию на развалинах республики. Кто-то должен положить этому конец. И этот кто-то, конечно же, — вы! Кстати, видеоролики для «Ударной силы» делала московская компания «**Гелиос**» (<http://www.orunner.com>) — единственная российская команда, приехавшая на нашу ярмарку «Игроград». Те из вас, кто был на этом мероприятии, не могли не заметить демонстрируемых ими страшных гоним.

Боевые дизайнеры

Немецкая студия **SEK**, знакомая нашим геймерам по юмористическо-



му проекту *Diggles* (на территории стран СНГ она вышла под названием «Гномы»), в данный момент работает над *реалтайм-овой стратегией ParaWorld*. Но этот раз германские разработчики не собираются нас смущать. Действие игры будет развиваться в параллельном мире, в котором люди живут рядом с доисторическими ящерами, мамонтами, соблазными тигра-



ми и прочей экзотической живностью. В начале игры вам предложат роль вождя небольшого племени, обуреваемого амбициями и жадной властью. В ходе игры вам придется сражаться с соседями, захватывать их территории и объединять племена под своим чутким руководством. Помимо внешней экспансии, важной задачей будет подавление восстаний внутри своей собственной империи и борьба с последствиями природных катаклизмов. Но как игра еще не анонсирована официально, нет ничего удивительного в том, что известно о ней очень мало. Но стоит только взглянуть на скриншоты, чтобы убедиться, что проект будет, как минимум, красивым. Стоит надеяться, что и геймплей не подкачает. Так что ждем анонса и свежих подробностей.

Патчи мистические и фантастические

Компании **Axrel Tribe** и **Sinister Systems** выпустили патч версии **1.6** для своей мрачной ролевой игры **Mistmare**. Запатка весит 7.5 Мб и содержит в себе все изменения и исправления предыдущих патчей, а также решает множество проблем, приводивших к вылетам в Windows и резкому снижению производительности. Кроме того, запатка изменяет характеристики некоторых монстров и устраняет ошибку скрита на *avi-*



gnon bridge. Скачать патч можно с официального сайта игры (<http://mistmare.axreltribe.com/download>) или с сайта *Gamer's Hell* (http://www.gamershell.com/news_BMistmareBv1.6Patch.shtml).

А в этом время компании **Atari** и **Quick-silver** выложили в Сеть «официальный

бета-патч версии **1.2** для космической пошаговой стратегии **Master of Orion III**. Патч добавляет в игру новый экран *History*, существенно улучшает интеллект противников, лечит глюки, связанные с использованием комбинации **Alt+Tab** и вносит множество мелких дополнений и исправлений. Размер файла — 5.2 Мб. А забор его можно все с того же сайта *Gamer's Hell* (http://www.gamershell.com/news_BMasterofOrion3Bv1.02Bef.shtml). Но учтите, данная запатка несовместима со старыми сейвами.

Тени «Неверинтера»

На сайте **Sorcerer's Place** (<http://www.sorcerers.net>) появилась информация о том, что первый официальный оддон к ролевой игре **Neverwinter Nights** должен появиться в продаже уже 18 июня этого года. Аддон пропатчит оригинальную игру до версии **1.30**. Одновременно с поступлением игры в продажу, BioWare выложит в Сеть



патч с тем же номером для тех, кто хочет пропатчить игру, но не желает приобретать оддон. Какие изменения будет вносить данная запатка, станет известно чуть позже. Следите за новостями.

Встречаем Лариску

Компания **Eidos** объявила об отправке в печать мастер-диска игры **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness**.



Так что теперь поклонникам первой леди виртуального мира можно не бояться появляющихся время от времени в Сети намеков девелоперов о том, что, возможно, релиз будет перенесен на более позднее время. Игра на «золоте», и должна появиться в продаже не позднее 20 июня этого года. Ждем-с.

Ковбои в латах

Польская компания **Rebelmind**, хорошо известная нашим геймерам по игре **Grom**, начала работу над новым, весьма необычным проектом под названием **A Fistful of Gold**. Подобно *Grom*у, эта игра будет на-

ходиться на стыке жанров *RTS* и *RPG*, причем сами разработчики затрудняются сказать, чего же все-таки будет больше. Действие игры развернется в очень необычном мире. Сами разработчики называют его «Дикий Запад в средневековье». Что это значит? Как можно объединить рыцарскую Европу и гангстерскую Америку? У ребят из *Rebelmind* есть своя точка зрения по этому поводу.



Итак, перед нами некое средневековое королевство, раздираемое междоусобицей. После смерти короля, не оставившего наследника, страну захлестнула волна террора. Всякий, обладающий хоть какой-то силой, стремится взять от жизни как можно больше, не считаясь ни с чем. Устав ждать милости от «сильных мира сего», люди объединяются в небольшие сообщества и пытаются совместно противостоять нападкам бандитов и дружинам «вольных баронов». Но что могут сделать простые крестьяне против вооруженных до зубов и законченных в броню негодяев? Для защиты своих интересов им приходится нанимать людей, согласных за умеренную плату защищать их от набегов. Зачастую эти наемники немногим лучше (а иногда и хуже) тех, с кем им приходится сражаться, но выбирать не приходится. Знакома ситуация. Да-да, впервые в кинематографе подобную историю рассказал *Акира Куросавы* в своем замечательном фильме «Семь самуроев». Потому эту идею поддержал *Серджиньо Леоне*, создавший «Великолепную семерку». Судя по всему, именно она и вдохновила польских разработчиков на этот проект.

Как вы уже, наверное, догадались, ваш герой (а начинаете вы игру в одиночку) и является одним из многочисленных наемников, которого приглашают «на работу» небольшая коммуна крестьян, подвергающаяся постоянным набегам местной бандитской шайки. В вашу задачу входит создание боевого отряда и сражение с противниками. В процессе игры ваши бойцы будут накапливать очки опыта, повышая свои характеристики. На заработанные деньги вам придется покупать оружие и доспехи. Но не следует забывать, что где-то там, среди рек крови и дыма пожарищ, вас поджидает судьба. Разработчики утверждают: для того чтобы «нащупать» основную сюжетную линию, вам придется хорошо разобраться в ситуации и досконально изучить во всех подробностях правила жизни в этом жестоком мире.

ЭЛИТА Online

Администрация интернет-ресурса «Элита» приглашает к деловому сотрудничеству интернет-клубы и лиц, желающих поучаствовать в развитии онлайн-игры «Элита» (e-mail: amadeus@uez.kiev.ua).

Сегодня мы продолжим рассказ об увлекательнейшей онлайн-игре «Элита» (www.elite.uct.ua). И тема нашей статьи — новый континент **The Ancient Land of Malas**.

Malas — это разбитая земля, разрушаемая великой дрожью, постоянно угрожающей устойчивости ее континентов. Ее начало — тайна, а ее будущее непостижимо, определенно известно только то, что этот мир (facet) не похож ни на какие другие. Три большие части страны — одна из которых уже находится в процессе распада на меньшие острова — соединены мостами, а в расщелинах между ними бездонная пучина небытия. Но несмотря на эти неустойчивые условия, жизнь все еще процветает в *Dark Facet* (Темном Мире): творение всех видов называют Malas домом, и даже людям удается там выжить.

Two Cities (Два города)

✓ **Luna.** Известный как город палатинов, Luna расположен в северо-западном углу земель и состоит из центрального узла, окруженного стенами, сделанными из песчаника, подобно тем, что в Trinsic. Различные торговцы продают свою продукцию из здания, расположенного в сердце города, а снаряды Хранители Рыцарского патруля оберегают дом от темных личностей и тех, кто хочет покуситься на их

фон для искусственного в черной магии или только стремящегося практиковаться в темных искусствах. Магазины торговцев разбросаны по всему городу и связаны лентами дорог, вымощенных булыжниками. Ров вокруг города заполняет звездная пустошь, и во многих местах набережная завалена черепами, — возможно, это остатки несчастных авантюристов или несостоявшихся некромантов, которые потерпели неудачу в попытках покорить смертельную магию.

Places of Interest (Достопримечательности)

✓ **Grimswind Ruins.** Одно из многочисленных интересных мест Malasa — развалины Grimswind. Конечно, их никак нельзя назвать поразительными конструкциями. Но их история овеяна сплошной мистикой и тайнами. Были ли они началом третьего города, или напротив, их построили для ритуальных нужд? Сейчас об этом можно только догадываться. Но возможно, по мере того, как эта новая земля будет исследована авантюристами, многое станет известно.

✓ **Crystal Fens.** Это расположенные в различных секциях вокруг Malasa лесистые области, где кристаллические структуры растут группами, подобно зубчатым кустам. Самые большие из них находятся на северном континенте.

✓ **Hanse's Hostel.** Путешествие между двумя городами Malasa — длинное и одинокое, но путешественники смогут передохнуть в небольшой пригласительной гостинице на пути.

✓ **Abandoned Orc Fort (покинутый форт орков).** Орки тоже претендуют на часть территории Malasa. Они отстроили для себя небольшие форты. И все же, как ни странно, их самый большой форт на южном континенте заброшен. Все, что там осталось, — палисадники и несколько окранных бошен.

✓ **Forgotten Pyramid (забытая пирамида).** В южной пустыне Malasa, поросшая под гудами тысячелетних песков, здоровенная пирамида उत्плывается высоко в небо. Время было неумолимо к этому величественному памятнику, вокруг него высится развалины, трещины испещряют поверхность пирамид там, где гробницы, несомненно, попытались залезть внутрь. Но что лежит внутри этой древней могилы? Может быть, сокровище, или ее пещеры заполнены лишь смрадом смерти и стоном проклятых живых мертвецов?

✓ **Gravewater Lake (озеро могильной воды).** Окруженное золотыми песками пустынь Malasa, это огромное озеро занимает добрую часть южного континента. И хотя, некоторым кажется, что его удастся переплыть, никакая лодка не сможет одолеть его туманные воды.

✓ **Dungeon Doom (темница обреченных).** Добро пожаловать, вы на волосок от Вашей гибели! В Malasa проживают не только палатины и некроманты, о нет! В то время как поверхность этого мира может стать хорошим местом для постройки маленького уютного коттеджа и цветочного садика, подземелья — по-настоящему грязное и проклятое пространство



Dungeon Doom представляет новые задачи, новые цели для поисков и эпические битвы для орков.

Множество секретов хранит Doom, и понадобится быстрый ум для того, чтобы суметь раскрыть их. Но если Вам будет сопутствовать удача, Вас ожидает большое богатство и артефакты. Неудача же принесет сокрушительную боль удручающей агонии.

В своих странствиях Вы можете вести войну против древних стражей могил или бесчестных жителей, единственного желания — увидеть вашу кровь, пролитую на холодный каменный пол. Но все-таки не каждый скалятел Doom хочет увидеть Вас мертвым. Говорят, что воскрешение, может быть, даже имело место в этом святилище нечисти — но за некоторую цену. Легенды повествуют о духах мертвых, проклятых на вечное схищение по залам Doom'a. Им под силу возродить авантюристов, и возможно, они захотят это сделать.

Вам понадобятся все ваши умения, выносливость и немного удачи, чтобы просто жить в подземелье обреченных. Способны ли вы на это?

Malas хранит гораздо больше секретов, чем те, что описаны здесь. Этот мир засыпал в ожидании, чтобы его секреты были разгаданы. Эта земля манит вас в Ваше будущее!



добродетельный стиль жизни. Открытая, травянистая область, не защищаемая гвардейцами (guards), отделяет центральное здание от внешней стены, оставляя большое пространство для развития города.

✓ **Umbra.** Известный как город некромантов, Umbra — это более темная конструкция, чем его город-брат Luna. Расположен он в противоположном углу карты. Большинство строений — это темные серые каменные стены, а кроваво-красные пятна на них вносят что-то зловещее в и без того наполненную дурными предчувствиями атмосферу города. Великолепный

Наш спортивный комментатор ведет прямой репортаж с заседания оргкомитета крупнейшего киберспортивного турнира. Если вы хотите быть в курсе последних событий в мире киберспорта — вам сюда.

Дмитрий АМПИЛГОВ

WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Как мы и обещали в прошлый раз, сегодня мы начинаем знакомить вас с правилами третьего Кубка Украины по компьютерным играм. Сразу оговорюсь: «Мик» — издание не резиновое, поэтому описать правила в полном объеме никак не получится. Однако могу вас заверить: все najważнішіє пункты будут изложены в обязательном порядке.

Начнем же со сроков проведения Кубка Украины и сейульских финалов. Национальные отборочные пройдут с 23 июня по 7 июля. К сожалению, в самый разгар вступительных экзаменов в высшие учебные заведения. Для Кубка это очень и очень чревато. Достаточно большому количеству геймеров придется выбирать между играми и учебой. Что ж, к этому мы начинаем понемногу привыкать. Тем более, смести организаторы сроки финалов назад, и Кубок не досчитался бы многих студентов.

Всеукраинские финалы пройдут с 29 по 30 августа. Учитывая более чем существенное количество финалистов, а также то, что игры пройдут в четырех разных номинациях, сроки нереально сжать. Не удивляйтесь, если играть будет несколько номинаций одновременно.

Всемирный же финал состоится с 12 по 18 октября в Олимпийском парке в Корее. Таким образом, у победителей остается всего месяц для того, чтобы оформить загранпаспорта и корейские разговорники еще до начала национальных отборочных.

Теперь о региональных квотах. Памятуя о прошлородных расходах, организаторы решили посмотреть правде в глаза: где бы ни проводились соревнования, на финал все равно поедут киевляне. Вот и решили организаторы не утруждать лишний раз киевских «прогеймеров» поездками в Ровно, а взяли и изляли часть ровненской квоты в пользу Киева. Таким образом, во всеукраинском финале вместо двух будут участвовать три киевских команды по CS. Из Ровно же на финальную стадию в Киев поедет всего одна команда. Это единственный

нюанс, о котором следовало непременно упомянуть.

Со всем остальным дела обстоят достаточно стандартно: на киевский финал едут по старткерфтеру, по двум варкерфтерам и двум анрилерам. В Корею отправляется одна команда по CS, один стар, два варкерфтера и два утзшника.

Теперь немного сухих, официальных, но тем не менее, обязательных правил.

5. Обязанности клубов

5.1. Соблюдать все пункты настоящей ололожения и всех приложений к нему.
5.2. Обеспечить непредвзятое судейство проводимого Чемпионата в своем клубе.

5.3. Компьютерный клуб, подающий заявку на участие в WCG, должен иметь:
✓ собственное помещение, соответствующее стандартам СЭС, пожарной надзора и т.д.;
✓ не менее 20 компьютеров. Все компьютеры должны быть однотипной конфигурации и соответствовать требованиям, предъявляемым разработчиками программного обеспечения;

✓ владелец клуба должен иметь статус субъекта предпринимательской деятельности и иметь право заниматься предоставлением пользователям услуг по аренде ПК;
✓ лицензионное программное обеспечение, необходимое для проведения Чемпионата.

5.4. На этапе отборочных туров каждый клуб обязан допустить к соревнованиям всех игроков, которые при регистрации выбрали данный клуб для участия в Чемпионате.

5.5. В случае несоблюдения правил, оговоренных в данном «Положении» и предоставление недостоверной информации, клуб к участию в играх не допускается либо дисквалифицируется.

5.6. Сохранять брендинг на время отборочных игр. Тщательно следить за флагами, постерами и баннерами, содержащими их в чистоте и порядке.

6. Обязанности организаторов

6.1. Организаторы обязаны своевременно предоставлять клубам информацию по проведению игр.

6.2. Организаторы Чемпионата не несут ответственность за прекращение, остановку или перенос соревнований, если причиной этого стали форс-мажорные обстоятельства, такие как пожар, наводнение, война, забастовка, действия государственных органов, таможенные задержки, которые организаторы не могли предвидеть и предотвратить своими действиями.

6.3. World Cyber Games в Украине и их спонсоры не несут ответственности за утреченное, украденное или поврежденное имущество и/или повреждения, случайные или намеренные, нанесенные участникам турнира.

7. Судейство

7.1. Обязанности Главного судьи соревнований:

7.1.1. назначать линейных судей;
7.1.2. обеспечить объективное судейство;
7.1.3. проводить аттестацию судей;
7.1.4. присутствовать на играх Чемпионата;

7.1.5. обеспечить присутствие всех судей на всех играх Чемпионата;

7.1.6. разрешать возникшие споры;
7.1.7. обеспечивать соблюдение настоящих правил;

7.1.8. разъяснять участникам правила проведения игр;

7.1.9. проводить собрание капитанов за 30 минут до начала турнира;

7.1.10. проверять настройки сервера;

7.1.11. заполнять сетку Чемпионата после каждого тура или обеспечить ее заполнение линейными судьями;
7.1.12. подписывать протокол соревнований.

7.2. Главный судья соревнований имеет право:

7.2.1. сделать предупреждение;
7.2.2. назначить переигровку;
7.2.3. подать ходатайство о дисквалификации команды.

7.3. Судья оставляет за собой право отменить или изменить правила турнира в случаях обмана, технических неполадок или каких-либо других обстоятельств, находящихся вне контроля, а также обстоятельства, которые могут поставить под сомнение объективность проведения турнира.

В завершение нельзя не вспомнить благодарственным словом организаторов турнира: Генерального спонсора — Samsung Electronics, украинского организатора — агентство Dialla Communications и организатора всемирных финалов — оргкомитет World Cyber Games.



TOM/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com АЛЕКСАНДР GLUKK

Наши в городе!

Ну, вот и закончилось наше кино...

Невозможно остановить крутоворот жизни. Каждую минуту, каждую секунду в мире что-то начинается и что-то заканчивается. Так было, так есть, так будет. Плохо это или хорошо, не знаю. Когда заканчиваются плохие события, это хорошо, когда хорошие... Сами понимаете.

