

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

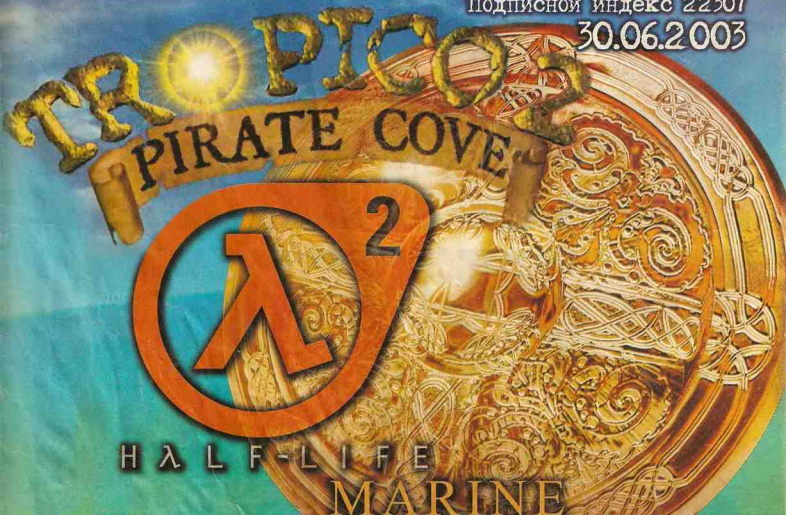
№ 26(84)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

30.06.2003



HALF-LIFE

MARINE

SHARPSHOOTER

TCA
RACE DRIVER



отплатите
пиратским копиям

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

компания "Одиссей" представляет



перенеситесь в классическую пошаговую
стратегию с элементами ролевой игры,
продолжающей традиции Heroes of
Might & Magic

прими участие в четырех глобальных
кампаниях, объединенных таинственным
сюжетом о фантастическом
мире средневековья



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по тел.: (046) 735-16-65; e-mail: cdrom@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.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.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
Нору-ху (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Хорьков
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
радикальное решение,
привнесшее
плавнотекучесть



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

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

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Приключения продолжаются, стр. 7.
- Дмитрий АМПИЛОНОВ.
WCG 2003, стр. 8.
- Алексей ТУР aka LEPRECON.
FIFA 2004, стр. 9.
- Сергей ОМЕЛЬЧУК.
Half-Life 2, стр. 10-11.
- Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND.
Tropico 2, стр. 12-14.
- Андрей М. aka SCRATCH.
Viking Invasion, стр. 15.
- RI.P.MANI.AK.
Marine Sharpshooter, стр. 16-17.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf
Toca: Race Driver, стр. 18-19.
- Станислав СТЕПАНЧЕНКО aka Stepa.
Zeliard, стр. 20-21.
- Дмитрий ЧИТАЛОВ.
И вновь закружила нас вьюга, стр. 22-23.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 24-25.
- Наталья ЛИТВИНЕНКО.
Группа захвата, стр. 26-27.
- Андрей ГОЛОТА.
GRAMотная замена памяти 3, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Редакция «Игроградского вестника» ушла в подполье, тексты и иллюстрации выслают в типографию бесценной Bond-Реролью. Но все же ваше любимое новостное издание преодолело все преграды, и вы снова держите его в руках.

Иллюзион продолжается

Компания **Digital Illusions** продолжает радовать поклонников сетевого шутера **Battlefield 1942**. На этот раз они анонсировали выход продолжения под названием **Battlefield: Vietnam**. Этот проект перенесет действие игры во Вьетнам. Теперь нам придется выбирать не между германской армией и противостоящим ей альянсом, а между американскими и вьетконговскими войсками. Выбрав одну из воюющих сторон, мы вступим на поле боя одним из рядовых солдат, и только от ваших активных действий зависит, победит или проиграет ваш отряд. Поэтому придется рассчитывать не только на AI своих напарников, но и на свой собственный ☺.

Продолжение удержит марку исторической достоверности предыдущих частей. Нам представится возможность пострелять из оружия, находившегося в то время на вооружении у обеих сторон конфликта. Помимо пистолетов, пулеметов, автоматов, ракетниц и прочего огнестрельного оружия у нас, как и в **Battlefield 1942**, бу-

дет возможность испытать в действии военную технику: посидеть в башне T-54, подержаться за штурвал МИГ-21 или пострелять из стационарного пулемета американского чоппера (вертолета). Изменений графики и геймплея пока что не планируется, ведь у игры и так довольно неплохой движок — он дает игроку возможность использовать технику, балансируя между шутером и симулятором, при этом неизменно удобен и интуитивен. Разработками этого сиквела занимается канадское подразделение **Digital Illusions**. Планируется, что он выйдет в начале 2004 года, в роли издателя выступит **EA Games**.

Пунктуальность Chroma

И в очередной раз разработчики спешат «породовать» геймерскую аудиторию. **Strategy First** и польские разработчики из студии **Techland** объявили о переносе даты выхода шутера **Chrome** на конец лета этого года. По их словам, за это время они намерены исправить все ошибки, обнаруженные во время бета-тестирования. Заодно добавят новые возможности в сетевую игру.

Как вы помните, **Chrome** — это футуристический тактический боевик. Его действие происходит в планетарной системе Валькирия в далеком будущем. Главным героем Логан — обычный наемник, работающий на того, кто больше заплатит. Как-то, получив задание, он попадает в переделку, и с этого момента начинается игра. Сюжет очень захватчен, нас будет бросать в разные уголки системы Валькирия — от поселка первопроходцев в диких джунглях до офиса мегакорпорации, занимающей целую небоскреб. По ходу игры можно будет использовать завоеванную прогрессию — никки, на улице конец 25-го столетия.

К этому времени ученые разработали имплантаты, которые можно безболезненно вживлять в организм, но порядок увеличения свои возможности. Еще в игре предполагается обширный парк транспортных средств, от колесной до шагающей техники. Движок **Chrome** знаменителен очень продвинутой физикой, позволяющей почти полностью воссоздать реальные реакции на физические воздей-

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

GIGANT

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

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ствия. Именно поэтому, несмотря на то, что разработчики из Techland уже не первый раз откладывают выход игры, этот движок уже используется в ряде других игр. Ну что ж, будем надеяться, что к концу лета Chrome все-таки появится, а не прикрывается сообщением об очередном переносе даты релиза.

Меч против хаоса

Carcom продолжает продвигаться на рынок компьютерных игр. На этот раз компания объявила, что экшен **Chaos Legion**, разработанный для PlayStation 2, выйдет также и для персональных компьютеров. Релиз, как для PlayStation 2, так и для PC, намечен на будущую осень. С выходом игры мы полностью узнаем историю фехтовальщика Siegfrieda и его друга Victor'a Delacroix. А на данный момент известно, что нам в роли Siegfrieda нужно будет спасти Victor'a из пап тьмы до того, как тот вернет мир в хаос. По ходу игры нам придется много драться на мечах (Sieg все-таки фехтовальщик). Обещается развитая система комбо, еще наш протест будет обладать возможностью в трудные минуты призывать на помощь отряд бойцов.

Можно будет выбрать один из семи типов воинов для формирования отряда. Эти воины, помимо вооружения, различаются тактикой ведения боя и специальными способностями. Выбрав тип помощи, вы, соответственно, будете менять и способности главного героя, благо в игру добавлены элементы RPG, и параметров для этого хватает. Обещания разработчиков звучат очень хорошо. Но как бы они не угодбили мифическим сиреном — сначала заманят своими обещаниями, а потом начинают все дальше и дальше откладывать выход игры, расстраивая игроков. Но будем надеяться на порядочность Carcom.

Магия в действии

Компания **Atari** [бывший Infogrames] продолжает работу над анонсированным ранее проектом **Magic: The Gathering — Battleground**. Это будет реалтаймовая реализация мира классической коллекцион-



но-карточной игры **Magic: The Gathering**, и судя по первым скриншотам, не стратегия, а самый настоящий экшен. Так что любителям стратегии MtG можно успокоиться и ждать, пока какие-нибудь другие разработчики возьмутся за разработку данной темы. Любителям экшенов же прямая

дорога сюда, смотреть скриншоты и радоваться отличной графике и спецэффектам, —



<http://www.gamespot.com/pc/action/mtg/battlegrounds/screenindex.html>

Halo, world

Открылся официальный сайт компьютерной версии футуристического экшена **Halo: Combat Evolved**. Найти его можно по этому адресу: <http://www.microsoft.com/games/Halo/>. Приставочная версия этого



шутера появилась на Xbox еще осенью 2001 года, но до сих пор пользуется огромной популярностью среди консольных пользователей. И не удивительно — у игры до-



вольно интересная завязка. Мощное братство инопланетных рас, известное как Covenant, напало на колонию землян. Вы и другие выжившие в этой войне пытаетесь отвести флот пришельцев в противоположную от земли сторону. Потом, присоединившись к мистикам, вы летите на древнюю планету, центр объединения шивалийцев Covenant. Борясь за человечество, вы узнаете все тайны планеты Halo.

Адаптация этой игры под персональные компьютеры занимается **Gearbox Software**, которая ранее портировала на PC такие известные игры, как *Tony Hawk's Pro Skater 3* и *James Bond 007: Nightfire*. Поэтому стоит надеяться на хорошую графику и удобное управление. Осталось только дож-

даться окончания портирования игры, дата которого не известна.

Виток эволюции

В сети появилось обещанное **Relic Entertainment** бесплатное продолжение к *Impossible Creatures*. Он называется **Impossible Creatures: Insect Invasion**. В эту версию добавлено 15 базовых живот-



ных, большая часть из которых — насекомые (отсюда и название оддона), девять новых умений для построения более разнообразных тактик защиты, а также новые сетевые карты. Скачать все это удовольствие можно по этой ссылке: http://download.microsoft.com/download/4/7/4/474d2484-8877-43ad-9412-1beedff52430/IC_Insect_Invasion.exe; вес файла — 86 МБ.

Его поймали, арестовали...

Нелегка жизнь бета-тестеров. Мало того, что игроки часто обвиняют их в том, что те не нашли какой-то баг или глюк, так еще и разработчики достают со своими NDA (соглашения о неразглашении информации). Вот один из тестеров *Pirates of the Caribbean* нового проекта «Ахелль» решил было немного подзаработать, продав бета-версию игры пиратам. Но не тут то было — он был пойман с поличным представителями «Ахелли» и ассоциации «Русский щит». Попов в руки правосудия, тестер полностью признал свою вину и раскаивается в содеянном. И не удивительно — ему грозит лишение свободы сроком до двух лет. Своеобразное предупреждение всем остальным — «Щит» не спит!.

Принудительная эмансипация

На днях была взята на довольно популярную в странах СНГ онлайн-игру **Ragnarok**. Как стало известно от разработчиков, это уже вторая атака за этот год [первую атаку совершили 20 июня этого месяца на калифорнийские сервера]. На этот раз взломщиками были похищены и выложены в открытый доступ данные игроков — это дало возможность заходить в игру с чужими персонажами. Сразу же на адрес разработчиков посыпались многочисленные письма с жалобами, мол, кто-то использует логины, у кого-то бесследно пропало большое количество предметов и т.п. Для проверки подлинности данных об игроках администрация игры была разослана письмо всем пользователям. В них предлагается зайти на сайт иг-

ры и изменить пароль, дабы упредить несанкционированное использование аккаунта. На данный момент откликнулась лишь малая часть пользователей, остальные, те, кто редко проверяют свой майн, до сих пор не знают об угрожающей им опасности.

Командный забег

Компания «Руссобит-М» сообщила о появлении мультитейперной демо-версии версии многообещающего шутера **Chaser** (русский вариант игры будет носить название «**Chaser: Вспомнить все**»). Демка включает в себя три карты и два режима мультитейпера — обыкновенный Deathmatch и новый, Shocktroops. В отличие от стандартного «каждый сам за себя», второй режим — командный, в нем две противоборствующие стороны выполняют разного рода задания (на каждой карте свое). Большинство из них имеют ограничения по времени, что должно сделать игру еще более захватывающей. Все заинтересовавшиеся идут по этому адресу за демкой: <http://www.gamenavigator.ru/files/33332.html>. Бесит она, но много ни мало, 142 Мб.

Меньше рутины, больше красок

По Интернету ходят слухи, что разработчики из **SCI** ведут разработку новой игры из серии аркадных гонок **Carmageddon**. Продолжение обещают сделать еще более кровавым и интересным. Из игры планируется убрать гонимые задания по проезду из одной точки в другую за заданное время и добавить больше экзотических и интересных миссий. Остается надеяться на то, что разработчики не подведут и не посрамят славное имя Carmageddon.

Время — деньги

Ведутся работы над новой игрой серии **WarCraft**. Это будет не RTS и даже не онлайн-овая РТГ (если вы подумали про Warcraft Online) — нет, все намного интересней. Компания **Fantasy Flight Games** анонсировала настольную стратегию, построенную на истории мира Warcraft. Разработчики планируют совместить привлекательные стороны настолок (непосредственное общение с противником) и реалистичных игр этой серии. Элемент реального времени планируется реализовать, сделав его еще одним ресурсом. То есть, чтобы выполнить какое-либо действие, нужно потратить определенное количество времени, то есть, буквально, заплатить за него этим временем. Такая система впервые будет реализована в настольных стратегиях — очень интересно увидеть конечный результат. Выпуск этой игры планируется в начале следующего года. Если ей удастся завоевать успех за рубежом, то возможно, она доберется и до нас.

Тот же «Гордон», только в профиль

Фанаты популярной игры *Half Life* создали 2D-версию игры и назвали ее **Codename: Gordon**. Эта игра пред-

ставляет собой аркаду с видом сбоку. Очень напоминающую Contra, только главный герой не какой-то там спецназовец, а сам Gordon Freeman. И враги у него соответст-



щие — бойцы специальных подразделений корпорации, мутанты и инопланетные. Все, кто соскучился по Half Life, и те, кому надоело ждать вторую часть этого хита, могут скоротать время за незамысловатой аркадой. Скачать ее можно по адресу: <http://www.gamemag.ru/?act=showart&id=5157>.

Самый очаровательный и привлекательный

Компания **GSC Game World** совместно с **3D Files.ru** объявило начало конкурса «**Бан монстров**». Задача участника состоит в том, чтобы придумать своего игрового монстра. Победитель увидит свое создание воплощенным в игре. Подробную информацию вы сможете прочесть на официальном сайте GSC: <http://www.gsc-game.com/russian/>.

Там же можно найти недавно официально представленные скриншоты к игре «**Казакки 2: Наполеоновские войны**», которая является продолжением игры «**Казакки: снова война**».

А еще двухминутный видеоролик к **FireStarter**, размер которого с хорошим качеством видео — 96.4 Мб, с плохим — 34.9 Мб.

Вот он, Бильбо

Нежданно-негаданно компания **Sierra Entertainment** заглянула тестовой сайт своего нового проекта **The Hobbit** (<http://thehobbit.vu-games.com/>). Этот сайт сдержит немного новой информации, но в дополнение к ней вложен большой трейлер, демонстрирующий игру в действии. **The Hobbit** — приключенческий экшен по произведению Дж. Р. Р. Толкина. У нас будет возможность пройти по стопам Бильбо Бэггинса в его путешествии навстречу приключениям, описанным в романе «Хоббит, или Путешествие туда и



обратно». **Charles Holtzclaw**, маркетинговый директор Sierra, по этому поводу заявил: «Понатам работ Дж. Р. Р. Толкина и любителей

экранизации его эпических приключений должен понравиться **The Hobbit**. Наша цель — дать как можно большему количеству игроков возможность почувствовать себя в мире Средиземья, по которому они будут путешествовать в виде мохнатого Бильбо Бэггинса, со-



вершающего свое первое путешествие». Любим на слове — пусть эта игра порадует всех поклонников трудов Дж. Р. Р. Толкина, и не только их; пусть станет свежей ветвью в венке мастера.

К взлету готов

Разработчики из **Just Flight** выставили на всеобщее обозрение первую информацию об их аддоне к **Microsoft Flight Simulator 2002**. Рабочее название этого дополнения — **727 Professional**. После его установки у вас появится возможность полетать на **Boeing 727** сотой и двухсотой модификаций. Для разработки этого аддона были привлечены профессиональные летчики, летающие на этих самолетах. Поэтому степень реалистичности поведения машины в воздухе и на земле будет очень велика. Реализованы вращающиеся лопасти турбин, защищенные от ветра дворянки, выдвижные ступени, скользящие пилотские окошки и более 600 рабочих переключателей в пилотской кабине вместе с омированными спойлерами, закрылками, предкрылками, стабилизаторами, элеронами, рулем, посадочными тормозами и дверями. Также 727 Professional предлагает полностью работоспособную систему слива топлива, реалистичные звуки двигателя и пилотской кабины, а также второго пилота в компанию игроку для дальних перелетов. Да, выход этого аддона, пожалуй, будет настоящим подарком для любителей серьезных летных симуляторов. Остается дожидаться релиза.

Проблемы русской готики

Всем, кого интересует, где же затерялся официальный перевод второй «Готики», могу сообщить, что работа над ней почти закончена. Но в связи с тем, что германская компания **JoWooD** продала все права на издание игры Atari, выход долгожданной локализации может быть отложен на неопределенное время. Все дело в том, что из-за смены владельца прав договор с «Акселлой» стал недействительным. Теперь российская компания ведет переговоры с заподозными издателями по поводу перезаключения контракта. Нам же остается только надеяться на то, что «Акселла» таки разрешит выпустить локализацию.

АGE OF POWER Приключения продолжаются

Ефим БЕРКОВИЧ

И как всегда в конце месяца, мы дадим сводку недавних новостей и расскажем о всех тех изменениях, которые произошли на популярнейшем украинском сервере игры «Эпоха Силы» (www.uo.net.ua).

