

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 33—34(91—92)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

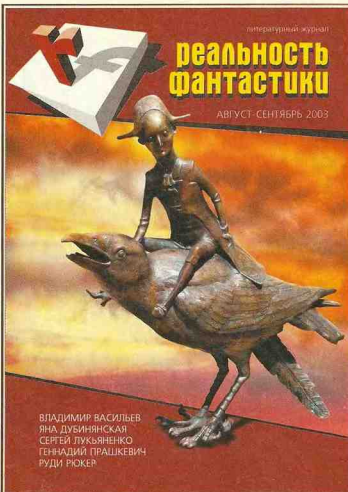
25.08.2003

Russwell

HOMERPLANET

UPLINK

**СИЛЫ
ВТОРЖЕНИЯ**



МОЙ
КОМПЬЮТЕР
представляет:

ЖУРНАЛ ФАНТАСТИКИ ТЕПЕРЬ РЕАЛЬНОСТЬ!

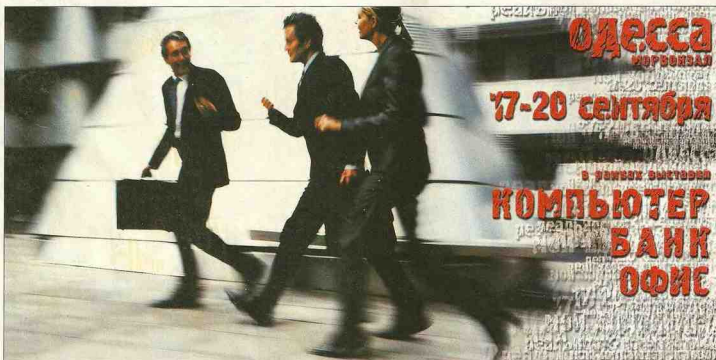
Для вас, любители фантастики!
Новые произведения всемирно известных
писателей-фантастов в новом ежемесячном журнале
Приобретайте в местах распространения книг и прессы

«Воображение - единственное оружие
в битве с реальностью» (Жюль де Голль).

www.mycomp.com.ua

info@mycomp.com.ua

Подписной индекс: 08219



МОЙ
КОМПЬЮТЕР
МОЙ
КОМПЬЮТЕР



РЕАЛЬНОСТЬ ФАНТАСТИКИ

www.mycomp.com.ua
www.ignograd.com.ua
info@mycomp.com.ua

- Презентация первого в Украине фантастического журнала "Реальность фантастики"
- Общение с представителями редакции
- Викторины и конкурсы с ценными призами
- Подписная кампания
- День "М К"

По вопросам размещения рекламы обращаться в РА "АйТи Реклама": (044) 455. 53. 32

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
Меркурій (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

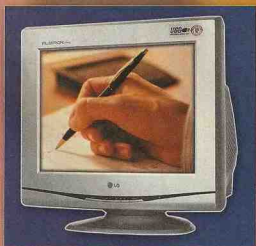
Николаев
Нау-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АВГУСТА"



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

1. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
WCG 2003, стр. 7.
2. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
Дальнобойщики 3, стр. 8.
3. Ростислав МАЛЬКО aka Pepel.
Metathrone Project, стр. 9.
4. \$VANGERS\$.
Homeplanet, стр. 10-12.
5. Ростислав МАЛЬКО aka Pepel.
Russwell, стр. 13-15.
6. ЯСКР.
Силы вторжения, стр. 16-17.
7. Сергей ВЕЛИКСАР aka KOzak.
Uplink, стр. 18-19.
8. Андрей РАДИШИН a.k.a. bartalbe.
Inquisition, стр. 20.
9. AKELLA.
Семь дней внедрения, стр. 22-23.
10. Том/Doc/КЕРТИС.
Записки автоответчика, стр. 24-25
11. Дмитрий СВИРЕПЧУК.
HTML: вдоль и поперек 7, стр. 26-27.
12. Валерий АКСАК.
Одежда для ПК, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Редакция «Игроградского вестника» со слезами радости на глазах сообщает, что агент BondD был приспан нам бандеролю с солнечного юга с огромной просьбой больше его туда не посылать. Редакция поздравляет BondD'a с окончанием отпуска, а всех читателей, да и себя самих, с праздником Независимости Украины. Будьмо вместе, камрады!

Диверсия в демо-режиме

Компания **Nival Interactive** выложила в Сеть демо-версию своей многообещающей игры «**Операция Silent Storm**». Вы помните, что в этой игре предстоит возглавить отряд диверсантов, действующих в ты-



лу врага. Во время выполнения миссий придется не только принять участие в кровавых событиях второй мировой войны, но и узнать о вещах, не вошедших в учебники истории. Как заявляют сами разработчики, победа в войне — далеко не самая главная задача игры. Движок игры открывает действи-

тельно неограниченные возможности для тактического планирования операций. Вы можете разрушать любые объекты: взрывать стены зданий, пускать под откос поезд, прятать своих снайперов на крышах домов и на деревьях, бесшумно снимать часовых ножами и т.д. и т.п. Если вы подорвете часть стены нижнего этажа, верхние этажи обрушатся сообразно архитектуре здания, а случайный выстрел на складе боеприпасов может привести к фатальным последствиям. И все это вы можете использовать в своих целях.

В демо-версию вошла тренировочная миссия и две первые миссии из кампаний за нацистов и союзников. Напомним, что игра уже готова и 22 августа должна появиться на прилавках магазинов. Но если вы хотите скорее составить свое мнение об этой игрушке, то демо поможет в этом. Скачать файл можно с сайта известного российского игрового журнала «Навигатор игрового мира» (<http://www.gamenavigator.ru/files/file3797.html>) или с западных порталов 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/games/silentstorm/#filelist>) и Gamer's Hell (http://www.gamershell.com/news_

BSilentStormBRussianDemo.shtml). Размер демки — 211 Мб.

Это сладкое слово «Антанта»

14 августа 2003 года, ровно через 89 лет после начала первой мировой войны, компания «Бука» выпустила в продажу игру «Антанта» — первую стратегию в реальном времени, связанную с событиями того



времени. «Антанта» представляет собой классическую RTS, в который мы можем выступить на стороне одной из пяти стран — участ-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

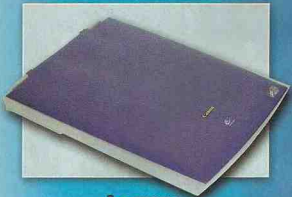
**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В АВГУСТЕ 2003



1-й приз:

сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:

тюнер Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

колонки CREANIVE SBS 35

мышка AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:



нии конфликта (Франция, Германия, Россия, Австро-Венгрия, Англия). Ваша армия будет формироваться из различных типов юнитов, соответствующих историческим реалиям — разработчиком пришлось изрядно покопаться в архивных документах и фотографиях. Армия каждого из государств обладает своими уникальными особенностями, что позволит вам особо эффективно использовать сильные стороны каждой из армий.

Как и во всякой реалтаймовой стратегии, вам придется не только воевать, но и заботиться об экономической мощи своей страны. В игре будет шесть видов ресурсов (дерево, железо, золото, электричество, нефть и пища), а также возможность возводить множество разнообразных построек, также выполненных в исторической достоверности, и проводить сотни апгрейдов. Для облегчения контроля над ситуацией в игру введены экономический и военный советники.

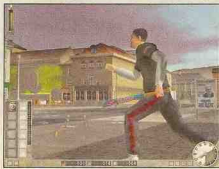
«Шьем» дело

Компания **Snowball Interactive** наконец-то рассекретила свой загадочный проект, некоторое время тайно разрабатывавшийся в недрах этой компании. Им оказался интерактивный детектив «Дело №13». По сюжету игры пять лет назад в небольшом прибалтийском городе произошел череда жестоких убийств: полиция оказалась беспомощна перед таинственным преступником. Закончился кошмар так же внезапно, как и начался, и никто так и не узнал, кто оказался убийцей. Этой осенью он вернется. Именно вам предстоит раскрыть кровавую тайну и предотвратить новые убийства. Взяв на себя руководство следственной бригадой, которая состоит из четырех следователей, вы пройдете все стадии расследования: будете проводить допросы свидетелей, искать улики и устраивать очные ставки. Из многих фактов вам придется сплести прочную сеть, в которую попадет убийца.

Сейчас на сайте **Snowball'a** (<http://www.snowball.ru>) начинают появляться материалы, касающиеся этой игры. Из них явствует, что одной из основных особенностей «Дела №13» является огромное количество персонажей, оказавшихся влупленными в эту историю. Фактически, вам придется иметь дело с населением целого города. «Все они — эстонцы, русские, украинцы и даже один узбек — дружно живут в небольшом прибалтийском городке, хотя иногда и убивают друг друга. Среди них можно встретить владельцев дорогих боров, бандитов, врачей психиатрических лечебниц, проституток, следователей, адвокатов, вышибал, патологоанатомов... Всех их объединяет «Дело №13». Естественно, герои отличаются специфическими характерами, и вам придется «подбирать ключи» к каждому, чтобы заставить пойти себе навстречу. На сегодняшний день в новом разделе сайта **Snowball'a** (<http://news.snowball.ru>) вы можете прочитать краткое досюда на двух персонажей этой загадочной истории — бешеного следователя Андрея Стасова и убежденной блондинки Марию Линде.

Зарево революции

Компания **Eidos** объявила об уходе в печать мастер-диска оригинальной игры **Republic: The Revolution**, разработанной студией **Elixir Games**. Как многие из вас помнят, действие игры будет происходить в мифическом государстве **Novistrana**, образовавшемся в начале 90-х годов на развалинах Советского Союза. Вам же предстоит попытаться стать во главе этого государ-



ства и править в нем в соответствии с вашими принципами и собственными представлениями об идеальном политическом строе. Но путь к вершинам власти долг и тернист. Вы можете стать политиком, военным лидером, главой религиозной секты или крестным отцом местной мафии и прокладывать себе путь к президентскому креслу любым доступным способом. К вашим услугам заказные убийства политических конкурентов, сбор компрометирующих материалов, раздувание скандалов в прессе, митинги, демонстрации, забастовки. А можно и просто ввести в столицу танки. Впрочем, не вы один такой умный. За власть в **Novistrane** борются циничные и решительные люди. Так что не исключен вариант, что со временем вы сами станете мишенью для киллера. В общем, в **Republic: The Revolution** вы сможете самостоятельно испытать все прелести большой политики. Игра должна появиться в продаже уже 5 сентября этого года. Ждем с нетерпением.

Байкер уходит на пенсию

Компания **Lucas Arts** объявила о прекращении работ над трехмерной авантюрой **Full Throttle: Hell On Wheels**. Так что поклонники байкера Бено, главного героя продолжения известной квестовой серии, начавшей свое победное шествие по экранам мониторов в далеком 1995 году, уже не доведется снова встретиться со своим кулиром.



Здесь следует заметить, что **Hell On Wheels** должна была существенно отличаться от сво-

их предшественниц. В новой части известного сериала планировалось сделать упор не на логические головоломки, а на гонки на мотоциклах и схватки байкеров с использованием всевозможных подручных средств. И вот, на каком-то этапе разработки аналитики **Lucas Arts** высказали предположение, что старые фанаты **Full Throttle** вряд ли будут в восторге от подобного смещения акцентов. Именно эти исследования рынка назвали причиной закрытия проекта. Ну что ж, может, оно и к лучшему. По крайней мере, старым фанатам серии не придется разочаровываться и в очередной раз судачить на форумах о том, что раньше небо было выше, а деревья зеленее...

Прикомандован «Андромеда»

Печальная новость пришла к нам из офиса известной издательской конторы **CDV Software Entertainment**. На днях сотрудники этой компании объявили о закрытии проекта **Galaxy Andromeda**, ранее известного под названием **Imperium Galactica 3**, над созданием которой трудились компания **Mithis**. Причиной прекращения работ над игрой стали финансовые проблемы **CDV**. Оказывается, этот крупный издатель в прошлом квартале понес убытки более чем на



миллион евро, вследствие чего был пересмотрен бюджет, и некоторые проекты, чьи перспективы показались сотрудникам **CDV** недостаточно рожудными, закрыли. Среди них оказалась и **Galaxy Andromeda**, что в общем-то странно, учитывая бешеный успех предыдущей игры серии — **Imperium Galactica 2**. Но изменить уже ничего нельзя — все, что ждал выхода **Galaxy Andromeda**, придется смириться с этим неприятным фактом.

Готовим противогазы?

На днях по Сети прокатился слух о том, что молодая девелоперская компания **InXile Entertainment**, возглавляемая покинувшим стены родного **Interplay** Брайаном Фарго, приобрела право на торговую марку **Waterland**. Старые геймеры наверняка помнят «тотальдерну» **RPGs**, появившуюся на рынке в далеком 1987 году. В этой игре нам предлагалось взять под свое управление группу приключенцев, предпринять полное опаснейшее путешествие по выжженным ядерными взрывами землям Соединенных Штатов, и попытаться спасти остатки человечества от некой ужасной напасти. **Waterland** была создана **Interplay**, и выш-



ла под лейблом *Electronic Arts*. Ну а теперь создатель оригинального *Wasteland* а, судя по всему, решил снова обратиться к своему детищу. Естественно, никаких официальных сведений о начале разработки *Wasteland 2* еще нет, но ведь права просто так не покупают. Так что если мы и не дождемся в ближайшее время *Fallout 3*, у нас, возможно, появится шанс побродить по постапокалиптическому миру. Короче говоря, будем ждать официальных анонсов и пожелаем удачи разработчикам из *InXile Entertainment*.

Наследие 3DO

Вот и закончился аукцион, на котором несколько крупных игровых издателей боролись за «наследство» **3DO**. На сегодняшний день бренды этой компании уже нашли своих новых владельцев. Права на **Street Racing Syndicate** достались компании **Namco**, которая выложила полтора миллиона долларов. **Microsoft** приобрел себе серию бейсбольных симуляторов **High Heat**. Во сколько она обошлась «мелкоягким», до сих пор неизвестно. Почему-то сумма не была объявлена. Ну а легендарные серии **Might and**



Magic и **Heroes of Might and Magic** достались **Ubi Soft**, которая заплатила за них 1,3 миллиона долларов. О судьбе *Army Man*, *Four Horseman of Apocalypse* и другой «игрушечной собственности 3DO пока что ничего не слышать. Следите за новостями.

Спуск на воду

Компани **Russbit-M** и **Burut CT** с гордостью сообщают, что ожидаемая многотысячной армией фанатов игра **Kreed** «ушла на золото» и появится в продаже уже 21 августа этого года. Так что если вы все время следили за разработкой этой игры и ждали ее появления на рынке, поздравляем — ваши терзаниям пришел конец, и уже очень скоро вы оцените, оправдали ли ваши надежды воронечные разработчики.

Как многие из нас наверняка помнят, действие игры будет происходить в далеком

будущем, когда полеты в космос станут для людей вполне обычным делом. Главный герой игры — элитный боец популярнейшей организации «Легия», волею случая попавший на кладбище космических кораблей. В процессе игры вам придется разгадать за-



гадку «бермудского треугольника Галактики», пережить множество опасных приключений, встретиться с представителями множества инопланетных рас. Игра создана на движке *X-Tend*, поддерживающем все современные эффекты. На сайте издателя проекта — компании «Руссбит-М» — уверенно заявляют, что свершилась революция в жанре 3D-action. Так это или нет, мы с вами можем узнать 21 числа, когда игра появится на рынке. Ждем с нетерпением.

Золотая свадьба

Компани «**Бука**» преподнесла подарок всем поклонникам легендарной тактической игры от компании **Sir-Tech — Jagged Alliance**. Недавно в продажу поступил диск *Jagged Alliance: Золотая серия*. «Настоящая классика жанра пошаговых тактических игр, несмотря на свой солидный возраст, по-прежнему увлекает множество игроков. Новая золотая серия» является коллекционным выпуском игры, в которой вошли *Jagged Alliance 2: Агония власти* и ее продолжение *Jagged Alliance 2: Цена свободы*. Обе игры обновлены до самых последних версий, отлажены общая стабильность игры и работа под Windows XP. Помимо этого вас ждет новый игровой баланс и улучшенный AI противника. А мощный и в то же время интуитивно понятный каждому редактор кампаний к игре позволит вам создавать свои оригинальные миссии и кампании. В игре вы найдете более 150 колоритных персонажей, десятки моделей оружия, выбор между реалистичным и фантастическим режимами, новый сверхсложный режим. Стальная воля и многое, многое другое. Коллекционное издание наверняка придется по душе поклонникам этой легендарной игры.

Пирату на заметку

Компани **1C** выложила на своем сайте патч версии 1.01 для своей приключенческой action/RPG «**Пираты Карибского моря**», разработанной компанией «**Акен-ла**». Запатка вносит в игру более двадцати дополнений и изменений, среди которых новый вид случайных квестов — охота за пиратскими судами (будут выдаваться губернаторами колоний) и разграбление золотых рудников. Кроме того, после установки пат-

ча у вас появится возможность продолжить игру после выполнения последнего сюжетного квеста — потопления «Черной Жемчужины». Также запатка исправляет ошибки в диалогах и некоторых квестах, добавляет несколько новых типов кораблей и провизит баланс морских сражений. Полный перечень фик, вносимых патчем, вы можете прочитать на сайте фирмы 1C (http://games.1c.ru/pirates_of_the_caribbean/), а саму запатку можно загрузить с ftp-сервера этой компании (http://files.games.1c.ru/pirates_of_the_caribbean/files/patches/pirates101.exe). Размер патча — 12,4 Мб. Но учтите, после установки патча сохранения, сделанные в предыдущей версии игры, могут не работать. Для корректной работы



патча разработчики настоятельно рекомендуют ночью игру заново.

Патчи на любой вкус

В Сети появилась патч версии 1.3 для игры **Vietcong**, созданной компанией **Illusion Softworks**. Запатка устраняет проблемы с некоторыми текстурами и спасает от зависания серверной части игры. Кроме того, патч вносит следующие геймплейные изменения: отныне медики могут лечить только 75% повреждений, а точность стрельбы во время прыжков существенно уменьшается. Скачать патч можно с официального сайта игры (http://www.vietcong.cz/downloads/patches/Vietcong_v130.exe). Размер — 32 Мб.

Всех, кто продолжает играть в **New World Order**, возможно, заинтересует информация о запатке версии 1.42 для этой игры. Патч повышает общую скорость игры, особенно на видеокартах Nvidia, улучшает искусственный интеллект ботов и устраняет некоторые графические ошибки. Запатку можно скачать с [ftp://ftp.p3int.com/NWO/NWOUpgrade1.41-1.42.exe](http://ftp.p3int.com/NWO/NWOUpgrade1.41-1.42.exe). Размер — 745 Кб.

Ну, а тем, кто с головой погрузился в мир третьего **Warcraft** а, следует обратить внимание на патч версии 1.11, выпущенный для недавно появившихся дополнения к этой игре — **Warcraft III: Frozen Throne**. Патч вносит изменения в игровой баланс, исправляет множество текстовых ошибок и фиксирует баги, которые приводили к зависанию игры. Патч можно загрузить с ftp-сервера компании **Blizzard** (http://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/PC/War3ROC_111_English.exe). Размер — 14,5 Мб.



VDV
computers
<http://vdx.kiev.ua>



Компьютерные комплектующие,
периферийные устройства
и офисная техника

Торговля оптом,
в розницу и в
кредит - по самым
низким ценам

Украина, Киев,
ул. Верхний Вал, 58
тел. (044) 230 8240

Дмитрий АМПИЛОВ

WCG 2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Эх, странные меня чувства одолевают. Глядя на улицу, а там загадочная картина. Лето — не лето, отдых — не отдых. Так и киберспортсменами нашими. Теми, в частности, кто в финал прошел. Кто усиленно на югах отдыхает, кто тренируется усердно. Самые сознательные на работы устраиваются. Причем некоторые даже «по специальности», но об этом в другой раз ☹.

Но что характерно. Придет ведь время финальных битв и никакой разницы, чувствую, между ними не будет. Всегда так случается. Мастерство не пропашешь ☹.

Ну да ближе к телу. Ни в какую буюр зайти не переросло. Однако полностью кибержизнь не остановилось. Сначала 3 августа в «командировку» на Урал была известная CS-команда **powered by K**. В финалу они провалились очень badly, однако в суперфинале уступили одной из лучших российских команд — «кэтеринбургскому» клубу **mega**. Вторым местом «командировка» не исчерпалась. Ребята на некоторое время задержались в России — погостить и потренироваться. Теперь сами mega называют их одним из главных претендентов на победу в Кубке Украины ☹. Дело говорит, не мешало бы остальным украинцам брать с них пример.

Уже на следующий день соревнования прошли и в Киеве. В **Trinity 5** первое место взяли **ImS**. Второе — за **TreeZ** змк. На третьем — **220V**.

Из остальных состязаний можно назвать о первых соревнованиях **Kiev CS 2x2 Nazgul Summer Lan Party** и **CTF Lan Party** в Одессе. Результат одесского пати достаточно точно описан на **prounreal.dp.ua**: «По играм победила дружба, а по флагом — Днепр». Правда, и CS 2x2, и UT CTF играют скорее для развлечения, поэтому считать это полноценной тренировкой не стоит. Тем не менее, нельзя не отметить тот факт, что западные традиции азарту по сеткам наконец-то начинают приживаться и в Украине. Игроки имеют не только соревноваться, но и просто общаться, и играть «на интерес».

Не «спасли», вопреки моим предположениям, старкрафтеры. 3-го числа в Киеве состо-

ялся ночной чемпионат в клубе «Тринити». Отмечу второе место финалиста Кубка Украины **Patologoanatom** а. Спустя шесть дней крафтеры сражались в очередном, девятом по счету чемпионате **broodwar.kiev.ua**. Участие в нем принимало около шестидесяти игроков. Финалистов КУ в призах не отмечено ☹.

В Сети высказываются достаточно недобрых мнений по поводу того, что финалы и гранд-финал будут играть в **WarCraft III: Reign of Chaos**, а не **WarCraft III: The Frozen Throne**. Честно говоря, не понимаю причины подобных волнений. В правилах достаточно конкретно сказано, что на игру устанавливается последний патч. А TFT — не последний патч. Это по сути новая игра. А игры на переправе... простите, на протяжении турнира не меняют. По-моему, все достаточно просто. Да, обидно и немного несправедливо — продолжать играть в RoC, в то время как все остальные рубятся в TFT. Иначе ведь сложно — даже не профессионалу понятно, что разница слишком существенна. Но ничего не попишешь, придется потерпеть... или забыть и считать оба сета.

О Кубке Украины новостей пока нет, зато кое-что стало известно о WCG Russia и WCG Europe. Сначала о наших северных соседах. Они, кстати, наряду с Великобританией, долгое время ходили в главных претендентов на проведение жеребьевки корейского гранд-финала, однако победа осталась за бритами.

Призовой фонд **WCG Russia** составит \$50 000. Это не считая фонда открытого чемпионата по Quake 3 в \$6 000. В соревнованиях будет задействовано примерно 250 высокопроизводительных компьютеров. Место проведения, как и у нас, еще не определено. Дата — с 1 по 7 сентября. Однако, даже если организаторы WCG Europe захотят пригласить к себе российских победителей, получится это лишь в том случае, если французский турнир состоится, как и было запланировано изначально, 26-27 сентября. Ходят слухи, что дату проведения сдвинут на неделю вперед, однако в официальном пресс-релизе значатся именно первоначальные даты.

Во-первых, наконец-то стало известно официальное название европейского шоу. **Sam-sung Euro Cyber Festival** — именно так будут величать французское действо. Так что сочетание «WCG Europe» пишу в последний раз. Тем более, как видно даже из названия, предприятие позиционируется вовсе не как соревнование, а как большая презентация для всех тех, кто еще не слышал или мало знает о WCG.

Небольшая предыстория. За WCG сейчас следят миллионы корейцев. Организаторы решили привить эту традицию и в Европе. Они жаждут поддержки общественностью популярных аспектов игры. Желают вознести видеогейми до уровня международных спортивных, музыкальных и кинематографических событий. Хотя, в общем, чтобы WCG по телевизору начали смотреть (и, главное, показывать) ☹. Прийдет фестиваль в рамках парижской выставки с труднопереводимым названием **CNIT Paris La Defense**, который будет посвящен разным аспектам видеоигр. На двухдневном развлекательном празднике исключительно качества грозятся продемонстрировать все, на что способны современные игры. Программа первого дня включает обычный оффис: пресс-конференцию, организационную Samsung, ICM и их партнеров; вручение Digital Awards профессионалам игрового мира; частный обзор экспозиции и мощную дружелюбную дискотеку с участием модных DJ на закуски. Второй день охарактеризован достаточно просто: беззастенчивый день для геймеров и остальной публики, большинство из которой будет приглашено партнерами организаторов. Подозреваю, собственно 27-го числа игры и начнутся.

Кстати, исполнительный директор WCG **US Joe Moss** в интервью **HomeLan** немного рассказал о WCG US и даже приоткрыл завесу тайны над WCG 2004. Поведает, что на американском финале планируется использовать специальный интерфейс для администрирования соревнований. Вот и хорошо, путаницы меньше будет. Также обещал, что соревнования станут настоящим праздником и обязательно подтвердят девиз Beyond the game. Предполагаются состязания лучших из лучших, музыка, экстремальный спорт и «дегустация» компьютеров последнего поколения. В итоге получится такой себе культурный фестиваль продолжительностью в неделю. Однако самое интересное далеко не это. Главное — это то, что господин Moss сказал о WCG 2004. На данный момент на проведение гранд-финала WCG 2004 претендуют Сеул, Сингапур, Милан и Сан-Франциско. Так что WCG в Европе или Северной Америке — вполне возможное явление. Такой вот поворот.

В статье использованы материалы **all games.com.ua**, **gameinside.com**, **broodwar.kiev.ua**, **prounreal.dp.ua**, **cyberfight.ru** и **homelanfed.com**.

Чемпионат на приз broodwar.kiev.ua

- | | |
|---------|----------------|
| 1 место | — [RiF]Melkior |
| 2 место | — Sub_zero_ |
| 3 место | — K7.Zloy |

Trinity SC:BW 1x1

- | | |
|---------|-------------------|
| 1 место | — MD.Kaliban. |
| 2 место | — Patalogoanatom. |
| 3 место | — TerranLimit. |

Kiev Nazgul Lan-Party

- | | |
|---------|---------------|
| 1 место | — TreeZ — 2 |
| 1 место | — Tre ezZ — 1 |
| 3 место | — Klopi |

ДАЛЬНОБОЙЩИКИЗ

Игорь Климовский aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

Разработчик: Soflabb-NSK

Издатель: 1C

Жанр: симулятор дальногойщика.

Дата выхода: обещают к лету 2004 года

Нечего скрывать, люблю я симуляторы. Хотя далеко не все представители данного вида игр заслуживают уважения. Например, вся Америка тащится от серии Sims, а меня, как и большинство наших геймеров, просто воротит от нее. Но, конечно же, бывает и наоборот: у нас игра идет «на ура» и быстро обретает огромную армию поклонников, а на Западе могут просто не оценить или не понять из-за не в меру сложного по их меркам геймплея. Не хочу никого обидеть, но ведь общеизвестно, что западный геймер уступает уровнем интеллекта отечественному. Стоить только глянуть на Top-10 в игровом американском хит-параде, где царят три-четыре версии вышеназванных Sims и пара-трой-

А мы с вами, господа гусары ☺, насладившись всеми прелестями сих игр, избородив немалые просторы вдоль и в поперек и пройдя по несколько раз путь из грязи в автоматнаты ☺, начали потихоньку удалять их с винчестеров, с надеждой поглядывая в сторону девелоперов. Даше продолжение! Ведь, как ни крути, с момента официального релиза второй части «Дальнобойщиков» прошло более двух лет, а разработчики молчат. И вот, лишь недавно, на выставке E3, Soflabb-NSK снерга приоткрыли занавес над игрой под названием «Дальнобойщики 3: Покрытие Америки».

Как видно из названия, действие игры перенесет нас в те самые США ☺, а если быть точнее, то в штат Калифорния и его окрестности. И то, что так радикально изменилась география игры, это хорошо, ведь при все своей красоте Сибирь и Горный Алтай, служившие прототипами местности для первых двух частей, уже порядком приелись геймерству. Кстати, для любителей цифр сообщают: по заявлениям девелоперов, нас ждут: «...более 6000 км реально существующих дорог, сжатых примерно до 600 км в игре. Это десятки городов, горные серпантинны, пустыни, цветущие долины, побережье Тихого океана». Продолжая тему реализма, следует сказать, что и реалистичность физической модели грузовиков обещают просто обалденную. Она мало того, что не будет уступать физике первой части, но и, с учетом прошлых ошибок, должна на голову превзойти ее. Так что, товарищи хардкорные симуляторщики, нас с вами ждет полнейший отрыв. Так как действие разворачивается на просторах Америки, то и фуры предположительно будут в основном американские. Но подозреваю, что без европейских и русских машин дело не обойдется. Вот и хорошо, даше автопарк, большой и разнообразный! Конечно, хотелось бы, чтобы машины были лицензированными и носили такие же названия, как в жизни.

Графика тоже обещает быть великолепной, до что там! Как по мне, так графика и вторых «Дальнобойщиков» очень даже ничего, особенно впечатляюще выглядела дождь и гроза. Логично будет предположить, что в сиквеле она будет еще круше, а значит, системные требования окажутся отнюдь не самыми лояльными к среднему пользователю. В игре планируют использовать DirectX 9 полным хо-

дом, так что смело готовы свои GeForce3, а для полного наслаждения красотами понадобится видяжа не меньше GeForce FX ☺ (надеюсь на падение цен). Но когда смотришь на скриншоты, все вопросы относительно умения таких системных отпадают сами собой. Серьезно, как мне кажется, такого неба в автосимах еще просто-напросто не было, да и не было единого, посмотрите на машины, на дорожку, на парад! Загляденье, одним словом.

Теперь немного об игровом процессе. Диапазон возможного выбора еще больше возрастет: можно будет, как и в предыдущих частях, просто кататься и разгладывать красоты игрового мира; или же стать водителем-одиночкой, и возить грузы наперегонки, в лучших традициях серии. Но при желании вы сможете сколотить свою фирму по дальнему бойному перевозкам, нанйма фуру за фуру, и таким образом стать монополистом в регионе. Каждый из нас волен выбирать, но опытные, советую — ищите золотую середину, ибо она всегда оптимальна. Если во второй части элементы RPG можно было назвать таковыми только с небольшой натяжкой, то здесь нас ждут вполне реальные персонажи, каждый со своими целями и заданиями, надеюсь, что пересекающимися друг с другом. Как вы догадались, игра наконец-то обросла еще и сюжетной линией. К сожалению, о ней вообще ничего не известно.



ка тупых ясных шутеров. Нет, я, конечно же, немного затираю ситуацию, ибо возможна золотая середина, когда игра находит поклонников на разных континентах.

Вот этой самой золотой середины смогли достичь ребята из Soflabb-NSK. Прежде всего, им удалось удачно смешать на первый взгляд трудносовместимые жанры — автомобильный и экономический симуляторы. Они даже умудрились привнести в свой проект элементы RPG, и на выходе сумели получить весьма и весьма качественный и интересный продукт. Ведь и первые, и вторые «Дальнобойщики» завоевали общественное признание по обе стороны Атлантики (!), а в Штатах тут же начали клепать низкосортные клоны местного разлива. (То, как известно, лучший признак того, что тот или иной продукт воспринят в стране «на ура», просто особенностями менталитета тамошней публики не позволяло воспринимать как должное зарубежный продукт, они хотят такого же, но отечественного... странные ребята ☺).



И теперь пару слов об AI. В игре точно так же останутся и полицейские, и мафия, и тем, и другим вы, естественно, будете мешать, посему следует ждать разборок еще более крупного масштаба. Оторваться от погони станет еще сложнее, что есть хорошо и реалистично. Кстати, ПДД обещают именно американские, что внесет дополнительную лепту в и без того разнообразный геймплей.

А ждать нам этих красот еще целый год... как минимум ☺, но — не сдаем! Дождёмся!!!



Ростислав МАЛЬКО aka Pepel rm_pepel@rambler.ru

Metathrone Project

Разработчик: Perfect Play

Издатель: пока нет ☹

Жанр: шутер от первого лица, развлекательный экшен и авантюризм

Дата выхода: не известна

На чем пойдет: тоже скрывают ☹

Шутер моей мечты

Что является самым важным в шутере? Любая из вас не задумывалась ответить — классная графика, умные боты и вагоны снаряжения, с помощью которых мы и будем убивать этих самых ботов. А как же сюжет? А его мож-



но сделать самым заурядным, лишь бы объяснить, почему мы берем пушку в руки и почему, собственно, мочим во-о-он тех, а не этих. Но ребята из московской компании **Perfect Play**, видно, о таком узакончении никогда не слышали. Сюжет — вот главная фишка героя моей статьи. Нет, нет, ни графика, ни боты со стальными не забыты. Причем все это будет на высоте, если... Если только девелоперы не обманут самые лучшие наши ожидания. Но я надеюсь, что этого не случится. Что ж, ждем [это так, репетиция вывода ☹]. Ну а пока давайте ознакомимся со всеми вкунсностями, обещанными разработчиками.

Сюжет — дело нужное

Даже очень нужное. Особенно хор-шо. Вы знаете, прочитав сюжет, я понял — перфектплейские сценаристы не зря едят свой хлеб [номозонный толстенным слоем черной икры ☹]. Итак...

Давным-давно, в этой самой галактике (а точнее, на нашей с вами планете) жила-была цивилизация, прозванная **Геа**. И было бы все хорошо у этой Геа, если бы не война. С кем великая раса воевала — неизвестно, да это и не важно. Важно то, что Геа войну продала, и что горстка уцелевших геаоцев создали **Метатрон** (из-за него-то и весь сыр-бор) — такой себе Ноев Ковчег номер два. То бишь там были спрятаны остатки их цивилизации, чтобы пережить потом, когда бучка уляжется. Но нет. Заплючил древний механизм и ни фига не

произошло. Остатки расы Геа мирно проспали несколько миллиардов лет. Потом появились динозавры. Чуть позже они вымерли. Затем появились мамонты. Но они помереть не успели — их перебили люди ☹. Да, люди, новые хозяева Земли. Исследовали они там что-то, где-то. И доисследовались... Откопали пavorные ученые не что иное, как... Метатрон, да еще как-то ухитрились его активизировать. И вот вроде пора людям возродиться — нашлись братья по разуму, у которых можно много чему научиться [то бишь попросту скатать ☹]. Но...

Но не тут-то было! Метатрон-то не просто «транспортник», он-то еще «должен был очистить планету и создать на ней жизнь заново». Что он, само собой, и начал делать. Но люди не в шутку возмутились и решили наехать в ответ.

Вот вроде все ясно, и пора бы уже давать нам в руки пушку погромче и патронов побольше, но... Но и здесь нам доказывают, что «Метатрон» — не обычная стрелка. Во-первых, игра не будет начинаться сразу после брифинга «о плохих парнях». Да и персонажи не какие-то не (простите за тавтологию ☹) герои, а просто обычные люди, оказавшиеся не в то время и не в том месте. Но они побеждают внутренний страх и покажут противному Метатрону кузькину мать... Или отца... Да и персонажи в игре разные, все с разными целями: кто-то хочет спасти Землю, кто-то спасти себя, а кому-то просто пофиг. Вот так вот. Могут еще поведать о «самом главном герое, за которого нам тоже разрешено играть».

Парень по профессии хакер [ну об этом все сразу догадаться ☹]. Зовут его Нео... Э... Точнее **Иген Лангли**, личность темная, загадочная и скользкая. А все остальное мы узнаем, когда пройдем все 22 эпизода. Должны же быть у девелоперов свои маленькие секретки ☹.

Графика и фиш — тоже для нас важны

Начнем, пожалуй, с фиш. Их много, и они разные. И оригинальные, что, признаюсь, не может не радовать. Главной фишей станет огромный игровой мир, состоящий из 9-ти локаций, и открытые пространства с неограниченной видимостью. Еще в игре будут и другие приятности. Во-первых, выбор и смена протеза (парня, за которого мы, собственно говоря, и собираемся играть, — если кто не знает), а их будет аж трое (вообще в гейме запланировано 10 персонажей первого плана, а также 15 персонажей второго плана, не считая три вида боевых роботов). Во-вторых, игра по сетке с самыми-самыми ботами.

Хотелось бы еще упомянуть довольно-таки неплохую физику игрушки. Во-первых, весь мир будет очень реалистичен физически, а во-вторых, при ранении учитываются точечные попадания! Благодаря этому герой станет по-разному реагировать на наличие свинца в различных частях своего тела ☹. А еще нас ожидает реалистичное падение персонажа на лестнице.

С физической закончили, переходим к графике. А графика в игре вполне сравнима с сюжетом — просто супер. Любуясь скриншотом, можно заметить очень хорошую прорисовку окружающего мира. Причем «зоди-ки» не выделяются неказистостью. Все сделано на пять с плюсом (хотя скриншоты могут и ввести в заблуждение ☹).

Ho! Но вот о чем стоит поговорить отдельно, так это о том, что всунули разработчики в свой движок. Итак, это полностью трехмерное окружение со свободной камерой, оригинальные уровни, на которые тратится до 500 тысяч треугольников; реалистичное освещение (с использованием *Radiosity*, *Ray Tracing*, *Shadow Map*, плюс локальные статические и динамические лайтмапы с улучшенным качеством, например, тень от вращающегося вентилятора); суперклассная детализация персона — до 5000 треугольников на брата, скелетная анимация, мимика лица и синхронизация с речью (*LipSync*). Не забудьте о разнообразных погодных эффектах



(дождь), туман, снег, ветер, гром и молния, тени от облаков на ландшафте) и мастерски выполненные деревьями и травой.

В игре нам дадут побаловаться 18-ю видами вооружения (а также 10-ю апгрейдами к ним), 12-ю различными устройствами и приспособлениями и 6-ю типами различных транспортных средств. Это все можно продвигать и покупать.

Ждать или не ждать, вот в чем вопрос!

Мой вердикт — ждать! Я думаю, что «Метатрон» займет достойное место рядом с такими шедеврами, как «Контер», «Квака» и «Анриля».

SVANGERS

HOMEPLANET

Разработчик: Revolt Games**Издатель:** «Руссобит-М»**Жанр:** симулятор космических боевых действий**Системные требования:**✓ **минимальные:** P2-266, 64 Мб ОЗУ, OpenGL-совместимый акселератор;✓ **рекомендуемые:** P3-500, 256 Мб ОЗУ, GeForce3, A3D или EAX звуковая карта;✓ **я играл на:** P4-2.6 ГГц, 1024 DDR400, Radeon 9700 и все шло спокойно @;✓ **говорят, что:** очень приличная графика возможна и на P3-800, 256 RAM, GF2**Сайт игры:** <http://mapgames.7.com.1.ru/homeplanet/index.html>**Сайт разработчиков:** <http://www.revoltgames.com>

Как писал друг ведьмака Геральта бард Люттик, все виденные им армии по организации напоминали хохочущий огнем бордель... Наверное, это никогда не изменится... Подумать только, ведь каких-то два года назад был подписан мирный договор, который, как понимали все, в ближайшее время будет нарушен. И что же? Эвакуацию единственной на орбите тренировочной базы приходится выполнять самим же курсантами! Под прикрытием танков же, как они и я, салог. На давнем-давном устереших учебных кораблях. Так и хочется подобрать рифму к слову «корабль» в родительном падеже... Дали бы нам в подполку хотя бы один крейсер с лазерным оружием! Может, станцию все-таки пришлось бы взорвать, но тогда появилось бы время на спасение уникального оборудования! И вот теперь я, «Тайфун 3»,



вишу в черноте космоса на истребителе, который старше меня в два раза, и поражаюсь сам себе. Вот уж не думал, что бесилие может бушевать с таким размахом в одном отдельно взятом мозгу...

Конечно, хорошо, что политика моего клана относительно нейротехнологий так либеральна. Да, мне, как и всем, вживили нейроимплант в трехлетнем возрасте.

Да, я всегда полностью контролируем. Да, я психологически не могу не выполнить приказ. Но во всем остальном я абсолютно свободен. В том числе и в мыслях. Разумная критика всегда приветствуется, тем более, что возможностей для неподчинения нет. Спросите, кто же тогда «сторожит сторожей»? Ну у нас, в клане Тройденов, реализована довольно обычная пирамида власти, каждый ярус которой подчиняется вышним. А на самом верху — глава клана. До 365-го года это был Ланс Тройден, а после его гибели власть перешла к сыну, Рифу Тройдену. Наш клан лидировал, лидирует и не собирается уступать первого места по высоким технологиям. А в этом деле обязательны творчество и фантазия. Поэтому устанавливать тоталитарный режим смерти подобно.

Пуритане из земной Конфедерации так и не могут примириться с практикой нейроконтроля, которой, кстати говоря, пользуются все двадцать семь кланов планеты Клото. Хол В их примитивных кораблях информация проецируется на сетчатку глаза! Поэтому даже опытные конфедераты уступают в скорости реакции нашим салобаном, которым все передается прямо в мозг, не меньше чем на полсекунды. А это очень большое время для космического боя. Да и в суббю мирных обстановках нейроимпланты помогают чрезвычайно. Например, даже если едва получивший диплом медик сталкивается со сложнейшим больным, то он всегда может мгновенно освежить в памяти рекомендации, посмотреть, что говорится в учебниках по этому поводу.

Комментарии опытного пилота

Эх, давно я все-таки летаю...

Уже десять лет прошло с тех пор, как я сел за штурвал незобойенной Cobra Mk. III. Много у меня галактик и вселенных за движками, гораздо больше звездных систем и уничтоженных линкоров, а уж всякой мелочи, типа миллиардов налетанных километров, сбывших истребителей/бомбардировщиков/перехватчиков/штурмовиков и кило-тонн перевезенных грузов, не пересчитать... И всегда я завидовал SVanger\$у, своему аватару. Потому что его отделяет от космоса лишь тонкое покрытие кабины, а меня — еще более тонкое, но непреодолимое стекло монитора... Родился я слишком рано, наверное. Не дожить мне до того времени, когда космические перелеты станут частью обыденной жизни, даже при самом бурном развитии геронтологии и космонав-

тики. Поэтому остается лишь засовывать в комп очередную диск с робкой надеждой: «А вдруг?»

С чего обычно начинается описание игры? Правильно, с графики, чтобы не фанаты жанра могли с самого начала перестать читать статью. Так вот, что бы я ни сказал, попрошу не забрасывать журнал в дальний



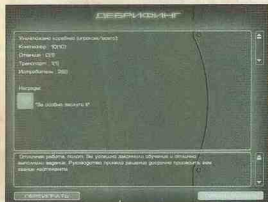
угол! Графика напомнила мне Freelancer, только раза в два лучше. Специально установил мелкомыякое творение заново, чтобы проверить, в два или все-таки в полтора. В два все же. Это просто надо видеть... Модели кораблей, как больших, так и маленьких, очень хорошо проработаны. Сразу видно, что сил на них не жалели. А повреждения и взрывы! Не поиграю, невозможно понять, какое наслаждение испытываешь, когда прочно сел на хвост уже искрящемуся врагу и когда от последних твоих выстрелов он ярко разлетается на осколки... Космос, в отличие от большинства игр этого жанра, выглядит именно космосом, а не черным листком с блестящими... Планеты тоже очень красивые. И как говорит сайт GameGuru.ru, всем этим можно наслаждаться на P3-800. К счастью, не пробовал. Вот только с Radeon'ами игра не очень-то и работает — половину всего времени мне пришлось играть с очень неприятными багами на экране.

Что на очереди? Звук? Хотя, в принципе, из всех звуков в космосе должны быть слышны лишь ваши выстрелы, работа ваших двигателей и попадания (в вас), разработчики пошли по проторенному пути. Итак, звук летит в космосе передается. Хотя, можно предположить, что все «лишнее» звучание генерируется бортовым компьютером для более четкого восприятия пилотом картины боя... А какие переговоры идет между кораблями: «Этo Швапк, то есть Швак... Ладно, стькуемсья» или «У нй нашейнейшей противоракетной защита. Но нам это по бо-ра-ба-ну! Потому что в близком бою у нй шансов нет. Не робей, ребята, справимсья» А музыка... Музыка очень хороша. Она идеально вписывается

в тему бескрайнего, враждебного и такого красивого космоса. Кстати, в DVD-поставке к игре приложен диск с саундтреком, что симпатично ☺.



Бой в космосе жутко инерционен. Помню, как один из курсантов моей группы на первом же вылете врезался в станцию. Эх, взорван давно родной «Прометей»... Так на чем я остановился? Ах да, существуют два варианта управления полетом — **круизный**



и **инерционный**. В круизном режиме скорость ограничена, а двигатели работают таким образом, чтобы получилось лететь «куда смотришь». А вот в инерционном ограничения уже накладывает лишь скорость света... Да и гораздо гибче он, хоть и сложнее... Летит именно туда и именно с такой скоростью, как захотел сам. И спокойно можно развернуться на 180 градусов, но продолжать лететь в ту же сторону. Очень хороший способ стрихивать «свеших на хвост». К тому же, на любое изменение скорости (и, как следствие, направление движения) тела требуется сила. А она, в свою очередь, требует сгорания топлива. Ну а запас топлива, как вы понимаете, не бесконечен... Так что если много летать в круизном режиме, можно стать неподвижной мишенью или еще хуже — летящим со скоростью два километра в секунду астероидом. Есть, конечно, дозаправщики, а некоторые асы сознательно берут с собой малое количество топлива — чтобы машина была легче, но это асы.

Вообще, космический бой основан не на том, кто первый выстрелит, хоть это и тоже важно. Он базируется на умении управлять своим кораблем, но знания того, как заставить его делать нужные в данный

нужно уметь делать. А противник тоже жить хочет. И пользуется теми же приемами. Так что на легкую победу можете не рассчитывать.

Вооружение разделено на два типа: **базовое кинетическое** (эти — это скорострельные) и **ракеты**. Пушки довольно слабые, и к тому же, ими надо точно попадать. А стрелять приходится, как и все в космосе делать, с упреждением. Боекомплект тоже ограничен, хотя я ни разу не видел пилота, который бы полностью расстрелял все патроны. А вот ракет мало. Но они мгновенно уничтожают любой малый корабль. Бывают четыре типов наведения:

- ✓ **неактивные** — нуРСы; летят, куда выпустили; служат для уничтожения малоподвижных целей — в маневренные ими попросту не попошь;
- ✓ **активные** — fire n' forget; лерко сбиваются повшуками;
- ✓ **полуактивные** — для того, чтобы они попали, вы должны подсветить цель лазером, то есть держать ее в передней полусфере. Но никто не говорит, что нужно вести цель от начала до конца. Можно ее выпустить и довести лишь в последний момент. Выбор асов. Смерти;



✓ **телеуправляемые** — джойстик в руки — и полетели, как камикадзе; тяжелые, дорогие, на исключительно эффективны в хороших руках.

А **цпты** у нас разработаны еще две: **лет назод** — **тепловые**. Уничтожают любой попавший в них объект, но при этом нагреваясь и при перегреве отключаются. А охлаждение происходит очень медленно...

Заметки опытного пилота 2

Управление в игре тоже хорошее, но к нему надо привыкнуть. Я привыкать не стал, переделал под себя. И такое можно, главное — помнить где что. Кстати, меню настройки управления до боли напомнило Freespace, все те же четыре закладки: «Движение», «Оружие», «Наведение» и «Прочее». Возможностей у кораблей таки да много, но с этим необходимо

разбираться каждому самостоятельно. Интерфейс очень удобный и приятный для глаз, хотя все его детали «мы уже где-то видели».



А вот теперь мы подходим к самому интересному. Сюжет игры очень хорош. Поэтому-то я и написал в жанре такое определение. Вы — боевой пилот. (Почнее, сначала вы салага. И не ждите никаких повышений в звании — не предусматривали разработчики. Приходится довольствоваться медалями, которые дают неизвестно за что. В одной миссии, где я не сбил ни одного корабля, мне дали «лосты» — медаль за зослугу. А в следующей, где я уничтожил почти все перехватчики и половину истребителей, — **закличили**...)

Всю необходимую для успешного боя и выполнения задания информацию вам предоставляют. Но и только. О том, что все-таки произошло на Клото, вы узнаете гораздо позже. Когда обеспечите эвакуацию всего клана, всех его производственных и научных мощностей за пределы системы. А пока — вам дают задание, и вы должны его выполнить. Очень приятно то, что каждый делает свое дело. Кстати, на легком уровне можно вообще заниматься лишь экстраординарными целями — всех остальных спокойной собьют союзники. А если вы начнете стрелять по своим — вам предоставят возможность на себе узнать, что такое нейроконтроль. Потому что ваше нашкодившее сознание отпихнут в угол, а истребителем будет руководить, хоть и не ас, но хороший пилот. Что вас ждет по возвращении на базу, если такое произойдет, догадаться нетрудно...

Мир игры проработан очень хорошо. Каждый тип кораблей имеет свои плюсы и минусы, а также приспособлен для выполнения характерных задач. Скажем, **истребители** и **штурмовики** быстрее бомбардировщиков, но медленнее перехватчиков. Зато в маневренности у штурмовика нет равных. А огневая мощь самая солидная у бомбардировщика. Есть в игре и большие корабли, на некоторых из которых установлено лазерное оружие. А лазерной установкой один выстрел — одно облако ионизированного газа... Встретитесь вы и с **носителями** и с **охраняемыми конvoями**, и с **кораблями радиозлектронной борьбы**... Чувствуется, что война — это вам не мышьяк крутит, это наука. Информации в игре действительно много, и вся она обязательно пригодится на практике. Ска-



момент маневры. А возможностей для этого много. Стрейф в любом направлении, крен, использование двигателей. Все это



жем, командиры. В борьбе с Пилзкнрами стоит уничтожать ведущего, так как командир назначается «сверху», и вы подарите себе и союзникам несколько минут неразберихи в звене противника. А вот у Ронго лидерство передается автоматически.



Нелинейности в игре мало. В основном это — побочные цели, выполнение которых может в какую-либо сторону изменить ход как этого задания, так и следующих. А еще от ваших действий в некоторых миссиях зависит сам ход войны. Земная Конфедерация с самого начала была нейтральной третьей силой. И только от вас зависит, будет ли она оставаться таково, бороться за ваш клан или против. Неплохо, да?

Некоторые вещи вообще имеют все основания стать классикой. Как вам «Теория космического боя»? Что самое интересное, она очень толково расписана. И принципы, описанные в ней (а там ничего, кроме принципов-то и нет), вполне профессиональны и, возможно, по очень похожему учебникам будут обучаться пилоты будущего.



Это бой. Корабль виден за сотни километров. А ты сидишь за ним все время, пока он снижает скорость, оценивает оперативную информацию и наводит на цель. За двадцать километров ты начинаешь стрелять. Ты летишь с ним на пересечении курсов, добиваясь одновременно и вхождения снарядов с ним в контакт, и непопадания в себя, любимого. Наконец, ты широким круговым стрейфом «сидишь ему на хвост» и начинаешь методично расстреливать. Он дергается, пытается сам открыть ответный огонь... А ког-



да его щит отключается, то он начинает бегать. Но от хорошего истребителя уйти трудно. И, наконец, точка, исчезающая вдаль, превращается в белое облако. Каж-

дый пилот помнит своего первого сбитого противника. И каждый должен знать все о нем. Но есть вещи, которые даже Риф Тройден не может приказать. Знаете, меня просто бесит высказывания по поводу того, что будто развитие оружия делает войну более жесткой. Как раз наоборот, чем менее совершенное оружие, тем более оно жестоко. Естественно, когда его применяют с твердой целью убить. Рэйлан, ракеты, пушки, огнестрелы, мечи, дубинки, кулаки, зубы, наконец — вот позорный ряд. Но каким бы совершенным не было оружие, оно остается оружием. Вскрыли я корпус своего первого врага пятнадцать секунд. Он уже наверняка понял, что шансов у него нет. Я не хочу знать, что он чувствовал последние пятнадцать секунд. Не хочу.

Ведь я наверняка об этом узнаю...

А пока остается экономить топливо, следить за конвоями и ждать врага. Ожидание — это самое сложное в космосе. Пилоты-конфедераты нередко сходят с ума. А наш нейромплант преобразует (знаю, но не понимаю как) эти самодеструктивные потоки на восхищение перед красотой космоса. Хотя, думаю, я бы и без импланта испытывал те же чувства...



Ассом быть несложно. Главное — дожить до этого. Потому как в миссиях, когда с обеих сторон по двадцать малых кораблей, а в придачу еще и линкоры, и спешкоры, выжить позволяют лишь умения и везучесть. Самый распространенный вид гибели в таких схватках — это возврат на ракету, которая может быть предназначена вовсе и не тебе. Очереди из пушек простреливают пустое пространство. Туда обязательно скоро выскочит враг. А может, друг. Все равно рэйлы довольно маломощны... Некоторые подрываются на минных полях, а другие попадают под меткий выстрел крейсерского лазера. Много есть смертей, а надо выжить...

Вот и очередная волна, четыре звена... Как я ненавижу эти задания по охроне конвоев! Топливо на исходе, противоракетных ловушек почти нет. О, а вот и первая ра-

кета. Сбиваем ее. Научился я стрелять все-таки. М-да, а индикатор ракетной тревоги продолжает мигать. Так-с, а сколько ракет вообще на меня нацелено? ВОСЕМЬ! Ну что, Вангер, можешь начинать думать о чем хочешь в последние секунды жизни. Ну что, парочку я сбил, еще две купились на ловушку. Остается еще четыре и семь секунд до контакта. Физическое. Стрейфим, стрейфим и сбить пытаемся. О, вот еще одна взорвалась... Может, я даже и выживу! Одна из этой тройки как-то странного себя ведет... Так и есть — с полукитным. Тог-



да включаю движки на полную мощность, сейчас не время думать об экономии, иду на сближение и делаю резкий противоракетный маневр. Еще две пролетели мимо! А где же последняя? Под кобл...



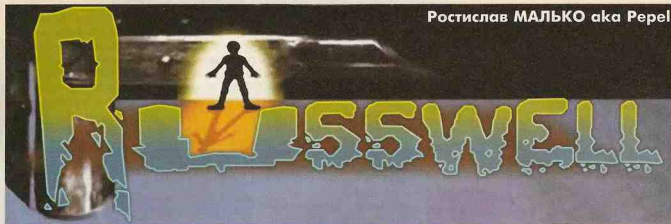
Прощальное слово, произнесенное \$Vanger\$'ом на очередной мигле \$Vanger\$'а на кладбище \$Vanger\$'а, расположенном на поверхности планеты-некрополя имени \$Vanger\$'а.

Что сказать напоследок? Можно долго и нудно описывать все красоты и удобства, но глубже, чем в общем виде, без игры не понять. А в общем виде я уже обо всем рассказал. Так что теперь «Купить или не купить — вот в чем вопрос!» Мало я видел достойных боевых космисов. Вспоминаются лишь серии Wing Commander, X-Wing, Tie Fighter, да Descent FreeSpace. Причем последняя из этих игр, Descent FreeSpace 2, была выпущена в 2000-м. И ни в одной из них не было реальной физики, которая так хорошо реализована в Homeplanet. Я не хочу сравнивать эти игры. Но то, что Homeplanet занимает достойное место в приведенном выше ряду — несомненно.

Всем, у кого душа пилота, — покупать обязательно. Кто ее еще в себе не выявил, на полетать любит, — тоже. Первые миссии просты и позволяют втянуться. А дальше, как говорил покойный, стать ассом не трудно. Также совету ю скачать патч уже версии 1.2, расположенный по адресу http://mapgames.7.com.1u/homeplanet/files/hp_patch1.2.exe. Все изменения в геймплее — к лучшему! И на данный момент, и на мой взгляд, Homeplanet — лучший космический симулятор. В мире.

P.S. Да, а я разве не сказал, что Revolt Games — российская команда? Больше, но уже исправленное упущение с моей стороны ©.

Ростислав МАЛЬКО aka Репел



Разработчик: Blimb Entertainment

Издатель: Ampego

Издатель в странах СНГ: New Media Generation

Издатель в Украине: «Мультитрейд»

Жанр: аркадный 3D-экшен

Системные требования:

✓ **минимальные:** процессор P-750, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 8x CD-ROM, ОС Windows, DirectX 8.1;

✓ **рекомендуемые:** P3 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce2 32 Мб.

✓ **от себя:** на Pentium 4 1.8 ГГц, 256 Мб DDR ОЗУ, GeForce2 MX-400 64 Мб DDR игра шла на всех самых высоких настройках

Дата выхода: 15 мая 2003 года

Кабинет Ранда — место очень загадочное и неизведанное. Сколько всего там можно найти (когда нет Главного)? Зачем двери вышибать? Зачем ломать себе конечность ради какой-то там цорпины на 15-сантиметровой титановой двери, мучая секретарш, которые вынуждены перекрашивать этот кусок металла уже в сотый раз? Ведь есть куча способов туда залезть так, чтобы не обозлить Шефа. Вот и нам пришлось проникать в Кабинет, ибо все игры когда-нибудь заканчиваются, а тяжелая геймерская доля заставляет искать все новые способы проникновения в виртуальную реальность. Но нет, камрады, мы не проникали в кабинет Ранда по вентиляции, не облоупали крысу, задумчиво жуящую провод сигнализации, и не тревожили Талера, крадущегося мимо этой крысы. Мы даже не юзали запасные входы в кабинет Шефа, на манер Кертиса. Ибо мы, как

его кабинетом живем ☺ дырочку... 8 то место он обычно ставит ноги, но поскольку Шеф ДЗВР очень и очень занят, то не замечает, что его тапки куда-то исчезают. Затаившись у себя в комнате, мы терпеливо ожидали наступления тишины — явного признака того, что Шеф ушел. (Правда, новичкам такую практику мы не советуем: все та же крыса может донести о незнакомях — и коротай свой срок в симсах.) Подождая еще пару минут для приличия и услышав знакомый шорох в вентиляции, мы, как всегда неожиданно для крысы (бедная, она чуть не подавилась проводом), возникли из-под стола. Доктор К. только-только открывал запасной выход, а мы уже беззвучно крались к шкафу с дисками. Схватили первую попавшуюся коробочку и дали деру в свое убежище. А схватили мы

тов, лазерных ружей, магматических ракет и др. (у НЛО) — что-то, а качество выпол-



нения стволов у разработчиков получилось на славу, жаль, маповато их (грустно вздохая, снова вспоминаем «Шторм» ☹); 6 видов юнитов (танки, грузовики, джипы, бабенные пушки и др. Снова смотрим в сторону нашего любимого «Шторма» ☹ — в нем, родимом, их было гораздо больше); захватывающий геймплей с элементами аркады (а оказалось наоборот: аркада с элементами геймплея ☹); впечатляющие летные маневры (ага, шад! Выполнить можно аж... один трюк — различные петли, которые не совсем нормально реализованы); уникальный летный опыт (ну а это уж зачем приплели? Кто знает, пишите в редакцию); полная реалистичность функционирования всех систем самолета (по поводу этой особенности мы потом очень долго плевались и ругались нехорошими японскими словами — это самая наглая ложь из всего, что могли себе позволить разработчики). Еще на обложке были замечены системные требования и названия фирм-разработчиков, издателей и т.д.

Сюжет и простой, и захватывающий: декабрь 1989 года, Воронеж. Ходят слухи, что туда приехали инопланетяне. И приехали не просто, а на ПМЖ ☹. Ну, Москва, само собой, тут же наострила уши. А уже 1 сентября 2003 года, в 4.30 утра, в небе над заброшенной военной базой замечен странный зеленый свет (пять надо меньше ☹), за несколько минут заливший весь город. Находящаяся на базе военную технику засасывает огромный летающий объект, после чего НЛО исчезает. Это вообще Москву ошарашило. А тут еще и одну из республик бывшего СССР начинают подозревать в облоупании внем-



Fly-сим под названием Russwell. Ничего особенного? Это нам поначалу так показалось, когда еще только взяли коробочку в руки, а на самом деле... Да на нашей коробочке каждый квадратный сантиметр был забит описанием таких фиц этой геймы, от которых можно было сплюнуть захлебнуться ☹!

У нас будет целых 24 миссии, шедоро пересыпанные воздушными боями; до 8 человек в многопользовательском режиме по локальной сети («Смертельные схватка», «Командная битва»); 9 различных видов самолетов (и все-го-то? Девелоперы, что, «Шторма» не видели ☹), 3 враждующие стороны — русские, американцы, инопланетяне; 10 видов оружия: от классических пулеметов и ракет системы «воздух-воздух» и «воздух-земля» (у самолетов) до плазмен-



настоящие японские ниндзя, прорубили канатом под столом Ранда (мы как раз под

ной технологией. Оказалось, что эта республика находится под контролем инопланетян, которые используют ее в качестве площадки для нападения на Россию (это уже как у Улуса в «России во мгле», эдакий призрак



«рідної неньки» ☹. В таких сложных условиях Москва принимает решение об использовании экспериментального образца ХР238, изготовленного русской компанией, специализирующейся на секретных разработках в области клонирования и криогенетики. И надо кому-то все это разгребать! И как обычно, этим кем-то должны стать мы ☹. Да-да, это нам с вами нужно докопаться до правды, найти слабые места у противника, стибрить секретную технологию и уничтожить большое-большое множество врагов.

К слову, играть мы будем за пилота со стажем, с большим боевым опытом, с генетически улучшенным IQ, значительно превосходящего обычных летунов по скорости реакции... Жаль, во время игры все это никак не повлияет на вашу способность уничтожать противников. Ну, и ежик понятно, что пилотируем мы будем тот самый ХР238. И будем мы на этой пахоте и фотосъемку вести, и скрытые базы противника искать, и людей похищать, и, конечно же, с пришельцами сражаться... И все это над сушей, морем, облаками и даже в космосе.

Ну, безусловно, наобещали и упомянули все, что только могли придумать. Другое дело с тем, как это выполнено... Кое-что, как вы поняли, у девелоперов вышло, кое-что не очень.

...Вскоре послышался стук закрывающейся решетки вентиляции (Полер пополаз обратно с новым диском — и как он только Ран-

госа новобранца. А в то же время голодные до новой игры геймеры — мы, то есть — стали готовиться к выходу в созданную Blimb Entertainment реальность: скармливали прожорливому сидишному диск. Поужужов немного, тот пробил в «Рабочем столе» лок, то бишь ярлык. То, что гейма идет без диска, было первой причиной порождений. Но надо было спешить, ибо скоро должен был вернуться Босс. Поэтому Койдзин Сан поклонился товарищу и выпрыгнул с диском в дыру... Хотел выпрыгнуться — промазал, упал на Рандовы тапки, поднялся, снова поклонился

товарищу и снова прыгнул в дырку. На сей раз удачно. Теперь диск опять покоится в шкафу Шефа, который никогда не догадается о нашей вылазке. Прыжок назад. Следует обмен поклонениями (каждый самурой должен соблюдать традиции ☹), и мы гордо шагаем в виртуальный мир. Заглянувший через пять минут в комнату курсант никого не увидел. Только включенный сияющий телепорт показывал, что тут кто-то недавно был. На кучу тапочек через дыру сверху упало еще одна пара...

Разбор полетов...

Когда у гейм нет собственной пиктограммы, это, конечно, очень настораживает... Ну хорошо, может, забыли оформить. И вот, в ожидании потрясного видеоролика кликнули на значок... Да-а-а-а... Когда



у гейм нет заставки, это пугает еще больше. Ни логотипа разработчиков, ни издателя. О! Менюшка прикольная... Мышка активизируется нажатием правой кнопки.

Музыка тоже ничего. Совсем не напрягает, поэтому впоследствии ее можно смело отключить и поставить свой любимый плейлист ☹. На Выход нам пока рано, а Продолжить нас нечетко, а вот играть с неизвестным управлением не в кайф. Щелкаем **Настройки**. Итак, **Видео**, **Аудио**, **Управление** и **Назад**. Но после щелчка по первым двум пунктам нас ожидал неприятный сюрприз: слишком уж мало там можно понастроить. Ладно, кое-как подогнав гейму под обиталища своего железного друга, переходим к разделу управления. Поскольку это аркада, настраивать здесь особо нечего. Ну, мы, конечно, поменяли на привычную раскладку... Кстати, управлять можно с клави-

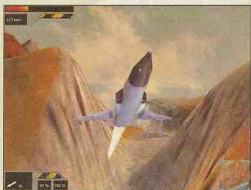
мышкой или джойстиком, но второй вариант мы вам не рекомендуем, ибо уж очень это неудобно. Да и вообще управление в игре реализовано, мягко говоря, не очень... Во-первых, никаких кренов в стороны, только повороты. Во-вторых, никаких «мертвых петель»: при зажатии клавиши «лететь вверх» наш крылатый друг достигает определенного уровня и перестает тянуться к небу — просто летит вперед... или вниз. Кстати, именно так здесь можно набрать скорость ☹. Да и маневренность не на высоте... А попробуйте вы уйти от ракеты! Хо-



тя, если вспомнить, что это не флай-сим, а аркада, то можно кое-что и простить... Правда, добавь девелоперы в эту гейму возможность делать разные виражи и финты, игра стала бы очень рутиной. Ну да ладно, к управлению, в конце концов, привыкаешь через пару часиков.

Итак, перед нами первая миссия: надо сфотографировать два НЛО и уничтожить метеорологические зонды (зачем — непонятно). На выбор дается два самолета, которые, кстати, ничем особенным в процессе игры между собой не отличаются. Миссия очень легкая — что-то типа тренировки, но вначале свяжнётся с управлением немного тяжеловато. Провода, взлетать с авиабаз и садиться на них нам не дадут ☹. Мы сразу же обнаруживаем себя в небе (вид от первого лица). Попытка по клавиатуре, мы выяснили, что простым нажатием **F1-F12** можно посмотреть на себя со стороны. Красивее всех смотрится вид издала (**F9**, **F10**), ибо таким образом можно удостовериться, что наша колымага все-таки делает петлю ☹, зато полость так в кого-либо становится сложнее.

Не удовлетворившись одним комплектом фоток, начальство посылает нас сфотографировать загадочные военные объекты, найти которые на карте не представляет сложности — над объектом находится большая прыгающая вверх-вниз золотая стрелочка (вот это архитектура ☹!) Приятный мужской голос гордо заявляет нам: «Предупреждение! Вражеское наступление!», и тут мы впервые сталкиваемся со стреляющими воздушными противниками. «Вот сволочи!» — дружок нам сказали мы друг друга, когда на Су-22 уже во второй раз наскормили ракетами. Ибо к чему уж тут разработчики приложили больше всего усилий, так это к искусственному интеллекту противников. Во-первых, летают эти гады парами или даже груп-



довых копанов умудряется избегать?) и звукобильный звук из кабинета Доктора К. вперемешку с дикими воплями полуживше-

пами, всего в последующих миссиях их, как минимум, четверо на карте. Во-вторых, они обходятся заходя с разных сторон, садиться на хвост [вашего самолета], и убираться оттуда они не желают. Также они используют все вооружение, которое пригодно для



воздушных сражений. И когда вдруг пять самолетов выныривают из ниоткуда (это они так хитро летают, о не респондятся; при перезапуске миссии они появляются каждый раз в новом месте), дружно пускают в тебя ракеты класса «воздух-воздух», стреляют из пулемета, при этом вовсе пользуясь преимуществами количества и скорости, то тогда конца миссии вам не видать, как собственных ушей ☹. Если уж случилось так, что осталось всего два противника, а вы близки к завершению миссии, то один из них подлетит поближе и сделает ритуальное самоубийство (не, ну точно наши сограждане ☹) — попросту говоря, врехается в вас, — и приятный мужской голос сообщит: «Цель уничтожена! После, подумав, скажет: «Миссия провалена!» ☹ И когда он (диспетчер) произносит эту фразу в десятый раз подряд, прямо характеры сделать хочется. Не себе — ему. Некоторые миссии можно пройти чисто случайно. Потому совет: если от вас не требуется никого «мочить», а просто велено куда-то лететь — летайте по каньонам, авось вразина сама в скалу врежется.

Графика очень хорошая. Можно даже сказать, потрясающая. Ландшафты прорисованы и детализированы на одиннадцатый балл из десяти возможных. Все выполнено в очень приятных и реалистичных цветах. Если это поля, то они зеленые (в ближайшем



рассмотрении можно заметить разноцветные пятна цветов, но лучше к земле не приближаться, ибо одно неосторожное движение — и ваш самолет превратится в гру-

ду обломков), если это холмы и горы, они коричневые, серые или снежные. И это не просто голая земля, на ней еще и дороги, и домики-дачи (блин, ну немцы совсем про нас ни фига не знают! Вы где-нить видели село, где каждый дом — трехэтажный особняк? ☹), или просто города, которые, кстати, можно сровнять с землей посредством бомб, которыми наш самолет так щедро снабдили девелоперы. Ну и деревья с непонятными архитектурными сооружениями тоже не забыты. По поверхности также передается всякая живность — цивилизные джипики. Зато в водоемах... О, вот сюда товарищи девелоперы разродились стаями лодочек и рыб. Нейтральная техника прорисована довольно неплохо, а врагов поближе мы рассмотреть не успеваем ☹. И все это в полном 3D! Выстрелы смотрятся. Особенно впечатляет, когда две струйки дыма (ракеты) отделяются от вашего истребителя и с огромной скоростью уходят в даль, в сторону противника, который через пару минут всплывает, как сличка. В общем, эффекты на высоте. Особенно дым и огонь. А, хотим вам еще один прикол рассказать. Это когда вы



города разносите. Летите вы, значит, и видите перед собой пару небоскребов. Еще ближе — из-под земли вылезают остальные домики. Ну, вы прицеливаетесь и стреляете ракетами «воздух-земля» (кстати, в Японии изобрели новые резиновые ракеты класса «земля-земля-земля-земля...») ☹. После попадания здание вздрагивает, замирает, а потом обрушится, поднимая столб пыли. Красиво? Очень! Реально? Не совсем...

Кстати, о физике. Повреждения самолета — тут парни слегка покривили душой... То есть, при ударе об землю или другой самолет наша пташка честно взрывается. Но под ракетками она донхет только после четырех падений. А противник всего лишь после трех... Нечестно...

Звук? Да, вполне нормально. Шум мотора, рев ветра, свист ракет и грохот взрывов — все есть.

А про музыку мы уже писали ☹.

Вывод

Ранд читал свежий выпуск «Вестника ДЗБР». На первой же странице красова-

лась фотка стандартного эллипсоидного НЛО, а под ней маленькая заметка: «...Как сообщают наши спецкор, судя по много-



численным свидетельством, можно смело утверждать, что объект, пролетавший недавно над Мэрией, относится к категории НЛО. Но необычен тот факт, что пришельцы, высадившиеся около Мэрии, были одеты в необычные противогазы и костюмы, смахивающие на кимоно. Обстоятельства сего инцидента выясняются при непосредственном участии Межгалактического Посольства Инопланетного Содружества на Земле. Клиника имени Кертиса обещала оказать медицинскую помощь каждому, кто считает себя пострадавшим...»

— И до чего уже инопланетане обогатили! Говорили им, говорите: больше Марса не совьются, а они все равно сюда лезут. Никакого порядка нету, — откладывая в сторону газету, удрученно вздохнул Ранд. И только он потянулся за чашечкой кофе, как тут из-под его стола вылезли два чудика, одетые в одежду ниндзя.

— Здравствуйте, Ранд-сан! Насо очень рада снова видеть вас и вас крыса в здравии и благоденствии! — хором проговорили чудики, усердно кланяясь.

— А... у... — пробормотал Шеф, ошалело косясь на стол. Крыса же испуганно отскочила от провода.

— Насо вас отсюда принесла! — гордо сказала самураи, протягивая главному папку.

— А где диск взяли? — наконец-то пришел в чувство Шеф.

— Понимаете, Ранд-сан, есть така древняя японка мудрость...

— Ладно, не имеет значения! — замахал руками Ранд, вспоминая, что древние мудрости бывают такими же длинными, как и грузинские тосты. — Что про игру-то скажете?

— Отстой! — выдал Суйсинки-сан, недовольно сморщившись — вспомнил о чем-то неприятном.

— Рулес, — торжественно произнес Кайдзин-сан.

— Но в опсем играю мочно, дазе стоит, — переплывавшись, решили ниндзя. — В отсете проситеател! До свидания, Ранд-сан! — нежданные гости поклонились, случайно стукнувшись лбами, и на пол упала маленькая серая колбочка. Через секунду то место, где стояли японцы, заволок густой дым.

СИЛЫ ВТОРЖЕНИЯ

Яскр yfaye@yandex.ru

Земляне всегда смешили нас своей враждебностью друг к другу, непрекращающимися войнами, прозякающими гибелью их родной планеты и самоуничтожением человечества. Но однажды на истощенных внутренних дрязгами землян напали извне, и они объединились перед лицом внешней угрозы. И тогда...



да мы, койдо, перестали смеяться над землянами — сперва из уважения к их силе единства, затем из ненависти к этой силе, ставшей угрозой для нас...

А как все начиналось...

В 1999 году на планету Земля было совершено нападение. Корабли неизвестной инопланетной расы вошли в атмосферу, появившись будто бы нигде, и принялись методично истреблять человечество.

На защиту людей встала организация ADATA, обладающая несколькими военными базами в разных точках земного шара. Им удалось отразить нападение, уничтожить несколько материнских кораблей и разрушить инопланетную базу в Антарктике. Изучение характера атак пришельцев указало на Луну как на возможное место расположения куда более серьезной перевалочной базы. Высадка десанта, снаряженного боевыми машинами, построенными по новейшей технологии, разрушила лунную базу врага и выявила портал, ведущий в неизвестность. Отправив войска в портал, земляне обнаружили родную планету нападающих и развернули контрнаступление, уничтожив противника полностью.

Результатом победы было новое земное сообщество, на страже которого стояли технологии, полученные от пришельцев. И это сообщество, получив дорогу в космос, продолжило преследование тероуман, собираясь уничтожить их полностью.

Недавно, обивая расу койдо в содействии их врагу, Земля атаковала планеты койдо...

Общие впечатления

О чем эта игра? О том, как плохие, злые, жестокие и несправедливые земляне напали

на мирные поселения, фермы и шахты койдо. О том, как койдо мобилизовали войска и стали защищаться, как объединились с тероумани, и чем это все кончилось.

Графика и звук. Движок Incoming создан как раз для трехмерных симуляторов боевых машин. Лучше его найти трудно. Трехмерная полигональная графика, четкие границы объектов, реализм столкновений, яркие вспышки выстрелов и взрывов — и прекрасные завораживающие пейзажи с глубокими небесами. Звуки в игре достаточно характерны для футуристических игр: пронзительное вытье лазеров, жужжание плазменных пушек, свист дюз — все это гибко и многопланово преломляется в акустической среде. Игра проходит под бравурную музыку, то и дело пересыпаемую приказами, отдаваемыми на тарбарском языке. Правда, слова иногда повторяются, хотя субтитры утверждают, что текст разный, — но это мелочи.

Перевод неплох — по крайней мере верный, что разговаривают инопланетяне. Но фразы, вроде: «Овладейте полиморфным истребителем», могут невольно вызвать высокую ноту драматизма.

В чем отличия геймплея Incoming Forces от первоначального Incoming? Прежде всего, в архитектуре миссий. Incoming разбит на десять эпизодов, в каждом из которых, кроме нескольких последних, было по десять сцен. С каждой сценой менялось место действия, иногда боевое средство, но начало новой сцены можно было сохранить. В Incoming Forces все несколько иначе: сцены больше не нумеруются, четкого перехода между ними нет — боевое средство меняется в игре вручную, сообразно поставленной задаче; в случае гибели игрок имеет возможность продолжить прохождение эпизода с достигнутой отметки, а которых не сообщается. Эпизодов шестнадцать, действие охватывает четыре планеты. Остальные различия, коих великое множество, я буду указывать по мере их появления при описании управления и боя. В целом же обе игры, похоже, объединяет только движок.

Здесь же отмечу прискорбный факт отсутствия в игре однопользовательского режима. Нет, кампания, конечно же, есть. Но если выбирать между кампанией и чем-то, то этим чем-то окажется либо учебник, либо multiplayer.

Управление

Общий игровой интерфейс страдает некоторой невнятистью, заставляя страдать пользователя. В основном это происходит по причине отсутствия одиночных миссий, отчасти — из-за несколько запутанной системы ме-

Разработчик: Rage Games

Издатель: «Новый Диск»

Минимальные системные требования: P3-550/Athlon 550, MS Windows 98/ME/2000, 4x CD-ROM, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео; не работает в среде Windows NT

ню. Впрочем, последняя причина компенсируется его аркадной простотой: выбор игры, настройки управления, выбор управляющего устройства. В чем прелесть Incoming Forces, так это в стройной организации всех составляющих игры: они не должны отвлекать от основной задачи — красиво находить и уничтожать противника.

Управление. Физически представлено мышью + клавиатурой (без мыши играть сложно, да и оценить качество движения не получится) либо джойстиком + клавиатурой. Естественно, как и для всех подобных игр (то есть, активных боевых симуляторов), джойстик приоритетен. Психологический аспект управления — степени свободы боевой единицы и количество задействованных клавиш, — определяется типом боевой единицы; в целом арсенал возможных действий невелик и ограничен перемещением относительно 1–3 координатных осей и стрельбой из первичного и вторичного оружия, а также несколькими дополнительными функциями, о которых ниже.

МФД — многофункциональный дисплей. Это интерфейс боевой единицы. Забегая наперед, скажу, что существует три типа таковы: самолет, танк и турель. Но интерфейс у них одинаковый. Самый главный индикатор расположен в левом нижнем углу экрана — индикатор прочности щита. Пока изображение машины на нем вазно в зеленый кружок с четырьмя засечками, все в порядке, но с каждым попаданием они будут укорачиваться, пока не скрестятся на образе боевой единицы. Когда крест сойдется полностью и замигает красным — щит уничтожен почти на 100%, и любой выстрел по вашей машине может стать фатальным. Следующим по значению индикатор



таром является прицел. Он неподвижен относительно машины, то есть атаковать можно только тех, кто прямо по курсу; если он светится красным, цель попала в зону самонаведения орудия, и выстрелы будут производиться с небольшой поправкой на скорость и местонахождение противника. Прицел зеленого цвета означает возможность переосилов в союзную боевую единицу. Справа от прицела — индикатор высоты и скорости, на ин-

дикаторе слева можно следить за приближающимися ракетами и определять направление поиска цели. Все цели в радиусе видимости будут обведены рамками соответствующего цвета: друзья — зеленые, враги — красные,



цели миссии — дополнительная синяя рамка. Внизу толстой рамки, независимо от цвета, находится **малый указатель прочности щита и корпуса**. Третий по важности индикатор — это **радар**, расположенный в правом верхнем углу экрана, он показывает дружественные и вражеские цели, а также пункт назначения текущей миссии. Правый нижний угол занимает **большой указатель щита и прочности корпуса цели**. На него полезно поглядывать также и для того, чтобы быть уверенным, что ты не атакуешь цель, сохранность которой критична для выполнения миссии. Левый верхний угол — **связное устройство**, где время от времени возникает голова командира, отдающая приказы.

Ведение наземного боя

Наши основные единицы и управление ими. Наземные войска кайодо представлены в основном плазменными ховер-танками. И пусть все ихкомовцы, мечтательно улыбувшиеся в этот миг, сотрут свои улыбки с лиц — это далеко не те танки! Танк кайодо представляет собой инженерную комбинацию мусорового ящика и гроба на колесах: эта штука способна сражаться только на ровной местности, потому как малейший уклон начинает вредить щиту, а затем и корпусу; танк медлитель и неповоротлив, мощность его пушки никак не компенсирует ее низкую точность и задержку между выстрелами. Передеживается только по поверхности планеты, не летает, подпрыгивает на ухабах, стреляет никак... Но истребитель в один раз сбил! Не говоря уже о парочке заходящих на посадку транспортов... Несколько спасает честь наземных войск **миномет**, способный выпускать снаряды навесом на большую дальность. Пришел его выждит как сфера, направляемая на цель путем регулировки огибающую поворота башни и угла наклона ствола. Как только сфера совпадает с целью, она краснеет — огонь по врагу! Остается надеяться, что он не уедет, пока мина долетит!

Основные вражеские единицы и тактика борьбы с ними. Все, что летает, нам недоступно, если только оно не находится у самой земли. Наземные вражеские силы представлены танками, дальнобойной артиллерией, автоматическими турелями и боевыми роботами. Активно двигаются только танки и роботы, последние еще и вооружены ракетами.

Артиллерия занята обстрелом баз, поэтому непосредственным противником не является, но подлежит скорейшему уничтожению. Турели делаются на импульсные и ракетные, у последних усилена защита. Тактика уничтожения их одинакова: атаковать на открытой местности, периодически стрейфом уходя от зарядов плазмы и ракет, уловая на свои щит и корпус.

«Горишь, Бубновый!» или Ведение воздушного боя

Большую часть времени вам придется провести в крепле небесной машины — и это наиболее захватывающий тип боя из всех предложенных в Incoming Forces.

Наши основные единицы и управление ими. Летательные аппараты обладают передним и задним ходом, стрейфом и поворотом в любой плоскости, независимо от своей конструкции.

Легкий истребитель — маневренная и верткая машина, вооруженная легкими лазерными пушками, иногда — неуправляемыми ракетами «Скример».

Истребитель со двдвоенным двигателем — баланс силы и скорости. Почти так же быстр и ловок, как и легкий истребитель, имеет средние лазеры, может быть снаряжен различными управляемыми ракетами: «Старстрой» или термоядерными зарядами.

Канонерка — медленная, но все же достаточно маневренная машина, вооруженная одним тяжелым лазером; может быть снаряжена управляемыми ракетами.



Бомбардировщик — редко применяемый корабль со сверхтяжелым вооружением — установкой «Громобой», предназначенной для уничтожения самых больших вражеских объектов.

Палимпорфный истребитель терауман — самая лучшая боевая машина, вооруженная сверхскоростным лазером терауман, может превращаться в танк, причем довольно неплохо.

Основные вражеские единицы и тактика борьбы с ними.

Истребитель — по форме напоминает наконец-то стрелы, быстрая машина, атакующая стремительно, вооружена лазерами. Атаковать — влюб на полной скорости, непрерывно стреляя и временами делая стрейф; щит и корпус слабые — столкновения враг не переживет; если враг окажется сзади — развернуться и зайти в хвост.

Штурмовик — более осторожная машина, ее способ атаки — выжида. С ними придется немного потоптаться в воздухе. Если подобрется близко, нужно сделать рывок вперед или назад, взять на прицел и расстрелять.

Гравикоттер — вертолет, на котором винт заменен антигравитационным двигателем. Самая опасная машина среди тех, чьи размеры сравнимы с вашими. Сильный щит, высокая скорость и маневренность, вооружен ракетами. Сражаться с ним на скорости бессмысленно, лучше зависнуть в воздухе и расстрелять с большого расстояния.

Канонерка — грозидный корабль веретенообразной формы. Встречается только раз



за игру. Канонерки соединяются с носителями, превращаясь в крейсер.

Бомбардировщик — опасен для баз, нужно уничтожать, защищая задания.

Палимпорфный истребитель — земляне также обладают технологией терауман, но не так хорошо умеют пилотировать их истребители и становятся легкой добычей для опытного стрелка.

Наземные войска также опасны для летчика, в особенности роботы и турели, снаряженные ракетами. Но тем не менее, даже легкий истребитель куда более эффективен против наземных войск, чем танк: зависнув в воздухе над целью или проносясь над группой врагов внезапно, он расстреливает их с огромной скоростью, а они не всегда успевают выстрелить в ответ.

«Огонь, батарея!» или Ведение турельного боя

В башне ПВО посылать в игре удается нечасто, но это достаточно интересно. Управление турелью сводится к ее вращению, изменению угла наклона пушки, корректировке прицела мышью. Громоздкая и ненужная конструкция? Никким образом: в умелых руках тяжелая огневая мощь турели, превосходящая мощь мобильных корабельных лазеров, становится страшным оружием. Тактика боя против врагов — быстро навести на цель и угодить ее траекторией, чтобы успеть развернуть пушку, если враг уйдет из-под обстрела.

Заключение

К сожалению, игра требует гораздо больше места для описания, чем его может выделить наша газета — многие интересные вещи вы обнаружите в Incoming Forces сами.

И конечно же, удовольствие от игры невозможно отобразить на бумаге — все ваше, стоит лишь протянуть руку.

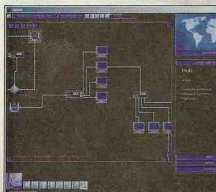
UPLINK

TRUST IS A WEAKNESS

Сергей ВЕЛИКАР aka KOzak

Записки молодого хакера...

Тыма... Тыма — мой союзник. Больше у меня никого нет. Один. Совсем один. Никому довериться. Никому да и незачем. Я могу. Я справлюсь. Есть только я и мой незаменимый



и единственный помощник. МОЙ КОМПЬЮТЕР. Мы остались вдвоем. Друг напротив друга. Навсегда. Я всего лишь инструмент. Я роб этой машины. Она меня кормит, одевает, согревает. Она не дает мне умереть. Я же с ее помощью могу сделать с человеком все. Все что угодно мне. Я могу сделать так, чтобы человек стал преступником. Из-за меня пострадали огромные компании. Они не учли, что человек способен обойти их системы безопасности. Они были бестечны. Слишком. Они полагались.

А все начиналось так хорошо... Школа с золотой медалью. Престижный университет. Дальше пошли черные полосы. Проблема с деньгами. Долги. Пока в Сети не нашел объявление о компании, именующей себя **Uplink** «Ищем сотрудников с «особыми» навыками работы с компьютером». Так и началось моя карьера хакера... Сперва было тяжело. Практически пришлось учиться заново. Все было вновь. Предложения оказались легкими, но и плата соответствующая. А сегодня, чтобы мало-мальски нормальную прогу купить, надо как минимум штук пять. А чтоб системой новой овладеть, вообще месяц без передышки пахать. Да... Затем меня стали уважать. Мой заработок подскочил. Пока я не полюбился — поплался. Так плыл. И задоча вроде была пустяковая. Но видать, от судьбы не уйдешь. Чобы вновь получить работу, пришлось мне очистить свой «популярный список». Черт. Не люблю я ломать правительственные объекты. Вечно какие-то накладчики... Так и в этот раз. Трейкер лгнул — показал неправильно время, я ведь как чувствовал, что-то слишком много выдала софтина, обычно, как туда залезешь, так секунды считаешь. Ну вот, досчитался... Небо в клеточку, друзья в полосочку. Но как же так??? Я же работчик. Работая на компанию. А-а-а, кажется, вот и объяснение:

«К сожалению, к нам поступила жалоба по поводу произведенного вами несанкционированного доступа к системе «Глобальной Службы черт-знает-кого» (ментов, короче). А так как вы являетесь секретным агентом, то, как говорится, «звыняйтэ».

P.S. Если что, мы вас не знаем, и вы нас не знаете. А будете много бопать, то в камеру к вам посадят крупных дядек. Я думаю о последствиях говорить не надо...

Интро...

О том, что эта гейма вышла, я узнал намного раньше, чем увидел ее воочию. Мои первые попытки скачать ее провалились из-за неисправных ссылок. На вот где-то на форуме проскочило название Uplink. После чего последовали настырные розыски, расспросы и прочая, пока я не получил наводку на ресурс <http://www.filemirrors.com>. Оказалось, что подопытный занимает всего-то 26 метров.

Итак, вот он, долгожданный момент: Setup игры, единственной в своем роде, ну кроме, конечно же, всяких мелких подделок. Закачка, казалось, длилось вечно, прошло уже два с половиной часа, и я уже успел дотрясть последнюю ноготь на ноге... Ура-а-а-а!!! Все сделано. Итак, запускаем.

«Наша работа во тьме...»

Так звучит русский гимн хакера. К игре эта фраза имеет самое прямое отношение, так как практически все меню выдержаны в строгих тонах. Начиная с экрана регистрации и заканчивая главным меню, основным цветом будет черный. Статьи, я минут двадцать промучался, пока нашел нужный файл с кодом загрузки. Находится он в папке с Setup'ом и называется **slx-upl.info**, ну а дальше сами разберетесь, ведь вы теперь Хакеры. Да-да, именно с большой буквы, потому что вы — член организации лучших «хакеров» мира.

Ну что, поехали? Для начала вам надо будет зарегистрироваться, для чего необходимо указать имя и пароль. Затем необходимо отметить **город**, к которому вы ближе всего находитесь (жалко, что Киева нет, самого ближайший — Москва), после этого вы соединяетесь со своим **Gateway**.

Вам предлагают пройти тренировку, если вы не играли в демо, смело соглашайтесь — не повредит. Там вас научат, как соединяться через несколько серверов с нужным вам. Вы даже попробуете взломать один сервер, причем если попадетесь, никакого возмездия не будет.

После того, как тренировка пройдена, вам предложат выполнить ваше первое задание, провал которого является проигрышем... Здесь вам понадобятся все, что вы усвоили в процессе тренировки. После успешного завершения задания вас повысят в ранге и откроется

Разработчик: Introversion Software
Системные требования, рекомендуемые: Pentium2 400 МГц, 64 МБ ОЗУ, 8 МБ видео

доступ к миссиям. Для того, чтобы получить одну — подключитесь к **Uplink Internal Services** и выберите свой ник и пароль, далее откройте пункт **Missions** — там и находится список доступных вам заданий.

Сначала вам как начинающему будут давать задания по 1500-2000 местных тугриков, но по мере повышения ранга сложность, и гонорары соответственно увеличатся. Еще одна хитрость: ваш **криминал-рейтинг** можно удалить, взломав сервер Global Criminal Database: в поиске введите свой ник и нажмите кнопку **С**. Все чисто.

Я разве не предупреждал? Если вас засекут, то могут и оштрафовать или послать письмо в организацию Uplink. Естественно, руководство будет отрицать все, а вас уловит, чтобы впрямь не повредило было **С**. Если вы провинились, то вряд ли получите от кого-то задание, так как работодатели хотят иметь дело только с «законнослупными» хакерами **С**. Ну пока хватит об игре, давайте разберем игровое меню. В него входят:

- ✓ **карта**, с помощью которой осуществляются подключения;
- ✓ **«спутник»**, который загружает программы, установленные на вашем компе;
- ✓ **список доступных подключений**;
- ✓ **дата и время, ускорение хода времени** (одна секунда игры соответствует 1 секунде реального времени);
- ✓ **кнопки управления** — отвечают за все, что связано с вашей персональ, а именно — финансы, место на винте, ваша система, подключенный сервер, где можно обойти системы защиты.

Запомните, обойти защиту гораздо удобнее и быстрее, чем ее отключить. Итак, чтобы обойти защиту, надо запустить какой-нибудь **Bypassor** и, нажав кнопку с изображением компьютера, перенести его на соответствующую ему защиту. Теперь сервак в вашем полном распоряжении. На отключение же защиты, как уже упоминалось, потребует слишком много времени. Конечно, задол-



ния не ограничены каким-то сроком, их можно выполнять хоть полгода, но тогда какой пункт от игры.

Покой нам только снится...

Далее у нас на очереди рассказ о сюжете. Так вот, его как бы нет, то есть все действие завязано на вас, вашем компьюте-

Uplink Game Bible password — **too many secrets?** (B nank **Setup/misc/game bible.zip**).

Андрей РАДИШИН a.k.a. bartalbe bartalbe@yandex.ru

Inquisition

На коробке с диском было написано «Очень интересное приключение». После пары часов, проведенных за этим «шедевром», хотелось написать: «Очень дебильное приключение». На коробке также сообщалось, что это ядерная смесь из Thief, Commandos, приправленная динамичными боя-

вом убивают, вовсе не появляется желания попробовать еще раз, наоборот, хочется все бросить на произвол судьбы. Но я все-таки сядил и играл, долг обзавывал. Играл потому, что надевался — дальше будет лучше. Но стало только хуже.

Игра портирована с приставки. И первое, что меня волнует в такой ситуации, это управление. Ведь все знают, что любой порт отличается неудобным управлением. Есть, конечно, много приятных исключений, но и их мало. Так вот, у нашего подопытного жуткое управление. Мышки нет. Ни в меню, ни в игре, вообще нигде нет. Может, разработчики забыли о ней? Может, и так. А может, им было все равно. Ладно, это мы еще переживем, ведь даже на клавише играть можно. Конечно, неудобно, но можно.

Другое дело, камера. И она, надо честно сказать, реализована ужасно. Она абсолютно статична — вертеть или увеличивать масштаб вам не дадут. Но главная беда даже не в этом, а в том, что выбираются такие ракурсы, когда управление становится невыносимым. Драться в подобных условиях невозможно. Камера может менять ракурсы в самые не подходящие моменты, из-за чего клавиши движения путаются, и игра начинает по-настоящему бесить.

Но забудем на время о неудобном управлении и жуткой камере. Настоящего маньяка это не остановит. Поговорим по-

Разработчик/издатель: Wanadoo Edition

Жанр: action/симулятор вора

Системные требования:

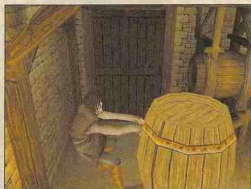
✓ минимальные: P2-300, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видео;

✓ оптимальные: P3-600, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео

Мультиплеер: отсутствует

Оценка: 4/10

вом режиме неудобно. Но научиться можно. Главное — стараться не выходить из области одной камеры в область другой. Чтобы не путаться с управлением. Также старайтесь



ми с видом от третьего лица. Что ж, это выглядит очень привлекательно, но как оказалось позже, совершенно несудебно.

Статья короткая, так как писать об этом отusse я решил только, чтобы вы, уважаемые геймеры, не повторили моей ошибки.

Первое впечатление

Первое впечатление, как правило, обманчиво. Это знает даже Кертин. Поэтому, поиграв двадцать минут в Inquisition и поборов желание пойти разбить этот диск о голову продавца, который мне его посоветовал, спокойно отложил его куда подальше от глаз, гуляю надеясь, что позже игра мне понравится больше.

Пока коробочка висится на полке, я попробую не скатиться на мат и спокойно рассказать собственно о самом процессе. Итак, вы играете не супергерою, который мочит всех врагов налево и направо, а невидимым вором. То есть он, конечно, видимый, но играть за него нужно так, чтобы его не кто не видел. Идея, безусловно, привлекательная, но ведь на первом уроке ДЗВР учат, что (цитирую): «Любую идею может загубить плохая реализация». И это яркий пример плохого воплощения. Как я уже говорил, вы играете вором и незаметно обходите врагов прямо у них под носом. В случае неудачи вам приходится с ними драться. Так как вы играете вором, то долго выдерживать потасовку вы не сможете, все займет.

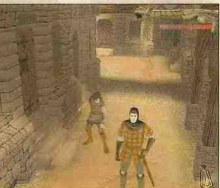
Второе впечатление

Прошло время. Забылось первое впечатление. Я снова сажусь играть в эту ядовитую смесь. Знаете, игра обладает исключительным свойством. После того, как



робнее об игровом процессе. Ваша цель — незаметно проскользнуть мимо врагов. Задачу упрощает маленький нюанс: мы знаем, что видят ваши противники. А учитывая то, что у них одновременно и близорукость, и дальновидность, мы можем спокойно их «поле зрения» обходить.

Другое дело, что комнаты очень маленькие и иногда легче все же вступить с врагом в битву. Пару слов о боях. Они выполнены ужасно. Управлять нашим alter ego в бое-



драться с только с одним противником, а не с целой толпой. Конечно, можно было бы и с двумя, и с тремя ради эксперимента, но с ТАКИМ управлением лучше не стоит.

НПС меня, честно говоря, породавали, они ведут себя как живые, неплохо прописаны диалоги, но... чего-то не хватает. Не знаю даже чего. Может, просто на фоне отвратительной игры даже отличные NPC выглядят не очень.

Графика оставила двойственное впечатление. С одной стороны, выглядит она вполне нормально. Уровни детализированы неплохо. Тени смотрятся очень реалистично. И главное — небольшие системные требования. Но это, что называется, то самое первое впечатление. После эн часов, проведенных за игрой, графика, как и все остальное, вызывает тоску. Однообразная палитра со временем полностью отращивает от игры. Противники застревают и пропадают в текстурах. Всекие эффекты выглядят устаревшими где-то на два года. Ясно, что графику делали те же руки, что и все остальное.

Звук, как и музыка, нечего особенного из себя не представляет. Треки напевают быстро, но это мелочи по сравнению со всем остальным.

Вывод

Итак, повторюсь — перед нами игра, которую забыли очень плохая реализация. Играть в «Инквизицию» можно. Но вот нужно ли? В наше время, когда существует множество отличных игр, тратить время на всякий отстой — значит, себя не уважать. Меня лично хватило всего на пару уроков. Дальше играть не стал. Пожалел себя. А вот вступую потраченного времени не вернуть.

Если вы не маньяк-геймер, которому любопытно все, что попадается на глаза, то можете смело забыть об этой игре. Вы не много потеряете.

WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Организатор – компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.ua

С 23 июня по 6 июля – региональные туры.
С 29 по 30 августа – финальный турнир.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня.
Победители Кубка Украины по всем четырем видам игр принимают личное участие в Финале Третьего Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея.

- Half-Life Counter-Strike
- Unreal Tournament 2003
- StarCraft: Broodwar
- WarCraft III

Технический
спонсор:



В рамках Чемпионата проводится акция от компании МКС.
О подробностях акции читайте на сайтах:
www.wcg.com.ua, www.mks.ua



Медиа-спонсоры:

СЕМЬ ДНЕЙ ВНЕДРЕНИЯ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ТРУДОУСТРОЙСТВА

Продолжение, начало см. «Мик»,
№28 (86), 29-30 (87-88), 31 (89), 32 (90)

Попытка №5

Первое, что произошло Имла в это утро, это то, что его не разбудило пение. «Может, я оплох?» Он вышел в холл, где обычно проводила свои интернетские ночи Акелла. Она странно сидела за столом, укутвшись лицом в клавиатуру. И не двигалась. Имл до смерти испугался, что она умерла, но, подбежав к ней, успокоился — дышит. Просто заснула, укутвшись лицом в клавиатуру.

Этой ночью Акелла в который раз изменила своим принципам — впервые честно указала свой пол. Обычно в чата она «оооооо» под порня. Просто потому, что не принимала деления. Больше всего ее бесила дискриминация, недаром восьмого марта выродилась на свет. Неужели никто не верит в девчонко-геймеров? Одного нашла, нормально пообщалась. Правда, когда ее собеседник узнал о ее привычке вертеться перед монитором, пытаясь уклониться от пуль, отселился. Но она быстро нашла другого...

Монитор высвечивал последнюю фразу собеседника: «Ишь ты какая унылая! А ты и впрямую романы пишешь и песни сочиняешь? Какая-нибудь любовь-морковь-кровь и прочие сопилки? Чой, ничего и не читала пристойного». Внизу — ответ, как обычно, строкой из песни. Все тот же подростковый фольклор.

«Ага, трудно найти нормального собеседника. Немулярно, что она чуть съехала кришей и позволяет себе тут цитировать песни. Пусть лучше в натуре их поет — солиднее выглядит». Он потролпал Акеллу за плечо, она сказала сон что-то пробормотала, пытаясь выругаться. Потом замаскала на него руками и ушла под стол.

— Ты в порядке?

— Ты ж здесь делаю?

— Ты мне помогаешь нятья на работу в ДЗВР.

— Под столом?

— А-а. Это ты заснула во время беседы с новым другом и ушла.

— Я? Заснула? Вот черт! Я не про тебя. В смысле, нехорошо.

— Хорошо. Хоть синяки твои страшные пропали. Я придумал, кем я им сегодня являюсь. Это же попытка №5? Так вот. Это навело меня на определенные мысли.

Имл превратился в черную теньку из «Вия-грия».

— «We are who we are but we'll never be a stor...» Э-э. Не обижайся, но на сцене и в

клипах она лучше смотрится. А еблизи — ведьма ведьмой. Только буфера огромные. Ты как с ними ходишь-то будешь? И на каблукках. И вообще, почему опять тефанкой?

— Я хотел явиться туда кем-то популярным.

— Так. Во-первых, скорее всего, они такую лагу не слушают, только смотрят...

— Ладно, не надо во-вторых. Что-то я перерудумал. Права ты. Каблуки и все такое. Я же с этим всем таким ходить не смогу! Но у меня идея.

— Странно мне становится от твоих идей... Имл превратился... не поверил! В Мясню!

— Да... А это... Щас...

But why — but why
Why are you so stupid?
F[...] you and your killing lies
I hate your p[...]-[...] attitude
Why do you have to go so low
Trueler — Copycat

— Так! Попрошу без оскорблений! Я в отчаянии Кстати, не знаешь, как Ранд относится к Мясню?

— Честно, нет. Как по мне, то он сам как Мясня — в смысле, пишет. А живьем я его только раз видела. И то издадала...

— Ладно, по дороге зайду в курилку и выжю.

Имл опять появился у самой лестницы в который раз. Хотя на этот раз о него никто не споткнулся. Но кто-то недалеке заихикал. Когда он поднимался по лестнице, кто-то свистел. Популярность — тяжелое бремя. Интересно, ничего, если он не будет изображать из себя дурунку? Нет, Мясня должна выглядеть тупой как пробка, иначе тут же утратит свою популярность. Имл двинул двери и крикнул на весь зал: «Приветик, ребятки!!!» А дежурная, похоже, окончательно с ума сошла. Как только Имл зашел в холл, она кинулась к нему с громким визгом:

— Ой! Мясня!!! Подождите! Дайте автограф!!! Пожалуйста. Я все ваши мультфильмы смотрела!

Вокруг уже собралась толпа, в основном из уборщиц и прочего пролетариата. Они все пищали о том, как любят мультфильм с Мясней, как ее уважают и как за нее болеют. Но больше всего, похоже, фанатела дежурная. Кое-как Имлу все-таки удалось отделаться от нее. «Представляю, как будет визжать Рандова секретарша! Но что-то неладное творилось сегодня в ДЗВР. Все комнаты были пусты. Даже та, где обычно заседали Глюк или Кертис. И в коридоре — ни души. «Ну, если и в куртке никого не будет...» Но в куртке были люди.

Они о чем-то оживленно спорили, это было слышно уже на подходе к куртке. «Может, у них собрание? Неужно. Зайду, скажу: «Всем большой приветик. Сейчас я вам исполню «Внеб ангелом...» И все сразу же обратят на меня внимание. Я с ними поторчу в куртке, попусую, отпущу пару плоских шуток, высканю, где Ранд и будет ли он рад меня видеть, и пойду к нему. Вот как все, оказывается, просто». А глуп из куртки все наоборот. Имлу даже интересно стало. Поэтому он поспешил скорее попасть туда, где побойная наряд. Когда Имл зашел в куртку, все вдруг умолкло и уставились на него. Собралась огромная куча народа. И среди них был Ранд! Он вышел вперед и крикнул:

— Вот она! «Мясня» еро!

Имл в эту фишку не врубился, а только пошептал:

— Что?

До Ранда уже давно дошли слухи, что у них в Департаменте происходит что-то неладное. Да и сам Ранд давно уже подозревал, что что-то не так было на этой неделе. Сначала ему показало, что огромный качок уменьшился до размеров хоббита. Во вторых вроде бы все было тихо. Только секретарша исчезла. Но такое и раньше бывало. Возможно, взвездуский доктор Кертис. Потом Ранд рассказал, как в среду преследовал подозрительную секретаршу, и как ей удалось скрыться с помощью какой-то неведомой силы. Вчера же Кертис рассказал, что у него прямо из-под носа вышмыкнул какой-то хоббит. Ранд был хорошим начальником, а поэтому он решил провести собрание по поводу всех этих несуристок. Собрать все доказательства, обсудить план действия в случае обнаружения странных агентов, покурить, в конце концов. Именно в пятницу в куртке собрался весь цвет агентов — лучшие из лучших, самые смелые, юркие и красноречивые.

— Я собрал вас всех сегодня, чтобы обсудить сложившуюся в ДЗВР нестандартную ситуацию. Вы, наверное, все заметили в последнее время много чего подозрительного. Начиная примерно с понедельника...

— Да, шеф, у вас новый гапстук!

— Я не об этом. В последнее время в ДЗВР шатаются очень подозрительные личности. В понедельник одного заметил я. Бонд обнаружил второго в среду. А вчера враг наварился на Глюка и Кертиса.

Пошла волна криков типа: «У-у, ну тогда бояться нам нечего!»

— Нет, друзья мои, врагу удалось убежать от цепких лап наших агентов с помощью неведомой силы. Поэтому я предупреждаю вас, чтобы вы были осторожны. Он, скорее всего, очень опасен. Будьте осмотрительными, чтобы с ним не опростовослысаться.

— И что делать, если мы встретим врага?

— Обезвредить. По возможности, в живых не оставлять. Это несет угрозу всему ДЗВР!!!

— А-а. У меня вопрос. Чего именно мы боимся? Как выглядит наш враг?

Внимание — конкursion!

«Кто первый — тот и слушает»

Тебе знакомы слова песни, отрывки из которой приведены в этой части рассказа?

Пришли название песни, фамилии автора и исполнителя. Сделай это письмом и получи в подарок компьютерные наушники **Sven CD-880!**

6 частей — 6 пар наушников.

Продолжение следует... ☺

— Наш враг, а скорее всего он один, каждый раз являлся в новом облике. Но его выдавало то, что он слишком часто пользуется магией и странновато себя ведет. Да, еще он резко отличается от всех остальных агентов. То есть, всех необычных, кого мы доселе не видели, нужно проверять. Например, подозрительного хоббита. Теперь он может появиться в образе Гоблина или еще чего-нибудь в том же духе. Будьте осторожны и обо всем необычным немедленно докладывайте мне.

— Можно я? Я слышал странные звуки из подвала ДЗВР...Может, нужно проверить?

— Не надо. Это выдохли-мутанты, иссидия Кертиса.

— А можно их использовать против нашего врага?

И как раз в это время в куртку вошла Масяня. Все агенты перепугнулись в недоумении: кого в последнее время здесь не увидишь? И все же. Ситуацию прояснил Ранд, он все же начальник:

— Вот оно. Мочи его.

Масяня застыла в дверях и прошептала:

— Что?

Размышлять над тем, почему это вдруг его резко захотели уничтожить, у Имла времени не было. Тем более, что в него уже летели сотни пуль, с десятком топориков и стрел. Одно заклинание крепко-накрепко зашло у Имла в голову с детства: временное поле замороженного времени. Все предметы, которые попадали в поле, на несколько секунд замирали. Но потом с тем же успехом продолжали движение. Первые выстрелы Имл отразил и бросился бегать, но ходу чистая заклинание телепортации. Он уже заходил

в портал, когда ему в шею сзади влетела дискета, а пониже пояса встряла эльфийская стрела. Все вокруг побелело, и Имл упал без памяти.

Когда он очнулся, вокруг было белым-бело, по полу плыл молочный туман. Имл вышел на поверхность, пушистую, как облако. «Все. Наверное, я умер. Но почему это я на небе? Я не должен быть на небе. Приспопня — мой дом!» Имл оглянулся. Невдалеке синело что-то желтое, а это означало лишь одно — ДЗВР было все еще близко. То, что лишь немного выделялось из тумана, оказалось каким-то несуслазным креслом. Туман довольно быстро выветривался. Имл оглянулся. Вокруг были огромные окна, даже на потолке.

— Нравится?

Имл оглянулся на голос. В кресле сидел некрасивый очкастый дядя.

— Ты кто? Бог?

— Почти да. Но ты можешь звать меня Библи.

— Мать моя кикимора! Заберите меня отсюда!

— Успокойся. Я здесь не для того, чтобы продавать тебе пакет акций «Майкрософт». Я здесь, чтобы спасти тебе жизнь.

Гейтс встал с кресла, подошел к Имлу, вынул у него из шеи дискету и сказал:

— Кто-то метнул в тебя дискетой с вирусом Гейтс*2003. Удивляюсь, как тебе удалось остаться в живых, увидев меня. От моего вида у тебя должно было разорваться сердце, а спазмы выплести из орбит. Но твой организм справился с вирусом, и ты будешь жить. Не убоится найти диск С... Alt+F4... Ctrl+Alt+Del... Reset.

Гейтс исчез, а перед Импом открылся портал, куда тот и вошел. Первое, что он услышал, было:

Never sigh for better world
It's already composed, played and told
Every thought the music I write
Everything a wish for the night

Впервые, наверное, за всю жизнь он был ужасно рад слышать эту белиберду. Акелла только взглянула на него и прошептала: «Рановато что-то».

Имл посмотрел на нее с укором. Она потешно задрала руки, будто бы сдавалась, и сказала:

— Даже не спрашиваю.

И не надо было. Вид чертенка был вполне выразителен. Он пошел в свою комнату. Тут Акелла заметила стрелу, торчащую у Имла из зода. «Сказать ему... или сам заметит?» Из-за двери донесся дикий рев. «Заметил».

Имл не мог спокойно лежать, он бегал по комнате, заламывал руки и разговаривал сам с собой.

— Что же такое придумать? Кем я уже только не являлся. Но у них уже сложившийся коллектив. Что-то не очень дружелюбно они принимают новобранцев. Эх, если бы сразу проскочить эту стадию и стать своим... А, может, приникнуть кем-то из них? Ну как же! У каждого своя манера поведения. Не смогу же я кого-то копировать до окончания веков!!! Да и если оригинал вдруг обьявится... Не убивать же его...Что же делать, что же делать? Я не могу сдать. Вои, Акелла. Ищет друзей. Находит только идютов и зонуд. Но не сдается. И я не сдаюсь. Завтра опять отправлюсь. Надо послать. Может, опять приснится Библи и подскажет чего?



ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Работа над ошибками

Дела наши скорбные...

Даже не верится, еще какая-то неделя — и лету придет конец, как пришел конец нашему летнему отпуску. Некоторым снова на учебу, некоторым на работу, и о трех теплых (иногда) месяцах останутся только воспоминания. У кого-то приятные, у кого-то не очень. У некоторых яркие, как осенние листья, у некоторых выцветшие, как моя футболка. Останутся фотографии, рассказы, истории, слепые песни. Что-то да останется, я надеюсь.

Честно признаться, не знаю, как провели свое лето вы (хотя, если напишите — обязательно узнаю), но лично у меня с отпуском не очень сложилось. Не считая пары выездов на шашлыки, просидел я все три месяца в Киеве, да той Страдали на огороде. Не то, чтобы не было денег или желания. И то, и другое имелось, а вот со временем не заладились. Так что, пока друзья мои отдыкали и заторопили, я сидел, уткнувшись в надеющийся компьютер и... Нет. Не играл. Последний месяц я не играл вообще. Ага, вы правы — времени не хватало. А знаете, чем я занимался? Нет? Сейчас расскажу.

Думаю, вы помните о создании неформального **форума Миковцев**? Я писал о нем в одном из автоответчиков. Так вот, точно не знаю, кому (то ли мне, то ли камрад *Silverseagull*) пришла в голову светлая мысль, что для такой сверхмощной организации, как «Мик»-коммюнити, одного форума мало. Да что там одного, даже трех может не хватить ☹. Вот и родилось в наших головах идея сделать нечто большее, чем простое место для общения. **Портал** сделать. Чтобы у него форум был, чат, новости, обзоры — в общем, серьезно чтобы все лето. Сказано — сделано. Точнее, произведена попытка сделать ☹. Я уже говорил, что в web-дизайне смысла чуть меньше, чем в болете, но, пос-

кольку добровольцев под руками не оказалось, пришлось начать работу. Естественно, порталом занимался не только я — *Silverseagull*, чувствуя ответственность за мою жизнь, тоже участвовал в создании того, что мы создавали. Неделя без сна... и результат на лицо — точнее, бета-версия результата, о чем я с превеликим удовольствием вам и сообщаю.

Итак, зайдя по адресу <http://mikportal.org>, вы найдете бета-версию нашего портала. Как и было обещано, с форумом и чатом. И, главное, с возможностью выкладывать на портал свои обзоры игр и... фильмов. Естественно, те, что не были опубликованы в «Мике». Так что, если вы пишете, но не уверены, насколько хорошо это у вас получается — вот прекрасная возможность выложить свой текст и послушать мнение других. Заслужено почтуйте труды остальных читателей и покрывать их. Кстати, на нашем портале вы найдете не только обзоры (пока их немного, но, надеюсь, с вашей помощью станет больше), но также стихи и рассказы наших авторов и читателей. Ну и, конечно, заходите на форум, там мы говорим об играх, жизни, книгах, обсуждаем каждый новый номер «Мика» и «Реликвии фантастики», договариваемся о совместных походах в кино и других мероприятиях, в общем, там интересно и весело. А это очень важно, чтобы было весело, да?

Собственно, на создание такого портала нас (меня, в частности) натолкнули ваши письма — вот мы и попытались создать ресурс для... всех нас. Он будет настолько удачным, насколько удачным сделаем его мы вместе — именно вместе, ибо в одиночку нам не справиться. Поможете? Напомню, что это только бета. Не все еще работает как следует, не все отлажено... На веда с чего-то надо начинать! Кстати, нам очень нужен человек, разбирающийся в PHP, нет ли среди вас таких специалистов?

В общем, присоединяйтесь — и, может быть, через год я пойму, что не зря провел все лето в Киеве. Итак, запишите или запомните — <http://mikportal.org>. **Мик Портал**. Наш портал.

ОТВЕТСТВЕННЫЙ РАЗДЕЛ

Продолжим отвечать на ваши письма, давненько я этим не занимался, да, комрады? Писем накопилось — мама, не горюй. Можно полномера забить ☹. Прав-

да, увы, вопросы, предложения и пожелания очень часто дублируются, так что если брать только оригинальные... то окажется, что писем не так уж и много. Хотя, сразу скажу, я рад любому письму — но в автоответчике публикую самые, с моей точки зрения, интересные или оригинальные.

Итак, начнем мы с **ГиперПаши** — **hy perpasha@rambler.ru**:

«...Слушаешь некоторых «дописывачив» и просто диву даешься. Хочу подсказать этим товарищам классную идею: основать новую религию — кертизм. Устроить в подвале психушки часовню и в полночь приносить Великому и Ужасному в жертву рыжих гномов и соленые огурцы, при этом распевая (и распеивая тоже!) песню «Металл Доктора». А че? Во имя Тамо и Дока и Святого Кертиса, аминь!»

А что? Идея неплоха, да... Секту создадим. Я буду верховным божеством, а мне будут приносить жертвы. В поллитровых бутылках. Впрочем, эта мысль не нова, на старом форуме мы уже возводили храм. Сначала мне, потом Талеру.

А если серьезно, то что-то никакого особого отношения ко мне со стороны читателей я не заметил. Во всяком случае, не заметил, чтобы оно сильно отличалось от отношения к Glukk'у или Ронду. Хотя нет, Ронда боится, а меня нет. Я ведь добрый хирург-психиатр ☹.

«Шутки шутками, а порой преданность к журналу только на веру и держится. Веру в лучшие времена. Пожалуй, идея с еженедельником и привлечением новых авторов себя не оправдала. Во-первых, ежемесячник (и в меньшей степени полумесячник) выглядел перспективнее, к тому же, как я ждал следующего номера! А теперь...»

Знаешь, ожидание это, конечно, хорошо. Но лично я предпочитаю получать интересующую меня вещь побыстрее. А интересующую меня книгу (журнал) почаще. И не только я. Другой вопрос, что не все авторы оказались достаточно профессиональными, но это дело наживное. Хочу заметить, что ни один из нас не является профессиональным журналистом. Мы писали статьи и учились на них. Неужели вы думаете, что остальные авторы не такие? Ладно, не всем дано стать хорошим обозревателем, так не все и останутся. Остаются лучшие — процесс отсева у нас от-

INCO-SOFT-TELECOMMUNICATIONS
КОМПЬЮТЕР
Фирменная футболка в ПОДАРОК!!!
ДУШЕВНИ!!!

ПОНАЛОМ от 560 грн!!!
ПОДПИС от 265 грн!!!
ПРИНТЕР от 265 грн!!!
CD, CD-R, DVD от 110 грн!!!

ПРОДАЖА КРЕДИТ
0941224 4782 246 12 91 235 21 33
ул. Б. Шевченка, 20-а, оф. 12
<http://www.inco-soft.com.ua>
e-mail: info@inco-soft.com.ua

12
inco-soft

работан. Так что, если мы и свалили шаг назад, это значит, что скоро будет сделано два шага вперед.

«А еще ты как-то выдал на эту тему замечательную фразу типа: «Откуда берутся профессионалы?». Наивный Кер-ти! Существует так называемое «ВУ-Зы» с так называемыми «факультетами журналистики». (Догadyваясь, скажешь: «У меня ваше образование три клас-са — а как круто!»)

Спешу сообщить, что не в одном ВУ-Зе на геймбозователя не учат. Также поделился личным наблюдением — далеко не все из моих знакомых, окончившие журфак, смогли бы у нас работать. Образование вовсе не признак качества. Качество нужно шлифовать постоянной работой. Как ты писал Олеся — «ни дня без строчки»? Типа того. Единственный способ научиться хорошо писать — это писать. Если тебе дано это от природы — научишься. Если не дано... Ну, прости. Тогда и десять высших образований мало чем помогут. Разве что избавят от орфографических ошибок.

«А кроме того, что-то меня игры все меньше интересуют. Не падавай плохого, мне только 17. Конечно, машина у меня слабая, и «Анриал 2» не тянет, но все же не такая уж дремучая. Однако, за последние черт знает сколько месяцев практически ничего из описанного в журнале особого интереса не вызывает. Сплошная скукота. После «Не-вера» я особо ничего и не жду (разве что «Фол 3», но это тоже скорее про-прос веры). Сиху вот, внятно что игра-юс в «Кормагеддон 2» и «МК 4». Иногда (зач раз в месяц) запускаю «Ге-роев» (третье, естественно!) и выпло-дою на дельнда в жизни... Но это так, предпретные подергивания конечностей. Но даже не это главное. Как-то у меня сдох винт (земля ему пухом), и на новый я некоторое время не ставил игр. Знаешь, почувствовал себя свободным от зависимости. Продуктивно поработал над сайтом, наклепал кучу флешек и активно занялся писательством. Глав-ное, что от этого (творчества в любых проявлениях) получаешь намного больше удовольствия. Хотя все же не стоит бросаться в крайности. Наверное...»

На самом деле любое увлечение со временем слегка приедается. Сначала ново и оригинально, потом ты отвынешь и уделяешь ему меньше времени... чтобы ли-бо забросить его, либо вернуться к хоби-би с новыми силами. Игры не исключение — нельзя играть все время (если, ко-нечно, это не твоя работа). Знаешь, я и сам в последнее время тоже играю не очень часто. Только если игрушка очень то стоит, или если о ней нужно писать (что там и говорил о работе). Сейчас вот порталом занимаюсь, потом еще чем-то займусь. Что с того? Но играм мир не заканчивается, есть еще масса интересно-го в этом мире. Жаль, на писательство времени нет. Давно мечтал написать фан-тастический роман. Мне уже и Ранд, и Та-

лер предлагали соавторство но... Время. Да и перестроиться со статей на что-то другое немного сложно. Впрочем... еще не вечер. А удовольствие я получаю от многого. И от написания ответов на вопросы тоже. Нужно, чтобы работа достав-ляла удовольствие — иначе она превра-щается в пытку, а я не мазохист, чего и вам советую. Ищите работу не только де-нежную, но и интересную.

«А еще мне очень нравится идея с выпуском журнала про фантастику. На-деюсь, его можно будет назвать «фан-тастическим журналом». Я вообще очень люблю читать. А сейчас я еще и напове-чился с монитора читать, так что лето идет путем. Ну и из этого плавно, но вполне логично вытекает вопрос: а что читаешь ты и твои соратники?»

А журнал новый я обязательно куплю. Может даже свои произведения пришло...»

Спасибо. Нам тоже нравится эта идея. А читаем мы... кто что. Фантастику, в основном, что при пошем увлечении игра-ми совсем не странно. А произведения вы-сылал, конечно, кстати, если кто из вас, камрады, пишет фантастику — шлите. Кто знает, вдруг опубликуют? Вдруг именно вы — восходящая звезда украинской фан-тастики? Кстати, первый номер «Реаль-ности фантастики» уже появился в про-даже, так что в следующем номере «Мик-а» читайте наш обзор нового издания!

А вот небольшое послание от камра-да SHODE (gamer56@ukr.net):

«Хочу подать идею — создать новую рубрику, чтоб выходила в конце каждо-го месяца. В этой рубрике все бы об-суждали, ругали или хвалили статьи. Это помогло бы авторам исправлять какие-то свои ошибки.»

Интересно, а кто будет их обсуж-дать, ругать или хвалить? Лично я не считаю себя таким уж великим критиком, чтобы за-ниматься подобной неблагоприятной работой. Да и не уверен, что остальным читателям это было бы интересно. Тем более, что у нас уже есть наш форум и портал — там мы этим занимаемся. После выхода каж-дого номера. Более того, проводим голо-сование на лучшую и худшую статью но-мера. Так что — велком к нам на портал.

А вот предложение, которое выдвинул камрад Иван Решетников:

«Дорогая редакция «МИКА», пишет вам камрад UN-SIGNED. В моем люби-мом журнале мне нравится все, кроме не совсем понятного оценивания сис-темных требований. Исходя из этого, у меня один совет — указывайте количе-ство FPS'ов рядом с системными требо-ваниями.»

Сначала о том, как мы оцениваем сис-темные требования — очень просто, смот-рим на сайт разработчика. Там они ука-заны. Минимальным требованиям реко-мендуемую особо не верить, разработчики очень любят их занижать, а вот оптималь-ные вполне соответствуют действитель-ности. Как правило. Насчет подсчета FP-С'ов... Хм... Тогда придется к каждой статье

прибавлять что-то типа «на моей маши-не... игра выдавала 180 FPS» — и чем это поможет обладателям других машин? Ма-ло чем. Так что не думаю, что это хоро-шая идея, просто ориентируйтесь на мак-симальные требования и не проигорайте.

А вот письмо с вопросом, камрад Ar-quivabandас интересуется:

«Собираюсь покупать новый компь-ютер, но не могу определиться с кон-фигурацией. Если тебе не трудно, под-кажи (как геймер геймеру), чтобы потом сразу не пришлось делать апгрейд, ну и Doom 3 и Half Life 2 нормально шли. Ориентировочная цена 800 у.е. (но тут должно хватить все, от монитора до клавиш и мыши).»

Да уж... Для начала советую почитать МК — это как раз издание, специализи-рующееся на компьютерах и программах. Я вот, когда собрался покупать себе но-вый комп, правда с 19-дюймовым мони-тором и домашним кинотеатром, так и делал. Что касается подсчетов, вот ты вылетел новый комп по деньгам, так раз-дел прайсов есть и у нас, и в МК. Та кон-фигурация, которую выбрал я, обходится примерно в 1200 баксов. А ты хочешь на 400 дешевле. Можно, конечно, мож-но, и DOOM с «Халфай» пойдут, но имен-но пойдут, а не побегут. Впрочем, доап-грейдить можно всегда, поэтому дам па-ру советов. Для игр главное — мозги и видяха. Мозгов — минимуму 512 DDR, видяха — минимуму Radeon 9700, осталь-ное — как получится. Но если паять мож-но докупать по ходу, то на видяхе лучше не экономить. Это говорю, как человек, сменивший уже три (или четыре) компь-ютера. А вообще, при покупке всегда за-думывайтесь над апгейдпогодностью выбранной конфигурации.

Ну и, напоследок, предложение от кам-рада Dr.J.C.Dentolа:

«Здравствуйте, Дoс'top. Хочу пред-ложить вам печатание на страницах «МИКА» кроссвордов (сканвордов) на компьютерно-игровую тематику. Или да-же сделать конкурс на лучший кросс-ворд. А победителям — призы. И са-мые интересные печатать в журнале хо-тя бы раз в месяц. Заранее спасибо!»

Что ж, ни я, ни редакция ничего про-тив кроссвордов и сканвордов не имеем. Честно. Иногда я их и сам разгадываю, а один даже «прикинул» @. Какой из то-го можно сделать вывод? Присылайте! Ес-ли окажется интересно — думаю, мы опубликуем. Даю гарантию — есть специальные программы для составления кроссвордов — главное, забыть обо ответах и придумать остроумные и интересные вопросы.

Фу-ух, собственно, на этом я буду с вами прощаться. До сентября. Напоми-но — заходите к нам на портал и... И высылайте свои шорхи на naci! А то скоро нечем будет иллюстрировать автоот-ветчики!

Да, большое спасибо всем, кто уже высылал нам свои картинки.

И вообще, большое всем спасибо. Удачи и побольше хороших игр!



Сегодня в иградском Ремесленном училище проходит очередной мастер-класс для желающих обучаться тяжелому, но благодарному искусству HTML-кодирования. Просим рассказывать по своим местам, доставать ноутбуки, записные книжки и прочие носители информации. Урок начинается...

Дмитрий СВИРЕПЧУК dima_sdi@i.com.ua

HTML: вдоль и поперек 7

Вот и наша седьмая встреча, посвященная основам сайтостроения. Я расскажу вам, мои дорогие читатели, о том, как использовать в своих страницах формы.

Продолжение, начало см.: «ММК» №20 (78), №20 (80), 24 (82), 25 (83), 28 (86), 31 (89)

Что такое формы

Для тех, кто не знал, не знал и забыл, obviously, что такое формы. Форма — это один или несколько графических элементов управления. Что к ним можно отнести? В первую очередь — кнопки. А также: флажки (или, как я их еще называю, галочки), радиокнопки, однострочные поля для текстового ввода, многострочные поля для текстового ввода, поля для ввода пароля и списки. Все это — элементы, которые можно вставить в веб-страницу при помощи HTML. Есть еще всевозможные меню, диалоговые окна. Но они создаются либо путем внедрения в страницу элементов ActiveX, либо пишутся вручную на JavaScript или VBScript. Потому они и используются крайне редко. Теперь вы вспомнили, что такое формы. Их видел каждый, кто регистрировался на каком-нибудь сайте. Будь то хлявный почтовый ящик или виртуальный клуб метафизиков села Миколовки ☺.

Что касается самого процесса вставки элементов в страницу, то вам не нужны изображения радиокнопок, списков, текстовых полей, кнопок (правда, касательно кнопок есть небольшие исключения). Все элементы отображаются браузером автоматически, исходя из тегов HTML. Итак, приступим!

Создаем форму

Все элементы формы должны находиться внутри контейнера `<form>`. У открывающего тега `<form>` должны быть следующие атрибуты:

Action — этот параметр определяет имя документа, который должен быть открыт после того, как пользователь закончит заполнение анкеты. Как правило, таким документом является не простая веб-страница, а CGI-скрипт, который обрабатывает данные из формы. Дело в том, что в самом HTML нет средств для работы с данными из формы.

Method — допустимые значения этого атрибута — `GET` и `POST`. Их отличие

состоит в том, что при использовании метода `GET` браузер откроет страницу из `Action` и прибавит к ее URL вопросительный знак, а затем данные из формы. Помните, при первой встрече я объяснял структуру URL-адреса? Если же объем данных в форме слишком велик, тогда следует использовать `method=POST`. В этом случае данные передаются непосредственно в CGI-скрипт, а не через URL-строку.

Accept-charset — определяет предполагаемую кодировку данных, передаваемых из формы. Например, `accept-charset="KOI8-R"`. Значит, данные из формы будут обрабатываться так, будто бы они в кодировке KOI8-R. Также для этого атрибута есть специальное значение `UNKNOWN`. Оно означает, что данные в форму будут вводиться в той же кодировке, что и сама форма. На практике атрибут `accept-charset` используется достаточно редко.

Напомним, что все это были атрибуты тега `<form>`. Теперь перейдем к следующим двум элементам. Это кнопки `submit` и `reset`. **Submit** — это главная кнопка формы. Нажатие на нее означает, что пользователь завершил заполнение формы. Тогда браузер передает управление документу из `Action`. Кнопка `reset` служит для перезагрузки компьютера... Шутка ☺. Здесь она для того, чтобы сбросить состояние формы в изначальное положение: очистить текстовые поля, снять флажки и т.д. Советую всегда помещать в документ кнопку `reset`, особенно в больших формах. Это поможет пользователю вернуться к изначальному ее состоянию, если он введет не то, что надо. (Спорное утверждение: ведь пользователь может случайно нажать эту кнопку вместо `submit` и слегка разочароваться ☹. — Прим. ред.) Теперь собственно к части создания этих кнопок:

```
Кнопка submit:
<input type=submit
value="Поехали">

Кнопка reset:
<input type=reset
value="Очистить поля">
```

Обе кнопки создаются при помощи одного и того же одиночного тега — `<in-`

`put>`. Разница состоит в значении атрибута `type`. Сразу скажу, что практически все остальные элементы форм создаются при помощи тега `<input>`. Тип элемента определяется значением атрибута `type`.

Второй атрибут тега `<input>` — `value`. В нем содержится текст, который отобразится на кнопке. Когда мы будем создавать другие элементы, например текстовые поля, этот атрибут будет определять, что за текст должен быть записан в поле.

Уже сейчас мы можем проделывать такой трюк, как замена гиперссылки кнопкой.

```
<form
action=<http://www.mycomp.com
.ua>
```

```
<input type=submit
value=<Мой Компьютер>
/>
```

По-моему, все понятно — комментарии не требуются.

Теперь перейдем к остальным элементам формы.

Однострочное текстовое поле. Самый распространенный элемент формы. Применяется для ввода логинов, e-mail'ов и т.д. Чтобы поместить такой элемент на страницу, используйте следующий код: `<input type="text" value="Text_Pole" name="txt-pole" size=30>`

Тут и `value` нам знакомы, назначение второй половины атрибутов нам пока неизвестно. **Name** никак не влияет на вид страницы. Он необходим для передачи данных в CGI-скрипт. В вызывающей URL-строке один из параметров будет выглядеть так: `txt-pole=Text_Pole`. В самом скрипте создается переменная с именем `txt-pole`, а ее значение будет равно `Text_Pole`. Таким образом, скрипт получает информацию о том, какие данные ввел пользователь. Атрибут `size` определяет максимальное количество символов, которое можно будет вводить в это текстовое поле.

Если есть необходимость создать текстовое поле, которое нельзя редактировать, нужно поместить в его код атрибут `readonly`.


```
<input type="text" value="Не  
изменишь, не согреш"  
readonly>
```

Поле ввода пароля. Это разновидность обычного текстового поля. Основное отличие в том, что вводимые символы заменяются на звездочки. Для вставки поля ввода пароля используется такой код:

```
<input type="password">
```

Для этого тэга также должен указываться атрибут **name** и может быть задан атрибут **size**.

Внимание! Вводимый пароль маскируется звездочками исключительно в окне ввода. Пересылка же ведется в открытом виде. То есть подсмотреть введенный текст можно даже в адресной строке. Решение: использовать **method=post**.

Флажок. По умолчанию флажок помещается на форму в выключенном состоянии. Делается это путем установок атрибута **type=** в значение **checkbox**:

```
<input type="checkbox">
```

Атрибут **value=** не влияет на внешний вид флажка. Это значение передается в скрипт в случае, если флажок установлен. Если же не так, тогда в список передаваемых параметров данный флажок вообще не включается. По умолчанию значение **value="ON"**. Если требуется, чтобы флажок появился в уже отмеченном состоянии, нужно задать для него атрибут **CHECKED**:

```
<input type="checkbox" checked>
```

Переключатели (радиокнопки). Переключатели — это элементы формы, в которых из нескольких предлагаемых значений пользователь может выбрать только одно. Характерный пример — окно «Завершение работы» в Win95/98. Чтобы поместить на форму радиокнопку, пишем следующий код:

```
<input type="radio" value="First">
```

Опять же все просто. Для атрибута **type** указываем значение **Radio**. Но, как заметили внимательный читатель, тут **<input type="radio">** ставляется лишь одна радиокнопка. В чем же дело? Ведь суть радиокнопок заключается именно в том, чтобы пользователь выбирал из нескольких вариантов. Все просто. Вставляем необходимое количество таких же тэгов. Теперь осталось задать их связь, чтобы выбор одного элемента данной радиогруппы приводил к выключению всех остальных ее элементов. Делается это путем задания одинакового значения атрибутам **name** и разных значений атрибутов **value** (в пределах каждой радиогруппы). Например:

```
<input type="radio" value="1">Покупаю каждый номер  
<input type="radio" value="2">Стараюсь покупать
```

почаще

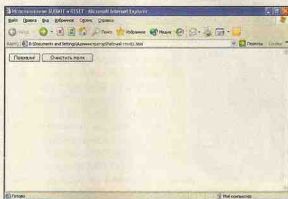
```
<input type="radio" value="3">Вило несколько раз...
```

Теперь, если пользователь выберет первый вариант, то в скрипт передается значение **regularnost=1**. И так далее.

Кстати, если оставить радиогруппу в таком виде, то после ее открытия в браузере ни один из вариантов не будет выбран. А это некрасиво. Для удобства пользователя при загрузке страницы первый пункт радиогруппы должен быть выбран. Для этого нужно указать в соответствующем тэге уже знакомый атрибут **CHECKED**.

Многострочное поле ввода. Или, как его еще называют, текстовая область. Предназначено для ввода больших фрагментов текста. Например, на сайтах с объявлениями в него вводится собственно текст объявления (описание предлагаемого товара, резюме работника). В веб-интерфейсах почтовых служб — текст создаваемого письма. В гостевых книгах или веб-форумах — текст сообщения.

Для того, чтобы поместить в форму текстовую область, применяется парный тэг **<TEXTAREA>** (тэг **<input>** не требуется). Помимо уже знакомого нам атрибута **name**, **<textarea>**



может содержать атрибуты **ROWS=** и **COLS=**. Они предназначены для задания количества строк и символов в каждой строке — с их помощью определяется размер области ввода. Но при этом длина вводимого текста не ограничивается. У текстовой области есть полосы прокрутки. Если нужно, чтобы сразу после открытия документа в текстовой области уже было что-нибудь нарисовано, нужно это что-нибудь поместить между тэгами **<textarea>** и **</textarea>**:

```
<TEXTAREA COLS=20 ROWS=15 value="ТхТArea">
```

Текст в текстовой области

Как в однострочных полях ввода, так и в многострочных можно использовать атрибут **readonly**.

Списки. Список — это второй сложный элемент управления, который создается при помощи парного тэга **<SELECT>** (тэг **<input>** не требуется). Теперь пройдемся по атрибутам данного тэга.

name= — уже известный нам атрибут, который служит для задания имени элемента управления;

size= — значение этого атрибута задает количество элементов, одновременно отображаемых на экране. Если данный атрибут не указан или ему присвоено значение **1**, тогда список отображается как **ComboBox** (одна строка с возможностью развернуть ее);

multiple= — если указать этот атрибут, то в созданном списке пользователь сможет выбрать не один элемент, как по умолчанию, а сколько ему захочется, хоть все. Делать он это будет, удерживая **Ctrl** при щелчке по пункту списка.

Тэг **<select>**, как поняли читатели, предназначен для задания общих настроек списка. Каждый же его отдельный пункт определяет тэг **<option>**. Официально тэг является парным, но закрывающую часть можно опустить, так как начало описания следующего пункта всегда подразумевает конец предыдущего. Вот пример:

```
<SELECT name="izdaniy" multiple size=4>  
<option SELECTED value=1>Мой Игровой Компьютер</option>  
<option value=2>Мой Компьютер</option>  
<option value=3>Теле Неделя</option>  
<option value=4>Бабушка</option>  
</SELECT>
```

Простой пример. В созданном списке пользователь сможет выбрать более одного пункта. Одновременно будет отображено четыре элемента списка (то есть весь список).

Теперь разберемся с атрибутами тэга **<option>**. Первый из них — **SELECTED**, означает, что данный пункт списка будет выбран сразу после загрузки формы. Теперь о применении уже знакомого нам атрибута **value=**. Если бы мы не указали его, тогда браузер передаст бы в скрипт параметр **izdaniy=Мой Игровой Компьютер** (разве что кириллические символы были бы закодированы). Такой подход не всегда удобен для обработки в скрипте. А когда мы указываем атрибут **value=1**, переданная строка будет иметь такой вид: **izdaniy=1**. Теперь проводить программную обработку данных будет намного проще.

Как видите, с формами мы до конца разобраться не успели. Придется перенести это на следующий раз. Также в следующей части и рассказу о META-тэгах и том, как сделать свой сайт более «находимым». В смысле, повысить его рейтинг на поисковых системах. Собственно, это будет последняя часть нашего цикла, посвященная непосредственно HTML. Крепких, читателей! Недалеко то время, когда я закончу свои надоевшие лекции и отущу тебя на просторы океано-Интернета для постройки своего порта-сайта (не путать с порносайтом @ — Прим. ред). До следующей встречи на страницах журнала!

Окончание следует

Валерий АКСАК aksak@mycomp.com.ua

Одежка для ПК

Приобретая себе компьютер, подавляющее большинство пользователей в первую очередь озабочено выбором быстрого и дешевого процессора, многофункциональной видеокарты, емкостительного винчестера и так далее. При этом, к сожалению, напрочь забывается о корпусе системного блока, который покупается по остаточному принципу. То есть берется самый дешевый из доступных в магазине, потому что все деньги уже потрачены на столь желанные «внутренности». Продавцы в компьютерных салонах, в свою очередь, практически всегда поддерживают пользователей в их инициативе касательно покупки дешевого корпуса. В основном это происходит по банальной причине — а лучших-то в ассортименте и нет. И вот счастливый обладатель GeForce4, Pentium 4, жесткого диска Barracuda IV (для стройности списка ©) и корпуса за двадцатку приходит к обновке домой...

В спешке распечатываются коробки, содержимое извлекается на стол, соединяется и подключается. Ура! Работает! Ну все,

теперь-то любимым Unreal II от нас нигде не денется! Двойной клик по ярлыку — и мы в игре. Ух ты! Как красиво-то! Да, деньги на GeForce4 потрачены не зря. Ну-ка, товарищи монстры, залетай! Ух, какая крошечка! Эй! Это еще что? Как зависло? Reset. Еще раз запускаем игру, проходит две минуты, и все опять виснет, подтверждая не случайность предыдущего инцидента. На третий раз секундная стрелка даже не успевает закончить положенный круг, как компьютер вновь впадает в ступор. Вот гады, некачественную видеокарту продали! Срочно в салон! Прибегаем с купленной видеокартой, рассказываем продавцам все, что мы о них думаем, и демонстративно требуем проверить карту в работе. Карточка вставляется в один из компьютеров и запускается все тот же Unreal II. Двадцать минут тяжелой нагрузки — удивительно, но никаких проблем! Принесите тысячу извинений продавцам, собираете свою карту обратно и бежите домой. Запускаете. Опять двадцать пять! Две минуты — и снова зависли. Может, процессор плохой? И опять бежим в магазин... Как вы уже, наверняка, догадались, с процессором тоже все нормально. Смирившись с тем, что в Unreal поиграть не удастся, запускаем NFS. Немного помелькав песчинками часами Windows, компьютер самопроизвольно уходит в перезагрузку. Что за невезуха! Плюс ко всему краем глаза замечаем, что винчестер работает как-то не так, как надо, часто «зодмуется» и тормозит. Проверка поверхности носителя выдает шокирующий диагноз: прогрессирующие bad-блоки, проблемы с контроллером и так далее — в общем, жить винту осталось считанные дни. А ведь новенький покупали! Ну

да Бог с ним, с винчестером — почему при подключении второго CD-ROM'a компьютер вообще не стартует?

Как это ни смешно, на описанная выше ситуация — не плод моего буйного воображения. С такими проблемами ежедневно сталкиваются сотни пользователей, причем соотношение «потерпевших» прямо пропорционально соотношению мощностей их ПК. То есть, чем быстрее и навороченнее ПК, тем чаще у людей возникают подобные проблемы. В таких случаях начинается традиционная долбежка головой о стену в поисках мифических некачественных видеокарт или памяти, главного винчестера или CD-ROM'a среди только что купленных комплектов. В действительности же все значительно проще. Чаще всего все изложено в начале статьи напасти преследуют владельцев дешевых и некачественных корпусов, при этом содержимое корпуса с большой вероятностью оказывается совершенно нормальным и безпроблемным.

Казалось бы, ну что зависит от этой промазкой коробки? Выбрать бы такую, чтоб «морда» покрасивее была, да и дело с концом. Ну и, конечно, чтобы подешевле. Оказывается, все не так просто, как кажется на первый взгляд. В приближенном рассмотрении в вопросе покупки корпуса появляется столько нюансов, что не каждому процессору силится.

Начнем с самого интересного — цены. Ведь многим совершенно неинтересно вникать в тонкости выбора корпуса для системного блока, им куда проще ориентироваться по ценовым категориям. Итак, хороший

импортный корпус (учтите, что в его цену входит стоимость транспортировки, таможенные пошлины и т.д. — модель украинского производства за ту же цену, естественно, будет намного качественнее) должен стоить как минимум 40 у.е. Причем это самый крайний минимум, выбирая который вам придется идти на кучу компромиссов. Поэтому советовать приобретать такой корпус геймерам я не могу, хотя для тихих офисных машин он будет отличным решением. Игрокам же с их мощными игровыми платформами нужно ориентироваться где-то от 50 условных единиц и выше, причем верхний предел устанавливается исключительно толщиной вашего кошелька. Может потратить \$150-300? Пожалуйста! Будьте уверены, такой корпус производства Chieftec или Cooler Master приведет вас в полный восторг по всем параметрам. Если же денег не слишком много, а хочется некоего hi-end, то придется выложить около 80-90 у.е., к примеру, за доступные на нашем рынке модели AOpen или все того же Chieftec. Если это дорого, то можете посмотреть в сторону менее дорогих моделей от этих же производителей. Впрочем, этими именами наш рынок не ограничивается, поэтому если вы найдете за 60 у.е. подходящую вам модель другой фирмы, —

конечно, можете ее брать, вполне вероятно, что это отличный продукт, выполненный из хорошего металла и снабженный добротным блоком питания. «А как же мы определим, нравится он мне или нет? Хороший или плохой? Внешне они все похожи...» —

логично задается вопросом читатель. Заранее могу вас обнадежить, что ничего сложного в этом нет. Впрочем, сейчас сами убедитесь.

Для начала надо определиться с тем, что мы подразумеваем под словом «корпус». Если только шасси для монтажа материнской платы и накопителей с сопутствующи-



ми устройствами, это одно. Если же шасси вместе с блоком питания — это уже совершенно другое. Поэтому предлагаю вопрос выбора корпуса разделить на две ветки. Первая — проблемы выбора шасси, вторая — проблемы выбора блока питания. Кое в чем они будут пересекаться, но в целом это два разных и одинаково важных вопроса. Кстати, прошу заметить, что нередко корпуса продаются без блоков питания, поэтому будьте бдительны ☺.

Итак, шасси, оно же «коробка». Во-первых, коробка должна быть просторной, нужно, чтобы в нее без проблем помещалась полноформатная материнская плата, созданная по стандарту ATX. От «нормального» корпуса такого типа требуется четыре пятидюймовых и один-два трехдюймовых отсека. Слоты для винчестеров и дисководов, а также отсеки для установок CD-ROM/DVD-ROM/CD-RW и блок питания должны быть размещены на достаточном расстоянии от материнской платы, чтобы не создавать вокруг нее парниковый эффект и не мешать циркуляции воздуха в районе процессора, а также по поверхности материнской платы. В противном случае, возможен перегрев комплектующих, как следствие — постоянные глюки и зависания. Это первое.

Во-вторых, на задних и передних стенках должны быть специальные посадочные места для установки дополнительных вентиляторов, с помощью которых можно будет по мере надобности организовать дополнительное охлаждение внутри системного блока. Также убедитесь в наличии специальных отверстий на передней панели корпуса — они вместе с упоминавшимися дополнительными вентиляторами позволяют комплектующим дышать более свободно.

В-третьих, стенки корпуса должны быть выполнены из умеренно жесткого металла, но без фанатизма — чуточку совершеннее, чем у вас на месте, а вот качественная жесткость — сталь толщиной от 1 до 1,5-2 миллиметров оказалась бы очень кстати. Толщина стенок играет довольно большую роль, ведь именно от нее зависит качество звуко- и шумоизоляции вашего корпуса, а также громкость самого корпуса. В дешевых шасси такая точка встречается очень часто неприятный момент, как вибрация составляющих этого самого шасси, сопровождающаяся назойливым грохотом.

Четвертый пункт — качество исполнения корпуса. Убедитесь, что острые края конструкции «нейтрализованы», иначе многочисленные порезы при сборке и дальнейшей эксплуатации не миновать.

Наконец, лютые: в корпусе должно быть просто удобно собирать комплектующие.

Когда вы его откроете, там должно быть «уютно». Было бы неплохо, если бы панель для материнской платы оказалась съемной, а «боковушки» открывались без применения дополнительных инструментов вроде отверток. То же самое касается и монтажа всей внутренней начинки. Провода, корпуса, удовлетворяющие

таким условиям, стоят довольно дорого (от 90 у.е. и выше). Обратите внимание на заглушки на задней панели — нужно ли их выламывать при установке новых плат расширения или они выкручиваются или как вариант фиксируются на пружинящих креплениях. Естественно, два последних случая наиболее предпочтительны.

Эстетическая сторона дела (го есть внешний вид) остается всецело на ваше усмотрение, благо, дорогие корпуса от авторитетных производителей выглядят довольно стильно, иногда оснащаются специальными дверцами на передней панели или лампами подсветки.

Thermallake, к примеру, выпускает такие оверклокерские корпуса с ребросом, полудюймовой вентиляторов и кучей дверей, что это надо видеть.

Теперь о блоках питания. Здесь нужно учитывать два момента: мощность и качество исполнения, причем оптимизировать эти два фактора тесно взаимосвязаны. Хороший, честный 300-Вт блок питания стоит минимум 20 у.е. От брендов первого эшелона — порядка 40 у.е. Как вы понимаете, то, что стоит в дешевых моделях с надписью «300 Вт», ничего общего с этими тремя сотнями ватт не имеет — бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Да, возможно, в течение доли секунды эти подобия серьезных блоков питания и выдержат нагрузку в 300 Вт, хотя даже такое маловероятно. Для длительной же работы вешать на них больше 200 Вт смысла никакого нет — компью-

тер просто не заведется. С «честными» и дорогими блоками питания все по-другому, поэтому зачастую оказывается, что «честный» блок питания на 250 Вт выдерживает большую нагрузку, чем «ненастоящий» на 300 Вт.

Чем же по сути отличаются дорогие блоки питания от дешевых? Качеством и уровнем исполнения. В хорошем БП все разведенные на плате места занимают предназначенные для этого компоненты, а то время как в дешевых устройствах очень часто половина разведенных и предусмотренных элементов либо вообще отсутствует, либо заменено банальными перемычками. Для определения качества блока совершенно необязательно срывать на нем гарантийные пломбы и лезть внутрь, его «честность» часто проверяют самым простым и верным методом — по весу. Даже правило такое у железячников сформировалось — чем тяжелее блок питания, тем он лучше. Если ваш весит от 1 кг и выше, могу вас поздравить, с большой вероятностью это хорошая вещь. Если же 400 грамм — сами понимаете... Для мощной игровой машины будет вполне достаточно 250 Вт от хорошего бренда (HPC, FSP/АОРел и т.д.), ну а 300 Вт хватит с большим запасом даже на далекий апгрейд.

Кроме максимальной выдерживаемой нагрузки блоки питания отличаются также стабильностью выдаваемых напряжений, надежностью работы и качеством защиты от перебоев во внешней электросети. От уровня выдаваемых напряжений напрямую зависит стабильность работы компьютера и — внимание! — сохранность жесткого диска. Надежность и качество защиты определяют уровень сопротивляемости блока питания при сверхвысоких нагрузках. Так, например, дешевый БП при скачке напряжения в сети переменного тока со спокойной душой может вывести из строя все ваши драгоценные GeForce и Athlon'ы. В то время как вероятность столь плачевного исхода при использовании качественного блока питания значительно ниже и практически сведена к нулю.

В заключение хотелось бы замолвить пару словечек за дешевые блоки питания. Не все они настолько плохи, как может показаться после прочтения этой статьи. У автора, например, до сих пор работает дешевенький 250-Вт Codegen — и ничего (тыфу-тыфу ☺). Уверен, что многие наши читатели могут сказать то же самое. Поэтому правильный вывод будет таким: дешевые блоки питания вполне терпимы, но дороже — несравненно лучше. Дешевый блок питания вполне выдержит систему уровня 1000 МГц/256 МБ ОЗУ/GeForce4/HDD7200/CD-ROM 52X, но вот подключить к нему что-то посложнее я рекомендовать не могу.

Как бы там ни было, окончательный выбор за вами. В любом случае, желаю вашему компьютеру высокой стабильности и надежности в работе ☺. Удачи!



Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
ТзОВ "Видавнична група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68,
зам. № 595

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР И ИГРОВОЙ» №13304 (91-92), 25.08.2003
Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 2230;
Удостоверитель: ООО «С-Инфо»
(03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.
© «Мой компьютер», 1998-2003.
Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинский.
Главный редактор: Татьяна Кононовская.
Зам. главного редактора: Ефим Бердичев.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.
Начальник отдела Х: Дмитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пошкова,
Дония Перцова.
Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шморцаков.
Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров,
Валентина Марквин-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Заворонова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева,
Раман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можжев
Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Козлов.
Поддержка Web-сайт: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотофоны: ООО «Импра», тел.: (044) 274-4438
Печать: друкерн ТМ «Мондари»
ТзОВ «Видания група «Експрес», тел. (0322) 97-47-68,
зам. № 595

Шпиль! Спецвыпуск

все игры • всех жанров • для всех

утраченный журнал нового поколения

ИнтерStrike

Следите за киосками «Союзпечати»

компания "Одиссей" представляет

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по тел. (048) 735-16-65, e-mail: cdrom@odyssey.ad.ua, www.odyssey.ad.ua



GHOST MASTER

ПОВЕЛИТЕЛЬ
УЖАСА

EMPIRE

SUCK PUPPIES

pc cdrom



Профессиональным киберсадам, всегда мечтавшим об ужасной участи для болванчиков из The Sims, посвящается! Отныне вы - не добрый пастырь идиотов, вы - грозный Повелитель Ужаса. Прибыв с архиважной миссией в тихий городок Грейвениппл, вы должны запугать его жителей по самое небалуясь! С такой сложной задачей вам поможет справиться целый сонм призрачных существ - используйте их с толком, и побелевшие 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 "ужастики".
- ☞ 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