И вот, совсем недавно, в мире завершилось еще одно событие, микроскопическое с точки зрения Вселенной и просто огромное с точки зрения нашей страны. Да, вы уже догадались, речь идет о **Первой Международной игровой компьютерной ярмарке «Игроград»**, проведенный при поддержке компании **Intel** и **Samsung** и посвященный трехлетию нашего любимого издания — **«Моего компьютера игрового»**. Многие из вас бывали на нашем празднике и могли собственными глазами оценить масштаб мероприятия, выиграть различные призы, пообщаться с нами и, конечно, с разработчиками игр. Ну а тем, кто по каким-то причинам не смог в эти дни вырваться в **Республиканский планетарий** или вырвался ненадолго и не все увидел, мы настоятельно рекомендуем прочитать этот материал — надо же узнать, как много вы потеряли. Впрочем, не расстраивайтесь, помните, что-то заканчивается, а что-то начинается, и этот круг нерезервы и вечен. И если для нас все закончилось, то для вас — только начинается. Вот и дождитесь к началу. Тому самому-самому началу, когда мы и сами еще слабо представляли как, хотя бы в общих чертах, должна выглядеть наша Ярмарка. Нет, то, что

КРИ нам понравилось, что вы, несомненно, могли понять из наших отчетов, и все-таки, где-то глубоко в подкорке крутилась мысль: «Не то». КРИ позиционировалось как мероприятие закрытое, проводимое разработчиками для разработчиков, в то время как мы хотели сделать праздник, ярмарку в том смысле слова, в котором его понимали наши предки: с толпами празднующихся личностей, продавцами и покупателями, зывалами и зрителями, конкурсами и призами и, конечно же, огромным количеством пива. Ну, где вы видели трезвую ярмарку?

Сразу хочу заметить, что изначально стояла задача собрать на наше мероприятие не только разработчиков компьютерных игр, но и производителей компьютерного «железа». Ну, согласитесь сами, как играть в игрушку без компа? В современную игрушку — без современного компа? Я думаю, что те, кто пробовал проводить подобные эксперименты, далеко не в восторге от результатов. В общем, понятно, что на Ярмарке должно продаваться все необходимое, так? Правильно, вот и у нас можно было купить практически все, имеющее отношение к играм, компьютерам и интернету. Начиная от обычных интернет-карточек и адресов доменов, заканчивая готовыми компьютерами и домашними кинотеатрами. Ну и, конечно, на стенде компании **«Мультитрейд»** можно было приобрести любые лицензионные диски, выпущенные данным издателем, а на стенде компании **«Sargona»** познакомиться с новыми и старыми коллекционными картонными играми, поиграть в них и что-то тоже прикупить.

Так что задача перед нами стояла глобальная, к счастью, с «железячниками» как раз оказалось все просто. Те, кто давно читают наше издание, хорошо знают, что ИД «Мой компьютер» уже имеет кое-какой опыт в проведении подобных мероприятий. И поэтому большая часть тех компаний, которые принимали участие в Ярмарке, посвященной трехлетию «Моего компьютера» (если кто забыл, напомним, что она проходила осенью 2001 года), с радостью отозвались на наше приглашение. С разработчиками было сложнее.

У многих людей почему-то имеется мнение, что мы отстоим от России годика на три, и если в этом году в Москве проводилось первое серьезное мероприятие, целью которого было общение и обмен опытом

разработчиков и издателей, то у нас, в Украине, время настанет только через пару лет. Дескать, ну какие у нас серьезные разработчики? Кто их знает? Нет, парочка компаний на слуху, а остальные... А мы как раз и хотели показать, что остальные есть тоже, и что наша гейминдустрия живет и развивается. Причем хорошими темпами. В общем, пара месяцев переписки и... Оказалось, что мы даже недооценили количество компаний, занимающихся у нас разработкой игр. К сожалению, Планетарий, как и «МИК», не резиновый, поэтому девелоперам, которые решили принять участие в Ярмарке только за несколько дней до ее начала, нам пришлось отказать. Увы.



В общем, и «железячников», и разработчиков мы собрали под одной крышей, оставалось самое сложное — превратить это вавилонское столпотворение в нечто веселое, интересное и организованное. И вот, в четверг, пятого июня, в ранний утр ом наша редакция практически в полном составе вошла в Планетарий и принялась за работу, а именно оборудованное нашего стенда и геймзоны. Что такое **геймзона**? Хал Сейчас расскажем!

Ведь если Ярмарка у нас игровая, то на ней нужно играть. Нет, тытреть, общаться, покупать и продавать тоже нужно. Но главное — играть! Везде. Сразу было понятно, что, к сожалению, новые проекты, привезенные девелоперами, не смогут удовлетворить потребности всех желающих поназывать на клавиши и погонять гризуна по коврику. Посему было принято волевое решение организовать эту самую геймзону, которая представляла собой небольшую (хотя, это как посмотреть) компьютерный клуб с сеткой на двадцать четыре машины на мощных Pentium 4, которые были любезно предоставлены нам компаниями **K-TRADE** (компьютеры **KREDO**) и **COMPASS** (компьютеры **Deflick**), а сеть прокладывала компания **«ЕПОС»**. Готов спорить, что все вы уже где-то слышали эти названия ©. Да, кстати, компания **CorkPad** предоставила к каждому компьютеру чудный



должно было весело и интересно, было понятно сразу. А вот как именно? Не такой уж это простой вопрос. Поиск ответа длился так долго, что пока представители различных отделов нашего издательства вели дебаты в прокуренных кабинетах, мы с бромсчем успели съездить на КРИ, дабы глануть, как другие люди проводят подобные мероприятия.



пробковый коврик, за что им отдельное спасибо от нас.

По габаритному замыслу, сгенерированному совместными усилиями после че-



тырех часов обсуждения, в геймзоне должны были бесперебойно проходить мини-чемпионаты по различным компьютерным играм, с обязательной раздачей словосочетаний победителям. Завою мы хотели «убить» еще одного зайца, поддерживая разработчиков и распространителей лицензионного софта. Поэтому все игры, по которым должны были проходить соревнования, были закуплены не на Каравачевых Доках и даже не на Петровке, а попали к нам прямиком со склада компании «Мультитрейдинг». Что можно сказать? Затея, несмотря на некоторые технические сложности, несомненно, удалась, и все желающие смогли весело провести время, а лучшие из них выиграли призы.

Кстати, все дни помимо геймзоны функционировала **шоу-зона**, где диджеи из **Funny Group** проводили всевозможные конкурсы и демонстрации, и там же, на больших экранах, разработчики демонстрировали свои проекты. Но если с игровыми проектами все ясно, тем более что к вопросу о разработчиках и их играх мы вернемся немного позже, то на конкурсах стоит остановиться особо. Условно их можно разделить на два типа. Первый пользовался популярностью у тех, кто желал попробовать свои силы в геймзоне. Желающих было так много, что наш мини-клуб был просто не в состоянии принять их всех. И ребята из **Funny Group** добровольно вылезали сыграть роль «первого бастиона». Для того, чтобы пробиться к компам, нужно было ответить на вопросы, связанные со всеми областями компьютерных технологий. Побеждали, как обычно, лучшие, а самых лучших определял уже диджей. А когда наши бойцы, оведав ноутиками, погружались в виртуальную реальность, начинала работать вторая шоу-программа. Ведь, как это не печально, далеко не все увлекаются компьютерными играми. Для них мы организовали конкурсы, в ходе которых можно было блеснуть своими знаниями в области HTML, Photoshop и просто поприкалываться. Короче говоря, было очень шумно и весело. Кстати, все диджеи в один голос говорили, что на ярмарке «Игровая» собрались самые организованные и знающие люди. Они без труда отвечали на воп-

росы, ставившие в тупик посетителей других мероприятий, в которых принимала участие **Funny Group**. По моему, излишне говорить, что мы с удовольствием выслушали похвалу, ведь среди посетителей было очень много наших читателей. Так держали!

О разработчиках и их проектах мы поговорим чуть позже, а пока упомянем еще о нескольких весьма интересных и полезных мероприятиях. Первое, это **Конференция «Компьютер дома»**. Проходила она в субботу, с 12-00 до 18-00 в Звездном зале. Кто и какие доклады читал, перечислять, думаю, не стоит, загляните на наш сайт, там все указано. Главное — для всех, интересующихся железом и софтом, это было довольно полезно и интересно. Кроме того, в ту же субботу, но после 18-00 был проведен закрытый форум разработчиков, где мы могли поближе познакомиться друг с другом, послушать ряд интересных лекций и, конечно, пообщаться за бокалом, хм... чая ☺. Как утверждает Кертис, данное мероприятие понравилось ему больше всего ☺.

Но и это еще не все. Идя в ногу со временем и периодически высказывая на гра-



бень волны высоких технологий, мы просто не могли не вести трансляцию нашего мероприятия по всем имеющимся средствам массовой информации. И если телевидение и радио мы использовали только для рекламы Ярмарки, то Интернетом мы пользовались многообразно и всячески. Начать с того, что абсолютно на все стенды (и абсолютно бесплатно для участников) наш любимый провайдер **IT Park** провел толстый и быстрый Интернет. Но этого показало мало не в меру разошедшемуся провайдеру. Ни для кого не секрет, что многие люди, работающие с компьютером (и геймеры — в первую очередь), проводят в Сети чуть ли не больше времени, чем в реальном мире. Мы учли это, и все желающие из любого уголка земного шара могли заглянуть на страничку, посвященную Ярмарке, расположившуюся на нашем сайте (<http://www.igrograd.com.ua/expo/index.jsp#>), и посмотреть на наш праздник, посредством

Web-камеры транслировавшийся прямо в онлайн.

Ну и, конечно, в воскресенье, в 12-00 состоялся очередной **День Нас**. Все желающие (кто еще не успел сделать это раньше) могли пообщаться с сотрудниками редакции, узнать о новых проектах нашего Издательского дома. Кроме того, состоялись традиционные подведение итогов конкурсов «Лучшая статья месяца» и «Активный везучий читатель», а также розыгрыш среди годовых подписчиков DVD/CD проигрывателя **XORO AEP-810** от компании **MAS Electronic AG**. В следующем номере мы опубликуем списки победителей, так что не пропустите — вдруг там есть и ваше имя? Если вы были в это время в Звездном зале и спешили уйти, как только закончилась официальная часть, и был выдан последний приз, то вы очень много потеряли (впрочем, те, кто вообще не пришел, потеряли еще больше). Ибо не прошло и получаса, как в здание Планетария, подобно ужоу, летящему на крыльях ночи, ворвался наш литературный редактор, член Союза композиторов Украины Даниил Перцов, в окружении нескольких подозрительных личностей (впрочем, другие с ним не ходят). Каждый из них был вооружен духовым либо ударным музыкальным инструментом, а в глазах читалось непреодолимое желание пустить это оружие в действие. Последующие несколько часов мы провели за распитием непьющего количества пива и прослушиванием музыки Перцова. У Кертиса есть слух, и музыка ему понравилась. А у Glukko's слуха нет, поэтому ему понравилось пиво ☺.

Таковы факты, господа. Несмотря на мелкие неувязки и несостыковки, которые неизбежно сопровождают любое крупное мероприятие, общее впечатление от Ярмарки оказалось даже лучше, чем можно было ожидать. Причем, остались довольны все: и участники, и посетители. А больше всех, конечно, организаторы. Ну, а если кто-то и был чем-то не доволен, то он тщательно это скрывал. Впрочем, время еще есть, и если у Вас появилось желание высказаться по поводу Ярмарки — пишите нам. Мы



всегда рады конструктивным предложениям и посильной помощи (особенно материальной) ☺.

Кстати, огромное спасибо за эту самую помощь (материальную, в смысле ☺) мы

хотим сказать компаниям Samsung и Intel. Без нее программа «Игрограда» было бы гораздо скромнее. Поэтому мы всем, кому у нас понравилось, рекомендуем (ну



прямо как Минздрав ☺: покупайте их продукцию, и нам с вами помогут и в будущем. Тем более что продукция и сама по себе хорошая ☺.

Об играх замолвите слово...

А теперь немного поговорим о самом интересном для нас, геймеров. А именно, о новых проектах, представленных на Ярмарке. Как вы понимаете, в небольшой статье рассказать обо всех мы просто не успеем, поэтому данный материал будет иметь логическое продолжение. Точнее, целый цикл статей, в которых мы подробно расскажем о том, что видели, что слышали и чего теперь ждем.

Начнем, пожалуй, с проекта, о котором мы уже писали. Это очень многообещающая игра — **Xenus** от компании **Deep Shadows**. Примерно полгода назад мы заезжали к ним в офис, смотрели, что уже сделано, а потом написали превью. Сразу хочу сказать, за это время проект очень изменился, и, как вы понимаете, в лучшую сторону. Улучшилась графика, анимация, физика. Все желающие могли проебать небольшую демку и пострелять во врагов. Скажу сразу, это круто. Графика весьма и весьма реалистичная и красивая. Ал врагов даже на этой стадии проекта уже способны порадовать, причем, это и не удивительно, ведь предыдущий проект, над которым работали разработчики, тогда еще в компании **GSC Game World** — **Venom** — обладал весьма продвинутым искусственным интеллектом. В общем, думаю, не совру, если скажу, что это один из наиболее ожидаемых нами отечественных проектов. Мы тоже провели довольно много времени на стенде **Deep Shadows**, пообщались с ребятами лично и решили еще раз навестить разработчиков на их территории. Так что в ближайшее время ждите большой материал о **Deep Shadows** вообще и о **Xenus** в частности.

Следующий проект, на котором хотелось остановиться, очень необычен. Впервые, представляла его российская компания (да-да, и россияне до нас доехали) **ИД «Гелееос»**, а во-вторых, он относится далеко не к самому любимому на-

ми жанру — это аркадные гонки... страусов. Данный проект неизбежно привлечет внимание абсолютного всех посетителей и участников Ярмарки. Один тот факт, что нам удалось пробиться к стенду «Гелееоса» только на третий день, уже говорит о многом. Два компьютера, на которых демонстрировалась демка **Ostrich Runner** (а именно так официально называется эта игрушка) никогда не пустовали. На многих игровых форумах часто поднимается вопрос: а что же такое геймплей? Так вот, **Ostrich Runner** — это геймплей в чистом виде. Игровой процесс совсем незамысловат: вы управляете эдаким беговым страусом, который ошелолено несется по проселочным дорогам в компании себе подобных, преодолевая по пути различные препятствия. Просто? Да. Прimitивно? Пожалуй. Но при этом оторваться невозможно. Хотя, наверно, нужно признать, что я немного глущую краски. Конечно, не все так просто и уж точно не примитивно. Но сегодня мы вам больше ничего не скажем, по той простой причине, что та самая демка, которая демонстрировалась на Ярмарке, теперь поселилась в нашей редакции. Так что в ближайшем номере читатель превью по этой, несомненно, замечательной игрушке.

Следующую компанию, о которой мы хотели бы вам рассказать, редакция «Мика» может уже назвать своими старыми знакомыми. С ребятами из николаевской студии **DVS** мы познакомились на КРП. Их проект **«Восхождение на трон»** сразу привлек наше внимание.

Разработчики ответили нам взаимностью и порадовали эксклюзивной демкой, обзор которой вы могли видеть в девятнадцатом номере «Моего компьютера игрового» за этот год. И хотя времени прошло совсем не много, разработчики успели существенно доработать графику и боевую систему игры. И хотя до релиза еще далеко, сегодня создается такое впечатление, что «Восхождение на трон» станет настоящим праздником для любителей приключенческих игр и пошаговых стратегий.

Ну и, напоследок, еще одна компания, которую можно смело назвать нашими друзьями — раньше они назывались «Дядюшка Рисунок», а теперь переименовались в «Crazy House». С ними мы тоже познакомимся в

Москве и уже писали в новостях об очень оригинальном проекте под названием **«Вий — история, рассказанная заново»**. На нашей Ярмарке они удивили нас не только бесплатным пивом в больших количествах ☺, но и новой игрой под названием **«Танк Т-72»**. Так вот, перед нами не что иное, как тактический танковый симулятор, действие которого разворачивается во времена Югославского конфликта 1991-1995 годов.

Что сразу порадовало в игре, это реалистичная физика и возможность разрушать практически все объекты. Графика в игрушке тоже весьма неплоха, так что есть чего ожидать. К стати говоря, презентация проекта на стенде нам тоже понравилась — вас усаживали на стул, в руки совали джойстик, на голову надевали шлемофон, и вы играли на компьютере камуфляжной расцветки! Прикиньте, разработчики специально тащили компьютер из Харькова, дабы мы могли насладиться игрой на машине милитаристских цветов. В общем, очень и очень понравилось.

К сожалению, мы не смогли в этой статье упомянуть всех. Не потому, что остальные проекты не заслуживали внимания, — вовсе нет. Просто в этом материале мы описали тех, с кем мы больше всего пообщались. Но обещаем, что об остальных проектах мы вам тоже расскажем, причем очень подробно и в самое ближайшее время.

Ведь у Ярмарки была еще одна цель — собрать как можно больше материалов об интересных проектах, дабы поведать вам. И эта цель тоже была достигнута. Впрочем, скоро сами убедитесь.

И, напоследок — Ярмарка вышла очень класной. Но знаете, что самое главное? Главное, чтобы не последней.

GOGOL Bordello

Впервые в Украине и СНГ!
Концерт культовой группы
Gogol Bordello (New York USA)

г. Киев 28 июня 2003 года клуб «УТОГИ»

Шоу продюсирует: «Музыкальные Каскадеры»
DJ Hutz (New York USA) DJ Derbastler (Kiev Ukraine)

с 21:00 до утра

организатор: thermice records
info: e-mail:thermice@thermice.com.ua

бесплатная доставка билетов по Киеву
www.thermice.com

Специально для любителей Diablo с нашего космодрома стартует мегозвездолет, который будет совершать туристические рейсы по беззащитной Вселенной. Возможность истребить всех и вся входит в стоимость нашего круиза.

ПОЛУЭЛЬФ call of ctulu@mail.ru



Великий и ужасный Diablo уже давно потерпел покой и сон. Бедняга неоднократно разорван на мелкие кусочки толпами свихнувшихся ворваров, щедро утыкан падающими мечами и вдобавок поджарен до хрустящей корочки высшими заклинаниями школ огня и молний. Все бы ничего, да тут еще одна напасть — разработчики компьютерных игр. Особенно те из них, которые любят делать клоны.