Ну во-первых, его создатели приняли участие в ярмарке «Игроград». Как они сами говорят, им понравилось. В рамках гейм-зоны Ярмарки усилиями гейм-мастеров совместно с редакцией «Мика» был проведен большой турнир. Участвовали в нем пришедшие на выставку игроки сервера. В турнире использовали герои, созданные и живущие на

стапует нота человека, стоит одинокий домик без дверей. В этом доме любит коротать длинные вечера глава королевских лучников — сэр Фабиус. Рядом с домиком стоит незатраченный сундучок, где благородный Фабиус привык хранить свои королевские вещи (брони, артефактное оружие и многое другое!!!). Однажды... Пользуясь кратковременным отсутствием Фабиуса, злой маг тамошних лесов похитил около десятка ключей от этого сундука... Он положил их в тепло злых лесных троплей, которые очень сильны и могут сильно бить своими топорами. Найти среди сотни одинаковых троплей тех, в которых есть эти ключи, не легко, однако сокровища стоят этого! Удачно! Благородный сэр Фабиус будет рад наградить своих королевских призами из этого сундука всех тех, кто найдет ключи»

Итак, что мы видим? Неизвестно где на островах стоит дом... В нем находится запечатый сундук. Причем ключ от него тоже неизвестно где. Весь квест можно разбить на 2 части. Первая — это найти дом. Вторая — обнаружить ключ от сундука. Как выполнять первое задание, думаю, понятно любому! Надо, купив корабль, облетать все острова. А вот вторая... Дело в том, что троплей вообще в мире много. И хотя для прокачанного бойца убить одного-второго представителя этого пле-

воле которых можно оживиться такому игроку, осталось не очень и много. А хилеры красных не оживляют. Но ведь всегда можно ходить группой и оживляться при помощи магии или бинтами при помощи соответствующего склла. То есть опять-таки, если ходить группой, справиться с любой задачей. Но вернемся, как говорится, к нашим баранам.

Итак, еще один квест с моими комментариями. «Еще будучи ребенком, я знала легенду о прекрасной эльфийской принцессе Golden Flame, живущей в лесах Британии. Старцы говорили, что в былые времена ее часто можно было встретить, и что создания

милее ее не найти на всем белом свете. Бесмертная, прекрасная, как отблеск луны в летние ночи, воспитанная в лучших традициях эльфов, знающая тайны лесов, она помогала всем обездоленным, слабым и одиноким? Она служила лишь добру. Но однажды куда-то бесследно пропала. Многие пытались отыскать ее, но либо возвращались ни с чем, либо исчезали навеки. Гуляя по лесу, я услышала ветер, он принес с собой весть. Он нашептал мне о том, что в окрестностях города Yew, в замке он видел старого мага. Маг был в ярости, почти в бреду от негодования, он кричал о том, что принцессе нужно спасти, что наконец-то она нашла нить ее судьбы. Ветер понял из слов мага, что принцессе похитили силы зла и держат ее в заточении. Ветер говорил с богами, и они обещали вознаградить того, кто придет на выручку принцессе. Я ищу храбрых воинов и волшебников, которые помогут мне отыскать обитель зла и спасти прекрасную эльфийку».

Итак, у нас есть похищенная девушка (свежий сюжет PJ) и первая записка. Надо идти в город Yew и там найти мага. Дальше выполнять его задания... Так, шаг за шагом, можно выполнять весь квест. Присоединяйтесь к этому увлекательному миру и вы. Просто, зайдя в Интернет, наберите www.uo.net.ua, и дальше, прочитав условия подключения, вперед, в этот увлекательнейший мир «Эпохи Силы».



сервере. Судя по реакции игроков на форуме «AoP», им тоже все понравилось.

Теперь о жизни самого сервера. Самое главное изменение минувшего месяца — введение резистивной брони против магии. Теперь цветные металлы не только защищают Вас от физических ударов, но и от магических попаданий. Все цветные металлы разделены на группы, в каждой из которой по 4 металла. Каждый металл защищает от одного из видов магических атак — яда, холода, энергии, огня. При этом от физического демаджа все металлы одной группы защищают одинаково.

То есть, в зависимости от того, какой магии игрок боится больше всего, и от чего он хочет защититься, он выбирает, что же одеть. Обычно маги в борьбе с воинами используют инд-блэсты как самое удобное заклинание против тех, у кого мало интеллекта. Значит, в PvP воину лучше одеть броню с сопротивлением этому виду магии. А вот для лучников наиболее опасен флейм-страйк, и они будут одевать то, что может защитить от него. Но и маги не очень обижаться, ведь вооруже им дадут посохи, опять-таки увеличивающие урон от одно из 4 видов магии. В принципе, все эти нововведения должны по-прежнему удерживать боевую треугольник AoP. То есть маги при равных условиях бьют воинов, лучники — магов, а воины — лучников. Хотя, конечно, очень многое зависит и от раскаченности персонажа и от того, кто и как умеет играть.

Теперь вернемся к затронутой нами раньше теме — я подразумеваю квесты и турниры.

Итак, в прошлый раз я привел в качестве примера несколько квестов. Дополню список. «На безлюдном острове, куда не



ни не очень сложно, но... попробуй найти нужного. И вновь мы возвращаемся к идее коллективной игры на AoP. То есть, если есть сплоченная группа бойцов, то пока один или двое будут плавать, другие смогут спокойно перебить массу троплей и найти ключи.

В принципе, хороший коллектив нужен всегда. Вот возьмем, к примеру, жизнь убиен в терминологии AoP — красных. Сейчас им жить стало весьма не сладко. Ведь крестов,



Одним из главных сюрпризов нынешнего розыгрыша стало, наверное, то, что сроки регистрации не были продлены. Кое-кто даже зарегистрироваться не успел. Однако и без «каски» в номинациях, и без продления нынешний WCG стал рекордным. Зову на участие оформило около 3400 человек. Сколь пафосно бы это ни звучало, скажу, нас ждет самый большой турнир в истории украинского гейминга!

Вопреки ожиданиям, порадовал StarCraft. Жив, курилка. Вообще же, наблюдается достаточно интересная ситуация. В крупных городах делается упор на SC. Ортодоксы Brood-War'а не хотят оставлять изысканную адолю и попереки игрушку даже в пользу WC. На WC напиралют именно в регионах, так как понимают, что ничего серьезного «отцом» приволокаться не смогут. А так, на новой волне есть очень неплохие шансы. Тем более, что WarCraft сейчас основательно «штормит» выходящими патчами. Тем не менее, в Корею поедет всего один Star- и два War-крафтера.

Слепка огорчат худость поступающей информации. Региональные турниры уже на носу, а новостей — кот наплакано.

О сроках. Региональные турниры пройдут в два этапа.

I этап (25-29 июня)

- ✓ Днепрпетровск. Компьютерный клуб «Кибер-Мир», пр. Гагарина, 19.
- ✓ Ровно. Компьютерный клуб «Хакер», ул. Грушевского, 41.
- ✓ Симферополь. Компьютерный клуб «Dupleap», ул. Лермонтова, 14а.
- ✓ Харьков. Компьютерный клуб «БЕЗДНА», ул. Гиршмана, 17.

II этап (2-7 июля)

- ✓ Киев. Компьютерный клуб Samsung CyberZone, Бессарабская пл., ТЦ Метроград, минус 2-ой этаж, квартал развлекчий.
- ✓ Донецк. Помещение ПРЕСС-ЦЕНТРА Выставочного комплекса «ЭКСПО-ДОН-БАСС», ул. Чокотинцев, 189а.

✓ Львов. Компьютерный клуб «Назгул», пр. Чорновола, 101.

✓ Одесса. Интернет-клуб «К», ул. Софиевская, 28.

Все победители региональных турниров получат дипломы. Игрокам, занявшим первое место по всем четырем видам игр, вручаются футболки, кепки, рюкзаки с логотипом WCG. За второе место презентуются футболки, кепки с логотипом WCG, за третье — футболки с логотипом WCG. В общем, не густо. Однако стоит учесть, что могут не покуситься региональные организаторы — клубы или спонсоры. Не вешать нос, гонимарини! Призовой фонд Кубка Украины еще не определен. По словам организаторов, «это прерогатива организатора Чемпионата — компании «Самсунг Электроникс». Как только данный вопрос будет решен, — информация появится на официальном сайте чемпионата www.wcg.com.ua (я у нас в журнале. — Примеч. авторов).

Финал, напомним, состоится 29-30 августа в Киеве. Однако, ни место проведения, ни призовой фонд, ни сценарий пока еще не утверждены. Известно лишь, что расходы участников финала Кубка Украины по проезду из места проживания в Киев и обратно, питание во время финала, проживание в Киеве в гостинице, как и предыдущие два года, будут оплачены организатором Чемпионата.

Наконец, публикуем еще один кусок правил. Как обычно, мы постарались представить все самое необходимое. Рассказать о серверных настройках UT и HLCS нет никакой возможности — заходите на www.wcg.com.ua

8. Процедура турнира

8.1. Игроки должны соблюдать расписание игр. Им предоставляется не более 5 минут для настройки компьютера. В случае если игрок не готов к игре по истечении предоставленного времени, на него могут быть наложены штрафные санкции. В отдельных случаях Главный судья может увеличить или оставить без изменений означенный выше срок, в зависимости от важности турнира или

других непредвиденных обстоятельств. Представители World Cyber Games в Украине остаются беспристрастными к игрокам турнира, но могут сделать исключение в интересах соревнований. Повторяющиеся случаи задержки не допускаются.

8.4. Игроки несут ответственность за установку и настройку мыши и других периферийных устройств. Организаторы турнира могут взять у игрока мышь для тщательной проверки.

10. Жеребьевка

Жеребьевка национального финала Украины Чемпионата по компьютерным играм проводится 29 августа в присутствии Главного судьи и представителей команд. Иные условия жеребьевки будут сообщены дополнительно.

12. Поведение игроков во время проведения Чемпионата

12.2. Игроки должны присутствовать на церемонии награждения, быть доступными для общения с репортерами, фотосъемкой, участвовать в других мероприятиях, связанных с проведением турнира.

12.3. Игроки имеют право использовать собственный инвентарь во время игр (мышь, клавиатуру, джойстики).

15. Что считается обманом или нарушением

15.4. Любое нарушение в действиях игрока или в поведении зрителя, зафиксированное Главным судьей, ведет к предупреждению. Второе предупреждение ведет к немедленной дисквалификации.

15.5. Организатор турнира оставляет за собой право по своему усмотрению отменить или изменить правило турнира в случаях обмана, технических неполадок или каких-либо других обстоятельств, которые могут поставить под сомнение объективность проведения турнира.

15.6. Для быстрого разрешения спорных ситуаций любые претензии или несогласия с правилами турнира должны быть доведены до сведения Главного судьи в момент возникновения инцидента. Решения Главного судьи считаются окончательными.

Также стоит отметить некоторые моменты, касающиеся CS. «Обмениваясь публичными сообщениями в течение матча разрешается только команде-лидеру (режим сообщений 1). Правило распространяется также на «убитых». Сообщения любого члена не лидирующей команды караются штрафными очками. Во время матча члены не лидирующей команды имеют право только на сообщения между членами своей команды (режим сообщений 2). Члены команды имеют право переговариваться во время матча, только если они еще «живы» или если все члены команды «убиты». Любой «убитый» игрок не имеет право переговариваться с любым членом команды или противником до начала следующего раунда. На каждый раунд выделено определенное количество гранат: Flashbangs — 2 штуки, HE Grenades — 1, Smoke Grenades — 1. Разрешается накопление оружия и сообщения по команде. Цвета и модели действують по умолчанию. В игре разрешается становиться на спину игрока своей команды. В De_dust2 и De_Inferno разрешается бросать осколочные гранаты за здание. Цветовая гамма может меняться драйвером видеогарфии.

Город	Unreal	Star Craft	War Craft	Counter-Strike (игроки/команды)	Общее кол-во 2003	Общее кол-во 2002	Общее кол-во 2001
Днепропетровск	27	73	40	226/31	386	183	184
Донецк	14	37	47	155/31	253	176	219
Львов	22	33	63	218/34	336	189	267
Киев	89	218	161	442/60	910	332	647
Одесса	5	30	28	166/28	229	155	214
Ровно/Запорожье	22	23	37	160/27	242	113	211
Симферополь	35	66	57	450/85	608	169	280
Харьков	35	49	68	279/47	431	242	314
Всего	249	529	521	2096/343	3395	1559	2336

Жанр: футбольный симулятор
Разработчик/издатель: Electronic Arts
Системные требования: пока не известны
Дата выхода: ноябрь 2003 года

Вот и пришло время поведать вам, мои дорогие поклонники компьютерного футбола, пару новостей от известной компании EA Sports, в недрах которой зреет, уже можно с полной уверенностью сказать революционный футбольный симулятор **FIFA 2004**. Разработчики наконец-то анонсировали новую часть батальи на зеленых газонах, выложив в Интернете скриншоты и дав пару интервью. Как раз на одном из этих открытий я и хочу сейчас остановиться, ибо сообщает сотрудник компании весьма и весьма обнадеживающие и приятные вещи (а когда они говорили другое?).

«Прошлые версии FIFA 2004 назывались «Сборником багов». У EA наверняка имеется талант создавать симуляторы футбола, которые оцениваются высоко по части внешнего вида. Но вот с AI вышли недоразумения: много критики было высказано в его адрес за то, что он крайне нереалистичен.

EA утверждает, что все баги окажутся исправлены в игре этого года. Команды будут применять различные стратегии, учитывающие ситуацию на поле. Например, если игрок прорывается с мячом в центр поля, ближайшие защитники отойдут немного назад, чтобы блокировать возможные пути прорыва и пасы. Футболисты ста-

добивались. При приближении мяча игрок автоматически делает нужные движения ногами, чтобы удобно принять мяч. Пасовать назад будет легче.

Несмотря на то, что EA прославились в области создания реалистичной графики, эта новая версия обладает ошеломляющей анимацией игрока. Раскадровка де-

лится от проекта к проекту. Для сравнения вспомним хотя бы угловатых игроков FIFA 2000 и почти живых футболистов FIFA 2003. Поле выполнено замечательно, газон даже на большом расстоянии выглядит именно как газон, а не как большая зеленая плита. Однако больше всего порозила прорисовка стадиона. Честно

сказать, когда я взглянул на скриншот, мне показалось, что это фотография с какого-то футбольного матча, так реально он выглядел. Каждый ярус, каждый сектор, каждый болельщик, наконец, прорисован с большой тщательностью. Все трибуны зашвырнуты флагами и эмблемами любимых команд.

Зрители — это уже не ровная плоская масса лиц и туловищ, это уже хорошо прорисованные люди разного роста и комплекции (даже с некоторым намеком на трехмерность!). Естественно, если приглядеться, то недостатки тоже можно найти, но после однородной серой человеческой массы в FIFA 2002 и тонких, как бумага, зрителей в FIFA 2003, фанаты на трибунах в FIFA 2004 смотрятся великолепно.

Но в каждой кошке меда обязательно окажется ложка дегтя (а может, даже и половник). Во-первых, фамилии игроков на футболках, введенные к огромной радости поклонников в FIFA 2003, бесследно исчезли ☹. Во-вторых, как по мне, по-

Алексей ТУР aka LEPRECON leprecon@nuse.com



лана на высоком уровне, и изображение показывается плавно. EA проанализировали движения пяти футболистов и создали интересный проект передвижения группы игроков.

FIFA 2004 предоставляет вашему вниманию приблизительно 700 команд и около 20 тысяч игроков. EA пока не отвечает на вопросы касательно доступности Creation Center'a, но утверждает, что количество характеристик игрока достигнет дюжины. Будет присутствовать режим карьеры, выбор который вы сможете управлять командой на протяжении многих сезонов. Примерное число этих сезонов не известно, но время игры будет охватывать десятилетия.

EA ближе познакомилась с болельщиками несколькими командами специально, чтобы сделать реалистичное звуковое сопровождение игры, записать различные «кричалки». Разработчики надеются сделать FIFA 2004 лучшим футбольным симулятором и удовлетворить даже самых придирчивых футбольных фанатов.

Вот что обещают нам ребята из EA Sports, и если хотя бы половина этих обещаний сбудется, игра все равно окажется на голову выше своих предшественниц. Об этом можно судить даже по скриншотам.

Футболисты прорисованы очень качественно, хотя лично я в этом не сомневался, так как движок и графика игр серии FIFA совершенствуются и становятся

ле сильно увеличилось, а игроки сильно уменьшились в размерах. И в-третьих, и самых главных, вернулась старая проблема, устранившая в той же FIFA 2003, — камеры. По скриншотам можно судить, что в нашем распоряжении окажутся все виды камер, и только в одной или двух из них взят нормальный ракурс. В то время как в ранней версии можно было спокойно играть почти с любой камерой.

Ну что ж, думаю, подведем итоги. Несмотря на некоторые недостатки (которые, будем надеяться, разработчики исправят), все идет к тому, что EA Sports снова произведет фурор в виртуальном футбольном мире и выведет нам очередной хит. Ждем с нетерпением!

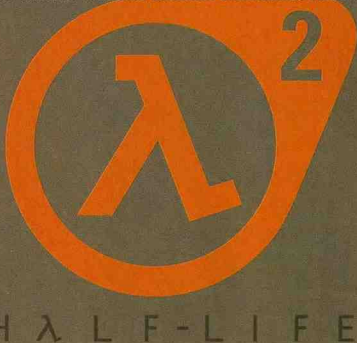


нут более агрессивными при вводе мяча из-за боковой. AI также будет выбирать соответствующие тактические схемы, основанные на позициях игроков-звезд, и распределять их не всегда стандартно.

Другой аспект футбола, специально разработанный для этой версии игры, — физика мяча. Искусство паса ставится превыше всего, и вам придется точно прицеливаться и контролировать силу удара, чтобы отдать мяч именно своему игроку, иначе он (мяч) поправится туда, где никого нет. Хорошо, если именно этого вы и



Сергей ОМЕЛЬЧУК aka Shaman shamanik@rambler.ru



Прошло уже около пяти лет со времени появления первой части Half-Life — воистину шедевра среди компьютерных игр, который до сих пор волнует и заставляет вновь и вновь возвращаться в исследовательский центр Black Mesa. Эта игра надолго лишила сна многих и оставила после себя много загадок. Но хватит петь дифирамбы, перейдем к делу.

В то время, а случилось это в 1998 году, Half-Life стал прорывом как в плане физики, так и в области сюжета. Игра заво-

ловила HL. Более того, и сейчас они появляются с завидной регулярностью, что является результатом открытости исходного кода. По мотивам оригинала было даже выпущено две полноценные игры, вплотную стыкующиеся с сюжетом первой части: это *Blue Shift* и *Opposing Force*. В первой вы играете за охранника комплекса, во второй — за спецназовца.

Плюсов было, конечно, много, но и минусов не меньше. Вспомним хотя бы глюки с лифтами. (Кабинка застревала, ехать вверх или вниз не могла, а у игрока жизнь уменьшалась, как будто что-то довило. Либо геймер просто-напросто «прилипал» к полу кабинки.) Но на эти недоработки закрывали глаза, тем более, что в большинстве случаев это печилилось простым решением.

На хватит разглагольствовать о делах минувших дней — XXI век на дворе! Дело в том, что в двадцатых числах апреля на многих сайтах появились данные о Half-Life 2. А это вызвало понятный шумок — ведь Valve так упорно молчала, и тут, как снег на голову, такая новость.

