

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 38(96)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

22.09.2003



TRON 2.0

PAINKILLER

ВСЕМ! ВСЕМ! ВСЕМ!

28 сентября в Киеве

в День Туриста!

Скаутский отряд «Дракон»

и Издательский дом «Мой компьютер»

предлагают попробовать свои силы
на скаутской тропе!

Каждый, кому это удастся,
получит приз от нашей редакции.

Здесь же можно будет приобрести
по специальным ценам наши издания.

МОИ
КОМПЬЮТЕР

МОИ ДРАКОНЫ
ИЗДАТЕЛЬСТВО



Праздник состоится в Гидропарке.

Начало – в 11.00

Не опаздывайте!

Скаутская тропа пользуется огромной популярностью,
и Вы можете не успеть ее пройти!



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

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

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

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ"



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-цветная печать
прямая печать
с цифровой камеры
печать фотографий
без полей



www.cis.kiev.ua
Украина, 01013, Киев, ул. Стройиндустрии, 5.
yav@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО "КомпьютерИнтерСервис"

Список статей

1. DAVERT.
Joan of Arc, стр. 7.
2. ZloY.
Perimeter, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС.
TRON 2.0, стр. 10-12.
4. Роман ХАРЧЕНКО aka ZloY.
Nancy Drew, стр. 13.
5. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
F/A-18, стр. 14-15.
6. ARQUIBANCADAS.
Painkiller, стр. 16-17.
7. Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n.
Антанта, стр. 18-19.
8. Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND.
Пираты Карибского Моря, стр. 20-21.
9. Павел КЛЫМЫК.
Rock Raiders, стр. 22-23.
10. Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
WCG 2003, стр. 24-25.
11. Том/Doc/КЕРТИС.
Записки автоветничка, стр. 26-27.
12. Сергей АРИОН.
Обновки вместо обносков, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

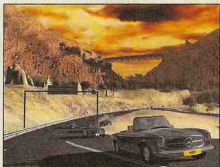
Оценки статьи по десятибалльной системе и участия в конкурсе



Отправляясь в очередное путешествие по Игрограду не забудьте взять с собой плащи и зонтики, ведь наступила осень, а она, как известно, часто бывает дождливой. А для того, чтобы не скучать во время зятых пивней, приобретите свежий номер «Игроградского вестника», ведь на его страницах вы всегда найдете самые свежие новости нашего города.

Гоняемся и будем гоняться

Компания **TDK Mediactive** выложила в Сеть демонстрационную версию гоночного симулятора **World Racing**, над созданием которой усиленно трудится компания **Synetic**. Для тех, кто забыл, напомним,



что данный проект разрабатывается под чутким наблюдением специалистов из Mercedes-Benz, так что все машины, которые мы встретим в игре, имеют реальные прототипы, в разное время вышедшие с заводов этой компании. Помимо собственно за-

ездов, в **World Racing** нам предложат полноценные сценарии, в которых придется выполнять задания в самых разных уголках мира. Один из таких сценариев, действие которого будет разворачиваться в Альпах, доступен в предлагающейся демо-версии. Кроме того, вы сможете принять участие в мини-чемпионате, состоящем из двух заездов. Поклонникам виртуальных гонок и автомобилей Mercedes настоятельно рекомендуется обратиться за сайтом **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BWorldRacingBDemo.shtml) и скачать 80-Мб файл. Полная версия **World Racing** должна появиться в конце сентября этого года.

А в это время компания **Empire Interactive** при поддержке другого гиганта автомобилестроения — компании **Ford Motor Company**, начала работу над продолжением популярной гоночной серии **Ford Racing**. Непосредственной разработкой **Ford Racing 2** занимается компания **Razorworks Studios**. Нетрудно догадаться, что в этой игре нам придется покорять дорожные просторы на автомобилях Ford, среди которых ожидаются не-

только «городские» модели, но и множество «внедорожников». Игра должна появиться в продаже в четвертом квартале этого года на платформах PC, PlayStation 2 и X-box.

Опять королевская битва

Компании **Strategy First** и **Empire Interactive** объявили об «ухуде в печать» игры **Warrior Kings: Battles**, которая является официальным дополнением к изве-



стной реалтаймовой стратегии **Warrior Kings**. Непосредственной разработкой иг-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В СЕНТЯБРЕ 2003

GIGANT

1-Й ПРИЗ
Gainward
GeForce
FX 5200
128MB DDR
64 bit TV/DVI



2-Е ПРИЗЫ
3D Очки виртуальной реальности Gainward

3-И ПРИЗЫ
Устройство памяти Flash Drive USB 32Mb

УКРКОМПЛЕКТ

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



ры занималась компания **Black Cactus Games**. Действие игры снова перенесет нас в фантастический мир *Orbis*, спустя столетие после событий оригинальной игры. Неудивительно, что за это время Империя, язычники и силы Возрождения снова чего-то не поделили, и вспыхнула кровопролитная война. Вам опять предлагается принять сторону одной из враждующих сторон и привести ее к власти над миром.

В отличие от оригинальной *Warrior Kings*, в *Battles* вам не придется последовательно выполнять миссии. Вместо этого к вашим услугам карта мира, поделенная на двадцать регионов, которые вы сможете захватывать в любой последовательности. Более того, отдельные части сюжетной линии будут открываться вам только после захвата той или иной области. Основным нововведением в *Warrior Kings: Battles* разработчики назы-



вают полностью обновленный искусственный интеллект. Как многие из вас помнят, именно AI стал предметом нареканий игроков. Естественно, *Battles* порадует нас и новыми юнитами, а также дополнительными режимами игры. Релиз игры намечен на конец сентября. Ждем-с.

Первые русские на Луне

Компания **1C** объявила о поступлении в продажу локализованной версии игры **Moon Tycoon**, созданной компанией **Legacy Interactive**. Русская версия игры будет носить название **«Лунный магнат»** и перенесет вас в далекое и не совсем радостное будущее. «Энергетический кризис на Земле превратит богатую природными ресурсами Луну в один из крупнейших промышленных центров по добыче и обработке полезных ископаемых. Тысячи людей устремятся на спутник в надежде основать свое собственное дело и разбогатеть. Теперь настала и ваша очередь проявить талант предпринимателя и градостроителя». То есть, как вы поняли, в «Лунном магнате» вам придется принять на себя управление жизнью лунной колонии, снабжающей всем необходимым матушку-Землю. В игре вас ожидают тридцать миссий, собранных в три кампании, в ходе которых вам придется изучать и развивать различные отрасли промышленности, строить здания и противостоять катаклизмам.

Новости уфологии

Притяная новость для всех поклонников легендарной серии *UFO* по-

вилась на официальном сайте игры **UFO: Aftermath** (<http://ufoaftermath.co.uk>).



Игра «отправилась на золото» и должна появиться в продаже 26 сентября этого года. Как большинство из вас помнит, путь последний (надеюсь, пока) серии популярного сериала к нашим мониторам был долгим и тернистым. Сначала ее разработкой занимались бывшие сотрудники компании *Mythos Games*, а она носила название *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*. Однако со временем проект перекочевал в руки малоизвестной чешской студии **Altar Interactive**, которая, собственно, и закончила работу, попутно переименовав игру в *UFO: Aftermath*.

Действие игры разворачивается в далеком будущем, когда злобные инопланетные расы разлились в атмосфере Земли таинственные споры, погубившие большую часть на-



селения нашей планеты. А те, кто выжил, превратились в ужасных монстров. Лишь небольшая горстка людей сумела спастись, спрятавшись на подземных базах. Именно на них и ложится ответственность за будущее человечества.

Права же и обязанности игрока хорошо знакомы всем поклонникам серии *UFO*. Вам придется отслеживать передвижение «летающих тарелок» (инопланетяне не боятся распространенной ими же заразы и гурьбой рвутся на поверхность планеты, дабы поскорее приступить к колонизации), сбить их и добывать силами доблестного спецназа, который по ходу дела должен захватывать образцы инопланетных технологий, чтобы поставить их на службу человечеству. Разработчики обещают нам красивую трехмерную графику, яркие спецэффекты, огромное количество оружия, возможность вести сражения как на открытой местности, так и внутри баз и зданий и, конечно же, разветвленное древо технологий, которые смогут исследовать ваши ученые, усиливая арсенал ваших бойцов. Остается дож-

даться 26 числа и надеяться на то, что новый *UFO* окажется, как минимум, не хуже своих именитых предшественников.

Экстрим на суше и на море

Компания «Руссобит-М» подписала договор с компанией **Aspyr Media** на издание в странах СНГ и Балтии сразу двух «экстремальных» проектов — **Tony Hawk's Pro Skater 4** и **Kelly Slater's Pro Surfer**. Первый является продолжением популярной серии игр, представляющих вас в роли профессионального скейтбордиста, которому приходится по долгу своего занятия выполнять различные трюки, стоя на роликовой доске. При этом вы можете как создать собственного героя, так и перевоплотиться в одного из известных спортсменов мирового уровня, самым знаменитым из которых является **Tony Hawk**. Второй же проект, как следует из названия, перенесет нас на океанские пляжи, где вам предложат укрощать непокорные волны своей верной доской для серфинга. Здесь, судя по всему, провит бал некий **Kelly Slater**. Насколько круто этот парень владеет техникой серфинга, и сможете ли вы повторить его трюки, хотя бы сидя за экраном монитора, можно проверить, дождавшись выхода игр от «Руссобит-М». Вот только когда это случится, к сожалению, неизвестно. Дату выхода локализованных версий этих игр «Руссобит-М» обещал сообщить дополнительно. Следите за новостями.

Новая соперница Лары Крофт

Немецкая издательская компания **CDV Software Entertainment** объявила, что скандальная героиня игр *Wet: The Sexy Empire* и *Wet Affair: The Empire Cums Back* снова появится на экранах наших мониторов в ноябре этого года. Новая игра с участием **Лулы** — **Lula 3D** — будет коренным образом отличаться от своих предшественниц. На этот раз **Лула** придется лично вступить в борьбу за процветание порнобизнеса. Для того, чтобы вернуть на съемочную площадку трех похощенных порнозвезд, **Луле** придется пройти с шотландом наперевес через двенадцать локаций, сразиться со множеством противников и пообщаться с



рядом колоритных персонажей. В общем, вместо экономической стратегии нас ожидает *action/adventure*. Видимо, разработчик давно не давали спать лавры **Лары Крофт**.

Возвращение в «Златогорье»

Компания «Руссобит-М» и «Бурут» объявили о выходе второй части фэнтезийной ролевой игры «Златогорье». Вы все наверняка помните, мягко говоря, не слишком удачную первую часть этой игрушки. Множество



прекрасных задумок было сведено на нет ужасным исполнением и излишней поспешностью, с которой разработчики выбросили свое детище на рынок. Поиграв в «Златогорье», многие геймеры быстро отвернулись от вороньих разработчиков, однако другие, вняв защитительным речам и распространившимся по Интернету обещаниям, решили не спешить ставить крест на проекте, а подождать вторую часть в надежде, что «Бурут» улетит свои ошибки и породит нас качественной ролевой игрой в древнеславянском антураже. И вот, игра готова. Что же ждет нас в «Златогорье 2»? Действие игры начинается спустя несколько сотен лет после окончания событий, происходивших в первой части. Страна до сих пор не может оправиться от последствий войны с Драх-Шу. Даже сама карта Златогорья претерпела изменения. Иные города навсегда исчезли с лица земли, на их месте выросли другие. Жители Златогорья забыли своих старых богов и отныне поклоняются Великим Героям — Великому и Велене, — которые победили Драх-Шу и принесли мир на свою землю. Последователи Культа Героев, почему-то именуемые себя «темями», считают, что только совершенное существо, сильное как телом, так и духом, имеет право называться человеком. Но несмотря на отсутствие златогор-

цев, Светлые Боги не покинули свой народ и всегда готовы прийти на помощь в трудную минуту. Мир второго «Златогорья» теперь не ограничивается одной страной. Нам придется путешествовать не только по самому Златогорью, но и по соседним странам — Морвию, Турберну и Альбии. Во время путешествия нам встретится более двухсот типов монстров, для каждого из которых был разработан собственный алгоритм поведения, а также множество NPC, из которых одни будут помогать герою в его поисках, а другие, наоборот, мешать. Также нас ждет множество новых видов оружия, обновленная система магии и обилие прочих акустностей. Будем надеяться, что на этот раз разработчики из «Бурута» сдержат свои обещания, и «Златогорье 2» оправдает надежды поклонников ролевых игр.

Покушаем?

Кем мы только не становились, погружаясь в мир очередной игрушки! Людьми и орками, злыми инопланетянами... А вот разработчики из английской студии Pineapple Interactive решили сориночничать и превратить нас в... акулу. Да-



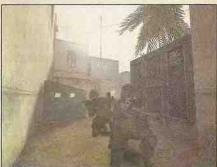
да, в настоящую белую акулу. Согласно сюжету новой игры, разрабатываемой вышеуказанной компанией, злобные биологи, обосновавшиеся в суперсовременной лаборатории, проводят таинственные опыты над жителями морских пучин. Одним из подопытных животных и является белая акула, которая в результате проведенных над ней экспериментов обретает разум и решает отомстить своим мучителям. Ну что, охота попробовать себя в роли монстра?

Данный проект, который носит название **Bloody Waters: Terror from the Deep**, будет представлять собой мультипликационный экшен с видом от третьего лица. Действие развернется у побережья небольшого южного городка, где вам и придется расправляться с представителями рода человеческого, неосторожно приблизившимися к линии прилива. Помимо ученых и солдат береговой охраны (которые в свою очередь тоже будут охотиться на «акулу-людоеда»), вы сможете напасть на неосторожных пляжников и рыбаков. Издателя у игры пока что нет, и о предполагаемой дате релиза тоже ничего не известно. Если вы заинтересовались этим проектом, советуем заглянуть на офи-

циальный сайт разработчиков <http://www.pineapple-interactive.com>.

Армейский патч

В сети появился патч версии 1.41 для игры **Rainbow Six: Raven Shield**, который добавляет в игру поддержку антитеррорской системы PunkBuster и онлайн-сервиса



GameSpy Arcade. Кроме того, заплатка правит более тридцатью мелких ошибок. Скачать патч можно с официального сайта игры <http://www.raven-shield.com/patches.php>. Размер — 17 Мб.

Также на днях появился патч для другого тактического шутера — **America's Army: Operations**. Запатка, патчающая игру до версии 1.9.0, исправляет несколько мелких ошибок и добавляет новые возможности в сетевую игру. Забрать патч можно с сайта 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/news/more/1063071804>) и Worthplaying (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=12809>). Размер — всего 250 Кб.

Лечим «Штурм»

На сайте **Silest.ru** (<http://silest.ru>) появился неофициальный патч для недавно появившейся на рынке «пошаговой» тактики **One-рация Silent Storm**. Группа умельцев решила не дожидаться милости от разработчиков и своими руками убрала ряд ошибок, имеющихся в этой игрушке. Если верить написанному, то данная заплатка исправляет зависание игры на ходе противника, добавляет но-



вые «горячие клавиши», лечит баг с пропаданием предметов из панели предметов персонажа при использовании автоматического ускорения, внося еще ряд полезных исправлений и дополнений. Прочсть обо всех изменениях, производимых патчем, вы можете, обратившись, по ссылке http://silest.ru/files/uploads/patch_0.1beta.txt, а скачать заплатку можно с <http://silest.ru/files/patched.php?action=license&id=1&file=7>. Размер — 17 Мб.

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и кондиционеры
в кредит на выгодных условиях

Гарантия 3 года!

по самым
НИЗКИМ
ценам

LG, Samsung, Mitsubishi

236 88 00
www.ktc.com.ua





Немного истории

Кому не известна история Жанны д'Арк? До сих пор люди восхищаются этой величайшей героиней, победоносной девой-воительницей. Никто не мог представить, что в те годы (1424—1430 г.) женщина сможет совер-



шить такие подвиги, какие у мужчинам часто не под силу. А она совершила, и не один, и потому по праву считается одной из выдающихся фигур Столетней войны 1337—1453 годов. Родилась она в простой крестьянской семье. В возрасте 12 лет у нее начались видения, ей являлся архангел Михаил и велел для спасения Франции идти к королю Карлу VII. Она сумела убедить Карла, что она избрана, чтобы помочь Франции. Король дал ей войска снять осаду с Орлеана. 8 мая 1429 года это произошло. Это и последующие за ними победы французов возбудили их на борьбу, они поверили, что Бог помогает им. Войска французов направились на захваченный англичанами Париж, но вынуждены были отступить, хотя Жанна требовала продолжения атаки. В 1430 году она попала в плен к англичанам, которые обвинили ее в ереси, предложив отказаться от веры во всякие видения и от ношения мужской одежды (повезло вам, современные девушки!). Она не отреагировала, и потому 30 мая 1431 года была сожжена на костре. В 1920 году она была канонизирована католической церковью. Наверное, поэтому католическая церковь куда терпимее к женщинам в штанах, чем православная! Но я отвлекся. Сегодня наша история не только о подвигах Орлеанской девы, а и о перенесении их на экраны мониторов.

Концепция

Итак, готовьтесь получить новый стратегический/экшен-проект на основе исторических фактов. Наверное, сразу возникнет вопрос: будут ли разработчики в точности придерживаться исторической действительности? Поначалу они и в самом деле не хотели отступать от реальных событий, но, получив узнав историю Жанны д'Арк, поняли, что их затея чревата проблемами, связанными с геймплеем. Например, некоторые

битвы Жанна проиграла — неужели придется заставлять и игроков их проигрывать? А некоторые периоды войны вообще были бедны героическими событиями, замки сдавались без битвы. Но разработчики решили показать цельную историю своей героини, хотя и немного переработанную. И потому, наверное, нам удастся избежать весьма неприятного конца истории. Они решили показать превращение обыкновенной деревенской девушки в успешного полководца. Именно потому у игры столь странный жанр. Первые миссии будут проходить как *action* от третьего лица, в них Жанна стремится попасть к королю. Затем, заработав харизму, она получит в свое распоряжение небольшой отряд, который будет расти и расти. В миссиях с отрядом мы сможем в битве переключать вид от третьего лица со стратегическим экраном — подрались, отошли в сторону, включили стратегический экран, изменили положение войск. Разработчики стремятся акцентировать наше внимание на том, что Жанна была не только воином, но и полководцем. О стратегическом составляющей игры известно немало — например, вы сможете учитывать ландшафт и даже погоду в своих стратегических расчетах. С ростом героини связан и элемент RPG — у нее растут характеристики, позволяя ей искуснее владеть мечом и управлению все большим количеством воинов. Кроме Жанны в игре задействованы другие исторические персонажи, одни будут вам



помогать, а другие, наоборот, преследовать свои корыстные цели. Разные персонажи используют разное оружие — если Жанна предпочитает меч, то ее коллеги будут отдавать предпочтение секирам, булавам, лукам или арбалетам. Для осад нам будут предоставлены пушки. Всего предстоит пройти 8 боевых миссий.