Серия Diablo вдохновила многих. Некоторые злопыхатели из Вселенной Сети вообще утверждают, что ноги (или, если угодно, рога) практически всех современных компьютерных РПГ растут из творения Blizzard. Это, конечно, очень спорное и неоднозначное утверждение, но как ни прискорбно, тенденции налицо, пусть и невые.

Убийство ради убийства. Минимум сюжета и NPC. Толпы монстров и горы выпадающего из них лута — очень простая в своей гениальности концепция.



Вот и скромные парни из компании Silverback Entertainment, не мудрствуя лукаво, решили склепать клон. Да не простой, а замашкой на интересный сюжет, где действие будет происходить на огромном космическом корабле. Клон с тремя неповторимыми персонажами на выбор. И... (кто бы мог подумать!) проработанными NPC. Удалось ли им реализовать задуманное. Об этом и о многом другом читайте ниже.

Sci-fi-антиутопия

Знакомьтесь, дорогие читатели, *Стив Вульф (Steve Wolf)* или просто *Оверлорд (Overlord)*. Этот демон, облаченный в ме-

гатонны металла. Никто не видел его лица. Никто не помнит его настоящего имени. Зато он может увидеть всех и вся, если, конечно, захочет растормошить свой утомленный вечной жизнью рассудок. Он — капитан и своего рода языческий божок космического корабля «Предвестник» (*Harbinger*). Да и корабль ли это? Словарь любого языка вряд ли поможет вам найти подходящее слово для описания величины этой консервной банки. Трудно себе представить, сколько металла для его создания выкачала из шахт своего мира давно забытая инопланетная раса. Уцелевшее население кое-каких планет, которые Harbinger посещал на своем пути, сначала наивно думало, что исчезновение посреди бела дня их родной звезды — всего лишь банальное затмение. Другие цивилизации, будучи более технологически продвинутыми, видели истинную причину. Но, в конечном итоге, для тех и других прибытие Overlord'a/Сго заканчивалось плачевно, а именно — локальным апокалипсисом. Все разумные формы жизни подвергались немедленному истреблению, и лишь малой части «счастливчиков» крупно везло попасть в рабство.

Бесконечно так продолжаться не могло. Государство с мощным диктаторским режимом, коим и был «Предвестник», дало трещину. Оверлорд уже не мог, а точнее, даже не хотел наводить порядок в бесчисленных помещениях корабля. Он устал от безграничной власти и предоставил этому невероятному зоопарку инопланетян минимум свободы. И они ею воспользовались. Множество противоборствующих группировок, всевозможных государств в государстве, не преминули расцвести пышным цветом на этой благодатной почве. А Оверлорд в это время с уныелой следил, как смешные идиоты доказывают друг другу собственную значимость. Как ни странно, вы — одно из этих, хм... существ. И ваша задача — жить в этой sci-fi-антиутопии и желательно не умереть ☹.

То, что (не) нужно знать

Закончу, пожалуй, с главой, повествующей о сюжете игрушки. Вы удивитесь,

Разработчик: Silverback Entertainment

Издатель: Dreamcatcher

Жанр: hack'n'slash

Системные требования: P3-800, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель

но это лишь моя вольная интерпретация, основанная на сведениях официального сайта.

Не хотелось бы о плохом, но все-таки. Более обратного вступительного ролика я еще не видел. Вы думаете, нам покажут великолепный корабль, бороздящий просторы Вселенной под вызывающую муромки музыку а-ля «Звездные войны»? Зобейте и насладитесь видом довольного жизнью толстяка-пришельца, сидящего в удобном кресле и разалекающего приготовленные питательных коктейлей из потешных полосатых улиток (червячков)? При наличии зачатков фантазии можно предположить, что этот милашка и есть Оверлорд. И... все ☹.



Хотя нет, не все ☹. Роликов в игре всего два — описанное выше интро и не менее убогое сурро, рассказывать о котором нет ни малейшего желания. Даже не надейтесь увидеть «фирменные» близдардовские скриншоты голливудского качества. И хотя сюжет «Диалогов», по большому счету, сильно уступает «Харбингеру», но реализация... небо и земля. Не знаю, как другие, а я считаю, что подобные сценаристские изыски — просто преступление по отношению к геймерам.

Ладно, идем дальше. В главном меню вам предлагают выбрать персонажа. Их всего три:

- ✓ **Human** — самый обыкновенный homo sapiens в бронежилете;
- ✓ **Gladiator** — кула металллола с чеповеческими мозгами;
- ✓ **Culbline** — инопланетная родственница известного русского изобретателя ☹; если без шуток, это не фамилия, а название расы.

Обрубленная на корню ролевая система заставит вас по-новому взглянуть на Diablo с его, казалось бы, примитивными навыками и статистикой. Собственно, здесь умений как таковых нет, есть только 4 стата. Правда, у каждого героя они немного (совсем чуть-чуть ☹) отличаются.

Human из оружия предпочитает плазменную/электрическую/электромагнитную винтовку с металлическим лезвием на конце. Соответственно, из навыков у него имеются дальний (ranged) и ближний (melee) бой. Кстати, не советуя пренебрегать вто-

тивных персонажа. На первый взгляд, все не так уж плохо. Но на поверку после нескольких часов игры влечения от None Playing Characters резко ухудшаются. Да, у каждого из них есть свое мнение по текущему вопросу. Каждый может сообщить интересную новость или историю. Но вся эта мишура теряет смысл на фоне скучных зданий в стиле «зачистки уровня» или «убей босса».

По задумке разработчиков, будить от летарического сна игрока призваны постоянные смены локаций. Вот мы в обычных коридорах, а вот уже в коридорах с батареями центрального отопления. А вот в мрачных, залпанных спизью берлогах насекомых. Нам даже дадут возможность побывать на планете, возле которой в данный момент пролетает Harbinger.

Разрешение 1024x768 гарантирует довольно четкую и симпатичную картинку. Но какое это разнообразие — однообразие одно (простите за каламбур). Все уровни выдержаны в страшном унылом цветовой гамме. Даже на планете не ощущаешь открытого пространства — кажется, будто один из отсеков «Харбингера» просто взяли, да посыпали песком. С одной стороны, это все должно нагнетать недружелюбную атмосферу, но с другой — вгоняет в дикую скуку.

Ваш персонаж, бегущий среди этого убожества, смотрится еще более-менее. Анимация вооружения и брони сделана на совесть. Каждая новая пушка, шлем или корпус будет отображаться на главном герое очень красиво и достоверно. Забудьте Diablo, где напялив на варвара кожаный дос-

завать от безысходности. Красивая анимация спасает только первые полчасика. Дальше начинаются мучительные игровые будни. Немного скрашивают картину периодически появляющиеся более мощные виды вооружения. Но скажите на милость, на кой черт они сдались, если тусклые залпы пушек меняют только наносимые повреждения, а форму и окраску нет.

Ах да, музыкальная тема «Харбингера» будет нас преследовать до самого финала



рым, ибо энергия ружья имеет обыкновенное зацикливание. Из специальных умений есть установка мин — rigging.

Gladiator — эдакий кибернетический манчкин. Корпус из чистой стали. В левой «руке» пушка. В правой — футуристический нож для нарезки мяса в ближнем бою. Не сложно догадаться, что главные умения аналогичны Human'овским. Специальный скилл — камеры (override). Нет, не видео — как фото-, а самые настоящие combat-камеры всех мастей, расцветок и вооружений. Управляются дистанционно. Только следите за лайфбаром гладиатора, потому что супостаты не дремлют и во время занятий любительской видеосъемки могут спокойно подрастерять и замочить вашего любимицу.

Culbline, — пожалуй, самый оригинальный персонаж. В качестве оружия использует перчатки на руках. У каждой свое предназначение. Левая — развиваем базовый ranged и отстреливаем вражину разноцветными шариками. А вот правая уже интереснее — умение radial — энергетический круг, бьющий по площади. Только у Culbline есть способность к регенерации.

На уровнях вам попадутся места с повышенной радиацией и высокой температурой. Гладиатору, в силу механической природы, на них наплевать, а вот Кулибин и Человек будут получать повреждения. Впрочем, как и от облачков яда, вызываемых некоторыми противниками.

Для реализации оружия дальнего боя предусмотрено четыре вида энергии. Каждый вид эффективен против одного из четырех основных классов врагов. Это, по идее, должно принести некоторую сложность и ситуацию в игровой процесс. Но не тут-то было. Будущее мясо, как правило, предпочитает ходить в компании субюбо своего подвита. Роботов вперемешку с насекомыми Cimiticos и солдатов расы Vantir вы здесь не увидите. Все просто, как мычание.

В поисках геймплея

Нам обещали интересных и разговорчивых NPC. Их всего пять: продавец, дая, выдающий задания, и три чисто декора-



пех, в результате увидите набедренную повязку ☹. Тут эти моменты продуманы немного лучше. Что, к сожалению, язык не повернется сказать об остальном.

Убивать врагов тоже скучно. Может быть, из-за никчемных и некрасивых энергетических сгустков. Может, из-за того, что противники сравнительно немногие. Все это, конечно, сыграло отрицательную роль, но не это главное. Главное, что в златане hack'n'slash Diablo «закликивание» противника можно было провести множеством извращенски-моникальных способов. Для этого существовало разветвленное древо уникальных умений. А здесь только опостылевшие ranged, melee и по одному специальному навыку у каждого перса. Как тут не



и даже не вздумает помянуться. Хотя трек очень хороший, надо отметить. Качественная смесь зовявания с перестукиванием. Вот только она одна, эта смесь, а мои нервы не железные, поэтому к середине игры колонки пришлось разбить монтировкой.

Последняя миссия немного порадовала. В гвардии Оверлорда состоят очень смешные роботы Сильвербеки (Silverbacks). Напоминаю, Silverback Entertainment — название компании разработчиков. Роботы легко убиваются и красиво «умирают». Очень символично, не правда ли?

Заб(ейте)удьте

И что же мы имеем в результате. Ничего хорошего. Графические и геймплейно игра устарела года на два. Хотя я очень сомневаюсь, чтобы подобный продукт возымел популярность даже в те далекие времена. Игру мог бы спасти веселый и бесшумный «рубидиум», но и здесь проблемы «кривизны» рук девелоперов встают на первый план.

Конечно, можно, пересилив себя, заявить, что как односторонняя аркада Harbinger еще имеет право находится на винчестерах не очень требовательных игроков. Но зачем, объясните! Когда рынок полон интересными и неоднозначными проектами, стоит ли тратить время и нервы (а главное — деньги ☹) на изучение проблемы плохой реализации хорошей идеи. Я думаю, нет.

Наверное, покажусь излишне жестким, но все-таки оглошу свой вердикт — на помойку.

Покупка/Продажа/Ремонт/Настройка
БЫВШИХ В УПОТРЕБЛЕНИИ
Компьютеров, комплектующих
и периферии
МОДЕРНИЗАЦИЯ
ул. Выборгская 41
457-5720, 488-5728
441-6930, 441-6990
пн.-чт. 10-19 сб.11-15

Андрей М. aka Scratch scratch385@mail.ru

GALACTIC CIVILIZATIONS

Утро, 11.00

Было утро. Обычное весеннее жаркое утро. Честно признаться, я не люблю утро. Почему? Да потому, что оно всегда приходит слишком рано, и сопровождается его обычно не очень приятные явления, такие как утренняя довка в трамвае, очередное опоздание на пары или... хм... ну, то, что бывает по утрам после того, как было очень хорошо вчера. В общем, не люблю я утро. И это утро не



стало исключением: с трудом раскрыв глаза тут же нечаянно ослепило утреннее солнце, в результате чего добираться до выхода из комнаты пришлось чуть не ошупью. К слову, выбраться мне из комнаты не удалось — пройдя два шага и заволив нобок кресла, я наткнулся на свой компьютерный стол, на котором был обнаружен купленный вчера диск Galactic Civilizations. А так как вчера опробовать сие творение мне не удалось, долженствовало приступить к этому прямо сейчас.

Если кто помнит, то о Galactic Civilizations я уже писал в предыдущую статью — это популярная стратегия а-ля Civilization от Stardock Entertainment. Игра эта, судя по информации, предоставляемой нам разработчиками, должно было стать новым хитом среди фанатов «Цивилизации» и Masters of Orion. По крайней мере первой части этого шедевра это удалось, и в этом нет ничего странного — в игре был реализован довольно интересный механизм, позволяющий вознестись replay ability на абсолютно новый качественный уровень — ведь кроме того, что искусственный интеллект был реализован на достаточно высоком уровне, он, по сути, являлся самообучающимся. Как утверждали очевидцы, каждый раз компьютерный соперник преподносил все новые и новые сюрпризы, что позволя-

ло без угрозы быть поглощенным рутинной и скучной игрой в игру еще и еще.

Но это все было в первой части. В римейке же разработчики не обещали нам ничего особо нового — все, чему нужно было претерпеть изменения, относилось к области графики, остальное же должно было сохранить хардкорный характер первой части.

Но это все обещания. О том же, что мы получили в результате, вы можете узнать уже сейчас — из этой статьи.

Утро, 11.05

Итак, инсталляция закончена, игра полностью «развлеклась» на винте. Бегу в ближайший магазин за пивом, готовясь в полной мере насладиться новым шедевром. Через несколько минут я уже сижу перед экраном монитора и, потягивая ароматный напиток, наслаждаюсь добротным вступительным роликом. Начало неплохое, настроение стремительно возрастает. Пора переходить непосредственно к игре. Ностройки галактики — финал! Все знают, что AI — дурак, я его на любых настройках «вынесу», вот только дайте освоиться хорошенько.

Четно говоря, лично я считаю, что для игр подобного типа сюжет вовсе не обязателен. Наверное, разработчики были того же мнения, потому что рассказанная нам предстория довольно скучна и представляет собой скорее дань традиции, чем полноценный сюжет. Судите сами.



Наше далекое будущее. Причем, что странно, отнюдь не мрачное и страшное, а обычное, нормальное будущее. Человечество заселило множество миров, распо-

Разработчик: Stardock Entertainment

Издатель: Strategy First

Жанр: turn based space strategy

Системные требования:

✓ минимальные: P3-600, 128 Мб ОЗУ, 8 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P3-1000, 256 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

ложенных недалеко от Солнечной системы и связало их вратами, которые позволяют быстро перемещаться между мирами. Благодаря этим вратам в человеческой цивилизации был достигнут давно желанный баланс и мир — торговля стремительно развивалась, экономика миров процветала.

Все это было до изобретения гиперпространственного двигателя, который позволил за рекордно короткое время преодолеть значительное расстояние. Это изобретение откры-



ло людям огромное количество новых миров, которые можно колонизовать. Благодаря этому изобретению люди впервые встретили инопланетные цивилизации. Впервые за многие тысячелетия человеческая экспансия приобрела галактический характер. С этого момента хрупкий мир, царивший прежде, пал, уступив свое место войнам, политическим интригам, шпионажу и экспансии новых миров. И именно нам предстоит всем этим управлять.

Как вы, должно быть, поняли, с этого момента действовать начинаем мы.

Итак, мы выступаем в роль правителя Человеческого Союза (Terrain Alliance), нам предстоит провести нашу расу к победному концу. В принципе, все как обычно.

Каждая новая игра встречает нас довольно обширным меню настройки игрока. Советую отнестись к нему довольно серьезно, так как именно от того, как вы настроите свое альтер-эго, и будет зависеть стиль игры. Состоит данное меню из нескольких разделов, первый из которых — раздел выбора политической партии. На наш выбор предоставляется шесть политических партий:

✓ **Federalists** — великие знатоки экономики и всего, что с ней связано. Выбрав эту партию, вы получите двадцатипроцентный бонус к вашей экономике;

✓ **Populists** — народная партия. Партия, которая действительно прислушивается к нуждам населения и пользуется у него наибольшей популярностью. Выбор этой партии повышает на двадцать процентов мораль и дипломатию;

✓ **War Party** — представители этой партии считают, что человеческая раса соз-

дана, чтобы править вселенной. Инопланетные в их представлении — просто зловерные элементы и дешевая рабочая сила, которую необходимо взять под контроль. Эта партия повышает на пятьдесят процентов хитпоинты всех ваших кораблей;

✓ **Pacifists** — убежденные сторонники мира. Считают, что война между разными расами просто недопустима. Дает двадцатипроцентный бонус к производству и влиянию;

✓ **Technologists** — именно эта партия в последнее время доминировала в человеческом обществе. Именно благодаря стараниям членов этой партии был изобретен гиперпространственный двигатель. Эта партия дает двадцать процентов бонуса к исследованиям;

✓ **Mercantilists** — пользу от межпространственных перелетов они видят исключительно в торговле. Именно развитый экспорт может возвысить человечество над остальными расами, поставив их в зависимость от товаров землян. Выбрав эту партию, вы получаете двадцать процентов бонуса к торговле и шпионажу;

Как видите, выбор партий достаточно велик и, честно признаться, однозначно предпочесть какую-либо из них я не могу — у каждой свои плюсы и минусы.

Далее выбираем размер галактики и количество пригодных для заселения планет на карте, после чего настраиваем характер и интеллект каждой из пяти противоборствующих нам рас — **Dren-gin Empire, Torian Confederation, Altarian Republic, Yor Collective** и **Arceon Empire**. Все они абсолютно разные, каждая со своим характером. Кроме этих основных, по ходу игры могут появиться другие расы, с которыми вам тоже придется вести борьбу за власть. Ну а теперь, когда все настройки сделаны, — вперед, покорять галактику!

День, 13.00

Ободело сию перед монитором и в десятый раз начинаю игру сначала. Чувство собственного поражения гнетет и доводит. Бросаю все и снова бегу в магазин за пивом. «На трезвую голову здесь не разберешься», — оправдываю сам себя. Злышавшийся, с целым арсеналом бутылок, вры-

те с моей последней захваченной колонией. И снова ободело сию перед монитором, снова начинаю все сначала...



При первом взгляде на игру на ум приходит только одна ассоциация — *Civilization*. Та самая родная и вечная цивилика, только в космосе, с другими декорациями и юнитами, с планетами вместо городов. К слову, несмотря на явное сходство, *Galactic Civilizations* нельзя назвать клоном «Цивилизации», но об этом чуть позже.