Итак, вторая часть бестселлера должна появиться 30 сентября сего года. Сделана она будет на основе собственного жутко новаторского движка, именуемого *Source Engine* (по утверждениям разработчиков, именно на это творение и ушло пять долгих лет). Движок обладает действительно очень реалистичной физикой. Предметы — это картонные коробки, они «ведут» себя как положено. Кроме того, в нем применяется новая технология *Material Set* (набор материалов) — именно так ее называют в Valve, которая будет использоваться совместно со стандартным набором текстур. Ее фишка заключается в том, что для разных типов поверхностей пла-

Разработчик: Valve

Издатель: Sierra

Системные требования:

■ **минимальные:** Pentium 3-700, 128 Мб ОЗУ, DirectX6-совместимая видеокарта;

■ **рекомендуемые:** Pentium 4-2 ГГц, 256 Мб DDR SDRAM, GeForce4 Ti 4200

Дата выхода: 30 сентября 2003 года

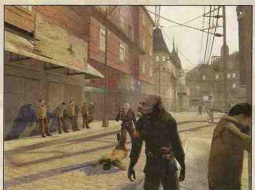
нируется использовать не только различные текстуры, но и разнородные «материалы». То есть при ударе о железо будет раздаваться характерный звон, лететь искры, особым образом деформироваться поверхность. А при столкновении с деревом вы услышите «деревянный» звук, доски под ударами будут разлетаться на все более мелкие кусочки, гореть в огне и т.п.

При создании физического движка применялся код *Хавака (Havok)* — самый универсальный набор, использующийся в нескольких популярных на сегодняшний день движках. После того, как он был доработан и откорректирован, получился действительно потрясающая реалистичная физическая модель. Большинство предметов на уровне будут обладать интерактивностью и иметь «реальный» вес. Мы, например, сможем выстрелить в бочку или ящик таким образом, чтобы она упала на близстоящего монстра. А метко выстрелив в какую-нибудь консервную банку, мы на какое-то время удержим ее в воздухе.

Модели персонажей окажутся гладкими и красивыми, а передвигаться они будут плавно.

Отрадно то, что при таких новаторах, по уверениям разработчиков, минимальные требования весьма божеские (см. начало статьи). А это значит, что игра пойдет и на TNT-чипах! Но оптимумом все же является конфигурация с Pentium 4 2 ГГц и четвертым GeForce на борту.

Парни из Valve не слишком стремятся разглашать информацию об игре, но некоторые факты все же известны. Как и оригинал, вторая часть состоит из 12-ти частей, каждая из которых включает эпизоды



раживала, затягивала, погружала геймера в свой мир целиком. Полностью переделанный движок первого «Квейка» позволил разработчикам реализовать то, что никому до сих пор не удавалось, при этом особенно не теребя системные ресурсы. Так, HL шел не только на самых новых и новаторческих на то время машинах, но и на компьютерах посложнее (запросить можно было играть и на Pentium 133, 24 Мб ОЗУ с 2 Мб видео). Впервые за всю историю стиралолин присутствовал в самом игровом процессе — его можно было буквально пощупать, прочувствовать. Это первый 3D-action, где полностью используются все мозговые извилины. О революционности игры свидетельствует и то, сколько add-on'ов, модов, ботов, уровней и прочей дребедени написано



поменьше. На прохождение каждой из глав потребуется от трех до четырех часов. Радует то, что сценарист — *Марк Лайдлау (Marc Laidlaw)*, то есть тот же, что и в первой части.

Позволю себе напомнить окончание первой части: вы, вместе с G-Man'ом, перемещаетесь в звездном пространстве в кабине электропоезда. И тот предлагает вам либо работать на него, либо отправиться на верную смерть. Тогда я, конеч-

но же, выбрал второй вариант — смерть героя как-никак! Но разработчики решили иначе: героем я не стал **П**, зато и не умер. Действие игры будет происходить в некоем восточноевропейском городе, име-



ющем *City 17*. О комплексе *Black Mesa* пока не слышно ни слова. Отгораживает, что на Ксен мы тоже не попадем, хотя некоторые инопланетяне могут стать нашими союзниками. Все действие перенесено на землю. Играть будем, конечно же, за *Гардано Фримена*. Кроме него, в следующую часть переключатся *Барни* — «голубой» охранник **П** и доктор *Эликс Вэнс*, который обзавелся дочерью *Эликс (Alyx)* и протезом **П**. Мать девушки погибла во время событий первой части. *G-Mal* тоже присутствует — ну куда ж без него...

Все оружие теперь будет иметь альтернативный режим стрельбы. Из известного сейчас вооружения стоит отметить *лом*. Правильно в народе говорят, что против лома нет приема, кроме второго лома. А поскольку лом, кроме как у нас, ни у кого нет, то остоид и следствие — «пердых мы изрядные и кроматьс будем всех направо и налево (ой, что-то фантазия у меня чересчур разбушевалась — не к добру **П**). Пистолет тоже присутствует, стрелять, вероятно, будет пулями. Напоминает тот, что наличествовал у старушки Лары Крофт из *Tomb Raider*. Выдадут нам и любимый *дробовик*, по внешнему виду очень смахивающий на итальянский *SPAS-12*. Также будет доступно и автоматическое оружие. Но Valve яростно убеждает нас, что это точно не *MP5*. Некоторые склоняются к тому, что речь идет о *MP7*, но что-либо определенное мы, скорее всего, узнаем лишь после выхода игры. На скриншотах с врагами можно созерцать еще несколько разных видов стволов.

M29 построена на основе *Objective Individual Combat Weapon* (в моем переводе «объектное индивидуальное боевое оружие»). Сведений, кроме названия, к сожалению, не имею. Но кажется, нас ожидает нечто футуристическое и прикольное.

В качестве «изюмка» выступает *пушка*. Как она будет называться, пока неизвестно, но принцип ее работы базируется на изменении гравитации. Вы, например, сможете выстрелить в какой-нибудь предмет, зафиксировать на нем лужу и поднять/раскритиковать/бросить его — что кому больше нравится. Альтернативный огонь позволяет взорвать объект ваших манипуляций (особенно

эффективно над головой какого-нибудь монстра).

Помимо всего прочего, нам дадут возможность покататься на разных видах транспортных средств — ведь по сценарию нам иногда придется передвигаться на довольно большие расстояния.

По сравнению с предыдущей частью, модели игроков пережили капитальный ремонт и апгрейд, в результате чего выглядят потрясающе. Valve разработала также уникальную технологию, суть которой сводится к тому, что NPC моделируются случайным образом. Так что теперь вы не увидите двух совершенно одинаковых фигур, каждая будет по-своему уникальной.

Отдельно хочется сказать о том, что Valve проделало просто titanicскую работу над мускулатурой лица персонажей и его мимикой. Так, это хорошо видно в одном эпизоде с новой героиней из доступного для скачивания демо-ролика (искать в районе <http://www.fileplanet.com/files/120000/123787.shtml>, объем примерно 25 Мб). Эмоции на лице *Эликс Вэнс* меняются мгновенно, как будто она переживает за считанные секунды калейдоскоп ощущений, что, честно говоря, впечатляет! А глаза! Таких замечательных, живых, сочных, влажных глаз вы не видели еще ни в одной игре. Возможно, поначалу это и незаметно, но стоит только раз взглянуть, и вы в плену этой женщины, в ее власти **П**. Действительно, это не плоские глаза, как в большинстве игр, и не просто эллипсоидной формы, нет, они живут вместе с героиней, двигаются, смотрят, сле-



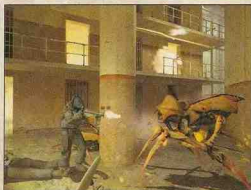
дят за вами. И это не удивительно, ведь для разработки мимики был приглашен доктор *Пол Экман (Dr. Paul Ekman)*, профессионально занимающийся исследованиями мимики лица, фигура достаточно известная.

Усовершенствованы и разговоры персонажей. Теперь они будут говорить, глядя не в стену или какую-то абстрактную точку, а обращаясь именно к вам. И даже во время перемещения по комнате их взгляды окажутся устремленными именно на Вас.

Но не лицом единым может нас порадовать *Half-Life 2*. Кроме всего прочего, персонажей наделили очень продвинутой скелетной анимацией. Движения их плавные, все мышцы двигаются синхронно и очень красиво. Это касается и разговоров. Задействованы не только губы, но все муску-

лы лица. Отродно, что персонажи наделены возможностью подстраиваться под конкретную ситуацию.

Розве можно считать игру удачной без хорошего AI? При всех других достоинствах такой искусственный интеллект может все испортить. Но по сравнению с большинством на-



вых проектов, разработчики, наоборот, подняли его на высший уровень. Если верить особым, непосредственно «чувствующим» игру, то она будет самой «умной» из всех виданных доселе. «Интеллектуальное развитие» ботов хорошо прослеживается в геймплейном роликке игры — советуем скачать (600 Мб с хостингом, да еще в архиве **П**). Есть там один момент, когда Фримен прыгает от *Combine Soldier*ов в ближайшую постройку. А те, едва заметив героя, бегут к зданию, сканируют внутреннее пространство, стучат в двери. Видели? Вот и скажи потом, что AI умнее некуда, и круче быть не может. Может. Что ж, время покажет.

О мультиплеере сейчас ничего неизвестно. Главное — он будет. Какой же *Half-Life* без него? У меня подозрения, что на этот раз HL вытеснит-таки CS с престола сетевых игр и засядет там надолго. Подтверждают эти предположения и заявления Valve о том, что и в дальнейшем она намерена поощрять авторов разных модов, выпускать новые средства разработки — т.н. *SDK (Software Development Kit)*. Но теперь они будут продаваться не отдельно, а в комплекте с игрой. Также в будущем планируется проведение грандиозных шоу с участием сотен модописателей HL, нечто вроде *Half-Life Mod Expo*.

Ну что ж, получился довольно оптимистичный опус и достаточно светлые прогнозы на будущее. Valve просто не может запарочить такой проект. Не может плюнуть в лицо миллионным геймерам. И у меня нет сомнений, что гейма получится что надо и станет чрезвычайно популярной. Статистико говорит, что этот проект ожидает даже больше людей, чем ждал *DOOM III*. Хотя, на мой взгляд, какие-либо сравнения между этими играми неуместны. (Я ни в коем случае не хочу обидеть будущее творение ID Software — оно в любом случае имеет о-чень широкую аудиторию почитателей, число которых со временем будет все увеличиваться.)

P.S. Планируются также и третья часть *Half-Life*, но никаких подробностей пока нет. А мы и дальше ждем и питаем надежды, что вторая игра поспевает к пятилетнему юбилею оригинала.

Разработчик: <http://www.frogcity.com>Издатель: <http://www.godgames.com>

Жанр: God sim

Системные требования:

□ минимальные: P2-300, 128 Мб

□ рекомендуемые: P3-600, 512 Мб, 3D-асс.

Сегодня, дорогие наши работники ДЗВР, мы отправимся в жаркие страны. Туда, где всегда тепло, где море никогда не покрывается льдом. В общем, в тропики...

Ранду вообще нравились тропики, тропические острова и тепло. Не зря еще в самом начале своей карьеры он даже подвизался в одной такой стране диктатором. Думаете, быть пожизненным президентом даже самой разбазановой страны — это легко? Поэтому сегодня он собрал совещание из самых своих доверенных сотрудников департамента.



— Кто из вас знает, что происходило в тропических морях в средние века? Вот вы, Глюк, вроде полноправный работник департамента, вот вы знаете?

— Гррр, бррр, моя — воин, моя — не моряк.

«М-да, и как мне, начальнику департамента, с такими работат?» — подумал Ранд, но вслух ничего не сказал.

Глюк был явно не в духе. В руках он скимал свой топор, украшенный сколом рыжего нюма. Общее же выражение его лица навевало мысль то ли о бурной вчерашней пьянке, то ли о двух симпатичных эльфийках, найденных вдрызг пьяными у него в кабинете.

— А вот вы, Кертис, что можете рассказать нам о тропических странах в средние века?

— Ну, там тепло. Пряности всякие растут, бананы.

— Ну тепло там и сейчас, да и бананы с пряностями растут. Что там было в средние века, чего сейчас почти нет? Кертис, ты же вроде умный маг, неужели не знаешь?

— Пираты тогда были, а сейчас их нет. — Точно! Ты у нас действительно умный маг. Значит, поедешь разбираться с пиратами.

— Не хочу разбираться с пиратами. Хотя, впрочем, я сам не знаю, чего хочу.

— Ну не хочешь, как хочешь, я сам тогда поеду. И вот что. К моему приезду эльфий с территории департамента убрать. Слышится, Глюк. Это я тебе говорю. И вообще, сделали из нашего здания проходной двор.

— Грррр, убрать? Моя их сейчас уберет топором.

— Ээээ, Глюк, не надо топором, они еще совсем молодые, всего по 120 лет каждой. За что же ты их так? В общем,

ладно я их с собой возьму. Вот только уши челпником заскрою. Но от общей уборки я вас не освобождаю. А то так ночью насвистывали, что зойди мэр, я и не знаю, что она с вами сделает.

Тек-с... что тут у нас? Остров — 1 штука. Эльфийки — 2 штуки. А где пираты? Нету никаких пиратов.

Им у меня на острове, оказывается, не интересно. Ни тебе доков, ни всяких развлечений. Значит, будем все это строить. Хмми, хотя силами двух человек (себя Ранд не учитывал) это будет затруднительно. Ох, у меня еще письмо есть. От самого вице-короля.

Тек-с, что там? «Дорогой Ранд, я очень рад, что Вы согласились принять на себя заботы по развитию этого острова. К со-

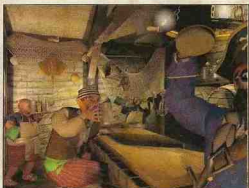


жалению, пока мы можем Вам выделить только 3000 монет и 40 бревен. Также высылаем вам с первой оказией 10 каторжников. В дальнейшем рабочей силы мы Вам еще пришлем, если, конечно, будет возможность, а то на ресурсы не рассчитывайте. Но думаю, Вы с Вашим опытом сумеете выкарабкаться из этой ситуации. Впрочем, у Вас равно нет другого выхода. Если не справитесь, то на родине Вас ждет тюрьма.

Отношусь к Вам с глубоким уважением, надеюсь, что ваша работа на благо королевства будет плодотворной. Вице-король западных колоний, Т.К.»

Так... Что-то мне инициалы этого вице-короля напоминают. Мы наш ли мэр подложил мне такую свинью? Точно, она, оххх, попал я, так попал. Ну почему я не согласился, чтобы сюда ехал Кертис? А так, сам разбирайся.

Значит, так, что нам вообще надо? Наверное, бревна. И где я их возьму? Нужно построить лесопилку и поселок лесорубов. Пусть производят там всяческие пиломатериалы. Без древесины тут никак. Кстати, а



кто строить будет? Строить будут строители. Для них, кстати, нужно сделать специальную палатку, где они всяческие молотки держать будут. Так, отлично, древесина пошла.

Ой, народ, оказывается, кормить надо! Интересно мне, американцы привезут гуманитарную помощь или нет? Нет, кажется, не везут. Ясно, значит, будем кормиться самостоятельно. Так, и что тут можно съесть? Точнее, надо выяснить, чем народ хочет питаться? Народ согласен есть кукурузную похлебку? И только? Отлично, вот вам кукурузная ферма, а вот и полевая кухня. Ешьте на здоровье.

Так, а это что за парус на горизонте? Корабль? Пиратский? А чей он, интересно. Так экипаж и капитан высадились на берег. Отлично, хоть поговорю с людьми. О, капитан спешит ко мне... Великолепно! Что там у него? Письмо от вице-короля. Давайте сюда.

Открываем. «Дорогой Ранд мы сумели изыскать резервы и с радостью посылаем Вам этот шлюп. Его капитан — в прошлом офицер флота Его Величества. По некоторым причинам, которые я не хочу называть, он был вынужден оставить службу. Но не используйте его опыт был непростительной глупостью, поэтому когда он снарядил на свои средства этот корабль, и встал вопрос о надежном убежище, я сразу вспомнил о Вас и Вашем острове. Он согласен быть Вашим представителем во всех прилегающих морях. Хорошо понимая, как ему нужно надежное убежище, он со-

ласен отдавать определенную долю от своей добычи. Надеюсь, вы подружитесь. Искренне ваш, вице-король Т.К.

Р.З. Я очень заинтересован в его дальнейшей судьбе, он мой близкий родственник».



Так вот и начались мои пиратские будни. Команда шлюпа разошлась по острову и начала привередничать. Мол, кабаков нет, игровых домов и казино тоже. И даже проститутки нет. Ну, нам сейчас не до кабаков, сами еле кормимся, с игровыми домами тоже пока несладуха, чай, тут не Лас-Вегас и не Монте-Карло. А вот проститутка я, пожалуй, вам обеспечу. Где тут мой эльфийки? Поговорил я с ними, вполне вежливо поговорил, я же вам не Гляж, чтобы сразу за топор хвататься. Всего трех дней мне хватило, чтобы их уломать. Так и так, говорю, девочки, не пойдете добровольно, так они вас силой по кустам валять станут. Сами видите, что это за парни. А так, смотришь, и живая копейка в карманах зазвенит. Пираты, они народ щедрый. Смотрю, как о золоте начал говорить, гляжу у девочек загорелись. Ну, построили мы им пару халабуд, чтобы не смущать цивиличный народ — и пошла жарна. Они уже через неделю не могли справиться с наплывом публики. Пришлось срочно искать сговорчивых девушек среди местного населения и сильных.

Через пару дней деньги у всей команды закончились. Ну, думаю, что-то вы вообще засиделись на берегу. Отдал я приказ, пару раз ударила рында, и шлюп отправился в свой первый поход. Пока неделюю, так, походить по морю, посмотреть, что тут и как. Но... В общем, на третий день весь остров услышал выстрелы из орудий. А еще через пару дней, когда шлюп пристал к берегу, с него высадилось не 9 пиратов, а 11. И еще они привезли с собой пару богатых пленников. Оказываются, норвежцы: они ночью на испанскую шхуну. Торговцу, к счастью, не военному. Подрались к ней аккуратно. Судя по всему, там все спали. Ну и выстрелили из пушек для остротки, а потом на abordаж... А на корабле оказалось несколько богатых плантаторов с Ямайки. В общем, две шхуны перешли к нам. Ну и пленников с собой забрали. Еще захватили 4 пушки и 900 монет. В принципе, неплохо.

Кстати, пока они плавали, я построил пивной завод. Благо, кукурузы, из которой тут получают пиво, у меня уже скопилось немаленько. Так что к прибытию наших доб-

лестных моряков на острове уже действовала замечательная таверна.