Графика и интерфейс

Что с самого начала поражает в игре, так это графика. Очень качественный движок, а какие модели! Пусть они и немного устарели, но ведь не у всех же стоит GeForce FX! Мо-

Разработчик: Enlight Software
Издатель: неизвестен

Жанр: action/RTS с элементами RPG

Ориентировочные системные требования: 500 МГц; 128 МБ ОЗУ; 4x CD-ROM/DVD-ROM; 500 МБ на диске; NVIDIA GeForce2, ATI Radeon; Windows 98, 2000, ME или XP

Дата выхода: середина ноября 2003

дели средневековых рыцарей поражают своей реалистичностью — как будто видишь настоящих рыцарей начала XV века. В модели Жанны особенно поражает ее коса. Не помню игр (кроме Лоры Крофт), где были бы длинноволосые девушки — даже в фэнтезийном «Моррвинде» их под горшок стригли ☹. И это не потому, что разработчиков больше нравятся коротковолосые — чтобы правильно показать поведение длинных волос при беге героини, при поворотах, или других действиях, приходится еще немало попотеть над ко-



дом движка. Как видно по скриншотам, разработчики с этой задачей справились. А кони, закованные в броню! Да, исторический антураж, пожалуй, удался — а как с другими аспектами графики? Движок игры, между прочим, собственного производства, по словам разработчиков, над ним работали целый год. На скриншотах отчетливо видно полигональная трава, лесные массивы (не все же ведь равнины и горы голы, как мы привыкли), кусты, вода с отражением, дождь. К графике, я думаю, претензий не будет. А что с интерфейсом? Он не будет особо отличаться от интерфейсов других action/игр и стратегий. Нажимаем кнопку — переключаемся в стратегический экран, если надо, возвращаемся снова в боевой. Кстати, команда разработчиков уже набрала руку на стратегиях — на их совете *Capitalism* и *Seven Kingdoms*. О музыке и озвучке ничего не известно. Надеюсь, они тоже будут вполне историчны.

Ждем-с

Уже одно сочетание экшена и стратегии с элементами RPG делает этот проект весьма ярким и оригинальным. Судя по всему, и качество исполнения не должно подкачать. Хотя, поступим по дереву. Надеюсь, Жанне удастся покорить не только французов и англичан, но и нас, геймеров. Кстати, проект, по словам разработчиков, выполнен на 75%. И хотя игра выйдет одновременно с такими громкими новинками, как «Stalker» и «Half-Life 2», думаю, она не затеряется в их тени. Хотя бы потому, что требования у нее пониже ☹, да и вряд ли можно пройти мимо такого удивительного проекта.



ZloY

Агент ДЗВР Злой шел по Игрограду. Вечерело. Свободные от заданий сотрудники расходились по тавернам. Помахов рукой Маньяку, который как раз избивал лопатой какого-то неосторожно проходившего, он свернул в переулок. В кармане Злого лежал только что полученный приказ обследовать строительную площадку в квартале стратегий реального времени, и сейчас он был полон решимости... Нет. Не так.

Смена парадигмы

«Кадавра» выпускают игры нечасто, но качество их продуктов всегда находится на таком высоком уровне, что удовлетворишься и этим немногим. Так было с «Вангерами», так было с «Самогонками», и, я знаю, так будет с «Периметром». Потому что, судя по заявлениям разработчиков, ожидается не просто прорыв в области RTS. Нас ждет абсолютно новая концепция, отличная от того, что некогда был провозглашено в WarCraft и подтверждено его последователями. В игре намечается слишком много кардинальных нововведений, чтобы отнестись к жанру RTS. Скорее всего, как и в случае с «Вангерами», название игры станет определением жанра. И, су-



да по всему, жанр этот окажется очень интересным. Если верить К-Д, мы получим нечто настолько необычное, что надолго забудем об всем остальном. Ну а причина не верить разработчикам у нас нет, ребята из К-Д Лоб никогда нас не обманывали. И сейчас, когда «Периметр» уже близок к релизу, попытаемся понять, что же нас ждет в конце года.

Исход

Хотелось бы в нескольких словах рассказать о потрясающей по масштабности предстории игры. И хотя стиль от вольного пересказа несколько пострадает, глобальность идеи вы ощутите сполна.

Итак, в недалеком будущем в человеческом обществе появятся спириты — ученые-пророки, которые очень сильно продвигают технологический прогресс и, в частности, дают людям возможность перемещаться между мирами. Миров отнюдь не являются другими планетами, скорее, это иные измерения, в которых может жить и человек. Люди начинают активно заселять свободное пространство, получившее название *Спанж* [англ. «губка»] и по структуре напоминающее губку, состоящую из миров-полостей, между которыми можно перемещаться. Как оказалось, спанж-миры связаны с Землей и в течение всей истории ее развития активно впитывали психическую энергию людей, что отразилось на ландшафте этих миров. Поэтому спанж-пространство получает название *Психосфера*. Возникает теория о том, что преодолеть огромные расстояния между планетами можно именно через спанж-пространство, минуя космические перелеты. На Земле возникает и ширится движение Исхода, его сторонники хотят покинуть планету, погружая в политический кризис и коррупцию. В это время на Земле начинается Кризис, причина которого — реакция Психосферы на присутствие людей. Пространство вокруг коридоров стремительно заражается, и люди принимают решение уничтожить все порталы на Земле. Однако большая группа последователей движения Исхода уже успела покинуть планету. Оставшись один на

один с неизвестностью, люди должны были как-то выжить. К счастью, были найдены источник энергии (терраморфированный зерослой) и средство защиты (энергетический куполо). В итоге принимается решение продолжить Исход в поисках Земли Обетованной — нового мира для жизни цивилизации. Строятся мобильные сооружения — Фрей-

Разработчик: K-D Lab

Издатель: IC

Жанр: игра от K-D Lab

Дата выхода: вторая половина 2003 года

мы, способные создавать коридоры, перемещаться в новые миры и даже служить местом обитания людей. Итак, коридоры дают возможность проникнуть в глубь Психосферы. Начинается Исход.

Кстати, некоторые могут провести аналогии с предстoriей «Вангеров». Действительно, многие пункты сходятся. Но по заявлениям КранКа (одного из разработчиков), совпадения ограничиваются только вселенной — *Униванг*. Собственно действие происходит в разных ее частях.

Хотя, как и в вышеупомянутой предстории «Вангеров», здесь ощущается глобальность задумки. Сюжет игры как нельзя лучше можно охарактеризовать не подпадающим адекватному переводу понятием *epic saga*. К сожалению, в последнее время оно безнадолго оплошено недостоинствами недоизбранных, которые почками сплосаит недомиры.

Непосредственно сюжет игры построен вокруг вражды Фреймов, находящихся



в пути. Один из них, отчаявшись достичь цели Исхода, принимает решение вернуться на Землю. Он всюду рассыпает *Завет*, в котором предлагает поддержать новое движение под названием *Возроstat*. Один из Фреймов присоединяется к новому движению, остальные решают остановить переговоров. Еще один Фрейм сходит с ума и объявляет войну окружающим. По мере развития действия вам придется играть за каждого из воюющих, коих насчитывается всего шесть. Игрок будет иметь определенную свободу действий, но в узких рамках. В любом случае, сюжет, как и предстория, окажется по-настоящему глобальным.

Alpha & Omega

Механизм путешествий между мирами представляет огромный интерес, тем более что он был описан разработчиками довольно тщательно. Итак, вначале Фрейм, находящийся в уже освоенном мире, строит омега-коридор, с помощью которого можно попасть в новые миры. К тому же, Фрейм сооружает альфа-коридор, связывающий мир с уже обжитой Цепью миров. Омега-коридоры могут уходить в другие миры, причем если там уже есть альфа-коридор, например, построенный другим Фреймом, связь



осуществляется именно с его помощью. Другими словами, все коридоры между мирами — это альфа-омега-связи. Причем постройка одного омега-коридора, без альфа, сопряжена с риском остаться в новом мире навсегда, так как связь замыкается сама на себе. Тем более, когда построены



альфа-коридоры, есть шанс, что, путешествуя, в тот или иной мир попадет еще один Фрейм. Это закон Фреймова и Цели миров.

Ну как, все понятно? А теперь подумайте, давно ли вам приходилось напрягаться, чтобы понять информацию, относящуюся к игре. Причем не глобальную, а только один ее аспект. Лишнее доказательство genialности «Кадовров».

Терра(форминг)морфинг

Итак, игровой процесс представляет собой территориальную экспансию, осуществляемую посредством терраформинга. Также у вас будет возможность наносить точечные удары по базе противника, используя для этого юнитов, способных в любой отрезок времени трансформироваться и перегруппировываться.

Геймплей будет очень сильно отличаться от того, к которому мы привыкли, и виной тому несколько ноу-хау — предмет особой гордости «К-Д Лаб». Главная фишка — возможность непосредственно участвовать в формировании игрового ландшафта, на котором и будут разворачиваться боевые действия.

Уникальный псевдоексельный движок игры позволяет визуализировать в реальном времени мельчайшие изменения почвы. Иг-



ровый процесс нельзя назвать обычным, когда доселе мертвая поверхность вступает (и достаточно активно) в борьбу.

Игра разрабатывается уже давно, так что большинство подробностей уже изве-

стно, но за последнее время появилось еще несколько интересных известий. Одно из самых главных таково: в игре нас ожидает полностью переработанный и законченный интерфейс. Особенно приятно, что на протяжении его создания КранК очень активно общался с людьми

на форуме и выяснял, что именно представляется геймеру особенно удобным.

Также стали известны некоторые подробности относительно самого игрового процесса, а именно возведения и обороны базы. Итак, вам доверяется командование Фреймом — мобильным городом-кораблем, который, грубо говоря, является вашей базой. На Фрейме есть возможность создать пять Мультимодульных Платформ, это будут либо Бригады — юниты, собственно осуществляющие выравнивание территории, либо Проробы — юниты, занимающиеся постройкой зданий. Соотношение ММП можно изменять на протяжении уровня, что является дополнительным тактическим ходом. Так как изначально на контролируемой территории у нас нет, первыми в процесс вступают Бригады, выпускающие из себя множество саботников —



Ковшей, которые непосредственно взаимодействуют с ландшафтом, обрабатывая его до состояния, необходимого для получения энергии. Впоследствии Бригады могут за счет восстановления на базе поврежденной поверхности, а также рытьем траншей — оборонительных сооружений, имеющих огромное значение при обороне от наземных и подземных игровых юнитов. Как уже известно, энергия может добываться из выровненного ландшафта посредством постройки Ядра, возле которого образуется Зерослой — аналог месторождения или залежи. После усовершенствования Ядра до Ядра-Генератора мы получаем возможность строить Молельщиков, которые будут распределяться по краям базы и позволять возводить над ней непроницаемый для юнитов купол, являющийся основным защитным сооружением. Хотя купол не сможет работать непрерывно — его работа сопряжена с потреблением энергии, при отсутствии которой он выключится.

Как видим, К-Д Лаб не отступила от своих принципов и вновь ввела в игру свой фир-

менный прием, за который многим их проекты особенно дороги. Сленг здесь играет такую же важную роль, как и в «Вангерах».



И хотя, конечно, это не столь захватывает, как раньше, но не все же приятно. Тем более на фоне того, что больше нигде из разработчиков даже не пытались воплотить подобную задумку. Кстати, можно заметить, что названия, использованные в «Периметре», вновь переключаются с тем, что мы встречали в «Вангерах». Проробы: там это социальный класс, здесь — тип юнита. Спираль — изначально прибор, позволяющий мехосу путешествовать между мирами, теперь — все тот же прибор, но используемый уже Фреймами. А ракеты, передвигающиеся под землей, получили в «Периметре» название «бурвочки».

Графика игры постоянно менялась. Скриншоты начальной стадии разработки столь разительно отличаются от теперешних, что вполне можно подумать, что перед нами разные игры. Хотя ландшафт остался прежним — красочным, сочным. Технология его отображения — одна из вещей, которыми К-Д Лаб могут гордиться по праву. Скриншоты иногда демонстрируют ТАКИЕ красоты, что на ум приходят мысли о графическом пакете 3D Studio и людях, профессионально в нем работающих. Кстати, геймплей-ролик демонстрирует такую же красоту. Причем по заявлениям разработчиков все это будет вполне нормально идти на процессоре с частотой 750 МГц и акселераторе класса GeForce2. Конечно, не верится, но, как уже упоминалось, «Кадовры» никогда нас не обманывали.

Музыка в игре так же не отстает, ведь ее написанием занимается Виктор Краснотурский aka Ruber, создавший музыку и к другим проектам компании. Ненормальные мотивы «Вангеров» запомнились всем, так что по поводу качества музыкального сопровождения в «Периметре» можете не переживать.

Жабля ждуть не будут

Если после прочтения вышеннаписанного, у вас не возникло желания поиграть в это прямо сейчас, вы либо фанат «Смис», либо сильно большой человек, либо все это вместе взятое. Количество оригинальных идей и задумок в этом проекте превышает все мыслимые пределы, так что, похоже, мы получим почти такую же оригинальную игру, как и «Вангеры», которые упоминаются здесь едва ли не чаще, чем собственно объект исследования.

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com

TRON 2.0

Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Buena Vista Interactive
Жанр: FPS с элементами RPG
Требования: P3-500, 256 Мб, GF2
Рекомендуемая: P4-1300, 512 Мб, GF4

Как два байта переслать?

— КЕРТИС! ГДЕ ТВОЙ ОТВЕТ???

Голос Рэнда, подобно взрывной волне небывалой мощности, грубо схватил за ширинку, вытряхнул меня из реальности сна и швырнул на пол.



— Добро пожаловать в реальный мир, — буркнул я, потирая ушибленное колено.

— Я должен еще раз спросить?

— Спокойно, Шеф, все под контролем. Сейчас ответ будет на вашем столе.

— Сколько раз можно... Э, что такое?

Я прислушался, мощные динамики затрещали, раздался грохот (опять новую дверь Шефу выбили): «Aaah, «Ygrux», «Тра-та-та»... Ого! Кажется в комнате у Шефа шла нешуточная перестрелка. Похоже, утро не только у меня не задалось. «Gux!» Так, пошли в ход гранатометы.

Заков уши, чтобы не повредить барабанные перепонки, я несколько минут прислушивался к шуму, доносившемуся из рандомского кабинета — видимо, кто-то очень настойчивый хотел стать новым агентом нашего Департамента. Наконец настала тишина.

— Алло, Шеф, как вы там?

Тишина.

— Шеф! Шеф, что с вами?

Я качнул на ноги. Похоже, служба безопасности дала сбой, и назревали крупные неприятности. Быстро одевшись, я секунду помедлил, прикидывая, как лучше добираться до Департамента. Через город? Далеко. Терпеть драгоценное время. Магический портал? Ненадежно. После недавних происшествий над Департаментом висит антимагическое поле высокого напряжения, так что колдовать рядом крайне вредно для здоровья. Ага, конечно — как же я раньше

не догадался! Выход есть! Совсем недавно я и группа агентов разработала специальный портал — **mikportal** называется. С его помощью можно попасть куда угодно в считанные секунды, так что всякие поломки и защиты теперь не мешают нам вовремя являться на пилуку, пардон, разбор полетов.

Начертив в воздухе огненный знак и плюнув через левое плечо, я громко произнес **«mikportal.org»**, — и... Оказался перед кабинетом Шефа. Как и было задумано.

Дверь, естественно, валялась, разбитая в щепки, секретарши (роль которой сегодня исполнял проштрафившийся Маньяк) видно не было. Внутри кабинета... Как это пишут в протоколах? Наличествуют следы борьбы, с применением тяжелого, стрелкового и баллистического оружия. Кресло Шефа перевернуто, самого его нет. Так... Поставив кресло на место, я уселся в него и задумался. Ну и? Налицо вторжение злоумышленников. Шеф исчез. Служба безопасности по главе с Ахиллогавом неизвестно где. Значит, вся надежда на меня. Может, Талера позвать? Он у нас на поисках улик специализируется... Хотя нет, к «Дябле» Талера. Сам справлюсь. Для начала...

А для начала посмотрим, чем тут Шеф занимался. Нажав на пробел, я вывел шрифтовой компьютер из спящего режима. Так и знал, отключить его он не успел... Можно в секретных файлах покопаться...

— Внимание! Осуществлена вирусная атака! Внимание!

Голос, донесшийся из колонки, заставил меня дернуться и схватиться за верный скальпель.

— Внимание, незаконное проникновение. Запуск антивирусной программы невозможен!

Так это компьютер разговаривает!

— Эй, железячок! Не выдала, куда Шефа девали?

На компьютере возникло лицо, определенно женское. Несколько секунд мы смотрели друг друга в глаза, и наконец незнакомка проговорила.

— Внимание! До запуска лазера осталось десять секунд. Пожалуйста, наденьте очки.

— Какого лазера? — не понял я. — Какие очки? КАКОГО!!!

— Внимание! Переведение в двоичный код проведено успешно, — проговорил компьютер, только его никто уже не слышал.

Добро пожаловать в «Матрицу»!

Если кто не в курсе, первая «Матрица» была создана в далеком 1982 году, и вовсе не братьями Вайновски, а студией **Disney Interactive** под режиссурой Стивена Лизберга (**Sтивен Лизбергер**). Сюжет этого фильма довольно прост, по нашим меркам, — программист **Алан Бредли** изобретает некую супертехнологии, передающую его внутри компьютера. Естественно, изобрести мало, нужно еще и испытать — и он отправляется в долгое путешествие, вернуться из которого оказывается не так уж и просто. Замечательный, скажу вам, фильм. Для своего времени замечательный. Правда, думаю, многие из вас его не видели.

Ладно. Прошло двадцать лет, парни из студии Диснея решили тряхнуть старинной и снять продолжение фильма, назвав его, не мудствуя лукаво, **Tron 2.0**. Ну, а компании **Monolith** поручили сделать игру. Так сказать, для разогрева публики.

И вот игра перед нами. Что интересно, здесь тоже прошло около двадцати лет со времени событий фильма. У Алана появился сын **Джет**, который тоже стал программистом. Правда, в отличие от папашки, увлекается он не созданием серьезных программ, а разработкой игр — наш человек, короче. Технологии погружения человека внутрь компьютеров были утрачены, но Алан ее успешно восстановил и... Как вы понимаете, именно этого все и началась. Злоб-



ные боссы компании **iSoft** решили, что эта технология поможет им получить власть над информацией, а значит и над миром, и похитили ученого. Ну а бросившийся на его поиски сынок был быстро оцифрован программой **Матрица** (произносится как Матрица 2) и отправлен внутрь компьютерных сетей, чтобы спасти программу от вирусного атаки и найти папашку своего героического.