Геймплей игры очень напоминает «Цивилу», но в отличие от последней, по-моему, имеет гораздо больше особенностей и больше свободы для различных дипломатических, торговых и прочих маневров.

Итак, игровое поле, на котором нам предстоит развертывать экспансию, — с виду нечто среднее между «Цивилей» и *Master of Orion*: густо-черный космос с разбросанными по нему звездными системами, туманностями, астероидами, черными дырами, кос-

морали и, соответственно, численности населения планеты. Кроме того, есть различные заводы и фабрики, увеличивающие боееспособность вашего флота и скорость производства. Также не обошлось без особозданий, которые могут быть построены лишь



в одном экземпляре — аналоги Чудесам света из «Цивилизации». Наконец, можно строить фабрики, производящие определенные уникальные продукты. Построив такую фабрику на одной из планет, ваша нация получает монопольное право на производство соответствующего товара и, естественно, приличный бонус к торговле.

Кроме того, чем больше вы имеете подконтрольных планет и чем больше на них построено всяких уникальных построек, тем сильнее становится ваше влияние, а от этого зависит количество секторов, которые могут быть одновременно под вашим контролем, количество торговых судов и отношение ваших противников к вам.

Кроме того, аналоги планет выступают космические базы, которые мы можем строить посреди открытого космоса с помощью специального корабля. В зависимости от построенных на ней модулей, ваша космическая база может выполнять ряд разнообразных функций, начиная от ремонта кораблей и заканчивая добычей ресурсов. Ресурсов, к слову, немало (четыре или пять видов), да и встречаются они крайне редко, поэтому захват ресурсов имеет очень большое значение. Каждый из них повышает определенную характеристику вашей империи — либо лояльность населения, либо скорость проведения исследований, либо торговлю.

Кроме того, после исследования определенных технологий становится доступен опрейд космической базы в *Terror Base* — грозное оружие, способное уничтожать звездные системы, взрывая их светила.

Раз уж такая речь о войне, то нельзя не сказать, что ваш боевой флот отличается разнообразием. Причем ни один из кораблей не останется невооруженным. Думаю, описать ваше войско и войско противника смысла особого нет. Скажу лишь, что все корабли достаточно хорошо проработаны, и у каждой расы они выглядят по-своему.

Хотя большинство сражений происходит в космосе, планетарные баталии имеют не последнее значение — ведь именно планеты являются главной ценностью в игре. Чтобы осуществить полноценное вторжение на планету, необходимо построить десантный корабль,



мическими аномалиями и прочими космическими атрибутами. Среди всего этого где-то ютится наша родная Солнечная система, помеченная соответствующей эмблемой, и два корабля рядом с ней. Именно такой набор предоставляется нам в начале игры.

Начнем со звездной системы. Данный объект выполняет те же функции, что и их аналоги из *Master of Orion* или города в «Цивилизации». Здесь происходит строительство космических кораблей, зданий и т.д. В

одной такой системе может быть до шести планет. К слову, всего планет насчитывается, ни много ни мало, тридцать видов, каждая со своим климатом и... хм... порядковым номером. Причем, наиболее пригодны для колонизации планеты, начиная с пятнадцатого номера; чаще всего они встречаются в системе желтых звезд. Колонизируются планеты, как это принято, с помощью кораблей колонизации.

Планеты также являются основным источником доходов, львиную долю которого составляют налоги, и, естественно, вашими военными, культурными и торговыми центрами.

Как всегда, на планетах мы можем возводить разнообразные постройки. В основном их назначение сводится к повышению



воаясь в комнату с отчаянным стремлением разнести противника в пух и прах. Через пятнадцать минут стремление исчезает вмес-

направить его к планете и выбрать тактику нападения, которых, в общей сложности, около восьми. Причем, каждая из них имеет свои плюсы и минусы. Так, например, предварительная бомбардировка планет снижает количество жертв среди ваших солдат, но разрушит некоторые постройки, а применение

зависит, будет ли ваша партия доминировать в парламенте или нет.

Но уж если вы утратили место в правительстве, не спешите расстраиваться — игра на этом не заканчивается. Правда, кое-что теперь сложнее будет сделать. Например, некоторые ваши действия могут быть осуждены. Так, если к власти пришли пацифисты, то каждая ваша военная операция будет сопровождаться рядом штрафных санкций и т.д.

Кроме того, при установлении контакта с инопланетными нациями вы получите возможность участвовать в принятии межгалактических решений и законов — начиная от введения налога на торговлю или армию и заканчивая принятием ограничения на количество подконтрольных вам космических баз.

Идем дальше — дипломатия. Данная область геймплея доступна после изобретения универсального переводчика, который позволяет вам общаться с инопланетянами.

Честно признаться, дипломатия в Galactic Civilizations несколько уступает своему аналогу в Master of Orion. Здесь нам доступны в основном стандартные опции — объявление войны или мира, сдача в аренду кораблей, планет и т.д., заключение торговых соглашений и кое-что еще. Но в целом дипломатическая часть игры оставляет достаточно прият-

Кстати, разработчики сдержали свое обещание предусмотреть в игре несколько путей достижения победы. Всего мы имеем пять типов победы: обычное покорение и уничтожение всех противоборствующих сто-



рон; объединение всех противоборствующих сторон с помощью дипломатических навыков; создание непоколебимой торговой империи, контролирующей весь галактический рынок — для достижения этой победы необходимо иметь монополию на большинство уникальных товаров и достаточно развитую торговую систему (наличие специальных торговых модулей на космических базах, различных специальных построек на планетах); научное превосходство над всеми — достигается путем исследования всего технологического дерева; наконец, победа, полученная при достижении небывалого уровня цивилизации.

Ночь, 1.30

Игра совершенно очаровала меня. Иду, готовлю кофе, готовлюсь провести всю ночь в баталиях. Несмотря на множество неудачных попыток, игра наконец-то стала понятной и доступной, от чего стало еще более привлекательной. В общем, бессонная ночь обеспечена.

Ну а теперь о самом главном. Об AI. Признаться, особой гениальностью он не блещет, но составить вам неплохую конкуренцию сможет. Но стандартная уловка с заключением мира, подволом войск к границе и вероломным нападением здесь дважды не пройдет. В общем, AI выше среднего, даже лучше.

О графике. Предупрежу сразу — не рассчитывайте увидеть модели небывалой детализации и различные графические изыски. Графика выполнена на уровне графики «Цивилизации» и чем-то напоминает «Космических Рейнджеров». В целом же производит очень пристойное впечатление, смотрится достаточно красиво. Думаю, по крайней мере лучше, чем Master of Orion.

Звук, под стать графике, довольно неплох, хотя мог быть и лучше. Музыка ненавязчива и не напрягает, вполне просторна и атмосферна.

Итак, вывод. Если «Цивилизации» — ваша любимая игра, и вы знаете толк в дипломатических и политических интригах, то эта игра для вас. Да и остальным стоит попробовать — наверняка понравится.



биологического оружия значительно снизит численность населения планеты.

Вечер, 19.50

После бесчисленных неудач компьютерный противник был повернут! По причине трехкратного превосходства моей армии последняя планета альтернативцев капитулировала, признав меня правителем галактики! Радости и ликования нет предела. А ведь игра хороша! Даже в чем-то лучше «Цивилей». А ведь здесь еще и развита и интересная дипломатия должна быть. Сейчас-то мы ее и опробуем...

В принципе, в плане войны игра сделана неплохо. Но, что особо меня привлекает в играх такого рода, так это дипломатия, политика и торговля.

Начну с политики. Итак, в начале выбранная вами партия является доминирующей в земном парламенте. Но это только вначале. Стоит лишь вам чем-нибудь развить торговлю вашей империи, как тут же начинают строить козни конкурирующие партии. Для облегчения вашей жизни в игре имеется показатель доверия населения. Советую почаще подглядывать на него, ведь именно благодаря ему вы сможете оценить последствия ваших действий: подняли налоги — доверие упало, допустили нападение на



ное впечатление — можно даже стравить две расы между собой, заключая мирные соглашения и требуя военной поддержки.

Далее идет торговля. Хорошо развитая торговля может значительно увеличить вашу козну. Осуществляется она посредством торговых кораблей, которым необходимо лишь указать империю, с которой вы хотите торговать, после чего остается лишь потратить руки и «епожнать» деньги. Значительно увеличивает доход наличие на одной из планет фабрики, производящей какой-нибудь уникальный продукт, о которых я говорил раньше. Кстати, доход от посещения торговым кораблем планеты получает не только владелец корабля, но и хозяин планеты, поэтому я не советую торговать с расой, которой вы в скором времени планируете объявить войну.

Как видите, все эти аспекты игры, просто необходимые для подобных игр, выполнены на достаточно высоком уровне.



планету — еще ниже упало, построили какую-нибудь редкую постройку — доверие возросло и т.д. В общем, от этого показателя и

ЧУЖИЕ ЗВЕЗДЫ 2 АТАКА КЛОНОВ

Davert dabog@ukr.net

Разработчик: PamPom
Оригинальное название: Mutant Storm
Локализация: Snowball Interactive
Издатель: Snowball
Жанр: аркада
Системные требования:
✓ **минимальные:** P2-350, 64 Мб ОЗУ,
16 Мб видео, 400 Мб на диске;
✓ **рекомендуемые:** P3-700; 128 Мб
ОЗУ; 32 Мб видео

Любишь ли ты аркады? Ага, геймер, что у тебя ассоциируется с этим словом? А между прочим, это один из древнейших компьютерных игровых жанров, некогда пользовавшийся огромнейшей популярностью как на приставках, так и на ПК. Но по мере развития ПК и появления «ероэв», «Думас», «Варкрафта» и всевозможных RPG, геймер постепенно забывал о том, что это такое. А зря. Ибо в аркаде, несмотря на ее примитивность, есть многое, чего не достает шутерам, стратегиям, и даже RPG. Чего именно? Сейчас расскажем...



И вот перед нами новая игра, представитель забытого старинного жанра. Надо сказать, каноны аркады не изменились с тех пор, цель игры все так же банальна: пройти все уровни, при этом набрав как можно больше очков за уничтожение врагов. Вся игра протекает таким образом: помещают наш космический корабль на галактический ринг, где начинают появляться полчища, орды вражеских звездолетов. А теперь... Теперь Kill'em All! Ибо, кто, с чем к нам зачем, тот оттого и того! Но не все здесь так просто: враги берут не умом, а количеством; иногда их бывает на уровне столько, что просто не остается пространства для маневров! А любое попадание в ваш звездолет или столкновение с вражеским, фатально. Хотя не так и фатально, учитывая, что у вас три жизни, а на мере прохождения уровней их количество увеличивается. Чтобы хоть как-то разрядить обстановку, используйте лазерную пушку — орда врагов поредеет, зато увеличится количество очков. Но не единым лазерным лучом ведь — вы можете подобрать бонусы, которые на некоторое время изменяют характеристики оружия в лучшую сторону. Также вы можете уничтожать врагов бомбами — правда, за убийте таким образом корабль врагов не начислят, но лучше немного подработать очков, чем отдыхать на галактическом кладбище. Количество бомб ограничено, на одну жизнь вам даются три бомбы вначале, в дальнейшем их количество растет по мере прохождения уровней. Есть еще бонусы, увеличивающие вашу защиту и количество добываемых очков, но лучше о них почитать в

мануале или испытать в деле. Смысл игры понятен: отправляем вражину к праотцам, проходим миссии и т.д., и т.п. Получив определенное количество очков, вы можете перейти на новый уровень сложности, заслужив новый пояс, — совсем как в восточных единоборствах (самый простой уровень — белый пояс, самый сложный — черный). Для каждого пояса — своя таблица рекордов. Кстати, сейвиться вам не дадут, но есть по одному автосейву на каждые 10 уровней — надо сказать, пройти 10 уровней, не став добычей космических мутантов, совсем не просто. В общем, геймплей, очень динамичный и не на шутку затягивает.

Теперь об управлении. Оно весьма специфично: за перемещение корабля отвечают клавиши-стрелки, а за стрельбу и перемещение прицела — мышь. Чтобы не искривить себе руки раньше времени, советуем перенести управление кораблем на более привычные WASD. Признаюсь, на то, чтобы привыкнуть к управлению, потребуются некоторое время, но освоившись, можно достичь удивительной маневренности и точности. Кстати, проходить миссии можно не только в одиночку, но и вдвоем, особенно если есть джойстик. Единственное неудобство при использовании клавиатуры вторым игроком — он не обладает такой свободой в прицеливании, хотя выкрутиться можно. Не сказал бы, что вдвоем уничтожить орду звездолетов было проще, но что нескучно — точно.



Теперь о графике. Она есть. Она весьма симпатичная. Она даже трехмерная, и иногда это нам демонстрирует камера, изменяя ракурс обзора. Правда, все графические элементы выполнены в 2D, но неужели это для вас так важно? Что мне очень понравилось — это дизайн уровней. Во-первых, он весьма красив, а во-вторых, после перезагрузки уровня он полностью меняется. Мне еще не приходилось видеть двух одинаковых дизайнов уровня.

О звуках скажу так: ничего особенного они из себя не представляют, весьма примитивны — именно такие, какие и должны быть в аркаде. А вот музыка разочаровала своим полным отсутствием. М с другой сто-

роны, можно без угрызений совести включить свой любимый плейлист. Советую поставить музыку побыстрее и потяжелее.



Итак, в чем же примитивная аркада может обогатить современные жанры? А дело как раз в ее примитивности — вы не думаете, как уничтожить монстров, вы просто их уничтожаете. Если у вас нет времени на «серьезные» игры, но вы хотите взбодриться и увеличить количество адреналина в крови, смело запускайте аркаду. Не придется долго ждать, пока запустится игра, не придется вживаться в атмосферу игры — она сама вас тут же захлестнет. За совсем небольшой промежуток времени вы сможете довольно поиграться и приступить к делам более важным. Сами понимаете, какая-нибудь стратегия или шутер так быстро вас не отпустят.

Короче, окончательный вердикт: если вам хочется вырваться из реального мира на короткое время, если вам хочется чего-то быстрого и динамичного, или если вас замучила настальгия по старым играм, то не пропустите эту игру! Качественно выполненная аркада не оставит вас неудовлетворенным. Если же подобного стремления у вас не наблюдается, то вряд ли вы примените свой любимый шутер на нет. Хотя... Кто его знает, может, стоит попробовать. Аркада — очень непредсказуемая штука.

И напоследок несколько советов:

✓ вначале миссии очистите какой-нибудь укромный уголочек и спрячьтесь в нем. Намного удобнее отстреливаться от врагов, когда знаешь, что никакая зорзона не подстрелит тебе зад;

✓ непрерывно стреляйте — здесь намного труднее не попасть, чем промазать;

✓ бомбу лучше всего применять против окружающих вас врагов. Эту ситуацию можно провоцировать и сознательно;

✓ защитный бонус «Копья» лучше применять не в защите, а в наступлении. Сами врываясь в толпу врагов — они все взорвутся, коснувшись вашей брони. Но не задерживайтесь там долго, действуйте бонусы быстро заканчиваются.

И самое главное: ухаживайте, гасите все!

Мы начинаем публикацию материалов из архивов ДЗВР, передающихся на вечное хранение в Информационный банк при мэрии Игрограда. Самые интересные отчеты будут представлены на суд широкой публики.

Michael ГРИГОРЬЕВ aka Sebulba

IRONSTORM

Разработчик: 4x Studio

Издатель: Wapadoo

Жанр: FPS с возможностью переключения на вид от 3-го лица

Системные требования:

✓ **минимальные:** P3-600, 256 Мб ОЗУ, Geforce2;

✓ **рекомендуемые:** P3-1000, 256 Мб ОЗУ, Geforce3

Дата выхода: декабрь 2002

Март. Медленно восходит солнце. Сейчас 1964-й год. Идет война. Первая мировая война. Та самая, которая началась в



1914-ом. 50 лет кровавой бойни. Уже сменялись не одно поколение, а люди даже и не думают останавливаться. Некоторым даже выгодно, чтобы война длилась как можно дольше! Я уже даже забыл, когда в последний раз улыбался. Наверное, тогда, когда за день не увидел ни одной смерти. За всю мою военную карьеру такое случилось раз три. А все это из-за Угенберга, русского (а какого же еще) пса, который хочет создать евразийскую империю, простирающуюся от Атлантического до Тихого океанов.

Мои мрачные мысли прервал вызов к начальству. Я медленно вошел в комнату.

— А вот и Джеймс Андерсен! — капитан явно «пырнула чего-то на грудь», иначе бы не была такой веселой. — Послушай, у нас большие проблемы. Немцы производят какие-то новые бомбы. Но нас они их уже успели испытать, и результаты нас не очень радуют. Вчерашняя атака захлебнулась. Понимаешь, потеряв три вертолета, мы не могли не отступить. Твоя задача — пробраться на фабрику и взорвать ее из-

нутри. Я бы послала кого-нибудь другого, но никто не знает этих дорог лучше тебя. Вот тебе МЮ — современное средство связи, можешь идти.

— Также, — подал голос человек с огромным шрамом на лице, — прихватите металлический ящичек. Он нам нужен чисто в коммерческих целях. Вот теперь можете идти.

— Джемс, понимаешь, всем уже надоела эта война. И, быть может, этот кейс нас и спасет.

Эх знал бы я тогда, чем обернется это задание! Но привыкаться к будущему было некогда — что делать, получил оружие и быстрым шагом направился к выходу. Двери медленно открываются. Рядом со мной — еще два бойца. И вот он, фронт. В воздухе летают вертолеты, которые чуть не каждую секунду сбрасывают бомбы. Чтобы не стать мишенью, надо двигаться, и двигаться очень быстро. И мы побежали. Земля от многочисленных взрывов ходила ходуном так, что казалось, случилось землетрясение. Окопы закончились, нужно подниматься на поверхность. Какой-то неосторожный боец встал прямо, во весь рост. В следующий же миг он упал, а лазерный прицел винтовки Драгунова еще некоторое время поигрывал на его теле.

