

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 27(85)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

7.07.2003

ETERNAL WAR
- SHADOWS OF LIGHT -

MOBILE FORCES

DISCIPLES
GUARDIANS OF THE LIGHT

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE



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.ukrpressa.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

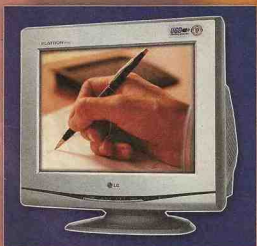
Николаев
Нау-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮЛЯ"

GIGANT

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
монитор LG FLATRON F700B



УКРКОМПЛЕКТ

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

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Гладиаторы, стр. 7.
- Михаил БОДНАРУК aka Davert.
Homeworld 2, стр. 8.
- Ростислав МАЛЬКО aka Pepel.
Необъявленная война, стр. 9.
- Александр GLUKK.
Наши в городе! 3 Стр. 10-11.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Mobile Forces, стр. 12-13.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Disciples II, стр. 14-15.
- Алексей КУТЕПОВ aka Alex.
The Partners, стр. 16-17.
- Стас (Ghost) ЛАВРЕНЮК.
Eternal War, стр. 18-19.
- ARQUIBANCADAS.
Metal Gear Solid 2, стр. 20-22.
- BuryaK aka Константин БУРКОВЦЕВ.
Ultima Collection, стр. 23-25.
- Ефим БЕРКОВИЧ.
Универсальный взломщик, стр. 26-27.
- Андрей ГОЛОТА.
ГРАМОтная замена памяти 4, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Если у вас гадко на душе, хочется в отпуск или наоборот, нужно готовиться к вступительным экзаменам, сделайте паузу... Отправьтесь на экскурсию по Игрограду. Это полезнее, чем лопать сладости.

Диски новые, кле[н]овые

Компания «Новый Диск» объявила о выходе локализованной версии игры **Championship Manager 4** — очередной части популярной серии футбольных менеджеров от **Eidos Interactive**. Игра обладает набором действительно уникальных характеристик: тщательной разработкой мельчайших деталей в работе футбольного тренера; реальными, безупречно точными данными о 200 000 игроках со всего земного шара; потрясающим реализмом, полным погружением в игровую мир и неповторимой атмосферой соревнования и азарта. В Championship Manager 4 вы найдете тридцать девять национальных лиг, новые возможности для общения с прессой и фанатами, усовершенствованную систему футбольных трансферов и реалистичный трансферный бюджет, широкие возможности настройки интерфейса, улучшенный мультиплеерный режим. Кроме того, игра порадует нас новой 2D-системой просмотра матчей, позволяющей контролировать разработанную тактику, полностью измененной системой тренировок, новыми

возможностями детальной проработки игровой тактики и многим, многим другим. Фанатам «футбольных менеджеров» следует обязательно обратить внимание на эту игру. Тем более, что на диске имеются анонсы таких ожидаемых игр от Eidos In-



teractive, как *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness* и *Commandos 3*.

Но и это еще не все. На прошлой неделе «Новый Диск» выпустил локализованную версию трехмерной аркады «Аладдин», созданную компанией **Disney Interactive** по мотивам известного мульт-

фильма. «Злая волшебница Назира хочет уничтожить Аграбу и подчинить себе весь мир. Только Аладдин и его верные друзья — джинн, обезьянка Абу, принцесса Жасмин, волшебный котер — могут помешать ей. Но сделать это будет нелегко! Назира очень сильна, и победить ее сможет только самый отважный. Аладдину и его друзьям предстоит сражаться с древними мумиями и каменными великанами, преодолеть озеро кипящей лавы и бездонные пропасти, войти в мрачные пещеры и пересечь затерянные города. На каждом шагу этого нелегкого пути наших героев ждут опасности и ловушки, устроенные безжалостными и спирепыми страхами Назиры».

В игре нас ожидает девять уровней, разделенных на двадцать восемь локаций. Вам придется побывать в городе Аграбе, в пустыне, ханском дворце, пещере чудес и многих других интересных местах. Также имеется возможность выбрать своего персонажа из трех доступных героев: Аладдина, обезьянки Абу и принцессы Жасмин. Стиль прохождения будет во многом зависеть от того, кого именно вы выберете на роль спасителя мира.

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.

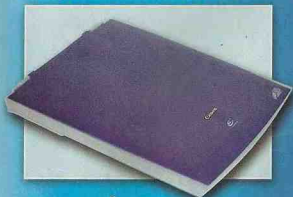
**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" В ИЮЛЕ 2003



1-й приз:

сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:

тuner Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

колонки CREANIVE SBS 35

мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

(телефон)

Почтовый адрес

ФИО

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Год спустя

А тем временем горячие парни из компании **Remedy Entertainment** продолжают работу над второй частью своего популярного экшена **Max Payne**. Недавно на известном игровом сайте **Xaos** (http://www.xaos.ru/gallery.php?action=show_gallery&id=380) появилась довольно большая подборка скриншотов, демонстрирующая графику будущего хита. Одного взгляда достаточно, чтобы понять, что новый эди-



жок **Max** использует возможности современных технологий на полную катушку. В общем, уже сегодня можно сказать, что игра будет действительно очень красивой и жутко требовательной к «железу». В остальном же о **Max Payne 2** известно намного меньше, чем хотелось бы ☹. Финские разработчики, как и прежде, хотят порадовать нас кумиром экшенов с интересным сюжетом, колоритными персонажами и мрачной атмосферой. Во второй части сюжет будет настолько жестко вписан в игровой процесс, что все, кто будут пропускать комиксовые вставки и откажутся следить за развитием сюжетной линии, рискуют быстро потерять суть. Хотя, конечно, любителей уничтожать все, что движется, это не остановит ☺.

О самом же сюжете известно слишком мало, чтобы, что-либо говорить. Известно только, что действие будет происходить че-



рез год после окончания событий первой части. **Макс** возвращается на работу в полицию, и почти сразу против него выдвигают обвинение в убийстве его бывшего напарника. Будет иметь место предательство, драматическая любовная история, которая сыграет чуть ли не основную роль в сюжетной линии. Кстати, все персонажи, выжившие в первой части игры, снова по-

явятся на экранах наших мониторов. Так что поклонников первой части игры ждет встреча со старыми знакомыми, что определенно не может не радовать. Ну и, конечно же, режим **Bullet Time**, основная причина популярности «**Макса**», снова породует нас «замедленной съемкой» наиболее драматических моментов. В общем же разработчики заявляют, что нас ждет «мрачная, трагическая и полная насилия история, конец которой не обязательно будет счастливым». Короче говоря, нам есть что ожидать. К сожалению, никаких официальных заявлений о дате релиза пока что не поступало.

Война продолжается

Ни для кого из вас не секрет, что чешская компания **Bohemia Software** в данный момент трудится над созданием второй части мегапопулярного симулятора военных действий **Operation Flashpoint**. Но



к сожалению, никаких особых подробностей об этом проекте пока что в Сети не появлялось. Поэтому когда на сайте **Planet Rainbow Six** (<http://www.planetrainbowsix.com>) появился интервью с руководителем и главным менеджером **Bohemia Marekom Spanelem** (**Marek Spanel**), все поклонники этой игры бросились туда в поисках свежей информации. Сотрудники «**МиКа**», естественно, были среди них ☺.

В данный момент работы находятся еще на начальной стадии, так что большая часть информации все еще засекречена, но кое-что почерпнуть из интервью все-таки удалось. Игра создается на радикально обновленном движке первой части. По словам **Марека**, «новый движок будет оптимизирован под графические карты с поддержкой аппаратного transform and lighting, вертексных и лискельных шейдеров. Кроме того, он способен создавать большие высокодетализированные миры». Короче говоря, разработчики ставят на детализацию, причем это будет относиться буквально ко всем аспектам игры. На сегодняшний день анонсированы три театра военных действий: центральная Европа, юго-восточная Азия и Африка. Все конфликты, в которых нам придется принимать участие в **Operation Flashpoint 2**, происходили на самом деле. Более того, некоторые миссии, которые нам придется выполнять, тоже имели место в реальной жизни. Правда, разработчики не обещают, что тот или иной район будет точной копией реальной местности. Ну, я думаю, это мы переживем ☺.

Основным «коньком» первого **Flashpoint'a** была высокая реалистичность. Разработчики

обещают, что вторая часть будет еще более реалистичной, чем первая, но при этом они не собираются доводить этот принцип до абсурда: это ведь все-таки игра, а не реальная жизнь. Также будет полностью переработана физика игры. В данный момент разработчики трудятся над системой столкновений и физикой боевой техники. Видимо, «симуляция» наземной и воздушной техники в **Operation Flashpoint 2** на порядок серьезнее, чем в ее предшественнице. От вопросов об **AI** и сюжете **Марека** умело уклонился. Ну что ж, наверное, ему есть что скрывать ☹. Зато имеются хорошие новости для любителей модов. Разработчики планируют выпустить еще более удобный и простой инструментарий, благодаря которому создавать собственные карты, миссии и кампании станет еще легче и приятнее. В общем, информации хоть и не очень много, но все же это лучше, чем совсем ничего. Будем ждать новых откровений разработчиков и надеяться, что **Operation Flashpoint 2** оправдает самые смелые ожидания своих поклонников. Полный текст интервью вы можете найти на сайте **Planet Rainbow Six** (<http://www.planetrainbowsix.com/atwar/Articles/interviews/afp2/interview.asp>).

Взгляд на Дюка из люка

Несмотря на то, что у огромного количества геймеров само название **Duke Nukem Forever** давно уже не вызывает ничего, кроме иронической усмешки, есть еще немало людей, которые ждут выхода



супердолгостроя от **3D Realms**. Наиболее преданные фанаты вечного **Дюка** создали сайт **Planet Duke** (<http://www.planetduke.com>) и активно собирают материалы, касающиеся этого проекта. Помимо всего прочего ими был создан пространственный FAQ по этой еще не вышедшей игре. При-



чем, он регулярно пополняется. На прошлой неделе поклонники **Самого Крутого Парня** виртуального мира добави-



ли к своей коллекции более сорока новых пунктов. Так что если вы хотите узнать, какое оружие будет в игре, будет ли оно обладать альтернативным режимом стрельбы, какие монстры встретятся на вашем пути, дадут ли разработчики игрокам возможность управлять транспортными средствами, а если дадут, то какими именно, будет ли в игре обожженная натура — заходите на <http://www.planetduke.com/duke4/faq/> и читайте. Это наиболее полный перечень игровых фиш, который можно найти на сегодняшний день в Интернете. Только на самый главный вопрос — когда же наконец Duke Nukem Forever появится на наших мониторах — ответа до сих пор нет ☹.

Все для маньяков

Прекрасная новость для всех поклонников «самой беспредельной игры всех времен и народов» **Postal** пришла к нам из офиса компании «Акелла», которая заключила договор со скандальной компанией-разработчиком **Running With Scissors** и получила права на издание в пределах территории России, СНГ и стран Балтии игры **Postal Plus**. Что же это за игра такая? На этот вопрос лучше всего ответят сами разработчики. «Перед вами то, с чего начался самый ужасный и кровавый беспредел в компьютерных играх — **Postal**. Скандальный, запрещенный во многих странах и все равно получивший запредельную популярность проект. В связи с выходом **Postal 2** мы предлагаем вам погрузиться в предисторию этой игры и увидеть то, с чего началось виртуальное безумие».

На диске **Postal Plus** от «Акеллы» вы найдете версию оригинальной первой части этой скандальной игры, а также эксклюзивное дополнение, созданное ребятами из **Running With Scissors**, под названием **Special Delivery**. Кроме того, на нем будет



помещаться демо-версия **Postal 2** и патч полной версии игры, но так давно выпущенный «Акеллой». Выход **Postal Plus** запланирован на июль 2003 года. А вот девяностодевятимегабайтный патч версии **1337a** для русской локализации игры можно забрать уже сегодня. Причем, мы настоятельно советуем всем поклонникам **Postal 2** скачать эту заплатку. Мало того, что он исправляет более двадцати пяти различных ошибок и значительно уменьшает время загрузки уровней, он еще и вносит значительные изменения и дополнения в игровой процесс.

Так, патч добавляет две новые по-

кации — городской коллектор и тайное убежище боевиков Талибан под названием Тога Бога. Причем, только в этом убежище вы сможете найти новое оружие — **WMD**. После установки патча (наконец-то!) появляется



ся возможность убить противника одним точным попаданием в голову. Специально для любителей изуродованной добавлена возможность отделения головы от тел павших врагов. Пути теперь оставляют за собой след, что делает перестрелки более зрелищными. Также добавлено несколько новых уровней сложности и многое, многое другое. Так что не теряйте времени и бегите на http://akella.com/files/postal2_1337a_rus.rar \t "blank. Эта заплатка вновь стоит того, чтобы ее скачали.

Потусторонний террор

И еще одна замечательная новость пришла к нам из офиса «Акеллы». 27 июля поступит в продажу игра «Повелитель ужаса», которая является официальной локализацией весьма неординарной игрушки **Ghost Master** от компании **Empire Interactive**. Мы уже не раз упоминали в новостях об этой игре, и вот, сегодня, почитав пресс-релиз от «Акеллы», наша редакция в очередной раз убедилась, что ожидание не было напрасным. «Профессиональным и только начинающим кибер-сидистом, втайне мечтающим об ужасной расправе над болванчиками из «Симсов», посвящается! Отныне вы — не добрый пастырь идолов, вы — грозный Повелитель Ужаса! Прибыл с архивной миссией в тихий городок Грейвентливы, вы должны нарушить мирное существование его жителей. Поиграть на их нервах, заставить не спать ночами, а если спать, то просыпаться в четыре часа утра в холодном поту от очередного мрачного сна. Душераздирающие крики доносятся с окраин города — это ваша работа, ари-



мия призраков готовится к очередному обеду, меню которого состоит из страха, смерти и ужаса. В игре вас ожидает море спецэффектов, насилия, ужаса — и в то же время ни

одного убийства! Уникальный игровой процесс, такого вы еще не видели! Острое ощущение паники, насилия и присутствия потусторонних сил. Узнаваемые породы на некоторые весьма известные голливудские ужастики. Камера обзора, проникающая повсюду, — вы сможете наблюдать за происходящим глазами каждого отдельно взятого призрака. Интуитивный интерфейс. Короче говоря, ждем новых хит!

С днем рождения!

Ну и последняя на сегодняшний день новость от «Акеллы». 16 июня 2003 года одному из самых известных российских разработчиков — компании «Акелла» исполнилось десять лет. Для человека это немного, для фирмы — целая вечность. За время своего существования эта компания превратилась из небольшой студии в одного из ведущих издателей и разработчиков России. Именно они выпустили на рынок первую официальную локализацию — гоночную игру **POD** от компании **Ubi Soft Entertainment**. Последние же локализации — **Postal 2**, **The Elder Scrolls III: Tribunal** и многие другие, являются одними из лучших «русских версий» популярных западных проектов.

Но не локализуемыми в первую очередь известна «Акелла». Такие хиты, как «Корсары», «Век парусников» **X2** будут еще долго вспоминать многие геймеры. На сегодняшний день компания работает над двумя проектами — **Pirates of the Caribbean** и **Axel Rage**. Нам посчастливилось собственными глазами увидеть эти проекты, и мы можем с полной ответственностью заявить, что ни один из них не оставит вас равнодушными. Редакция нашей газеты желает коллективу «Акеллы» новых творческих успехов и надеется, что они и дальше будут родоначальниками интересных и качественными продуктами. Думаю, читатели присоединятся к нашим пожеланиям ☺.

Поговорим, как машина с машиной

Компания **Atari** официально анонсировала PC-версию игры **Terminator 3: War of the Machines**. Собственно, о ее разработке было известно уже давно, но увидеть ее на **E3**, где игрушка демонстрировалась «при закрытых дверях», удалось очень немногим. Разработчики не особо стремились делиться с нами информацией, но теперь, после официального анонса, все должно измениться. Как уже давно было известно, игра создается по мотивам одноименного художественного фильма, премьера которого в нашей стране состоялась 3 июля сего года. Главным героем игры выступит, естественно, Терминатор в исполнении стареющего Арнольда Шварценеггера. Кстати, именно он послужил моделью для создания компьютерного персонажа, и он же будет озвучивать эту роль. А миссии игры очень плотно переплетутся с сюжетной линией фильма. Релиз **Terminator 3: War of the Machines** намечен на зиму этого года.



Мы уже не раз писали на страницах нашего издания о различных онлайн-проектах, основанных на обычных html-браузерах. Несмотря на то, что в них достаточно сложно реализовать передовую графику или озвуч-

✓ **Интеллект** — характеристика, определяющая силу удара для магов-некромантов.

✓ **Духовность** — параметр, определяющий силу удара для паладинов.

✓ **Опыт** — показывает, насколько гладиатор опытен. Характеристика растет во время сражений (каждая удачная атака увеличивает его на 1). Каждые 25 очков опыта увеличивают все параметры на 1.

Также у каждого гладиатора есть своя профессия. С увеличением опыта бойцы получают новые звания в своей специализации. Это происходит, когда экспириенс превышает за 80, 250 и 500.

✓ **Воин > солдат > ратник > берсеркер** — сражается врукопашную. Для него не очень важна меткость (главное — сила), но при атаке ему надо приготовиться отражать ответные удары. К тому же на бойцов нападают в первую очередь, так как они идут в авангарде.

✓ **Лучник > арбалетчик > катан > снайпер** — по возможности, атакует на расстоянии. Как уже упоминалось, силу атаки и вероятность попадания определяет параметр «меткость».

✓ **Колдун > адепт > чернокнижник > некромант** — чародей, использующий черную магию. Наиболее важным параметром для наносимых атак является интеллект.

✓ **Маг > волшебник > монах > паладин** — чародей, использующий белую магию. Наиболее важным параметром для наносимых атак является «духовность».

Но надо не просто тренировать своих бойцов, необходимо обеспечить им комфортное существование. Для этого в игре предусмотрены различные постройки.

✓ **Казарма** [5 штук] — после покупки очередной казармы вы можете нанимать дополнительных бойцов.

✓ **Лечебница** — позволяет за плату быстро лечить раненых (одна процедура +5 жизни).

✓ **Часовня** — оживляет погибших в бою гладиаторов.

✓ **Тaverna** — дает возможность покупать бойцам амундции.

✓ **Госпиталь** — раненые бойцы восстанавливают единицу жизни за 6 часов.

✓ **Казна** — увеличивает ежедневный доход на 35.

✓ **Мастерская** — позволяет бойцам

использовать свои навыки мастеров.

Также необходимо снабжать своих бойцов различной амундцией, которая является своего рода бонусом к их параметрам. Для того, чтобы иметь возможность ее покупать, понадобится построить таверну. При покупке амундции у вас нет возможности выбора — тут как повезет. Хотя в дальнейшем можно обменивать амундцию между бойцами. Каждый боец может иметь только один предмет. Задержав мышку над изображением амундции, вы узнаете ее название. Если вы назовете на место старого бойца нового, старый исчезнет вместе с имеющейся у него амундцией. Если купленная вещь не нравится, ее можно продать за половину цены.

Также вещи могут переделывать ваши собственные гладиаторы. Каждый боец является мастером в какой-либо области — параметр «Мастер». Причем, эта характеристика определяется его расовой принадлежностью. Амундция, приобретенная в таверне, увеличивает какую-либо характеристику воина на 1 или на 2. Предметы, способные повысить характеристики воинов на 3, 4 и 5, гладиаторы смогут делать сами из вещей, купленных в таверне. Но для этого необходимо построить **Мастерскую**. Кроме того, вещь, которой обладает боец (и которую он будет переделывать), должна модифицировать параметр, определяющий специфику мастерства бойца. Например, Кузнец (Золотит). То есть гладиатор уполномочен переделывать только те предметы, которые изменяют защиту. Переделку вещей требует определенных денег; также необходимо, чтобы боец был полностью здоров.