Воодушевленный первым успехом, я решил отправить шлюп еще раз за добычей. Но не тут-то было, на корабле закончилось еда. А кукурузные лепешки, которые пекут у меня в полевой кухне, к сожалению, не годятся для дальних походов. Пришлось срочно построить специальную фабрику по выпуску походной еды. Да к тому же, на корабле обнаружилось нехватка бортовых собель. Пришлось пока выпускать такой вот некомплект.

Сабли-мобли, где же их брать? Так, вначале нужна руда. К счастью, на острове обнаружилось залежи железного колледана. Или не колледана — я в геологии

не очень силен. Но в общем, что-то, содержащее железо, нашли. Правда, далеко в джунглях, но... Одним словом, построил я там рудник. Не сам, конечно, а с помощью строителей. И вы думаете, что на этом все? Как бы не так. С куском этой самой руды, безусловно, никто в бой не пойдет. Так что понадобилась домна, чтобы по-



лучать железо, и кузницы, чтобы ковали сабли. При этом во всех этих строениях нужны рабочие руки. Хоть самому к наковальне становись П.

Впрочем, на ловца и зверь бежит. Вице-король прислал мне еще 20 хаторжников. И всем нашлось занятие, причем практически сразу. Три руды копают, два в печи ковыряются, а еще два сабли куют. Сколько всего получилось? Правильно — семь человек. Ну еще три занялись перевозкой грузов между строениями. Как ни странно, ни руда, ни слитки, ни сабли сами по острову не бегает. Ну а остальные... Думаете, в кабаке никому работать не надо? Или в зверинце тараканов ловить?

В каком зверинце? Да построил я тут игровую площадку. Так, тараканья бега проводятся. Забова оказалась совершенно неизвестной для местного населения. И естественно, стала суперпопулярной. В общем, они там играли, ставки всякие ставили, а я свой процент с любого забегала имел. Букмекеры ведь мои. Дело пошло. Кстати, богатые пленники то же не отказывались ни от услуг моих девочек, ни от выпивки с картами. Так что, пока мы ждали приезда их

родственников с деньгами для выкупа, они эти золотые уже на острове спустили.

И тут я понял, что чем больше я таких пленников на остров привезу, тем больше



у меня появится денег. Но вот беда, в маленький шлюп много пленников не поместится. Поэтому я решил оснастить своих ребят кораблями побольше. Ну там, фрегатом или галеоном П. Да вот беда, на острове не оказалось ни одного квалифицированного корабельника. Ну это как раз решить было не сложно. Корабеля мы украли П. То есть просто сделали набег на соседний остров и... ночью аккуратенько так выкрали их главного мастера по кораблям. Кстати, в рейде принял участие и 2 главоковские эльфийки. Как они попали на корабль? Да просто напоили их как-то вечером, ну и заставили подписать контракт с капитаном. Мол, добровольно вступаю в ряды красных в смысле, ряды пиратов и так далее. Впрочем, зарабатывать деньги своими телом они не перестали. Теперь они могли этим заниматься все свободное время П, впрочем, у новобранцев, как и в других местах, этого самого времени ни так уж и много.

Ну да ладно, привезли они мне корабеля, а я тут гляжу — как раз и верфь построилась. Решили начать постройки с фрегата. Галеон, хоть и с огромной огневой мощью корабль, но все-таки слишком медленный. А пиратство — это не гигантские морские сражения. Против регулярных военных кораблей никакой галеон не поможет. В общем, фрегат — вот наше решение. Строился он долго. Еще дольше я его снабжал различными припасами. Потом подбор команды — и корабль отправля-



ся в открытое море. Причем, не как в прошлый раз, патрулировать окрестное водное пространство, а совершать самый настоящий набег на колонию испанцев.

Главным образом, мне были нужны пленники. Зачем? Для работы на всеческих строениях. Ведь в игре отсутствует масса строений, в которых могут работать только люди определенных профессий. Единственная возможность получить к себе на остров такого человека — это поступить с ним так же, как мы поступили с кораблем. То есть просто выкрасить его.

Но пираты не просто совершают набеги и развлекаются... Основная проблема в

ределенного количества жителей. Или наоборот, моя задача заключается в том, чтобы добиться определенного уровня счастья у пиратов. Либо непременно надо построить определенное здание (как ни странно, но строительная палатка П.), в общем, вариантов множество. Естественно, можно и проиграть П. Если, к примеру, ваши подданные взбунтуют, то вполне может быть, что придется покинуть остров на дырявом плоту и уплыть, куда глаза глядят.

Что еще следует сказать об игре? Интерфейс? Как во всех играх подобного типа, он прост до безумия. Иконки, за ними еще иконки. Если ставите, к примеру, шахту, сразу можно определить, где она будет приносить слитки, а где нет. То же самое касается ферм. Удачные участки земли подсвечиваются зеленым, неудачные — красным. Надо только не забывать о том, что многие здания (те же доки) становятся зсвдо на воду, причем так, чтобы лестницей они упиралась в берег. То есть перед установкой надо их повернуть нужной стороной к воде. Каждую кораблю понадобится отдельный док, поэтому сразу прикиньте, сколько капитанов вы сможете нанять, и если средства позволяют, заранее соорудите столько же доков. Мож-

ты любят хвастаться друг перед другом. А чем им похвастаться, если в принципе все они похожи, как горошины из одного стручка? Вспомните-ка, картины из нашего детства с пиратами. Чем они всегда были примечательны? Правильно, обычный пират ходит на деревянной ноге, на его плече сидит попугой самой невероятной расцветки, а голову прикрывает огромная треуголка. Все эти три вещи вы сможете вручить вместе или



том, что они не хотят никому подчиняться. «Анархия — мать порядка» — вот девиз любого уважающего себя пирата. Конечно, анархия — вещь хорошая, но повторно еще раз, она весьма плохо влияет на моих рабочих. Им также хочется побуйзить, поплясывать в баре, к эльфийкам приставать. Значит, наша основная задача — это равновесие между порядком и хаосом. Добиться его можно разнообразными методами. Например, ввести на улицах комендантский час или разрешить пиратам убивать не поправившихся их рабочих. Вариантов можно придумать много.

Влияют на настроение жителей острова и его «парковые скульптуры» П. Некоторые их виды настраивают людей на анархический лад, некоторые, наоборот, на уровне подознания делают людей законопослушными. То есть надо всегда балансировать между этими двумя крайностями. Отсюда следует, что элементы анархического декора надо ставить в местах скопления пиратов, ну а пугающие пленников трупы на колах лучше всего размещать возле шахты или фермы. Пусть рабы и каторжанки видят, что бывает с теми, кто нарушает мои приказы.



Весьма разнообразна и цель получаемых мною от вице-короля заданий. То он хочет, чтобы на острове было не менее оп-

реденного количества жителей. Или наоборот, моя задача заключается в том, чтобы добиться определенного уровня счастья у пиратов. Либо непременно надо построить определенное здание (как ни странно, но строительная палатка П.), в общем, вариантов множество. Естественно, можно и проиграть П. Если, к примеру, ваши подданные взбунтуют, то вполне может быть, что придется покинуть остров на дырявом плоту и уплыть, куда глаза глядят.

Что еще следует сказать об игре? Интерфейс? Как во всех играх подобного типа, он прост до безумия. Иконки, за ними еще иконки. Если ставите, к примеру, шахту, сразу можно определить, где она будет приносить слитки, а где нет. То же самое касается ферм. Удачные участки земли подсвечиваются зеленым, неудачные — красным. Надо только не забывать о том, что многие здания (те же доки) становятся зсвдо на воду, причем так, чтобы лестницей они упиралась в берег. То есть перед установкой надо их повернуть нужной стороной к воде. Каждую кораблю понадобится отдельный док, поэтому сразу прикиньте, сколько капитанов вы сможете нанять, и если средства позволяют, заранее соорудите столько же доков. Мож-

но, конечно, и больше, но... без капитана корабль никогда не отплывет от берега.

Еще одно вещь, на которую стоит обратить внимание. Практически во всех заданиях есть возможность выставить свои цены, а также какую клиентуру оно будет обслуживать. И это, в принципе, понятно. Анархия анархией, но заслуженный морской волк не захочет сидеть за одним столом с только что нанятым юнгой.

Во никогда нельзя забывать, что все, и зеленый юнга, и даже самый бравый капитан, все равно хотят развлекаться. Поэтому не надейтесь, что окажется достаточно однотипных развлечений, нет, придется сооружать здания разной направленности. Это только вначале хватает тараканных бегах и проституток, набранных из местных жителей. Потом придется открывать и игорный дом, и бордели (возникнет необходимость в опытных проститутках, прошедших европейские дома терпимости). Ну и наконец, не обойтись без элитных домов куртизанок, куда будут наведываться высший командный состав. Кроме того, пираты



по отдельности любому из своих подчиненных. Правда, прежде понадобятся построенный шпальный магазин, мастерскую для инвалидов и дом приручателя птиц. Любый такой подарок может надолго испортить настроение любому из ваших пиратов.

Кстати, еще раз насчет рабочих. Ох уж эти рабочие П. Многие из них занимаются только тем, как я писал выше, что перевозят различные грузы. Но мы живем рядом с знаменитым островом Гаити. А чем значит Гаити? Правильно, своими шаманами вуду. А что делают эти самые шаманы? Правильно, поднимают зомби. Есть такой шаман и у нас на острове. Вначале за небольшую плату он будет делать на кладбище из ваших мертвецов самых настоящих зомби. Правда, работать такой оживший труп может только перевозчиком, но... поставив его на такую должность, вы автоматически высвободите одного живого человека для других целей. К тому же зомби никогда не бунтуют, не требуют пищи и не убегают.

Общее спасибо хочется сказать создателям игры за азачку. Я давно уже не слышал настолько адекватных стили игры мелодий. Причем их очень много и за все время, что я играл в Тарорис, я ни разу не выключал наушники. Из них до меня доносились замечательные напевы.

Вернулся я в департамент поздно ночью. Ну и девочке с собой прихватил. А там опять Глок с Кертисом напиваются на ночь глядя. А у нас как раз с собой было пару баточных замечательно рома собственного изготовления. Выпили мы по кружке, по две. Потом точно не помню, вахтер говорит, что из здания мы раскодились по одиночке. Но на следующий день ни Кертис, ни Глок на работу не вышли. А когда появились, то на скуле у Глока красовался огромный синяк, а Кертис все время машинально почесывал огромную шишку на голове. И они мне задали только один вопрос:

— Ранд, где ты был с эльфийками, и кто научил их ЭТОМУ...

MEDIEVAL TOTAL WAR VIKING INVASION

Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

Разработчик: Creative Assembly
Издатель: Activision
Жанр: тактическая стратегия
Системные требования: P3-800,
256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

на континенте/стране/острове. Также существует некая нация/племя, которой все пофиг и которая просто хочет покорить всех себе и с этой целью совершает постоянные, массовый и неожиданные набеги на чужие земли. Ну а мы должны либо отбить захватчиков, либо выступить в роли оных. Итак, нас ожидает максимум сражений и баталлий, которые стали еще более красивыми и захватывающими.

Особенно порадовал захват замков. Думаю, многие согласятся, что осада замков

Честно говоря, при покупке продолжения или дополнения к какой-либо игре меня всегда мучают сомнения. А стоит ли? Ведь так часто после успеха первой части вторая получается полностью провальной или, в крайнем случае, обычным ничем непримечательным продуктом. Но есть одно произведение игрового искусства, в качестве которого я никогда не сомневался. Это серия

действие будет происходить на абсолютно новой карте, охватывающей территорию Британских островов и Скандинавию — родину викингов.

Нам же предстоит стать предводителем одного из британских племен или викингов, и, как уж повелось, привести выбранное племя к победе. Всего противоборствующих сторон восемь: валлийцы, викинги, ирландцы, мерсийцы, нортумбрийцы, пикты, саксы и скоты. У каждой свои плюсы и минусы. У каждого племени свои здания и особые юниты, коих насчитывается огромное множество — от берсеркеров до валлийских лучников, от горцев до викингов-карлов. Так, например, валлийцы славятся своими лучниками, но ощутимо проигрывают в рукопашном бою и т.д. Особого внимания заслуживают викинги. Для них было создано абсолютно новое технологическое дерево, у остальных племен оно напоминает технологическое дерево из Medieval Total War. Да и само географическое расположение викингов подразумевает, что они делают сильный упор на мореплавание, развитие которого у остальных племен оставляет желать лучшего. Кроме того, всем известно, что викинги бы-



Total War. И вот узар на прилавках Medieval Total War — Viking Invasion (вот уже четвертую часть этого сериала), я незамедлительно и без каких-либо колебаний и сомнений поспешил его приобрести и опробовать. Что же нового для нас припасли игрокеды из Creative Assembly.

Честно говоря, лично я, устанавливая Medieval Total War — Viking Invasion на свой компьютер, ожидал увидеть нечто похожее на Mongolian Invasion. Та же карта, несколько улучшенная графика, новые юниты и новая нация, докучающая нам своими набегами. Так я думал, но ошибся. Меня приятно удивило — разработчики решили не «давить халяву» и преподнесли нам нечто совершенно прекрасное.

Итак, в этот раз мы перенесемся в 793-ий год, когда Европа впервые узнала о викингах. Именно тогда представители этого жестокого северного народа разграбили и фактически разрушили северноирландский монастырь Линдсфорд, вырезав его население. После этого в течение 100 лет во многих странах свирепствовали разбой и террор.

Именно в этот период разворачиваются действия Medieval Total War — Viking Invasion. Честно признаться, я думал, что нас ожидает карта оригинального Medieval Total War, то есть карта Европы. Каково же было мое удивление, когда я узнал, что



ли язычниками, а это еще больше выделяет их среди других племен. Ясно, что при захвате провинций как бы вы ни старались, восстания неминуемы. В общем, противоборствующие стороны меня порадовали... Даже более чем...

Идем дальше. Дальше у нас на рассмотрении геймплей. В принципе, он аналогичен игровому процессу в Mongolian Invasion. Судите сами, имеется несколько противоборствующих кланов/племен/наций/стран, которые стремятся захватить власть



в «Сегуе» выглядела не очень. В Medieval Total War этот момент был сильно переработан и изменен, в результате весь процесс стал красивее и интереснее. Но разработчики не остановились на достигнутом и ввели в игру еще несколько особенностей. Отныне лучники умеют стрелять зажженными стрелами, что позволяет поджигать частотки, строения и т.д. А учитывая то, что большинство фортификаций тех времен были изготовлены из дерева, данная фишка становится необходимой, как воздух. Не обижены и защитники замков. Они получили возможность лить на головы нападающих горячее масло и сбрасывать горящие болванки. Визуально все это смотрится великолепно, чего только стоит вид тысячи летящих к цели горящих стрел. Соответственно, здания тоже могут гореть. И хотя огонь смотрится несколько х... примитивно, зато весьма скроширует общую картину.

Одним словом, в военном плане Viking Invasion не обделена, а вот о дипломатическом аспекте этого не скажешь. Вся дипломатия по сути ограничивается лишь заключением мира или объявлением войны.

В графическом плане игра практически не изменилась — слегка улучшенный движок порадует нас многотысячными баталлиями и нехилой для таких масштабов детализацией юнитов. Звук тоже на высоте.

Как я думаю, многие уже поняли, вывод один — бегите, покупайте и играйте. Creative Assembly нас не обманула и в очередной раз преподнесла очень интересный и красивый продукт. И не забывайте, что на подходе еще один шедевр от вышеупомянутых игрокедов — Rome Total War. Готовьтесь командовать железными легионами Рима!

RIP.MANIak rest@zeos.net

MARINE
SHARPSHOOTER**Разработчик:** Groove Games**Издатель:** Jar Head Games**Жанр:** симулятор снайпера**Системные требования:****■ минимальные:** — P2-300, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб видео;**■ рекомендуемые:** — P3-550, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Сумерки в Игрограде наступают неожиданно. Вот вроде бы еще светло, а тут — раз! — как будто лампочку кто-то выключил. Все, что попадал в город впервые, долго удивлялся



этому явлению. Потом как-то обвыкались, переставали обращать внимание. Только Рандо этому никогда не удивлялся. Собственно говоря, именно он эту лампочку каждую ночь и выключал, нажимая синюю кнопку на пульте...

Но это все присказка, а сказка начинается как раз в один из таких неожиданных вечеров, когда я, усталый, небритый, голодный и злой, но весьма довольный собой, собрался покушать. Таверна «Два хороших мертвых рыжих гнома», не так давно открытая напротив Музея, подходила для этого как нельзя лучше. И кормят вкусно, и обстановка хорошая. За дальним столиком, как всегда, пьет чай Керис с Глюком. Поговаривают, что это механические копии, запрограммированные на процесс чепухи — ну не могут эти два брочка выпить столько чая, не закусывая. Вверху, вонкнутый рогами на полочную балку, свисая сверху гном, случайно прошедший слишком близко к настоящему Глюку. Вдоль столика ходит вечный студент Ампилогос с плакатом «Will shoot for food». В уголке сидит какой-то новичок в обнимку с М16 и ковыряется в консервированном супе под огромным мочетом, желая всем показать свою крутизну. Только вот Рандо нигде не видно — если, конечно, это не он столь удачно замаскировался под дубовую скамейку.

Сделав заказ, я уселся за свободный столик и принялся ждать. Очнулся я от того, что кто-то заслонил свет. Обрадовавшись предполагаемому приходу официанта с жареным кабачком в собственном соку, я открыл глаза, но был крайне разочарован, увидев перед собой того самого новичка с М16, который явно чего-то от меня хотел.

— Вы Маньяк? — спросил он.

— Ага, — ответил я, зевая.

— Тогда мне к тебе, — сказал хлопец и сел напротив. Достал откуда-то еще и снайперскую винтовку, положил ее на столик, задев меня прикладом. И давай рассказывать:

— Я здесь недавно, вчера получил первое задание. Надо было мне посетить здание, построенное **Jarhead Games** и **Groove Games**. **Marine: Sharpshooter** называется. Там, сто-

ло быть, вдвоем надо ходить. Один — снайпер, второй — его прикрытие. Вот товарищ мой снайпером должен был быть. Да только когда он на радостях выскочил из здания ДЗВР, буква «Р» с фасада здания рухнула и расшибла его насмерть. В общем, без него задание я завалил. На тебя последняя надежда — все

остальные идти со мной откажутся...

Я неопределенно кивнул, стараясь отогнать возбуждение. Новичок воспринял это как согласие, а потому схватил меня под мышку и потащил к зданию. Судьба жареного кабачка была предпрешена — в таверне было кому о ней позаботиться.