— Мистер Джеймс, у вас винтовка! Вы не могли бы «снять» этого чертового снайпера, а потом уже и мы себя покажем.

Делать было нечего, я снял со спины винтовку, лег и медленно пополз вверх. А потом...

Чего мне только не довелось пережить! Я сдавался в плен. Я в одиночку «защитил» захваченный город. Я выбрался из чертовски хорошо охраняемого бункера. Я захватил поезд, едущий в Берлин, с генералитетом внутри. И сейчас я стою возле входа в резиденцию самого барона Угенберга, которая находится в самом центре Берлина! Фабрика уже давно взорвана, кейс со мной — ну, чулодан, погоди, here I come! Но конечно, я бы этого ничего не сделал без моего лучшего друга — оружия.

Guns, only guns

Все-таки не одна лень движет прогрессом. Иногда слово берет инстинкт выжива-

ния. Хочешь, чтобы граждан твоей страны не убивали — придумай какое-нибудь оружие. В мире пока пользуются только 12 видами оружия, не считая гранат. Только вот названий им никто не дает. Вот, к примеру, нож. Так как боеприпасов производят больше, чем еды, то до ближнего боя никогда дело не доходит. А если тихо надо чего-то убрать, то лучше подойдет пистолет с глушителем. Пистолет-автомат тоже из себя ничего особого не представляет. Просто автомат, но куда более точный и мощный. Патронов к нему много, так что я иногда позволяю себе стрелять, не переставая. К тому же, пули иногда могут протрещивать перегородки. Обрез — тоже хорошая вещь. На ближнем расстоянии один выстрел — один труп. А на средних дистанциях уже большая часть дробинкок улетит в молоко. А вот это — просто сногасшибательное оружие. Вроде бы ничем не приметный автомат, только вот оптику на него повесили, и теперь на средних и дальних расстояниях он просто незаменим. Кучность стрель-



бы хорошая, прицел замечательный (жалко только, не регулируется), на дальность тоже грех жаловаться, да и убойность — 2-3 патрона в голову, и вражина уже не встанет. Но отнюдь не все оружие автоматическое. Вот, например, снайперская винтовка Драгунова. Оснащена лазерным и простым оптическим прицелами. Прицел регулируется так, что можно и в глаз без проблем попасть. Снайперы высчитывают по лазерному прицелу, «игроющему» на теле убитого солдата.

А вот эта затейная винтовка тоже принадлежит к семейству полуавтоматических.

Удобный прицел и убойная сила позволяют «снимать» врага с одного выстрела. Правда, в обойме всего 10 патронов, что иногда очень напрягает. При всех плюсах



все равно не может соревноваться с автоматом с оптикой.

Также в арсенале имеется тяжелое оружие. Оно представлено ракетно-пушечным, гранатометом и базую. Описать их не имеет смысла, так как патронов к ним на поле боя встречается очень мало.

Гранат всего 4 вида. Простая зеленая ничем не примечательна. Правда, их много, а потому ими можно швыряться направо и налево. Фугас (красного цвета), взрываясь, во все стороны разлетаются маленькими бомбами. Нет ничего лучше при больших скоплениях противника. Также два типа газовых гранат. Первые — с отравляющим (коричневого цвета), вторые — с галлюциногенным (зеленого цвета), как правило мы их используем, чтобы просто покарать.

Есть и мины. Поставили, отошли. Услышали протяжный звук — пии-и-и... — можете быть спокойны, противник мертв. И не забывайте, что Джеймс может нести только одно основное оружие и один пистолет. Под основным оружием подразумевается или автомат, или автомат с прищелком, или винтовка, или ружье, или гранатомет, или базук. Кстати, все взятое оружие в пассивном состоянии болтается на модели персонажа.

Графика и звук

Игра про что? Про войну. Значит, звук должен быть на высоте, чтобы почувствовать, что ты на войне.

И знаете, он действительно на высоте. На фронте, так вообще полный эффект присутствия. Всюду крики, взрывы, выстрелы — с сабвуфером вообще просто сказка. Звук при попадании пуль в бетонную и деревянную стену отличает-



ся, рикошеты визги тоже очень прикольные. Музыка в игре отсутствует — есть

только в меню. И правильно, она бы только мешала.

За звук, одним словом, — 10 баллов. А вот графика... Картинка, в принципе, довольно красивая, смотреть можно, не раздражает. Только вот модели игроков сделаны топорно, слишком уж они квадратные. На Джеймса со спины смотреть вообще не хочется. А дизайн уровней — просто тихий ужас. Такого однообразия я давно не встречал. Одни окопы, туннели, в зданиях мебель попадается крайне редко. Нет, я, конечно, понимаю, что война уже 50 лет идет, и люди живут бедно. Но не настолько же!

Геймплей

Геймплей крут. Забываешь про все недостатки игры, когда идешь по руинам города, рискуя словить пулю от снайпера, который может засесть в любом здании, когда убегаешь от вертолета, поливающего тебя градом пуль, когда медленно бредешь по поезду, забитому «под завязку» немцами. А когда надоеет просто идти и стрелять, на выручку приходят стелс-миссии. Правда, сделаны они очень глупо.

Я бы даже сказал, просто неинтересно. Вот, например, вы снимаете с себя почти все оружие и становитесь в очередь военнопленных, которых сажают в грузовик. Нет, вы только представьте себе — охранник поворачивается, вместо четырех заключенных



видит пятерых и, как ни в чем не бывало, разворачивается снова. А по поезду никто не мешает вам идти, «снимая» всех из автомата, а потом просто выключать сигнализацию. В Берлине же пришлось долго, очень долго блуждать. По моему, разработчики даже не спяка с этим переборщили. И ведь если бы загадки какие, а то ведь просто ходить без толку и искать пропущенную когда-то дверь.

Сохранить нервные клетки несколько поможет вид от первого лица, так как вид от третьего лица сделан просто ужасно. Чем дальше цель, тем меньше прицел. Уже на среднем расстоянии прицел (маленькую красную точку) заметить чертовски трудно.

Враги особым разнообразием не отличаются, как и наличием серого вещества, — как будто своим долгом только и считают, что полечь под вашими пулями. Единственное, чего я не понял, так это зачем издеваться над лучшими друзьями человека, которые в игре представлены

доберманами. К ним привязывают взрывчатку и, подбегая к вам, они просто взры-



ваются. Это ж сколько они в год этих собак выращивают?

Кстати, от взрывов гранат враги разлетаются на множество джбсов. Выглядит это весьма неаппетитно.

Мультиплеер

Да, какой уважающий себя шутер живет без мультиплеера? Есть он и здесь. Режимов всего четыре: *death match*, *team death match*, *capture to the flag* и новинка — *изоляционный кейс*. С первыми тремя все понятно, расскажу о последнем. Прежде всего, это командный режим игры. Итак, в центре карты находится некий кейс, который постоянно пикает. Цель — подобрать кейс и отнести на базу противника. Тут-то и начинается охота. Кейс ведь пикает, что и выдает ваше месторасположение. И вот за этим «пи-пи-и» и бегает противоположная команда, охотясь на того, кто носит кейс. Вот такой вот веселенький режим получился. Того карт ужасно мало — всего четыре.

Вывод

Я вошел в кабинет Ранда тихо и спокойно. На буйство просто не было сил. Весь в грязь, ужасно усталый, ментал только о душе. Положив простреленную в верхнем правом углу ладку на стол, молча развернулся и потопал к двери. Но шэф, видимо из вежливости, посчитал нужным меня окликнуть:

— А как вообще себя чувствуешь? Все-таки ко войбе был.

Тут меня и прорвало:

— Устал, шэф, устал от ходьбы, а не от стрельбы. Устал от тупости. Вот скажите, шэф, какой нормальный человек в сверхсекретном немецком бункере указатели пикет на немцах и на английском? Это, типа, чтобы шпионы вроде меня не заблудились, да? А что такое 50 лет войны в наше время? Да с такими темпами люди уже б траву жевали и в одних кальсонах на заточках метелились. Да и надоело суперменом быть. В одиночку расчистить город! Хал Устал от сюжета. Неужели чуть не в каждой игре нас должны предать или подставить? Вы, кстати, вроде во Вьетнаме воевали? И что вы думаете насчет этого? Расскажите? А может, хурнем?

Я поставил перед Рандом гранату, из которой начал медленно подниматься зеленый газ...



Статья о трех эпизодах в обратном порядке

Эпизод VI. Возвращение Вовочки (легкое прохождение)

...И во-первых, я не Мохнорыл! Испытательный срок уже отбыл... И никогда больше не называйте меня Мохнорылом! Вы еще настоящих мохнорылов не видели...

...А во-вторых, я не люблю игры для крутых узких и ограниченных людей!

И в третьих — обратите внимание! — я НИКОГДА не вышибаю ногой двери Rand'a. Слышите — НИКОГДА!!!

...Я влезая в его кабинет через сломанный вентиляционный люк. В те редкие моменты, когда шеф покидает кабинет, что-



бы отравиться за свежими новостями. Я осторожно обхожу крысу, дефиолит жующую провод сигнализации, приближаюсь к столу, заваленному отчетами... Тут главное — дышать очень осторожно, чтобы не нарочно не дунуть на столки бумаг. Тогда в воздухе поднимаются клубы залежавшей пыли. Не сердитесь на Rand'a, если Ваши отчеты нечасто появляются на страницах «Мика», — хорош тот материал, который выдержал испытание пылью шефского кабинета. В этом твердо уверен Rand, а опыту шефа я доверяю.

...Второй сверху ящик в столе шефа — заветное место. Отмычку к нему мне подобрать не удалось, но Rand иногда сам забывает его закрыть, когда очень спешит. Куда спешит шеф? Нужно ли мне, начинающему агенту и бывшему наблюдателю-кадету, это знать? Главное — он оставляет ящики открытыми.

И тогда я получаю доступ к сокровенной тайне — диском с виртуальной эротикой.

Не подумайте ничего плохого о нашем Rand'e, он вполне нормальный босс, сдержанный, элегантный, с множеством шрамов:

от вражеских бластеров, женских коготков и предательского вечернего асфальта. Он — нормальный мужик! Но как не связывать, работая по 23 часа в сутки? Тем более — несчастные секретарши постоянно заняты ремонтом выбитых дверей...

Но при всем этом я не одобряю его пристрастий к виртуальным красавицам... А что тут поделаешь, не прикажешь же шефу?

Потому я тайно помогаю Rand'у и краду у него из шкафчика эту эротическую дрянь. Я знаю, как нужна шефу моя помощь и как он будет горячо благодарить меня, когда открою шкафчик, не увидит заветной игры. Ради шефа я готов на все. Спасибо вам, исправительные работы!!!

Вот он, самый свежий диск... Ну-ка, ну-ка...

Кровь отхлынула у меня от лица, когда что-то выбитый на бумаге шрифт слился в название. Теперь главное — спокойно...

Спокойно взять этот диск в потные руки — нет, не от похоти! — от страха...

Два шага в направлении вентиляционного люка... Двенадцать минут путешествия по узкой трубе... И вот, я уже в коридоре ДЗБР. По причине отсутствия собственного кабинета (пока что!) на шипчиков пробираться на захламленный бумажкой, пустыми бутылками и гениальными идеями чердак Кертиса... Инсталлю диск, проверяю настройки паралола...

В моих руках будущее шефа и будущее ДЗБР. Будущее всей виртуальной реальности. Если Rand'у попадет в руки этот диск, он зобросит роботу, перестанет кричать на подчиненных, поддерживать сношения с другими Департаментами... Ему будет нужен только ЭТОТ диск — все 24 часа в сутки! Виртуальная реальность погибнет...

Я спасу тебя, шеф! Я погибну на эротически отстойных полях, но ты будешь жить! Я отведу от тебя эту скрытую угрозу!!!

Этот ужас всех компьютерщиков, не выдающих солнечного света и мечтающих о любви.

Я возмю на себя это задание — «Великолепный Вовочка 2».

Эпизод V. Вовочка наносит ответный удар (нормальное прохождение)

Уже говорил, что не люблю игры для крутых узких и ограниченных людей. Бывают тупые фотинги, тормозные квесты, глючные RPG и нелепые симуляторы. Попадется то,

во что играть не хочется, то, во что играть не можется, и то, во что играть — вредно для... здоровья/карьеры/личной жизни (не-нужное вычеркнуть и сжечь). Еще бывает «Вовочка»... Который два.

...Забыл-збыл! Я спасаю шефа, мне ничем любая фефа... эротическая аркада, то есть!

Инсталляция проходит нормально, комп Кертиса, приятно покрываясь, смакует новую игрушку. Выдать, контакты хорошо владут кожей. Много ли надо уметь?... Случайный взмах руки — и контакты промываются... Збыл! У меня святая цель!

А вот и заставка показалося — студия Ма-чо. Название оправдывает содержание, пока логотип вертится на экране, я наслаждаюсь какафонией стонов и посповинаний.

Играемое меню. Гы-гы-гы... Порадовало... Хотя какая радость — ДЗБР спасую. Сосредоточенности Смир-р-р-но!

Общажного типа комната. На стенах — три плаката с обаятельными красавицами. Каждый плакат — **уровень сложности**. Собираетелный образ Вовочки (именно такой, каким его многие представляют) с эротическим комиксом в руках и в дырявых носках. Комикс — **вход в игру**. Дверь, соответственно, **выход из игры**. В углу — комп, в компе тондоувища и шест... Думал, что комп — это настройки. Фишуски! — в меню «Вовочки» настроек нет вообще... Действительно, зачем такой игре настройки?

И зачем нам выход, если есть вход? На карту поставлено слишком многое! На эротических врагов и торжачие фаллосы! На студию «Ма-чо» и ей подобны! На тех, кто создает игры, подобные «Вовочке! За Ранди-ну — вперее-о-о-о!

Игра. Ну да! Графика и музыка, геймплей, плейбой, уровни, управление, удовольствие, глюки... С чего бы начать, чтобы не кончить...

Вовочка ходит с автоматом по переям, которые напичканы фаллосами (это штука) везде — и как приятный фон и как неприятный монстр), прыгает по платформам, собирает специальные бонусы-стрелялки, с которыми монстры легче убиваются... В финале левела неутомимый герой анекдотов сражается с безумным профессором и, победивши



онго, получает доступ к прекрасной красавице... И тут...

Вот в чем соль игры-то! Счастливчик, преодолевший заветный левел, получает доступ к видеоролику, в котором девушка (каждый

раз почти ночью) исполняет заветный танец вокруг шеста, медленно раздеваясь. За девушкой четко видно название того ночного



клуба, в котором снималось призовое видео — Solaris. Так вот кто давал деньги разработчикам!

Учитесь, молодые девелоперы, с чего нужно начинать — приходиться в казино и просишь денюгу на разработку рилтайм-овой суперстратегии. Только условие — все армии состоят исключительно из полуодетых девушек! При наведении на оню мышкой воинственная грациозно раздевается. Вместо шеста — автомат или гранатомет. И на каждом тонке логотип спонсорского казино. И название игры — «Казино. Старые сражения XX века».

Ах да — спасение шефа продолжается... По ходу продолжения к очередному профессору или красавице (каждому свое) вы наткнетесь на страшных монстров. Курьезные тушки с хоботом вместо шеи (видимо, девелоперы опять хотели воспроизвести любимое приспособление, но много выпили... или мало), квакожащее чудо и пушки, стреляющие... ядрами, а не тем, чем вы подумали. Тушки, естественно, летающие, пушки — стоячие, а то, что квакает, — она прилетет. Тупо? Еще как! Видов бонусного оружия — 3. Завалили! Еще Вовочке придется подхватывать турбодвигатель и летать там, где не особо допрыгнешь... **(Space)**

Стреляет Вовочка «контролом», меняет оружие «альтом», прыгает «кифтом», бежит, сами понимаете, чем...

Музыка, мягко говоря, в игре — никакая. Лучше бы шумели шлы вздохи, стоны и посылывания... Как-то органичнее смотрелось бы на фоне «этих шмаков». Бежать Вовочка, к сожалению, не умеет, только ходить и прыгать. Наверное, оттого что он плохой танцор...

Стандартных лечилок нет. Хочешь зротики — умри достойно!

Но и это еще не все — верхом эротического издевательства является ПОЛНОЕ отсутствие в игре сейфов. Прошел, например, семь из восьми уровней, израсходовав при жизни — начиная с самого начала! А на четвертом уровне, чтобы убить безумного профессора с последующей «порционной» наслаждения, нужно пропрыгать над бассейном с кислотой на тонущем бочке. Без сейфов — малореально.

И наконец, самая гениальная находка горячих девелоперов-мачо. Когда Вовочку убивают, он валится в тартарары с криком: «Ой, 6&#!». И если он не дотронул до края провала, то можно долго наблюдать, как постепенно краснеет линия жизни... Наблюдать, пока из далекого-далека, с самого дна провала, не донесется такое родное и знакомое: «Ой, ###!... Браво! Аллодисменты!!!»

Вовочка, кажется, убит... Шефа я, кажется, спас... Креститься надо, правда, когда кажется...

Эпизод IV. Вовочка: скрытая угроза (прохождение — сложное)

Здесь кончаются сказки, и начинаются жизни. Я уже это цитировал, каюсь...

Поговорим о наиболее интересном в этой аркаде. О задумке разработчиков. Парни, видимо, были молодые, горячие и в психологии интимных отношений что-то кулекали.

И накамекали такую систему:

✓ **легкий уровень** — девушка раздевается спуска;

✓ **средний уровень** — ролик заканчивается на «самом пикантном»;



✓ **сложный уровень** — весь комплект прелестей и удовольствия, пока не примелькнется название Solaris на заднем плане.

Чем это чревато, спросите? Простым логиком и глупым мужским инстинктом (хотя с чего бы это инстинку — тем более мужскому!) — быть глупым! Добравшись до ролика на легком (чуть-чуть разделась) и среднем (почти разделась) левелах, человек захочет досмотреть его... «Ведь как же, если она уже и то сняла, и то — неужели я ГЛАВНОГО не увижу?» — ужасается мужское любопытство — и начинается экзекуция со сложным уровнем, хотя оно того совсем не стоит.

Игра заслуживает доброго слова только за это — бошальное завлечение геймера постепенно раздевающейся девушкой...