Точка вот завязка. Протяните руку, камрады, и мы с вами шагнем в неизведанный мир программ, вирусов, протоколов и кодов доступа. Вы не боитесь испробовать, насколько глубокой кроличья нора?

Следуй за белым кроликом

Джин, джин... Что это за звуки? Это звуки моих шагов. Где я? В замкнутом помещении кислотно-красного цвета. Что это за помещение?



— Добро пожаловать, программа Кертис, внутри компьютерного мира.

— Спасибо, но я огляделся по сторонам. — Так вот как все выглядит изнутри? Не многовато неона?

— Твои глаза так воспринимают информационные потоки. В нашем мире нет места тусклым цветам. Если режет глаз — надень темные очки, станешь похож на Нео.

— Ага, только костюмчик для Нео ярковат. На меня же все оглядываться станут!

— Не бойся, не станут. Если режет так одеваются. А сейчас я предлагаю тебе загрузить обучающую программу, иначе ты не сможешь разобратись в нашем мире.

— А что тут разбираться? Берем пушку побольше и идем стрелять плохих. Хмм... Если все одеваются одинаково, как я отличу плохих от хороших?

— Есть два каталога новостей: один хороший, но содержит подкаталог с плохой новостью, второй полностью плохой. С какого начать?

— Давай с хорошего.

— Итак, основная новость — врагов ты отличишь без труда. Плохая новость из подкаталога — они тебе тоже узнают и сразу попытаются стереть или зоблокировать.

— Отлично. Дальше.

— Плохая новость — мощной пушки у тебя пока не будет. Единственное оружие, доступное тебе до апгрейда, — диск.

— Диск? Ты сказала «диск»? Я что, похож на грека?

— Некорректное обращение к базе данных. При чем здесь греки? Насколько я могу судить, твой фетител...

— Стоп! Греки тут при чем, что метание диска было их любимым развлечением, не моим. Я даже в фризби почти что никогда не играл.

— Данные занесены в базу. Если ты потерпишь неудачу, попроси помощи у грека. Ты готов пройти обучение?

— А у меня есть выбор?

— У тебя есть выбор. Но тогда с вероятностью 99.9% ты будешь уничтожен первой же программой-стражем. Напоминание, ты сейчас полностью находишься внутри программы, и твоя смерть ничем не будет отличаться от реальной. Личность Кертис будет стерта и прекратит свое существование.

— Я все понял. Давай приступим к обучению.

— Тогда следуй за белым кроликом...

Прости, это из другой версии. Следуй за свободным байтом.

Перезагрузка

Наверное, каждый из нас испытывал в жизни чувство глубокого разочарования. Говорили, обещали — и обманули. Со мной такое случалось неоднократно, а последний раз совсем недавно, когда я играл в *Kreed*. Беря в руки *Trop 2.0*, я не боялся разочароваться. Настроение было препаскудным, как и погода, и жутко хотелось с кем-то поругаться. Или игру обругать. Сами знаете, когда плохо — послал кого-то, и аж на душе легчеет. Вот и купил я игру, будучи процентов на 85 уверен, что она мне не понравится.

Причин на то несколько. Первое: игры, созданные по мотивам фильмов, уж и не знаю почему, редко оказываются удачными. В лучшем случае их можно причислить к рангу средних. Второе. Игра по фильму двадцатилетней давности? О приключениях внутри компьютера? И это после «Матрицы»? И это учитывая, что фильм мало кто из современных геймеров видел, а те, кто видел и считал его культовым, будут придираться к каж-



дому байту? Что нам предложить? Блуждать меж абстрактных конструкций кислотно-красных цветов и взламывать программы? Это что, заповедный ответ на System Shock? Бросьте...

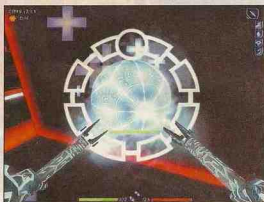
Честно говоря, виденные мной скриншоты не вдохновляли, прочитанные отзывы не вызвали энтузиазма. Даже то, что игру делал очень уважаемый мной Monolith, не особо радовало. Вот и они решили сделать халтуру и здохнуть бабком. С кем не бывает?

Именно с такими мыслями я сел играть, и именно они роились у меня в голове первые... пять минут игры. Далее мысли исчез-

ли — остался загадочный мир, который нужно было исследовать и защищать. Остались программы-охотники и злобные вирусы, остались опасные точки и баги и сляпистый злодей *Trop* — со всем этим сбродом именно нам с вами и предстоит бороться. Бороться, чтобы спасти... нет, не мир. Во всяком случае, не реальный мир. А если мы не преуспеем в этом деле, сами знаете, что нас ждет. Сначала перезагрузка, а потом и до революции рукой подать ☹.

Революция

Не буду утверждать, что выход «Трона» — это революция в индустрии создания игр



или хотя бы в отдельно взятом жанре шутеров. Не буду, ибо не люблю обманывать и выдавать желаемое за действительное. Это не революция, но это, несомненно, крупное событие. Игра не просто удалась — она великолепна и оригинальна. Monolith еще раз доказал, что «фуфло не гонит». Пусть другие пытаются заработать баблом на играх с громким названием и нулевым содержанием — мы пойдем своим путем. Очень скрупулезная работа, отличный дизайн, неплохой AI, интересный сюжет, прекрасная графика, попытка погрузить игрока в новую реальность — именно это является фирменным знаком Monolith'a, и свое новое детище заботливые родители не забыли наградить лучшими чертами. Наследственность, блин.

Наверное, если сравнить «Трон» с другими монолитовскими играми, то, пожалуй, стоит вспомнить *NOLF-2*. И дело тут не только в том, что движок и AI в играх один и тот же. Еще есть три характерные черты. Первая — это отличные диалоги и яркое чувство юмора создателей. Поверьте, если вы хоть немного разбираетесь в программировании и компьютерах или хотя краем уха слышали такие ругательства как «битый сектор», «фиворная программа», «червя», «квестер» и «дефрагментация», вы найдете в «Троне» немало смешных моментов и диалогов. А второе... Второе — это то, что я очень люблю и уважаю — ролевой элемент.

Да, у вашего героя имеются характеристики — целых пять.

Здоровье — за что отвечает эта характеристика и почему она является важной, думаю, объяснять не нужно. Изначальное равно 100.

Энергия — учтите, что оружие, которым вы будете пользоваться (кроме диска), пре-

бует энергии. Энергию вы будете также тратить на скачивание различных программ. Так что эта характеристика тоже весьма важна. Я бы сравнил ее с монной у магов. Изначально равна 100.

Эффективность оружия — в основном отвечает за понижение количества энергии,

рус... Каждая из этих программ бывает трех версий — альфа, бета и золотая (релиз). Чем выше версия, тем меньше спотов памяти она занимает и тем более эффективнее работает. Приколное? Дальше больше! Программы, добытые вами, можно дефрагментировать, а также, в случае, если ее кодировка неизвестна, проводить декодирование. Во как! А где брать новые программы? Тут два варианта — либо скачивать, либо вытаскивать из трупов.

В общем, система весьма интересная и оригинальная. Сравнить просто не с чем. И не бойтесь, что вы можете в ней не разобраться — на самом деле все несложно. Просто объяснить на пальцах, не имея под рукой компа, немного тяжело. Так, с ролевой составляющей, кажется, разобрались. Во всяком случае, я на это надеюсь.

Перейдем к... собственно, к тому, что нам придется в игре делать. К геймплею.

Ничего особо необычного разработчики нам не предлагают. Есть враги — их нужно убивать. Убивать различным оружием — начиная с самого простого (тарелки), заканчивая весьма мощным. Оружие можно и нужно апгрейтить. Чтобы добраться до врагов, нам потребуется открывать замки. Но не так как обычно, отсылая нужную кнопку или нужный ключ — нет, нам предстоит искать коды доступа. Временами, чтобы вскрыть один замок, приходится пробраться по половине уровня, собирая куски этого кода. И знаете, что смешно? То, что это не утомляет. Ди-

сто процентов, если и была на свете играшка, погружающая нас в мир виртуальной реальности, то это вовсе не «Матрица». Это «Трон».

Ожидание

Так, список фильмов, которые я жду, обновлен. Теперь к нему добавился новый — да, конечно, «Трон 2.0». Надеюсь, он будет хоть вполноты таким же интересным и стильным, как игра. И еще, и еще я надеюсь, что раньше или позже мы увидим «Трон 3.0», и делать его будут умельцы из Monolith, а не очередные охотники за легкой наживой.

Думаю, что делать выводов не нужно. Игра из серии тех, не поиграть в которую — просто позор для человека, считающего, что любит шутера. Я не утверждаю, что «Трон» обязательно понравится всем, всегда находятся исключения, всегда есть люди, которым что-то не нравится. Нет.

Я утверждаю, что попробовать поиграть в нее стоит всем. Просто попробовать. Минут 15–20. Привыкнуть к необычному антуражу и понять, насколько прекрасен и глупок мир, который нам подарили.

Серьева.

Компания Monolith снова подарила нам яркую и интересную сказку. Сказку в стиле киберпанк, написанную в двойном коде. И за это им огромное человеческое спасибо. После тусклого «Крида», «Трон» — как луч света в подземном царстве.

А еще рекомендую поиграть по сети. Ибо, что неудивительно, мультиплеер в игре присутствует. Попробуйте погоняться на светодисках с живыми противниками, а не с ботами. Это весело.



необходимого для использования оружия. То же самое за меньшую цену — зачем платить дважды?

Скорость передачи — повышает скорость вышки и зачки данных. Не самая важная характеристика, хотя... Чем меньше времени вы тратите на скачивание данных, тем меньше шансов, что враги застанут вас врасплох.

Процессор — эта характеристика отвечает за скорость дефрагментации, деинфекции и подключения. Опять-таки, можно ее особо не повышать, вот только если враги застанут вас врасплох в тот момент, когда ваши подпрограммы заражены вирусом, то... Впрочем, я не повышал, и ничего. Жив, как видите.

Теперь немного о том, как происходит level-up. Для этого вам придется собирать золотые диски-билды, каждый из которых увеличивает номер вашей программы. Поясно на пальцах. У каждой игры имеется номер билда — например, «Крид» имеет номер 0.95, а моя версия «Трона» — 1.009. После выхода патча номер версии сменится на 1.1 и т.д. Главный герой точно так же имеет номер версии (он ведь теперь тоже программа), изначально 0.0.0. Подняли номер на 1 — получили level-up. Теперь вы программа версии 1.0.0. — уже не альфа, а чистый релиз ☺.

Кстати говоря, поднятие уровня дает вам не только возможность повысить характеристики, но и расширяет... вашу память. Ага. Принимите, объем вашей памяти, куда вы будете загружать подпрограммы, ограничен определенным количеством слотов. А что это за подпрограммы, спросите вы. Ответчу — а что, как вы думаете, вы используете в качестве, к примеру, оружия? То-то и оно. Подпрограммы делятся на три типа — **защитные, боевые и полезные**. Защитные — это всякие щиты, уменьшающие урон от оружия врага, боевые — это оружие, ну а полезные... все-го и не упоминать. Подпрограмма, увеличивающая высоту прыжков, позволяющая меньше шуметь при ходьбе, осуществляющая проверку скачиваемых файлов на ви-

рус... Ну не умею я ездить. Особенно на транспорте, который оставляет за собой хвост интересного чего — твердого света?, столкновение с которым приводит к быстрой и мучительной смерти. В общем, змея-ко-десерт. Сколько я мучился с этими гонимками, пока до меня не дошло, что можно нигде не спешить — ездить не спеша в сторонке, не подпуская противников, и ждать, пока они сами поразбавятся...

Наверное, только два этих момента я могу отнести к минусам. Все остальное — к плюсам. Графика, анимация, скриптовые сценки, сюжет, ролевая система, оригинальное оружие и оригинальный дизайн, геймплей. Это — яркие плюсы, выделяющие игру из ряда подбодных. А музыка, а звуки? Эх... Это нужно слышать!

Всё, думаю, на этом можно и закончить. Игра — наш выбор. В этом году шутеров, ровных ей, выходило не так уж и много. Если вообще такие выходили.

Добро пожаловать в реальный мир

Пробуждение было тяжелым и мучительным. Открыв глаза, я с трудом попытался сфокусировать взгляд на чьей-то физиономии. Черной физиономии с очками. Знакомой физиономии, должен заметить.

— Добро пожаловать в реальный мир, Нео. С возвращением.

— Мать моя Тринити... — прошептал я и провалился в спасительную яму. Последней исчезло утешительная мысль: «Ну вот, теперь и я буду знать кун-фу».



Роман ХАРЧЕНКО aka ZloY

NANCY DREW

The Haunted Carousel

Злой: «Может, лучше Illegal sport cars challenge?»

Ранд: «Да без проблем, но сначала — «Ненси Дрю».

Из реального разговора в редакции «Мика»

Изначально статья задумывалась следующим образом: логотип игры, а под ним крупная надпись «Ненси Дрю — полный атс-

— Bay! Как мы раньше об этом не подумали! Приступаем прямо сейчас!

— По-любому!

Возьмем гипотетического игрока. Он устал от экшенов и РПГ и в поисках развлечения забрел в квестовый стан. Понятно, что такой персонаж не имеет ни малейшего понятия, чему отдать предпочтение, поэтому он хватается первое попавшее под руку. Осторожно! Это может быть «Ненси»! Она сразу «показит» его графикой уровня пятилетней давности, кривой анимацией, туповатыми диалогами и дешевой музыкой. После такого «яркого» представителя жанра игрок может возненавидеть все квесты до конца жизни и никогда не вернуться сюда. Офис Her Interactive.

— Так, у нас небольшое затруднение! Мы будем менять графику или оставим все, как есть?

— А зачем что-то менять? Помоему, фанатам все равно.

— Да блин, дело в том, что движок не дотягивает до уровня 83-го года! Сейчас столько ярких квестов появилось, что наш на их фоне смотрится как непонятно что!

— Да? Ладно, давайте сделаем вид, что не знаем о других квестах, может, прокатит!

— OK!!!

Возьмем еще одного, не менее гипотетического игрока. Это настоящий ценитель квестов... Он любит их и знает в них толк. Он помнит самых лучших представителей этого жанра: Space Quest, Full Throttle, Neverhood... Перед его глазами до сих пор встают чарующие пейзажи недавней Syberia... Он хочет чего-то нового, интересного и оригинального и тоже может купить «Ненси» — вдруг повезет? Что же он увидит? Ненси доброжелательно встретит его и сразу затянет в самую гущу своего сюжета. В восьмой части нам представляют до ужаса запутанную историю пропавших лошадей с карусели в парке аттракционов, а также предстоит выяснить, какими таинственными причинами вызвана остановка вагонетки все в том же парке. Он начинает проходить игру, но она не преподносит ему никаких оригинальных поворотов, а решение загадок не доставляет никакого удовольствия. И он, выкинув диск в окно, возвращается к своему детству и в сотый раз запускает Kings Quest 1...

Разработчик/Издатель: Her Interactive
Жанр: тип квест, ключевое слово — «типа»
Требования: низкие

Офис Her Interactive

— Бли! Работа подходит к концу! Но у нас снова трудности! Мы так посмотрели и поняли, что это чудо ничем не отличается от семи предыдущих, кроме сюжета. Да и то он какой-то странный...

— Да ладно, все равно это обошлось нам настолько дешево, что даже если хоть три человека ее купят, все окупится раз в десять. Отсылаем в магазины!

— Сделано!!!

Возьмем третьего, просто фантастического гипотетического игрока. Крайний случай. Фанатик! «Ненси Дрю». Он прошел все предыдущие части, и они ему ПРАВИТСЯ. Нравятся, несмотря ни на что. Это фанат! Он не будет слушать никаких доводов против игры — ему все равно, он просто влюблен в эту серию. Влюблен в голос главной героини, в загадки, которые попадаются на ее пути, в то, как она справляется с трудностями, в общем, он просто без ума от этого сериала. Он приходит в магазин, дрожащими руками берет диск и несет его домой, весь в предвкушении. Он давненько ждал этого момента, ждал новой части, ждал новой тайны. А включив игру, он обнаруживает, что перед ним всего лишь предыдущая часть с новым сюжетом. Думаете, он продолжит играть? Даже Electronic Arts вносят в новую часть «Симсов» больше изменений...

Если вы до сих пор не поняли, объясню — перед нами низ игровости. Игра, которая создана ради денег. Квест, недостойный называться квестом. Попробую объяснить, о чем я. Когда мы садимся играть в приключения, мы хотим увидеть интересный интерактивный фильм. Неприятно, когда он некрисивый. Неприятно, когда он с идиллическим сюжетом. Но худший диагноз — признание того, что он нудный. Квест может быть каким угодно — затянутым, тяжелым, странным, диким, ненормальным, в кон-



той». Но нежелание показаться предвзятым и необъективным, а также отсутствие размера стати на 1/8 полосы вынудило меня все-таки занять ОДНУ полосу. Поверьте, для этой игры это ОЧЕНЬ много, так что...

Начнем. Возможно, после прочтения у кого-то возникнет впечатление, что я преувеличиваю, что все не может быть так плохо, и что в любой игре есть нечто хорошее. Таких людей попрошу не забывать об исключениях. Я провел за «Дрю» немало времени, пытаясь высказать ту самую «эмоинку», которая иногда делает пригодным к употреблению самое настоящее «га». Все тешно. Как оказалось, сейчас действительно встречаются по-настоящему плохие игры. Перед вами восьмая часть некоего популярного квестового сериала о девушке-детективе. Итак, раз уж у меня столько места, я подробно объясню, почему именно вам не стоит играть в это.

Офис Her Interactive

Из предполагаемого разговора в офисе Her Interactive:

— А давайте-ка по-быстрому закопачим денюжку!

— Давайте, а как, собственно?

— Ну! Не забывайте, у нас есть лицензия на сериал «Ненси Дрю»! Если мы выпустим очередную серию, то на одних фанатах заработаем столько, что нам хватит на что угодно!



це концов! Но не нудным! Такие экзеплляр нет места на наших винчестерах, и в них толк не стоит играть. Пожалуй, на этой печальной ноте я и закончу, иначе копелка моей слоны, попов на клавиатуре, прожест ее.

Да, чуть не забыл... «Ненси Дрю» — полный отстой ©. (Оцените глубину мысли! Я НИКОГДА не использую смайлики.)

P.S. После написания выяснилось, что материал занимает чуть больше места, чем планировалось. Но когда были удалены все слова типа «censored», все встало на свои места.

F-18

OPERATION IRAQI FREEDOM

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka Oz0n antonio.2003@ukr.net

В помещении ДЗВР оказалось неприятно пусто. Не было слышно веселых шуток агентов и инструкторов, из тренировочного зала не доносился звон оружия и цокот копты. Только одинокий голблин мачил в глубине коридора, словно кого-то поджидая. Увидев меня, он испуганно мет-



нулся в сторону и спрятался за колонну. Вот уж безмозглая тварь! Уши и плечи ведь все равно торчат, представляя собой прекрасную мишень. На этакое болвана даже стрелы жалко, поверьте! Однако сейчас воевать не стоит, лучше изобразить улыбку на лице и попытаться разобраться, что же здесь все-таки происходит. Тем более, что голблин этот уж очень похож на Обормота, того ручного голблина, которого Ранд привел из какого-то похода, помыл, приручил и оставил в Департаменте на постоянное жительство в качестве мальчика на побегушках и прислуги.

— Обормот! Выходи! Я тебя все равно вижу! — крикнул я, давась от смеха. — Ну ты впрямь, как маленький!

— Быть не будешь? — Обормот, а это был действительно он, опасливо высунул свою морду из-за колонны.

— Слово дано. Солдат ребенка не обидит. Выходи и рассказывай, что здесь происходит. Где все?

Обормот сделал несколько робких шагов в мою сторону и, поняв, что сегодня меня можно не опасаться, остальное расстояние преодолел резвым рысью.

— Слушай, Oz0n, чего скажу, — зачастил он, захлебываясь слюной, — тут такое...

— Ты не спеши, Обормотик, расслабься. Что такое? Где люди? Уж не ты ли со своей ордой постарался? — я содрогнулся от своей гадюжки и попытаться угрожающе выхватить меч из-за спины, но там вместо ножен был почему-то парашют.

— Ты не беспокойся так, все нормально! Все живы и здоровы. Они сейчас на собрании ДЗВР.

— Собрание? А почему я не знаю?

— Уж это не мое дело, а только тебе посылали повестку по электронной почте.

— Повестку?

— Ну да. Там же твое дело разбирается!

— Мое? — я присел от неожиданности на край подоконника. — А я что сделал?

— Ты-то? — голблин мстительно хихикнул. — Ты, дорогуша, нарвался на неприятности. И знаешь, что тебя ждет? В лучшем случае — ссылка в квартал оркад, а в худшем...

— Что, есть еще что-то хуже? — я уже был на грани потери сознания.

— Для таких агентов, как ты, предусмотрена высшая мера — пожизненное отключение компьютера от Интернета и зависание одного каждые две минуты, — торжественно и злорадно произнес Обормот, не преминув добавить: — Так тебе, потанцу, и надо! Ты в Ираке был?

— Ну?

— На тебя «телега» пришла от американского военного командования. Это из-за тебя возник международный скандал. Помнишь несчастный авианосец «Кити Хоук»?

...И я вспомнил. Такое вряд ли кто-нибудь забыл бы. В водах Персидского залива мы находились уже третьи сутки. Жора стояла невыносимая, а летчики маялись дурью, заливались «Колой» и забивали ка-



кого-то козла. Наконец поступила команда приступить к выполнению миссий, которые должны были раз и навсегда дать офигенную свободу иракским гражданам.

Разработчик/издатель: Graphic Simulations Corporation

Жанр: файл-симулятор

Системные требования: Pentium 3 1 ГГц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб OpenGL видеокарта, 1.35 Гб на жестком диске, DirectX 8.1, рекомендуется джойстик и неограниченное терпение

К своей боевой летающей машине я мчался на всех парах. Шутка ли, 25 «лимона» жесткой и решительной американской валюты за уничтожение Саддаму Хусейна! Да я же... Да они же... В общем, получу деньги, накоплю себе «железа» разного, дисков всяких и махну в Силиконовую долину.

Вот и знакомая кабина. Мне ли, опытному пилоту, которому покорялись еще такие самолеты, как «Су-25 Грач», не знать, как вести себя в воздухе. Помню и на вертолете «Алош» летал, и на самолетах F-22 Raptor, и на... Но что это? Диспетчер сказал мне, что взлет разрешен, пообщал счастливого пути, но, впрочем, не сообщил, как взлетать и куда направляться. Штурвал заклинило, шасси не убираются, закрылки не слушаются. Цель полета неизвестна вообще. Что мне делать? Какой уже там Хусейн, мне бы с американцами решить вопросы! В самый критический момент выкруливания на взлетную полосу я решил так: либо я



пан, либо пропал весь авианосец! Мне терять уже ничего.

«Мать, мать, мать», — прокатилось странное эхо над Персидским заливом после падения моего самолета. Маленько промазал — бухнулся в воду, со всеми вытекающими из меня последствиями. Взлет, выкруливание, промашка, непонятно, опять выкруливание, опять промашка. И так двенадцать раз подряд. Можно было бы продолжать, но...

Последнее, что я помню, это дикий хохот иракцев на берегу и самого Саддама, показывающего мне примитивную комбинацию из трех пальцев.

...И что же вы думаете, уважаемое собрание? — я понизил голос до шепота. — Думаете, я не предпринял новых попыток? Ошибаетесь! Я пытался взлететь еще очень много раз. Извините, что не помню сколько. И каков же результат? Я уничтожил столько самолетов, сколько Америка не терпала за все войны XX века вместе взятые.

По риддам пронесся говорок. Я пребывал во взвинченном состоянии, а потому мне ужо уплыло даже те слова, которые здесь не могут быть приведены по этическим соображениям. На многих лицах я заметил недоумение.

— Поверьте, дорогие соратники и коллеги, в том нет моей вины. Меня просто подставили разработчики игрушки. Там из инструкции ведь ничего понять нельзя. Лад-



но я, опытный летчик, а что будет, если за штурвал сидит новичок?

— То же самое! — раздался голос, настолько знакомый, что я его не смог вспомнить [гол, переписываемся, но не переживаем же!].

— Вот именно! Новичок бросит это бесполезное занятие, и я как опытный геймер решил пойти до конца. Я выбрал себе миссию в уже летящем самолете.

— Ну и?

— Догодавайся уже, — Ранд усмехнулся, — «шторпы»?

— Сперва не «шторпы», сперва фигуры высшего пилотажа: «бочки», «горки», «мертвая петля»...

— Точно, а потом крутые пики и «шторпы». Ты хоть кого-то подстрелил?

— А как? Во-первых, я так и не добился ни до каких целей, куда вообще теоретически можно было бы пальнуть. Во-вторых, неудобно стрелять, когда подходишь, — не до того как-то.

Игра представляет собой очередную летачку, направленную на очередное спасение Ирака и предоставление ему демократии и свободы. Графика — посредственная, звук тоже, и это при таких колоссальных финансовых требованиях. Обидно, честное слово! Графика в F/A-18 смотрится удручающе, даже при высокой детализации и глубине цвета в 32 бит. Лондшафт, который, как утверждают разработчики, снимался со спутника, ничем не впечатляет. В игре присутствует множество спецэффектов, но этого явно недостаточно. Я, будучи очень непривередливым человеком в отношении графики, не увидел ничего из того, о чем заявил разработчик. Опять-таки о спецэффектах: атмосферные явления — солнце, тучи, туман и множество других «графических новаторств» смотрятся, мягко говоря, некрасиво. Видимо разработчики потропились с выпуском игры и попросту не проработали все детали. Хотя хочу заметить, что игра «Су-25 Грэй» была разработана под компьютер «Пайкс», а вспомнить ее приятно даже сегодня. Вот и подумайте, привередлив ли я к графике или нет.

Установка игры на компьютер заняла почти час, и хотелось думать, что это время потрачено не зря. Увы! С управлением разработчики практически невозможны, так как от-

сутствуют какие бы то ни было вразумительные инструкции, на что хочешь, на то и нажимаешь — результата все равно никакого.

Вкратце опишу начало только первой учебной миссии. Аэродром в пустыне. Для того чтобы взлететь, мне предписано навеститься на взлетно-посадочную полосу № 36. Легко сказать, да не просто сделать, ведь с одной стороны — полоса № 18, а с другой — № 27. Вырулил на старт и полчасом проездил, перемещаясь с одной дорожки на другую. При этом мой самолет бросало из стороны в сторону, как пьяного ежа в тумане. Несклько раз дело заканчивалось взрывом и приходилось начинать все по новой. В общем, нашел таки полосу № 36, но до сих пор удивляюсь как. Взлетел. Ура! Недолго радовался, однако. Дальше, как в песне: «...В небе голубым и чистом мой «Фантом» теряет высоту». Бобах! И мальчики кровавые в глазах.

Потратил несколько часов на предполетную практику, до боли в глазах вчитываясь в мелкие буквицы инструкции, которая не столько пояснила, сколько запутывала еще больше. Все бесполезно. Самолеты падали с завидной регулярностью во всех миссиях, иногда прямо на старте, иногда немного погодя. И это совершенно не потому, что я впервые сел за флай-симулятор. За свою долгую компьютерную жизнь мне довелось перепробовать игры абсолютно всех жанров. Тут дело в другом. Непроизвольно на ум приходит такая мысль: после всем известных терактов в США упорно ходили слухи, что дескать, угонщики «Боингов» летать учились, используя для этих целей компьютерные симуляторы. Не думаю, что это правда, но все же — чем черт не шутит. Возможно, дабы никакой террорист больше не воспользовался компьютерными навыками в летном деле, разработчики отныне решили создавать такие симуляторы, которые больше никому ничему не научат.

Не спорю, что злые приверженцы такого жанра могут провести за компом несколько



ко суток и в итоге добиться существенных результатов. Мне же, честно говоря, было просто жалко своего времени. Если уж мне захочется полетать (что вряд ли), я, скорее всего, выберу для этих целей тот же «Команч 4» — там хоть все понятно и доступно.

Музыки нет вообще, звук неразборчив и нереалистичен. Умилло заверение разработчика, что «управление стало еще более простым и удобным». Ага! Хо-ха два раза. Если «этой» называется простым и удоб-

ным, то что же раньше-то они наворотили? Кроме этого, самонадеянные создатели игрушки предложили геймерам, страдающим



Через полчаса я вышел с собрания полностью оправданным и счастливым. Обормот прятался за дверью и подмигивал.

— Чего тебе надобно, зелье?

— Тебе, 0z0n, послышечку принесли. Ска-зали, чтоб лично в руки передал. Тикает! Может, часики именные?

— Да прямо-таки. Открывай.

— О, да тут и письмецо вложено. Читаеть?

— А ты умеешь? — с сомнением произнес я.

— А то! Меня Ранд в школу отдал, я уже в третий хобабинский класс перешел!

— Ну, раз так, тогда давай.

Выпучив глаза от усердия, Обормот начал читать по слогам:

«Дорогой 0z0n! Большое тебе спасибо за помощь! Янки тебя еще долго не забудут! Твой Садди Х.»

— А кто такой этот Садди? А?

— Не твоего мистрячьего ума дело, — огрызнусь я, — Кроме письма еще что-нибудь есть?

— Вот, штучка какая-то. С часиками.

— Дурак, это не часики, а таймер! Немедленно выбрось эту пакость в отстойник! Бегом, а то через две минуты от тебя только зеленые похмоты останутся на стенах!

Отвечом мне был дробный топот, приглушенный мат Обормота, отзыв взрыва и снова мат Обормота, на этот раз уже приближающийся. Наконец, появился и он сам, слегка запыхавшийся и очень злой.

— Ну, 0z0n, ты еще об этом пожалейшь!

— Да не виноват я, сам испугался.

— Правда? — Гоблин заметно успокоился. — Это кто ж тебя так не любит?

— Да есть тут один. Коварный тип. Вроде бы и за помощь поблагодарил, но и «адскую машинку» подсунил, гад. Он так со всеми поступает в силу своей фантастической неблагодарности. Но я с ним, подлеем, еще повоюю. Скажу тебе по секрету, что с этой леталкой уже почти разобрался. Скоро ему непоздоровится. Ну да ладно. Все хорошо, что хорошо кончается. Пойдем, зеленый, планка выпьем, нервишки успокоим. Я угощаю.

Arquibancadasarquibancadas@mail.ru

PAINKILLER

Так или иначе все религии толкуют о проблеме добра и зла. Борьба этих двух начал вечна. Она всегда была и всегда будет, независимо от нас. Ко всему отыскиваются противоположности. Бог и Дьявол, рай и ад, черное и белое... Ча из них раньше появились, главное, нужнее и важнее, и кто в конце концов победит? На эти извеч-

на. Они сильны, бесстрашны, не знают отдыха и сна — настоящие охотники за демонами. Они собирают души, они защищают нас от всевозможной нечисти, они — главные персонажи игры Painkiller.

Ну как вам завязка — уже интригует, не так ли? Как по мне, очень даже неплохо, если учесть, что перед нами одноклеточный прямолинейный шутер, главной целью героя которого является уничтожение всего живого (и даже мертвого) — проще говоря, «kill'em all». Как вы, наверно, догадались, играть нам придется за некоего Painkiller'a, который зарабатывает на жизнь схватками с нежитью и нелюдью. Он чем-то хотя и похож на нынешнего Ведьмака, совершающего налеты на обитающих нечисти за звонкую монету (у нашего тоже есть страстишка к дорогим и красивым вещам), но отнюдь не является солдатом

удачи. Для него охота на демонов — что-то вроде традиции. У героя есть определенная цель — избавить мир от зла, и он вполне успешно занимался своим делом до определенного момента. Все переменилось после одного, казалось бы, типичного задания: добыть из какой-то старинной крепости загадочный артефакт (уничтожение всего, что там находилось и двигалось, подразумевается само собой ☹).



ные вопросы нам не найти ответ. Только представьте, во что бы тогда превратилась человеческая жизнь, если бы не было этого противостояния. В унылую констатацию, без цели, без эмоций. Я думаю, никто не хотел бы жить в мире, где все известно наперед, где нет никаких сюрпризов. Мы часто жалуемся на отсутствие стабильности, но ведь именно этого заставляет нас жить дальше, бороться. Но слово Богу — или кто там всем этим управляет, — добро и зло сосуществуют, трутся, как жернова, перемалывают наши души, высаяют отношения, потому что так заведено. И виртуальный мир всецело унаследовал эту проблематику из реального, упростив, но и обострив ее, позволив игрокам встать на сторону добра или зла, по своему усмотрению и вкусу, чтобы лично поучаствовать в этой нескончаемой битве.

Восставший из ада

И снова все эти зомби, волпиры, мертвяки и прочие демоны выплывают из своих склепов, подвалов, могил и так упорно тянутся к живым людям своими подвешенными конечностями, чтобы убить, растерзать — себе в радость и утешение. Но оказывается, не все люди такие уж беззащитные, не все от одного лишь зрелища живого трупа падают в обморок или с воплями убегают куда подальше. Есть среди них настоящие воины добра, профессиональные нидерлицисты мертвых задниц. По колено в крови, среди ошметков разорванных на куски тел, держа наперевес свою пушку, эти brave люди должны предотвратить наступление всеобщего Армагеддо-



Так вот, после яростного, но непродолжительного боя наш охотник на мертвецов внезапно оказался меж двух огней, среди выясняющих отношения кланов, которые в пылу соперничества легко могут уничтожить весь мир. Демоны и мертвецы не могут уладить свои собственные проблемы, а тут еще и третий, как обычно, лишний. И теперь наш герой вынужден играть совсем по иным, непривычным ему правилам. Параллельно в процесс войдут упырь и Пейнкиллера, втянется молодая журналистка, ведущая собственное расследование причин таин-

Издатель: Dreamcatcher (у нас — «Акелла»)

Разработчик: People Can Fly

Жанр: Horror action

Системные требования:

минимальные: P-3 700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видео;

рекомендуемые: P-3 Athlon 1000 МГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce3

Дата выхода: осень 2003 года

ственных событий. Ей во что бы то ни стало надо узнать, что это за хмурым человеком с такой странной кличкой, и почему вокруг него постоянно роится всякая нечисть.

Чтобы закрыть тему сюжета, стоит упомянуть об одной интересной фишке, обещанной шефными разработчиками. Пейнкиллер заключил сделку с одним из демонов — Самозлем. Суть ее такова: когда герой отправляет обратно в ад сто гнилых душ, он получает возможность на тридцать секунд превратиться в этого самого демона, обретая при этом



огромную силу и огневую мощь. Это сильно напоминает консольный Devil May Cry и его главного героя — полудемона Dante. Но для компьютерных игр эта концепция достаточно нова и оригинальна. По крайней мере я не могу вспомнить ни одного охотника на нежить, который сам бы становился демоном.

Радикальное средство от боли

Убийство нечисти — работа, задача, знакомая любому из нас с самого раннего детства ☹, поэтому особо описывать ее особенности, душно, не нужно. В наше распоряжение попадают как классические экшенские пушки вроде дробовика, ракет-лаучера, шестиствольного пулемета, известного в народе больше как миниган, так и доселе не виданные девойски, рожденные богатим воображением дизайнеров, общим количеством 10 штук. С пушками связан еще один интересный сюрприз, обещанный парнями из People Can Fly (кстати, довольно странное название): «Каждое оружие в игре состоит из двух модулей, которые позволяют использование комбинаций. Взять, к примеру, модуль нитрогана и дувстволки. Нитроган замораживает оппонента на короткое время, причиняя мало повреждений. Дувстволка неэффективна на дальней дистанции, но снимает половину энергии врага в упор. Итак, вы можете заморозить врага нитроганом, затем нажать кнопку альтернативный огонь», выстрелит тем самым из шотгана: а это значит — кусочки замороженного врага по все-

му полу (потолку, стенам). Если кто не понял, я попытаюсь еще раз все объяснить. Тут каждое оружие как бы состоит из двух функций, и, комбинируя их, мы получаем огромное количество стволов (например, огнемёт, который в альтернативном режиме броса-



ет гранаты). Как это будет выглядеть на самом деле, пока никто не знает (кроме самих разработчиков, а те, в свою очередь, не собираются раскрывать все свои секреты). Ну и пусть, пожизненно — увидим.

Забавлившие разработчики убрали из игры все «тормозящие» элементы, как, например снайперскую винтовку. А объясняют они это просто: дескать, ничто не должно отвлекать игрока от бешеного драйва, а наличие снайперки может привести к «позорному кемперству». А зря. В том же «Саме» (во второй части) этот ствол очень даже помогал. Также, как бы нам ни хотелось, мы не сможем присесть — такой возможности просто не будет, все по тем же причинам.

И, наверно, самая шокирующая новость: на просторах игровых миров не будет оружия и патронов! А где тогда их взять, спросите вы. Все очень просто: за выполнение миссий мы будем получать деньги (это что, будет как в аркадах — вы кого-то убиваете, а из него выпадают золотые монетки?). Наемник ведь все-таки. Затеряться оружием между уровнями — сколько угодно, но как только вы оказались на месте, можете рассчитывать исключительно на свой арсенал. Вот что об этом говорит глава проекта Адриан Чиппарз: «На-



ша задача — симулировать процесс настоящей битвы. Уникальная атмосфера, пропахшая нашим потом и кровью, будет вполне испорчена, если на каждом шагу игрок будет находить всякие бонусы и оружие. Откуда оно там?»

В погоне за «Кармаком»

Разработчики не зря упоминали об уникальной атмосфере Painkiller'a — этот фактор просто обязателен в проекте подобного рода. Ведь пред нами не простой шутер, а с большой претензией на хоррор. Помочь этому должны наскавозы заскриптованные кусочки уровней, где постоянно из всех темных углов в самый неподходящий момент будут выскакивать страшные твари. Такой прием часто используется в кино, также в нем он должен быть знаком по The Thing и другим подобным играм. Но с другой стороны, PCF хотят сделать игру очень активной и очень яростной, с реками крови и тоннами адреналина, ведь геймплей Painkiller'a — гремучая смесь Serious Sam, Doom и других игр, в которых сначала стреляют, а потом... снова стреляют. Да и сами разработчики этого не отрицают: «Мы хотим сделать быстрый, кровавый и страшный шутер от первого лица, и больше всего нас вдохновляет Doom. Первый Doom».



Но при всем при этом никаких «Крутых Самов» не предвидится. Все очень, простите, серьезно. Дизайнеры старательно нагнетают в геймерские души страх и ужас при помощи своих хитрых приемов. Так что не ждите фирменных шуточек героя — тут явно нет места юмору.

Локации, по которым будет проходить тернистый путь главного героя, тоже выдержаны в общем духе игры. Мы побываем в полузатопленных тюремных подвалах, старом заброшенном средневековом замке, монастыре, горных пещерах, джунглях и даже в опере. Как видите, все эти места типичны для обитания различной нечисти (за исключением оперного театра). Каждый из 20 уровней (это не считая орен для скриншотов, в PCF достигли большого разнообразия в дизайне карт. Но на этом горячие полские парни не остановились (да-да, игру депоют наши западные соседи), заселив все эти места разнообразными представителями асдовского сословия. Здесь и давно знакомые симпатичные зомби, и демоны, и ведьмы на метлах — кого тут только нет! Сразу скажу, что чудовищам обещают прикупить какой-то невероятный искусственный интеллект (хотя

мне всегда казалось, что зомби и скелеты не могут умно мыслить по определению), позволяющий им по-разному вести себя в зависимости от ситуации, отступать при по-



терях, перегруппировываться и координировать свои действия для более эффективной атаки. Монстры действуют группами, подчиняются лидеру. И организованно бегут, если вы этого лидера прикончите. Такие обещания уже стали стандартными. Посмотрим, как PCF сумеет их сдержать.

Для Painkiller'a разрабатывается свой собственный трехмерный движок, названный The Pain Engine, располагающий полным арсеналом современных фишек. Он использует графические технологии нового поколения, вроде pixel shaders, volumetric lights, particle effects и т.д. В некоторые моменты игры на экран планируется выводить от 100 000 до 200 000 полигонов полигонах за раз. До «Кармака», конечно, далеко... Разработчики объясняют свое довольно нетрадиционное для нашего времени решение тем, что все остальные движки не смогут так органично приспособиться под игру. К своему творению PCF прикупили известное физическое ядро Havoc (которое, кстати, используется и разработчиками Deus Ex 2 и Half Life 2), так что физика глубоко интегрирована в геймплей и используется повсеместно. Враги взлетают в воздух, висят на заборах и активно взаимодействуют с окружением своими внутренностями. Однако и вас может забросить взрывной волной на люстру. За работу со светом дизайнером можно поставить твердую пятерку, несмотря на то, что здесь на уровнях используются экономичные карты освещения, а не реальное освещение, как в Doom III или Creed. В отдельных местах для экономии полигонов планируется применить рельефное текстурирование. Конечно, полностью насладиться такими красками можно только обладателям видях нового поколения. Но чтобы удовлетворить скорость владельцев GeForce2 MX, в игру вставили чисто приставочный z-туман, милостиво предоставленный от видеокарт дальние полигоны.

Итог

Я думаю, делать какие-то выводы еще рано, надо дождаться хотя бы выхода демки. Но уже сейчас проект выглядит довольно солидно, и у нас есть все шансы до выхода третьего Doom'a получить действительно страшный FPS.



Из фронтовых донесений майора Иоганна фон Шнайдер-Штуккера

Ставка ДЗВР

Ранду

Совершенно секретно

После прочтения — съезд

Дорогой герр Шеф!

Сейчас наступило короткое затишье, и я сразу же решил написать Вам. Не знаю, получили ли Вы мои предыдущие сообщения, — почта нынче работает из рук вон плохо.

Довожу до Вашего сведения, что все наши войска преисполнены неистребимого бо-

ю из их месте не давал бы террористам доходить до сортира вообще. Посмотрел бы я, как они, подчиняясь зову природы, который не дает думать ни о чем другом, занимались бы своими пакостями!

Но, извините, я отвлекся. Продолжаю о главном. Мой боевой отряд в количестве 750 человек продолжает свое победное наступление на превосходящие силы противника. Меня как командира не может не радовать тот неоспоримый факт, что народ хорошо поддается дрессировке (последнее слово *аккуратно зачеркнуто*) вербовке и с радостью присоединяется к нашей непобедимой армии. Именно поэтому наши героические войска постоянно пополняются лучшими мясом

(два последних слова снова *аккуратно зачеркнуты*) новобранцами. Они рвутся добывать в бою новые победы во славу нашей Великой Империи. Дальше целый абзац вымаран напроцех с пометкой «вырезано цензурой».)

Теперь вы поняли, дорогой герр Шеф, как нам здесь приходится! Не подумайте, что я жалуюсь, просто за державу обидно. Сейчас вынужден заканчивать, так как разведка донесла о приближении к нашим позициям эскадрона одесских улан и еще каких-то русских. От них, как вам должно быть докладывали, можно ждать всего, чего угодно. Личная просьба: в случае «чего угодно» сообщите моей



евого духа и свято верят в победу нашей великой Австро-Венгерской империи. Также довожу до Вашего сведения, что все солдаты (офицеры, честно говоря, тоже) последними словами кланют мерзавца Гаврилу Принтера (может быть, и Принципа, как подсказывает мне адъютант Моего превосходительства, принтеров еще пока вроде не изобрели). Если бы он, лиходеи, не завалил нашего обожаемого эрцгерцога Франца Фердинанда с супругой, то эта кровавая бойня не началась бы. Это именно из-за него некоторые высокопоставленные офицеры из армий США, Великобритании и России задумали создать какую-то антитеррористическую коалицию как раз для того, чтобы мочить таких, как вышеупомянутый Гаврила прямо в сортире. Вам не кажется, Шеф, что нашу Антанту они бортанули самым циничным образом? От русских я такого не ожидал. Мне кажется, дорогой шеф, что они слишком гуманны и ничего у них не выйдет. Я бы



Гретхен, что я до конца выполнил свой долг и не посрамил свое доброе имя.

С уважением, Ваш Иоганн Ш.-Ш.

Разработчики: «Леста» и «Бука»
Издатель на территории Украины:
ООО «МультТрейд»
Похожие игры: «Козаки», «Завоевание Америки»

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 3
500 МГц, 256 Мб ОЗУ, 3D-видеокарта с 16 Мб памяти, минимальное разрешение экрана 1024x768, 600 Мб свободного места на жестком диске, обязательно наличие DirectX 8.1

Что наша жизнь, игра!

«Антанта» не хуже и не лучше других RTS. Больше всего она напоминает неизбежную (для любителей) игру отечественного производства «Козаки». Разница в основном заключается в том, что события «Козаков» происходят в средневековой Восточной Европе, а «Антанта» — во всей Европе. Причем вы запросто можете изменить ход истории и сделать победительными



цей ту страну, которую вы хотите видеть таковой. Другое дело, невозможно предугадать, что же случится дальше. Представьте: вместо подписания позорного Брестского мира Россия выигрывает войну. Что дальше? Представьте? То-то же.

Основным достоинством игры «Антанта» является полная историческая достоверность как в плане изображения солдат и военной техники, так и в плане воссоздания битв времен первой мировой войны. Всего но карте боевых действий может находиться до 80 000 юнитов (это ли не масштабы, чтобы разгуляться настоящему военнаучнику?).

Также выгодно отличает игру наличие музея, где можно ознакомиться со строениями, военной техникой, оружием и пр., причем для каждой из пяти воюющих сторон. Существенным минусом можно считать отсутствие в войсках барабанщиков, к тому же роль офицеров незначительно, складывается впечатление, что они просто присутствуют на карте. Зато возросло количество юнитов, которых можно тренировать. По сложившейся уже традиции юниты могут входить в дома и оборонять их. Также в игре присутствуют самолеты, пушки-мортиры, для сражений на воде используются эсминцы и броненосцы, а на суше — танки и зенитные самоходки.

Немного подробнее о юнитах. Помимо основного набора, состоящего из пехотинцев, офицеров, миниметчиков, пулеметчиков и огнеметчиков, у каждой стороны есть свои дополнительные юниты. Почему-то пос-

ледних очень мало: когда два, а когда вообще один дополнительный юнит к армии ©.

Начнем, пожалуй, с российских престоавителей. Больше всего меня поразил женс-



кий батальон смерти. Однако порывшись в исторической литературе, я с удивлением обнаружил, что в историю вошел благодаря своему беспримерному героизму. Преимущество: метко стреляют, но, к сожалению, на короткой дистанции, зато великолепно восстанавливают здоровье. Эффективны против пехоты, кавалерии и артиллерии, но уязвимы перед противопехотными средствами.

А как представить российскую армию начала двадцатого века без казаков? Их основным преимуществом является нанесение очень существенных повреждений в ближнем бою и способность быстро передвигаться. Однако за все, как известно, надо платить: большая стоимость при производстве, много золота на содержание. Казаки эффективны для уничтожения пехоты, кавалерии и артиллерии, они являются прекрасными бойцами и грозой ваших врагов.

Далее у нас идут войска Англии, также обладающие эффективными юнитами. Есть, например, британский рейнджер. Довольно дорогой персонаж, но быстрый при производстве. Выступает в роли снайпера и наносит серьезный урон противнику с расстояния. Его преимущество — атака с большой дистанции и большой запас жизни. Однако и тут есть свои существенные недостатки: юнит очень медленно передвигается, бесполезен в рукопашном бою, не может взорвать артиллерию и дома.

Теперь рассмотрим французскую армию, ее специфический юнит — сенегальский стрелок. Основные его преимущества — относительно невысокая стоимость и высокая скорость производства. Эффективен против кавалерии, пехоты и артиллерии. В общем, пушечное мясо. Причем гемморойное, так как медленно передвигается и не умеет уничтожать дома и бронетехнику.

Германия предоставляет гораздо более серьезных юнитов, при задействовании которых можно уничтожить врагов пачками ©. Во-первых, это *штурмовик*: очень противный и очень опасный юнит. В резерве имеет 10 гранат, обладает большой защитой от взрывов и значительным запасом здоровья. А вот недостатков хоть отбавляй. Высокая стоимость, низкая скорость, маленький радиус действия и низкая точность,

совершенно беспомощен в ближнем бою. Эффективен против пехоты (забрасывает гранаты), также способен обстреливать дома и бронетехнику. Второй опаснейший юнит — *улан*. Боевые характеристики абсолютно идентичны характеристикам российского казака.

И наконец, австро-венгерские юниты. Здесь нам предлагается, во-первых, *тирольский стрелок*. Это быстрый, но довольно дорогой в производстве снайпер, способный причинить большой урон пехоте и кавалерии, а также обладающий значительным радиусом действия и обзором. Недостатки такие же, как у британского рейнджера. Эффективен против пехоты и кавалерии. По своим качествам аналогичен любому кавалеристу.

Экономическая часть игры представлена различными видами ресурсов: дерево, железо, золото, электричество, нефть и пища. Постройки выполнены с сохранением исторической достоверности. Имеется развешенная система апгрейдов. Чтобы контролировать экономическое и военное развитие, в игре присутствуют экономический и военный советники, помогающие в апгрейдах, добыче ресурсов и производстве юнитов.

В «Антанте» разыгрываются практически все крупные и значимые сражения первой мировой войны. Если вы подселите стреляющих юнитов в дома (для обороны идеально подходят доты), то враг не будет вам страшен, и после этого можно уже спокойно играть в свое удовольствие. Только не забудьте, что врага нужно, в конце концов, уничтожить ©.

Графика

Графика, естественно, на высоком уровне. Хорошо прорисованы юниты и техника, трехмерный ландшафт не оставит равнодушным ни одного стратега: все продумано и прорисовано. Минимальное разрешение экрана 1024x768, максимальное — 1280x1024.



Но даже при высоком разрешении экран юниты, техника и здания выглядят очень даже хорошо.

Музыка...

Очень хорошо озвучены сражения: крики нападающих, стрельба, ляг сабель в

рукопашном бою... А вот существенным минусом является музыка: уже минут через 20 хочется, в лучшем случае, просто выключить колонки, а в худшем — заснуть, так как музыка весьма монотонна и однообразна.

Тятя, тятя наши сети...

Игра по сети реализована по LAN или Интернет, при этом максимальное число сетевых игроков — восемь. Насколько я мог понять, присутствует классический



Deathmatch — где надо создать карту и пождать, пока к вам присоединятся другие игроки. Ну а цель — убить всех и стать победителем! Карт для сетевых баталий немного: всего восемь. Из которых три — с историческим сюжетом, и пять — для Deathmatch. Первые три карты основаны на исторических фактах, а соответственно, все повторится, как в те далекие времена: местность, расположение войск, ваша же задача — либо подтвердить победу в том или ином эпизоде, либо направить развитие истории в другое русло. А в остальных пяти картах вам придется формировать сюжет сражения самостоятельно. Так что «Антанта» ждет своих героев-полководцев.

Из последнего фронтового донесения майора Иоганна фон Шнайдер-Шуккера

Славка ДЗБР
Ранду лично
Совершенно секретно
Свист, не читая

Дорогой герр Шерф!

Это мое последнее сообщение, так как наша победа уже не за горами, и скоро я смогу обо всем доложить Вам лично. Наши передовые отряды бьют врага по всем направлениям, не останавливаясь ни перед чем. Теперь я команду уже не простым отрядам, а целой армией (надеюсь, что руководство по достоинству оценит мои воинские заслуги).

Полагаю, что в скором времени мне представится возможность изменить ход истории. Да здравствует ДЗБР!

Искренне Ваш, генерал-майор Иоганн Ш.Ш.

Выражаю благодарность фирме «МултиТрейд» за любезно предоставленный диск с игрой.

Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

Пираты Карибского Моря

Советы по прохождению

Изначально эта статья задумывалась как сборник разнообразных советов. Но доиграв игру до конца, я начал задумываться, а нужны ли они? Точнее, нужны, конечно (я и сам в процессе прохождения лазил в Сеть, чтобы узнать кое-какие секреты). Но если общий обзор я писал, еще не пройдя игру до конца (хоть, как и выяснилось, не дойдя совсем немного), то...

В общем, начну с того, что поразило меня больше всего. Это те ухудшения, которые появились по сравнению с игрой «Корсары — проклятие дальних морей». Я не буду говорить о сюжете. Как и писал ранее, его ухудшение связано с попыткой разработчиков хоть как-то соответствовать одноименному фильму. Всякая игра должна при-

давать нужные приказы, или корабль, который ты собирался взять на бордюр, потопят, или еще чего совершенно тебе не нужное выворат. Впрочем, будем считать, что кому-то на Западе так играть будет удобнее.

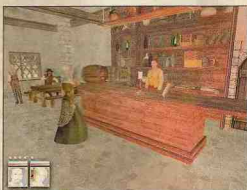
Перейдем от приключений на море к похождениям на суше. Начнем с города. Начало игры посвящено чему?

Правильно, вас обучают передвигаться по местности, драться и учат прочим подобным вещам.

Но почему разработчики забыли упомянуть о возможности быстро передвигаться по городу, я лично не понял. Ведь это как раз первое, чему стоит научиться, находясь в городе. В общем, опять жием «Ввод» и смотрим, куда можем переместиться, не бегая по улицам и не спрашивая у всех прохожих, где тут магазин или верфь. Кстати, весьма полезным было бы и расширить эту функцию. Порой во время квестов приходится искать человека, находящегося не в здании из списка быстрых локаций (магазин, верфь, таверна, губернатор, порт). Найти его не так-то и просто. Могли бы помочь решить и этот вопрос. Далее: например, я выбираю опцию «порт». Почему меня выкидывает возле городских ворот? Было бы гораздо удобнее, если бы сразу возле корабля. Или это сделано для того, чтобы я не забыл, как неудобно бегать с помощью клавиатуры?

Ладно, перейдем к самой игре. Как уже ясно из названия, вам придется быть пиратом. А что это означает? Это означает, что источник вашего основного заработка —

Так что для начала займитесь перевозкой грузов. Потом когда немного подкапите денег и купите себе новый корабль, появится возможность еще подработать на



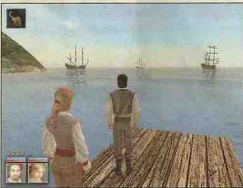
сопровождении купцов. Ну а уж займем корабль не меньше, чем 3-го класса, сможем, наконец, заняться собственно грабежом. Кстати, именно с этим связана некоторая тактическая хитрость. В игре присутствуют два вида орудий: пушки и кулеврины. Первые быстрее перезаряжаются, но стреляют на более короткое расстояние, вторые, соответственно, перезаряжаются медленнее, но стреляют дальше. Итак, ставим кулеврины. Если нас начинает преследовать вражеский корабль, начинаем идти по ветру и одновременно расстреливаем врага киньялами. Добиваемся того, чтобы его скорость стала меньше нашей. Далее все, что есть, просто заряжаем — бомбы, кортень или ядра (в зависимости от того, хотим его потопить или взять на бордюр) — и, плывя впереди него, на недостижимом для пушек расстоянии спокойно расстреливаем супостата. Компьютер, он, тупой, и даже если ничего не может сделать, но имеет более мощный корабль, все равно будет преследовать Вас. Глюк это или фишка, решайте сами. Но для начала игры весьма и весьма удобно.

Теперь насчет специальных умений. Каждый уровень у вас будет возможность взять то или иное умение. Причем некоторые из них возможно получить только после овладения другим. Самое нужное — это, несомненно, «бордюр по выбору». Доступно оно будет к 5-6 уровню. Иметь возможность мгновенно взять на бордюр практически любой корабль раз за бой — это что-то с чем-то. Так как без этого умения, взять корабль на бордюр — весьма и весьма сложно. Для этого нужно подойти параллельным курсом к вражескому кораблю и, став практически борт о борт, суметь забросить кошки... При этом враг, естественно, обстреливает Вас из всех своих ору-



нести как можно больше денег своим создателям, и поэтому, с точки зрения маркетинга, такой шаг более чем удачным. Но... как известно нашим читателям на Западе, все большую популярность набирают игровые приставки и, соответственно, игры к ним. «Пиратам Карибского моря» не удалось избежать этой судьбы. Сейчас готовится их порт на X-BOX, повторяю еще раз: именно с компьютера и именно на приставку. На ко всему нужно готовиться заранее. Поэтому интерфейс игры заблаговременно подготовили к такому порту. И к примеру, если в «Корсарах» сменить заряды к пушкам можно было, просто нажав клавиши (1, 2, 3, 4) на клавиатуре, то в «Пиратах» нам нужно выполнить следующие действия: нажать Enter, выбрать стрелками смену зарядов и нажать Enter еще раз. Стрелять или что-то делать во время всей этой операции невозможно. Интересное решение, не правда ли?

При этом управлять кораблем, да и капитаном на суше, приходится с клавиатуры. В результате, то, что было интуитивным в первой части игры, превратилось в сущее мученье во второй. Ну да ладно, с одним кораблем справиться еще можно. Но... не забывайте, под вашим управлением обычно плавают целая эскадра (правда, кораблей в ней не более четырех). Так вот, представьте, во что превращается все это, когда нужно отдать приказ не только своему кораблю, но и всем остальным? Ну почему в игре не предусмотрена команда «Еду, как я?» Например, ты атакуешь какой-то корабль, а все твои помощники повторяют этот маневр? Ведь пока проберешься через все эти иконки и от-



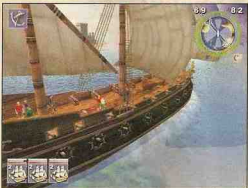
грабей врагов своей страны (или, вообще, всех, если, конечно, хотите потом тратить деньги на улучшение отношений). Вы думаете, что с тем кораблем, который вам дается в самом начале, можно кого-то ограбить? Если вам это удастся, и это будет нечто большее, чем рыбачья феялога, обязательно напишите мне и расскажите, как вы это сумели...



дий (если кто не знает, именно вдоль бортов их больше всего). Так что без этого умения, если вам и удастся взять корабль на abordаж, то достанется он Вам весьма побитым, и главное — ваш собственный, любимый кораблик весьма потреплет.



Теперь насчет abordaja. Вместе с Вами теперь дерутся и Ваши офицеры. Или не дерутся ☹. Тогда вместе с Вами дерется команда. А теперь подумайте вместе, если вместо офицера может драться обычный матрос, то зачем мне рисковать более опытным и грамотным человеком? Правильно, незачем. Кроме одного случая. Есть в игре такая дамочка, как *Danielle Greene*. Она дает многие квесты и, вообще, крайне необходима по сюжету. Но ведь управлять ею во время боя нельзя, скажите Вы. Правильно, нельзя, подумали разработчики. Но ведь ее могут убить. Могут, подумали разработчики. Так ведь игру пройти будет нельзя... Нельзя, подумали разработчики, и что Вы думаете, они сделали? Нет, они не сделали так, чтобы ее нельзя было выпускать в бой. Что ж это за предводительница пиратов, которая не ходит на abordаж? Они... Тут лучше сидеть... Они, даже не хочется говорить, они... сделали ее бессмертной. Теперь достаточно поставить ее офицером у себя в команде, потом во время abordaja убежать подальше и просто смотреть, как бессмертная подруга косит всех и вся... Интересное решение, не правда ли? Вот только плохо, что оно вместе с Вами по сюжету плавает далеко не всегда. Но... пока она есть, можете спокойно браться на abordаж ЛЮБОЙ не квестовой корабль.



Еще одна фишка игры — это то, что лучшее оружие или корабль нельзя просто купить. Ну с кораблями все понятно. Находи нужный, бери на abordаж и плавай в свое удовольствие. А вот с оружием не все так

просто. Неплохие сабли и пистолеты вы можете найти в различных подземельях, например в *Oxbay Cave, Redmond Dungeon*.

Правда, придется там поплутать немного и подражать с различными противниками, но дело того стоит. Непонятно только, почему, если у меня, к примеру, четырехствольный пистолет, то перезаряжается он только, когда я выстрелю все 4 заряда? Это что за бред? Или по мнению разработчиков, перезарядить один-два ствола отдельно никак нельзя?

Да и вообще, все эти походы по суше, с учетом того, что карты нет и не намечается, а ландшафт достаточно однообразный, начинают весьма и весьма достать. Особенно, когда, к примеру, на какую-то локацию ты попадаешь по сюжету, и как выбраться обратно, ты не знаешь. Я как-то так 4 часа пробродил по острову, пытаясь найти дорогу обратно в город.

Кстати, имейте в виду, что если не обращать внимания на бандитов, пытающихся забрать у вас золото (говорят, что забирают все, но на самом деле, только половину), то мимо них вполне можно пробежать.

Теперь немного о квестах. Описать все у меня просто нет возможностей, но скажу сразу, основная линия связана с 3 ключе-



выми фигурами — губернатором *Redmond's Robert'om Silehard'om*, пиратшей — *Danielle Greene* и чудакотатым ученым *Clement'om Aurenlius'om*. Поэтому, если желаете двигаться дальше по сюжету, а не разбейтесь напрасную, то выполняйте, чего эти господа пожелают. Если с первыми двумя проблем вроде не возникает, то найти ученого не так и просто...

Итак, Губернатор даст вам задание — найти корабль, похитивший ценную коллекцию золотых статуэток. По слухам, этот пират скрывается где-то на *Douwesen Beach*, вас атакует барк. Как только вы его топчите, матрос на берегу скажет, что среди обломков корабля были найдены статуи. Возвращайтесь обратно в любимый *Redmond* и расскажите губернатору о своих достижениях. Теперь вам нужно плыть в *Greenford* и там поговорить с начальником тюрьмы *Ronald'om Blacklock'om*. Ну что за невезуха, этот «неуловимый Джо» опять сбежал. У выхода из тюрьмы к вам обратится женщина и попросит защитить старика. Этот старый изобретатель

живет у маяка на горе и опять что-то учудил, в итоге, произошел взрыв, город накрыло зловонное облако, и жители решили выплес-



нуть на него свою злобу. Поговорите с народом, окружившим старика, и зтояйте с ними драку. Потом переговорите и с самим «самоделкинным», его зовут *Clement Aurenlius*. Вот и третий необходимый по сюжету квестодастель...

Ну и напоследок несколько мелких советов. Ну во-первых, никогда не таскайте с собой много денег. Как ни бегай, все равно всегда есть шанс, что нарветесь на засаду и половину налички потеряете. Так что лишнее деньги лучше отдавать на хранения ростовщикам. Пункт второй. Никакие грузы по денежному эквиваленту не сравнимы со стоимостью самих кораблей. Но так как их может быть у вас не больше 4, то выходя пиратствовать, не забудьте оставить место для трофеев. Не забывайте, что компьютер глуп. Он может спокойно напасть на флот из 3-х мановров 3-4-мя флотегами или барками. Ну как нападёт, так и утонет, но...

В штурм старайтесь стать носом к ветру и поднять паруса в «боевое» положение, так меньше повреждений. Своей эскадрой, вообще, можно приказом поднять паруса полностью. Все равно их потреплет. При штурме фортов все кулерыны замените на пушки, ведь оружие форта бьет дальше, чем самая замечательная кулерына. Поэтому лучше поставить пушки, которые будут перезаряжаться быстрее. Самый лучший способ атаковать форт — это подплыть к нему сбоку, аккуратно расстрелять одно оружие за другим.

И напоследок. Если хотите поспорить с той или иной страной, но она вас «нагло» не атакует, то перейдите в вид от первого лица и стреляйте вручную. После первого попадания вы автоматом перейдете в состояние войны. И еще один совет: если вам надо в город, но вас атакует форт, подплывите на кораблях к другой стороне острова и идите в город пешком. Самое интересное, что вы вполне сможете и набрать там матросов, и даже зайти к губернатору. Никто даже ухом не поведет ☹, увидев Вас внутри городских стен.

Ну и самое последнее. Как и во многих других играх, в церкви можно весьма неплохо поднять свою репутацию, достаточно пожертвовать на ее нужды крупную сумму.

Удачи!!!



Павел КЛЫМЫК (dan.9er) dan9er@torba.com



Разработчик: Lego Media International
Издатель: Logrus International
Жанр: нелегка работа шахтеров ©
Системные требования: Celeron 500 МГц; 64 (128) Мб ОЗУ; видеокарта, совместимая с Direct 3D с 16 (32) Мб; 12-скоростной сдвиг; звукокарта, поддерживающая DirectSound

Только представьте себе, сколько игр связано с космическими просторами, с огромным количеством окружающих нас галактик. А теперь быстренько поубавили аппетит. Речь сегодня пойдет не о «Космических рейнджерах» и никак не о Home-world'e. Разговор мыведем о такой игрушке, как Rock Raiders. Как я упомянул — это работа для археологов ©. Итак, нам придется исследовать недра планеты. Вообразить? Ну вот еще. Напрягитесь как-нибудь. Теперь загадка по теме. Кто трудится под землей, весь такой черный, на него очень смахивает? Но кроме названного шахтера, существуют люди, изучающие слои и «прослойки» земных глубин. Короче говоря, геологи. Правда, особой разницы между первыми и вторыми нет. Но давайте обо всем по порядку.

узнаем предисторию и понимаем, какой будет завязка. Пытаемся врубиться, что от нас потребуется. А в двух словах это звучит так.

Как всегда катастрофа...

Экипаж исследовательского корабля теряет управление недалеко от неизвестной планеты. Авария несерьезная, и единственный выход — это перезарядка батарей шатла. Сканер обнаруживает глубоко в недрах планеты залежи энергетических кристаллов и руды. Ничего не остается, как высадиться туда, основать лагерь и начинать добычу.

Перед каждой миссией имеются мультиязычные вставки. Поражает, что обещание героев проходит без слов!!!

Прямо как в немого кино. И заниматься есть чем. То археолог-ли затерялся на необъятных просторах подземного мира, то подходы к командному центру засыпало немалым слоем руды. Вот и разгребайся после этого.

В игре аж 25 уровней, и итоги будут подводиться после каждого пройденного этапа. Очки начисляются за скорость выполнения задания, за количество найденных кристаллов, за обнаруженные секреты (потайные пещеры). Короче говоря, если стремитесь к отличному показателю, то побродить по этой виртуальной реальности придется не минуту и не две.

А не подкрепиться ли нам?

Игрушка предназначена явно НЕ для детей младше пяти лет ©. Мне далеко не пять и даже не десять, но вынуждены в про-

необходимо построить и как это лучше сделать. Все действия выполняются самостоятельно. Но прежде необходимо определиться с приоритетом выполнения операций. Допустим, в вашем штабе мало рабочих рук. Тогда, во-первых, геолог кинется к месту бурения породы, после чего



берет и погрузит энергетические кристаллы, добытые из этой породы, затем займется сбором руды и уборкой щебня. Только после всего перечисленного он приступит к строительству зданий и после этого к перезарядке кристаллов. Порядок выполнения задач очевиден. Поставив строительство здания в самый конец цепочки, вы тем самым теряете драгоценное время. А оно бывает так необходимо на некоторых уровнях. Как по мне, предложенная последовательность действий довольно удобно. И всю игру вполне реально играть, ничего не меняя.

Все пункты и подпункты меню просты до немого. Не забываем почему, да и вообще, помним, для кого предназначена игра. Первое впечатление от RR складывается в самом начале, после телоподготовки геолога. Да-да, именно так они попадают в темные глубины планеты со своего пупер-суперкорабля. Как только под наше командование поступит первый подопечный, можете настраивать вид камеры. Ближе или дальше от объекта, полное трехмерное вращение карты, вид от первого лица или из-за спины. Возможны все варианты. Плюс ко всему имеется радар (карта местности), который очень легок и удобен в использовании. Он чем-то смахивает на сканер, показывающий не открытые породы и протытые ходы.

Если где-то утекает тепло, значит, кто-то греет на этом руки

В RR невероятное количество построек, еще больше машин, созданных нам в помощь. Родует, что названия понятны да-



Игра — настоящая пародия на всем известные конструкторы LEGO. До того как она попала ко мне в руки, я не имел ни малейшего представления, что такое вообще возможно. Безусловно, многим известен гигант LEGO. Но не многим фирма Lego Media International, рискнувшая объединить в игре конструкторы и захватывающие компьютерные приложения. Причем, как оказалось, это не единственный проект. Немного покопавшись на сайтах, я с ужасом открыл для себя просто огромное количество аналогичных разработок. Все в той или иной мере касаются конструкторов. Примеров много: Island Xtreme Stunts — явная arcade racing, LEGO Island — предводитель adventure'ного жанра, а вот Legoland — это ж типичный сим. Обозреваемое сегодня творение определенно относится к strategy.

The beginning

...Или эпитафия. Прежде чем на самые уши охнуть нас в прохождение миссий, все (или почти все) девелоперы хотят услышать, а ради чего все это? А стоит ли? Итак, существует заставка, из которой мы

цесс застройки своей базы оказалось не очень легко. Даже подсказки не всегда помогают. Спасают только тренировочные миссии, где уж точно не ошибешься. Голос каждый раз повторяет, что именно



же тому, кто сел играть впервые. Очень часто приходится указывать персонажу место, где бы вы хотели его видеть. А все из-за чего? Из-за того, что при строительстве очередного сооружения никто из рабочих

дозер-погрузчик, гранитодробилка, большой врубный комбайн, большая грузовой баржа.

Желаете быстро перемещаться по лабиринтам пещер. Нет проблем. Заказывайте, как минимум, малый грузовик и вперед. Но до этого (а можно и намного раньше) нужно обучить геолога профессии водителя. Вот, например, бегает спел, а вы его в нужный момент сажаете за руль. Как тамагоки, людей-«легко» нужно всему учить. Ведь, например, подорвать породу может только геолог-подрывник и никто другой. С котером и боржей управится исключительно геолог, умеющий работать еще и матросом. Вертолетом будет управлять человек по профессии пилот. Также вам не обойтись без геолога-разведчика.

Несмотря на то, что люди-«легко» — это куча двигающейся пластмассы, их надо кормить. Если правильно разгладит, то питаются они какими-то сухарями, извлекая их из «безродных» костомов. Хотя выяснится, что это такое на самом деле, у меня не вышло. Знаю только одно, что эта самая

Что неразлучно следует за видеоэффект игры? Конечно, можно обойтись и без этого пункта, но... Короче говоря, sound. В игре присутствует — уже хорошо. Музыка и звуковые эффекты на любителя. Я понимаю, что одни не в силах оценить гра-



почему-то не в состоянии «доползти» до нужного объекта.

Чему отдать предпочтение — количеству или качеству? Тот, кто выбирает первое, может вполне остановиться на бессмысленной штамповке рабочих. Пока не наступит определенный лимит. И такое есть. Остальные же, включая и меня, будут недовольны кучей кишасов и бегоющих везд и вперед геологов. Спасает оп-рейд: повышение силы рабочего. Выглядит это весьма забавно. LEGO-человечек подбегает к базе (складу инструментов) и начинает... делать зарядку (притянуть, приседать). Теперь он может перетаскивать по два кристалла (руды, вещи).

Как и в любой другой игре, в RR присутствует «темная сторона». Некие *Монстры*, способные на все, чтобы сохранить ценные кристаллы. Как раз для экстренных случаев на складе припасен маленький арсенал оружия: лазерный, силовой и криогенный пистолеты, акустический бластер, отбойный молоток и лопата. Последняя — если доведется отбиваться вухлопашку. Пояснять что есть что, надеюсь, нет необходимости. Названия говорят сами за себя.

Чем дальше мы продвигаемся по игре, тем легче становится работа геологов. Появляются машины. *Малые машины*: вездеход на воздушной подушке, малая раб-бовая машина, малый грузовик, катер, малая мобильная лазерная пушка. Звучит



лица повышает элсы, так запросто теряемые при обвалах.

И людям это нравится?

Надо сказать, что Rock Raiders сделали на вполне пристойном трехмерном движке. Все варианты обзора (из-за спины, глазами) хороши. Но вот незадача: на море продуман только один видеорежим — 640x480. Не буду подробно описывать получаемые от этого «красоты», а также «оригинальную» прорисовку сводов и стен пещер. Остается утешать себя мыслью, что бывает и намного хуже. Уже на старте игры я заметил одну повторяющуюся ситуацию. Играв от первого лица, мы, смотря под разным углом на стену пещеры, сможем наблюдать разные «недопрорисованные» объекты.

Интерфейс заметно отличается одной характерной особенностью, которая, впрочем, присуща всем играм для детей позднесоветского, дошкольного и школьного возраста. Это крупный шрифт надписей. А также подробнейшее комментирование всех ваших действий «голосом свешев.

фические эффекты из-за банально устаревшей видики. Другие — аудиоэффекты и соответственно музыку из-за не устаревшей, а заведомо плохой аудиокарты. В некоторых, совсем запущенных случаях, всему виной эти маленькие пластмассовые, не способные ни на что, кроме писка, колонки. Я не говорю уже о качестве звука. Но не в этом дело. А дело в том, что кроме сопровождающего все тренировочные миссии и весь процесс игры «голоса свешев», в RR почти ничего нет. Под «плотью» подразумеваю всякие звуки бурения и подрыва пород, обвалов строений, предупреждающие сигналы о нападении, звуки телепорта, озвучку работы электростанции. В общем, немножко, хотелось бы, конечно, большего. Ладно, это мечты...

Что-то отдаленно напоминающее вывод

Могут сразу успокоить всех. И родители в том числе. Сие творение Lego Media International под таким названием Rock Raiders совсем не опасно для детей. Можете с облегчением вздохнуть. В отличие от пластмассовых собратов в лице конструкторов LEGO, компьютерный аналог очень даже безвреден. Конструкторованная база и светящиеся люди будут смотреть на вас только с экрана монитора.

Если вы испытываете нездоровый интерес к конструктору LEGO, Rock Raiders именно для вас. Игрушка может затянуть надолго, а может и довести до бешенства после десяти минут игры. Так что, советуя попробовать LEGO-продукт.



хоть и по-детски, но поверьте, выглядит внушающе. Далее следует крупняк, большие машины: вертолет-разведчик, буль-

INCOSFT-TELECOMMUNICATIONS
КОМПЬЮТЕР
Фирменная Футболка в ПОДАРОК !!!

2000 грн - ATHLON800 с МОНИТОРОМ 47" HANSOL
1285 грн - AMDK-2 300 с МОНИТОРОМ 45" HP
ПОДАРОК от 56 грн ПОДАРОК от 540 грн
СО. СО-ЕВ. 870 от 117 грн ПИРИТЕК от 240 грн

(044) 221 47 55, 246 48 39, 225 18 33
ул. 5. Інтернаціонала, 26-а, 04.12
http://www.incsoft.com.ua
e-mail: info@incsoft.com.ua

12
INCOSFT

Дмитрий Ампилогов

WCG 2003
WORLD CYBER GAMESЧемпионат мира
по компьютерным играм 2003
Кубок УкраиныРезультаты финала
WCG-Ukraine

✓ StarCraft.

1-е место — White.Ra (ноутбук, поездка на финал в Корею);

2-е место — Winetman.S2 — (цифровая видеокамера);

3-е место — k7.Topick (мобильный телефон [v200 или sx400]).

✓ UnrealTournament 2003.

1-е место — allgames.Chir.masK (ноутбук, поездка на финал в Корею);

2-е место — allgames.xap (цифровая видеокамера, поездка на финал в Корею);

3-е место — 4got10 (мобильный телефон [v200 или sx400]).

✓ WarCraft III.

1-е место — C14'Maloy (ноутбук, поездка на финал в Корею);

2-е место — Underground.Sp (цифровая видеокамера, поездка на финал в Корею);

3-е место — 3V.W1nn3R.Vagg (мобильный телефон [v200 или sx400]).

✓ Counter-Strike.

1-е место — maverick | c4 [5 цифровых видеокамер, поездка на финал в Корею];

2-е место — pro100 [5 мобильных телефонов];

3-е место — nz.Treezz [5 MP3-плееров].

детской непосредственностью подумался лаянуть, дескать, Крым едет. Нужно было видеть лица дескотов! Бить они меня, конечно, не стали, но на ошибку указали. Впредь клеветане обязуюсь не лаять. Во всяком случае, я очень постараюсь ☹

Организаторы не стали мудрить и придумывать ничего нового, а пошли по протопланному в прошлом году пути. По приезду в Киев всех геймеров расселили в гостинице «Турист» и быстро, памятуя о московском шобаше, когда в шахту лифта сбросили диван, сразу же заставили всех игроков расплестись в правилах поведения. Чтoб неповадио было ☹. Гостиница — это вообще отдельный разговор. Знаете, перед всеми турнирами говорились очень много слов насчет объединения игроков и т.д., и т.п. Так вот,

по итогам нескольких лет могу сказать, что самое тесное общение всегда начинается именно там, а не на соревнованиях или «офтерпати». И не думайте, что знакомства между собой лишь инородные. Те, кому надо, в смысле, сознательные киевляне и в гостиницу подтянутся. Именно там, в спокойной обстановке, иногда тихой и спокойной, и завязываются контакты ☹.

Практически ничего не изменилось и на главной арене — в Киевском Доме учителя. Тот же зрительный зал, стулья, помост с двумя плазменными спектро-скими телевизорами, игровой зал с теннисными столами и куртка во дворе. Естественно, буфет — куда же без него. Впрочем, некоторые обходятся. Так, по агентурным сведениям, «Малого», пока он не выигрывал, не кормили. Чтoб, значит, злее бы. Прогрессивная, нужно сказать, методика ☹. Чем дальше, тем кибер-е все сильнее и сильнее становится похож на настоящий спорт. Там некоторые тренеры тоже предписывают своим бойцам воздерживаться. И то, и другое — мрак редкий ☹.

Кстати, в зрительном зале были расставлены «стесовые станции», где можно было «попробовать компьютеры Kredo и последние достижения компании Samsung. Основное внимание, конечно, было приковано к телевизору, на которых транслировались игры, но не брезгвал народ и поиграться, и видеорежиссер посмотреть. А посмотреть было на что. По-

казывали трейлеры STALKER и HalfLife 2. Старые не старые, но на плоском экране и смотрится по-другому. Но сильнее всего меня впечатлил WarCraft III. Буйство красок стало для меня настоящим открытием. Сколько не играл на ЭЛТ-мониторах — никогда не замечал. А оно такое, оказывается! Вот что значит технический прогресс. В общем, это не реклама, на мониторики я себе присмотрел. Заматерю — куплю однозначно. Упал себе на кушетку, монитор — вертикально, любимую девушку [Катя, я тебя люблю] — под бочку и знай себе фильмы рассматривай. Это не реклама, честное, понравившись!

Знаете, в чем секрет WCG? В его напряженности. В свободное от игр время мы были вольны делать все, что угодно. Заходили — сели смотреть за другими играми, или пошли покурить, или умять парочку егорячих собак. Также ребят снабжали завтраками/обедами/ужинами и билетами в кино. О гостинице я уже писал.

Знаете, очень сложно передать ТУ-атмосферу. Чувствовалось, что являешься



участником очень четко спланированного грандиозного действия. Не хочу лишнего пафоса, но для настоящих геймеров это было действительно нечто. Повсеместно развешенная атрибутика Кубка Украины, приветственные слова пожелания удачи, торжественный «поджог» прогрессивного аналога олимпийского огня и церемония открытия. Прибавьте к этому соревнованию ВСЕХ ЛУЧШИХ украинских киберспортсменов, и вы поймете, что такое Кубок Украины. Плохо, что не все понимают, КАКОЙ им делают подарок. Остими атрибуты, выступившую часть, церемонии открытия и «офтерпати». Что останется? Заурядные соревнования с серьезными призами. Вы этого хотите? Нет? Тогда цените! Катя, сделай мне, подводящее большинство уже все понял. Слышали бы вы громовые аплодисменты в честь господина Джей Чан Иону (глава представительства Samsung Electronics в Украине. — Прим. ред). Так, как хлопнули ему, не хлопали больше никому.

Несмотря на общую благожелательность, организация игр была четкой и даже строгой. Все матчи проводились в срок, задержек практически не было. При этом абсолютно все участники получали время размяться. И в этом плане WCG такт оставил всех своих конкурентов позади. Хотя, точнее будет сказать, что их у Кубка Украины нет. Конфигурация машин была следующей: монитор Samsung DFX 757, процессор Pentium 4 — 2.4 ГГц, оперативная



Третий пошел, уважаемые дамы и господа! Весь нынешний WCG Ukraine прошел под знаком, вернее, под цифрой 3. По результатам третьего Кубка Украины, Чил третий раз едет в Корею в составе делегации, трою из которой — дескоты. С учетом того, что в WarCraft всех порубил суперпопальничанин (симферопольец) C14'Maloy, можно сказать, что в Корею едет Юг. (Слава Богу, вовремя исправился. А то во время офтерпати с

память DDR 512 Мб, видеокарта GeForce4 Ti, ОС Windows XP.

Ну а начинаясь все с прогнозов, в данном случае вылившихся в «КиберПрогноз». Загадывание, как известно, чрезвычайно



неблагодарная штука. Вы представляете, какова вероятность правильно угадать четырех победителей из 120-ти участников? Конечно, фавориты были, но чемпионат показал, что абсолютно все они по ходу турнира встретили ожесточенное сопротивление, а кое-кто так и не смог подтвердить репутацию. Но об этом чуть позже. Паночаю же основных претендентов на победу (по версии прессы и околоспортивного люда в лице прессы, организаторов и vip'ов) было пятеро. c14/Malay — в Warcraft III, White.Ra — в SCBW, TreeZz — CS. А вот в UT претендентов на победу оказалось двое, причем по ходу турнира они постоянно менялись. Думаю, вы догадаетесь, что это Ship и ezk. С течением времени Ship, естественно, одержал победу и в этом символическом соревновании. Hol что самое интересное, перед суперфиналом очень многие ставили на Хап'а, однако он не смог составить конкуренции земляку.

Теперь о том, как разворачивались события на самом деле. Начнем с UT. Доминировали здесь игроки команды allgames, хап и Ship, а также настоящий зубр украинского «шутинга» — K-LeSTAT, который уже много лет умудряется находиться на высоте. Неудачно выступил второй главный фаворит — ezk. Не смог сыграть в свою игру allgames[SnAke]VP — парню не хватило опыта и духа. В StarCraft: Broodwar борьба за главную путевку развернулась между allgames, Ra, White и utjWinerman.S2. Первый раунд они встретились в финале «отцов»: победа одессита — 2:0. В лузерском финале Winerman одолел k7.Topick'a, а в суперфинале, оказав ожесточенное сопротивление Ra, все-таки проиграл по партиям 1:2. Очень характерно выглядело награждение: разве что не скрежещущий зубами Winerman и светящийся от радости, целующий очаровательных моделей Ra. Да, поездку в Корею он заслужил!

Игры Warcraft оказались самыми ожесточенными, здесь развернулась настоящая клановая война между FuDeS, BR, w2h и «С». Лидер «КиберПрогноза», хуман c14/Malay, в финале «отцов» в двух играх уступил орку Tresh.Sp. Тем не менее, он сумел настроиться на суперфинал и из пяти игр дал отыграть себя лишь в одной. В «ка-

зе» же все изменялось, как на качелях. Реальные, а не загадываемые фавориты менялись чуть ли не каждый тур. TreeZz, cz.powered by, maverickc4, pro100 — все они какое-то время ходили в лидерах. В итоге победили те, от кого апатичность ожидала этого меньше всего, — maverickc4. Одеситы — еще одни постоянные участники Кубка Украины. Однако удачу никогда не отличавшихся притязаниями на победу ребята ни в коей мере нельзя назвать незаслуженной. Уступив в первом туре отцов команде «Jam.Kh», в дальнейшем они умудрились последовательно обыграть Aktiv-Gaming.nz, moralezz, cz.powered by, HR, TreeZz и pro100.

В общем, как обычно, все прошло на самом высоком уровне, разве что компьютеры пару раз перезагружались — не выдерживали накала борьбы. С проблемой этой, конечно, справились. Одно я знаю точно: заменить Quake III UT не под силу. Не выйдет из него гвоздя программы. Я нисколько не сомневаюсь в силах наших анрилеров — ведь там очень много бывших квакеров, да и чистые UT'шники чрезвычайно сильны. Другое дело, что в целом народ у нас к UT непривычный. Все равно что теннис против бокса, пусть простят меня любители тенниса и UT. Короче говоря, финал под шумок провели чуть ли не с самого утра. Все лавры ночью достались «козусу».

А потом была церемония закрытия и награждение призеров. Слова поздравлений, вру-



чение призов, танцы, красивые девушки в краске на голое тело и «Моджаке», сорванным голосом вещающий о роли психологической совместимости в команде. Здесь же поделили итог конкурса «КиберПрогноз». 14 числа в 13:01 Денис Соколов заполнил анкету, первым выписав в нее имена победителей четырех номинаций Кубка Украины. Догадаетесь с трех раз, из какого он города, или сразу поймете? Конечно, из Одессы! Кто б сомневался!

Теперь о самом интересном — призах. Замена денежного приза «железным» в среде игроков никогда не почиталась за удачу. Скорее, наоборот. Однако если стоимость этого «железа» ощутимо превышает денежный эквивалент, — тут уж есть чему порадоваться. Кроме этого, всем участникам соревнований вручили по usb-памяти на 64 Мб,

бойкая торговля коими бодро началась сразу же после выхода из Дома учителя.

На этом официальная часть плавного переросла в неофициальную. Шумная гурьба участников, прессы и организаторов переместилась в центр отдыха «Парк», где разгоряченных и голодных геймеров ждало угощение — вкуснющий торт с эмблемой WCG и игры под руководством разговорчивого МС. В качестве гвоздя программы значилась группа Talita Kum. Тут-то общение пошло по полной: пара-тройка бокалов соко-



способствовали потеплению и без того не прохладной атмосферы.

Хмурый ezk тем временем играл с хап'ом в бильярд на поездку в Корею. Судил ребя главный арбитр Кубка Украины сафбой. Кто выиграл — не скажу. Не помню.

Что теперь? Восемь одеситов покупают корейские разговорники, Киев — тренируется и точит когти. Что до остальных — болеем за сборную Украины по компьютерным играм в Сеуле. Что же касается WCG 2003, который скорее всего будет проводиться в Сан-Франциско, проблем с визами, по словам организаторов Кубка Украины, не будет. В крайнем случае, украинская команда поедет туда по приглашению американского отделения Samsung. К тому же, буквально по дороге на «офтерпати» по радио прозвучало сообщение о том, что госсекретарь США Колин Пауэлл объявил про облегчение визового режима. Также весьма вероятно попадание FIFA 2004 в список номинаций. Интересно, за счет каких игр. StarCraft уже совсем стар, Unreal все никак не наберет обороты.

Наконец, хотелось бы поблагодарить две компании, без которых Кубок Украины никак не мог бы состояться. Это рекламное агентство «Диалог», десятеро сотрудников которой в течение полугода работали над тем, чтобы отборочные и Кубок в третий раз прошли на самом высоком уровне. Ну а без компании Samsung Electronics ничего не могло бы быть в принципе. Очень много, на самом деле, продолжают играть в компьютерные игры только для того, чтобы участвовать в WCG.

Участникам и судьям — gg, ребята. Напоследок скажу: этой статьей рассказ о WCG не заканчивается. Планировать что-либо, дело, как я уже говорил, неблагодарное, но а чем рассказать есть. И наших победителей надо представить, и заблудных, и о Сеуле пару строк черкнуть. Так что до скорого.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ЗАПИСКИ АВТООТВЕТЧИКА

Осень наступила...

Ага, наступила, родимая. И жара куда-то делась. Причем, напрочь. И как одеваться, непонятно. Когда я выхожу на работу (это обычно происходит после обеда), вроде, вполне тепло. Можно одевать простую рубашку. Когда возвращаюсь домой (час в два ночи), совсем нежарко даже в курточке. И в результате каждый день приходится делать выбор — париться днем в куртке или стучать от холода зубами ночью, по дороге домой.

Выбор, скажу я вам, совсем непростой. Париться я не люблю. Ни в одном из смыслов. Мерзнуть — не страшно. Кажется. Вот и намереюсь, уже неделю хожу с температурой. Впрочем, есть у меня подозрение, что заболел я не от холода и не от сквозняков, волею разгуливающих по коридорам нашего Департамента и моему личному чердаку. Кажется мне, что была это диверсия, подстроченная подлым Талером. Месть за то, что я подслушал ему «Мистера» ©. Ничего, раньше или позже прочухаюсь, и ему тоже какую-нибудь гадость сделаю.

А пока, беспрерывно кашляя и попивая остывший уже кофе, затысь-ка я, дорогие камрады, привычным делом — буду отвечать на порцию ваших писем, которые я получил за последнее время.

Ну а всем, кто, подобно мне, с приходом осени разболелся, желаю скорейшего выздоровления. Кто без вас будет спасать миры?

Осенние визиты

А начнем мы нашу сегодняшнюю экскурсию по моему почтовому ящику с письма камрада **Despil** а:

Давно хотел написать письмо, вот и написал, когда большая часть идей уже забылась, ну неважно.

Почему невозможно? Может быть, забылось что-то интересное, кстати говоря. Так что сразу даю рекомендацию: вместо того, чтобы долго и мучительно размышлять над волею шкворническим вопросом — писать или не писать, — просто берите и пишите. Это не очень сложно и, главное, совсем не страшно. Точнее, страшно, но только в первый раз. Как прыжок с парашютом ©.

Вот вспомнил две идеи: во-первых, создать рубрику, в которой описывались бы моды, неофициальные одонды, плагины, модули и пр. И название придумать вроде «Салон MOD».

Насчет последней рубрики не знаю. А статьи о различных модах у нас временно появляются. Когда есть о чем писать и,

ясное дело, есть кому. Не думаю, что вводить такую рубрику в качестве постоянной есть смысл — думаю, вы согласитесь, что большинство модов не стоят того, чтобы о них писать. А вот если появится интересная статья на эту тему, то почему бы и не опубликовать.

Во-вторых, выложить на сайте Игрограда страничку, где каждый из авторов написал что-нибудь о своем игровом персонаже, т.е. Ефим Беркович написал, что-нибудь про Рандо, Александр Глюк — про Глюка, тупого файтера и т.д. Только не уточнительную биографию типа родился тогда-то, женился тогда-то, а только то, что посчитает нужным сам автор. Можно, если идея понравится, написать статью типа «Как Док встретил Глюка», наподобие той, об Имле.

Хе-хе. Веселая идея, конечно. Вот только трудоемкая. Да и далеко не всем это будет интересно. Честно. К тому же написать полноценный художественный текст (пусть и небольшой) сложнее, чем статью об игре. Во всяком случае для меня. А мы ведь и так постоянно о чем-то рассказываем. Наши персонажи живут и растут вместе с нами. Возможно — повторяю: возможно, — вспоминания о том, как Док встретил Глюка, проклюнутся в одной из наших статей. Обернуть это можно весело ©.

А насчет остальных авторов — если захотят, напишут. Не могу же я заставить? Да... Идея, кстати, мне понравилась. Свежая. Спасибо.

На этом и заканчивается мое письмо, если будут идеи, пришлю еще.

Давай, присылай. А то у меня идеи начинают заканчиваться.

Теперь слово камраду **Agentru**:

Помню, сравнивал я ваш журнал и другие журналы, и всегда перевес был на стороне «МиКа». На его стороне и цена, и объем, и оперативность, конечно же, есть и минусы, однако на общем фоне их можно не замечать. Я читал все «Автоответчики», и мне смешно было читать, как один пишет: «Реклама на страницах журнала не нужна», в то же время другой пишет: «Пусть будет ее побольше».

Невозможно угодить всем — эта старая истина, увы, многим неизвестна. И практически каждый считает, что его мнение самое главное и правильное. А как вы думаете, у редакции может быть свое мнение? Если мы считаем, что предложение интересное и полезное, то стараемся его воплотить, если оно расходится с нашим видением, то... извините. Иначе не

журнал, а бордок выйдет, серьезно. Ибо что бы мы не делали, всегда найдутся недовольные. А значит, постоянно придется менять. Причем, все ©. Но ладно, я отвлекся, кажется.

Смешно, товарищи камрады, я на своем сайте решил провести опрос, чего не хватает нашему и (вашему) журналу. Результаты таковы: большинство читателей хотят эксклюзивных репортажей о наиболее перспективных играх. Понятно, к зарубежным разработчикам в офис не зашли, так хотелось бы видеть инфу хотя бы от киевских разработчиков. И тогда получается, что на страницы журнала выуживается ценная инфа прямо из цепких лап разработчиков. Это не является хотением какого-то индивида, который перепил пиво, а практически 189 человек. Вот так!

Абсолютно солидарен. На все сто процентов. И когда нам дается, мы публикуем подобные материалы. Например, в прошлом номере была статья Gluk'a. И после нашей Ярмарки несколько статей было. И еще будет, это я вам обещаю. К сожалению, разработчики люди странные, и сплотив их бывает вовсе не просто. Но если уж они попадают в наши лапки, то без эксклюзивного материала мы не уходим.

Суета вокруг компа

А вот одно довольно необычное письмо. Камрад, приславший его, просил не публиковать свой ник, так что не буду. Тут речь идет не о советах, в нем нет предложений. В нем есть только вопросы.

Док*тор Кертис, здравствуйте! Вот решил написать письмо вам. Письмо, ничем не выделяющееся из всех остальных: те же вопросы, те же предложения, те же впечатления. Но... не те же проблемы. С некоторых пор все пошло наперекосяк. Я, конечно, немного преувеличиваю, но все же... А все началось с того, что мне установили Интернет. Родители как-то странно начали относиться ко мне, и в частности к моему компу. С тех пор начался кошмар. А я и не знал, что все проблемы от компа! Плохо учусь — комп виноват, хотя учусь я совсем не плохо. Плохо развит физически — комп виноват! Но ведь это неправда! Конечно, компьютер отбирает много времени, но мне хватает и на учебу, и на все остальное! В двух вещах они оказались правы — отношения со сверстниками у меня складывались плохо (хочу написать об этом статью — стоит или нет?), и у меня слишком испортилось зрение. Это правда. Мне необхо-



дим совет. Но я не буду забивать вам голову своими проблемами.

Что тут можно сказать? Думаю, случай, когда во всех напастях родителю обвиняют компьютер, многим знаком. Родители всегда находят что-то, что виновато во всем. У меня, к примеру, в детстве компа не было. И что? Ничего. Учился мне мешали (перечислю) книги, кружки, секции, друзья и магнитофон. Не видео. Обычный, бобинный. Его даже из окна пыталось выкинуть, дабы не мешал ☹. Так было, есть и будет, увя. Нужно смириться и искать компромиссы. И, естественно, стараться не проводить за машиной все свободное время. Впрочем, могу посоветовать сходиться на сайт «Моего компьютера» <http://www.mycomputer.ua>, отыскать там цикл статей Виктора Пушкура «Легенда о зловонном геймере» (для чего воспользуйтесь поиском по сайту), прочесть и дать родителям. В некоторых случаях помогало ☺

Насчет сверстников... Не скажу, что у меня с одноклассниками были радужные отношения. Только с некоторыми. Один из них до сих пор является моим другом, мы с ним даже в техникум вместе поступали и вместе его бросили. А так в основном друзья мои обертались не в школе. Ищи тех, кому с тобой будет интересно, и с кем интересно тебе. Правда, если единственная тема, на которую ты можешь общаться, — компьютер, то это может быть тяжело.

Что еще добавить? Не знаю. Давно я не учился. Если, камрады, вам есть что сказать на эту тему — пишите. Опубликуем.

Страсти по Vilsent'y

Хех, похоже, письмо камрада Vilsent'a задело некоторых наших читателей ☹.

Начнем, с камрада **Алексея**:

Пишу Вам после того, как прочитал в «Записках автоответчика» письмо Vilsent'a. Хочу сказать, что я с ним не согласен. Лично я полюбил «Мик» не для того, чтобы узнать о новых играх, а для того, чтобы просто насладиться написанным. После «Мика» у меня всегда поднимается настроение. Я жду переверты, чтоб скорее взять Ваш журнал и читать, читать, читать до потери пульса, точнее, до окончания всех статей. Это счастливые минуты моей жизни. Правда, уже очень быстро заканчивается Ваш журнал ☹. На это не из-за того, что в нем мало статей, а из-за того, что они так легко читаются. Потом целую неделю приходится ждать следующий номер.

Спасибо за то, что Вы есть!

Что тут можно сказать? Сколько людей, столько и мнений. Но позиция камрада Алексея мне близка. Сам я читаю «Мика» тоже вовсе не затем, чтобы узнать об играх ☹. Но, думаю, большинству все-таки хочется соединить приятное с полезным. С

моей точки зрения, самое лучшее — это прочесть о хорошей игре talkовую, интересно написанную статью. Именно написанием таких статей мы по мере своих возможностей и занимаемся. Хочу напомнить также любителям хорошего слога, что для них мы начали выпускать «Реальность фантастики».

Теперь микрофон камраду **Radius'y**:

Здравствуй, Том/Дос/Кертил! Рад снова написать тебе. Я обычно предпочитаю оставаться в стороне от всяких пафосных речей, злобных высказываний и захваливания с ног до головы. Поэтому пишу редко. И пишу по особому поводу (т.е. заде-

знаете). Информации — достаточно, она интересна. А статьи «не про игры», которые так много места занимают, я читаю с не меньшим интересом и уверен, что они интересны большинству читателей. Я считаю, что читатель «Мика» — это человек, который имеет здоровый интерес ко всему новому (а в нашем случае ко всему, связанному с компьютерами и играми). И такого человека не должно отпугнуть содержание журнала, а наоборот, привлечь. Ведь о журнале, как и о человеке, можно составить мнение по его интересам (содержанию). А если в журнале есть статьи о фантастике и о писателях-фантастах, то это про-



лени меня за живое). А именно: меня просто очень «НЕ ПОРАДОВАЛИ» слова камрада Vilsent'a, ой как не порадовали.

И почему я не удивлен? Меня его слова тоже не особо порадовали. Но, заметьте, подобные письма нужны. В том числе и нам. Ибо часто под слоем беспочвенной критики кроется зерно истины. Главное — разглядеть его и извлечь.

Особенно его утверждение, что мы не привлекаем новых читателей и потеряем старых. Насчет старых. То, может, мы и потеряем пару (не очень любознательных камрадов) — это и нестрашно, поделом им. А насчет привлечения новых, я с ним категорически не согласен!

Приведу пример из моего личного опыта. Я, к моему глубочайшему сожалению, стал покупать «Мик» только с 65 номера, то есть совсем недавно. Так вот, в тот период уже сформировалась идея о ДЗБР, но это меня не повергло в панический ужас, как это следует понимать из слов камрада Vilsent'a. Но, наоборот, проникся уважением к журналу благодаря находчивости (создание своей индивидуальной атмосферы, которая в тоже время дружелюбна к читателю) и хорошему чувству юмора у авторов статей. Конечно же, есть свои минусы: иногда статьи получаются сыроватой, иногда скукожатой, а иногда, самое страшное, — позноватой. Но давайте сравним с другими журналами. Нет, как по мне, «Мик» лучше (не буду критиковать или хвалить другие издания, сами

модный плюс журналу. Как по мне, игры и фантастика — очень близкие понятия, и одинаково интересуют большинство читателей журнала. Я признаю, что некоторые «камрады», может, за всю жизнь свою книги в руки не брали. Почему бы и нет, но им стоит задуматься об этом, а не отвергать. Ведь читать книгу не менее увлекательно, чем играть в любимую игру. Тем более, что выбор в фантастической литературе ой как не меньше, чем в играх. Также, что касается сайторазрешения и других статей просветительской направленности, то они носят ознакомительный характер, их цель — только указать на существование иных интересных направлений и отвлечь от перманентного истребления монстров. Также хочу добавить, что у таких камрадов, как Vilsent' есть всекое якобы доказательство их правоты — название журнала содержит слово «игровой». Так вот, все зависит от того, как это слово понимать. Ведь чем программирование в Delphi не игра? Игра, причем в ней тоже можно выиграть, получить интеллектуальное удовлетворение, порой даже большее, чем от прохождения какой либо RPG и т.п.

Р.С. Удачи вам, Кертил, и всему коллективу.

Что можно сказать? Сказанное практически полностью совпадает с моей позицией, я согласен чуть не по всем пунктам. Конечно, не хотелось бы терять и старых читателей, которые так долго были с нами. Но что поделать, люди взрослеют, интересы у них меняются, и вот уже старые книги скучны, старые фильмы неинтересны, а старые журналы достойны разве что снисходительной улыбки. Знаем, знаем, раньше все было лучше.

Фух, расписался.

В общем, буду прощаться с вами, до следующего «Автоответчика». Пишите.

Кстати, кому интересно, 28 сентября в Гиперпарке состоится День туризма, на котором мы, как обычно, будем присутствовать. Подъезжайте, пообщаемся. Подробности смотрите на <http://www.mikportal.org>.



Сергей АРИОН arion@svitonline.com

ОБНОВКИ ВМЕСТО ОБНОСКОВ

Данная статья будет интересна в первую очередь пользователям операционной системы Windows XP — кем-то любимой, кем-то не очень. Нет-нет, речь пойдет не об очередной «тонкой» настройке скрытых возможностей. Я хочу рассказать вам, уважаемые читатели, о смене внешнего вида Продвинутого Окна с помощью новых тем и стилей, login- и boot-screen'ов и, конечно же, обоев. В осуществлении вышеописанного нам поможет программа **StyleXP** и небезизвестный ресурс <http://www.themexp.org>.

Предисловие

Вам надоели стандартные темы Windows XP, установленные по умолчанию? Вас уже тошнит от этой голубой/серебристой/оливковой (нужное выбрать) цветовой схемы? А может, вы вообще отказались от «этого продвинутого интерфейса» в пользу

сист (~6,25 Мб), однако оно того стоит. При наличии желания создать свой стиль и, конечно же, умения можно скачать с того же сайта **StyleBuilder**, с помощью которого можно выставить свой шедевр всему миру на петику на Themexp.org или оставить себе в утешение. StyleXP, как и

✓ **визуальные стили** — аналогично предыдущему пункту — управление стилями, которые уже применяются к какой-либо теме. На рисунке выбран стиль MacOS X — кому свежих яблочек? ☺;

✓ **фоновые рисунки** — управление вашими обоями (wallpapers);



Рис. 1

StyleBuilder, — софтина не бесплатная: вы можете «на шару» пользоваться программой в течение 30 дней, потом сами знаете, что будет ☹. Последнее обновление программы датировано сентябрем прошлого года — надеюсь, проект не заброшен, а разработчики просто решили хорошенько отдохнуть перед выпуском новых продуктов.

StyleXP

классической темы? Все это я проверил на собственной, так сказать, шкуре ☹. После очередной переустановки окошек я отключил скринсейвер, удалил обои, отключил все эффекты (<Свойства системы> > <Дополнительно> > <Параметры безопасности> > <Визуальные эффекты>), поставил классическую тему а-ля Win98/Me и утешал себя сказочными ресурсами после произведенных действий. Не знаю, возможно, кому-то вообще просто «по барабану»: ну стоит себе картинка/тема, и пуск стоит — кому она мешает? Что ж, если это так, и вам вовсе не интересно что-то новое, или это уже пройденный этап — можете дальше не читать, но не говорите потом, что я не предупреждал ☹.

Начнем-с

Для «разукрашивания» нашей оси понадобятся: Интернет (как же без него!), программа **StyleXP** от **TGT Soft** (для управления темами, стилями, обоями и загрузчиками (login-screen'ами) и прямые руки ☺. Программу берем на ее главной страничке — <http://www.tgtsoft.com/> (рис. 1) или в любом другом месте, главное — чтобы она у вас была.

Для dialup-связи (обладателем которой я и являюсь) размер файла довольно уве-

станавливаем программу, запускаем... Итак, что же мы можем сделать с творением от TGT Soft? А вот что (рис. 2):

✓ **настройки** — позволяют включать и выключать StyleXP (а с ней, соответственно, и поддержку стилей) «на лету», переключать режим работы программы (автозагрузка с минимизацией в системный трей или в качестве сервиса) и менять фон программы (по умолчанию, или же цвет на ваш выбор);



Рис. 3

✓ **темы** — здесь осуществляется управление темами (применение, добавление, удаление, переименование, загрузка теми с <http://www.themexp.org>);

✓ **загрузки** — здесь находится управление login-screen'ами (которые отображаются Windows при выборе пользователя). Если вы — единственный и неповторимый пользователь на компьютере, а в использовании загрузчиков (хотя можно найти очень даже неплохие) практически нет смысла;

✓ **смена** — для желающих чего-то большего — настройка автоматической смены тем, стилей, фоновых рисунков и загрузчиков по расписанию: при загрузке, ежедневно или даже ежечасно;

✓ **справка** — только онлайн-овая — <http://www.tgtsoft.com/products/stylexp/help/pageone.html>;

✓ **скрыть** — прячет StyleXP от чужих глаз в трей;

✓ **выход** — он и в Африке Exit.

Установленными темами можно также управлять через **Свойства экрана** на вкладках **Темы** и **Оформление**. Все они (после их добавления с помощью программы) находятся в папке **Windows/resources/Themes**. Программа умеет работать с zip-архивами. То есть, при добавлении файлы (и папки) могут быть в упакованном виде, но независимо от того, где они находятся, StyleXP копирует их в вышеуказанную папку. А теперь переходим к кладезу всех этих тем и стилей.

Themexp.org

Хочу сразу же вам сказать (кто не знаком с этим ресурсом), что на сайте просто море всякой всячины, и в первый раз глаза просто разбегаются [рис. 3]. Чуть

Добавляем копированием еще одну такую же строку в раздел **[operating systems]**, в конце которой допишем (после пробела): **/KERNEL=ntosboot.exe**, где **ntosboot.exe** и есть наш boot-screen, которым мы заменим стандартный. Его необходимо скопировать в папку **windows\system32**. Можете назвать этот файл как угодно, только не более 8 символов и не «ntoskrnl» — это загрузчик по умолчанию от Microsoft, и лучше его не трогать (если не знаете, что с ним делать). Отредактированная строка приобретет такой вид:

Рис. 4



меньше 1000 стилей, более 2000 login'ов (загрузчиков), 16 (!) тысяч обоев и более 1200 boot-screen'ов [экран загрузки Windows — помните? Там еще черточка внизу пробегает]. Я, например, с удовольствием поменяю уже до невозможности осточертевший стандартный boot-screen. Взгляните на рис. 4 и рис. 5 и только скажите, что вам не хочется и себе нечто похожее!

Теперь сделаем небольшое отступление и посмотрим, как устанавливать эти boot'ы. Ведь кто-то об этом знает, а кто-то нет, а незнание в этом случае может привести к нежелательным последствиям. Когда я в первый раз решил поставить boot-screen, тупо заменив файл **ntoskrnl.exe**, меня спасло только наличие Linux, которому совершенно все равно, что там творится в соседних Окнах. Так вот, самый безопасный и удобный способ (известный мне) — редактирование файла **boot.ini**. Если у вас установлена только одна ОС семейства Windows, то он выглядит примерно так:

```
timeout=30
```

```
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)
```

```
partition(1)\WINDOWS
="Microsoft Windows XP RU"
/fastdetect
/KERNEL=ntosboot.exe
```

Теперь у нас два варианта загрузки — чтобы не запутаться, вариант с альтерна-



Рис. 6

тивным boot-screen'ом поименуйте как-то покороче — **Windows UA**, к примеру. Для этого просто отредактируйте строку "**Microsoft Windows XP Professional RU**" — только кавычки оставьте! Просто, не так ли?

Что ж, продолжим нашу экскурсию по сайту. На главной страничке вы не найдете отдельной ссылки Themes, так как и стили, и темы находятся в разделе **Visual Styles**. Они не отсортированы, и нигде почему-то не пишется, стиль это или тема. Впрочем, большой разницы нет — темы дополнительно могут содержать фоновый рисунок, иконки, звуки и прочие ненужности — все это можно уста-

Рис. 7

```
0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional RU"
/fastdetect
```

но о том, что всем в срочном порядке нужно качать этот стиль (меня он, честно го-

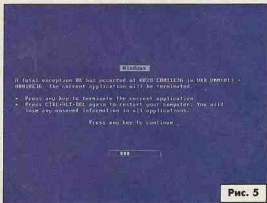


Рис. 5

вора, не впечатлил), а о том, сколь огромное количество людей посещают этот сайт. Следующий по популярности раздел — **Boot Screens**. Выберите, ибо выбрать действительно есть из чего! Надеюсь, что с установкой проблем не возникнет. Далее — **Logins**. В силу того, что единственный пользователь на моем компьютере, login-screen'ов устанавливать мне не давалось. Но все же повторюсь: в этом разделе есть действительно красивые и оригинальные вещи [рис. 7]. Лично я уже сам себя убедил в том, что надо таки скачать пару штук — чтобы просто посмотреть, как это выглядит. Вот что значит любопытство ☹. Ну и последний раздел — **Wallpapers** — содержит очень много фоновых рисунков. Те, что мне довелось посмотреть (взгляните, к примеру, на рис. 8), прочно убедили меня в том, что обожженные девушки на рабочем столе — прошедший этап ☹. При просмотре какого-либо раздела возможно отображение 5, 10 или 15 превью в одном окне, а также удобный фильтр — сортировка по дате, количеству загрузок, просмотрам, рейтингу и популярности.

В завершение

Надеюсь, что я вас все-таки убедил в чрезвычайной полезности как программы StyleXP,

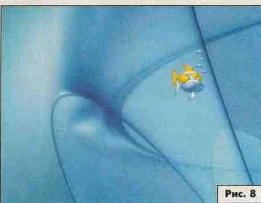


Рис. 8

и ресурса Themexp.org. С помощью такого дуэта можно превратить старую XP в некое подобие MacOS, Linux или даже BeOS, а можно сделать ее совершенно непохожей ни на что. Главное — пробовать, ведь новое всегда интересно. Так что дерзайте!

Об'єднання Група Експрес, тел. (0322) 77-47-
334, факс 671

300.147 071

Игроград



www.igrograd.com.ua

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

МОЙ
КОМПЬЮТЕР
представляет:



**реальность
фантастики**

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ
ЛИТЕРАТУРНЫЙ
ЖУРНАЛ

Уже в продаже:
Книжный магазин «Буква»
Сеть магазинов «Орфей»
Киоски «Союзпечать»
В г. Харькове:
Книжный магазин «Books»

www.rf.com.ua
info@rf.com.ua
Почтовый
индекс: 08219

Воображение — единственное оружие
в битве с реальностью.

Михаил Толстой



WILL ROCK

ГИБЕЛЬ БОГОВ



© 2003 «МультиТрейд». © 2003 «Руссобит Паблшинг». © 2003 «UbiSoft Entertainment».

Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".

По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186, 495 1018;

sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

Ubi Soft

РУССОБИТ ПУБЛИШИНГ
WWW.RUSSOBIT-PR.
MULTI-M

Multi
trade