Все профессии важны

Симулятор снайпера — вот какой жанр у этой игры. Причем, попроси заметить, пока что эта игрушка — единственная в своем роде. Конечно, в других играх тоже встречаются и снайперские винтовки, и целые снайперские уровни. Но чтобы строить на этом весь геймплей — такого пока что еще не было. Как известно, снайпер — представитель наиболее уважаемого среди геймеров класса воинов (так уж исторически сложилось), так что разработчики сделали верную ставку. Совсем другое дело — то, как они это реализовали. Сейчас, кстати, и разберемся...

Наша служба и опасна, и трудна

Надувшая лодка, плывущая по реке в ночи... Два подозрительных типа, сидящие в ней и зыркающие по сторонам в ожидании

скрытой угрозы... Вражеские патрульные, бродящие по берегам и мостам, их ни за что не заметят... Потому что если бы заметили, то игры бы не было... И вот, когда эта лодочка доплывает-таки до берега, игра и начинается. Вот вам и весь аступительный ролик. Да еще и сделан он на движке игры. Но не спешите плевать, досадуя на отсутствие сюжета. Отсутствие заставки — еще не признак отсутствия сюжетной линии. Она есть, и она динамична. Поначалу ваша с напарником задача — всего лишь обнаружить и, по возможности, ликвидировать некий подозрительный конвой, который везет непонятно что непонятно куда. Однако, вскоре обнаруживается, что в этих охраняемых грузовиках везут что-то очень радиоактивное и взрывоопасное. Цели миссии меняются, и нам предстоит... Ни за что



не догадаетесь! Нам опять предстоит спасать мир! Хорошо, хоть не в одиночку...

Скованные одной цепью

Итак, напарник. Не забывайте, вы все-таки снайпер. А снайпер, гуляющий по лесам в гордом одиночестве, долго не проживет. Поэтому изначально выделило вам прикрытие — скромненького солдата с М16 в руках, которым, к счастью, можно командовать. Правда, команд этих раздва и меньше: «Стреляй», «Не стреляй!», «Иди за мной» и «Не двигайся». Все. Но этого вполне хватает, чтобы чувствовать себя относительно сухо и комфортно, — по крайней мере, его можно попросить не лезть под вражеские пули и не погибать раньше времени. Вы ведь еще не забыли, что во всех подобных играх смерть напарника является по совместительству и провалом миссии? Что ж, «Снайпер» — не исключение...

Кстати, сразу оговорюсь, почему эту игру называют «Снайпером». Дело в том, что

раньше она именно так и называлась (о чем свидетельствуют названия файлов и ре-

бой — тогда он просто будет держаться в некотором отдалении).

Смена уровня сложности ничего не дает, не надейтесь. От этого выбора зависит лишь количество попаданий, необходимых для умерщвления нашего альтер-эго. А с учетом того, что в него как правило не попадают...

Единственное исключение — вражеские снайперы. Вот перед ними красоваться не стоит — второй-третий выстрел быстро выбьет слез у слишком уж зорвавшегося игрока. Но чтобы этого избежать, достаточно просто не стоять на месте...

Вот такой у нас получился Artificial Idiot. Положение крайне удручающее, так как первый в мире симулятор снайпера превращается в самый банальный тир. И если поначалу это веселит, то после второго часа просто надоест. Впрочем, если вам не лень тихо ползать (когда можно громко бегать), то игра может и пригнаться. Но только на один раз.

Два слова про мультиплеер

Его нет.

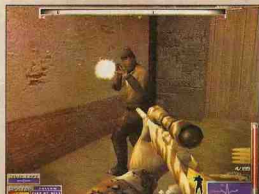
О вечном

«Снайпер» создавался на стареньком движке *LightTech*. Вообще-то я очень его уважаю, несмотря на почтенный возраст — вспомните хоть, что из него удалось выжать в NO1F2. К сожалению, перед нами отнюдь не тот случай. Игрушка смотрится симпатично, но не более. Уж больно мрачная у нее палитра, больно много полигонов торчат из моделей... При таком потенциале движка все

непрерывного прослушивания ни один из треков не был удален из плейлиста. Рекомендуется всем и каждому.

Об интерактивном окружении можете сразу забыть — даже лампочки не подлежат расстрелу, не говоря уже о разрушении каких-либо объектов.

Стоит еще упомянуть про управление. Предупреждаю: чтобы нормально играть в эту игру, вам понадобится мышка семей-



курсов в папке игры), но по техническим причинам все переименовано. Вероятно, просто потому, что разработчики опередила другая компания, выпустившая свою игру под этим названием... В любом случае, *Sharpshooter* — «остроглазый стрелок» — это и есть снайпер.

Так, вернемся обратно к игровому процессу. Поначалу геймплей не вызывает нареканий — приятно красться, высматривать из-за угла, тихо «снимать» противников по одному. Действительно, похоже на работу снайпера. Пока не начинаешь кое-что осознавать... А именно — невероятную тулупость противников. Их потрясающую тулупость! Давайте разберемся поподробнее.

Если алгоритмы AI условно разделить на две части — «оборонительную» и «наступательную», — получим следующую картину. «Оборонительный» AI «Снайпера» на высоте. Враги постоянно крадутся, залезают, кувыркаются, ведут стрельбу из-за угла, заходят с тыла. Периодически они даже выпрыгивают за пределы прицела за долю секунды до нашего выстрела. В них действительно интересно целиться и отстреливать. Но вот «наступательная» часть подложила нам громадную свинью — враги в нас не попадают. Никогда и никогда. Хоть бегай перед ними, хоть стой на месте, хоть подходи и кромсай ножиком, — они будут стрелять из своих «калошничковых» и промахиваться. Даже в упор. Конечно, поначалу это нескладно радует, но потом начинает надевать. Игрок уже не пытается спрятаться, замаскироваться, отправить напарника на зачистку тесной комнаты, а просто бегает по коридорам, нагло сваяв своей рожей. Проподает вся снайперская романтика. Ну зачем по пять минут выпасать каждого патрульного, если можно подбегать, вставить свой ем в пулю и застрелить? Разумеется, враг тоже будет стрелять. Но как всегда, не попадет... Но при этом обращает на себя внимание один маленький парадокс. Дело в том, что напарника впрочем все же иногда цепляет выстрелами. Поэтому берегите его, как зеницу ока. Не отправляйте на зачистку пещер и комнат — его могут и убить... Лучше уж самому ворваться в помещение и весело все порезать. Больше шансов на успех. Впрочем, для этого достаточно всего лишь приказать напарнику не стрелять и следовать за со-



это смотрится как-то нелепо. Особенно плохо, что все происходящее на экране крайне темно и неприятно. Игра ночью при выключенном свете практически не помогает. Приходится корректировать гамму, но в таком случае становится трудно что-либо различить в главном меню. Да и монитор может скоро сесть...

Про звук опять-таки говорить практически нечего, зато о музыке я воспою хвалебную песню. Музыка в игре потрясающая. Ее приятно слушать и в процессе прохождения, и просто так. Благо, разработчики все же догадались выложить все треки в отдельную папочку. Один недостаток — треков много, но они короткие — одна и та же мелодия, прокрученная в двадцать пятый раз, может надоесть. Но это чисто теоретически. Практика показала, что за неделю

ства бубликовых. Грызун без скроллера не котировался — будет неудобно находить прицел. Не скажу, что совсем невозможно, но колесиком оно как-то верней. В остальном, управление практически стандартное, за исключением двух кнопок, регулирующих поведение напарника (T, G), да кнопки, отвечающей за поедание аптек (P).

Вывод

Оригинальная задумка — создать первый в мире симулятор снайпера — разбилась вдребезги от невероятно гадостной AI. Снайпер не оправдал надежд. А впрочем, первый файл всегда *com*’ом, так что ничего особо страшного не произошло. Рано или поздно эту идею возьмет на заметку другой разработчик и соорудит нам другой снайпер-сим, с нормальной графикой и AI. Но об этом говорить пока рано — вот когда выйдет, тогда и будем думать.

Эпилог

Здание меня определенно повеселило. Новичка постоянно убивали, а в меня так ни разу никто и не попал. Когда ему надоело постоянно перезагружаться, и он стал ходить осматривательно, не стремясь во что бы то ни стало выйти на передовую, темп прохождения локации резко возрос. Но что интересно — я со снайперской пер, как танк, отстреливая народ толпами, а он со своей шумовой винтовкой снимал их издалека и по одному. Почему так, а не наоборот? А потому что иначе тут не получается...

Вернулись мы оттуда уже наутро, и я сразу отправился в таверну, чтобы, наконец, добраться до едн. С момента моего ухода в помещения ничего не изменилось, разве что исчезла дубовая скамья. Видать, шеф решил наконец поработать... Сев за столик, я уж хотел было подловить официанта и сделать новый заказ, как тут мне принесли моего кабанчика — люблю я игроградскую расторопность...

Напряженные усилия игроводской дорожной автоинспекции принесли свои плоды. Дикие автогонщики перестали беспокоить обывателей, дисциплинированно закончили курсы экстремального вождения и проводят свои соревнования на автодроме Игрограда.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

ТОСА RACE DRIVER

Жанр: автосимулятор

Разработчик/издатель: Codemasters

Системные требования:

■ **минимальные:** P3-700, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

■ **рекомендуемые:** P4-200, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Мало найдется геймеров, которых бы не влекло к автомобилям, как реальным, так и виртуальным. Это естественно: всем в кайф



ощущение высокой скорости, когда все, что находится за пределами полотна трассы, сливается в однородную струящуюся массу.

Лично мне нравится наблюдать прогресс в жанре автосимов. Взяв, к примеру, первые «автомобильные» игры, где симулятором еще и не пахло, даже намеков на реализм не было. Но тем не менее народ эти игры интересовали, а заинтересованность потребителя, как известно, влечет за собой здоровую конкуренцию и, как следствие, качественно-количественный рост, во как ПИУ всех современных автомобильных игр, как симов, так и аркад, есть один общий предок, но самый первый, но зато самый именитый, — это, конечно же, *Need For Speed*. Но с тех пор уткнуло слишком много воды. И теперь нам мало просто кататься на спортивных авто высшего класса, а графические изыски уже не выманивают наши глаза на лоб П. И требования к играм растут не только системные, но и геймерские, а последние, как вы сами понимаете, гораздо важнее. Вот

девелоперы и изгаляются — дело доходит до того, что автосимулятор начинает обрабатывать фишками РПГ и/или стратегии, причем совсем не во вред игре, взять для примера те же «Дальнобойщики». Более скромные попытки — создать автомобильный симулятор с интересным сюжетом и относительной свободой действий — предпринимались и раньше, но особой славы не стяжали. Но ребята из Codemasters амбициозны. Что у них получилось, мы сегодня и разберемся. Итак, прошу любить и жаловать — Toca Race Driver.

О сюжетной завязке нам поведают вступительное видео — начинается все за пятнадцать лет до событий, в которых мы будем принимать непосредственное участие. На глазах у юного Райена Мак-Кейна во время гонки погибает его отец. Естественно, его гибель не случайно, а является результатом нездоровой конкуренции, царящей в среде большого спорта. Естественно, подросток воспылал жадной мести и, затеяв ее до лучших времен, начал целенаправленно тренироваться, дабы стать профессионалом...

Проходит пятнадцать лет, Мак-Кейн уже не сопляк, а видовый виды мужчина. Райена приглашают в одну команду-оутсайдер на сезон. С успехом справившись с заданием и выиграв на жалкой копейке у противни-



ка, вооруженного куда более достойным железом, он не собирается почитать в мягком кресле с лавровым венком на голове П. И

не удивляется тому, что, заглянув в почтовый ящик одним прекрасным утром, обнаружил там массу более или менее интересных предложений. Помучившись немного между заманчивым и еще более заманчивым, Райен



делает выбор. Это и есть наши первые шаги к победе. Как известно, чем дальше в лес, тем толще партизаны, солиднее чемпионаты, привлекательней гонорары и, естественно, выше ставки. Но все зависит только от вас — можно колесить по миру, а можно топтаться на одном месте; каждый выбирает для себя свои приоритеты и пути развития. Это, конечно, очень хорошо — свобода действий везде приятно и желанна. Заметим, что в игровой критике оно обычно называется элементом RPG'а.

Надеюсь, все помнят занимательную игру *Driver*? Там была такая придумка — все задания сюжетной линии главный герой выбирал, слушая поток болтовни на автоответчике. В Toca тоже есть эта фишка, но таким образом вы можете получить лишь опциональные задания, кои можно выполнять, а можно попросту динамить — например, чего только стоит думать на классических американских дрифтстерах *Pontiac GTO* (дрифтер, кто не знает, — это такая злосущая машинка, которая предназначена для гонок на четырехста метров, то есть основной упор сделан на акселерацию).

Но вернемся к нашим баранам. Хочется рассказать о чемпионате. В игре их ровно шесть с половиной. География событий

весьма и весьма обширна. Включает в себя Австралию, Европу, Америку. В каждой стране свои субпо специфические, характерные для нее трассы. Характерны и автомобили — именно те, на которых ездят гонщики в том



или ином чемпионате. Кстати, следует сказать, все чемпионаты кузовные — то бишь автомобили внешне (исключительно внешне) напоминают своих собратьев, которые предназначены для езды по обычным дорогам. Монстродальному болиду «Формулы-1» нам не дадут попользоваться — а надо ли? Симуляторов королевны автоспорта хоть пруд пруди.

Игровой процесс выглядит следующим образом. Выбор режим карьеры, вы заглядываете в свой почтовый ящик. Там практически всегда валяется зное количество предложений от различных команд. Выбрав то, которое на вас смотрит П, вам следует пройти квалификацию у команды, проехать один круг по трассе не меньше чем за определенное время — обычно дают от двух до четырех попыток. После их успешного (а какого же еще?) прохождения вы попадаете в гараж, где оленьи готовят машину, глядеть на турнирную таблицу или стартовую решетку, или же, взяв быка за рога, а машину за руль, рвануться сразу в гонку. Меня слегка разочаровала система настроек машины. Хотя настраиваем практически все более-менее важные узлы и агрегаты машины,



регулировка их проста, как сосиска в тесте, — слабо-средне-сильно или наоборот. Но, тем не менее, мой вам совет: поначалу даже не лезьте туда — особого эффекта не добьетесь, да и противники в начале игры не шибко шустрые. А уж к середине игры придется не один круг наматывать, дабы выжать посредством настроек из машины все, на что она способна.

Перейдем к гонке. В зависимости от правил чемпионата, вы стартуете или сразу со

стартовой решетки, или по прохождению прогревочного круга, но без остановки, как в F1. Это не играет, в принципе, большой роли, но лично мне больше нравится стартовать с места, так как если удачно маневрировать, с десятого можно спокойно переместиться на пятое-шестое место. Сам процесс гонки необычайно динамичен, потому как кругов на ее прохождение дается максимум пять. Но в большинстве случаев не больше трех, а когда гонка проходит четыре-пять кругов, дается обязательный пит-стоп. Мне это не понравилось по такой причине: когда я начал играть, не зная этого правила, я проехал все гонку лидером и финишировал первым, обнаружив, что дисквалифицирован. Оказалось, все из-за этого чертова пит-стопа. Но с ним, хотя особой надобности в нем нет, все-таки интересней. Особенно приятно, когда ты уже заезжал в боксы, а впереди идущие соперники — нет, тогда они «эжогают зеленый свет». А особенно радует финал чемпионата — естественно, когда побеждаешь. Симпатичные девушки вешают тебе на



шею венки и, стоя на верхней ступеньке подиума, с высоты обозреваешь всех конкурентов-неудачников. Ведь даже второй — это лишь первый из проигравших (кому принадлежит авторские право на эту цитату, хоть убой, не помню).

Теперь по поводу физической модели — она, бесспорно, хороша и логична, но иногда создается такое впечатление, что события разворачиваются не на земле, а где-то на другой планете, где сила тяжести побольше. Машины вполне реалистично заносит, они красиво разбиваются, усевшая трассу разноцветными обломками кузовов. Детализация повреждений и их точность не вызывает никаких сомнений, но после лобового столкновения, которое отравило бы любой танк на металлолом, максимум, отваливается бампер, да бьется стекло. Единственное, на что ощутимо влияют повреждения — коробка передач и двигатель; тут же замечается, что машина медленней разогнается, и потапка скорости на прямой вам уже не достиж.

Искусственный интеллект являет собой весьма грозного и сильного соперника. Боты просто великолепны. У них нет четкой и одинаковой для всех траектории, каждый едет по-своему, по-своему проходит тот или иной поворот, они так и норовят вытолкнуть вас

за пределы трека или подрезать. Пользуются также возможностью обогнать слип-стримом — сначала сядя у вас на хвосте, а потом резко поворачивая в сторону и вылетая из вашего воздушного мешка, копья деплоят отнюдь не безуспешные попытки обгона.



Нам, кстати, тоже никто не запрещает так обгонять — между прочим, реалистичность этого момента не вызывает сомнений. В реальных автогонках этот прием тоже довольно-таки часто используют.

Графика вызвала у меня неоднозначную реакцию. С одной стороны, великолепно выглядящие и прекрасно прорисованные машины, отражающие всеми своими поверхностями солнечные блики и красочно разбивающиеся. С другой стороны, убого детализированная обочина трассы, великолепные зрители и прочие детские болезни, свойственные симуляторам шоссейно-кольцевых гонок прошлых лет. Но полотно самой трассы выглядит просто великолепно, особенно под дождем — зрелище неопишное. Но впрочем, ни на достояние ни на недостатки графики не стоит засматриваться, иначе в поворот не впишется П — игра очень скоростная. Кстати, скорость можно определять на глаз, не боясь ошибиться — спасибо девелоперам.

Звук хорош, над саундтреком поработали известные команды и исполнители, так что



рекомендовано к прослушиванию отдельно от игры. Озвучка спецэффектов и звуковое сопровождение подкачало, поэтому быстро надоедает. Но в целом, звук оставляет благоприятное впечатление.

Вывод крайне прост. Если вы любитель автосимуляторов и ждете продолжения покатушек дядки Колина от тех же Codemasters, покатайтесь, не пожалейте, также советую всем тем, кто любит все новое и хорошо забытое старое П. До встречи!!!