Вобщем, ацтой — ацтоем... Прохожу очередной левел, смотрю очередной ролик, слегка приятно, слегка поташнивает, все путем...

Она! Кажется, за спасением шефа меня застукали... Оборачиваюсь...

Жу-жу-жу Жу-жу-жу! Полный мужской состав редакции (за редким исключением тех, кто в уборной и столовой) стоит за моей спиной и внимательно присматривается к происходящему. Обладая взглядом обожу аудиторию — замечаю Bond'a a. R.I.P. Маньяка, техроботников, Glukk'a... дальше... осторожно подходит Tom/Doc/Kerf's, за его спиной я вижу... вижу...

Миссия провалена — Rand собственной персоной наблюдает за клипом, улыбаясь чему-то своему... Интересно, чему своему? Ну да это неважно...

Оборачиваясь к компу — все, ролик закончен. Мужское население департамента расходится по своим кабинетам, горестно вздыхая. Напоследок слышится громкоподобный голос Glukk'a: «Слышь, когда пройдешь уровень до ролика, — ты нас позови».

...Оказалось, кто-то подгадывал в замочную скважину, как я прошел первый левел — и дальше информация распространялась по «беспроводному телефону». Мужики огорчались, когда я попадал под пушечные залпы, оживлялись, когда я преодолевал препятствия, и готовились сорваться со своих мест, когда начиналась схватка с безумным профессором...

«Уважаемые господа разработчики. Я прошу Вас сделать то, что не удалось мне — спасти наш Департамент! Пожаристая, выпускать как можно больше хороших, интересных, оригинальных игр. Таких, от которых сложно оторваться. Таких, которыми гордились в своей коллекции... Иначе на смену им придет «Вовочка», миллионы, миллиарды, десять китайских армий «Вовочек»!!! Я пишу, и слезы каплют на клавишу Any Key... Пока существует игра типа «Вовочка 2», группы типа «Блестящие», и типа, книги про Таню Гроттер, мы обречены быть ботами для Сытого Запада, Мурдого Востока и Крайнего Севера. Без Вашей помощи Департамент не сможет защитить. Виртуальную Реальность... Ему самому уже пора защищаться...

С надеждой и уважением, навеки Ваш, Кирилл Талер. Все, я кончил».

P.S. Ухожу вчера из компьютерного клуба... Знакомый сидящий: «Слышь, ты когда доиграешь в «Вовочку» — дашь показать?»



Перепечатка статьи осуществлена с любезного разрешения журнала «Мой игровой Кертис».

Алексей ГОРБАЧИК aka GenerAl <http://www.GPaladin.narod.ru>

Стратегия времени

RTS — real time strategy (стратегия реального времени). На сегодняшний день это один из ведущих жанров отечественного и зарубежного игрового рынка и даже сложно себе представить, что когда-то вообще ничего подобного не существовало. А ведь были эти смутные времена не так уж и давно.

Официальным родоначальником жанра RTS принято считать игру фирмы Westwood **Dune-2**. Однако, как мне кажется, тут есть о чем поспорить.

Во-первых, еще в конце восьмидесятых появились малоизвестная и несправедливо забытая сегодня игра под названием **Realms**. В ней «разыгрывалось» противостояние людей, дварфов, амазонок и

Из всего вышесказанного можно сделать вывод о том, что идеи RTS давно беспокоили умы игровых строителей, но окончательно оформились именно в игре **Dune-2**, которая увидела свет в 1992 году. Рассказывать, что это за игра и о чем она, я думаю, смысла не имеет. О войне злых Хоркканов, благородных Атридесов и хитрых Ордосов написано и сказано столько, что добавить нечего, можно только повторяться. **Dune-2** имела успех и завоевала популярность среди геймеров всего мира. И, как следствие коммерческого успеха, начались разработки проектов подобного жанра. Правда, в те времена игры еще не приносили таких баснословных прибылей, как сегодня, и поэтому работы продвигались отнюдь не семимильными шагами.

В 1994 году фирма **Blizzard** выпускает игру под названием **WarCraft**. В принципе, **Blizzard** и раньше радовала нас неплохими проектами, например, аркадой **Black throne**, но именно **WarCraft** стал ее визитной карточкой. О былых подвигах вы даже на официальном сайте (как несложно догадаться, — <http://www.blizzard.com>) ничего не найдете.

Из технологичного будущего **Dune WarCraft** перенес геймеров в мир фантазии, мир, где орки противостоят людям. Именно в **WarCraft** впервые появились тактические миссии, где нельзя строить базу и тренировать юнитов, а нужно выполнить задание с

В том же 1994 году на полках магазинов появляется игра **SerfCity. Life is Feudal** фирмы **Strategic Simulation**. По популярности она уступала **WarCraft**, однако незамеченной не осталась. В этой RTS у геймера не было возможности давать указания каждому солдату или работнику. Он



варваров. Захватывая города и нанимая в них бойцов, вы должны были покорить все Королевство. При определенных настройках бита это игра превращалась в самую настоящую RTS! Правда, солдаты паршивенько выполняли команды, терпелись в лесах непроходимых, толпились без толку на одном месте или просто блуждали по карте. Но подобные проблемы с перемещением воинов в пространстве мы можем встретить и в некоторых RTS-играх до сегодняшнего дня.

Во-вторых, к моменту издания второй части **Dune** уже существовала игра **Centurion**. В этой стратегии (главная цель геймера — завоевание земель Евразии) как между наземными армиями были реализованы в реальном времени, да еще и с управляемой паузой! Той самой, которой так не хватает во многих современных навороченных стратегиях.

В-третьих, первая часть **Dune** также имела немало элементов RTS. Вообще, эта игра была весьма интересным проектом — смесью таких жанров, как RTS, adventure и quest. Честно говоря, ничего подобного я больше не встречал. Желавшие ознакомиться без проблем найдут эту игрушку в Интернете на сайтах, посвященных старым играм. Правда, прежде неплохо было бы прочитать книгу **Френка Херберта «Дюна»** — играть будет проще, процесс станет понятнее. К тому же, мне не попадалось русифицированной версии, так что английским надо пусть немного, но знать.



изначально выданным отрядом. Со временем в RTS выделился поджанр **тактических RTS**, таких, например, как **Warhammer**, **Warhammer-2**, **Dark Omen**. Также **WarCraft** была первой RTS, где появилась возможность отдавать приказания сразу нескольким юнитам (можно было объединять в группу до четырех штук).

осуществлял только общее руководство, раздавая указания, где и что необходимо строить или добывать, какого врага следует атаковать, на каком направлении усиливать охрану границ. После издания указов можно было наблюдать, как ваши подопечные спешат их выполнить! Как уже, наверно, догадались те, кто не знал, это и был прародитель известной и почитаемой многими серии **Settlers** и подобных ей игр типа **Knights and Merchants** (в русской локализации «Война и Мир»), **Beasts and Bumpkins**.

Однако наиболее значимым для развития жанра стал 1995 год. В этом году компания **Blizzard** выпустила **WarCraft-2. Tides of darkness**. А в 1996 г. вышло дополнение **Beyond the Dark Portal**. Эта игра стала, без преувеличения, мега-хитом. Ее и сейчас можно найти практически в любом компьютерном гейм-клубе, она входит в списки наиболее популярных интернет-проектов. Отличная графика, замечательная озвучивание, за которое **Blizzard** даже какую-то премию получила, хороший сюжет, продуманный баланс наземных, летающих и водоплавающих юнитов (в третьей части **WarCraft** почему-то водные баталии отсутствовали). Вряд ли найдется геймер, который прошел мимо этой игры.

В том же 1995 году **Westwood** выпустила **Command&Conquer**. Однако игра уступает **WarCraft-2** по всем параметрам. К тому же, из-за обилия цифровизированного видео полная версия занимает целых два диска. А в те далекие времена CD-привод еще

не был обязательным атрибутом каждого компьютерера.

После колоссального успеха Warcraft-2 игры жанра RTS начинают появляться в невообразимом количестве. К сожалению, качество большинства проектов-клонов оказалось ниже среднего, главной целью

же, на и по воде. А вот компьютерный противник, на мой взгляд, стал несколько слабее, чем был в первой части. Но вскоре после появления второй части фирма Melbourne House была продана, так что третий игре KKND нам, судя по всему, не видать. А жал.

Dark Colony — противостояние землян и инопланетных узурпаторов. Игра выделяется из общего потока красивой графикой, неплохим сюжетом и тем самым, что принято называть хорошим геймплеем.

В 1997 году всеми любимая и почитаемая фирма Microsoft выпустила игру **Age of Empires**. Именно она стала основательницей нового направления в RTS-играх. Начали появляться игры со сложной экономической системой, большим количеством необходимых для развития базы ресурсов, сложным деревом изучаемых наук и возможных апгрейдов.

Однако, постепенно интерес к RTS стал угасать, количество проектов такого рода уменьшилось, зато сами игры стали более добротными.

В 1998 году фирма Blizzard порадовала нас своим новым детищем **StarCraft**. Славя, подобной Warcraft-2, эта игра не

ния могла заинтересовать разве что тех, кто страдал ностальгией по Dune или же владельцем старых машин.



разработчиков было успеть подзаработать денег на волне интереса к жанру. К интересным разработкам того времени, на мой взгляд, следовало бы отнести следующие игры.

Z — война роботов на какой-то далекой планете. Красивая графика, тонкое чувство юмора разработчиков и интересная экономическая система обеспечили этой игре успех. Карта делилась на секторы, владелец которых через определенный промежуток времени получал с каждого сектора отряд солдат или боевую технику. Однако, высокая сложность игры (но не из-за «умного» компьютера, а потому что успевать за тем, что в каком секторе происходит, человеку крайне сложно) несколько попортили мнение геймеров о Z.

Относительно недавно появилась игра чужая этой уникальной в своем роде игры.

Total annihilation — если я не ошибаюсь, это первая RTS, в которой был использован полигональный движок. Кроме того, игру отличало огромное количество юнитов (после установки add-on'a их насчитывалось около двух сотен). В игре имелись интересные миссии и не очень глупый AI.

Kross Kill aNd Destroy, KKND — очень интересный проект австралийской фирмы Melbourne House. Противостояние людей и мутантов в постапокалиптическом мире, минимум экономики и максимум действия, направленного на уничтожения противника. Сильный компьютерный противник (едва ли не единственная игра, в которой компьютер умеет отступать, пытается окружить) и красивая графика.

Через некоторое время появилась дополнение к этой игре, а еще через пару лет вторая часть **KKND-2: Krossfire**. Теперь к людям и мутантам добавились зомби, и брошенные на произвол судьбы после первого конфликта военные роботы. Объединившись, они стали представлять серьезную угрозу как для людей, так и для мутантов. Кроме того, что появились новые противники, в KKND-2 некоторые юниты получили возможность передвигаться не только по су-

достоинство, однако добротное исполнение — в первую очередь, и громкое имя фирмы — во вторую, обеспечили игре широчайшую популярность. Через некоторое время вышло, как и следовало ожидать, дополнение **StarCraft. Brood War**. Следующим RTS-проектом Blizzard стал недавно увидевший свет **Warcraft-3**. А Интернет заполонили статьи по поводу начала разработки **StarCraft-2**.

Сегодня Blizzard считается законодателем моды в жанре RTS. Westwood, несмотря на все попытки перехватить пальму первенства, остается позади. Из всей серии Command&Conquer самой удачной по моему мнению является **Command&Conquer. Tiberium Sun**. Применение воксельного графического движка обеспечило достаточно красивую и реалистичную графику. Однако, и этому проекту оказалось не под силу сбросить с трона короля жанра. Серия **Command&Conquer. Red Alert** не получила признания из-за посредственной графики и полного дисбаланса в войсках противников. Выпущенная в 2000 году **Dune-2000** по причине очень слабого графического исполне-



Нельзя не упомянуть и RTS-разработки отечественных команд и фирм ближайшего зарубежья. Это и российская тактическая серия **«Противостояние»**, посвященная Великой Отечественной войне, от фирмы **«Руссобит-М»**, и гонгстерская стратегия **«Дон Капоне»** компании J.C. и RTS-RPG **«Огнем и мечом»**, создателя **SpionBall**, и, конечно же, украинские **«Казаки»** (GSC Game World). Эти проекты получили признание не только в странах СНГ, но и существуют в локализованном виде на рынке Запаода.

Говоря об RTS сегодня, следует отметить следующее. Мы можем наблюдать такое явление, как смешение жанров. Так, в RTS все больше проявляются элементы RPG, юниты получают возможность накапливать опыт, улучшая тем самым свои личные боевые характеристики. Следуя моде, некоторые игры других жанров «перепрофилируются» в RTS, как, например, культовая пошаговая стратегия **Warlords**, еще одно иллюстрация этой тенденции — появление в серии **MechWarrior** тактических RTS **MechCommander**.

Конечно же, происходят изменения и в графике. Пресловутое 3D, начав свое победоносное шествие с тактической RTS **Myth**, постепенно становится чуть ли не обязательным атрибутом любой игры. Правда, во многих случаях свободное вращение камеры, которая скользящая в ненужном месте в ненужное время и под ненужным углом, только мешает. Пик популярности жанра уже, пожалуй, позади, однако, на мой взгляд, это к лучшему. Количество выпускаемых RTS-проектов не так велико, как пять лет назад, но их качество выше, а следовательно, во время игры мы получаем больше удовольствия.

INCSOFT-TELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

ФИНАНСОВАЯ ФУТБОЛКА

В ПОДАРОК !!!

ДУША ДЕНЬГИ !!!

ПОДРОБНО 01 560 ттп !!!

ПОДПИШ 01 56 ттп !!!

ПРИНТЕР 01 265 ттп !!!

СБ-ТЕ. LTD 01 110 ттп !!!

ПРОДАЖА В КРЕДИТ !!!

ОФИСЫ В Г.С. 240 43 00 255 25 00

УЛ. 5. ЛИБАНОВАТОРА, 26-01 04.12

http://www.incsosoft.com.ua

e-mail: info@incosoft.com.ua

12

incosoft

Сегодняшняя экспозиция посвящена темным и жутким временам зарождения жанра horror. Помните, что раньше, чем вы побывали в Обители Зла и бродили по склонам Молчалих Холмов, вы были во Тьме — одни.

Alone in the Dark

Akella

Добро пожаловать в Царство Тьмы. Большинству из вас можно сказать: «Welcome back!»

Знаете ли вы, что такое ужас? Настоящий, леденящий душу ужас. Не преследовала ли вас безжалостная паранойя? Не вздрагивали ли вы от внезапного шороха или услышав, как в окно скребется ветка? Не проводили ли вы бессонные ночи за разгадыванием ночных теней и звуков? Нет? Тогда вы никогда не оказывались по-настоящему одни в настоящей темноте, предоставленные самим себе и неизвестности. Я предлагаю вам пройтись самими в темноте и разгадать загадку проклятого старого дома.

I left alone...

Речь пойдет о классическом представителе оригинального жанра Horror-Quest, а именно, о великой и ужасной игре Alone in the dark. Начнем, пожалуй, с историй.

вильно странное задание от Глории, владелицы антикварной лавки. Оно заключается в том, что нужно найти и обыскать пианино в старом особняке. Задание глуповатое, но сумма за него предлагается

приличная, поэтому Кэрнэ-би соглашается. Знал бы он, какие приключения свяжутся на его голову, когда он войдет в проклятый дом, он ни за какие коврижки не согласился бы пойти туда. Ну а поскольку Кэрнэ-би всего этого не знал, он с уверенностью заявил, что его ничуть не пугает мрачная история дома (убийства, самоубийства, увле-

чение бывшего владельца оккультными науками и черной магией...) и вообще, чал он на монстров и демонов всяких там. До поры до времени...

Но какого бы персонажа вы не выбрали, после просмотра вводного мульти-

вы найдете предсмертную записку Джереми. В этой записке довольно ясно написано: в особняке поселилось Зло. Настоящее Зло, порождение Тьмы, наводящее ужас не только на простых смертных людей, но и на собственных Его слуг.

Вот теперь вы видите Тьму, но не видите поко, кого она скрывает, хотя и чувствуете их всеми клетками своего виртуального тела. Но долго в одиночестве вам побыть не дадут, так что не расслабляйтесь.

Or just the kind of Hell...

Да, вот чего вам точно не дадут, так это расслабиться, так что с ходу даю совет начинающим, как бывалый: ПОЩАДЬТЕ СОХРАНЯЙТЕСЬ!!! Дом вам не будет жить, давать как в прямом, так и в переносном смысле. Вернее, не так сам дом, как его обитатели. Дом же вас будет снабжать оружием (честно, против некоторых монстров надо применять неординарное оружие), подсказками и всяким прочим хламом.

Хлам, кстати, желателно подбирать, он окажется очень полезным, когда вы вдруг столкнетесь нас к роже с чем-нибудь страшным, а это рано или поздно на-



В игре вам предлагаются на выбор два персонажа: мужчина и женщина. Соответственно, от вашего выбора и зависит предстория.

Женщина является племянницей покойного владельца дома, некоего Джереми. Дядюшка повесился, но Глория (так зовут женщину) не верит в то, что тот пошел на самоубийство просто потому, что малость свихнулся, начитавшись всякой бредовой литературы, которой завален дом. Поэтому она решает пойти в особняк и выяснить истинную причину преждевременной кончины дядюшки. Причем, причину она собирается найти на старом пианино, которое почему-то вдруг всплыло в ее памяти. По ее собственным словам, от одного вида ветхого особняка у нее по спине мурашки бегут, но любопытство сильнее страха (эх, женщины!!) Пока...

А если персонаж — мужчина, то вашему вниманию предлагается примерно такая история. Частный детектив по прозвищу Рептилия неожиданно получает до-



ка вы в любом случае окажетесь на чердаке пятиэтажного особняка. Это еще не Тьма, это только полумрак, скрывающий тайну. Тьма настоящая заполнит всю эту историю только тогда, когда на пианино



случится. И вы будете находиться в постоянном напряжении, а за вами будет по пятам ходить тревога, то и дело спрашивая: «А ты уверен, что ты здесь, в темноте, один?»