В таблице-списке гладиаторов, рядом с именем и расой показывается его мастерство, какую направленность оно имеет и уровень бойца как мастера. В скобках ука-



зу, в последнее время подобные игры в пределах русскоязычного сектора Интернета становятся все более популярны. И в этом нет ничего странного. Ведь в такого рода проектах вам не понадобится особый клиент, да и «злые» омины 80-хй порт обычно не прокси-сервере не закрываются.

Что ж, в таком случае разрешение предоставить вам новый онлайн-проект «Гладиаторы» (<http://www.gladiators.ligrograd.com.ua>). В принципе, идея, положенная в его основу, не нова. Вы возглавляете небольшой отряд гладиаторов, который сражается с другими отрядами. Вначале у вас всего одна казарма (и соответственно, всего один возможный боец). Но постепенно вы развиваетесь, ваш отряд разрастается, бойцы становятся все опытнее, и вы начинаете получать за бой все больше денег и экспы.

Каждый гладиатор имеет несколько характеристик. Перечислим их.

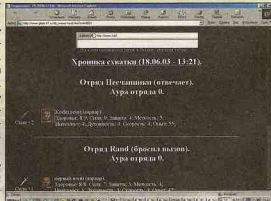
✓ **Здоровье** — характеризует количество здоровья.

✓ **Сила** — определяет силу нападающих и ответных ударов при рукопашной схватке.

✓ **Меткость** — отвечает за вероятность попадания в противника любым видом оружия (включая магию), контролирует координацию его движений (то, насколько часто боец промахивается или роняет оружие). Также определяет величину наносимых повреждений у стрелков.

✓ **Защита** — устойчивость бойца к различного рода повреждениям.

✓ **Скорость** — этот параметр определяет порядок ходов бойцов во время схватки (при одинаковых значениях приоритет на стороне отвечающего).



зывается количество денег, необходимое для переделки вещи. Воспользовавшись этой информацией, вы можете переделать вещь, которой обладает в данный момент ваш боец. Но не всегда все проходит удачно (хотя хуже чем есть, сделать ее невозможно). Также каждая попытка что-либо переделать может увеличить уровень мастерства вашего бойца, который изменяется от 0 до 9. Чем он выше, тем более качественную вещь (с более высокими характеристиками) вы можете получить в результате своих трудов.

В общем, возможностей очень и очень много. Можно только посоветовать поиграть. Но прежде чем стать гладиатором, рекомендуем почитать форум, где вы най-



HOMEWORLD 2

Михаил БОДНАРУК aka Davert

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: Sierra

Жанр: космическая 3D RTS

Дата релиза: конец лета 2003 года

Похожие игры: Homeworld, ORB

Лирическое вступление

Космос... То, к чему люди всегда стремились, то, что будоражило их умы, то, что заставляло биться их сердца. Что-то далекое, необъятное, что-то неизвестное, что-то тающее много загадок, на которые ответа нет и быть не может. Для космоса вечность — лишь мгновение, а Земля с ее прелюбопытными обита-



телями — лишь небольшая частица в океане звезд, планет, астероидов. И не зря множество сект поклоняются космическим безднам как верховному божеству, — их боятся, им приносят жертвы.

Но самые смелые и отчаянные люди все же пытаются его покорить. Если детская мечта стать космонавтом так и не воплотилась в жизнь, а желание покорить космос все еще живо, то благодаря человеческой фантазии становится возможным реализовать ее. Сколько фантастических романов было посвящено космосу, сколько фильмов, ну и, конечно же, игр. И одной из игр, в которой удалось воссоздать космос на экране монитора, окунуть игрока в его глубины, кинуть в пучину межпланетных баталий, был **Homeworld**.

Продолжение игры

Ох, и носило меня ☹. Но давайте ближе к делу. Итак, как вы поняли, **Homeworld 2** является прямым потомком первой части этой великолепной игры, которая, кстати, была названа лучшим игровым проектом 99-го года. И разработчики не расслабились после замечательного успеха их творения. Нет, они засели в мастерские и долго не выгляделиво на свет божи. Но теперь после недавнего Impossible Creatures они готовы поделиться информацией относительно сиквела **Homeworld'a**.

Для начала скажу, что кардинальных изменений не предвидится, да и зачем они, если игра пришлась по вкусу большинству геймеров. Разработчик/издатель остались теми же, что и в первом «Хомворлде».

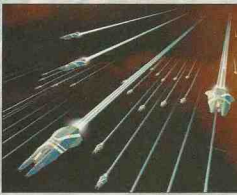
Продолжение саги

Сюжет игры снова сведет нас с расой **Hiigaran**, которая в предыдущей части прошла многие миллиарды световых лет на пути к своей исторической родине. Ну вот она, родина! Что же дальше? Мы встречаемся со старыми знакомыми спустя столетие после этих событий и понимаем, что это не самый лучший период их истории — ведь идут затяжные междоусобные войны. На внутреннее неурядицы — это еще цветочки по сравнению с внешней угрозой. Военственной расе кочевников **Voygr** не терпится покорить изгнанников. **Voygr** двигались с восточных границ Галактики, покоряя все на своем пути. Теперь им подчинены многие планеты, они могут поставить себе на службу многие технологические достижения.

Одной из таких технологий является **Гиперпространственное Ядро**, позволяющее кочевникам делать высадки в самом сердце кораблей противника. Но **Hiigaran** не могут так просто сдаться захватчикам, их второй mothership уже находится в процессе постройки, а объединенный флот готов к бою. Кстати, сюжет игры полностью линейен, вам позволено лишь выбирать способ выполнения поставленных задач ☺.

Продолжение битв

У каждой расы свои преимущества и недостатки. Например, флот **Voygr** состоит из огромного количества небольших быстрых специализированных судов, зато весьма хрупких. Эта раса предпочитает фрегаты фойтерам и корветам. Зато **Hiigaran**е любят более стойкие многофункциональные корабли, которых, конечно же, не порядок меньше, причем они более медленные. Корабли немного изменятся, появится новое вооружение и специальные свойства. По ходу игры вам представится возможность познакомиться и с другими галактическими расами, но подробности пока не разглашаются.



Теперь несколько слов об управлении этими самыми сражениями. Теперь оно может полностью выполняться при помощи «мы-

шки». И еще одно: чтобы облегчить ваши адмиралские обязанности, в игру добавлены так называемые **ударные группы**. В эти группы вы можете добавлять разных юнитов и отправлять их на выполнение заданий, не зоботаясь о том, как же сделать так, чтобы



они прилетели вместе, а не по отдельности. Теперь они будут лететь с одинаковой скоростью, не отрываясь друг от друга.

Космические красоты

По заявлению разработчиков, движок игры полностью переделан. Хотя скриншоты не слишком отличаются от того, что мы видели в первой части, но как заявляют западные обозреватели, игру надо видеть в динамике. Высокдетализированные корабли, прекрасное освещение, пылевые облака, куча астероидов, которые могут и повредить ваши корабли.

Музыка почти не изменится, над ней работает тот же композитор, что и в первой части. Правда, заглавный саундтрек к игре будет, скорее всего, записываться без участия группы Yes (именно они написали заглавный саундтрек к первому).

Также, в отличие от предыдущей части, в **Homeworld 2** улучшена поддержка модов. Теперь появятся утилиты для их создания (в комплекте поставки к первой игре имелся только редактор карт, хотя модов было сделано к нему немало).

Продолжение хита?

Как ни странно прозвучит это заявление, но мне кажется, что хитом игра не станет. Почему? Она не будет обладать той оригинальностью, которая поражала в первой части. Теперь, когда разработчики выдают нам в год десятки реалтаймовых стратегий, трудно выделить из всего этого многообразия одного безусловного лидера. А без особой новизны игру вряд ли можно будет назвать хитовой. Нет, **Homeworld 2** не затеряется в куче реалтаймовых стратегий, ее заметят как фанаты **Homeworld'a**, так и другие геймеры. Но вряд ли она произведет тот же фурор, что и четвертой тому назад.

Впрочем, игра стоит того, чтобы ее ждали, в особенности фанаты «Хомворлда»!



НЕОБЪЯВЛЕННАЯ ВОЙНА



Ростислав МАЛЬКО aka Pepel

Любят разработчики мрачное будущее, любят. Хотя, с другой стороны, как бы мы повоевали супер-пуер-гонами в наше-то время? Так вот и девелоперы из фирмы Cryo Interactive предложили нас известием об «уходе на золото» футуристического шутер-аркады **Stealth Combat**.

Итак...

Увы, сюжет игры весьма заурядный. Судите сами: идет 2038 год, вся власть сконцентрирована в руках двух могущественных мегадержав — ЕМА (Economic and Military Alliance — Военно-экономический союз) и Great Asia, то бишь Великий Могучий Совет... [Ой простите, вышло ☹] Великой Азии. Но эти-то два гиганта друг дружку ой как не любят! Поэтому и развязали они долгую, жестокую и кровопролитную войну. Но чем дальше в лес, тем больше дров, и средства уничтожения соперника становятся все ужасней и ужасней!

Нам предстоит пройти 25 миссий (плюс 4 обучающих), которые поделены на две кампании — за ЕМА и Азию. Нашими подопечными будут, по-первых, эваский лейтенант

резня, и мясо, и один с гранатометом против множества врагов ☹.

Но разработчики преподнесли нам великолепный подарок! 75% всей игры мы проведем в... кабинах различных транспортных средств, которых насчитывается более двадцати! Тут вам и летающие/левитирующие, шагающие гиганты типа Battle Telsch, а также разнообразие ездящие и плавающие их гибриды. И это еще не все! Частенько нам на подмогу будут высылаться отряды из нескольких человек, так что «путешествовать» будет не так грустно. Эти солдаты подчиняются простым командам типа «атаковать», «сохранять», «прикрывать», «двигаться» и «отступать». А «помощники» на высоте. Заведя противника, они постараются его тихо и быстро снять. На вражеской территории во время спелс-миссий будет вести себя скрытно и стараться не издавать никакого шума. И к счастью, они не имеют привычки становиться между вами постепенно разряжающимся пулеметом ☹. А врагов тоже на уровне: противник никогда в жизни не бросится на большой отряд с одним пистолетом, а постарается позвать на помощь, включить тревогу или просто заняться.

Анализируя картинки

О графике можно говорить долго, но за неимением места я ограничусь скулыми замечаниями. Графика потрясающая. Очень качественно прорисован транспорт, здания и люди. Хочется отметить хорошее качество текстур и отражающих поверхностей. Взрывы выглядят очень реалистично и красиво. Разнообразие погодных и природных эффектов.

Звук — это отдельная песня ☹. Девелоперы уверяют, что все озвучено до мелочей, хоть в демке этого и не было. Вот, например, идете вы по полю, так слышно, как птички поют, шахтеры работают, явственные стоны и крики раненых и умирающих на подорванной вами базе ☹. Или, к примеру, как в «Сэм», приближение вражеского патруля мы услышим задолго до того, как его увидим.

Непрерывно надо упомянуть и о камере. Она не просто удобная, а очень удобная. Ее можно как угодно поворачивать, наклонять, ставить под любым углом, делать вид от пер-

Разработчик: Cryo Interactive

Издатель: «Новый Диск»/«Медиа-Сервис 2000»

Жанр: аркада + экшен + шутер от первого и третьего лица

Системные требования:

✓ минимальные: P2-300, 32 Мб ОЗУ, 8 Мб 3D-Card;

✓ рекомендуемые: P3-750, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-Card

Дата выхода за бугром: 13 марта 2003 года

Дата выхода у нас: конец июля-начало августа этого года

вого/третьего лица, вешать сзади, спереди, сверху, снизу и по бокам, приближать и удалять. Все эти чудеса стали возможны благодаря собственному движку игры Jared. Жаль только владельцы слабых машин не смогут насладиться всеми его прелестями.

Ну а те, кто покосерее хочет поиграть, может отправиться на «Седьмой Волк» и выкачать демки и трейлеры. Внимание! Не забы-



вайте о том, что вам необходимо будет прайти регистрацию!

✓ Демка на немецком языке. Здесь у вас есть возможность посидеть за рулем почти всей имеющейся в игре бронетехники. Размер 117.7 Мб. Адрес: http://www.7wolf.net/couner.php?dtdc_id=2028&url=/de-mos/sc_demo_setup.exe.

✓ Демка с миссиями почти без транспорта. Вам предоставляется возможность сыграть по одной миссии за противоборствующие стороны и одну дополнительную — за ЕМА. В демке нет Илтри и прочих заставок (она, кстати, на английском). Размер 80.2 Мб. Адрес: http://www.7wolf.net/couner.php?dtdc_id=2185&url=/demos/sc_demo.zip.

✓ Трейлер на немецком, где показаны эпизоды войны между Азией и ЕМА'й. Размер 23.3 Мб. Адрес: http://www.7wolf.net/couner.php?dtdc_id=2029&url=/movies/stealth_combat.avi.

✓ Полная версия трейлера, теперь уже на английском. Здесь показаны несколько битв враждующих сторон. Размер 39.6 Мб. Адрес: http://www.7wolf.net/couner.php?dtdc_id=2186&url=/movies/Stealth_Combat-trailer-EN.avi.

✓ Видео, демонстрирующее все виды транспорта, их силу и боевые возможности. Размер 6.8 Мб. Адрес: http://www.7wolf.net/couner.php?dtdc_id=2261&url=/movies/stealth_combat-3trailer.avi.

Ну а нам остается ждать локализации игры в Украине.



Страйк, злкий громила, пользующийся, наверное, вместо захватки огнеметом ☹, — в общем, «Серьезный Сэм». Во-вторых, хрупкая, нежная (то только на первый взгляд) и очень фанатичная командир отряда Мун, воюющая, соответственно, на стороне Азии.

Основную часть игры проходить надо-бо тихо, ведь задания будут, типа, пробраться на вражескую базу, найти склад ядерного топлива и подорвать/вырезать всех пихоньку/украсть какой-то документ, не подняв тревоги. Стоп, стоп! Не надо лить слезы! Про манькинов не забыли! Будет вам и

Александр GLUKK

Наши в горах! 3

Ну вот и подходит к концу наше путешествие по Ярмарке. Хотя, что значит подходит к концу? Вы же помните: приключения никогда не заканчиваются. А приключения в виртуальном мире тем более. Этой статьей завершается только первый этап нашего знакомства с украинскими разработчиками, которые все громче и громче заявляют о себе. Но прежде чем продолжить рассказ об игровых проектах, мы хотели бы извиниться перед представителями Abyss Lights Studio за то, что в прошлой статье мы извратили название их фирмы. Впредь обязуемся быть внимательнее. Ну, а теперь приступим.

Было время, когда все кричали о том, что квесту как жанру осталось жить считанные дни. Потом появились третий Myst, Syberia, и поклонники таких игр вздохнули свободнее. На Ярмарке «Игроград», которая вовсе не поражала своим размером по сравнению с зарубежными аналогами, нам удалось обнаружить целых две компании, представивших на суд зрителей проекты, относящиеся к этому, якобы умирающему жанру.

Компания **Frogwares** больше известна за рубежом, чем в нашей стране. По сути, ребята, приехавшие на нашу выставку, представляли украинское подразделение этой

Челленджера. Для того, чтобы разгадать загадку таинственных подземелий и, в конце концов, вернуться в родной город, героине придется пройти через шесть огромных уровней, наполненных puzzles и головоломками, пообщаться с местными жителями и преодолеть множество опасностей, подстерегающих ее на пути. Судя по тому, что мы увидели и услышали, разработчиком из Frogwares удалось сохранить романтическую атмосферу книги, что даст возможность игрокам вновь погрузиться в незабываемый мир произведений великого французского писателя.

В отличие от своих коллег, компания «Спектр Студии» не может похвастаться широкой известностью на Западе. Да и игра, которую они представляли на Ярмарке, сильно отличается от «Путешествия к центру Земли». Ребята работают в жанре «русского анимационного квеста», особая яркими представителями которого являются серии о Петке и Василии Ивановиче, а также Штыришке. Однако, в отличие от этих игр, «Вовочка: 13 подвигов Геракла» не собирается шокировать нас чернушным «совковым» юмором и откровенными кивками в сторону нашего социалистического прошлого. Хотя главный герой игры — далеко не безобидный персонаж. Это хорошо известный всем Вовочка — двоечник и хулиган — неизменный герой огромной серии анекдотов.

Все началось с того, что любимая учительница Вовочки, Марья Ивановна, в конце концов, не выдержала постоянных издевательств своего «любимца» и попала в сумасшедший дом. Узнав об этом, директор школы заставляет Вовочку навестить ее. Придя в сумасшедший дом, наш герой обнаруживает там не только Марию Ивановну, но еще какую-то женщину в пожарном шлеме, которая кричит, что она — Афина, и что Вовочка должен спасти всю Древнюю Грецию, ее богов и Зевса в том числе. Но у нашего героя имеется собствен-

В процессе игры вам постоянно придется путешествовать между нашим миром и вселенной древнегреческих мифов. Вы побываете на горе Олимп, в московском метро, в котором имеется станция «Царство Аида», посетите остров Циклопа, совершите путешествие на подводной лодке и наведаетесь еще во множество других интересных мест. В игре имеется более тридцати разнообразных NPC, которые будут помогать или мешать вам. Разнообразие локации, красивая трехмерная графика и действительно смешные абсурдные ситуации, в которые и дело будет попадать главный герой, сделают игровой процесс увлекательным и абсолютно не напрягающим.

Еще одной отличительной чертой «Вовочки» является система управления. В игре совсем не используются мышь. Все действия героя вы будете управлять с клавиатуры. Скажете, неудобно? Попробуйте поиграть в «Вовочку», и вы поймете, что вы не правы. Подобный метод позволяет полностью избежать так называемого «кликсельфингера», который, я уверен, уже сильно достал всех любителей квестов. Кстати говоря, работа над «Вовочкой» уже практически завершена, и в самое ближайшее время игра появится на рынке. Ждем с нетерпением.

Так что, как видите, квест в нашей стране еще очень далек от могилы, что не может не радовать. Ибо гибель какого-либо жанра — это гибель целой эпохи, какого-то



крупной французской фирмы. Не так давно они выпустили в свет замечательный квест «Шерлок Холмс», повествующий о новых приключениях гениального сыщика и его верного друга. Сейчас же они трудятся над новым проектом, в основу которого также положено известное литературное произведение. Игра называется «Путешествие к центру Земли», и создается она, конечно же, по мотивам одноименного романа Жюль Верна. Правда, разработчики позиционировали только саму идею, а сюжет и puzzles, над которыми вам придется ломать голову, целиком и полностью принадлежат сценаристам Frogwares.

Главной героиней игры станет юная девушка, которой посчастливилось выжить после крушения вертолета. Оказавшись в безлюдной местности и стараясь спастись от разгулявшейся непогоды, она заходит в пещеру и с удивлением видит в глубине отблески света. Заинтересовавшись, она идет вперед и неожиданно попадает на неопытной красоты пляж, освещаемый красным светом, — таинственным «солнцем» подземного мира. Именно с этого и начинаются захватывающие приключения от важной последовательности профессора



кусочка геймерской жизни каждого из нас.

Так, все! Проще, грустные мысли и кислое выражение лица! Ибо на очереди у нас **Digital Spy Studios**, компания, которая произвела настоящий фурор на московской Конференции разработчиков компьютерных игр. Те, кто читал наш отчет о КРИ, должны были запомнить их проект *You Are Empty c*

его гениальным монстром — Курицей Ленинского Комсомола. Тогда яркая демонстрация этой игрушки целиком и полностью затмила второй проект этих разработчиков. К сожалению, по объективным причинам, You Are Empty не была представлена на нашей Ярмарке. Но, как говорится, нет хуже без

они не погибли. В этом отважному исследователю очень скоро придется убедиться на собственном опыте.

Ребята из Digital Spy Studios решили воплотить в жизнь очень красивую и интересную идею. Седая древность переплетается в игре с высокими инновационными технологиями. Фантазийный и высокотехнологический стиль органично сосуществуют, не давая вам расслабиться ни на секунду. Разработчики сразу предупреждают, что игра рассчитана на хардкорных игроков. А это значит, что врагов будет много, и они окажутся действительно опасными.

Здесь мы плавно переходим к вопросу об AI, ибо в шутере он играет очень и очень важную роль. Так вот, в The Triangle будет реализовано два типа искусственного интеллекта. Представьте себе Serious Sam'a и Unreal в одном флаконе. Вы только что отбили от орды безмозглых монстров, бешено атакующих вас, а через пять минут вам приходится выдерживать дуэль с могучим и коварным противником, грамотно использующим рельеф местности и ничуть не уступающим вам в хитрости и коварстве. Причем разные типы монстров и их поведение очень четко и логично объясняются сюжетом игры. И именно этот сюжет со временем уведет вас с земных островов на космическую базу пришельцев, а потом и на их родную планету.

В игре планируется пятнадцать видов оружия, каждый из которых будет обладать альтернативным режимом стрельбы,

да, и у нас достаточно времени, чтобы связаться с Digital Spy Studios и предложить вашему вниманию отдельный материал о проектах этой молодой, но очень интересной компании.



добра, и отсутствие этой игры дапо нам возможность повнимательнее присмотреться к **The Triangle**. Именно так называется 3D-шутер, который представители Digital Spy Studios демонстрировали на своем стенде. И нужно заметить, что при ближайшем рассмотрении обычный action, выполненный в стандартном для этого жанра «kill them all» стиле», оказался вовсе не так прост, как это представлялось на первый взгляд.

Игра начинается с того, что самолет с главным героем на борту терпит крушение в районе, широко известном под названием Бермудского треугольника. Нашему герою удастся добраться до небольшого безымянного острова. И там он обнаруживает остатки величественных дворцов и храмов, принадлежащих древней, доселе никому неизвестной цивилизации. Исследовав руины, мы вскоре узнаем, что нам постигло несчастье: наткнувшись на развалины мифической Атлантиды. Завеса над тайной, которая столетиями волновала ученых всего мира, шаг за шагом открывается перед нашими глазами. Кем были таинственные атланты? Как они жили? От чего погибли? Ответы на эти вопросы оказываются намного более зловещими, чем можно было предположить.

В те далекие времена, когда могущественная Атлантида наводила ужас на жителей всего Западного полушария, сами обитатели древнего острова фактически являлись рабами. Всеми своими достижениями они были обязаны представителям таинственной инновационной расы, которые в незапамятные времена спустили свои звездолеты на зеленые холмы Атлантиды. Атланты приняли их за богов, возвели в их честь множество храмов и начали поклоняться пришельцам как небожителям. Долгие годы атланты жили под властью своих жестоких богов. Дело в том, что разум пришельцев настолько отличался от нашего, что ни о каком взаимопонимании не могло быть и речи. Гордые атланты, перед мощью которых склонялся весь мир, были для пришельцев не более чем домашними животными. Сегодня мы не можем сказать, что случилось впоследствии. Что заставило пришельцев уничтожить свою вторую родину. Но сами



существует огромное количество врагов и множество разнообразных локаций. А что еще нужно для хорошего 3D-шутера? А если добавить сюда еще и интересный сюжет, а также наличие RPG-шных статистик главного героя, то вы поймете, что к этой игре стоит присмотреться повнимательнее. К сожалению, нам не удалось выяснить у разработчиков, в чем именно будут заключаться эти самые «элементы RPG». С одной стороны, ребята утверждают, что «победа в бою будет целиком и полностью зависеть от умения игрока», а с другой — у героя все-таки предполагаются какие-то характеристики, которые можно будет развивать. Ну да ладно. Разработчики имеют право на свои тайны. Тем более, что до выхода игры осталось еще больше го-



Проект «Армагеддон», представленный компанией **Crow Interactive**, сначала не произвел на нас особого впечатления. Несмотря на удачное сочетание 2D- и 3D-графики и просто замечательные спецэффекты, складывалось впечатление, что перед нами очередной Diablo-клон. Но видимо, последний день выставки (а именно тогда мы наиболее плотно общались с разработчиками) был днем сюрпризов. Буквально через пять минут разговора с сотрудниками Crow Interactive Diablo-клон испарился, и его место заняло эпическое творение, предоставляющее огромное количество разнообразных возможностей для любителей RPG.

Сюжет игры крутится вокруг поисков зловещего артефакта — Книги Ждухич, обладающего силой изменять судьбы всего мира. В чьи руки попадет древняя святыня, тот и будет диктовать свою волю жителям двух великих материков, созданных фантазией сценаристов Crow Interactive. Вы сможете выбрать своего героя из восьми доступных классов, среди которых имеются как стандартные воины, маги и воины, так и довольно экзотические персонажи, о которых разработчики скромно умалчивали. Прохождение игры во многом зависит от того, кого именно вы выбрали своим аватаром. Маг сможет изучать различные школы магии, воин осваивать ту или иную школу боевых искусств. Ожидается около 1000 видов оружия, причем при каждом запуске игры специально созданный генератор будет создавать оружие с абсолютно новыми характеристиками. Таким образом, вероятность найти дважды один и тот же меч с бешеной скоростью стремится к нулю. Также разработчики обещают нам громадный мир, огромное количество противников и множество других «вкусностей». Что и говорить, ребята из Crow Interactive поставили перед собой очень сложную задачу. Посмотрим, хватит ли у них сил и терпения выполнить ее. Мы обещаем следить за разработкой этого проекта и при первом же удобном случае расскажем о нем подробнее. По крайней мере, сейчас создается впечатление, что игра того стоит.



Ответный ход

В отличие от Талера, мне нет нужды пролазить в кабинет Ранда через сломанный вентиляционный люк, заваленный пылью, красным пометом и прочими неаппетитными субстанциями. Не прорываюсь я и через стоящую за Шефом грудью (а иногда и другими частями тела) секретаршу. Зачем? Ни один мало-мальски опытный агент не будет жить и работать в помещении, из которого только один выход, — мало ли что? Вот с моего чердака, например, как минимум, семь выходов. Думаете, Ранд глупее? Нет. Так что, как только Шеф уходит на обед, я вхожу к нему через один из таких «запасников». Ключики от всех дверей наш Шеф по рассеянности забыл в моем кабинете еще месяц на-

зад здесь, а значит, пора уходить. Осталось одно небольшое дело. Открыв второй сверху ящик стола Шефа, я подкладываю туда очередной эротический диск. Пусть Ранд порадует... Впрочем, судя по приближающемуся хриплому сопению, этот диск ему не увидеть. Ну и ладно, доброе дело все равно останется добрым, кто бы от него не пострадал ☺.

Все. Доcтор сделал свое дело, Доcтор может уходить...

В зоне особого внимания

Из кабинета Кертиса третий час доносятся странные звуки: «Жжжж, убззз, ууу...». Озадаченные сотрудники Департамента и просто гости соборались возле его двери и, почесывая затылки, пытались разглядеть в замочную скважину, что же там происходит. Впрочем, разглядеть что-то было проблематично, ибо замок был амбарным. Это тоже настораживало — если Кертис в кабинете, то как он закрывался снаружи, а если его там нет, то кто там?

— Знаете, мне кажется, Кертис таки допилил до белых кроликов и летающих карлсонов, — наконец высказался один из агентов. — Может, врача вызовем?

— Ты что? Совсем? Он же сам Доcтор... Кого хочешь вскрыет и выleicht.

— Тогда давайте выломать дверь и посмотрим, — предложил кто-то, судя по всему, из новеньких. Агенты заулыбались.

— Давай. Лмай...

По-кабальски вытащив из кармана гипермгаблестер, новичок новскиду выстрелил в дверь. Что-то громко бахнуло, коридор заволокло дымом. Когда дым рассеялся, агенты с интересом обзорели представшую перед ними картину — абсолютно целая дверь, башмак на люстре, кроватное пятно на стене и куски прожаренного мяса по углам.

— Это уже сто первый, — констатировал подошедший Glukk. — Он бы еще Ранду дверь выбить попробовал.

Агенты радостно засмеялись затертой шутке. Над шутками Glukk а вообще всегда смеются. На всякий случай...

— Ну что тут за шум? — дверь открылась, и в коридоре появилась голова Кертиса (ага, именно так, тела при нем было). — На машинках покатаюсь не доедет!

Разработчик: Majesco
Издатель на территории Украины: «Одиссей»

Жанр: мультиплеерный шутер
Системные требования:
✓ **минимальные:** P2-400, 64 Мб ОЗУ, 3D-акселератор;
✓ **рекомендуемые:** P3-700, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

— Ал Машинки! — дошло до всех. — Так это они так жужжали и шипели у тебя в кабинете?

— Нет. Жужжал и шипел я.

— Зачем?

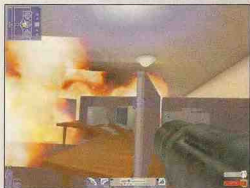
— Чтобы быстрее ездили и лучше давили. Дверь закрылась.

Потрясенные агенты еще несколько минут стояли на лестнице, обдумывая последнее открытие Доcтора...

Просроченная командировка

Это статья опоздала примерно на полгода. Именно тогда, на диком-диком Западе появилась игрушка под названием **Mobile Forces**. Почему она так долго шла к нам, я, признаться, не знаю. Но недавно компания «Одиссей» издала на территории Украины локализацию этой игрушки, и я взялся о ней написать.

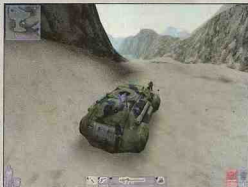
Итак, господа присяжные, кто мы имеем? А имеем мы чистой воды мультиплеерный шутер, сделанный на модифицированной версии движка от *Unreal Tournament*. Нет, не 2003, конечно, первого UT. Думаю, с графикой все понятно? Нет? Тогда поясню — графика средняя. Некоторые элементы смотрятся неплохо даже на сегодняшний день, а некоторые не очень. К примеру, явно видно, что на моделики игроков полигонов пожа-



зад. Збыл ненадолго, правда, на дубликаты сделать я успел. Так что проникнуть в кабинет Шефа несамочетным для меня не проблема, главное — соблюдать осторожность и не попасть ни в одну из многочисленных ловушек; некоторые из них установил лично Ранд, а некоторые я, в порядке тренировки.

Так вот, проникнув в кабинет, я вовсе не спешу к верхнему ящику стола с теми самыми дисками, к которым так неравнодушны Ранд и Талер, нет, моя цель — коробка рядом со столом. Коробка как коробка, бычки, обрывки проводов, бумаги (некоторые с грифом «совершенно секретно» — перед прочтением съест!), окровавленные части тел неудачливых санскателер высокого звания агента ДЗВР и... Не поверите, именно в этой коробке иногда можно найти пульты в один из неисследованных виртуальных миров. Пульты, правда, просроченные, но неужто мы не сможем помянуть на ней дату? Сможем.

Забрав то, что я искал, я направляюсь к выходу. Времени осталось немного, уже слышно, как в глубинах вентиляции нутужно кашляет и скребется Талер, скоро он бу-



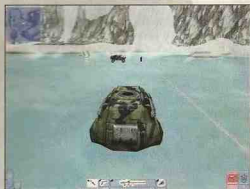
ли. А вот на машинки жалеть не стали. Уровни смотрятся в целом довольно симпатично, но... Но все-таки это игра прошлого года. На момент выхода ее графику смело можно было назвать хорошей, но теперь, после того, как мы насладились буйством красок в U-2 и UT-2003, она тянет на среднюю.

Впрочем, графика дело такое, вечно живом кемперстрейке она тоже не фонтан, ну и что? Все играют. Главное в мультиплеерных играх — это процесс. Он либо доставляет удовольствие, и тогда людям петь на красоту картинки, либо не доставляет, и тогда опять-таки петь, но уже на игру.

Вот об этом и пойдет речь. О процессе и удовольствии от него. Если вы подумали не о том, то дальше можете не чи-

тате, а идите и подглядывайте, в какую игру играет Толер ☹.

Итак, что мы имеем: стандартная мультиплеерная игра. Сингла нет как класса. Можно рубиться либо по сети с людьми, либо на одном компе с ботами. Стандартная схема.



С ботами рубиться можно в двух вариантах — Миссии или Перестрелки. С миссиями все просто, это симулятор сингла ☺ — сначала нам доступна только одна карта, набираем нужное количество баллов, открывается вторая и т.д. до последней. Всего их, кстати говоря, одиннадцать. На каждой карте нам доступен любой из восьми имеющихся режимов. Перестрелка еще легче — берем любую карту, выставляем нужное количество ботов и их уровень и выбираем интересный режим. Все. Можно играть.

Теперь о том, что отличает MF от других сетевых шутеров. Думаю, вы догадаетесь — да, именно машинки! Машинки, на которых можно ездить и давать frags. Причем, управление у машинок весьма простое, так что даже я получал удовольствие от игры. И, кстати, все машинки (их четыре вида) ведут себя на трассе абсолютно по-разному. Вот грузовик, он медлительный, но устойчивый, его мало заносит; а вот суперскоростной багги, так и норовит врезаться во что-то и перевернуться. Зато какая скорость! Ух! Единственное, что расстраивает, так это отсутствие физики повреждений — вы можете на полном ходу врезаться в стену и... ничего. Ни вы, ни машинка не пострадаете. И даже перевернувшись, ваша машина, подобно ваньке-станке, встанет на колеса. Жаль. Явно недоработка...

Зачем нужны машинки? Не проще ли топтать ножками? Не проще, карты в игре весьма небольшие, и очень часто до базы противника легче доехать, чем добежать, ведь в некоторых режимах скорость значит очень многое. К тому же, управляя машиной, вы можете развлекаться и доводить беззащитных противников, предпочитающих пешие прогулки. Это весело. Правда, сильно не увлекайтесь, ибо пешеходы вовсе не беспомощны — точный выстрел из базуки, пулемета или даже автомата вполне могут отправить вас на тот свет, а верного железного коня превратит в груду металлолома.

Кстати, еще одно: а машинки помещаются не один человек, а до двух до четырех. Причем, когда одна машину ведет, остальные могут заняться чем? Правильно! Стрельбой.

В общем, вот мой вывод — именно машинки заставляют играть в эту игру и не

позволяют ее ругать. Именно они. Да, это далеко не первая попытка ввести в шутер теорию, которой можно управлять, но на мой взгляд, одна из наиболее удачных. Ах, как жалобно мигают и библикают оставленные бойцами машинки! Мигают, просто умоляют: «Ну сядьте в меня, сядьте», и если никто не садится, то через некоторое время умирают с тоски и распадаются на запчасти. Душещипательное зрелище (не бойтесь, умирают они не навсегда, и через какое-то время, как и убитые сотниковцы, respawnятся на нашей базе).

Теперь поговорим о режимах игры — их, как я уже упоминал, восемь.

Ну, о таких режимах, как «Бой насмерть», «Командный бой» и «Захват флага», думаю, рассказывать особого смысла нет. Они полностью стандартны. Поговорим об остальных режимах. Итак.

«Капитаны» — ваша задача состоит не в том, чтобы уничтожить как можно больше врагов, нет. Идет охота именно за капитаном противника. Защищайте своего капитана, уничтожайте вражеского и получите очки.

«Доминирование» — в общих чертах похоже на режим из UT: на карте есть некая точка, ваша задача — захватить ее и удерживать некоторое время. Причем, что интересно, если противники вышибут вашу команду с точки, время не обнуляется. Просто счетчик остановится и включится снова, как только точка окажется под вашим контролем. Понятно, в этом режиме (как и во всех, где важна скорость) без машинок не обойтись.

«Детонация» — в определенном месте карты находится ключ детонации. Ваша задача — захватить его, принести на базу противника и уничтожить ее.

«Медвежатник» — название говорит само за себя. Врываемся на базу врага, вскрываем (расстреливаем) сейф, забираем золото и бежим с ним на свою базу.

И последний режим — «Трейлер». Похож на «Детонацию», только теперь наша задача — найти грузовик с бомбой, прикатить его в определенную точку на базе врага и не дать противникам выкатить его с базы до взрыва.

Теперь пара слов об оружии.

Его не слишком много, и нестандартностью оно не отличается — нож, пистолет, дробовик, автомат, снайперская винтовка, базука, тяжелый пулемет, гранаты и мины. Захотится всем этим добром вы можете при очередном респауне, только тут нужно учитывать одну тонкость — ваш инвентарь ограничен определенным количеством слотов, а чем мощнее (и больше) пушка, тем больше места она займет. Так что не надейтесь утащить с собой тяжелый пулемет, снайперку, базуку и десяток мин. Не выйдет. Лично я пользовался следующим набором — нож, пистолет, броник и базука. Большинство видов оружия (что и не удивительно) имеют альтернативный режим стрельбы. Кстати, не забывайте, что количество зарядов для оружия очень ограничено, а пополнить его

вы сможете либо вернувшись на свою базу, либо сняв с трупа врага, либо найдя специальный оружейный ящик, которые встречаются не так уж и часто.

О ботах. Понятно, если сетки у вас нет, играть придется с ботами. Выставляйте для них уровень Элита (максимальный), иначе играть будет просто неинтересно. Особым умом противники не отличаются, любят стоять на пути вашего автомобиля, изображая из себя терминатора, бегают по одиночным траекториям и не отличаются особой тактической сообразности. Не забывайте, что поскольку игра командная, своими сотниковцами вы можете руководить. Команд, правда, немного, но мне вполне хватает. Вот, в принципе, и все, что я хотел вам рассказать.

Итак, что мы получили на выходе?

Получили очередной мультиплеерный шутер. Игру, в которой любительные находки соседствуют с недоработками. Но игру интересную.

Если вам уже надоел «Квейк», «Кемперстройк», UT, то почему бы не попробовать, тем более что системные требования у игрушки не слишком высоки.

Не думаю, что она станет хитом (если до сих пор не стала), но лично я целую неделю получал удовольствие от машинок. И думаю, что, в отличие от большинства игр, после написания статьи я ее не аннотировал. Наверняка время от времени меня будет тянуть пострелять и поездить.

И снова в зоне особого внимания

«Жжжж, убзззз, уууу...» — доносилось с чердака Дос'тора Кертиса. Агенты Департамента уже привыкли и не обращали внимания на странные звуки. Только новички иногда останавливались под дверью и прислушивались.



— Что там происходит? — спросил один из таких у проходящего мимо Glukka.

— А, Дос в машинки гоняет. Хочешь с ним?

— Да, а можно?

— Конечно, заходи, — Glukka гостеприимно распахнул дверь.

Новичок сделал шаг, и дверь за ним захлопнулась. Glukka прислушался. Несколько минут тишины, а потом: «Жжжж, убзззз, уууу...» и приглушенные крики.

«Не, не машинки. В этот раз зубодробящая машина. Что ж, не повезло».

И Glukka с облегчением отправился к себе в кабинет.

TOM/DOC/KEPTIS kertis@torba.com

DISCIPLES

GUARDIANS OF THE LIGHT

Здесь

Здесь у нас сегодня вторник, первое июля. Недавно я из леса вернулся, где был сильный дождь. Вернулся и сразу за работу, ну чисто как Ленин. Еще бы, мало того, что в срочном порядке нужно спастись мир, так ведь КАКОЙ мир! Мир, который в свое время про-

же, как и память о героях, которые приближали победу. Память о нас.

Империю выстояла. Огромные армии орд нежити и демонов были разгромлены, а их остатки рассеялись по миру. Утер, сын верховного короля, предавший свой народ, уничтожен. Горные кланы, неоднократно менявшие в этой войне свои политические симпатии, отошли в свои горы и затаялись. Люди, впервые за долгое время, смогли вздохнуть полной грудью и не ощутили в воздухе запаха пепла и вони разложения.

Империю выстояла. Вацарился долгожданный мир. Такой долгожданный и такой короткий. Ведь линия великих королей прервалась — а значит, кто-то должен был занять пустующий трон. Не по праву наследования, а по праву меча. Таких претендентов нашлось трое. Первый — Эмри, барон Абриссела, герой войны, приложивший много усилий для победы Им-



перии, пользовавшаяся популярностью у народа и солдат благодаря своему рассудительному и спокойному характеру и, естественно, воинской доблести. Второй, точнее, вторая — графиня Амбриалле, шеф имперской разведки, специалист по шпионажу и диверсиям — немало мятежных графов не проснулось утром, так и не успев понять, что же их убило. Из-за специфики своей работы она, естественно, особенно популярностью не пользовалась, но немногие могли отважиться выступить против нее открыто — слишком свежа была еще память о загадочных прологах людей и стареющих городах. Третий претендент, граф Фламен, руководил большой группой религиозных фанатиков, считающих, что единственное спасение Империи — в огненном очищении. «Еретиком — костью», — так был его девиз, и любой несогласный с графом моментально оказывался бунтовщиком и еретиком. Кнут и страх — вот принципы правления Фламена. Естественно, любил его меньше всех остальных претендентов, но боялись, полагали, больше других.

Империю выстояла. Только для того, чтобы рухнуть в пучину новой войны, в которой отец воевал с сыном, а брат шел на брата. Опять горели города, опять гибли люди, опять в воздухе запахло пеплом и тлением.

Империю выстояла — только надолго ли? Это зависит от нас.

Там

Империю выстояла. Предательства, орды врагов, смерть короля и появление его наследника, оказавшегося вожаком демонов, — ничего не стоило воли людей. Людей, которые верили в то, что зло должно быть наказано, а добро всегда торжествует. Немногие дожили до победы — сколько городов было сожжено? Сколько людей убито или принесено в жертву на кровавых алтарях темных богов? Никто не знает точного числа погибших, но память о них не умрет никогда. Так

Разработчик: Strategy First

Жанр игры: TBS с элементами RPG

Системные требования: P2-300, 64 МБ ОЗУ, видео-карта 16 МБ, совместима с DirectX 8.1

либо уже забыл. Так сказать, немного советов и пояснений по стратегии и тактике ☺.

Итак, для начала выбираем тип нашего персонажа (сразу скажу, играть мы будем не им — этот персонаж сидит где-то, дает советы и оказывает влияние на специальные возможности). Итак, варианта у нас три — *Лорд-Воин*, *Лорд-Маг* и *Повелитель Гильдии* (догодайтесь, кто из претендентов на престол какой «специализации» соответствует).

В чем отличие между ними? Воин — его отряды умеют регенерировать на 15%, но магические знания ограничены лишь четвертым уровнем (а всего их пять). Сразу хочу предупредить: изучение, а также применение магии требуют так много ресурсов, что пятым уровнем я пользовался крайне редко. А вот регенерация — это, поверьте, весьма полезно. Маг, понятное дело, способен изучить все заклинания, причем за полцены (что очень важно) и — внимание! — колдовать дважды в день! Сразу хочу уточнить, что колдовство действует не в бою, а на *глобальной карте*. Т.е. совсем не так, как в «Героях», однако, всего один раз в день у всех, кроме магов. А толку в таком колдовстве, спросите вы. Очень много. Представьте, идет на вас очень проклятая армия — а вы ее, хлоп, Армагеддоном. Смотрим: ога, с жизнями у них уже



напряг! Нате вам второй Армагеддон! О! Чудненько, теперь атакуем. Или еще: гонится за вами мощный противник, а вы его, боц, и на день обезвживаюте — пусть гоняет. В общем, маги, весьма неплохи, если, конечно, у вас хватает ресурсов ☺. Гильдийцы — именно этот тип я выбрал, когда в первый раз играл во вторых «Дисциплинах». И больше не выбираю — это вариант для чистовых. Из полезного — строения в городе строятся за полцены. Из чистерского — ваши воры приобретают несколько дополнительных функций, которых у них нет при игре другими типами. Главный из них именуется *убийство*. Ваш вор, подойдя к отряду противника, имеет шанс (около 45%) случайным образом укокошить кого-то из отряда. Представьте, мой город штурмует весьма жесткая вражеская армия, причем играется не синиг, а мультиплеер — противник все делает толково и

Быют шаманы в барабаны

Данный раздел посвящен в основном тем, кто либо не играл во вторые «Дисциплины»,

уверен в победе. Мою столицу защищает довольно слабое войско, а он направил сюда свой самый ударный отряд. И тут из города выбегает вор — *p-ra-z!* — и в армии противника на одного юнита меньше (если вы не играли раньше в «Дисциплину», вас ждет еще одно пояснение — в одном отряде может быть не более шести юнитов, считая героя). Второй удар — вора повесили. Выбегает второй вор — и минус еще один вражеский юнит, потом третий (я специально не тратил деньги — именно на подобный случай). В общем, имеем пять трупов и одного врага. Бьем заклинанием, потом мое войско его добивает, собираю по ходу кучу артефактов. Ну разве это не чистерство? Что тут говорить о сингле, когда никто не ограничивает наш сейв-лоад...

Там

Народ эльфов просит нашей помощи. М-да! Ну скажите, мало Империи своей войны, так еще и эльфы помогают... Но барон Эмри всегда славился тем, что не бросал в беде слабых, тем более тех, кто впоследствии может стать потенциальными союзниками. Все бы хорошо, да Горные Клань снова подняли голову, чем-то люди им опять не угодили. Хотя, ясно чем — Фломел со своими фанатиками, ктоби их! И снова нагрянули демоны. Как, откуда? Ведь мы же их победили!



Что делать? Чью сторону примет выдержавшая нейтралитет графиня Амбриэль? Выдержит ли Империя новое испытание, выпавшее на ее долю? Играйте. Смотрите. И, главное, верьте и не опускайте руки.

Сильный дух зачастую важнее сильных рук.

Во всяком случае, когда надеяться больше не на что, стоит надеяться именно на это. Если Вера втоптана в грязь, а Любовь сожжена на костре, остается только Надежда.

Здесь

Сколько прошло времени с тех пор, как я сел за компьютер? Сутки? Меньше? Больше? Я не считал. Помню, что-то перекусил, несколько раз выпил кофе, выкурив пару пачек сигарет и... И все.

В этом аддоне нам предстоит пройти две мини-компании за Светлых. Одух, как вы уже поняли, за Империю, вторую — за Горные Клань. Сожжены у компаний, естественно, разные, но впрочем сами увидите.

А теперь о плохом. Первое — для игры в аддон вам нужны герои, импортированные из прошлой компании, причем как минимум, десятого уровня. Иначе игра просто откажется запускаться — так вот. Что делать? Вы уже стерли своих героев, или вообще не играли в оригинальную версию? Во втором случае никаких проблем — на Диске записан не только аддон, но и сами Disciples 2, просто загрузите и начинайте играть. Вы уже наигрались, героев не сохранили и проходите во второй (третий, четвертый) раз вам влом? Тогда единственный выход — чистерство. Исползуем чит для прокачки героя и выигрышания миссии. Чистерство — это, конечно, плохо, но что уж тут поделаешь?

Второе — в той версии игры, которая попала ко мне, ни импортировать ни экспортировать героя выше первого уровня невозможно. Глюк такой. Что делать? Читая проходим первую компанию, на последней миссии создаем героя первого уровня, выигрываем и переносим его в аддон. О чудо! Аддон запустился! С героем первого уровня!!! Не спешите радоваться — непрокачанным героем далеко вы не пройдете. Седят, как моя бойцовская такса ливерную колбасу. Ну, думаю, вы поняли систему — прокачиваем (читая) героя до 10-го уровня или чуть выше (я первую компанию закончил персом 13-го уровня) и играем.

Но честно играем, уже без читов, иначе это не по-миковских. Или еще один способ — ждем официальную локализацию от компании «Руссобит-М».

Самый главный минус игры — размер компаний. Крепко сидите на стуле! И за Империю, и за Горные Клань нам предстоит пройти аж... по три миссии. Слов нет!

Примеч, учтите, в аддоне практически нет изменений! Те же три типа Лордов, те же юниты. Музыку добиавили, у врагов стало больше жизни, сюжет, понятный, новый, но из-за длины компаний несколько скромный и... И все.

Неужели нас опять поимели самым жестким образом?

Просто ядерная смесь

Чем всегда славилась Disciples 2 Яркой смесью пошаговой стратегии и RPG. Для меня это бальзам на душу — два любимых жанра в одном флаконе.

Если вы не играли, немного расскажу о принципах. Итак, изначально имеется замок. Это наша столица, именно в ней и только в ней мы строим различные строения и определяем их. Первым делом наминаем героя — тут выбор побольше, чем у Лордов Лордов. Не три, а целых пять. Рыцарь Пераса — сильный воин, к тому же он летает. Много жизней. Минус — а бока стоят в первом ряду, так что ему приходится часто умирать. Рейнджер — имеет больше всего очков передвижения. Пользуется луком. Мне не очень понравился. Архимат — что тут сказать, выбор умных магов. С жизнями не очень, зато лупит не одного врага, а всех. Прокачанный маг способен в одиночку

вынести средней силы армию. Архангел — цель данного героя одно — захватывать источники ресурсов. Воевать им смысла нет. Поддаем к бесконному (или иному хозяину) ресурсу, ставим жезл и... Теперь он приносит доход нам. Дело в том, что ресурсы в игре распределены территориально — т.е. каждый замок «зорожает» прилегающую территорию характерным (национальным) ландшафтом, т.е. выступает эпицентром терраформинга, а Архангел



может терраформировать и вдали от замков. И последний герой — Вор. Главное его назначение — воровать в паквах нужные предметы, осуществлять разведку и устраивать диверсии в разных городах. Персонаж весьма ценный.

Итак, выбираем героя, набираем ему армию (ее численность зависит от Лидерства) и идем воевать. По ходу каждый боец получает свои очки опыта и в один прекрасный момент апретидет — если, конечно, в столице построено нужное строение.

Сразу хочу сказать, что остальные города — это обычные блокпосты, где можно оживиться, лечиться и наминать армию. Плюс, конечно, они тоже терраформируют территорию. Денег города не приносят.

Именно это — отличный сюжет, прекрасная анимация боев (в течение всего боя юниты стоят на месте, не двигаясь, — но как прорисованы удары!) и удачная интеграция с системой RPG сделали Disciples 2 игрой уникальной. Игрой, в которую хотелось играть долго и со вкусом. Во всяком случае, все компании я прошел по несколько раз, а потом засел за первую часть.

Не просто игра — действительно ядерная и очень взрывоопасная смесь.

Вывод

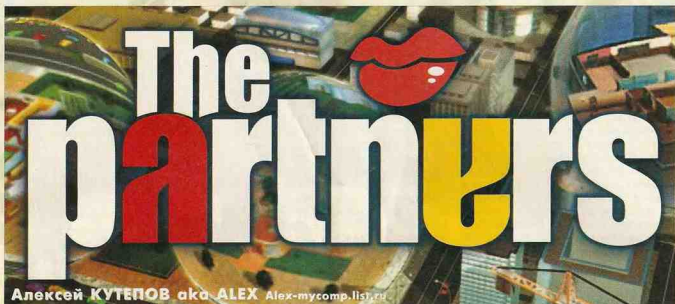
Даже и не знаю. Тут у меня наблюдается некоторая раздвоенность чувств, т.е. и принятие, и отторжение аддона, одновременно. Просто шизофрения.

Если вы спросите, стоит ли покупать диск, я не отвечу. Нет, если вы не играли во второй «Дисциплине», то однозначно стоит. А если играте... Не знаю.

А если спросите, стоит ли играть — ответ однозначен. Да. Обязательно.

Пусть мало, пусть практически без изменений, но это именно та игра, которая нам так понравилась. Точнее, ее маленький кушечек.

Ждем компанию за Темную Сторону Силы!



Алексей КУТЕПОВ aka ALEX Alex-mycomp.list.ru

Разработчик: Monte cristo**Жанр:** симулятор юридической фирмы
Системные требования:✓ **минимальные:** P1-333, 32 МБ ОЗУ,
8 МБ видео;✓ **оптимальные:** P2-400, 64 МБ ОЗУ,
8 МБ видео;✓ **рекомендуемые:** P3-633, 128 МБ ОЗУ,
16 МБ видео

Количество игр, наводняющих рынок, увеличивается с каждым годом. Одновре-

вее ковыряния в бумагах и законах? Но разработчики пошли дальше: нам предстоит не только заниматься судами и делами, но и

управляться с подчиненными, причем особый акцент в игре делается на психологию общения. Последняя, в чем вы, вероятно, имели неоднократную возможность убедиться, состоит обычно из разных житейских мелочей. Как вы думаете, если в один отдел рядом посадить двух людей, которые на дух не переносят друг друга (обычно это распавшиеся пары), много ли они вам заработают? Интриги, нездоровый дух в коллективе, проваленные дела, потеря клиентов, долги, банкротство... Не радует? Так вот, для успешного прохождения игры вам сперва нужно из всех потенциальных сотрудников, имеющих свой характер и амбиции, создать идеальную команду, где каждый необходим и в то же время все удачно дополняют друг друга. Это — единственный ключ к успеху. То есть, вам надо наладить механизм и убедить ваших безмозглых виртуальных подопечных, что только действуя сообща, мож-

Жил-был дядюшка Самми, и был он довольно богат. И вот, в один прекрасный



менно изменяется, но уже в противоположную сторону, их оригинальность. Действительно, раньше выход новой игры был событием, чуть не переворотом. Теперь так и ждешь прикритый громким анонсом очередной клон чего-то до боли знакомого. Как ни стараются игроделы пустить пыль в глаза, имитируя оригинальность, мешая коктейли из жанров, перекручивая с новыми спецэффектами съестные припасы, все напрасно — и специи, и ингредиенты, и гарнир, и начинка, все описано и инвентаризовано, все выдается строго по рецепту. Неужели нельзя создать что-то по-настоящему новое? Можно, и это нам доказали деловые оперы из компании Monte cristo.

Начну с жанра. Перед нами симулятор юридической фирмы. Казалось бы, звучит смертная, — что может быть тоскли-



но достичь положительного результата. А сделать это будет ой как непросто.

день, узнав, что его племянница, закончив юридический факультет, собирается основать свою юридическую фирму, он решил помочь ей в этом. Арендовал он ей помещение, денег выдал на раскрутку, а чтобы быть уверенным, что помещение служит по назначению, что племянница не пускает по ветру дядюшкины сбережения на вечеринки с друзьями в новых стенах, старый извращенец втихую присобачил к боковой стене web-камеру. Увиденным в web-камеру дядюшка остался доволен, потому написал завещание, согласно которому, если его девочка Евочка будет хорошо себя вести до Рождества, оно получит в подарок фабрику, производящую шоколадных кроликов. Вот так, под неусыпным взглядом камеры, мы и начинаем нашу карьеру. Это первый сюжет.

Вторая кампания называется *Гордон и Гордон*, тут дело совсем запутано. Судите сами — Изабелла, директорская жена, только что застала своего благоверного в объятиях практикантки! Естественно, она ее тут же увольняет и уходит с серьезными мыслями о своем Алоне, фирме и об их брачном рабстве. Алон тоже не дурак, он обдумал свое поведение и решил: буду пай-мальчиком и

не буду больше нарушать условие брачного договора, ведь это приведет к разводу, а соответственно, к краху фирмы. И ничего не предвещало угрозы, пока не взяли

с нее, правда, после этого первые две вам покажутся неинтересными, к тому же и опыта может не хватить. Поэтому лучше все-таки начать сначала.

Загрузишься, утыкаемся фейсом в интерфейс. В левой части монитора находится ряд кнопок. С первыми двумя — Опции и Задание — все вроде как понятно. Следующая — Просмотр адвокатов — куда интереснее. У каждого адвоката свои показатели и характеристики: дружба, любовь, отдых, успех, преобладание, спорт, секс, красота и культура. Глянув на эти характеристики, вы сможете узнать, чего не хватает адвокату для полного счастья (догадаться, впрочем, не сложно ☺). Кроме того, тут есть некие графи-

тут есть где душе архитектора разгуляться: столы, стулья, лавочки, диваны, шкафы, ксероксы, телевизоры, мячи, тренажеры (от Idea studios), гитары, швабры, микрофоны, дипломы (!) и еще много всякой ерунды. Наконец, третье подменю — Комнаты. Оно мне очень не понравилось — мало то-



еще одну практикантку, которая гораздо соблазнила шефа. А если это произойдет, и их застает как всегда на час раньше вернувшаяся жена Алана, то — Game over. То есть, на протяжении почти всей компании вам придется оттаивать Алано от практикантки (можно и не оттаивать, главное — следить, кто входит и выходит из помещений).

Наконец, последняя кампашка — Адьо и Гуднайт. Старый Гуднайт должен уйти в отставку (на пенсию) к концу года, назначив своего сына Бобби преемником. Бобби, который очень серьезно относится к возложенной на его плечи ответственности, хочет поддержать репутацию фирмы, ведь от него зависит ее будущее. Амбициозный старик, стараясь увековечить память о себе в сердцах неблагодарных сотрудников, начинает их откровенно третировать. Бобби и его девушка Венди, которые скрывают свои отношения от отца, должны быть более чем осторожны, ина-



ки, которые отображают общее настроение выбранного перса; есть еще показатель отношений, который позволяет узнать, кто как к кому относится (особенно интересно сюда заглядывать, когда образуется любовный треугольник ☺). Только не всегда этому стоит верить — я видел NPC, у которых 100% вражда, а они... целовались. А еще была любовная парочка, выяснявшая отношения с применением грубой физической силы. Недаром говорят: от любви до ненависти один шаг.

Следующая опция — Просмотр файлов — помогает быстро узнать, кто работает и над чем, и работает ли; при необходимости же назначить трудяге помощника или найти дармоеда-бездельника и быстро припахать его к работе. Наконец, самый лакомый кусочек — Покупки (родиться, любители «Симсов»). Кликнув по этой опции, обнаруживаем, что в правом углу экрана возникает еще одно меню, которое, в свою очередь, делится на три раздела. В первом разделе можно приобрести: бутылку, компьютер, Playboy (м-да, необычное сочетание, что сказать ☺) — коротко говоря, всякую мелочь. А вот во втором разделе можно уже приобрести и мебель. Вот



че старый хрыч может жестоко наказать влюбленных. А хуже всего то, что Гуднайт может использовать их любовь в корыстных целях и в итоге сделать так, чтобы его сын не унаследовал фирму, а тогда отношениям Бобби с Венди и вовсе наступит конец. Ну что тут можно сказать, это самая интригующая, захватывающая и колоритная кампашка — интриги, подковерная война, стычки с мордобоем и прочие радости жизни. Так что любителям острых ощущений следует начинать игру именно

го, что нельзя выбрать дизайн комнаты, приходится довольствоваться готовеньким, так еще и вид у них не очень, а стоят о-го-го. Причем, постройка комнат стоит совершенно одиноково, будь то туалет на два квадратных метра или зала на 20 ☹.

Камера обращает на себя внимание уже с первых секунд игры. Вообще, она решена здесь довольно неплохо, по умолчанию отображает наиболее удачный ракурс. Во время игры на экране мы не увидим зомбоподобных NPC, тупо сплывающихся по офису — все их действия логичны и продуманы до мельчайшей степени, в любой момент они могут подняться со своего рабочего места и пойти посмотреть телевизор, полюбоваться видом в окне, позаниматься на тренажере, поиграть с мячом, выпить, в конце-то концов! Короче, ведут себя как люди, живут собственной жизнью. Наблюдать за ними, конечно, занимательно, но управлять еще интереснее. Выделяем одного адвоката, подходим к другому и кликаем на него курсором мыши — перед нами появляется список возможных действий. Если девушку ненавидит парня, она ни за что не даст себя поцеловать, а если он будет настырен, даже оплеуху сиполочет (какой звук раздается при этом!). В свою очередь, парнишка может после этого разозлиться и дать сдачи или начать душить бедолагу. А если это заметит ее парень, тут такое начнется...

Как человека, любящего экспериментировать, меня всегда интересовали целующиеся парни. Оказалось, девелоперы учили интересы таких как я. Мало того, можно облизать ноги шефу — выглядит очень эротично!

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

по самым
НИЗКИМ
ценам

LG, Samsung, Mitsubishi

236 88 00
www.ktc.com.ua

ETERNAL WAR

- SHADOWS OF LIGHT -

Стар (Ghost) ЛАВРЕНЮК ghost@p5com.com

Разработана: в 1999 году by Two Guys

Издана: в 2002 году теми же Two Guys

Software

Жанр: action

Стиль: что-то вроде horror

Системные требования: Pentium 300 МГц, 4X CD-ROM, 128 МБ ОЗУ, 8 МБ Видео, 200 МБ HDD

Похожие игры: Heretic II, Xenon II

Software (www.twoguysoftware.ca)

В то время, когда новые агенты появились в двери кабинета Рэнда, а BondD, словно Халк Хоган, закрывая своим накачанным грудомом всю дверь, кричал: «No Pasaran!... В то время, как Кертикс посылал свою седую голову пеплом... Агент Ghost предположительно сидел в кресле Т.К., жевал чипсы, попивал пиво, докуривал пачку «Кэмела Лайтс», заронив позимствованную у Люка, и слушал новый альбомчик Inferno. Он еще не знал, что как раз там ему придется еще и побойаться...

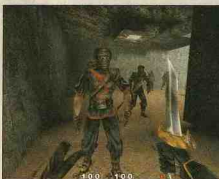
— Не понял?! —

— Ой, здравствуй, тетя Таня, я тут... Э-э-э...

(Кертикс, блин, приколист, сказал, что мэр не будет на работе аж до среды)

— Какая я тебе тетя??? Нашелся, племянничек. Так, а ну-ка встань, солдатик.

— Ах да. Садитесь. Не смею вас задерживать...



— Зато я смею. Так-с, что там у нас из незавершенных дел?

Взгляд Т.К. прошлепал по кипе бумаг.

— Вот тут есть, кажется, кое-что как раз для тебя.

— Слушаю вас.

— Ты ведь можешь внедриться в различные информационные локации телепатическим путем?

(Ого. Интересно, а что это такое? Хотя лучше согласиться, а то потом проблем не напасешься.)

— Допустим.

— Значит, такое дело: надо спасти одного паренька, внедрившись в его разум. А то у него скоро совсем, так сказать, крыша поедет.

(Во, вляпался. А ведь только пиво попил. А если бы...)

Додумать Ghost не успел, так как оказался перед входом в мэрию благодаря телекинетическим способностям Т.К.

Новое — это хорошо забытое старое

На сегодняшний день игровая индустрия мира переживает кризис в плане новых идей. Судите сами: действительно оригинальные проекты появляются все реже и реже. Сюжет большинства продуктов сводится к теме второй мировой войны, борьбы с терроризмом, фантазии и... все ☹. Конечно, можно на все это наплевать и обратиться, скажем, к «Симсам», «Тикунам» и прочим милым сердцу большинству американцев темам. Нет, я ничего не имею против Америки и не собираюсь поддерживать позиции Задорнова типа: «Вот кто самый тупой народ, так это американцы...», но порой хочется быть волком и кричать: «Где же ты, Doom???», хочется вернуть прошлое... Понятное дело — это невозможно и, может быть, и к лучшему. И все же приятно узнать, что ты не одинок в этом мире, что еще остались на Земле люди, замученные ностальгией, не желающие сидеть сложа руки. Они творят новое, хорошо усвоив все старое. Итак, представляю вам на суд эшкен на движке первого «Квейка» —

Eternal War: Shadows of Light.

Ад в голове

Не спи, уставший ангел,
Я не смогу ждать тебя вечно...

Inferno. «Ангел»

Да-да, я не ошибся, игра сделана на движке первой «Квайки». Хотя он и изменен, но по всем признакам видно, что перед нами именно он. Впрочем, графические особенности оставим на потом, а сейчас переходим к сюжетной завязке. Гейма начинается не со вступительного видеоролика, а с букв, вернее, текста а-ля Doom. Согласитесь, в наш век скриптовых роликов это действительно неожиданно.

Итак, действие разворачивается в мозгу Джона Коронадо. Жизнь этого парня превратилась в полный кошмар, из которого никаким способом невозможно выбраться. Он уже стал потихоньку подумывать о самоубийстве... Но тут ему на помощь приходит ангел по имени Мойк, которому по причине, известным только Богу, безразлична судьба Джона. Весь диалог потенциального самоубийцы и ангела происходит в сознании Коронадо. «Разговор» заканчивается согласием Джона на то, что-

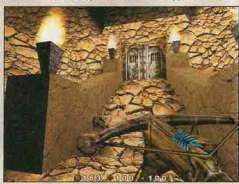
бы Мойк внедрился в его разум и очистил его от нечисти, которая там поселилась. С этого момента и начинается игровой процесс. Вперед...

Мясоперерабатывающий комбинат имени 5-летия Хексеня

Знаешь ты одну лишь дорогу,

С крыши высокой —
на небеса...

«Вот это рубиловка», — подумал я, когда меня «вырубил» на первом же уровне. Нет, ну конечно, играя на Easy, можно пройти всю игру со стопроцентным health'ом и даже не поадраться. Но сей уровень слож-



ности уже давно не в моде, а вот Normal даст прикурить любому современному Hard'у. Да, монстры тупые, но их столько, что они прыг аж порой не помещаются в одной комнате, да и бегают они, признаюсь, не медленно. Даже зомби можно сравнить с реактивными ракетами — даже взрываются при приближении ☹.

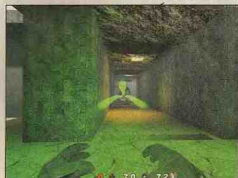
Благо, для уничтожения нечисти у нас есть аж восемь видов оружия. «Сколько, сколько???» — спросите вы. Как ни странно, для такой игры этого вполне достаточно. Почему? А потому что у каждого оружия существует альтернативный режим, который превращает его в нечто абсолютно другое. Таким образом, мы получаем «два в одном». О-кей, займемся простейшей математикой. Дважды восемь будет шестнадцать. Уже немало ☹? Ладно-ладно, не все виды вооружения способны так приятно удивлять, но за большинство я ручаюсь.

Итак, под номером один у нас идет...

✓ **Нож (Dagger).** Свиное оружие, но применять его стоит только в случае крайней необходимости, — когда рядом нет монстров ☹. Альтернативный режим еще страшнее — **левый кулак**, им разве что по стенке бить.

✓ **Арбалет (Crossbow).** В принципе, на начальных этапах действует очень даже

неплохо, но потом постепенно по эффективности становится равным ножу. Хотя, порой, без него невозможно пройти ту или иную локацию. Как это? Помните, в Duke



3D была такая фишка: для того чтобы открыть некую дверь, надо было стрелкнуть по недостижимой кнопке. Здесь такие штуки тоже иногда встречаются, и арбалет — единственное оружие, с помощью которого это можно эффективно сделать с первого раза, особенно когда тебе на пятки наступают орда монстров. Альтернативный режим — **тройная стрела**. Логично, что тут нас ожидает кое-что помощнее.

Далее следует рассказать о различном магическом вооружении, вернее, слеплах.

✓ **Тройной луч (Trinity Blast)**. Из руки вырываются с виду три безбидных луча. Только увидев их, ваши противники падают, наверное, от удивления ☹, и больше вставать не желают. По сути, оружие неплохое, особенно в альтернативном режиме. Что же это за режим и с чем его едят? Допустим, играющий находится в коридоре, неподалеку от комнаты или зала. Он знает, что в этом помещении кемперит пара-тройка файерболлеров. Что делать? Просто-напросто надо выбрать позицию не напротив входа в комнату, а где-то сбоку, но неподалеку. Ставим альтернативный режим (правая клавиша мыши по умолчанию) и пуляем в стену напротив входа. Луч от ricoшетится и... финиш! Я комедия.

✓ **Ледяной луч (Frozen Shards)**. Опять-таки из руки вырываются... Нет, не совсем лучи, а скорее осколки льда, причем очень большие. В принципе, Frozen Shards мало чем отличается от тройного луча, хотя скорость у него будет повыше, да и действует он пожестче. Естественно, альтернативный режим у него иной. С его помощью можно спелить огромный файербол, который в прямом и переносном смысле поджигает противника.

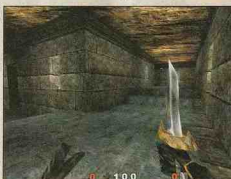
✓ **Молния (Lightning)**. Молния как молния. Хотя она и штырит не по-детски, мне не очень-то и понравилась. Какая-то она больно резкая и странно смотрится на фоне остального арсенала. Провода, я за всех расписываться не собираюсь, — может, кому-то и понравится. Альтернативный режим прост до предела — увеличение мощности за счет уменьшения маны. Пользоваться можно, если больше ничего не осталось ни в руках, ни в мозгах.

✓ **Взрывающийся шар (Smite)**. Готический аналог ракет-паучера ☹. Навер-

ное, то, что я скажу дальше, новостью не будет. Предназначен для очень дальнего боя, разносит все в пух и прах, весьма эффективен везде и всегда, ура! Нет, не надо ругаться и бросать в меня гранаты — я не говорю, что это отстойный weарон, но он слишком уж прозаичный. Альтернативный режим бросает повеселей: здакий аналог (опять!) напалма, как говорится, бьет шуму и пыли...

✓ **Душевные диски (Soul Discs)**. Не знаю, что этим названием хотели сказать разработчики, но пользоваться ими (дисками) очень удобно при массовом уничтожении. Хотите верить, хотите нет, а лучше всего ими сбивать кемперажис арбалетчиков. Даже наблюдать за дисками приятно — летят так себе потихоньку, примерно 30 м в секунду, и дымок так следом рассеивается... Романтика, однако. В альтернативном режиме эта штука творит страшное: куча дисков разлетается в хаотическом порядке в разные стороны и ricoшетит об стены до тех пор, пока не уничтожит все живое. Представьте, что играющий оказался в центре помещения.

✓ **Меч Духа (Spiri Sword)**. Лучшие бы был меч джеда, хе-хе, шуцу. На самом деле, это самое сильное оружие в игре. В обыч-



ном режиме им можно, да и нужно, кроить всех налево и направо. Помните, один удар — один труп. Альтернативный режим и вовсе убийственный: из клинка вырывается нечто, похожее на плазму и... о! как BMG из «Дюма». И все же не думайте, что когда вы его подберете, то начнется шара. Сей меч всем хорош, только очень уж медленный, особенно в альтернативе.

Нопоследок расскажу о путях восстановления health'a. Их два: либо собирать бутылочки, которые восстанавливают по 20% каждая, либо... помолиться. Как это сделать? Нет ничего проще: нажимаем нужную клавишу (и* по умолчанию), и тут же перед глазами начинают мелькать какие-то странные снежинки, и примерно каждые 5 секунд восстанавливается по 10% здоровья.

За что ругать, за что хвалить...

A-a-all! Графика просто ужасная! Впрочем, посмотрите на системные требования — уж шейдерной технологией здесь и не пахнет. Нет, конечно, в 1999 году такая графика произвела бы фурор, но кто-то из ребят стормозил. Сам по себе графон напомина-

ет Thief'овский — даже имеется поддержка цветного освещения, но все остальное... Неудивительно, что на моей относительно не-сильной тачке игра шла на скорости примерно 45 fps. Впрочем, глаза не режет — можно играть.

Озвучка. Музыка звучит только в главном меню. Она неплохая, но мелодий всего две. Звуки в игре по качеству очень на-



поминают «еретиковские», так что поддержка сабвуферной прокачки саундкарты здесь никому особо не грозит ☹.

Интерфейс. А такой же, как и везде ☹. О мультитипейере я вообще говорить не стану: кооператива и дземаца на сегодняшний день явно маловато, и называть ЭТО киллером Counter Strike просто бозано — вдруг язык отсохнет.

Как видите, хвалить особо нечего. Графика — отстой, звук — еще хуже, но геймплей... ураган! Поэтому, думаю, что недельку-другую за этой игрушкой можно провести. А потом... Может, нет-нет, да и получим какой-нибудь оддончик, в котором учтутся если не все, то хотя бы некоторые недостатки оригинала.



Агент Ghost преспокойно сидел в расэле Т.К., жевал чипсы, попилав пиво и крэдмывал о том страшном сне, который ему приснился на днях. А сон этот был о том, как новые агенты помолвились в двери кабинета Ранда... «Вот так-то, — подумал агент, — все новое — это хорошо забытое старое, и время — это сплошное кольцо, которое просто постоянно обновляется... А пока вы слуша-



ете всю эту лапшу, я дописываю свой отчет. Я, конечно, не Кертис и не умею разводить балладу про ДЗВР на две-три странички, но я буду учиться, потому что я примерный курсант. А абитуриентам я все же посоветую пореже выбивать двери в кабинет Ранда — они ведь козыньные» ☹.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE

Arquibancadas arquibancadas@mail.ru

Разработчик/издатель: Konami

Жанр: Tactical Espionage Action

Системные требования: P3 или Athlon 900 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, 11 Гб на винте (!)

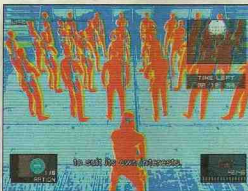
В далеком 1998, когда все пользователи PC наслаждались такими хитами как Half-Life, StarCraft, Unreal и другими не менее нашедшими играми, на рынке приставок появился проект от известной на весь мир



Konami с неброским названием **Metal Gear Solid**. очередной блокбастер от Sony завоевал сердца миллионов геймеров захватывающим, почти по-детективному закрученным сюжетом, тактическими задачами, требующими не столько стрельбы и прыжков, сколько скрытности и аккуратности. В игру были вставлены десятки видеороликов и более двенадцати часов высококачественной живой речи, что придавало игре особый колорит и способствовало полному погружению в атмосферу. Воодушевленная огромным успехом своего детища на консольных фронтах, Konami решает портировать игру на PC, но только два года спустя, а именно в 2000-м, игра доходит и до нас. PC-версия отличается от PlayStation'овской лучшей графикой, обучающими миссиями и, наконец, возможностью записываться на диск в любой момент.

Для тех, кто на бронепоезде и потому не в курсе событий, — небольшой экскурс в историю инцидента на острове Shadow Moses («Тень Моисея», по-нашему). Итак, место действия — Аляска, небольшой остров где-то в Беринговом море; время действия — не слишком отдаленное будущее, точнее не могу сказать. Группа хорошо вооруженных террористов под командованием бывших бойцов спецгруппы Fox-Hound захватывает военную базу, на которой хранится весьма солидный

арсенал ядерного оружия, и требуют все-таки и побольше, включая пару миллиардов вечнозеленых (на мелкие расходы) и останки самого известного террориста всех времен и народов — «Большого Босса» или Big Boss'a, для клонирования. Но правительство США не может допустить того, чтобы на свет появились тысячи Big Boss'ов и начали творить всякие безобразия (а может, просто деньги не захотели платить). Потому вместо выкупа на базу посылают спецгента, тоже из Fox-Hound'a, под кодовым именем Solid Snake (Плотный Змей, или что-то вроде того). После длительного сбора информации Снейк узнает, что на базе тайно велись разработки нового сверхмощного оружия — Metal Gear Rex. Это мегадервайс является гигантским роботом, быстро передвигающимся, бронированным дональзая и под завязку набитым разным оружием. Он способен пустить ядерную ракету с любого места на Земле. Дальше была прекрасная девушка по имениeryl Silverbu (племянница полковника Roy Campbell'a, начальника этой операции и командира Snake'a), гнусная измена близких людей, загадочный союзник, не менее загадочные противники и, наконец, уничтожение главного злодея, которым оказался брат Снейка по прибрежью — Liquid Snake



(Жидкий Змей) — полная противоположность главному герою.

Snake is back!

Когда Хидео Кодзима («отец» MGS) в марте 1999 присутствовал на европейском релизе Metal Gear Solid для PSone, корреспондент одного игрового журнала спросил

его, над чем он собирается работать дальше. Кодзима ответил: «Я создам то, что желают потребители, для консоли, которую они



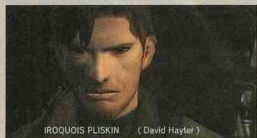
желают». Ответ на этот вопрос скоро стал ясен — **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** уже для новой PlayStation 2 был продемонстрирован на E3 в Лос-Анджелесе. Вторая часть пользовалась такой же популярностью, как и ее предшественница, и разошлась по миру миллионным тиражом. А спустя некоторое время из офиса Konami приходит сенсационное заявление — MGS2, который изначально делали эксклюзивно для PlayStation 2, скоро появится на PC. **MGS2: Substance** (именно так обозвали PC-шную версию) должен был стать усовершенствованным вариантом Sons of Liberty. Из-за большого объема игру планировали выпустить только на DVD, чем сильно огорчили отечественных геймеров. Но «наши» умельцы как-то умудрились втиснуть игру на четыре CD, и теперь ее установок сопряжена с множеством маленьких, но неприятных неожиданностей. Самые большие проблемы могут возникнуть у владельцев маленьких винчестеров. Для установки игра требует аж 11 гб свободного места!!! Но после долгих мучений мне все-таки удалось записать игру на 10-гигабайтный винт (это при том, что там стояло Винда, «Офис» и куча других программ). Если кому надо — пишите, я могу рассказать, как это сделать.

Итак, все персонажи, выжившие во время инцидента на острове Shadow Moses, постарели или повзрослели лет на двадцать. Несмотря на все старания Снейка, технология Metal Gear Rex, благодаря действиям Револьвер Оцелота (старый знакомый Змея — единственный террорист, выживший в первой части), попадает на черный рынок. В результате некоего секретного проекта, о существовании которого знали единицы, стал чем-то вполне заурядным, вроде танка,

и теперь стоит на вооружении у большинства стран мира. Сам же Snake уже теперь не правительственный агент, а voluntary наемник, член организации со странным названием *Филантропия (Philanthropy)*, борющейся с распространением технологии Metal Gear. Игра условно поделена на две час-

корабле. Чтобы избежать экологической катастрофы, на том месте строят гигантский очистной комплекс *Big Shell* (в дословном переводе — «Большая Ракушка»). Именно его захватывают все те же русские солдаты с танкера, угрожая взорвать комплекс и сделать из Нью-Йорка сточную канаву. Но теперь разбираться придется не опытно-му Снейку, а еще зеленому новичку по имени Джек. Спецгенту во время задания стыдно называться таким простым именем, поэтому ему дают крутую кличку — *Райдэн (Raiden)*. Помогу ему в этой непростой миссии старый знакомый Полковник Рой Кембелл на пару с очаровательным аналитиком, к тому же подругой Джек — *Розой (Rose)*. На первый взгляд, миссия кажется не слишком сложной: проникнуть на станцию, перебить всех террористов, обезвредить бомбы. Но это только поначалу. Видно, сценаристы из Konami дали волю своей фантазии, отбучив такой непредсказуемый и захватывающий сюжет, каких я просто раньше не видел. На станции, оказывается, был президент со своим ядерным чемоданчиком, и по каким-то причинам активировал его для террористов. В этом деле также замешана организация *Deed Cell* во главе с грозной

кашель, громкие шаги и даже не туда отброшенная тень. Надо быть чрезвычайно осторожным, стрелять только с глушителем и не забывать прятать за собой трупы, иначе долго не протянете. Ваши противники пауналиги, стали обращать внимание на разные мелочи, а обнаружив главного героя, не лезут под пули, а делают предуп-



IROQUOIS PLISKIN (David Hayler)

ти. Первая начинается с бесшумного десанта Снейка с моста Джорджа Вашингтона в Нью-Йорке на плывущего вниз по реке Гудзон танкера. Из анонимного источника ему стало известно, что именно на этом танкере перевозят прототип новой модели *Metal Gear Rex*, разработанной американскими морскими пехотинцами. Rex в одиночку может сражаться с армией старых MG-Рex'ов. Вооруженный пистолетом с транквилизатором и цифровой фотокамерой, Snake должен пробраться во внутренний отсек танкера и сделать пару снимков нового *Metal Gear*'а. Но как выяснилось, не один Снейк охотится за Rex'ом. Сразу за ним на танкер с вертолетов высаживаются русские (куда же без них!) под командованием *Сергея Гурлуковича* и его дочери *Ольги* — женщины-спецазавца в тельняшке с небритыми подмышками. Появление непрошенных гостей очень усложняет поставленную перед ним задачу. И когда Снейк, наконец, делает все необходимые фотографии, по одному из терминалов послышит их Отто-кану (персонаж из первой части, один из конструкторов *Metal Gear*), неожиданно появляется сам Ревальвер Оцелот, захватывает *Metal Gear* и толпит танкер вместе со Снейком.

На этом заканчивается сравнительно короткая миссия «Танкер», после которой ос-

тается больше вопросов, чем ответов. Неужели Снейк действительно погиб? Что будет дальше? Но не надо слишком спешить, надо играть дальше, и постепенно все тайны откроются. Спустя два года история получает продолжение. При зтоплении танкера в моря попадают тонны той хренотени (отходы или какие-то химикаты), которая была на



Фортуной (*Fortune*) — красивой темнокожей девушкой с огромным рейганом. Ее так назвали, потому что ей везет во время боя — пули просто облетают ее. Фортуна помогает ловкий и бессмертный *Вампир (Vamp)*, умеющий летать, а также бегать по стенам и воде, и сумасшедший подрыльник *Толстяк (Fatman)*. Также вы узнаете о сверхсекретной группе «Патриоты». И вообще, весь комплекс — это просто прикрытие, ширма, за которой спрятан таинственный девайс *Arsenal Gear*. Докопаться до правды вам поможет сам... Что-то я сильно разговорился! Лучше вы сами все узнаете, так будет намного интереснее играть.

A space you are able to touch...

Со времен первой части игровой процесс претерпел некоторые незначительные изменения, но в основном все осталось как раньше. Игроку по-прежнему положено быть тихой водой и ниже травы, не попадаясь на глаза охране и в объективы камер наблюдения. Но теперь это сделать намного сложнее. Вас может выдать что угодно: мокрые следы на полу, простудный

редительный выстрел вам в голову, отбегать на некоторое расстояние и вызывать группу зачистки. С этими парнями лучше не связываться, все равно всех не перебьете.

Но и Снейк с Райденом времени зря не теряли и тоже научились многим полезным вещам: висеть на карнизях, кувыркаться, выглядывать, а при надобности и стрелять из-за угла, забираться на небольшие предметы, делать эффективное сальто, брать кого-то в заложники, прятаться в шкафу или прятать туда трупы и многое другое. Разработчики также оставили мой любимый прикол — возможность прятаться под небольшой картонной коробкой. Все стреляющее оружие теперь снабжено либо оптическим, либо лазерным прицелом: включая вид от первого лица, можно одним точным выстрелом в голову нейтрализовать врага и не тратить уйма патронов, как раньше. Стоит также отметить появление всевозможных комбо. Особенно хорошо наш герой орудует мечом aka катаной. На это отдают аж пять хлопков.

К слову, управление просто ужасно. Знали бы вы, сколько раз у меня появля-



лось желание разбить клавиатуру и обмолотить всех сотрудников Konami за такое! Видно, они ни разу не играли на компьютере, а потому ничего не знают о приборе под названием «мышь» и о том, для чего он нужен. Поддержка мыши в игре реализована настолько отратительно, что о ней лучше забыть сразу и не портить себе нервы. Все клавиши можно настроить по своему усмотрению, но чтобы разобраться

ся в них, надо убить кучу времени. Ну откуда мне знать, какое действие закреплено на «Соньке», например, за правым шрифтом? Поэтому приходится пользоваться методом тыка. Ну, может, я сильно сгущаю

ношения к фильму) — те, кто играл в первую часть, знают, что это за штука. В общем-то, тот же Стингер, только управлять ракетой надо вручную; пару раз этот девайс необходим для продвижения по сюжету. Снейка

Райдена также не забыли снабдить солидным арсеналом всевозможных взрывчатых веществ. Судите сами: пару десятков противопехотных мин типа «Клеймор», связки осколочных и электронных гранат и немного пластиковой взрывчатки. Особенно полезным добром из всего этого я считаю именно электронные гранаты — ими можно вырубить видеокмеры и другие приборы. И на закуску самое главное — тяжелую, безумно дорогую, но убийственно точная снайперская винтовка PSG-1. Снабженная оптическим прицелом с хорошим увеличением, можно использовать с глушителем, при точном выстреле выносит с одной пули любого врага, за исключением боссов. Кроме оружия, наш герой таскает с собой много других не менее

мни, каждая отличается формой, цветом наклеек. Вы можете разбить любую из них, а потом созерцать, как медленно, капля за каплей, ее содержимое будет стекать вниз, как стекло разлетится во все стороны, со звоном ударится об пол и разобьется на



краски, может, не все так плохо, и все проблемы решит покупка дождика. Вообще, и на клавиатуре играть вполне терпимо, через пару часов освоиваешься.

Оружие — это тема отдельного разговора. Я уже упоминал о возможности стрелять с видом от первого лица, но в этом случае для точного выстрела надо, держа рубль, долго прицеливаться. Потому есть возможность стрелять не целясь, полагаясь на автоприцеливание. Тогда первые два-три выстрела идут куда попало, а потом, если повезет, вы поразите цель. Оружия в игре много, и оно просто отлично подобрано. Здесь есть все: начиная от гранат и пистолетов, заканчивая стингером и гранатометом. Теперь обо всем и подробно.

Во-первых, **пистолеты M9** — классная штука, заряженный снайперскими капсулами, сразу имеет глушитель, в начале игры пользовался только им. **SOCOM** — это уже полноценный пистолет с настоящими пулями, может быть с глушителем и без. В первом варианте абсолютно бесполезен, не стоит идти к нему глушитель, об M9 можно забыть. Дальше идут **автоматы AKSU и M4**. Лично я ими почти не пользовался, из-за отсутствия прицельного огня. Единственное отличие, которое я заметил между ними — это глушитель у «калаша» (если най-



полезных предметов: десяток сухих пайков, бронжилет, два детектора мин, пульверизатор со спецжидкостью (для обезвреживания взрывчатки), прибор ночного и инфракрасного видения, бинокль, фотоаппарат, направленный микрофон и прочее.

Графика в игре просто отличная, несмотря на некоторые незначительные недостатки. К ним можно отнести однообразный интерьер помещений, не слишком реалистично сделанную воду, огонь и взрывы, размытые текстуры стен и других объектов. Зато над чем действительно потрудились разработчики, так это модели персонажей игры. Все они реалистичны и прорисованы до мельчайших подробностей, будь то Райден или один из сотни террористов. А как они двигаются, бегают, разговаривают — это надо видеть! Стоит также отметить очень высокую детализацию игрового мира и реалистичность всего происходящего. Разработчики уделили внимание мельчайшим деталям: плакатам на стенах, полках с журналами, даже окурком. Про интерактивность игрового мира можно говорить долго. Только представьте: на барной стойке стоит пару десятков бутылок с напитка-

более мелкие куски. Или расстреляйте книжную полку — в воздух поднимутся оторванные страницы, постепенно разлетаясь по всей комнате. Но что действительно меня поразило, это видеоролики на движке игры. Даже Silent Hill 2, и тот уступает в этом MGS2.

Чтобы насладиться ими в полной красе, надо иметь действительно зверскую машину (даже при не самых высоких настройках ролики сильно провисают на компе с Athlon 1900 и GeForce 4 MX460 @).

Звук в MGS2 — это нечто. У меня просто нет слов. Все звучит настолько реалистично, что иногда кажется, будто ты смотришь фильм, а не играешь в игру. Когда ты находишься на крыше комплекса Big Shell, то слышишь как внизу бьются о скалистый берег морские волны, как кричат пролетающие неподалеку чайки. И хочется верить, что это настоящие волны, настоящие чайки! Просто супер! А голоса актеров! Я не знаю, сколько времени потратили в Konami на подбор актеров, но даже мысли о том, что данный персонаж мог обладать другим голосом и интонацией, не возникает.

И даже не ждите от меня каких-то выводов. И так все ясно. Перед нами стопро-



центный хит, в который стоит играть всем подряд. Я уверен, что все поклонники sneak action уже давно прошли игру, а остальным совет — быстро бегите за диском, пока все не раскупили.

P.S. Хидео Кодзима уже объявил о начале работы над третьей частью MGS. Может, Konami снова симпатизирует и не забудет о владельцах PC ©.



Two years ago, you killed my father.
That was the beginning of hell for us.

дете). За автоматами идет тяжелая артиллерия. **Стингер** — имеет автоотведение ракет, нужен для уничтожения сильных врагов и боссов (например, самолета Хорьера). **Гранатомет** — обычный гранатомет, ничего особенного, советую тоже придержать для боссов. Наконец, **Никита** (не имеет никакого от-

Buryak aka Константин БУРКОВЦЕВ buryak@slav.dn.ua

Ultima

COLLECTION

Каждую игру можно классифицировать и отнести к конкретному жанру: будь то action, аркада, стратегия, существуют мириады разновидностей и подвидов. Однако когда речь заходит о ролевых играх, к этой категории можно справедливо отнести только пару десятков игр, чистокровных представителей жанра. Те, кто хоть раз спулся в Темницы и встречался в честном бою с Драконами в компьютерных RPG, знают, что одно из самых почетных мест в ролевом мире занимает сериал Ultima. О нем, дорогие читатели, я и поведаю вам.

From darkest dungeons to deepest space!

Шел 1977 год. Молодой студент-вторкурсник по имени Ричард Гэрриот (Richard Garriot) ретиво пытался улучшить свои навыки в искусстве компьютерного программирования (Ричард учился в тейксасском университете, где и посещал кур-

познакомился с компьютером Apple. На этой платформе он написал свою первую серьезную ролевою фэнтези-игру — **Akalabeth** [многие именуют ее *Ultima 0*]. Итак, разобравшись с вопросом, как главный создатель «Ультимы» ступил на тропу игрового искусства, перейду непосредственно к описанию самих игр. Итак, смахнем ностальгическую слезу... Хотя нет, еще их надо установить.

Самая смешная тема в рубрике старых игр, как я считаю, — это установка их на современные машины. Игра, которая требовала невероятных лошадиных сил в прошлом, например, Ultima 7, сейчас даже слишком быстро идет на средних компах. А вот процесс инсталляции очень прост: Origin проделала хорошую работу, сделав установку игр быстрой и безболезненной. Тем более, что все десять (*Akalabeth*, *Ultima I—VI*, *Ultima VII: Black Gate*, *Ultima VII part 2: The Serpent Isle*, *Ultima VIII: Pagan*), за исключением *Ultima IX: Ascension*, занимают не больше 80 Мб на вашем диске, это даже меньше многих демоверсий.

Но к сожалению, когда вы пытаетесь запустить игрушки, возникает проблема. Во-первых, это ярое нежелание седьмой-восьмой «Ультимы» запускаться даже на Win95 (более поздних версий ОС это тоже касается), что бы вы не делали. Вам необходимо загрузить DOS и иметь 540 Кб стандартной ОЗУ. Самый простой способ высвободить драгоценные килобайты — не загружать драйверы CD-ROM'a, все равно игра запускается с жесткого диска. Остальные же игры под Виндами идут быстро. Даже слишком быстро, поэтому рекомендуется установить программу, понижающую вычислительную мощь процессора, чтобы не мотать пихорачдоно головой вслед «летающему» персонажу. Следующая неприятность, присущая практически всем старым играм, — это проблема со звуком. Лично для меня было очень трудно заставить игрушки издать хоть какой-то шум из динамиков. По правде сказать, в некоторые вообще приходилось играть без

Разработчик: Richard Garriot и Origin Systems [ORIGIN]

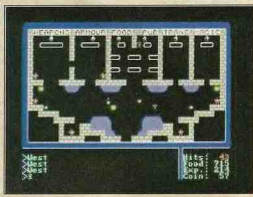
Системные требования для Ultima 0—8: 486-66, 4 Мб ОЗУ, 80 Мб дискового пространства, DOS

Системные требования для Ultima 9: P2-266, 64 Мб ОЗУ, 8 Мб 3D-акселератор 580 Мб дискового пространства, Windows

звукового сопровождения в Windows (например, все мои попытки заставить Ultima 6 писать оказались тщетными), а в старушке DOS не работала музыка. Хотя, если честно, я не много потерял, ведь во всех старых играх звук был очень примитивен, «Ультима» — не исключение. Ну вот теперь уже точно можно поговорить конкретно о самих творениях гения Ричарда Гэрриота и Origin Systems.

И была вначале...Тма!

Я уже упоминал напрямую родоначальницу сериала *Akalabeth*. Она была довольно интересна, особенно для 1979 года. Все события происходили в огромном подземелье, только изредка выпадала возможность выйти на поверхность. Что ко-



сается изобразительного антуража, то *Akalabeth* использовала популярную тогда векторную графику, а для отображения иррациональных подземных коридоров использовалась **аксонометрическая проекция** (в этом случае предмет изображался на плоскости вместе с пространственной системой координат, к которой он отнесен, и его проекцией на одну из координатных плоскостей). И самое главное — монстры становились больше при приближении. Сочетание приемов было новаторским и стало использоваться в играх только намного позже. Сегодня, конечно, просто смешно даже пытаться играть в эту игру, даже если и пожелтеть ностальгия. Игра впервые представляет нашему взору одного волшебника *Mondain'a* и доброго *Лорда Бритниа* (*Lord British*), спредвелевшего провидения Британии, — двух главных соперников.

Игры Ultima разделены на саги. Первая сага зовется «Век Тумы» и включает в себя 1—3 части, повествующие о битве с Темным Лордом Мондэйном и его приспешниками. В *Ultima I: The Age Of Darkness* вам предстоит противостоять слугам Мондэйна, а в финале встретиться с ним самим и уничтожить окончательно. В этой исторической битве раскрывается концепция *Лунных Врат* (Moon-



сы). Ведомый этим стремлением, он собрал нескольких друзей, и решили они организовать свою собственную команду для создания неких программных продуктов, именуемых играми. Как известно, в те далекие времена компьютеры состояли из телетайпной клавиатуры, соединенной через модем с огромной ЭВМ. Гэрриоту всю эту систему приходилось включать и настойчиво писать, переписывать свои простенькие игры, которых накапливалось все больше. За два года их число перевалило за 28. После выпуска летом 1979 года Ричард получил место продавца в компьютерном магазине, где он впервые



gate), так в «Ультиме» называется телепорт между разными областями или даже мирами. Эффект использования его зависит от порядка расположения лун и природных элементов на специальном алтаре. В «Веке Тьмы» нам также предоставлялась возможность перемещаться по глобальной карте а-ля Fallout (да простят меня коренные ролевики за такое сравне-



ние), в помещения приходилось заходить только ради выполнения небольших квестов и закупки разных необходимых предметов. Так что большая часть игры проходила на свежем воздухе. Да, все это видится страшным и корявеньким, но ребята, не забывайте, что на дворе был 1980 год, а живи бы вы тогда, вы не то что критиковать не смогли бы — только рты бы пораскрывали, как рыбы, от очарования всеми красотами! Особо впечатлительных личностей впрочем вообще запретили бы допускать к компьютеру, не говоря уже о самой игре. На этом об ужасах хватит.

Покончив со злойкой Мюндхиной, вы даже не успеваете взять отпуск, чтобы съездить на огород на Канары — на сцене появляется его заочный друг Миннакс (Minax), не менее зловедная личность. Дружиче очень аполчен скоростийской кончиной приятеля: вина во всем вас, он жаждет мести. Токая вот простенькая завязочка у **Ultima II: Revenge Of The Enchantress**. Игра вышла в 1982 году, и мир, который приходилось спасать, был намного больше, чем у ее предшественницы. Разработчики пошли дальше и ввели возможность, кроме перемещения между городами/мирами, еще и возможность путешествия во времени — естественно, через Гиперпространство. Но хардкорной RPG-шностью тут пока еще не пахло. Главная задочка — уничтожение монстров и плохих парней. Вы — против всего мира. Все сжимали кулаки и ждали переворота в грядущей **Ultima III: Exodus**.

Да, эта часть, появившаяся на полках магазинов в 1983 году, произвела настоящий фурор! Для меня она стала первой ролевой игрой (конечно же, купил ее я намного позже), которая сразу покорила и увлекла. Мир стал более детализированным, появилась целостность, стали выработаны свои закономерности, традиции. Это «Ультима» запечатлела в нас алтарь это, расправляющееся с Экзодусом (Exodus), злым существом,

плодом ужасных экспериментов двух известных вам приятелей. Вот не могли они умереть спокойно, надо было оставить эту тварь для защиты и возмездия! Я с радостью вспоминаю те бессонные дни и ночи, которые провел за игрой, в конечном счете закончившись тем, что я полез и отредактировал персонажа и карту «как надо было»... Ultima III завершала первую сугу и оповещала о скором пришествии новой главы, которая звалась «Век Просвещения», — **Ultima 4—6**.

Первую из них я до сих пор считаю одной из лучших CRPG всех времен.

Ultima IV: Quest Of The Avatar, выпущенная в 1985 году, еще хранит таинственное очарование, она преподносит сюрпризы и радует снова и снова. Каюсь, даже уроки я пропускал, чтобы поскорей прийти домой и начать играть. О, чувство разлуки с этим глубочайшим сказочным миром было неописуемо велико и непреодолимо! Открывая трилогию игр, посвященных дециям Аватара (Avatar), Ultima 4 внесла в игровой мир такие концепции и находки, которые были несхожими для тех времен. Идея игры жидилась не только на народном «Укради», «Сожги» и «Убей», но и на необходимости обретения признания массами вас как духовного лидера. В игру было введено такое понятие, как карма. Она (карма) влияла на отношение к вам NPC (non-playing characters) — чем выше был показатель, тем более лояльно относились к вам встречные «неписи». Вашему персонажу



предстояло сосредоточиться на объединении восьми ипостасей Аватара (реально воплощения божества, вроде Вишну у индусов), чтобы в конечном итоге главный персонаж сам мог в него превратиться. Для полноты игрового процесса предпочтительнее было общаться, следовательно, сюжету, чтобы в конце стать божком, чем идти кромять супостатов и быть «атаком». Был уникальный выбор, два пути — черт возьми, даже не во всех современных играх встретить подобное развешивание геймплея. Вы могли подавать милостыню нищим, тем самым повышая свое сострадание, а если отказывались от того, чтобы обшаривать личное имущество окружающих (сундуки в городах и деревьях),

то ваша честность незамедлительно росла. В игре была еще масса разных возможностей и плюшек, деловых игр поистине уникальным вариантом. В игре впервые можно стало возлелеивать набирать в команду NPC: мистического борда Иоло, паолодина Дупра и рейнджера Шамини.

Думаете, это и все? Хе, только начало! Хотя уже тогда закрадывались сомнения по поводу того, что грядущее продолжение будет иметь больший успех. Разве можно сделать лучше? Мы же всех уже убили! А что, есть такая игра — «Ультима»? На все вопросы пришел ответ: **Ultima V: Warriors Of Destiny**. Ну что, была ли она хуже? Хм, трудно ответить, она была просто — другой! На этот раз врагов у вас было больше — три Лорда Тени (Shadowlords), вылезшие из глубок



ких темных пещер, плохо сообразили на троих и решили объявить вам «полный кирдык». Вдобавок, еще нашего доброго царя-батюшку заточили, злодеи, а на место его поставили узурпатора и полнейшего негодяя — Лорда Блэкторна (Lord Blackthorn). Под его — конечно, временным — правлением и под протекцией удалой братии-троечки вершились ужасные дела Ироды использовали Добрую Силу Аватара в своих корыстных целях, вследствие чего целостность благополучия королевства Британии была проломана трещиной. Страшные лихо обрушили на головы мирных жителей — насилье, ненависть, злость, зависть — все самое страшное и потаенное плелось клубком вокруг бедного королевства. И неудивительно, что первым в списке «Потенциальные Спасатели Нашей Родины» оказались вы. Вот такую хашей, ссрапаную тремя худыми местными поварами, нам и приходилось расклевывать. А это еще та роботал Ultima V — самая сложная из всей серии. Это длинное и опасное приключение, сюжетная линия довольно сложна, а «неписи» как никогда разговорчивы ☹.

Ultima VI: The False Prophet, которая вышла в свет в 1990 году, была последней в трилогии о перевоплощении вас в Аватара, а также причиной, почему я перестал играть в «Ультиму». Я считаю, что это была одна из самых больших ошибок, которые когда-либо допускала ORIGIN, хотя многие могут и не согласиться. Это был полный пр..., хотя, смотрите сами. Это первая «Ультима», которая не ис-

пользовала 2D. Конечно, графика была красивее, а вся игра — более продвинутой в техническом плане, чем ее предшественницы, но все эти красоты скорее расслабляли воображение, чем возбуждали.



Окно обзора было намного меньше в размерах — купе с абсолютно враждебным интерфейсом все это повлекло за собой разочарование многих ультимовцев-хардкорщиков. В этой игре вы выясняете отношения с Горгульями, спасшими из Подземного Мира, который вы (да-да, именно!) вместе с Бритишем (да, старикашка живучий — помните, в пятой «Ультиме» вы его спасли) разнесли в щепки! По ходу игровых событий оказывается, что у очаровательных летучих женщин совсем незлые цели (ой, молчу, молчу!) Вы приходите к консенсусу и вносите предложение, удовлетворяющее всех. Теперь вы — команда. Звучит действительно лихо. Какая досада, что все испортил корявый движок...

Заметили, какая вырисовывается картина? Кажется, в любой трилогии первая игра отличная, вторая просто держит марку, а третья или блестящая, или провальная. Третья трилогия (не, это не гавтология) о Гардиане (темной сущности, антиподе Аватара) содержит чистые игры, на девятой части сериал заканчивается. Все, никаких «продолжение следует». Ну а покамест дайте-ка я расскажу об игре, вписавшей новую главу в большую историю и ветхий фолант Ultima Series. Я уже говорил, что мое разочарование шестой «Ультимой» было настолько велико, что на седьмую часть я не обратил должного внимания сперва — думал, процесс деградации продолжается.

Но я рад, что образумился, и готов вкратце поведать о седьмой зверюшке в родном семействе. Итак, встречайте — **Ultima VII Gate**. Красавица о двух главах: **The Black Gate (1992)** и **The Serpent Isle (1993)**. Да, разработчики поняли свою ошибку и в данной части совместили как достижения прогресса, так и глубину, детализацию окружающего мира. Предоставлялась небывалая по тем временам свобода действий! В игре множество локаций, а каждый даже самый маленький и зыбкий предмет имеет свое предназначение. Например, вы с легкостью можете собрать урожай пшеницы, перемолоть ее в муку, добавить воды, яиц и сахара по вкусу, чтобы сделать тесто, а потом выпечь из него вполне съедобный хлебец! Вот только вкус

у него будет кислый, и на сюжет это не повлияет, и ни для какого квеста это совершенно не нужно, но ведь самое главное — факт существования такой возможности! Реакция у NPC очень приятная, живая, а улучшенная графика на этот раз только усиливает впечатление. Сторилайн повествует нам о тайном обществе последователей Гардиана, черной сущности, истинном Зле и о борьбе со всем этим развзвзным сбродом. Вторая из этих частей, The Serpent Isle, оказывается (как, впрочем, и ожидалось) «такая же, потому чуть скучная», а вот вместе они — сила. Вторая часть повествует о поисках злого друида — главы темного общества. И опять все заканчивается на середине, ведь надо что-то же и на **Ultima VI**...

II: Pagan оставить.

Pagan (дословный перевод — «язычник») вышла в 1994 году. В этой игре ваши странствия принимают солный характер — никаких помощников. Да, это досаднейший промах «Ориджин», ведь теряется интерес к битвам, нет тактики! Кажется, решили сменить все: вы очнетесь не в славном местечке Британии — добро пожаловать в темницы Пагана, острова, на котором вас осмелился заточить сам Гардиан. Думаю, сами знаете, что надо с ним сделать ☹. Хорошо детализированный мир, огромное количество колоритнейших NPC, приятно радующие глаз «зодники», анимация персонажей — все это давало неподдельное ощущение правдоподобности происходящего. Но как говорится, это была ложка меда в бочке с дегтем. А вот вам и деготь! Силы разработчиков снова сконцентрированы на совершенстве графики — игрового времени меньше, это раз! Появляется впечатление, что мы наблюдаем за происходящим через кокую-то, простите, дырку — окно обзора еще больше сузилось, это два! Камера в духе фильмов ужасов, в сочетании с боями в реальном времени дают поистине непредсказуемый результат — три! После этого разработчики сказали недовольным геймерам: «Изякните, но мы еще одну «Ультимонку» зобачем — и усе, больше мучить не будем». Ну как тут не простить бедола! Подождем, заплатим за «черную лодочку», лишь бы она была достоянием или последней ☹.

Всем сделать испуганное лицо ☹ — сейчас речь пойдет о последней игре в эпопеи о легендарных подвигах. Это конец организма, жившего и дышавшего, конец Великой и местами Ужасной Игры — **ULTIMA** (расцветилась табличка «аллодисменты»)! Да, все эти сопли и слюны я пускаю в честь **Ultima IX: Ascension**. Игрушка вышла в свет через пять долгих лет, в 1999 году от Рождества Христова. Вначале о том, что можно оценить быстрее всего — о графике. Те, кто следит за сериалом давно (ну или хотя бы смотрит на скриншоты), заметили улучшения в графике в каждой новой «Ультиме». Так вот, вс-

ли тогда художники делали шогги в плане улучшения графического исполнения, то сейчас они сделали просто настоящий trick-jumping! Настоящая трехмерная графика, невиданная интерактивность окружающей среды и довольно тяжелые системные требования. Выходить на природу. Там — красотища: бобошки летают, птички пархают, волчонок прибулдился — все живет своей жизнью, не обращая на вас внимания. Доспехи, оружие отображаются на мускулистом теле вашего протагониста; вы можете включать свет, играть на музыкальных инструментах и общаться, общать-



ся... Ведь поднапряглись ребята-разработчики, сотворили поминисте достойное окончание сериала, повествующего об извечной борьбе Добра со Злом. Что же предстоит нам сделать в этом красивом и цветущем мире, разве есть какие-то проблемы? Да, ответили разработчики, и больше. Начиная все с того, что Британия в который раз потребовалась ваша помощь. Лорд Бритиш высыласт гонцов оповестить вас о новой, на этот раз самой страшнорой угрозе. За долгие годы вашего отсутствия в королевстве произошли большие изменения — люди перестали верить в Аватара, стали более циничными, жестокими, а Тьма, как подавляющая, чья разлагающая плоть людских душ, все больше проникает в самое сердце великого государства. И как символ непоколебимости сил зла, были воздвигнуты всемогущие Магические Колонны, тайну которых вам и предстоит разгадать. Но, не бойтесь, уж у вас это точно выйдет, главное — верить. Верить в то, что вы действительно спасете чью-то жизни, что пиксельный мирок на самом деле настоящий, иначе зачем это все?

На этом с **Ultima Series** закончим. Я не упомянул об **Ultima Online 1/2**, но во первых, это, прямо скажем, игра другой направленности (онлайн- и оффлайн-проекты очень сильно отличаются), а во вторых, о них вам поведает другой рассказчик, Rond — если, конечно, захочет.

Ну и напоследок я тут, о-го-го! Не забывайте каталки вам ☹! В конце лишь дам рекомендацию: если вы — настоящий ролевик, если вас не смущает дотошная графика и сложное управление, а главное — дайте вас — проработанный мир и хитросплетенный сюжет, тогда перед вами то, что вы так долго искали — игра всех ролевых миров, **Ultima**. Да пробудет с вами сила Аватара!



Ефим БЕРКОВИЧ

Универсальный взломщик

Скажите, вы всегда играете честно? Вам никогда не хотелось сделать своего героя бессмертным? Или поинтересу сразу кучу ресурсов? Если думаете, что я буду рассказывать в этой статье о кодах, то ошибаетесь: к сожалению, не во всякой игре они есть. А ведь поставив себе на диск новую игрушку, иногда так хочется сразу ее пройти.

Решение существует. Всякая игра где-то у вас на машине хранит свои данные. А раз они находятся именно у вас, то... можно попробовать их сломать. Самый простой из известных мне методов состоит в том, чтобы открыть зитидором файл сейва и найти, где в нем лежат ресурсы или деньги, и подлатить их. Но программисты сегодня стали умнее, например, они шифруют сейв. Кроме того, проблему бессмертия в шутере указанным способом не решает.

Второй путь — это... Как вы думаете, что? Игра работает на вашей машине и по ходу функционирования где-то сохраняет свои данные. А вот теперь вам понадобится программа **ArtMoney** (<http://www.artmoney.ru>). Как говорят ее разработчики, утилита создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для обнаружения каких-то определенных значений: денег, ресурсов и т.д.

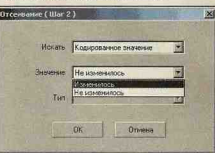
Жестко очень много чисел, но не все они нужны, обычно правильное только одно. Итак, вам необходимо отсканировать найденные числа. Переходим на игру по **Alt + Tab**. Изменяем значение в игре. Возвращаемся в **ArtMoney**. Нажимите кнопку **Отсканировать** и наберите новое значение. Далее воспользуйтесь **ОК**. После того как в левой колонке останется мало чисел, нажимаем стрелочку и переносим их в правую часть окна **ArtMoney**. Там мы можем делаться с ними все что угодно. Итак, это самый простой вариант работы программы.

Теперь рассмотрим вариант, когда в игре нет точного значения, например, если речь идет о полоске жизни в шутере. В этом случае мы должны использовать поиск **Неизвестное значение**. Рекомендуем выбрать конкретный тип значения, например, для жизни **Целое 1 байт** или **Целое 2 байта**, так как весь процесс поиска займет продолжительное время. Итак, самый важный шаг — первое отсеивание. Необходимо изменить жизнь, но так, чтобы все остальное поменялось как можно меньше, в том числе и изображение на экране. Итак, начинаем менять свою жизнь и отсеивать неверные значения.

В принципе, весь процесс занимает некоторое время — для большей наглядности воспользуемся примером, который нам привел создатель программы. Он взял игру **NMM3** и обнаружил деньги методом поиска неизвестного значения. Процессор — Pentium 233, память — 32 Мб, тип числа — целое 4 байта. Нахождение денег в этом случае ушло 22 минуты — игра довольно большая, размер обрабатываемых данных — до 30 Мб. Первое отсеивание оказалось достаточно удачным (найденно более 170 тыс. адресов), а в случае если изображение на экране изменяется, то второе отсеивание увеличивается в два раза, и общее время поиска составляет уже практически 35 минут.

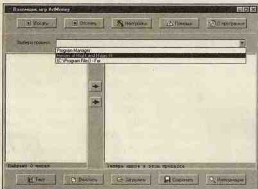
Самый продолжительный по времени этап — это второе отсеивание. Уже на 16-м шаге стало понятно, где деньги, однако лучше всего продолжать, пока количество найденных адресов не перестанут уменьшаться, а после этого находить деньги перебором. Для этого записываем по адресу какое-нибудь число и смотрим, не изменились ли деньги в игре. Данный метод хорошо сочетается с поиском диапазоном значений, особенно для полосок энер-

гии. Для уменьшения общего времени взлома на 5-10 шаге отсеиваем заведомо ложные значения. Оставьте, например, только от 0 до 200, правда, это не всегда справедливо, поскольку одно деление жизни может быть равно некоторому числу. Например, для Half-Life одно деление жизни хранится как 171, то есть если у вас 100%, то в памяти находится значение 17100.



Возможен вариант, когда на экране деньги изменяются, а в действительности все остается по-старому. Что делать? Это как раз и есть случай кодирования данных. Этот метод используется, только если остальные методы для всех типов ничего не дали. Итак, нажимаете **Поиск**, выбираете **Искать > Кодированное значение** и жмете **ОК**. После этого изменяете значение в игре и производите отсеивание. При следующем отсеивании вы уже сможете выбрать, изменить величину или нет. Продолжите отсеивать, пока количество найденных чисел не начнет уменьшаться. После этого попробуйте заморозить все обнаруженные числа. Ваше кодированное значение тоже будет заморожено. Это все, что в этом случае можно сделать. Несколько раз меняем значение, потом не меняем. После 20-25 шагов остается 3 значения. Переносим их в таблицу и замораживаем. Теперь тратьте сколько угодно денег, они у нас теперь не кончатся.

Но иногда не хочется долго ждать и искать все значения, ведь кроме денег существуют и другие ресурсы, которые обычно находятся в том же блоке памяти. Сканируем один блок игры намного быстрее, чем всю игру, особенно для неизвестного значения. В таком случае выберите коман-



Таких значений можно быть много и надо выбрать нужные, поэтому весь процесс разделяется на два этапа — поиск значений и отсев ненужной информации. В итоге, получаем адреса памяти, где находятся числа, которые можно изменять по усмотрению игрока.

Специальные методы позволяют обмануть даже те игры, в которых нет видимых числовых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные. **ArtMoney** не работает в режиме сетевой игры, поскольку деньги или ресурсы могут дублироваться на нескольких компьютерах, и изменение на вашей машине не приводит к успеху, хотя и тут есть исключения. Также **ArtMoney** не работает с онлайн-проектами, поскольку их данные хранятся на сервере игры. Правда, и тут бывают исключения.

Итак, запускаете **ArtMoney**, потом саму игру. Нажимаете **Alt + Tab** и переключаетесь на **ArtMoney**. Теперь выберите процесс с игрой. Затем нажимите кнопку **Искать** и наберите число для поиска. Скорее всего, в результате поиска в вашем распоряжении ока-



Адрес	Тип	Описание	Адрес	Значения	Тип
001D68EA	Указатель	Значение 1	021D071C	650	Целое 4 байта
001D6736	Указатель	Значение 2	021D071C	650	Целое 4 байта
00447426	Указатель	Значение 3	021D071C	650	Целое 4 байта
00444458	Указатель	Значение 4	021D071C	650	Целое 4 байта
00492645	Указатель	Значение 5	021D071C	650	Целое 4 байта
0132002E	Указатель	Значение 6	021D071C	650	Целое 4 байта
0132201A	Указатель	Значение 7	021D071C	650	Целое 4 байта
0132236B	Указатель	Значение 8	021D071C	650	Целое 4 байта
013223D2	Указатель	Значение 9	021D071C	650	Целое 4 байта
01322F92	Указатель	Значение 10	021D071C	650	Целое 4 байта
0132A12A	Указатель	Значение 11	021D071C	650	Целое 4 байта
0132A9EE	Указатель	Значение 12	021D071C	650	Целое 4 байта
0132C126	Указатель	Значение 13	021D071C	650	Целое 4 байта
0133039A	Указатель	Значение 14	021D071C	650	Целое 4 байта
013303D2	Указатель	Значение 15	021D071C	650	Целое 4 байта
01333A76	Указатель	Значение 16	021D071C	650	Целое 4 байта

ду контекстного меню **Искать в этом блоке памяти**, и все параметры поиска автоматически будут установлены для блока памяти, соответствующего выделенному адресу. Если в полученном блоке вы не обнаружили желаемого, попробуйте расширить его, самостоятельно указав в настройках диапазон адресов. Внимание! Восстанавливая установки поиска придется самостоятельно, для этого необходимо убрать галочку в опциях **Искать в диапазоне адресов**.

Итак, мы играем в «Горышки-17х». У персонажа осталось 5 очков жизни, он стоит около врага и может умереть при любом ударе. Кажется, нинто уже не поможет. Искать, ищем опыт персонажа — 10150 очков. Находим одно значение. Отдаем команду **Искать в этом блоке памяти** и вводим число 5 (целое 2 байта). Обнаруживаем 106 значений, осталось только определить, которое из них нужно. Выделяем все и даем команду **Установить значение: значение = 1, шаг = 1**. Переключаемся в игру и видим, что жизни стало 89, значит, нужно нам значение под номером 89. Остальные удаляем. Ставим жизни 200 очков, сохраняем игру и перезапускаем ее. Перезапустить надо так, чтобы избежать возможных глюков.

Рассмотрим природу динамического распределения памяти [Dynamic Memory Allo-

cation], адреса тоже меняются. Если ранее найденные и сохраненные адреса становятся недействительными, значит, игра использует динамическое распределение памяти. Недействительные адреса свидетельствуют о том, что в ячейках памяти, которые им соответствуют, находится не то, что должно быть в игре, или же в них нет никакого значения вообще (пишется «NET»).

Итак, после перезапуска игры все адреса поменялись. В этих случаях не нужно находить заново все изменившиеся адреса.

Форматирование

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

Вывод

ГРМотная замена памяти 4

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

Окончание, начало см.: «Мик»,
№ 23 (81), 25 (83), 26 (84)

Узнаете DIMM'у?

Теперь поговорим о модулях памяти **DIMM**. Если на модуле DIMM отсутствует микросхема SPD (небольшая микросхема у края платы, (рис. 1)), то перед вами, наверняка, старый вариант, рассчитанный на частоту шины 66 МГц. Но допустим, перед нами модуль DIMM с микросхемой памяти **EDO** (впрочем, особенно распространения такие модули не получили, так что встретить их достаточно сложно). Чтобы выяснить тип памяти, надо попытаться найти в его маркировке либо букву **E** (для памяти EDO), либо **S** (для памяти SDRAM). Если же микросхема SPD есть, но маркировка типа PC-XXX отсутствует — это однозначно модуль с микросхемой памяти типа SDRAM, рассчитанный на частоту 66 МГц. Судить о емкости модуля можно, если существует маркировка с его организацией. Здесь все аналогично SIMM, только надо учитывать, что стандартные организации **DIMM nx64** — для модулей без четности, а **nx72** — для модулей с четностью (n — множитель). Каждый модуль памяти, удовлетворяющей стандарту PC100, помимо микросхем SPD, должен иметь маркировку вида **PC100-ABC-DEO** (рис. 2). Здесь цифры ABC и D указывают тайминги работы памяти при частоте 100 МГц, E — на ревизию (последняя) организации информации, записываемой в микросхему SPD. Соответственно, для памяти PC133 маркировка должна иметь вид PC133-ABC-DEO.

Для примера рассмотрим модуль памяти производства Siemens с маркировкой HYS72V4000GR-10. Третья буква S, по-видимому, обозначает тип памяти SDRAM. Внутри отчетливо видно 72, рядом число 4: скорее всего, организация модуля 4x72. Предполагаемый объем модуля — 32 Мб, поскольку присутствует «лишняя» память (4Mx72 бит = 36 Мб), значит, модуль с четностью. Буква G свидетельствует о золоченом покрытии контактов, R — о том, что модуль регистровый, то есть предназначен для использования в серверах. Время доступа — число после дефиса, а именно 10 нс.

Напоследок еще раз напомним читателям, что определение объема модуля, типа памяти и времени доступа к ней путем визуального осмотра модуля — дело весьма и весьма нетривиальное, чревато ошибками. Если необходимо уточнить какие-либо сведения, самый лучший вариант — посетить сайт производителя модуля памяти (или микросхем памяти) и най-

ти там информацию, позволяющую однозначно расшифровать маркировку модуля (или микросхем, его составляющих).

Проблемные тонкости

Всегда надо стремиться к тому, чтобы нужный объем памяти был представлен как можно меньшим количеством модулей. Впрочем, такой подход снижает энергопотребление. Во-вторых, при необходимости дальнейшего увеличения объема памяти вы всегда сможете вставить новые модули в оставшиеся свободными разъемы. Не забывайте, что в компьютеры на основе 486 процессоров 30-pin модули памяти надо устанавливать по два. То же самое относится и к ПК на базе процессоров Intel Pentium, Pentium MMX, AMD K5, K6, K6-2, K6-III, Cyrix 6x86, 6x86MX, M-2, использующих минимум два 72-pin модули SIMM. Большинство материнских плат для 486 процессоров «не понимают» двусторонние модули SIMM. С ними компьютер либо не запустится вообще, либо определившийся объем памяти будет в два раза меньше реального. Кстати говоря, с памятью типа EDO «научились» работать только самые последние поколения материнских плат для «четверки».

Прежде чем покупать память с коррекцией ошибок, необходимо выяснить, поддерживает ли этот тип оперативки ваша материнская плата. В случае если описание на плату отсутствует, можно попытаться выяснить это, войдя в BIOS Setup. Если есть пункт, позволяющий включить/отключить ECC, все нормально. Только учтите, одновременное использование памяти с коррекцией ошибок и памяти без таковой, как правило, невозможно. Гарантировано не поддерживают ECC чипсеты Intel Triton FX, VX, TX, VIA Apollo VP1, VPX (для процессоров Intel Pentium, Pentium MMX, AMD K5, K6, K6-2, K6-III, Cyrix 6x86, 6x86MX, M-2) и Intel 440 EX, 440 ZX, i810, i810E, i815, i815E (для процессоров Intel Pentium II, Pentium III и Celeron).

Не используйте модули памяти, содержащие чрезмерное, более 24, микросхем. Мало того, что они потребляют весьма большую мощность (что отрицательно скажется на стабильности работы компьютера), так у вас еще могут возникнуть проблемы с совместимостью (модуль не будет работать вообще, либо определится с ошибками).

Будет исключена вероятность того, что некоторые старые материнские платы для процессоров Intel Pentium, Pentium MMX, AMD K5, K6, Cyrix 6x86, 6x86MX откажутся работать с модулями DIMM, содержащими микросхему SPD. Правда, надо заметить, подавляющее большинство материнских плат для этих процессоров такой проблемы не имеют.

Спецификация модулей памяти DIMM должна соответствовать частоте шины памяти на вашей плате. Если она не поддерживает частоту более 100 МГц, то ставить на такую плату память стандарта PC133 нецелесообразно. Материнские платы на некоторых чипсетах способны устанавливать скорость обмена с памятью, отличную от скорости системной шины. Таким образом, становится возможным использование как памяти PC100 при частоте системной шины 133 МГц (правда, это приведет к снижению производительности компьютера), так и, наоборот, применение памяти PC133 при частоте системной шины 100 МГц (данный вариант можно только приветствовать). Как правило, память, работающая на частоте 66 МГц, на этих платах уже не поддерживается, и при использовании процессоров Celeron (с частотой системной шины 66 МГц) необходимо наличие модулей памяти PC100 или PC133.

Если у вас стоит память DDR SDRAM, то при максимальной частоте шины памяти 100 МГц должно использоваться память стандарта PC1600 (DDR 200), при частоте 133 МГц — PC2100 (DDR 266), при 166 МГц — PC2700 (DDR 333) и при 200 МГц — PC3200 (DDR 400).

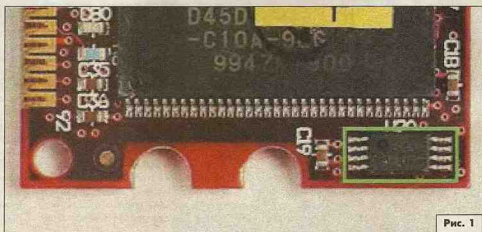


Рис. 1

Наименьшее количество сбоев по вине памяти возникает, когда вся она идентичного типа и от одного производителя. В идеале должны устанавливаться и одинаковые модули. Если у вас модули памяти с разным быстродействием, то общая скорость работы памяти будет равна показателю самого медленного из них. И, естественно, ни когда не «вместе» с некачественную, «левою» памятью.

Правильная подмена

Апгрейд памяти — процедура непростая. Если свободных разъемов под память уже нет, имеется два выхода. Первый — вынуть как можно меньше количество модулей (для SIMM это обычно два, для DIMM — один) и на их место поставить новые. Второй путь — вынуть все модули памяти, а на их место установить минимальное количество новых. Первый вариант предпочтительнее, если вновь устанавливаемая память по своим характеристикам не сильно отличается от уже имеющейся. Но когда «новое» память намного превосходит «старую», или же не удается выявить характеристики (как правило, скоростные) установленных модулей, или когда вновь устанавливаемая память не совместима с уже имеющейся, — лучше остановиться на втором варианте апгрейда.

Как выбрать новую память? Если новая память полностью заменяет уже существующую (все старые модули вынимаются), следует ориентироваться на самую быструю память, поддерживаемую материнской платой. Например, если стоит четыре модуля 72-pin SIMM, занимающие все существующие разъемы под эту память, но на плате присутствуют и разъемы DIMM (и материнка поддерживает SDRAM), есть смысл вынуть все SIMM и установить один модуль DIMM SDRAM нужного объема. Аргументом в пользу такого решения может стать тот факт, что найти модули SIMM надлежащего качества за умеренную цену в настоящий момент практически невозможно. Какие минусы у данного варианта? Он один — возможные проблемы по совместимости платы с DIMM (поддержка SPD).

Если же память устанавливается в дополнение к уже существующей, самый лучший вариант — унифицировать модули памяти. Если это невозможно (например, необходимы модули большого объема), надо ориентироваться на изделия того же производителя. Если и это невозможно, по возможности стоит покупать память именитых фирм. Естественно, новая память должна быть того же типа, что и уже установленная: EDO к EDO, SDRAM к SDRAM. Какого-либо задокументированного по характеристикам в данном случае добиваться не нужно: если у вас стоит 70-нс память, то даже установив 50-нс модули, вы получите общую скорость в 70 нс. Единственное, чего стоит избегать, это использование худшей по своим характеристикам памяти: вряд ли

имеет смысл добавлять к SDRAM стандарта PC133 новый модуль памяти PC100.

При покупке 6/у памяти на любимом радиорынке надо придерживаться нескольких правил. Во-первых, продавец должен дать некий гарантийный срок (10-14 дней), в течение которого вы сможете вернуть приобретенные модули с возвратом денег. Ведь где гарантия, что все будет исправно? Особенно учитывать, что и компьютер далеко не новый, да и работавший этим модулем придется совместно с уже установленными. Старайтесь не покупать слишком старые изделия. Если только вы не намерены приобрести уже снятую с производства память. Дату выпуска можно посмотреть на микросхемах. Причем, это даты производства самого модуля (если таковая имеется) и платы не должны слишком отличаться. Избегайте приобретать модули памяти, у которых даты производства отдельных микросхем сильно отличаются. Вполне возможно, что это отремонтированный или повторно произведенный



Рис. 2

тае. Помните, некачественная память способна вызывать сбои в работе компьютера.

После установки новой памяти желательнее протестировать качество ее работы. Включите питание компьютера и обратите внимание, правильно ли определились тип и объем памяти. Если все в порядке, приступайте к более детальной проверке. Первое представление об изделии можно получить, загрузив операционную систему с графическим интерфейсом (Windows 95, Windows 98, Windows NT, Windows 2000).

Если все прошло без проблем, запустите ресурсомерную задачу (Adobe Photoshop или аналогичный редактор растровых изображений) и откройте в ней большой документ. Поэкспериментируйте с ним. Если работа происходит без проблем, можно делать первые положительные выводы о вновь установленной памяти. В случае, когда появляются сообщения об ошибках защиты, всевозможные сбои, «синие экраны», нарастающие вывод, что память не способна нормально функционировать.

В принципе, можно попытаться более тонко подстроить функционирование памяти в BIOS Setup, но лучше найти и установить более качественные модули. Ведь до этого работало без проблем!

Если тестирование прошло благополучно, значит, поздравляю — вы сделали правильный выбор.

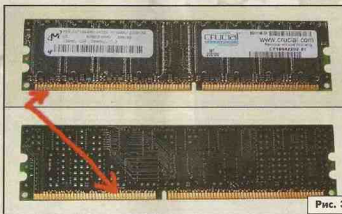


Рис. 3

(из ранее уже использованных микросхем) модуль памяти. Внешний вид изделия не должен вызывать подозрений, проверьте, чтобы не было сколов, царапин, следов ручной пайки. Обратите внимание на контактные площадки — у нового модуля они без следов вставки в разъем (по меньшей мере, если модуль даже проходил тестирование на фирме, отметин не много (рис. 3). Если же контактные площадки чуть ли не протерты до дыр ☹, подумайте, прежде чем покупать такой девайс.

Коротко остановимся на производителях модулей памяти. Весьма надежными зарекомендовали себя продукты от Micron, Kingston и Hyundai (Hynix). Не менее достойны уважения и изделия Samsung, Siemens, NEC, Winbond, Fujitsu, Hitachi, Motorola. При покупке модулей памяти следует избегать некачественной продукции, зачастую произведенной в Ки-

INCOSOFTELECOMMUNICATIONS

КОМПЬЮТЕР

Фирменная ПУШКА в ПОДАРОК !!!

1645 грн — DUKON600 с МОНИТОРОМ 47" SAMSUNG

1498 грн — DUKON600 с МОНИТОРОМ 45" SCOTT

ПОДЛЕП	от 56 грн	ПОИТОРМ	от 428 грн
CD, CD-R, DVD	от 60 грн	ПРИНТЕР	от 265 грн

12 лет

(044) 222-9765, 246-62-80, 255-21-53

04-5, Тельмановского, 29-а, 6-й. 12

http://www.incsoft.com.ua

e-mail: info@incsoft.com.ua

incsoft

Компьютерные	ГРД	г.в.	мл.
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе AMD 2000n			
Duel/1200/2500/2200/2000/1500/1000	1535	279	3
Duel/1500/2500/2200/2000/1500/1000	1730	310	3
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 733-1.1GHz F05GA Corporation	193	33	3
CPU Celeron 1 GHz 256 KB Cache Intel	254	37	4
CYRIX/INTEL 1.2GHz F05GA (Pentium) Intel	284	42	4
CPU Celeron 1.2 GHz 256 KB Cache	445	44	4
AMD Athlon 97 1700+	310	58	7
CPU Celeron 1.7 GHz Socket 478 Box	331	60	4
CPU Athlon 97 2000+	432	62	7
Intel® PPI 2000+ P420000 Socket A	522	63	7
CPU Celeron 2.1 GHz Socket 478 Box	437	78	4
AMD Athlon 97 2000+	508	95	7
CPU Pentium 4 1 GHz Socket 478	734	133	4
CPU Pentium 4 1 GHz 512 KB Cache	890	145	4
CPU Pentium 4 2 GHz 512 KB Cache	938	170	4
Intel Pentium 4 2000 512 KB cache	1027	192	7
Intel Pentium 4 2000 512 KB cache	2198	394	7
Материнские платы			
D2E SDRAM 128 MB PC1700	83	15	4
128/256MB SDRAM 300K 200M	92	17	3
Омск 128 MB PC133	99	18	4
D2E SDRAM 128 MB PC1700 Infineon	105	19	4
D2E SDRAM 128 MB PC1700	149	27	4
Омск 256 MB PC133	150	28	4
D2E SDRAM 128 MB PC1700	199	36	4
512/1024MB SDRAM 300K 200M	201	34	3
Материнские платы			
АКБАР К77C2 4544	278	52	4
MB Jemmy 2500MHz VIA KT333A Socket	397	92	4
АКБАР К77C2 4544	300	57	4
АКБАР P4300 4544	300	57	4
АКБАР P4300 4544	316	58	4
MB Acorp K77C2-55 VIA KT333 Socket	337	61	4
OR 60 77 4040	342	64	7
АКБАР P4300 4544	348	65	4
MB Jemmy 2500MHz VIA KT333A Socket 370	359	65	4
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	385	72	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	412	77	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	416	78	7
MB Aikaton P4300 4544 Socket 478	420	76	4
Гигасейс GA-P8000 4544	455	85	7
OR 60 77 4040 4544	471	86	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	471	86	7
Гигасейс GA-P8000 4544	492	90	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	546	102	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	601	118	7
Рабочие станции			
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	298	54	4
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	324	58	3
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	342	65	4
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	378	67	4
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	381	68	4
400GB Seagate Barracuda 7200rpm	382	72	7
40.0 GB WD V03000 7200rpm	412	77	7
40.0 GB WD V03000 7200rpm	417	78	7
40.0 GB WD V03000 7200rpm Seag. 800	419	79	7
WD V03 512 GB 7200 rpm 1 MB Cache	420	76	4
40.0 GB WD V03000 7200rpm	460	84	7
40.0 GB WD V03000 7200 rpm	474	89	7
WD V03 512 GB 7200 rpm 1 MB Cache	479	89	4
WD V03 512 GB 7200 rpm	502	91	4
WD V03 512 GB 7200 rpm	513	93	4
100.0 GB WD V03000/7200rpm 800	712	133	7
100.0 GB WD V03000/7200rpm	884	164	7
Сетевые карты			
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT ASIO	106	19	3
OR 140/ATAC SAMSUNG JONT	229	41	3
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	270	49	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	274	50	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	282	51	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	289	52	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	299	53	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	312	54	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	486	89	4
D2E/60 77 4040 SAMSUNG JONT	500	93	3
Модем			
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	56	7	4
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	72	13	4
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	110	20	4

Компьютерные	ГРД	г.в.	мл.
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе AMD 2000n			
Duel/1200/2500/2200/2000/1500/1000	1535	279	3
Duel/1500/2500/2200/2000/1500/1000	1730	310	3
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
Celeron 733-1.1GHz F05GA Corporation	193	33	3
CPU Celeron 1 GHz 256 KB Cache Intel	254	37	4
CYRIX/INTEL 1.2GHz F05GA (Pentium) Intel	284	42	4
CPU Celeron 1.2 GHz 256 KB Cache	445	44	4
AMD Athlon 97 1700+	310	58	7
CPU Celeron 1.7 GHz Socket 478 Box	331	60	4
CPU Athlon 97 2000+	432	62	7
Intel® PPI 2000+ P420000 Socket A	522	63	7
CPU Celeron 2.1 GHz Socket 478 Box	437	78	4
AMD Athlon 97 2000+	508	95	7
CPU Pentium 4 1 GHz Socket 478	734	133	4
CPU Pentium 4 1 GHz 512 KB Cache	890	145	4
CPU Pentium 4 2 GHz 512 KB Cache	938	170	4
Intel Pentium 4 2000 512 KB cache	1027	192	7
Intel Pentium 4 2000 512 KB cache	2198	394	7
Материнские платы			
D2E SDRAM 128 MB PC1700	83	15	4
128/256MB SDRAM 300K 200M	92	17	3
Омск 128 MB PC133	99	18	4
D2E SDRAM 128 MB PC1700 Infineon	105	19	4
D2E SDRAM 128 MB PC1700	149	27	4
Омск 256 MB PC133	150	28	4
D2E SDRAM 128 MB PC1700	199	36	4
512/1024MB SDRAM 300K 200M	201	34	3
Материнские платы			
АКБАР К77C2 4544	278	52	4
MB Jemmy 2500MHz VIA KT333A Socket	397	92	4
АКБАР К77C2 4544	300	57	4
АКБАР P4300 4544	300	57	4
АКБАР P4300 4544	316	58	4
MB Acorp K77C2-55 VIA KT333 Socket	337	61	4
OR 60 77 4040	342	64	7
АКБАР P4300 4544	348	65	4
MB Jemmy 2500MHz VIA KT333A Socket 370	359	65	4
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	385	72	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	412	77	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	416	78	7
MB Aikaton P4300 4544 Socket 478	420	76	4
Гигасейс GA-P8000 4544	455	85	7
OR 60 77 4040 4544	471	86	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	471	86	7
Гигасейс GA-P8000 4544	492	90	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	546	102	7
Ори-ЕВРАЗИЯ K4502	601	118	7
Рабочие станции			
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	298	54	4
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	324	58	3
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	342	65	4
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	378	67	4
WD V03 512 GB 1400 rpm 1 MB Cache	381	68	4
400GB Seagate Barracuda 7200rpm	382	72	7
40.0 GB WD V03000 7200rpm	412	77	7
40.0 GB WD V03000 7200rpm	417	78	7
40.0 GB WD V03000 7200rpm Seag. 800	419	79	7
WD V03 512 GB 7200 rpm 1 MB Cache	420	76	4
40.0 GB WD V03000 7200rpm	460	84	7
40.0 GB WD V03000 7200 rpm	474	89	7
WD V03 512 GB 7200 rpm 1 MB Cache	479	89	4
WD V03 512 GB 7200 rpm	502	91	4
WD V03 512 GB 7200 rpm	513	93	4
100.0 GB WD V03000/7200rpm 800	712	133	7
100.0 GB WD V03000/7200rpm	884	164	7
Сетевые карты			
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT ASIO	106	19	3
OR 140/ATAC SAMSUNG JONT	229	41	3
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	270	49	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	274	50	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	282	51	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	289	52	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	299	53	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	312	54	4
CPU 60 77 4040 SAMSUNG JONT	486	89	4
D2E/60 77 4040 SAMSUNG JONT	500	93	3
Модем			
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	56	7	4
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	72	13	4
3D-4000/4000/7200/7200/5000/5000	110	20	4

Компьютерные	ГРД	г.в.	мл.
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе AMD 2000n			
Model 58 K.Scorp M5000M Socket A	77	14	4
Model 58 K.Scorp M5000M Socket A	177	32	4
Model 58 K.Scorp M5000M Socket A	226	41	4
Model 58 K.Scorp M5000M Socket A	232	42	4
DUEL/1200/2500/2200/2000/1500	257	48	4
Model 58 K.Scorp M5000M Socket A	275	50	4
Model 58 K.Scorp M5000M Socket A	289	58	4
DUEL/1500/2500/2200/2000/1500	340	61	4
Model 58 K.Scorp M5000M Socket A	348	63	4
Сетевые оборудование			
КОРПО 100			

Справочник ресурсов украинского Интернета

ДЛЯ ВСЕХ!



для бизнесменов



специалистов



студентов



"Ресурсы Украинского Интернет - 2003" - четвертый выпуск справочника, издаваемого интернет-провайдером "ЛАКИ НЕТ".

Особенность издания - автоматизированная и ручная проверка каждой ссылки, помещаемой в издание. Каталог является самой полной печатной версией интернет-ресурсов Украины.

По вопросам приобретения обращайтесь в компанию "ЛАКИ НЕТ": /044/ 205 44 55



По поводу рекламы на сайте обратиться в "РА Ай Ти Реклама" т. 455-5332

GHOST MASTER

Победитель Ужаса



pc cdrom



Профессиональным киберсдастам, всегда мечтавшим об ужасной участи для болванчиков из The Sims, посвящается! Отныне вы - не добрый пастирь идиотов, вы - грозный Повелитель Ужаса. Прибыв с архиважной миссией в тихий городок Грейвенилль, вы должны запугать его жителей по самое небатуйся! С такой сложной задачей вам поможет справиться целый сонм призрачных существ - используйте их с толком, и поблравшие от ужаса жители будут бежать до тех пор, пока не упрутся носом в нулевой меридиан...

- ☞ Море спецэффектов, насилия, ужаса - и в то же время ни одного убийства! В эту игру могут играть все!
- ☞ Узнаваемые пародии на некоторые весьма известные "ужастикки".
- ☞ Абсолютно интуитивный интерфейс - забудьте о нудном чтении руководства пользователя!
- ☞ Камера обзора, проникающая повсюду - вы сможете наблюдать происходящее из глаз каждого отдельно взятого призрака!



© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella"
 © 2003 "Empire Interactive", © 2003 "Sick Puppies"
 Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд"
 По вопросам оптовой закупки обращайтесь по тел.: (044) 237 5186,
 495 1018; sale@multitrade.com.ua, www.multitrade.com.ua