Станислав Степанченко aka Stepa

Zelfiand

Разработчик: Game Arts
Издатель: Sierra Online (а те времена Sierra Studios)

Жанр: RPG/Аркадо
Год выхода: 1990 г

А жабы с улитками все перли и перли... Я уже замучился отмахиваться своим Wise



Man Sword, когда вдруг спликировавшая на меня летучая мышь положила конец всем мукам, разбив мой Cloud Shield... Говорила мне Сайге Ямин: купи себе Wise Man Shield... И тут жабы совсем озверели... Невест откуда появившаяся здоровенная крыса сумела-таки прыгнуть мне на руку и цапнуть зубами в незащищенное горло... В глазах темнеет... Последнее, что я успел сделать, это засунуть в карман мешок с Almas, из которого уже успела появиться половина содержимого... Потом... Потом была боль... А после этой боли я очнулся в лаборатории Сайге Марид, все так же сжима в руке мешочек Almas.

Признавайтесь честно: кто из вас не играл в «Алоддина», одну из первых аркад на персоналках? Лично я играл. Да нет, наверное, такого человека, который не играл бы в него. На то время в игре было все необходимое для того, чтобы игра завоевала место на тогдашнем игровом Олимпе. На прогресс идет вперед, и наряду с проектом Sierra «В поисках славы» (Quest For Glory) то же Sierra выпускает новую игру — аркадный ручной противотанковый гранатомет □ — встречайте! Великий и могучий ZELFIAND! Или «Поисков славы» тогда еще не было? Я вообще-то в истории полный профан... ☹

Если вы думаете, что то, что я говорил про «Алоддина» — бред сумасшедшей махаки, то вы жестоко заблуждаетесь. Кто ска-

зал: «Продолжает нести бред»? Ты? А ну, дай же бери свой рейл, проверим, что круче — он или мой Wise Man Sword (грохот, звук громящего стену лозерного луча, от скочившего от начинения щито, удивленный возглас, свист меча, грохот падающего без сознания тела). Ну что, испытали? Тогда я продолжу рассказ. Про «Алоддина» я упомянул не зря, потому что «Зелианд» по виду внешнему более всего его, родимого, и напоминает. Но по строению внутреннему более смахивает на безобвинный «Морро-Виндовс»... Но о ролевой системе я еще поговорить успею, а пока давайте о чем-нибудь более приземленном. Наприм-

Сюжет — двигатель игрового процесса

Итак, игра начинается со вступительного ролика, выполненного в стиле второй «Дюны», только не анимированного. Короче, в землях Зелиарда началась воронья на всемирный потоп... Дочь короля Фели-



ски оказалась заколдована Демоном Хаоса — эдакая вариация на захват заложников □ — и превращена им в камень... Дождь лил еще около ста дней, пока некогда богатые и цветущие земли Зелиарда не превратились в бесплодную пустыню. Но Святой Дух не оставил людей в беде, явившись лично к Фелиске и сказав ему, что Демону Хаоса может угодить один (один и только один!) герой, если... Если — это всегда плохо. В общем, если ему удастся найти семь Святых Кристаллов, которые, естественно, держат в руках подручные Демо-

на Хаоса, а те, в свою очередь, запрут- лись глубоко по подземельям, притворяясь, что их нет □. Король разослал во все зем-



ли гонцов, но никто не откликнулся (странно... у нас бы уже целый поток потенциальных героев хлынул мира спасать □)... Но том, видео, потенциальных героев не было... Ну и правильно, там же Ранда нет □, а кто в наше время без приказа свыше пойдет мира спасать? Ну и, естественно, когда все уже носи ниже пятак повесили, пришел Герой... Его звали Гарланд... Ну, король Фелиска бросился ему в ноги... Парень согласился... Естественно, король не знал, что на самом деле его звали Stepa!

Первая капля — для разгона

Итак, первое, на что стоит обратить внимание, это на торговую систему и систему общения. Для того, чтобы поговорить с человеком в пределах города, следует нажать на клавишу «удар». Между прочим, эта кнопка универсальная. За пределами города она означает «удар», в торговых диалогах — выбрать вариант ответа, а в городе — «заговорить сжителем». Так вот, подходите к какому-нибудь человеку, кои в изобилии шляются по городу (заметьте, не стоят на месте — уже прогресс для того времени), и нажимайте пробел. Первое раздражение — все в Muralia (первом городе) обращаются к вам не иначе как «grave Duke Garlands». Некрасиво... Ну вот... Теперь второе раздражение. Если вы зайдете к Фелиске, как только запустите гейму, он даст вам тысячу убитых единиц. Но если вы НЕ зайдете к нему сразу же, то он вам не даст ни копейки. Представьте себе... Вышел я из города, вернул-

ся, зашел к Фелиске, а он, по-видимому, решил, что трех добытых мною Almas хватит на омуницию. Ну ладно, с королем-жлобом разобрались, едем дальше. Торговая система еще и нормально проработана. Да! Сегодняшнее время это стандартная система. Поняли? Сейчас она стандартная, ее народ любит, а появилась она еще тогда. Так что, для того времени это был грандиозный прорыв.

Из отчета шефу

Все мое путешествие в мир Зелиарда началось довольно необычным образом. Шеф, ну вы же знаете... Чего прикалываетесь? Не



верю, что не знаете. Ну ладно-ладно... Так вот, шеф. Спал я себе тихо, спокойно, после путешествия в Землю Знания, а тут видеофон. Ну, рефлекс сработал раньше сознания, я мгновенно соскочил с кровати с истинным воплем: «Шеф! Да, шеф! К работе готов, шеф!» С видеофона на меня смотрело озабоченное лицо моего друга.

— Стен, ты чего? Волеярники доть? — заинтересовался друг.

— Да не помешало бы... — ответил я и схватил чашку чая, которую три дня назад оставил остывать. При попытке выпить, оттуда на меня вывалился кусок льда.

— Тут, говорят, археологи откопали древнее здание представляло собой смесь РПГ и аркады. Пришлось вживаться в роль странствующего рыцаря, которого уродило прийти в аккурт тогда, когда не надо было, в аккурт туда, куда не надо было. Ничего не поняли, шеф? Да и я вообще-то тоже... Так вот получил я от короля 1000 золотых... Ничи, шеф, исключительно на служебные нужды! Да потратил я уже все, видите меч? (Показывает перед носом Ранда мечом.) Ну ладно. Так вот, Демона Хаоса пришлось искать в подземках. Подземки представляли собой источник бесперебойного экспло, денгодобывания. Это как? Так вот, шеф, там, в общем, водятся лихие животные, типа гигантских жаб и прочих врагов рода человеческого... Из большинства из тел, не поддающих признакам жизни, вываливались некие Almas. Не знаю, что это, но тариф был за 1 шт. — от 3 до 12 золотых в зависимости от места сбита. В общем, эти штуки мне сильно помогли, тем более, что при респоне их только половиной вываливалась, а золотом в подземки лучше было не брать, так как гробилось все...

Пиликала гармошка, играл аккордеон...

Звук в игре поддерживается исключительно пиццкой. Ну а графика в те времена, сами понимаете, какая была. Но это в общем, а теперь конкретно и глубоко, нет, не режем, копаем. Итог, несмотря на то, что звук идет на пиццке, он еще и ничего... Даже сегодняшний слух не режет... Нет, не то чтобы красиво играть, но сам мотив хорош, да и исполнение для того времени было обалденным. Если вы в Мураппе, музыка играет не то чтобы сложенная, но уж всяко веселее той, что ждет вас в подземельях Малиски. Впрочем, и то и другое отличается от подземелья Пелигри.

Теперь переходим к графике. Несмотря на время выпуска игры, графика красивая. И главное — анимация. Анимация отличная. Если вы пришли к оружейнику и ничего не заказали, оружейник с расстройством кулаками об стол так, что со стола посыплются инструменты. Жаб в подземельях передвигаются прыжками, улитки ползут (а не непонятным образом перемещаются), крысы бегают и т.д. Лица продавцов прорисованы отлично, одноглазого оружейника ни за что не спутаешь с очкастым вечно занятым банкиром. И когда Гарланд умирает... Даже хочется утробить его еще раз, чтобы увидеть, как он медленно падает, зажимая руками рану в животе... А когда Сайге Марид продлевает пассы руками, призывая священных духов Зелиарда (для перевода твоего опыта в силу), это надо видеть. Кстате о призывании священных духов Зелиарда...

Во имя Отца, Сына и Святого Духа

Ролевая система в Зелиарде тоже заслуживает отдельного рассмотрения. Представьте ситуацию — бежали вы по подземелью, набили кучу монстров, и наткнулись на парня, у которого жизни в три раза больше, чем у вас. Что делать? Так вот, набирая эту самую кучу жаб, вы набираете опыт (не знаю, можно ли увидеть его количество), а потом... Потом вы идете к ближайшей Сайге и просите ее показать силу духов Зелиарда. Она чаче



нет продлевать пассы руками, призывая священных духов, и когда она закончит, ваша сила увеличится, что выльется в увеличение количества хит-поинтов. Сайге Марид, помимо прочего, оживит вашего персонажа после битвы — правда, у него исчезнет половина Almas. Но самое паскудное то, что в игре... нет сейфов. Точнее, сохранять свой рекорд

опыта можно, но загрузить его нельзя... По крайней мере я не знаю, как. Поэтому вас не могут убить. Точнее, убить могут, но Сайге Марид не может допустить гибели великого героя, и она призовет вас духом обратно. Еще Сайге могут научить вас заклинаниями или дать полезный совет (Listen knowledge). Но при оживлении у вас полностью отберут деньги, так что никогда не выходите в подземелья, не положив деньги в банк (deposit money). В противном случае рискуете потерять все, что вы долгие часы играли копилки на Stone Shield. Жаль только, что если вы вложите деньги в банк, вам проценты не начисляются. П.

Продолжение отчета шефу

Да шеф. И умереть там нельзя. То есть, умереть-то можно, но потом все равно Сайг



ге оживит. Что? Кто такая Сайге? Шеф, не «кто такая», а «кто такой». Это экстрасенсы, умеют призывать священных духов Зелиарда, кроме того, владеют магией. В общем, поменьше поладина и клирика. Да, шеф, да. И еще уроне поднимают. В каком смысле «бредихи»? Да нет же шеф, это правда. Там священные духи Зелиарда всем управляют. Да, и уроне они поднимают. Типа, Сайге призывает их, а они отдают часть своей силы мне, если я достоин. В смысле, я тогда на минус четвертом уровне чинить должен? Да елки-палки, шеф, опять вы не так поняли! Достойный — это в смысле сколько экспло набер. Если мало — не дадут уроне... Типа, то ли он жабу прибил, то ли жабю его, все равно урона нового не дадут. Да нет, шеф, это не я такой, это жаб здоровье. Нет, заклинаниям там жаб попола не учит. Только Сайге, те бесплатно, а можно шмот магический покупать, так тот дорогой и нафиг не нужен... Не, щиты там надо. И они дешевле мечей. Только Cloud Shield — фиция, не берите... Э-э-э... Шеф, да я ж не вам... Я людям. Так вот, щит он на себя порядка 7/10 всего урона берет. Только ломается быстро. Поэтому я ж и говорю, не берите Cloud Shield. Сразу надо брать Wise Man Shield. Ну да, шеф, да. У него жизней больше. А совсем без щита выходить гиблое дело... Сразу первая жабка прыгнет мимо меча, и в морду... Так это еще зеленые малийские жабки. А пелигрианцы, красные, вообще офонарели! Борзые чересчур! Кислотой плюют. Больше, жаб, плюют! Тут уже и Wise Man Shield не поможет... Сразу Stone Shield надо покупать. И чинить почаще, а то этот Stone Shield стоит тысячи две — две с половиной... Или еще больше. А ремонт стоит гораздо меньше. Ну ладно, шеф, вот вам отчет, почтуйте, а я пошел...

Дмитрий ЧИТАЛОВ alonegamer@ukr.net

И вновь закружила нас выюга

Унесенные выюгой

Очень популярно сегодня (что уже успело набить оскомину) рассуждать о темах насилия в компьютерных играх, сублимации в процессе игры природной и никому не чуждой агрессии, о всеполюсном погружении в виртуальную реальность. Но все рассуждающие таким образом рассматривают игры как небольшой параллельный мирок, в котором во время можно спрятаться от опостылевшей действительности. Но не надо забывать, что даже за кратковременное пребывание в нем приходится выложить определенную сумму денег. Именно этот фактор должен немного

ных и похожих друг на друга сиквелов (к сожалению, уже нет. — *Примеч. ред.*). Теоретический поиск становится ненужным, как еще одна неоправданная статья расходов в бюджете компании.

Словосочетание *Might & Magic* является еще одним примером, как можно не напрягаясь создать для своего игрового бизнеса тепличные условия. Со временем потенциал, заложенный в виртуальный мир «Моши и Магии», полностью исчерпался. Криворукие подделки с рекламной приставкой в конце «...of Might & Magic» свели на нет титанические усилия разработчиков, направленные на создание ранних частей великого РПГ-сериала. Деньги компания зарабатывала, но авторитет потеряла. Очень надеюсь, что не безвозвратно.

В качестве иллюстрации можно привести еще очень-очень длинный список любителей легкой наживы. Понастоящему огорчает, что действительно серьезные компании, бывшие некогда законодателями игровой моды, постепенно начинают брать за живое не качество продукта, а громким именем, рекламой и слезными обещаниями.

После выхода *WarCraft III* Blizzard тоже стала на скользкую дорожку упрощенного выколачивания тургиков из мирного населения. Несмотря на всю кажушуюся некоторую дикость подобного категоричного заявления, я именно так думаю. Вы со мной не согласны? Давайте попробуем разобраться, и для прояснения ситуации стоит немного вспомнить дело давно минувших дней.

1992 год. Мощным взрывом прогремела вторая «Дюна» Westwood'a. Игровая общность, которой к тому времени по-

тетические каноны и принципы, сформированные Westwood'ом, Blizzard выставляет на обозрение **первый «Воркрафт»**. И геймер, не так давно возмивший себя повелителем жестоких Харкенонов, превращается в вождя не менее злобных и еще более



воинственных орков. Нет смысла перечислять сейчас все те нововведения, которые выюгицы привнесли в игру. Важен же результат — новое направление в жанре стратегий реального времени. Даже не направление, а поджар.

Отвечным ударом стал выход **Command & Conquer**. Westwood' осталась верно себе и продолжала гнуть линию *hack&slash RTS*. Blizzard тоже не упала лицом в грязь под давлением столь мощной конкуренции и не отступила от своих традиций. **Второй «Воркрафт»** оказался на редкость живучим. И в этот раз не было даже намека на платит, создание шло именно между жанровыми направлениями, а не однотипными клонами. Война между моническими C&C-подобными и «умными» Ворккрафт-подобными RTS продолжается до сих пор. Но несмотря на грандиозный успех эпической саги о войне людей с орками, Blizzard не стала ограничиваться раскруткой своих стратегических проектов.

Следующим шагом было завоевание мира РПГ. **Первое «Диабло»** оказалась не робкой попыткой освоить доселе неизведанную долю рынка, а безоговорочным, цезаревским «veni, vidi, vici». Diablo затмило своим урганическим геймплеем даже бессмертный «Fallout». Именно она была признана лучшей РПГ года, а пристижному «Fallout» досталось лишь почетное второе место.

А великий и могучий Blizzard'овский **StarCraft** всегда расставил все точки над «и» в мире стратегий. Никто даже и не пытался переплюнуть его уникальной геймплеем, протасующую продумность и сбалансированность. И вот, на головы игроков обрушилось нововведение из иного удачных, но в большинстве своем провальных клонов. Blizzardовцы были в то время на пике славы и величия: меньшая часть конкурентов-девелоперов их



встряхнуть рядового геймера и думающего покупателя и заставить рассмотреть компьютерные игры не только как произведения искусства или как детское компьютерной субкультуры, но как обычный товар. Товар, который нужно продать.

Разработчики и издатели идут на разнообразнейшие ухищрения для того, чтобы заставить пользователей поверить, что именно их и никакую другую игру надо купить. Играть в нее при этом совсем необязательно. Рекламные компании, использующие уже раскрученных торговых марок, ничем не подтвержденные обещания создать нечто доселе невиданное, проникновенные интервью с вдохновенными разработчиками — это далеко не весь перечень рычагов давления на потребительский разум.

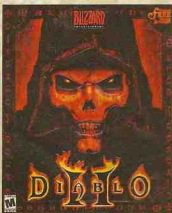
Желание заработать больше денег привело к появлению такой тенденции в игровой индустрии, как клонирование. Идти по протоптанной дорожке всегда легче, чем самому прокладывать путь среди требовавший и капризов непредсказуемых геймеров. С экономической точки зрения этот подход безусловно, оправдан. Если некая игровая концепция завоевала большую популярность, зачем рисковать и ставить под угрозу успех нового проекта?

Примером использования данной тенденции может служить небезызвестная компания **Westwood**. Сделав себе и своему дету громкое имя, сделав несколько лет она почивает на лаврах, подкармливая фанатов бесконечной вереницей однообраз-



рядком надоело разгребать кучу полудебильных оркад, была в шоке. Прорыв, да еще и какой, налицо. Казалось бы, в мире стратегий должно было наступить продолжительное затишье. Тогда еще молодая компания Blizzard не позволила идеологам нового взгляда на войну Харкенонов, Ордосов и Атредосов в полной мере насладиться результатам своих трудов. Наплевав на все стра-

боялся, большинство — боялся и ненавидело. Армия поклонников затихла дыхание на два года — все ждали выхода «Диабло 2». И наконец, после отсрочки дьявольский сиквел все-таки пошел в руки геймеров. И тут постепенно в душу начало закрадываться подозрение — неужели Blizzard катится к пропасти? Нет, все обещания были выполнены: игра стала длиннее, красивее и требовательнее. Элемент РПГ заглянули в далекий угол в угоду расширению аудитории поклонников. Но даже небольшая кука недовольных была равно, как ошавшая, суконка разлосалась во второе «Диабло», медленно,



но уверенно забывая о своих, возможно, уже нелепых посылках.

Естественно, мое поспешное субъективное мнение не может выражать точку зрения большинства, может, я просто замкнулся на святое, но именно третий Warcraft стал самым правильным проектом в истории компании. Отглянитесь назад и попытайтесь сопоставить по популярности «Варкрафт» с более ранними продуктами Blizzard'a. По сравнению с другими играми — грандиозный успех, но рядом со своими младшими братьями — более чем скромный.

Но лучше обо всем по порядку. Скажем прямо, сам факт анонса продолжения сериала про людей и орков мало кого ошарашил. Удивление вызвал жанр объявленной новинки — Role Playing Strategy Game. Во многих журналах и игровых сайтах последние начали появляться десятки превью, некоторые авторы захлебывались от восхищения, прочитали революцию в мире стратегий. Появились даже несмелые идеи, что именно ниваловские «Аллоды», в которых тесно пересеклись эти два жанра, вдохновили «Близзард» на новую идею. Некоторые обвиняли разработчиков в предательстве, доказывали, что вселенная «Варкрафта» и РПГ — это две несовместимые вещи. Но «новаторы-предатели» не собирались молчать — сенсационные заявления появлялись с завидной регулярностью, давая почву для слухов и толков. Полный отказ от устаревшей системы «брифинг-миссия-брифинг!» Огромный неизведанный и цельный мир! Куча интересных сюжетных и побочных квестов! Громадный выбор героев и уникальная ролевая система! Красивейший трехмерный движок! Вы этого не помните? А вот я помню, потому что, наверное, ждал эту игру больше летского.

И вот появился он — «Варкрафт-челлион Первоя эмоция — недоумение, вторая — разочарование, третья — злость. Заманчивые обещания оказались всего лишь розга-лаговостованием, демагогией. «Варкрафт», как и прежде, состоял из четко последовательного ряда миссий, плюс нам предлагали несколько выдуманнейших брифингов в форме вступительного ролика. И это есть тот полный отказ? Огромный мир? Я понимаю, господа разработчики, а вернее, ди-

зайнеры, нарисовать большую полную сбалансированную карту очень и очень трудно и рисованию. Что-то может оказаться неграбильным, и тестировать ее придется намного дольше. Гораздо проще и быстрее наклепать пару десятков мелких уровней и склеить их по порядку. Основные и побочные квесты? Покажите мне, хоть один Р. А сама претензия на Role Playing Strategy Game! Посмотрите объективно, критически — небольшие вкрапления РПГ-элемента вовсе не дают повода присваивать себе столь громкий титул. Термин «ролевая игра» Blizzard всегда понимала весьма специфично: максимально



упрощенные первое и второе «Диабло» тому веское подтверждение. И в третьем «Варкрафте» примитивизм начал приобретать ужасающие масштабы. Развитие персонажа от игрока почти не зависит, три на-



чальных и один вторичный навык, невозможность самостоятельно раскопать статус. И это уникальная игровая система?

Есть бы после клика на иконке с изображением зеленого от злости орка, я не увидел мастерски анимированных логотипов Blizzard, можно было сделать вывод, что перед нами кардинально проработанный клон «Старкрафта», к созданию которого подошли с любовью, умением, проявив оригинальность и в какой-то степени гениальность. Но все же, как это ни прискорбно, перед нами — клоны! Трудно сказать, почему «Близзард» поступила таким образом. Причину недостаточного финансирования я сразу с негодованием отматую. Заподозрелое осознание невозможности выполнения своих заявок и недостаток смелости признать это — может быть. Умелый маркетинговый ход, желание расширить аудиторию своих поклонников, хотя бы и в ущерб старым приверженцам, — все возможно. Трудно гадать, что произошло в самых недрах компании.

Но все равно, несмотря на то, что многие обещания так и остались не выполненными, надо признать, что игра получилась добротной: в нее играют, ее любят, ей поклоняются. Без сомнения, это лучший RTS 2002 года. Миллионные тиражи, сотни самодельных карт, всегда битком набитый народом Battle.net — симптомы бесспорной популярности. Жаль, что я так никогда не

смогу присоединиться к толпе восторженных фанатов.

Авторитет «Близзард» до сих пор бесспорен и непоколебим. Не приближающийся выход World of Warcraft стал причиной последних анонсов многих MMORPG? Сторонние публицисты понимают, что «Близзард», как и «Микрософт», имеют большой штат специалистов по маркетингу, которые могут очень точно просчитать, какой именно жанр и когда принесет максимальный доход. Консольный «Ренегат» — экшен в мире «Старкрафта», разве не попытка заработать дополнительную прибыль. И кто сказал, что неудачная? Хорошо, что на PC-платформе его не обещают. Иначе закоренелые фаны «Старкрафта» без малейшей жалости, а даже с удовольствием плонули бы в его сторону. А что хорошего нам принесет официально не объявленный, но разрытый некоторыми народными умельцами второй «Старкрафт»? Хитро спрятанные скриншоты были намеком на нечто невероятное? Или это снова красиво продуманный рекламный ход? Судить сейчас трудно, но очень хочется надеяться, что нет. Очень банальные «пасхальные яйца», которые многие разработчики, не чета Blizzard'у, используют исключительно для восхищения самих себя, привели к волне ажиотажа, раскатившейся по многим игровым сайтам. Промелькнувшие изображения трехмерного террановского лехитина и зерпинга на подзатыльном уровне закрепили у каждого видевшего их.

И напоследок все не хотелось и в принципе не за что ругать ни одно из начинаний Blizzard'a. Ведь каждое из них, включая третий «Варкрафт», своеобразно, оригинально и неповторимо. Любимой может быть в них что-нибудь исключительно для себя. Целью написания этой статьи было показать, что в последнее время мы стали свидетелями одной неприятной тенденции. Фабрики шедевров превращаются в фабрики клонов, используются не совсем честные PR-техноло-



гии, о недостатках скромно умалчивают, но зато превозносят до небес сомнительные достоинства. Обычный игрок вряд ли будет слишком вникать в тонкости игрового рынка. Понравился гейм — играем, нет — до свидания! А недаружные обещания разработчиков их волнуют еще меньше, чем жизнь злоключника в «КонтрСтрайке». Так что, дорогие игроки, если вы понравившаяся эта тема или вы с чем-то не согласны, — пишите на мейл, будем спорить.

Удачи и хороших игр!

Наконец-то, как мы вам и обещали, публикуем итоги конкурсов «Активное чтение читателя» и «Лучшая статья месяца» за отчетный период, длинный в полугода. Ищите свою фамилию среди победителей.

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Отчет за полугодие

TOM/DOC/KEPTIS kertis@mycomp.com.ua

Лето, выпускные, каникулы... Не слова, а музыка для многих наших читателей. А у нас ни тебе выпускных, ни каникул — суровые рабочие будни агентов ДЗВР не прерываются с приходом летнего зноя ни на секунду. А так хочется бросить все и махнуть на море, но... нельзя. Кто будет спасать мир, пока мы будем загорать на пляже с бутылкой пива в руках и девушкой под мышкой?!

Единственное, что радует в таком состоянии, это постоянное общение с народом — нашими читателями и авторами, которые тоже по разным причинам сидят дома, а не отдыхают. Раньше мы просто общались, но теперь, с появлением неформального форума миковцев, жизнь начала просто бить ключом, причем нередко и по голове! Постепенно встречи с просторов Мировой паутины начинают переходить в реал. Оказывается, многие из нас любят ходить в кино, отдыхать на природе и кушать шашлыки — в общем, все мы люди, все человеки. Приятно было пообщаться в реале с многими из тех, кого я знал только по переписке (надеюсь, им тоже). И еще приятней будет, если нас станет больше. Хотя бы раз в сто! Форум существует только месяц, но на нем уже зарегистрировалось 68 юзеров, которые открыли 97 топилок и написали 3200 постов. Неплохо живем. Так что, если хотите поговорить об играх, о жизни, просто пообщаться с авторами «Мик» и почтаться их вещи, которые никогда не печатались на страницах журнала (стихи и рассказы), — присоединяйтесь к нашему братству. Там весело.

Ах, да, чуть не забыл главное! Адрес форума! Вот он — <http://harkonen.proboards19.com>. Внимание, важно! По непонятным нам причинам авторизация происходит немного криво, и на некоторые адреса пароль не высылается. Точно известно, что не при-

ходит он на torba.com, так что рекомендуем пользоваться следующими почтовыми ящиками: mail.zeos.net, ua.fm, ukr.net.

Если возникнут сложности с регистрацией или если вы что-то не поймете — пишите мне на мейл. Он указан выше!.

Ну почему, почему тот светофор зеленый?

Начем? Начнем. Итак, камрад Сергей Елкин aka Vasche написал следующее:

У меня к вам пара вопросов. Во-первых, я полностью согласен с мнением Arhimond'a и еще одного камрада (боль-

ше мы занимаемся одним и тем же делом. Отвечаем вам на ваши вопросы. Об объеме. Я уже писал, но позволю себе повториться: итак, по 28 полос в номер каждую неделю, итого 112 полос в месяц. Это разве мало??? Мы бы и не против сделать номера потолще, но... Все упирается в деньги. В обычные такие зеленые бу- мажки с портретами исторических личностей! Если вы заметили, потолстевший «МК» стал стоить 3 грн. вместо 2.3. На этот шаг мы пошли, обнаружив готовность читателей «МК» платить за удовольствие. А вы готовы? Тем более, что в «Мике»

рекламы гораздо меньше, чем в «МК» (думаю, вы это заметили), а значит, увеличение объема точно приведет к увеличению цены. Тем более, что увеличивать придется не на 5—6 полос, а минимум на 16 (технологические сложности). Т.е. станем мы в полтора раза дороже. А где мы игр столько найдем? Не знаю, мне (да и не только мне) кажется, что на данный момент объем идеален. На никто не утверждает, что мы никогда не станем толще — мы еще маленькие, нам только три годика исполнилось! Когда «МК» потолстел, он постарше был. И вообще, старший брат просто обязан быть толще!.



И напоследок: куда делись «Уроки чистоты писания»?

Хо, их еще помнят... Радует. На самом деле они не делись, просто я уже писал почти обо всем, о чем хотел. Если есть вопросы по поводу написания статей — спрашивайте. Я отвечу. Либо лично, либо, если вопросов будет много, через «Автоответчик».

А вот камрад D'Ark Essence вспомнил рубрику, о которой помнит мало кто. Судите сами, вот его предложение:

Почему бы не воскресить рубрику «Сплошные респануны»? Было бы неплохо.

Для тех, кто начал читать нас не очень давно, поясню. Была такая рубрика, точ-

шой сорри, ни ника, ни имени я не помню, а журнал потерял) о слишком малом кол-ве страниц. Наверное, это ваша большая тема, но позволю себе повториться: НУ ПОЧЕМУ «Мик» ТАКОЙ МАЛЕНЬКИЙ?! И не надо, пожалуйста, говорить, что вы ищите какого-то не существующего спонсора, который позволит увеличить объем без существенного поднятия цены! Весь прикол в том, что ваш аналог из «МК» — Трульп, писал аналогичный текст, но потом по неизвестным науке причине журнал стал стабильно выходить на более, чем 50-и полосах (в отличие от прошлых 30-и).

Ну, во-первых, Трульп — это совсем не мой аналог и даже не мой клан! Прост-



нее, конкурс. В каждом номере шел небольшой рассказ, повествующий о похождениях некоего героя. Бродил он по разным играм, а задача была — узнать все упомянутые игры и правильно назвать. В общем, цикл читался весело. Думаю, что для многих важных были не столько призы, сколько сама юмористическая рубрика. Так вот, насчет «Республики» не знаю, но (только это большая тайна) к выходу готовится большой юмористический рассказ, посвященный не столько играм, сколько нам, Департаменту Защиты Виртуальной Реальности. Рассказ очень смешной и полезный, ибо повествует о тяжелых испытаниях, выпавших на долю существа, решившего устроиться к нам на работу. Так что ждите, это нечто...

Славо камраду Smertelny P.

Сообщайте о победителях конкурсов в каждом первом номере журнала за месяц, т.к. не все Ваши читатели — киевляне, а для меня сама поездка в Киев стоит недешево. Кстати, последняя яриорка «Мика» мне очень понравилась. Так держать!

Спасибо за высокую оценку нашей Ярмарки — мы старались. А насчет итогов, дело в том, что подводам мы их к конкретным мероприятиям — Дням Нас. Проходят они, увы, не очень регулярно. После этого мы публикуем итоги, точнее, будем публиковать теперь в «Автоответчиках». Смотрите таблицу с результатами за декабрь-апрель, вдруг вы что-то выиграли?

Еще одна пропозиция:

Почему бы Вам не перенести рубрику «Записки автоответчика»? Например, в «Postals»?

П. Не знаю. К автоответчику все привыкли — он добрый и пушистый. А если назвать рубрику «Посталом», придется мне стать мерзким и брутальным, дабы поддержать имидж, — оно вам надо?

А вот очень полезный совет от камрада Дмитрия.

Сайт «Мика» долго грузится через Explorer. И очень быстро через Mozilla. Рекомендуйте всем, кто жалуетса на скорость загрузки страницы «Мика».

Спасибо за рекомендацию. Рекомендую!

А вот предложения от камрада, скрывшегося под ником NAVY SEAL.

Здорово, «Мик», самый геймерский журнал планеты. У меня после посещения выставки появилась идея новой рубрики.

Победители конкурса «Лучшая статья» в Моем Компьютере Игровом

Месяц	Автор	Статья	Баллы	Приз
Декабрь 2002	Tom/Doc/KERTIS	MOH: Spearhead	8.135	Монитор 15" AOC
Январь 2003	Е. Бескоровыйный	WinReg forever!	8.678	Антивирус YHA
Февраль 2003	Андрей Голота	ПК от фирмы «Сделай сам»	8.267	Монитор 17" LG
Март 2003	KAIN	C&C: Generals	8.682	Принтер HP 5550
Апрель 2003	KERTIS, Glukk	Enclave	8.438	Звук. карта + AC 5.1

В ней вы могли бы рассказывать о новых фильмах с использованием компьютерной графики и анимации. К примеру: «Матрица», «Халк», «Терминатор 3»...

Честно говоря, не думаю, что это очень хорошая идея. Таких фильмов все больше и больше, так что они могут случайно вытеснить игры. Это разве что отдельный журнал создавать, но мы этого пока не планируем, ибо и так с августа появится новое наше издание, посвященное фантошке. Настоящий, взрослый литературно-художественный журнал, с рассказами, повестями, критикой и новостями. Фантастика и игры, они ведь тоже очень близки...

Ну и напоследок, письмо камрада Usvera:

Я радуюсь и ликую — почти все мои пожелания сбылись: вы открыли цикл статей про создание своей домашней веб-странички, с чем я вас и поздравляю; но мой призоз откликнулся девушка! Ура, товарищи!

И мы радуемся. Кстати, не одна девушка откликнулась. Несколько. И некоторые даже пишут нам статьи. Действительно — ура!

У меня такое предложение. Я вот читаю Ваши записки с некоторыми авто-

рами писем мне бы хотелось пообщаться, так сказать помыслиться. Люди! Пишите в конце письма адрес для переписки. Я уверен, что читатели «Мика» — люди порядочные, запомнить не будут. А вы, уважаемый Кертис, публикуйте адреса. Мой адрес для переписки: **usver_2001@mail.ru**.

Что ж, мне не жалко давать адреса, но только с разрешения авторов письма, иначе нельзя. Так что, камрады, если не против того, чтобы я публиковал не только ваш ник, но и мой, указывайте это в своем письме. Но на самом деле я советую просто присоединиться к нашему форуму. Там и пообщаемся.

Все, на этом буду заканчивать. До, большая просьба, точнее, две:

1. не высылайте свои статьи на мой почтовый ящик — шлите их на **games@mycomp.com.ua**;

2. письма в рубрику «Автоответчик» шлите не на **torbo.com**, а на указанный мейл, иначе они могут затеряться.

Вот и все, что я хотел вам сказать в этот раз. Поздравляю выпускников, желаю удачно провести лето и...

Смотрите итоги конкурсов!

Победители конкурса «Активно vezукий читатель»

Месяц	Место	Приз	Победитель
Декабрь 2002	1	Монитор 15" AOC	Данилин Сергей Геннадиевич, г. Феодосия
	2	AC NIC (дерево)	Кравченко Игорь Николаевич, г. Киев
	2	AC NIC (дерево)	Редько Алекс. Леонидович, г. Днепропетровск
	3	AC NIC	Бондаревский Денис Валериевич, г. Киев
	3	AC NIC	Журило Михаил, г. Киев
Январь 2003	1	Антивирус YHA	Надточий Антон Анатольевич, г. Харьков
	2	Фирменные часы	Буганов Александр Сергеевич, ППТ Чаплинка
	2	Фирменные часы	Левченко Николай Валериевич, г. Киев
	3	Фирменные часы	Гризнов Юрий Александрович, г. Киев
	3	Фирменные часы	Корогод Виктор, г. Корюков
Февраль 2003	1	Сканер Canon	Литвинов Геннадий Леонидович, г. Иловайск
	2	Колонки Genius	Рудник Богдан Андреевич, г. Луцк
	2	Колонки Genius	Полянченко Елена Ивановна, г. Житомир
	3	Мышка AM-2000	Сидоренко П.Г., г. Запорожье
	3	Мышка AM-2001	Охменко Александр Викторович, г. Киев
Март 2003	1	Сканер Canon	Солвей Александр Сергеевич, г. Харьков
	2	Колонки Genius	Таченко Виктор Валентинович, г. Одесса
	2	Колонки Genius	Гараджа Тарас Вячеславович, г. Киев
	3	Мышка AM-2001	Степанов Сергей Владимирович, г. Харьков
	3	Мышка AM-2002	Мазурин Константин Юрьевич, г. Киев
Апрель 2003	1	Сканер Canon	Омельяненко Р. В., г. Днепропетровск
	2	Колонки Genius	Заболотный Анатолий Викторович, г. Киев
	2	Колонки Genius	Садовый Сергей Витальевич, г. Киев
	3	Мышка AM-2000	Олейник Олег Васильевич, г. Киев
	3	Мышка AM-2001	Смолак Сергей, ППТ Кулиновка
	3	Мышка AM-2000	Грядущин Сергей, г. Кременчуг
	3	Мышка AM-2001	Начовный Игорь Ильич, г. Борисполь
	3	Мышка AM-2002	Заболотный Анатолий Викторович, г. Киев
	3	Мышка AM-2001	Василюк Дмитрий Ярославович, г. Ивано-Франковск
	3	Мышка AM-2002	Крушневич Сергей Петрович, г. Киев



Наталья ЛИТВИНЕНКО ivc_litnat@railway.donetsk.ua

Группа захвата

А теперь перейду к описанию специализированной программы-захватчика, которую я использую теперь. Называется она **Snagit 5** (к слову, сейчас уже доступна версия **6.2**, но старая тоже хороша), лежит на сайте <http://www.techsmith.com>. Работать с ней просто и ясно. Вначале,

INCOSOF TELECOMMUNICATIONS

ИНТЕРНЕТ

ДИАЛОГ | ВНЕШНИЙ

ОПЛАТА ПОСРЕДСТВОМ
TEL: +7-812-906-1000

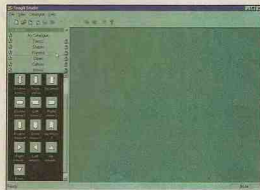
ПОДЪЕМ ДО НЕОГРАНИЧЕННОГО СТОИМОСТИ (CARD) = 40 ГРН
ПОДЪЕМ ДО НЕОГРАНИЧЕННОГО СТОИМОСТИ (CARD) = 50 ГРН
(ДИАЛОГ = 40-50-90-00 — ДОХОДИТЕ НЕОГРАНИЧЕННО)
ДОХОДИТЕ НЕОГРАНИЧЕННО СТОИМОСТЬ = 40 ГРН, 50 ГРН, 100 ГРН
КОЛЛЕКЦИЯ = 50 ГРН.

WWW.HOSTING.RU (PERL,CGI,PHP ЛЮБЫЕ ТРАФИКА) = 5 ГРН.

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

0641234.50.55 224.71.25
0641234.50.55 224.71.25
www.incosoft.ru

incosoft



запустив программу, вы настраиваете ее по своему вкусу. В меню **Input** вы определяете, какую часть экрана, программного окна или менюшки вы планируете захватить. Удобно также, что можно вместе с куском окна или выбранной менюшкой захватить и курсор — стандартный метод работы при помощи Paint! такое повторять не позволяет. В пункте **Properties** можно определить, как, с какими свойствами, будет

Захваченное можно отправлять сразу на принтер, отправлять по почте, сбрасывать в файл... Практика показывает, что для нас, авторов, наиболее ценна опция сбрасывания в файл. При захвате окно программы сначала причесать, чтобы не мешало. Операцию захвата можно запускать как по нажатию кнопки



в титльном окне программы, так по нажатию горячих клавиш (сочетание которых можно настроить), что, конечно, более удобно. Также, по желанию пользователя (он же руководитель группы захвата!) программа может свертываться в трей. Если у вас в нем еще есть место... После нажатия заветного сочетания клавиш вы, доверившись текущим установкам или вручную, выделяете нужный регион (если установлен захват региона) или сразу получаете результат в окне предпросмотра (если выбрано для захвата меню либо активное окно), где можно осуществлять некоторые элементарные операции редактирования.

У софтины есть еще одна удобная функция — захват текста. То есть, если у вас отсутствует *Fine Reader*, вы можете в какой-то мере обойтись без него, имея текст в графическом виде. Пользоваться этой функцией следует так: вы перекладываете программу с режимом *Image Capture* в режим *Text Capture*...

Потом по нажатию сочетания клавиш выделяете область на экране, где расположен нераспознанный текст, и она сбрасывает результат в *Блокнот*. Или не сбрасывает и пишет, что не распознала. Посему, желая доблестному спецназу, к которому мы имеем честь в некотором весьма переносном смысле примозжаться благодаря Snagit 5, успешного захвата и повышения внятности, наглядности, опрятности и вообще качества иллюстрируемых при помощи этой программы статей.



захвачен тот или иной экранный объект. Базовые свойства захватчика описаны в меню **Options**, пункт **Program Preferences**. Сразу укажу, что установить разрешение получаемой картинке можно в меню **Filters**, пункт **Image Resolution**.

Вариантов захватываемых объектов множество: и меню, и часть экрана, и активное окно, и весь экран целиком, и... и так далее. Все это значительно облегчает жизнь. Замечательно, что теперь не нужно прицельно обводить в захваченном изображении экранную рамку конкретного окна, чтобы убрать все остальное. Еще желательно было, помнится, сделать так, чтобы активное окно появилось на белом фоне. С этой целью, например, открывался чистый вордоский лист... Иначе, если окно висело на фоне текста, например, при неточной обрезке края изображения неприятно рвали (сделать точный скриншот активного окна можно с помощью комбинации клавиш **Alt+Print Screen** — Примеч. ред.) А с меню вообще всегда была сплошная проблема. Зато в этой программе вы вправе выбрать даже цвет фона, на котором будет изображено меню. Оно, кстати, может быть захвачено как с выпавшим списком, так и непосредственно только панель. У меня была ситуация, когда не совсем корректно захватилось меню в 602Сюите — вероятно, оттого что на панели были большие пиктограммы, а может, еще по какой другой причине.



Вообще, программа написана, по-моему, весьма практичным человеком, который во всех деталях представляет себе процесс захвата и его цели. Этот «матерый спецназовец» предусмотрел в захватчике и инструмент по обра-

ботке схваченного. Зачастую, к изображению следует добавить стрелки, надписи, что-то стереть или перевернуть. То есть, нужен редактор, в какой-то мере сочетающий функции стандартной рисовальки-смотрелки и... Вордо, поскольку в рисовалках не всегда предусмотрен специально инструментом либо шаблон, аналогичный списку готовых рамок или стандартной же вордоской *Надписи*. Не вставлять же, в конце концов, картинку в Ворд, дорисовывать стрелки, а потом захватывать повторно!



...подписать на наши издания никогда не поздно!



GRAMотная замена памяти 3

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

Продолжение, начало см.
«Мик», № 23 (81), 25 (83)

Что внутри?

Что ж, пришла пора взять в руки отвертку и снять кожух с корпуса системного блока компьютера. Не забудьте перед этим вынуть вилку питания компьютера из розетки — это самый надежный способ обесточить машину и избежать поражения электрическим током и порчи отдельных компонентов. Если ваш ПК на гарантии, позвоните в фирму, его продававшую, и уточните, что будет с гарантийными обязательствами при самостоятельной модернизации ОЗУ.

Итак, компьютер разобран. Посмотрите на разъемы памяти (рис. 1, 2) и уточните, какие модули в них находятся. Если заняты все разъемы под SIMM или DIMM, модернизация вызовет определенные трудности — вам придется вынуть часть модулей и заменить их новыми. Если есть свободные разъемы, можно просто добавить модули памяти нужного типа и объема. Как уже упоминалось, одновременное использование модулей памяти SIMM и DIMM, SDR и DDR DIMM, разного размера модулей RIMM (обычно платы под память Rambus двухканальные, и нужно устанавливать не менее 2-х модулей одно-

Потому неплохо знать, как это правильно делать без риска что-нибудь поломать.

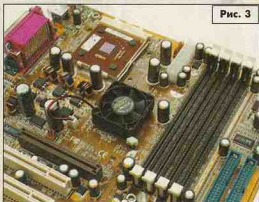
Начнем с **SIMM**. Модуль находится в раземе вертикально. С одной стороны его удерживает жесткий пластмассовый крепеж, а с другой — гибкие металлические усики-защелки. Вынуть модуль можно следующим образом: отведите металлические усики-защелки пальцами (пинцетом, отверткой), а потом просто наклоните сам модуль. Особых усилий прикладывать не стоит, так как конструкция достаточно хрупкая. Демонтаж следует проводить только в определенном порядке, с самого последнего модуля к самому первому. Вынуть модуль в середине невозможно — мешают соседние.



Рис. 1

Монтаж модуля SIMM производится в обратном порядке (рис. 4). Предварительно уточните положение модуля по боковым вырезам, «примерив» его к разъему, дабы не пытаться вставить его неправильно. Установите модуль наклонно в разъем, разведите металлические усики-защелки, а затем, слегка надавливая в сторону разъема, переведите модуль в вертикальное положение. Выступы в пластмассовом ограничителе должны войти в круглые отверстия по бокам модуля, а металлические усики — защелкнуться, зафиксировав simm (рис. 1). Чрезмерных усилий прикладывать не нужно. Если модуль не встает на свое место, посмотрите, не перекосили ли вы его, проверьте, нужной ли стороной вы его вставляете. Монтаж модулей SIMM можно производить только от первого к последнему, иначе мешают соседние модули.

Рис. 3



ременно) настоятельно не рекомендуется. Более того, на большинстве плат такое оказывается невозможным.

Монтаж и демонтаж

При увеличении объема памяти вам неизбежно придется демонтировать как уже установленные модули (хотя бы для того, чтобы уточнить их тип), так и ставить новые.

Модули **DIMM** демонтируются и монтируются гораздо проще. Для демонтажа достаточно развести в стороны пластмассовые держатели по бокам разъема — модуль сам выйдет из разъема. Монтаж DIMM также не вызывает трудностей: разведите пластмассовые держатели по бокам разъема, «примержте» модуль к разъему (по ключам-вырезам), установите в разъем и несильно надавите сверху (рис. 5, 6). Модуль должен войти в раз-

ем, а пластмассовые держатели зафиксировать его. Установка модулей RIMM очень похожа.

Надписи — великое дело

А сейчас займемся определением типа и характеристик памяти по надписям на модуле и микросхемах памяти. Иногда для пользователя тип модуля памяти проще всего определить, вставив его в компьютер и попытавшись загрузиться. Надписи, появляющиеся в процессе загрузки, порой свидетельствуют о характеристиках ОЗУ весьма красноречиво, точно определяется емкость модуля. Однако возможность «попробовать» есть не всегда. Поэтому стоит попытаться выявить тип памяти, ее объем и время доступа по надписям как на самом модуле, так и на микросхемах, из которых он состоит.

Начнем с модулей SIMM. К сожалению, стандарта на маркировку модулей памяти, как, впрочем, и микросхем памяти, просто нет. Поэтому говорить о чем-либо можно весьма приблизительно. Если на модуле памяти вы встретите маркировку типа **2x36-70**, то вам повезло. Вычислить его основные характеристики не составит труда. Правда, нужно будет еще определить тип памяти, но об этом чуть позже. Итак, имеем модуль с маркировкой 2x36-70. 70 — время дефиса — время доступа в наносекундах. Произведение до дефиса — емкость модуля в мегабитах (не путайте с мегабайтами: 1 Мб соответствует 8 Мбит). Таким образом, емкость данного модуля — 72 Мбита, или 9 Мб. Но поскольку такой емкости не бывает (стандартные значения 256 и 512 Кб, 1, 2, 4, 8,

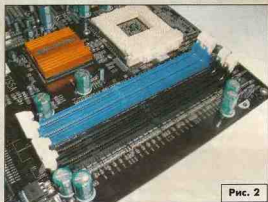


Рис. 2

16, 32, 64, 128, 256 и т.д. Мб), то перед нами 8-Мб модуль с контролем четности (но что и потребовалось тот «лишний» мегабайт).

Соответственно, если модуль с маркировкой **16x32-50**, то перед нами модуль со временем доступа 50 нс емкостью 64 Мб без четности (16x32 равно 512 Мбит или 64 Мб — «лишней» памяти нет, значит, модуль без контроля четности). Бывает и «нестандартная» маркировка. Как пример мож-

на привести старый модуль SIMM с надписью **256x36-100**. Здесь 100 — время доступа в наносекундах, а 256x36 — емкость модуля, но в килобитах (иначе у нас получается модуль с «безумным» объемом

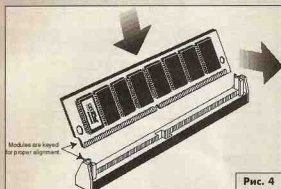


Рис. 4

более 1 Гб, что просто невероятно). Таким образом, имеем модуль со временем доступа 100 нс объемом 1 Мб с четностью (256x36 равно 9216 Кбит или 9 Мбит, делим на 8, получаем 1.125 Мб; поскольку есть «лишние» 0.125 Мб — перед нами модуль с четностью).

Литл ликбез. Необходимо небольшое пояснение. Скажем, к 16x32 (можно записать как 16Mx32). Сие обозначает, что модуль (впрочем, подобное обозначение применимо и к отдельному чипу памяти) имеет 16 миллионов адресных ячеек, в каждой из которых может храниться по 32 бита информации. Соответственно, общая емкость «конструкции» как раз и даст 64 Мб. В случае со старым модулем 256x36 речь идет о 256 тыс. адресных ячеек, а не о 256 млн. — *(Примеч. ред.)*

Еще несколько уточнений. Для 30-pin SIMM производство, указывающее емкость модуля, должно иметь вид $\mu\text{x}8$ — для модулей без четности и $\mu\text{x}9$ — для модулей с четностью (μ — множитель). Для 72-pin SIMM производство должно иметь вид $\mu\text{x}32$ — для модулей без четности и $\mu\text{x}36$ — для модулей с четностью. Если вы встретили обозначение, не укладывающееся в эту схему, увы, судить по нему о параметрах модуля проблематично.

Ты знаешь этого типа?

Тип памяти, установленной на модуле SIMM, можно попытаться определить по маркировке микросхем (**рис. 7**). Опять же, дайте старопроцентную гарантию, что это удастся, нельзя. Но попытаться можно.

Находим на микросхеме длинную строчку вида

XXXXNNNXXX-[1]1[N][0]-[J]XXX

Здесь **XXX** обозначает произвольное количество букв, цифр и их комбинаций, **NNN** — произвольное количество цифр, а **N** — одну единственную цифру. В квадратных скобках даны фрагменты, которые могут отсутствовать. Что ж, начнем разбираться. Первая группа **XXX** — заводское обозначение производителя **NNN** — длина последовательности цифр (не менее 4-х), описы-

вающая организацию микросхемы памяти и ее тип. Последняя из этих цифр и позволяет определить тип памяти. Если это цифра **0** (в большинстве случаев), **1** или **2** (эти варианты используются крайне редко) — у вас память типа **FPM**. Если же вы видите цифру **3, 4, 5** (наиболее часто используемые варианты) или больше (встречаются весьма редко), — скорее всего, это память типа **EDO**.

Исключение составляют микросхемы памяти фирмы **Microscop** — цифры менее 5 обозначают **FPM**, а 5 и более — **EDO** тип памяти. Далее опять следуют буквы и, возможно, цифры. Кстати говоря, среди них можно попытаться найти цифру, отвечающую за время доступа. В приведенной строке это одиночная **N**, она часто идет в конце (возможно, после дефиса или бывает окружено дефисами). Опять же, есть тонкости. Если цифра одна (рядом буквы), значит, следующий за ней ноль просто опущен (поскольку речь идет о модулях SIMM, время доступа которых обычно 100, 80, 70, 60 или 50 нс).

Проиллюстрируем вышесказанное. Имеются микросхемы памяти производства **Hyundai** с маркировкой **HYS1V65404TC-60**.

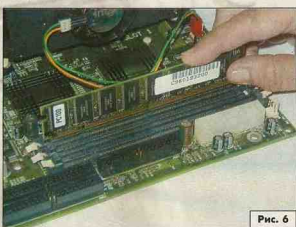


Рис. 6

Разбираемся. **Дополнение.** HY — производитель (Hyundai). Код 51 обычно используется производителями для обозначения асинхронной DRAM. Остальные спецификации четко не определены. Можно предположить, что чип имеет питание 3В (а не 5, как большинство SIMM) — буква **V**, тип упаковки микросхем **TSP** (Thin Small Outline Package) — буквосочетание **TQ**. Находим длинную последовательность цифр — **65404**, последняя 4 (для облегчения поиска в данном примере выделена жирным) — тип памяти, а именно **EDO**. За этой цифрой через дефис указано время доступа [60 нс] — **HYS1V65404TC-60**.

Другая микросхема производства Samsung оснащена маркировкой **KM416C1204AJ-7**. Расшифровка аналогична. Группу цифр [204] с четверкой в конце свидетельствует о том, что это память **EDO**. 7 после дефиса в конце означает время доступа — 70 нс (напомним, как уже говорилось, очень часто опускается). Можно добавить, что у микрос-

хемы другой тип упаковки (буква **S** свидетельствует о типе **SOJ** [Small Outline J-shaped]). Контакты микросхемы в данном случае изогнуты в форме буквы **J** коротким концом под микросхему. Кроме того, **16C1** означает в интерпретации Samsung уже знакомое нам **1Mx16**. — *(Примеч. того же ред.)*

О многом может рассказать и буквенно-цифровая маркировка всего модуля памя-

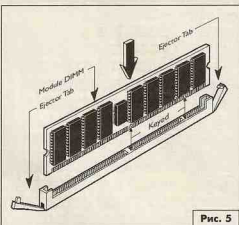


Рис. 5

ти. Она должна нам повесть об организации модуля памяти, типе памяти и времени доступа. Чтобы выяснить тип памяти, надо попытаться найти либо букву **F** (для памяти **FPM**), либо **E** (для памяти **EDO**). Никогда не помешает проверить предположение о типе памяти, обратившись к маркировке микросхем.

Об особенностях организации можно судить по числовой части. Для 30-pin модулей надо искать либо **8** (для модулей без четности), либо **9** (для модулей с четностью). Для 72-pin модулей — соответственно 32 либо 36. Множитель скрыт где-то рядом (увы, более точно сказать это невозможно).

Время доступа, как правило, указывается после дефиса.

Для примера рассмотрим модуль памяти производства **Fujitsu**, с маркировкой **ESA1UN3241-60JS**. Первая буква **E** обозначает тип памяти **EDO**. Внутри отчетливо читается 32, что свидетельствует о том, что емкость модуля 1Mx32. Рядом число 4, которое, видимо, означает, что модуль состоит из чипов 1Mx4. Время доступа — это число после дефиса — 60 нс. Упаковка микросхем в модуле **SOJ** [**J**]. Модуль небуферизированный (**UN**).

И последнее замечание. Время доступа всего модуля памяти может быть больше



Рис. 7

времени доступа отдельных микросхем, его составляющих. Но ни в коем случае не наоборот.

Продолжение следует

C E N S O R E D

МОИ
КОМПЬЮТЕР

Софт^(413 статей)

Хард^(348 статей)

Интернет^(298 статей)

Программирование^(145 статей)

"Имеющий Уши"^(80 статей)

Разное

Уголок читателя

Статьи
в онлайне в день
выхода номера

Новости
каждый день

Promo
акции, скидки,
розыгрыши

О нас
все, что вы
знали и так

Поиск
статей по названию
и номеру еженедельника

Теплые места для рекламы

CENSORED

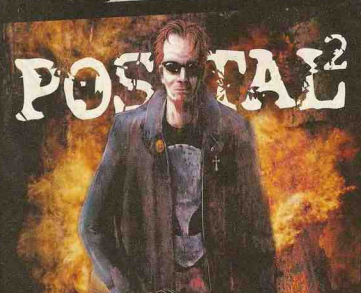
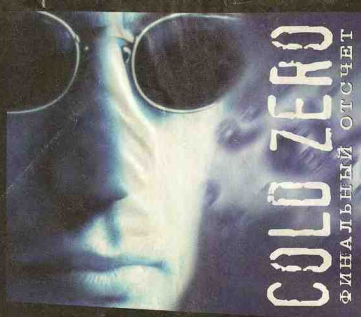
CENSORED

CENSORED

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



www.igrograd.com.ua



Издатель на территории Украины – компания "МУЛЬТИТРЕЙД".

Отличное качество мультимедийной продукции, выпускаемой нами, давно уже стало визитной карточкой компании.

Наш каталог, из более 1000 наименований – самый большой лицензионный каталог в Украине.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (044) 237-5186, 495-1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.