Поверьте, в этой игре уж лучше бродить одному, чем в компании. А ее вам пожелают составить зомби, пауки, привидения, демоны и монстры всякие. Неплохой набор, а? Создатели такое впечатление, что создатели игры взяли на вооружение все страхи, преследующие людей. Вам кажется, что портреты следят за вами, вы боитесь, что они оживут? Это случается в игре! С детства боялись, как в ванной живет монстр? Пожалуйста, живет-приветует! А такая распространенная среди женщин болезнь, как орахнофобия? Да пожалуйста, мы напичкали игру и пауками. Советуем побывать вам у статуи Артемиды. На каждого найдется что-то такое, что вам потом и снится будет, и мерещится. Но главный страх, страх, привитый нам с детства, переданный через гены предка-

ми, — это страх перед неизвестностью, перед темнотой и существами Тьмы.

Но не только монстрами одними вас задушили пугать. Сама атмосфера игры

выкинуть. Как по мне, так это никак не портит игру, наоборот, — что-то вроде изюминки. Убираете изюминку — и самые ароматные фракции атмосферы улетучиваются. Так что, это можно отнести к плюсам игры, которых в триста раз больше, чем минусов.

I Can...

Жаль, но минус все-таки нужно упомянуть. Этому минусу имя — управление. Вы ничуть не ослышались, именно оно. Да, вам не надо укрощать свою мышь, чтобы травить ею монстров. Со всем будет справляться старая добрая

тетка «клава». И все же, обидно и досадно. Ходите вы, естественно, клавишами со стрелочками. Вы можете войти в меню действий, нажать Enter, выбрать действие и воспроизвести его с помощью клавиши Space, выбрать объект и действие, которое нужно над ним совершить. Это легко. Вот только...

Мама, как я нервничал, когда я доставал ружье, но оно не стреляло при нажатии пробела! Оказалось, вауля, надо еще и «вперед» нажать! То же и с дракой: выбираете действие «драться», нажимаете про-

Немного истории...

Для своего года выпуска игра сделана на славу, просто алмаз гранений! Это был крупнейший прорыв в будущее: 3D-графика, высокая детализация, захватывающий сюжет... Игра переплюнула (во всяком случае для меня ☹) все другие квесты. Да и не помню я других квестов-ужастиков времен Alone in the Dark. Наверное, и сейчас аналогов не особо много. Просто очень уж игра оригинальная.

Совсем не удивительно, что за первой частью последовали вторая, и так далее.



ужасна. Тщательная прорисовка деталей поражает! Следы от только что снятых картин на пыльных обоях, сами картины с изображениями чудид и всякой страшной всячины, причудливые тени от предметов, даже паутина в углу — все создает картину старого дома, в котором обитает кто-то не вполне материальный. Краски подобраны на удивление метко, ощущение реальности, поверьте, присутствует, поэтому и игра выполняет свою главную задачу — пугает! Просто сердце замирает, когда в окно, заданное шкафом, пытается вломиться подгулающий демон, хочется закричать и убежать.

Атмосферу напряженного ожидания прекрасно дополняет мрачная музыка, будто поющая: «Меня писал шизофреник во время своего худшего приступа». Какие-то неведомые звуки буйства и беспокойства, временами окатывающие вас волнами внутриутробного гула. Короче, полнейший ужос, поэтому так превосходно вписывается в общую картину игры. Но вот если это «музыкальное сопровождение» будет еще сильнее давить на мозги, то лучше ее отключите, а то так и до паники догадите недолго. Кстати, пользуясь моментом, хочу передать привет коллегам из палаты № 666!

Особое хотелось бы отметить снабженность игры всевозможной полезной и не очень информацией. Обыскав дом, вы найдете множество книг и прочих источ-



бел и «вперед», например. Сразу, не привикнув, трудновато будет все это припомнить в ответственный момент. Так что советуется потренироваться перед тем, как идти в бой. Да и сохраняться желательно каждый раз в новой ячейке — мало ли, что вы неправильно делаете. Особнячок-то большой, сами представьте: пыльный чердак, небольшой, но опасный второй этаж (у нас он бы назывался третьим), сравнительно просторный первый (он же второй), цокольный (соответственно, у нас бы он был первый) и мокрый-иррадирующий подвал. Звучит все грандиозно, но, ах жаль, как этого мало. Хотелось еще комнат, еще коридоров, чтобы этот кошмар не кончался...

Ну, можно было бы сказать что-то и о том, что в принципе сюжет — линейный, что не выполнил всех обязательных действий, дальше не пройдем. Да ладно вам! Все квесты такие. Зато как можно голову «поламывать»! На все четыре стороны! Как уничтожить демонов у статуи, как убить фиолетового библиотечника, что за привидение там в кресле и стоит ли его тревожить ☹?



Все великие игры постигала такая участь. И не только в жанре квест. Вспомните «Кармагеддон» и ad-don'y, «Фалауты», «Герои Матин и Мейн»... Я не буду писать о последующих версиях Alone in the dark, а люблю эту игру. Именно первую, именно с такой графикой, музыкой и сюжетом. Пусть даже с фиговым управлением. Хотя никогда не скажу, впрочем, что вторая часть — фишка. Это не так. Все они хороши, каждая по-своему.

Так что я вам советую найти игру и обязательно поиграть. А еще лучше — во все игры серии по порядку. Без этого опыта у вас будет неполное представление о мире игр и приключений.

Но будьте осторожны: она может навсегда изменить ваше мировоззрение.

Очень не советую играть детям на ночь — результаты могут поразить. Как такое может подействовать на хрупкую детскую психику? Вот-вот! Да и вам не советую слишком заигрываться, если вы человек впечатлительный. Самая малость, можете отдалиться легким испугом, как после просмотра качественного ужастика. Вот только в обычном ужастике вы сидите себе на диванчике, пьете пиво и едите попкорн, временами вскрикивая: «Эй! Не открывай дверь, том маньяк!» А вот здесь вы сами участвуете в создании ужастика, сами решаете, какую дверь открыть и вообще что делать.

Ну а бываю последствия и пострашнее. Например, у вас ни с того ни с сего появляется магия преследования или чего похуже в том же роде. Поверьте мне! Не верите? Ладно уж, признаюсь, с тех пор, как я познакопился с этой игрой, я начал заирать за собой двери всегда и везде, три дня боялся подойти к окнам, но мне запретило заходить их шкафы. Да, теперь я к старым особнякам на версту не подхожу. Мало ли откуда сюжетец списывается...

Возможно, меня поймут лишь те, кто играл в игру, кто однажды, как и я, очутился один в темноте...



ников информации, сможете познакомиться с выдержками из разнообразной литературы и просто полетом чей-то большой фантазии. Это и подкаски, и намеки, и прояснение мелких тайн сюжета, и просто горада красивых, но бесполезных текстов, которые вы можете с легкой душой

HTML: вдоль и поперек 3

Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com

Word открыт, документ создан, в колонках фонит любимый сидюк... А мы продолжаем изучение языка гипертекстовой разметки HTML. Сегодня мы узнаем, как создавать гиперссылки и помещать на страницу изображения.

Продолжение, начало см.: «Мир» № 20, 22 (78, 80)

Создание ссылки

Все, кто пользовались вебом, имели дело с гиперссылками, но, возможно, не все знают, что они так называются. Гиперссылка (ссылка, гиперсвязь, гипертекст, якорь, `hyperlink`, `link`, `anchor`) — это особым образом выделенный фрагмент текста, который предназначен для перехода на другой документ. Правда ссылкой может быть не только текст, но и рисунок, и прочие элементы документа. Если в браузере новости курсор мышки на ссылку, то он (курсор) изменится. Как правило, это изображение правой руки с выпяленным пальцем (указательным — для тех, кто не понял ☹). В HTML есть возможность задавать цвет для ссылок в трех состояниях: обычная ссылка, активная, посещенная. Как задавать эти цвета, я рассказывал в прошлый раз. Сейчас же перейдем к тэгу создания гиперссылки.

Создание ссылки на другой документ

Товкомым тэгом является парный тэг `<a></a>`. Его основные атрибуты — `href`, `title`, `target` и `name`. Самый главный из них — `href`. Он предназначен для задания адреса документа, который должен быть открыт по этой ссылке. Вот простейший пример:

```
<a href=http://www.igrograd.com.ua>Сайт "Игроград"</a>
```

Все просто, как песня-сопелка. В данном случае мы использовали абсолютную адресацию. То бишь с указанием домена, пути к файлу и т.д. Можно же использовать относительную адресацию. Например, так:

```
<a href="photos/photo123.jpg">Моя 123-я фотка</a>
```

Это означает, что в том каталоге, где находится данный документ со ссылкой, есть каталог `photos`, а в нем файл `photo123.jpg`. В чем прелесть использования относительной адресации? В том, что ссылка перестает быть привязанной к каталогу, в котором размещен сайт. Например, сначала сайт размещался по адресу `http://www.pup.narod.ru`, а потом переехал на `http://www.pup.bigmir.net`. Придется менять весь текст во всех гиперсвязях? Нет! Достаточно использовать относительную адресацию. Также при относительной адресации можно применять ссылку на родительский каталог: `<..>`.

Как видите, в последнем примере ссылка ведет на рисунок. Это тоже вполне возможно. Если в системе посетителя ничего не перенстроено, то тогда рисунок должен открыться прямо в браузере. В ином

случае может случиться, что откроется файловачка, что не так удобно. Так что лучше создавать отдельный документ и помещать туда только картинку.

Кстати, ссылка обязательно должна указывать на файл. Я думаю, все видели ссылки на адрес электронной почты. При щелчке по такой ссылке открывается дефолтная (установленная по умолчанию) почтовая программа. В ней откроется пустое письмо со вписанным туда адресом. Например:

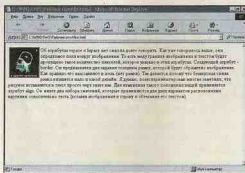
```
Мое мило: <a href=mailto:dima_sdi@i.com.ua>Пишите мне.
```

Обратите внимание, что если ссылка делается на email-адрес, префикс `mailto:` обязателен.

Также при формировании ссылок на мыль можно задавать текст, который будет помещен в поле Тема и в тело письма. Делаем это так:

```
<a href=mailto:dima_sdi@i.com.ua?subj=ABC&body=DEF>дима_sdi@i.com.ua</a>
```

Незачем долго объяснять, что тут к чему. Сами попробуйте и поймете. Продавемся давайте.



Атрибут `title` предназначен для краткого описания гиперссылки, которое появляется в виде всплывающей подсказки, когда посетитель наводит курсор. Например, вот так:

```
<a href="http://www.myscomp.com.ua" title="Множество статей на компьютерную тематику: программирование, веб-строительство, софт, железо, различные конкурсы, etc.">Мой компьютер</a>
```

Что из этого вышло, можно увидеть на рисунке.

Как видно, использование `title` позволяет вносить дополнительное пояснение о том, куда ведет ссылка. Хотя атрибут `title` не стоит употреблять где попало. Не все пользователи ждут появления подсказ-

ки. Если все-таки решили ее использовать, то где-нибудь сверху страницы напишите нечто вроде: «При наведении курсора на ссылку увидите ее описание во всплывающей подсказке». При всех случаях нужно стараться делать текст ссылки как можно более кратким и емким, однако ссылка типа «Клики здесь» недопустима. Как говорил Михалыч из одного известного фильма: «Тост должен быть коротким и точным, как выстрел». То же можно сказать и о ссылках.

Кстати, обратите внимание на то, что весь текст, который относится к `title`, взят в кавычки. Если бы их не было, то во всплывающей подсказке отобразилось бы только первое слово — «множество». Подобное правило распространяется и на другие атрибуты, значения которых состоят из нескольких слов.

Теперь перейдем к следующему атрибуту — `target`. Если в качестве его значения заданы имя фрейма или окно, то документ будет загружаться именно туда. Способ применения этого атрибута я опишу немного позже, когда доберемся до работы с фреймами.

Атрибут `name` предназначен для присвоения ссылке уникального идентификатора. Зачем это нужно, расскажу позже.

Создание внутренних ссылок

Предыдущие примеры были посвящены созданию ссылок, которые ведут на другие страницы. Такой подход применяется в 90% случаев. Однако иногда требуется, чтобы при щелчке по ссылке не открывалась новая страница, а прокручивалась уже открытая.

Пример таких ссылок можно увидеть, посмотрев на структуру большинства всевозможных FAQ. То есть, все вопросы и ответы собраны в одном длинном HTML-файле, вначале которого в виде оглавления даны на них ссылки. При щелчке по такой ссылке HTML-файл прокрутится до нужной позиции и остановится. Также на многих страницах внизу делают ссылку типа «Верх». Если на нее нажать, страница прокручивается в самое начало. Как это сделано?

Для начала нам нужно выделить то место, в которое мы хотели бы перейти по ссылке. После перехода пометка строка станет в окне браузера верхней. Такую пометку называют якорем (реже — именнованным якорем). Создается она средствами тэга `<a>` с использованием атрибута `name`. На примере это выглядит так:

```
<a name=faqqs>Список вопро-
```

```
сов</a>
```

Говоря же строгим языком, это парный непустой тэг, который обязательно должен

быть закрыт. Однако сам текст, помещенный в `<a>`/`</a>`, не имеет значения. Главную роль играет только точка открытия. Именно в нее и будет осуществлен переход.

Теперь разберемся, как создать ссылку, которая перебрала бы пользователя к только что созданной пометке. Все совсем просто:

```
<a href="#faq">Перейти к  
спisku вопросов</a>
```

Правда, не правда ли? В атрибуте `href` просто прописываем знак `#`, а затем значение `name` якоря, на который ведет ссылка. Вообще, сам значок `#` говорит о том, что после него идет ссылка на якорь. Можно делать ссылку на пустой якорь:

```
<a href="#>Текст</a>
```

Правда, в разных браузерах она ведет себя по-разному. В большинстве случаев произойдет переход на начало страницы. Реже — ничего не произойдет. Такой метод применяется в том случае, если ссылка должна обрабатываться JS-скриптом.

Еще попрошу обратить внимание на то, что в прошлом примере предполагалось, что якорь находится в том же документе, что и ссылка, указывающая на него. Но это не всегда так. Решение проблемы очевидно (предположим, что якорь `#faq` находится в файле `faq.html`):

```
<a href="faq.html#faq">Пе-  
рейти к списку вопросов</a>
```

Комментарии излишни: пишем имя файла и ссылку на якорь.

С созданием гиперссылок разобрались. Теперь перейдем к следующей теме. А именно — изуми, как происходит...

Вставка изображений

Как я уже говорил, рисунки не хранятся в самом html-файле. В нем содержится лишь указатель на файл, в котором хранится рисунок. Для вставки изображения в страницу предназначен непарный тэг `<img>`. Вот основные атрибуты этого тэга:

- ✓ `src` — имя файла, в котором хранится рисунок (этот атрибут всегда обязателен);
- ✓ `alt` — альтернативный текст;
- ✓ `width` — ширина изображения в пикселях;
- ✓ `height` — высота изображения в пикселях;
- ✓ `vspace` — вертикальное поле в пикселях;
- ✓ `hspace` — горизонтальное поле в пикселях;
- ✓ `border` — ширина рамки;
- ✓ `align` — определяет выравнивание изображения;
- ✓ `usemap` — обозначение изображения в качестве карты `imagemap` (об этом я расскажу немного позже).

Самый простой вариант вставки изображения:

```
<img src=abc.gif>
```

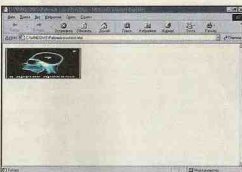
Результат можно увидеть на прилагаемых к статье иллюстрациях.

Следующий атрибут — `alt` — используется для того, чтобы можно было объяснить посетителю, что изображено на рисунке, если тот по какой-то причине не за-

грузился. Такое может произойти по многим причинам: файл с рисунком был перемещен, удален или переименован, или же просто посетитель отключил в браузере загрузку графики. Предположим, что на картинке написан e-mail, телефон или еще что-нибудь важное. А посетитель картинку не видит и даже не подозревает, что на ней полезная информация. Или, например, новационные ссылки сайта тоже сделаны в виде картинок. Они не загрузились, и потому посетитель не видит, куда нажимать, и уходит с сайта. Что делать? Использовать атрибут `alt`!

Вот небольшой пример использования этого атрибута:

```
<img src=photo.gif alt="Я,  
моя кошка, собака, теща, и  
прочие домашние животные">
```



Посмотрев на рисунок, можно увидеть, что на месте изображения появляется прямоугольник с текстом из `alt`. Если даже картинка и загрузилась, то текст можно увидеть во всплывающей подсказке. То есть, таким образом можно давать пояснение и к загрузившемуся рисунку.

Правда, есть одна неувязочка. Если изображение загрузить не удалось, то отображаемый прямоугольник будет таких размеров, чтобы в него поместился альтернативный текст. И если верстка web-страницы продумана очень тонко, то такое изменение может повлечь за собой страшные метаморфозы и сделать страницу нечитаемой. Особенно часто такое происходит, когда все это размещено в таблице.

Для того, чтобы поправить ситуацию, нужно использовать атрибуты `width` и `height`. Как уже говорилось раньше, они предназначены для предопределения ширины и высоты рисунка. Записывается это так:

```
<img src=abc.gif width=250  
height=100>
```

Таким образом мы сообщили браузеру, что рисунок будет иметь размер 250x100 пикселей. Если в эти рамки заглянуть рисунок из первого примера, получится нечто вроде того, что показано на следующем рисунке. Как видно, изображение было отмасштабировано. Теперь даже если рисунок не получится загрузить, рамка будет держаться твердо, и изменение во взаимном расположении элементов не произойдет.

Об атрибуте `vspace` и `hspace` нет смысла распространяться. Они определяют поля вокруг изображения. То есть, меж-

ду границей изображения и текстом будет пропущено такое количество пикселей, которое определено в этих атрибутах.

Следующий атрибут — `border`. Он предназначен для задания толщины рамки, которой будет обрамлено изображение. Как правило, его выставляют в ноль (нет рамки) — беззвучная синяя рамка, появляющаяся по умолчанию, впишется не во всякий дизайн.

Я думаю, опытным путем, экспериментировать, заметили, что рисунок вставляется в текст как попало. Чтобы этого не было, применяется атрибут `align`. Он имеет два набора значений, в соответствии с двумя вариантами расположения картинки относительно текста (вставка изображения в строку и обтекание его текстом). Первый способ применяется, как правило, для вставки небольших изображений непосредственно в текст. Например, так, как показано на рисунке.

В этом случае атрибут `align` может принимать одно из следующих значений: `top`, `bottom` и `middle`. Если использовать `top`, тогда нижний край изображения будет выровнен по нижней границе строки. В случае с `bottom`, верхняя граница — по верхней. Если же применить `middle`, тогда середина изображения будет совмещена с серединой строки. При всем этом предыдущая и следующая строки будут раздвинуты, то есть обрешетка изображения не последует.

Часто чаще применяется обтекание изображения текстом. В этом случае изображение должно быть выровнено по правому или левому краю строки. Для этого атрибуту `align` нужно присваивать значение `right` (по правому краю) или `left` (по левому краю). Результат выравнивания по левому краю можно увидеть на рисунке.

Теперь вернемся к описанному ранее тэгу `<br>`, а именно, к его атрибуту `clear`. Его значения также могут быть `left` или `right`. Предположим, что есть рисунок, выровненный по левому краю (`align=left`). Если потребуется прекратить обтекание и начать последующий вывод текста ниже рисунка, тогда атрибут `clear` установившимся значением `left`. То же происходит и в случае, если рисунок выровнен по правому краю. Например, как на рисунке.

Все описанные выше средства не дают возможности выровнять изображение по центру строки. Для этого мы можем применить парный тэг: `<center>`/`</center>`. Например, вот так:

```
<center><img  
src=abc.gif>/</center>
```

Этот тэг можно применять не только к изображениям, но и к любым другим элементам страницы: к заголовкам, обзомам, таблицам и т.д.

На этом закончилась очередная часть повествования о HTML. В следующий раз я расскажу о том, в каком формате лучше использовать графику в своих web-страницах. Также объясню, как использовать изображения в качестве ссылок и как создавать `imagemaps`. До следующей встречи на страницах журнала!

Продолжение следует

Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman shamanik@rambler.ru

ВИДЕОГОН

Геймер — какое хорошее слово! И это вовсе не из-за первого слога, а из-за того, что оно означает причастность той или иной особы к компьютерным играм, причем

покупку машины, не всякий может себе позволить каждые полгода приобретать что-то новенькое из железа. А геймиться на минимальных настройках захотят разве что самые отъявленные маньяки. Выход из сложившейся ситуации в принципе есть... (по крайней мере, частичный).

Как вы, наверное, догадались, речь пойдет о разгоне или оверклокинге (кому как больше нравится). Что же это такое? Простыми словами — это принудительная работа устройств в нестандартных режимах. Компьютерная комплектация в основном производится с некоторым технологическим запасом прочности. С помощью определенных настроек его можно задействовать. Настоящие оверклокеры гонят в принципе все, чуть ли не сетевые платы вместе с веб-камерами 😊. Для таких представителей рода человеческого неразоганный девайс сродни позору на весь их род вплоть до седьмого колена 😊. Но мы не будем бросаться в крайности. Какое устройство внутри системного блока наиболее важно для геймера? Правильно, видеокарта! Вот за нее мы и возьмемся...

Инструментарий гонщика

Самый простой и действенный способ разгона — повышение тактовых частот чипа

следующим образом: открываем **Панель управления** > **Экран**, выбираем закладку **Параметры**, жмем **Дополнительно**.



Рис. 2

На вкладке **Overclocker** видим два ползунка (рис. 1) (то же самое можно сделать из трея). **Core Clock** отвечает за видеочип, **Memory Clock** — за память. Подвинув какой-либо из них и нажав **Применить**, мы изменим рабочие частоты девайса. Тут хочется всех предупредить: крайне нежелательно при этом делать шаги в 10 МГц. Мбю, лучшем случае, улыбающееся личико в сервис-центре вежливо скажет с вас немалое количество у.б., а в худшем — появится элегантный брелок с красивой надписью АТI на борту. Чуть ниже в закладке имеется значок **Default Settings**, которая восстанавливает значения по умолчанию.

Raid on Tweaker (рис. 2) тоже поможет в нелегком деле гонения. Это устройство. Содержит о-о-очень много настроек и о-о-очень много профилей программ, под которые и заточивает систему. Выбрав параметр **Настройка** > **Частоты** (рис. 6), можно разогнать видуху с шагом в 1 МГц, что дает возможность проследить за каждым изменением в работе компьютера. Также утилита позволяет основательно «поковыряться» в Windows. Такой вот своеобразный комбайн предложит нам некий обзор — Hmms.

ATI Tweaker (рис. 3) содержит лишь базовые функции настройки Direct 3D и Open GL. Низкоуровневый разгон недоступен, зато здесь можно узнать базовые сведения о

памяти. Нет, не подумайте, что вам придется переставлять какие-либо перемычки внутри компьютера или впаивать новые элементы в текстолит. Каменный век давно в прошлом, и все делается программными средствами. Они различны для разных видов видеочипов.

Начать мне хочется с продуктов компании АТI. Для начала разберемся с настройкой серии **Radeon**. Первая подопытная программа — **Rage3D Tweak** (была замечена на www.rage3d.com). Утилита довольно многофункциональна и кроме разгона, предоставляет еще массу других возможностей, но обо всем по порядку. После инсталляции добавляет четыре закладки в «Свойства экрана», прописывается в автозагрузку и сидит около часиков. Оттуда одним щелчком мышки вы сможете программу открыть, поменять разрешение экрана, прислать видеокарту под конкретную игру, версию теста 3D Mark или сбалансировать карту по соотношению качество/производительность. Разгон же производят



Рис. 5

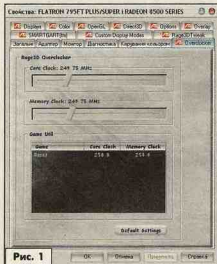


Рис. 1

к лучшим их представителям. Поскольку, истинная правда, настоящий Геймер во что попола не играет. А так как в игровом мире «хороший» — зачастую это синоним слова «совсем новый», то волей-неволей приходится иногда подолгу ожидать выхода анонсированных игршек. А там, глядишь, и... твой компьютер уже не удовлетворяет требованиям свежеекшнленного диска 😊.

Ведь прогресс не стоит на месте: появляются новые комплектующие, растут тактовые частоты процессоров, меняются стандарты, выпускаются еще более производительные видеочипы, а для более-менее комфортной игры во что-то новенькое порою нужно самое что ни есть новороченное железо. А вот домашний любимец многих пользователей опрдеится не так уж и часто, что обусловлено множеством факторов, основной из которых — деньги. С горем пополам накопив некоторое их количество на



Рис. 4



Рис. 6

системе, загрузки памяти, дисплея, ОС. С позволения сказать, твикер работает только с чипами серии RAGE, со старшими братьями уживается не очень-то хорошо.

Ну вот, с кандидатами вроде бы разобрались. Хочется добавить, что не следует безрассудно и обновлять драйверов, а также контрольной панелькой (их всегда можно найти на www.atl.com) (рис. 4). Со временем «кдрова» все больше вычищаются, ошибок в них все меньше (раньше именно они были одной из причин меньшей популярности продукции данной компании). С помощью драйверов можно добиться тех же результатов, что и благодаря твикеру.

Ну а сейчас слово об основном конкуренте ATI — компании **nVidia**. Как долго-долго разведка; она тоже выпускает ус-



Рис. 9

ройства для вывода изображений на экран. И они даже считаются лидерами де-факто. Что каждый геймер должен делать регулярно? Правильно, обновлять драйверы. Для вида данной компании это делается с помощью официального сайта www.nvidia.com. Там всегда найдутся свежие детонаторы (рис. 5) для вашей термоядерной видеооборудовки. С их помощью можно многого добиться в условиях отсутствия специализированных про-



Рис. 11

грамм, как работая над повышением быстродействия, так и наоборот.

Наилучшей программой для разгона плат от nVidia, безусловно, является **RivaTuner**. Главное окно (рис. 6) содержит шесть закладок. Нажав на стрелочку с подписью **Customize...**, увидим еще пять пунктов (рис. 7). Самый правый из которых — доступ к драйверу, еще один — информация о видеокарте, и другие два — цветовые схемы и настройки частоты обновления экрана. А первый, тот на котором видеокарт нарисован, — низкоуровневый оверклокинг. Ничем принципиально новым процесс разгона (рис. 8) не отличается, посему акцентировать на нем внимание не буду. Широчайшие возможности программы, главным образом, — в предоставлении доступа ко множеству недокументированных функций драйверов Dellonator, должны удовлетворить даже самого требовательного пользователя.

Программа **TNTClick** служит для разгона видеокарт на базе чипов TNT, TNT2



[Vanta, Vanta M64 (M64), TNT2, TNT2-A (TNT2 Pro), TNT2 Ultra]. Утилита позволяет менять частоты работы чипа (ядра), памяти, а также предоставляет механизм для управления временными задержками (memory timing), что встречается в программах-твикерах довольно редко. Весьма удобно, что при автоматическом софтинг устанавливает необходимые частоты и выгружает из памяти (в отличие от широко известной утилиты PowerStrip, о которой ниже). Работает только под Windows 9X.

GF2Click позволяет делать практически то же, что и предыдущая программа, но служит для разгона видеокарт на базе чипов GeForce (SDR/DDR) и GeForce2 (MX/GTS/PRO/Ultra).

Matrox Overclock — довольно мощная утилита для разгона видеокарт на основе чипов от Matrox. Все настройки расположены в одном окне (рис. 9), что упрощает работу — не понадобится каждый раз искать закладки для смены очередной настройки. Само окно поделено на семь секций. В первой нужно определить тип видеочипа, вторая содержит несколько выпадающих меню, каждое из которых активируется при выборе определенной модели видеочипа. Здесь и устанавливается тактовая частота девайса. В третьей секции можно включить **Matrox Overclock Tray Support** (для быстрого доступа к регулировке скоростных характеристик прямо из трей), а также поместить иконку в автозагрузку. Остальные пункты обеспечивают различные дополнительные настройки (в основном самой программой), описание которых не является задачей данной статьи.

Power Strip — очень популярная утилита для разгона/настройки видео и системы в целом. Есть спе-



Рис. 8

циализированный софт для конкретных чипов и типов видеокарт, эта же подойдет ко всем. Насколько я знаю, данная программа — единственная, которая поддерживает почти все видеокарты от Matrox (до Radeon 9700). Перечень производителей достаточно внушительный: Nvidia, ATI, 3dix, S3, Intel, Matrox, SIS, Trio, Xabre и пр. Имеет множество настроек — хватит на все случаи компьютерной жизни. Прячется в трей, откуда имеется доступ ко всем функциям (рис. 10). Разгон производится во вкладке **Performance Profiles > Configure** (рис. 11) простым перетаскиванием ползунков. Из новаторств имеется также интересная фишка — сохранить размещение иконок на рабочем столе — весьма прилично.

Напутственное слово

Использование разгонных утилит заставляет продукт работать быстрее, чем предписано изготовителем, что может привести к аннулированию гарантии и нанести повре-



Рис. 10

ждения оборудованию. [Хотя в Украине существует не очень-то много сервисных центров, которые с уверенностью могут сказать, что причина старения чипа — перегрев. У большинства из них просто нет соответствующего дорогостоящего оборудования, чтобы доказать это.] Не стоит на деле заходить слишком далеко. Гнать нужно постепенно, с шагом не более 3 МГц, до первых глюков. При их появлении частоту стоит опустить до того уровня, когда исчезнут видимые артефакты, зависания и пр.

И если вы все же решились на этот отчаянный шаг в жизни компа, то пусть будет рука твердой, а мысли чистыми... Ну а я и редакция, конечно же, не несем никакой ответственности за содеянное вами.

Наименование	Компьютеры	Цена	У.Е.	А.Е.
Экраны не вкл. AMD R300				
Du600/128M/200/32M/1700Hz/CDROM		1530	270	3
Du600/128M/200/32M GP/1700Hz		1720	310	3
КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ПК				
Процессор				
Intel Celeron 1.00GHz / 256K. Bus		216	39	2
Intel Celeron 1.20GHz / 256K. Bus		244	44	2
AMD Athlon XP 1700+		313	68	6
Intel Celeron 1.70GHz / 128K. Bus		239	61	2
AMD Athlon XP 2000+		340	64	6
Athlon XP 2000+/PALMDOC Socket A.2		363	65	2
Intel Celeron 2.00GHz / 128K. Bus		389	70	2
AMD Athlon XP 2200+		414	77	6
AMD Athlon XP 2400+		461	89	6
AMD Athlon XP 2600+		511	97	6
Pentium III 1000 / 133.25Mz. PCPGA (35)		547	100	2
Intel Pentium III 1.0 GHz / 512K. Bus		744	134	2
Intel Pentium III 1.2 GHz / 512K. Bus		949	171	2
Intel Pentium III 1.3 GHz / 512K. Bus		1153	208	2
Материнские платы				
720/128MB DDRAM, SO, EMM		89	16	3
DDR 266 MC PC1700 133MHz		135	25	3
720/128MB DDRAM, EMM, DIM		361	54	3
DDR 312 MC PC200 400MHz		313	58	6
Материнские платы				
GP M870-MC M450, D200, ACV, ATX		355	64	2
GP M870-MC M450, D200, ACV, ATX		357	68	2
GP C.A.3116-0, D200, ACV		389	79	2
800MHz AG4045 B450E		389	72	6
GP M870-MC M450, D200, ACV		433	79	2
GP C317-01		454	84	6
GP C400-01		489	85	6
Epic EP-8K543 17400		491	85	6
Gigabyte GA-K8M47 B450, Video		477	86	2
Gigabyte GA-P880 (B450, 1000)		494	89	2
Gigabyte GA-7N41-020		537	94	2
Gigabyte GA-K8M47 B450, Video		544	107	2
ATI M77 4-Frame 1 TB		627	117	6
Gigabyte GA-P880 B450		793	143	6
Жесткие диски IDE				
20GB Seagate 5400rpm		311	56	2
20GB WD 5400rpm		316	57	2
2.5 40GB/40M/7200 WD/Seag. Seag.		334	58	3
40.0 GB WD4000R (1400rpm)		329	61	3
40GB Seagate 5400		344	62	2
40GB WD 7200rpm		346	64	2
40.0GB/40M/7200 Seagate/Seag. Bus		479	75	3
40.0 GB WD4000R (7200rpm)		487	79	3
40GB Seagate 7200rpm		493	79	2
40.0GB Seagate/Seagate (7200rpm)		483	82	6
80.0 GB VCH080187 (7200rpm)		464	86	6
80GB WD 7200rpm		475	85	2
80.0GB Seagate/Seagate (7200 rpm)		476	88	6
80GB WD 7200rpm Bus, Inffer		488	88	2
80GB Seagate 7200rpm		500	90	2
80GB WD 7200rpm		533	96	2
Драйверы жестких дисков				
CD drive AT-24 EMM/SONAR A310		186	19	3
DVD 16/40T/SONAR/SCSI200		299	41	2
CD-RW 16/40T/SONAR		299	41	2
CD-RW NEC 40/40T (9700A)		294	43	2
CD-RW Teac CD-W552 32/40T/42X		315	38	6
CD-RW Teac 52/40/40T		318	37	3
CD-RW AS0481 (42/40/40x in/4x)		357	64	2
CD-RW Teac 52/40/40x		361	65	2
CD-RW 40/40T/SONAR 100A		565	114	6
DVD-RW/SONAR 08050A 24/24/10		2092	373	6
Математика				
Du600/256/200/32M/1700Hz		164	49	3

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №24 (82). 16.06.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Информ»

03057 г. Киев-57, а/я 61.

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

Переданатка материалов только

Перепечатка материалов только
с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2003.

[illegible]

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Издатель: Михаил Литвинюк

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович

Начальник информ отдела: Василий Попов

Начальник отдела X: Димитрий Лысенко

Художественный редактор: Федор Сергеев

Литературные редакторы: Оксана Пашко

Данил Перцов.
Композитор: Павел Успенский.

Корректор: Полина Хатимлянская,
Владимир Владимирович

Верстка: Дмитрий Василенко.
Учредитель: Андрей Шаркатов

Секретарь ДЗВР: Пенис Бондаренко

Реклама: Наталья Михайлова, Олег Федоров

Валентина Маркевич-Красченко.

[illegible]

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Отдел маркетинга: Надежда Николаевна

Роман Буржесский, Юрий Литвин

Начальник отдела полиграфии:

Пустой Можаев

Сб. изд. Лекции Островского, Басина, Назарова

СБЫТ: Лариса Остаповская, Елена Пызарова
Эксперт-оценщик: Александр Кошкин

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелков

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «Мирас», тел.: (044) 247-4...

Печать: друкарня ТМ "Мандарин"

В "Видовнича група "Експрес", тел. (0322) 97...

30M. No. 443



Компьютер **Asteros Plaza**
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT

ДЕЛАЙТЕ БОЛЬШЕ
ЗА МЕНЬШЕЕ
ВРЕМЯ!

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



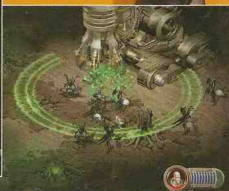
Intel®, Intel Inside® и Pentium® являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, право на владение которыми на территории США и других стран принадлежит корпорации Intel или ее дочерним предприятиям.

HARBINGER

ПРЕДВЕСТИНИК



pc cdrom



Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждала в просторах космоса, жадно поглощая ресурсы планет и уничтожая аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов жителей, большая часть которых считалась заключенными. Однако, не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли сбежать и затанцевать в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Только трем самым отважным представителям уничтоженной цивилизации суждено одержать победу над захватчиками. Война за освобождение началась!

- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка



© 2003 "MultiTrade"
© 2003 "Akella"
© 2003 "Silverback"

Издатель на Украине - компания "МультиТрейд"
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.
(044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua