

МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 41(99)

Еженедельник

«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

13.10.2003

ЛОНХЕАРТ

TITANS
OF STEEL
WARRING SUNS



HOMEWORLD2

STARCRAFT GHOST

Фантастична зустріч



**реальность
фантастики**

18.10.03 р. 15:00

Книжковий магазин "Буква"

Зустріч із видатним письменником
Володимиром Васильєвим
та героями його нової книги
"Лик черной пальмиры"

Презентація журналу "Реальность фантастики",
конкурси та багато іншого...



www.rf.com.ua
info@rf.com.ua
Передплатний
індекс: 08219

ВНИМАНИЕ!!!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

✓ гост. «Маяк»

Ив.-Франковск

✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к 415

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Буква»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29

✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976

✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс

✓ ул. Жиянская, 87/30

Кировоград

✓ ЧП Жданова (0522) 300-655

Крым

✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Мелкооптовые филиалы Крымторпресса:

✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41

✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.

✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5

✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.

✓ Феодосия — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.

✓ Ялта — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116

Луганск

✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

✓ Киоски «Торпресса»

✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

✓ Торговые лотки:

✓ ул. Советская

✓ Супермаркет «Сельпо»

✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»

✓ рынок на ул. Дзержинского

✓ рынок «Северный»

Оптовая продажа:

✓ «Савиц-Николаев», ул. Коомановцев, 61, тел. 581217

Одесса

✓ киоски «Одессагортпресса»

✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

✓ ул. Костанди, 100

Полтава

✓ газ. ряд «Анюта», ул. Октябрьская, 27

✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

✓ Укрпочта

Тернополь

✓ лотки «газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

✓ газетный рынок

✓ магазин «BOOKS»

Херсон

✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5

✓ киоск, бул. Мирный, 5

✓ киоск, ул. Железнодорожная

Хмельницкий

✓ Оптовая продажа, тел. (0382) 795668

Черновцы

✓ киоски «Укрпочта»

* Оформить подписку 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 "КРАЩА СТАТТЯ ЖОВТНЯ"



Комп'ютерІнтерсервіс

ГОЛОВНИЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-кольоровий друк
прямий друк
з цифрової камери
друк фотографій
без полів



www.cis.kiev.ua
Україна, 01013, Київ, вул. Будіндустрії, 5.
yav@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО «Комп'ютерІнтерсервіс»

Список статей

1. Alien.
- Rome: Total War, стр. 7.
2. THUNDER.
- StarCraft: Ghost, стр. 8-9.
3. Davert.
- HomeWorld 2, стр. 10-12.
4. Falcon, Sebulba.
- LionHeart, стр. 13-15.
5. ZloY.
- Titans of Steel, стр. 16-17.
6. Алексей Туп aka leprecon.
- State of Emergency, стр. 18-19.
7. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
- Test Drive, стр. 20-21.
8. Алексей Туп aka leprecon.
- SPIRIT, стр. 22.
9. Том/Doc/Кертис, Александр Glukk.
- День туризма, стр. 23.
10. Varg & Whitesnow.
- Монти Пайтон и поиски Святого Грааля, стр. 24-25.
11. Максим КНЫШОВ.
- Запаска для Windows, стр. 26.
12. Сергей КРУШНЕВИЧ.
- Разбиваем винтик, стр. 27.
13. Игорь ЕГОРКИН.
- Сети домашнего плетения, стр. 28-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐
- 12 ☐

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Появление в Игрограде огромного количества новостроек породило большой спрос на дизайнерские услуги. Самую свежую информацию о фирмах, занимающихся этим бизнесом, и о их планах на будущее читайте в свежем выпуске «Игроградского вестника».

Все, что вы хотели знать о рейнджерах...

Те из вас, кто следит за новостями игрового мира, конечно, уже знают, что студия **Elemental Games** начала работу над второй частью своей замечательной игры «Космические рейнджеры». Общую



информацию о ней вы без труда можете найти в Сети или прочесть в новостях одного из прошлых номеров нашего журнала. Но, конечно, настоящим поклонникам игры хочется знать больше. Сотрудники компании **1C**, выступающей издателем этого

проекта, решили пойти навстречу пожеланиям фанатов. «С целью предоставления игрокам максимально актуальной информации о космической тактической RPG «Космические рейнджеры 2» один раз в десять дней на официальном форуме проекта его модератором будет выбираться несколько наиболее часто затрагиваемых в обсуждениях вопросов, ответ на которые дадут сотрудники компании Elemental Games. Мы надеемся, что это поможет и тем, кто интересуется «Космическими рейнджерами 2», и разработчикам из Elemental Games, которые получат дополнительный «канал обратной связи» с игроками.

Первую «порцию» вопросов и ответов мы публикуем уже сегодня, и ознакомьтесь с ними вы можете здесь: <http://forums.games.1c.ru/index.php?tid=85934>. Так что теперь те из вас, кто имеет доступ к Сети, могут отправляться по указанной ссылке. А для тех, кто по тем или иным причинам не может этого сделать, мы сейчас кратко расскажем о том, какую же еще информацию открыли для нас разработчики. Как уже говорили раньше, движок

«Космических рейнджеров» был серьезно переработан. А если быть точнее, дополнен. В космосе и гиперпространстве исполь-



зуется 2D-движок первой части игры, а в планетарных сражениях — новый 3D-engine. Многих интересует одно из основных нововведений второй части: бои на поверхности планет. Некоторые даже считают, что их введение разрушит атмосферу игры. Разработчики спешат вас успокоить. При желании вы можете отказаться от планетарных битв. Никаких фатальных последствий для вас этот отказ иметь не будет.

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЩИЙ 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 КОНКУРСУ «АКТИВНО ВЕЗУЩИЙ ЧИТАТЕЛЬ» У ЖОВТНІ 2003



1-Й ПРИЗ

Gainward
GeForce
FX 5200
128MB DDR
64 bit TV/DVI



2-І ПРИЗИ

3D-окуляри віртуальності реальності Gainward

3-І ПРИЗИ

USB Card Reader internal 3.5" (UCR-61S2B)
6-in-1 SD/MMC/MS/SM/CF/MD card support

УКРКОМПЛЕКТ

м. КИЇВ, вул. МАРШАЛА РИБАЛКА 10/8,
тел. (044) 206-47-44, 459-38-04
www.gigant.com.ua



«За участие в сражениях на поверхности планеты игрок получит медаль, денежное вознаграждение, очки в рейтинг. Но при этом он потеряет время. Поэтому игроку дано право решать, что важнее — быстрой куда-то лететь или принять участие в захвате базы доминаторов. В результате планетарные сражения лишь расширяют возможности игрока, без ущерба для других частей игры». И если уж был затронут вопрос о планетарных боях, то вполне логично объяснить, что же именно они будут собой представлять, насколько будет силен элемент RTS в игре. «Это будет не совсем стратегия. Во многом это аркада. Игрок — не бог, а руководитель маленькой базы. Управляя своим хозяйством, он летает на вертолете и может даже погибнуть в планетарной битве. Фактически, планетарный бой — это развитие идеи гиперпространственных боев с учетом пожеланий игроков. Гиперпространство всегда критиковали за отсутствие реалистичности, стратегичности и сбалансированности. Мы осознали, что игроки в «Рейнджерах» — это не харкорные пилоты, они ценят приключение и развитие, а стрельба для них — дело вторичное. Поэтому мы создали реалистичные планетарные битвы, где игрок может играть комплексно. Он сможет конструировать роботов, отдавать им приказы, лично управлять вертолетом и роботами. Многим игрокам требуется сравнение игры с чем-то конкретным. Так вот, планетарные битвы очень похожи на знаменитую спектральному игру *Net Earth*».

Вот и все на сегодня. По мере поступления интересной информации мы будем сообщать вам о ней. И, конечно, будем надеяться, что «Космические рейнджеры 2» будут разнообразнее и интереснее своей предшественнице.

«Халфа»: деValvация

На днях в Сети появилась сенсационная новость: из главного офиса **Valve Software** был украден исходный код **Half Life 2**. Спустя несколько дней данный факт был подтвержден самим Гейбом Ньювеллом (Gabe Newell)



на официальном форуме игры <http://www.halfife2.net/forums/showthread.php?s=&threadid=10692>. Как рассказывает Гейб Ньювелл, проблемы начались еще 11 сентября, когда он заметил, что с машиной творится что-то неладное. Однако антивирусные программы не смогли ничего обнаружить. Не помогла и переустановка

системы. Также создавалось впечатление, что почтовым аккаунтом пользуется кто-то кроме хозяина. Ну а 19-го числа, собственно, произошла утечка. Очень скоро стало изве-



стно, что на машинах нескольких других сотрудников Valve появилась программа, отслеживающая все нажатия клавиш. Короче говоря, кто-то очень хорошо потрудились, чтобы добыть исходники одного из самых ожидаемых шутеров последнего времени. К сожалению, ему это удалось. Нетрудно представить, чем это обернется для нас, обычных игроков. Разработчикам теперь понадобится дополнительное время, чтобы сделать полностью новую защиту от взлома игры, а это значит, что релиз **Half Life 2** откладывается на неопределенный срок.

Следы невиданных зверей

Компания «Акелла» объявила об «ухудше на золото» локализованной версии игры **Monster Truck Fury**, разработанной компанией **Iridon Interactive**. На нашем рынке игра появится под названием



«Монстры бездорожья» и окунет нас в неповторимую атмосферу сумасшедших гонок на гигантских «биг футах».

«Пыл, визг огромных колес, рев турбированных движков и новая степень свободы... Перед вами самые отчаянные и бесшашные гонки на настоящих «биг футах» для крутых водителей, в груди которых бьется не сердце, а пламенный мотор, а в крови течет самое настоящее НИПТО! Сядьте за руль железного монстра, стисните зубы и промчитесь по головам оппонентов к финишу под мощным адреналиновым саундтреком! Будет жарко!!!»

В игре нас ожидает множество автомобилей, среди которых будут такие модели, как **Saabre Cage**, **Sergeant Steele**, **American**

Hero, **Spider Bite** и **Firepower**. Вам придется доказывать свое превосходство на дорогах Аризоны, пустыни Мохава и Большого Каньона. Игра поддерживает до четырех игроков в многопользовательском режиме.

Активная деактивация

И еще одна интересная новость пришла к нам из офиса компании «Акелла». Именно эта именитая фирма станет издателем игры «Деактивация», разрабатываемой молодой российской компанией **Step Creative Group**. Действие игры перенесет нас в будущее, в XXII век, когда наука сделала боль-



шой шаг вперед, и роботы нового поколения, снабженные мощнейшим искусственным интеллектом, начали постепенно заменять людей на опасных и вредных производствах. Именно они теперь спускаются на дно океана и проводят исследования далеких звездных систем. Однако нашлись люди, которые нашли роботам другое применение. Международная террористическая организация, использующая дроидов-камикадзе для проведения чудовищных террористических актов, стала угрожать новому мировому укладу. Что может стать оружием против бесчеловечной, запрограммированной на взрыв или убийство машины? Как вы сами, наверно, догадались, это благородная миссия будет возложена именно на вас. В игре вам предстоит сыграть роль командующего группой дроидов-деактиваторов — сверхновых боевых механизмов, призванных защитить мир от террора. Игра представляет собой «оригинальное сочетание тактической стратегии,



головоломки и аркадной игры». Вам придется сражаться с террористами и подконтрольными им роботами на пятнадцати разнообразных уровнях, а в перерывах между боями вы сможете покупать новые модели дроидов и модернизировать старых. Разработчики обещают нам «затягивающий напряженный геймплей, динамичные схват-

ки, коварных и умных врагов и фантастических Звук и музыка.

Четвертое пришествие Петьки

Компания «Буха» объявила о поступлении в продажу продолжения известного фантастического сериала, повествующего о приключениях Петьки и Василия Ивановича, созданного разработчиками из компании «Сатурн Плюс». Действие игры, которая, кстати, носит название «Петька 4: День Независимости» начинается спустя некоторое время после окончания событий третьей части. В результате неосторожного обращения с машиной времени (не делайте этого дома!) Петька и Василий Иванович перемещаются по пространственно-временному континууму и попадают из отдаленного куска Аляски в летящий пепелас. За бортом 2050 год, температура воздуха нормальная, поют птицы, светит солнце, Россия поднялась из руин и является единственной в мире сверхдержавой. И все бы хорошо, но опять эти назойливые инопланетяне пристают со своими претензиями. Родина в опасности! Инопланетные супостаты уже взяли десант в районе Годоксинского котлазиса! Оказывается, во времена Ивана Грозного самодержец заключил договор с инопланетянами, и те помогли ему при взятии Казани. Но за это им необходимо выплатить нехилую сумму в 2050 году. Договор оформлен по всей форме (на берестяной грамоте) и хранится в историческом музее. Придется отправиться в прошлое, чтобы подкорректировать эту вредную бумажку. Восстановим межгалактическую справедливость! Время сдается, пространство сдается — двум известным легендам и их боевой подружке Анке все по плечу, даже изменить прошлое. Судя по всему, никаких особых перемен в геймплее ожидать не приходится. Если вам понравились предыдущие части игры, то стоит обратить внимание на эту новинку. Если нет, то... Разработчики обещают обновленную графику, изумительный юмор, тщательно проработанные головоломки.

Заплата на штормовку

Компания Nival Interactive выпустила патч для своей игры «Операция Silent Storm»; заплатка патчит игру до версии 1.1 и вносит огромное количество изменений и дополнений как в саму игру, так и в редактор. Перечислять все исправления, вносимые



патчем, здесь не имеет смысла. Скажем только, что их очень много. Все за-

меченные нами глюки исправлены, на этом разговор далеко не исчерпывается. Внесены изменения в интерфейс и баланс игры: добавлены «горячие клавиши», а на некоторых локациях появились новые противники. Также повышена сложность прохождения некоторых миссий. Идя навстречу пожеланиям игроков, разработчики внесли возможность сохранения игры на невозможном уровне сложности так же, как и на высоком, передавали визуальный эффект маскировки, добавили возможность оказывать медицинскую помощь дружественным персонажам и многое, многое другое. Полный перечень внесенных изменений читайте на сайте разработчика (http://www.nival.ru/rus/s2_files.html), ну а сам патч можно скачать с сайта Навигатора Игрового мира (http://www.gamenavigator.ru/cgi-bin/in_get_file.pl?id=4082&protocol=http), Страны игр (<http://www1.gameland.ru/post/22490/default.asp>), фанатского сайта Silent Storm (<http://silents.ru/files/pafilledb.php?action=download&id=8>) или с портала Играть.ру (<http://www.igray.ru/download.php?op=info&id=79>). Размер — 26,7 Мб.

Тринадцать человек на сундук мертвеца

В Сети появилась многопользовательская демо-версия оригинального «каммисового» шутера XIII, разрабатываемого компанией Ubi Soft. Как большинство из вас помнит, в сингл-режиме этой игры нам предлагал выступить в роли супергеранта, на предки которого ложится тяжкая задача — предотвратить покушение на президента США. Но если вы играете в шутера не ради закрученного сюжета, а ради собственно унич-



тожения, то вам наверняка будет интересен многопользовательский режим будущей игры, на которых можно будет поиграть в deathmatch и team deathmatch. Забрать их можно с сайтов 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/games/xiii/>), Gamer's Hell (<http://www.gamershell.com/news/BXIIIBMultiplayerDemo.shtml>), Worthplaying (<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=13445>) и Computer Games Online (http://www.computergames.ru/download.php?optiune=show_download&id=2138).

В небе Калифорнии

Компания Global Star Software объявила об уходе в печать аркадного авиасимулятора Jefffighter 5, созданного компанией

Interactive Vision. В этой игре вам придется принять участие в воздушных сражениях над территорией Соединенных Штатов. Карты штатов Калифорния и Невада были созданы при помощи спутниковых снимков, так что из кабины своего виртуального самолета вы сможете полюбоваться вполне реальными ландшафтами. На протяжении тридцати миссий вам придется сражаться с многочисленными про-



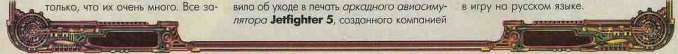
тивниками, выполнять разнообразное задание и управлять различными моделями самолетов, среди которых будут F-16 Fighting Falcon, F/A-22 Raptor и F-35 Joint Strike Fighter. На территории CHG Jefffighter 5 будет выпускать компания «Акелла». Дата выхода русской версии игры будет сообщена дополнительно.

Живая легенда

Радостная новость для всех поклонников пошагового сериала Warlords пришла к нам из офиса компании Ubi Soft. Четвертая часть этой культовой игры — «Warlords IV: Heroes of Etheria» отправилась «на запозда». Эта игра для многих из нас стала одним из первых погружений в виртуальный мир, но тем, кто присоединился к геймерскому сообществу относительно недавно, ее название, возможно, практически ничего не говорит. И именно для них с выходом четвертой части представилась уникальная возможность прикоснуться к одной из легенд игровой индустрии. Ну а старые поклонники сериала наверняка уже давно ждут возможности вернуться на знакомые равнины Etheria. Релиз игры должен состояться до конца октября. А локализацией и изданием четвертых «Варлордов» на территории стран СНГ займется компания Медиа-Сервис 2000 и Новый Диск. Дата выхода локализованной версии игры пока что неизвестна. Следите за новостями.

Наш дядя Вилла

Компания «Руссобит-М» объявила об «уходе в печать» локализованной версии шутера Will Rock, разработанного студией Saber Interactive. Как большинство из вас помнит, главный герой этой игры, археолог Уильям Рокуэлл, отправляется в полное опасностей путешествие по различным мирам и измерениям, сражается с монстрами и служителями зловещего древнего культа. Разработчики ранее пытались повторить ураганный успех Serious Sam'a, однако попытка получилась не слишком удачной. Впрочем, у каждой игры есть свои поклонники, и если вам нравится Will Rock, значит, есть повод радоваться — теперь вы можете поиграть в игру на русском языке.





Alien alien_mail@ukrpost.net

ROME — TOTAL WAR —

Признайтесь, хотели бы вы оказаться на месте Гая Цезаря из клана Юлиев? Сразиться с дикими племенами галлов, принять участие в пунических войнах, которые вели римляне с карфагенянами? Думаю, что да, поэтому не жду ответа. Так вот, такую возможность в скором времени готова предоставить нам всемирно известная команда разработчиков Creative Assembly. Которая представляет пред наши ясны очи очередную игру



из серии Total War. И носить она (игра) будет гордое имя Rome: Total War. Особо скептический геймер может задать: «Сколько можно клепать клоны знаменитого Shogun? Все равно ничего нового разработчики придумать не могут». — «Хэл» — отвечаю ему я. Ибо у разработчиков есть еще порох в пороховницах, ягоды в ягодицах и шоры в шороворах. Тут встает другой вопрос — а почему это я так уверен в успехе игры? А таких оптимистических мыслей я набрался после просмотра ролика, который нашел на одном фанатском сайте игр серии Total War. Хотя он и не блещет реалистичностью с точки зрения стратегии боя (объясните мне, каким боком можно использовать баллисты в бою против пехотинцев), но графика — это нечто. Причем это неотрендеренный мувик, то есть именно такая графика и будет присутствовать в игре. Хотя не совсем — при создании ролика разработчики немного сикитри, добавив в него анимацию лиц (которая в игре, сами понимаете, просто не нужна) и еще некоторые эффекты. Но даже несмотря на это графика поражает. Хотите цифры — пожалуйста. В бою мы увидим 5000 (максимум) солдат, облепленных более 10 тысячами полигонов. Каково? Теперь не отходя от кассы сообщу, что все движения были отрисованы с помощью технологии motion capture (если кто-то еще не «врубился» во всю крутость сказанного, приведу небольшую аналогию — как думаєте, что будет, если то же самое сделать

со всеми зрителями в FIFA... То-то же). Вот это я понимаю прогресс в графике! Хотя тут встает еще один вопрос: а какая машина выдержит такую бешеную прибавку к качеству картинки? Ответу честно — не знаю. Более того, само-то в дрожь бросает.

Ну да ладно, не будем нервничать и бить себя стеной по голове, пора переходить к остальным новостям игры. А таковых, надо сказать, немало. Начнем с усовершенствований, связанных с осадой городов. Это один из немногих моментов игры, который был, скажем так, несовершенен. Если раньше мы просто лопились в крепость, то теперь нам предстоит осадить настоящую крепость. В нем будет все, что было построено за время правления, а не кучка избушек, которыми раньше утешались ноше честолюбие. Кроме того, при штурме нам дадут пользоваться с такими стратегически важными орудиями как тараны, катапульты, осадные башни, лестницы. Последние, кстати, очень эффективны для сшибания со стен находящихся там лучников. С другой стороны, защитник будет иметь возможность скинуть лестницы, а также наделить своих бойцов умением выливать на врага кипящее масло и смолу. Но нападающий может прибегнуть и к более изощренному методу штурма. Появится возможность с помощью сапера сде-

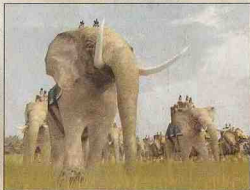


лать под стенами подкоп и поджечь их. Когда огонь догорит, укрепления начнут рушиться. И если вам все-таки удалось разрушить стены и проникнуть внутрь города, расслабляться не стоит, потому как в зданиях, расположенных внутри города, могут прятаться вражеские отряды, которые только того и ждут, чтобы расквитаться с падлыми захватчиками, устроив где-нибудь в самом неожиданном месте засаду. Таким образом, штурм любого, даже самого слабоукреп-

Разработчик: Creative Assembly
Издатель: Activision
Жанр: тактическая стратегия

ленного города выливается в кропотливую и кровопролитную операцию, придется с боями пробиваться от одного квартала к другому — как оно, впрочем, и должно быть.

Далее отметим разнообразие юнитов, представленных в игре. На каждую из пяти наций — а это римляне, греки, варвары и карфагеняне, египтяне и объединенное королевство — будет приходиться по 20 юнитов, что наглядно показывает нам, что все



нации в игре будут уникальными. Поэтому, играя за греков, вы не сможете тренировать слонов или, например, римских легионеров и т.д. Это, конечно, не означает, что юниты одной стороны будут совершенно не похожи на юнитов другой, но сильные и слабые стороны весьма заметны у всех. Вот вам наглядный пример сильной и слабой сторон одного юнита. Карфагенские слоны. Очень сильные животные, играющие роль своеобразных древних танков. Так вот, они будут исполнять роль не только платформы для лучников, но также будут иметь возможность проломить своими бивнями оборонный порядок врага. Враг же в свою очередь сможет взять и просто-напросто бросить в бой горящего винту-са, от вида которого слон начнет вставать, точно при этом всех подра, в том числе и своих.

Однако кроме тактических изменений мы с вами увидим еще и стратегические. Самое главное новшество — это то, что теперь карта не будет больше разделена на сектора (провинции). Теперь мы сможем лицезреть полноценный трехмерный ландшафт, который можно отдалить или приблизить в любой момент игры. Кстати, эта хваленая карта будет охватывать территорию, вмещающую Европу, Северную Африку и Ближний Восток.

Вот и пришел конец статье, а ведь я еще не сказал про сенат, дипломатию, назначение губернатора, мультитиллер, в конце концов. Ну ничего, об этом будет иметь возможность написать автор ревью. А пока хочу лишь сказать, что если хотя бы половина половины обещаний разработчиков — правда, нас ждет игра нового поколения. В этом я уверен. Чтоб я носки на каблучках носил ☺

THUNDER thunder_D@rambler.ru STAR CRAFT GHOST

«Путь воина — это путь теней, дух воина — это удар в один миг, судьба воина — это равновесие во всех вещах, и когда баланс потерян, все, что осталось, — это расплата».

Эти слова взяты из ролика о геймплее



«Старкрафт гоуста», выкананного из Ине-та. Знаете, если он получится таким, каким пророчат, тогда владельцы вышеперечисленных приставок будут просто в ауте. Ну а теперь обо всем поподробней.

Добавьте немного истории

Во время пресс-конференции, состоявшейся на Токийском игровом шоу, **Blizzard Entertainment** — студия, состоящая в игровом дивизионе **Vivendi Universal Publishing**, представила на всеобщий суд новый проект **StarCraft: Ghost** — тактико-штурмовую игру для приставок, созданную по мотивам знаменитой вселенной **StarCraft**. В данный момент **StarCraft: Ghost** находится в разработке и будет выпущен в продажу для нескольких приставок одновременно. Игра будет тиражироваться студией **Capcom** и компанией **Blizzard Entertainment** в Японии. Дальнейшая информация появится в ближайших нескольких месяцах.

Персонажики наш

В **StarCraft: Ghost** игрокам придется играть роль призрака терран **Нова-вы**, которая обладает невероятными физическими и психическими способностями, а также натренирована в искусстве шпионажа и тактического ведения боя. Двадцать лет упорных физических и психо-психических тренировок превратили Нову в существо с невероятным потенциалом. С помощью группы своих сторонников игроки должны выполнить серию миссий, связанных между собой одной сюжетной линией. По ходу они будут вступать в смертельные планетарные битвы и выполнять опаснейшие одиночные миссии. Для успешного завершения миссий игроки должны уметь принимать тактические решения, а также грамотно использовать вооружение.

Геймплей

Итак, ролик о геймплее оказался на удивление интересным... Что же он из себя представляет. Сначала заставка — «Близзард» и все такое, ну стандартно. А потом какая-то тета с винтовкой на плече. Сидит, заряжается, и тут — бум! — и тета побежала валить всех подряд...

— Просим подойти лейтенанта Нову в приемную...

— Да, сэр, вы вызвали?

— Да, лейтенант. Возьмите бумаги — тут ваше новое задание. Ознакомьтесь внимательно с информацией по этой планете, а потом возвращайтесь ко мне за брифингом.

Пролистав несколько страниц отчета, Нова поняла, что знает эту планету, довелось как-то раз отдыхать на ней. Планета называется Тарсонис. Она тут же вернулась к полковнику.

— Полковник, я знакома с этой планетой.

— Отлично, тогда отправляйтесь туда немедленно. Нам нужно, чтобы вы, лейтенант, выгнали рядового Райана @ из лап зергов.

— А снаряжение?

— Следуйте за мной.

...Полковник повел Нову на склад. Ракетицы в каждом углу, о планетолах вообще лучше не вспоминать.

— Лейтенант, теперь я проведу краткий инструктаж, слушайте.

Вот это **огнемет** — вещь весьма эффективная против собачек, хотя гидралисков



им тоже можно поливать. Выглядит довольно впечатляюще.

Вот это **снайперская винтовка ЕЖИ-75**. Имеет хороший дальний прицел, который можно как увеличить, так и уменьшить. Сила — средняя, разработана специально для десантников-отступников.

Шучка, которая у тебя на поясе, такой полумесяц заметила? Это твоё **супероружие**, им ты можешь убить кого угодно чуть

Разработчик: Blizzard Entertainment & Nihilistic Software, Inc.

Издатель: Capcom

Жанр: тактический шутер от первого лица

Игровая платформа: Xbox, PlayStation 2, Nintendo

Дата выхода: конец 2003 года

ли не с одного удара. Испылауи прениуще-ственно против зеалотов. На этом пока все.

Как вы, наверное, уже догадались, я просто описал то, что увидел в ролике. Заманчиво, не правда ли? А если учесть, как хорошо отлетают гильзы, какие остаются следы? Да ну вас, ничего вы не понимаете в играх.

— Полковник, а помощь мне дадут, ну какие-нибудь там реинформсменты?

— Ах да, чуть не забыл, спасибо, что напомнили. Вот вам трое отличных солдат — десантники Керр, Винс и Чейз. Умеют точно стрелять по противникам, могут прикрывать вам тыл. В общем, сами оцените их способности непосредственно в деле. Вопросы есть?

— Да. Не могли бы вы сказать, когда я пойду в отпуск?



— А-а-а, видишь во-о-он того мальчика, так вот, будешь подчиняться ему. А отпуск, как только пройдешь кампания, поведешь на какую-нибудь Лоп Сару...

Очевидно, что игра выйдет прикольной. Единственное, что меня смущает — я не представляю, как можно играть в шутер на геймпаде? Впрочем, признаюсь честно, у меня нет приставки. Может, вы расскажете, будет ли год послухать.

Модная графика

По ходу игры вам придется путешествовать по не отмеченным на картах землям и сражаться с никогда и нигде раньше не встречавшимися противниками. Вы поостроите на экраны, одна прорисовка чего стоит. Трехмерная графика по-настоящему богата. Гейммерам предоставляется возможность побывать на уже знакомых планетах и полях сражения легендарной вселенной «СтарКрафт». Динамичная камера от третьего лица открывает вам полный обзор и невероятный по своей реальности дизайн. Выпуск создаваемого Blizzard Entertainment и Nihilistic Software, Inc. проекта **StarCraft: Ghost** намечен на конец 2003 года.

Blizzard Entertainment (www.blizzard.com) (подразделение Vivendi Universal Interactive, Inc.) уже давно является признанным разработчиком и издателем. В ее арсенале такие признанные шедевры игровой индустрии, как **WarCraft**, **StarCraft** и **Diablo**, которые заняли первые строчки в рейтин-



гах продаж и получили множество наград «Игра года».

Кроме того, компании принадлежит крупнейшим в мире бесплатным игровой сервер **Battle.net**, на котором играет несколько миллионов пользователей.



А теперь я привожу интервью с разработчиками, опубликованное на одном из игровых сайтов:

✓ *Что такое StarCraft: Ghost?*

StarCraft: Ghost — это тактико-штурмовая игра для консолей, действие которой происходит во вселенной StarCraft.

✓ *Чем StarCraft: Ghost будет отличаться от других тактико-штурмовых консольных игр?*

Различия прослеживаются во многих аспектах. Став Новой, элитным призраком расы терран, игроки смогут:

- использовать широкий выбор способностей призрака;
- воспользоваться огромной скоростью персонажа и тем самым обхитрить противника;
- проникать на базы и нападать на охрану из засады при помощи способности «невидимости» (Cloak), которая была в StarCraft: BroodWar;
- «запирать» (lock down) механизмы и электронные устройства для их обездвиживания;
- вступать в поединки, в которых используется огнестрельное оружие, а также участвовать в битвах планетарного масштаба;

- управлять ресурсами целых армий;
- вызывать массированные удары боевых крейсеров и Осадных танков;
- управлять знакомыми по StarCraft механизмами;
- использовать широкий спектр также знакомого по StarCraft арсенала оружия, например, Gauss Rifle и Perdition Flamethrower;



- присоединиться в битве к союзным отрядам и вносить свою лепту в дело победы;
- увидеть мир StarCraft с новыми глазами;
- посетить уже знакомые планеты;

- исследовать трехмерную местность, предназначенную для стратегических баталлий;
- использовать камеру для нахождения уникальных стратегических решений;
- лазить по заборам и стенам, висеть на проводах, взбираться по канатам;

- участвовать в миссиях, ведущих игрока по сюжету, с многочисленными закрутками сюжета;
- сыграть решающую роль в истории StarCraft;
- вступать в схватки с реальными юнитами из вселенной StarCraft, включая терран, зергов и протоссов.

✓ *Это Starcraft 2?*

Нет.

✓ *Будет ли Starcraft 2? И когда?*

В данный момент мы не делаем никаких объявлений о работе над игрой или сроках ее выпуска, но в будущем мы полны решимости вновь создать игру по миру StarCraft для PC.

✓ *Почему Blizzard Entertainment вновь начала создавать игры для консолей?*

Наш первый опыт в создании игр был именно для консоли, и мы всегда искали возможности вернуться на этот рынок. К тому же мы хотели вновь вернуться во вселенную StarCraft. При помощи StarCraft: Ghost мы смогли одним выстрелом убить двух зайцев.



✓ *Планирует ли Blizzard создавать другие игры для консолей?*

Пока мы не будем раскрывать наши планы касательно консольных игр.

✓ *Какие отношения сложились между Blizzard и Nihilistic Software, Inc.?*

Наши компании совместными усилиями создадут StarCraft: Ghost.

✓ *Почему Blizzard выбрала именно Nihilistic в качестве партнера по созданию игры?*

В Nihilistic Software, Inc. работают талантливые программисты. Мы их выбрали, поскольку они разделяют нашу точку зрения на создание игр. Члены их команды участвовали в разработке ряда отличных игр, и нам очень приятно обновлять вселенную StarCraft именно с ними.

✓ *Какие взаимоотношения сложились между Blizzard Entertainment и Capcom?*

Мы будем вместе тиражировать StarCraft: Ghost в Японии.

✓ *Почему в качестве издательского партнера в Японии Blizzard отдала предпочтение именно Capcom?*

Blizzard уже давно сотрудничает с Capcom. Мы выбрали их в качестве издателя.



кого партнера, потому что очень уважаем эту компанию, а также продукцию, которую они выпускают.

✓ *Когда мы сможем поиграть в StarCraft: Ghost?*

Мы рассчитываем, что StarCraft: Ghost поступит в продажу уже в конце 2003 года.

✓ *Какой Вы рассчитываете получить рейтинг для StarCraft: Ghost?*

Надемся на рейтинг Teen от ESRB.

✓ *На каких платформах будет доступен StarCraft: Ghost?*

В данный момент мы создаем игру сразу для нескольких платформ. Более подробные детали касательно платформ и стран будут опубликованы в ближайшие месяцы.

✓ *Будут ли версии для PC и Mac?*

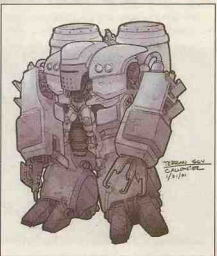
Нет. StarCraft: Ghost создается только для консолей.

✓ *Сколько копий StarCraft было продано?*

На сегодняшний день более 6 миллионов копий StarCraft во всем мире.

Вывод

Ну что я могу добавить, ведь все уже сказано ©. Blizzard как всегда на высоте, и Star-



Craft: Ghost, скорее всего, станет игровой додой для приставок.



HOMEWORLD 2

Davert dabog@ukr.net

v1.0

Разработчик: Relic

Издатель: Sierra

Жанр: 3D RTS

Системные требования:

✓ **минимальные:** 833 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видеокарта с поддержкой OpenGL 1.3, 1.2 Гб на диске;

✓ **рекомендуемые:** 1.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб GeForce3 или Radeon 8500

Сетевые требования: модем 56.6К (максимум 4 игрока) или широкополосная сеть (6 игроков)

— Добро пожаловать на борт нашего корабля, — затянул экскурсовод перед толпой ДЗРовцев. Они стояли в железном зале прототипнейшего космического корабля. Везде мигали лампочки, бегали роботы, ревел машинный цех.

— Да, неплохой корабль, — высказался один из ДЗРовцев. — Но мой вертолетик все равно лучше.

— Да ну, он маленький и в управлении неудобен, — возразил его сосед. — А эта машина как взлетит! Товарищ, экскурсовод, а когда мы полетим?

— Сейчас! Здесь все автоматизировано, вот нажму эту кнопку и отдам команду машинному отделению. Эй, Петрович, а ну подкинь-ка дровец, готовимся к взлету! И кончай спирт хлестать, приборы протирать нечем!

От этих грозных слов корабль задрожал и оторвался от земли.

На первый взгляд

Homeworld 2 — достойное продолжение предыдущей части. Ничего сверхординарного ожидать не стоит. Но все же игра заслуживает развернутого обзора. Начнем, разумеется, с запуска.

При запуске нам покажут стартовый мультик, сначала с рекламой издателя/разработ-

пуска «Хомворда» попросили обновить драйвера для видеокарты, мол, иначе она не будет поддерживать OpenGL 1.3. И действительно, играть без драйверов можно было, но некорректно отображался текст и доставали глюки. В общем, я не поленился и выкачал 16 Мб драйверов, так что если вы, как и я давно не обновляли драйверов, вам тоже придется этим заняться. Итак, стартовое меню... Здесь вам дадут возможность выбрать тип игры: обучение, кампания, одиночная миссия или игра по сети. Все знакомо, все понятно. В обучающих миссиях вас ознакомят с управлением камерой и юнитами; новшество не так много, но все же советуем пройти обучалку как новичкам, так и бывалым хомкам. Тех, кто хочет пройти кампанию, стоит предупредить: быстро развлекаться с ней вам не удастся. Вам предстоит пройти 15 миссий, связанных захватывающим сю-

жизнем на тот, на котором сам Глюк Скайворкер дрался со своими папашей! Я тоже так



хочу! — при этих словах он достал из-за спины длинный светящийся меч

— Он что, действительно у вас джедай? — удивился экскурсовод.

— Да нет, просто помешанный. А этот лом он нашел где-то в топях под Чернобылем, вот он и светится от повышенной радиации.

— Прекратите! Вы здесь не для того, чтобы ждаться где попало и портить козленное имущество, вы призваны, чтобы спасти нашу расу от уничтожения. Мы, хигарийцы...

— И давно это с вами? Вы хотите об этом поговорить?

— Нам нужна ваша помощь в борьбе с более сильной расой вейгров, у нас есть план победы над ними, и вы нам в этом поможете.

— Опять? Помогать? Спасать мир? Надоело...

— Подождите! Мы назначим вас главой нашего флота, вы будете получать генеральскую зарплату и 200 граммов конфет «Гузик» ежемесячно!

— Ну так и быть, уговорили, мы согласны! И теперь готовы помочь вам в этой войне...

Не играющим в Homeworld

Если вы любитель RTS, то как вы могли пропустить первую полноценную космическую стратегию в полном 3D? Но не беспокойтесь, и для вас не все потеряно — совсем недавно появилось продолжение Homeworld. Конечно же, очень желательно, чтобы вы были знакомы с первой частью, но это необязательно. Если в общем представить себе геймплей игры, то он сводится к собиранию ресурсов, проведению исследований, строительству дополнительных модулей, мобилизации армии и, конечно же, битвам с противником. То есть все то же, что мы видели в других играх, кроме одного нюанса. Действие происходит в открытом космосе, то есть ва-



жетом; придется поискать Оракул, древнюю расу прародителей, некий чудесный артефакт, освободить из плена генерала и встретить самого Творца! Зато чуть не каждая пройденная миссия будет вознаграждаться видеороликом, хоть и черно-белым, но очень красивым. Напомним, что каждую следующую миссию вы будете начинать с теми юнитами, с которыми закончили предыдущую, так что заботьтесь о своих бойцах и не давайте их зря под вражеские пушки — от этих ребят зависит исход не только этой миссии, но и следующих. В кампании вы сможете сражаться только на стороне хигарийцев, но вот в одиночных и в многопользовательских миссиях вам дано выбрать любую сторону. При игре в одиночную/сетевую миссию вы вправе настроить характеристики своей расы, установить силу и уровень AI каждого компьютера, выбрать союзников, карту и ресурсы. В общем, все можно настроить на свой вкус.

— Все-таки хорошо здесь у вас, — сказал другой ДЗРовцев. — Корабль очень по-



чика, а затем и самой игры. Видеовставки выполнены весьма качественно, хотя ничем особым не поражают. Меня при первом за-

ши действия не ограничены двумя измерениями, и этот нюанс кардинально отличает геймплей этой игры. Начнем с того, что ресурсы находятся далеко не во всех астероидах, к которым вам надо отправлять сборщиков ресурсов и, желательно, мобильных переработчиков. Наловив финансовый поток, можно заняться стратегией развития. Все юниты и модули строятся на материнском

— Может, нам податься во флот вейгров, диверсантскую работу для них мы уже провели, як.

— Утр-г'ух-Эй-Гы-вэпр-блк!

— Неужели Глюк тоже здесь?

— Нет, это просто Доверт нализался, он пытается сказать, что на судне есть телепорт, и что гораздо нам для перемещения не обязательно.

— Вот и прекрасно, попробуем этот телепорт. Только найдем кнопку, которая за это отвечает... Ага, сначала надо построить исследовательский модуль, модуль гиперпространства и тогда.... Я отдал приказ, и через минуту все будет готово. Жмем на красную кнопку и... Где мы?

За иллюминатором расстелилось целое кладбище кораблей, здесь были посудины невиданных размеров, рядом с ними хитрыйский корабль-матка казался всего лишь песчинкой. И судя по показаниям сенсоров, ДЗВРовцы были там не одни...

Игравшим в Homeworld

Итак, будем играть в «кноиди 10 отличий». Кардинальных изменений по сравнению с первой частью в игре нет, да и не нужны они столь популярной серии. К тому же сто-

Следующее отличие касается кораблей, а именно больших кораблей, таких как верфи



корабле, транспорте или верфи. Для выпуска юнитов надо построить необходимый модуль, например для истребителей это Завод истребителей, для корветов — Завод корветов и т.д. Но не сразу после постройки вам будут доступны все юниты, какие может выпускать этот завод. Для полноценного его функционирования придется проводить исследование, чтобы дать возможность строить новые юниты и улучшать способности уже созданных. Перед постройкой юнитов надо определиться, на какие из них стоит тратить деньги, а на какие нет. Всего в игре 4 типа боевых юнитов: штурмовики, корветы, фрегаты, крупные корабли. В окне постройки возле каждого юнита указаны его сильные и слабые стороны — против каких юнитов он эффективен, против каких не очень. Пользуясь этой информацией, вы создадите свой флот.

И вот далеко-далеко в космосе, вблизи астероидов, где недавно проводились археологические раскопки, одиноко блуждает материнский корабль хитрыйцев. Глядя в глубины материнского корабля сидят в тишине ДЗВРовцы. Кто-то решаете нарушить молчание:

— Ну, и чья была идея пить спирт с Петровичем? И почему после пятого стакана

ит признать, что не всегда капитальные переделки в продолжении игр способствовали успеху, вспомним те же «Герои 4». Давайте пока коротко перечислим все имеющиеся новшества.

Встречаясь по одежке — первым делом упомянем о графике, которая заметно улучшена по сравнению с первой частью. Дается полная свобода в управлении обзором, теперь камеру можно вплотную приблизить к кораблю, модели буквально кишат полигонами.

Управление камерой целиком возложено на мышь. Для поворота камеры зажмите правую кнопку мыши, для приближения/отдаления используйте скролл или зажмите левую и правую кнопки и переместите мышь. Для фокусировки камеры на объекте укажите его и нажмите клавишу F. Для перемещения вперед-назад и вправо-влево используйте клавиши-стрелки или подведите мышь к краю экрана.



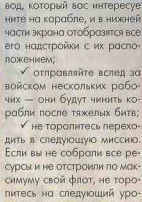
мы стали закусывать дровами? В толпу кидать нечего, торчим в космосе и не можем сдвинуться ни на метр. Сейчас позвонит начальство... И тогда уже скорее Ранд улыбнется, чем мы увидим свои конфетки.

Что касается тактики, то здесь формации юнитов заменены командными группами. С одной стороны, это нововведение упрощает перемещение юнитов в космосе, позволяя игроку двигать их с одинаковой скоростью и приводить в пункт назначения одновременно, не боясь, что враг перебьет их по одиночке. С другой стороны, хоть в командных группах и предусмотрена возможность вортировать построение юнитов, она малоэффективна. Мало того, что этих вариантов построения всего три — корабли слишком долго перестраиваются и в результате падают более на улей пчел, чем на формацию военных кораблей.

В Homeworld 2 AI противника стал намного умнее. Его атаки продуманы и случаются в самый неподходящий момент. Но какой AI может соревноваться с геймлером? Хоть противник и умен, но мелкие глюки в его поведении имеют место. Например, если юнит находится за астероидом, то, получив приказ «отокатывай цель с другой стороны астероида», он будет бомбить его поверхность, но в конце концов попытается его облететь и тогда займет нужную позицию для атаки. Лично я прятал свой фрегат от врагов за материнским кораблем — емут все атаки что слону дробино, а фрегат выжил и дождался подкрепления.

Из-под обломков давно погибших кораблей начали выплывать маленькие суденышки. Они медленно стеклись к хитрыйскому войнству. Первую их атаку флот отбил без особых потерь, а дальше... Материнский корабль начал загибаться в телепорты и выкидывать

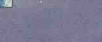
возможностях взлома — поэкспериментируйте и сами разберетесь. Приведу только наиболее употребляемые читы. Например, чтобы улучшить свое материальное состояние, достаточно открыть текстовым редактором файл **persistX.lua** в папке **Home world2\Bin\Profiles\Profile1\Campaign**



ASCENSION (X — номер текущей миссии кампании). Остается найти в файле строку **RUa** = и дописать после знака равенства нужную сумму. Чтобы изменить количество стартовых кораблей, в том же файле поменять строки, начинающиеся так:

```
{
tactic = 1,
type = "X"
```

противника домой на чашечку чая...



С советами довольно, теперь следует упомянуть о недостатках. Хоть они и мелкие, и равно упомянуть надо — для полноты картины. Почему космические пейзажи выглядят как продырявленные звезды? Этого не видно, а не как космос? Какой-то непонятный космос получается. А вы видели, как красиво дышит подбитый вражеский корабль? Огонь? Это в космосе-то? Кроме того, маловато диких, ни на что не годных стероидов, а разбить о них вообще не реально, как нереально взорваться от взрывной волны огромного корабля, которая по сути должна быть сносить все вокруг. Точек сбора кораблей. Нет эффективных точек сбора кораблей. Нет эффективных точек сбора формаций кораблей.

Читерам

Наверное, многих интересует, можно ли здесь играть за вейгров? Можно, но только в одиночных и сетевых миссиях. В то же время отличий между расами почти нет. Юниты те же, исследования те же, только названия отличаются. Если захотеть, управление своей расой осилается без особых проблем.

Что еще сказать? Игра получилась. Она стоит того, чтобы в нее поиграли. Разработчики не обманули нас и выпустили полноценное продолжение, что сегодня так редко бывает. И поэтому, если вы любитель стратегий, я смело могу вам рекомендовать Homeworld.

[illegible]

Falcon Falcon@com.km.ua Sebulba Sebulba2003@list.ru

LION HEART

Эту игру ждали многие. Некоторые уже успели присудить ее звание лучшей RPG года, кое-кто пророчил ей лавры убийцы Fallout'a, а остальные просто расслабились и ждали. Это ведь игра от Black Isle, как она может быть не хитовой, или еще хуже, отстойной? И вот она вышла...

Крестики-нолики

Вспомните, как мысли приходят вам в голову после бутылочки пива? Генеральский Верю. Ибо сценаристы Lion Heart выпили ящик пива. Каждый!



Представьте себе мир во времена крестовых походов. Король Ричард со своими крестоносцами в третьем крестовом походе одерживает победу над Саладином. Поняв, что у Саладина нет денег для выкупа, Льюис Сердце решил прислушаться к словам своего советника, который утверждал, что знает один древний обряд, способный наложить проклятие на всех врагов христианства... Повелся Ричард и собрал в городе Акра несколько могущественных артефактов. Как только артефакты оказались в непосредственной близости, то грань, которая соединяет наш мир с другими мирами, не выдержала — и произошел Разрыв.

В считанные минуты, нечисть окружила Акру. Ричард сел на пенек, опустил голову и пригорюнился — понял, как он попал. И тогда решил он вместе с Саладином пойти на нежить войной. Настреляли они не людям целбанчиков, но все же многим удалось спастись, в том числе и советнику, который оказался могущественным магом... Мирно это и стало, но духи смешались с людьми, по лесам Европы по прежнему ползли водяные и бегали монгольские гоблины. В общем, шла нормальная цивилизованная жизнь. Шло... Пока мир не узнал о появлении Ричарда...

Создай свой клон за пару минут!

Для тех, кто в тонке: в LionHeart используется расчлененная под фэнтези ролевая система SPECIAL.

Для тех, кто в нем родился: эта ролевая система использовалась в самой лучшей RPG — Fallout.

Начинается генерация своего второго «я» с определения расы. Можно, конечно, выбрать уже готовый шаблон, любезно предоставленный нам разработчиками. Но для настоящих ценителей RPG такой вариант попросту унижен. Танки грязи не боятся! Тем более, что ролевая система уже многим знакома...

Доступны четыре расы:

- ✓ **Фералкин** (природа наделила их звериной силой и некоторой стойкостью к магии);
- ✓ **Сильвант** (это прирожденные маги, имеют бонусы при использовании племенной магии);
- ✓ **Демокин** (способность к магии у них выше, чем у людей, но ниже, чем у фералкинов и сильвантов);
- ✓ **Человек** (чистокровные люди, в крови которых нет магии).

В зависимости от того, какой расе вы отдали предпочтение, вы можете выбрать одну расовую особенность (**тэйт**). У каждой расы тэиты разные, а у чистокровных вообще отсутствуют...

После этого мы плавно переходим к выбору двух особенностей (**перков**) нашего протеза. По сюжету мы обязаны взять с собой духа, одно из трех — **духа Стихий, Животного (Племенного) и Демонического духа**. Даже чистокровными, которые, казалось бы, не изменились после Разрыва, нужна будет выбрать запа... то есть духа. Каждый из духов определяет склонность персонажа к одной из трех школ магии.

Все, остается определить, какие три навыка нам наиболее полезны, и мы готовы к жизни в мире LionHeart...

Как хорошо мы посидели, как плохо утром нам вставать...

Стук-стук, стук-стук... Это пулю. Я очнулся. Твердый и холодный пол. Взор еще заслоняет красная пелена. Нет, это не пелена... Это красный дух висит в воздухе. Висит и улыбается. Как дух может улыбаться? Опа! Рядом еще один, синего цвета и потопиле. Нет, не

верное, я еще не полностью очнулся. Так, помню, вчера с напарником квас пили. Вкус какой-то странный был, как у медушки что ли, но мы много не выпили, только одно ведро на двоих... Кстати, о напарнике, где он? Разочарованно. Фух... Он рядом лежит и вынимает речем ГОЛУБОГО, пердон, СИНЕГО. Заметь, что я очнулся, КРАСНЫЙ молвил: «Я — Демонический дух. Я давно живу в тебе, твоё тело — моя клетка и только непосредственная опасность, угрожающая твоей жизни, вынудила меня выйти тебе...» Чисто-то похожее бормотал СИНИЙ моему напарнику.

Когда мне уже порядком надоело его проповедь, где-то в коридорах прозвучал сильный БУМ!!! Фалкон, несмотря на измученный вид, тотчас же вскочил на ноги и прошептал: «Это нас резать пришли. Если сейчас не сплывем, то тут и закопают нас». Я его за время наших странствий вообще с полуслова понимать научился, а тут такая реплика — значит, серьезно попали... Сказано-сделано, по замкам я большой спец, соломинкой могу открыть. Вышли мы из камеры, нигде никого, наверное, все на шум побежали, до лестницы дошли быстро и без приключений. И вдруг меня в зидицу током как грохотнул! Помню, напарник еще в темноту несколько файберболов кинул, и все...

Стук-стук, стук-стук. Это уже не пулю, это дител обедает. Отдылся — лес вокруг, Фалкон рядом сидит, дырку на моих штанах зашивает. Расспросил я его о том, как мы в подземелье оказались. Оказывается, после того, как в ведре стало четко видно дно, мы решили пойти в трюк за добавкой. По дороге с жителями повздорили, они нас побили и робототрогов за напичку продали. Со времени моего первого пробуждения возник еще один вопрос: кто на нас охотился? Тут уже КРАСНЕНЬКИЙ нас просветил, говорит, это из-за них (духов). Оказывается, мы с напарником — потомки Ричарда Льюиса Серд-



це, и его дух частично перекладся нам, а духи эти — очень редкие. Кому-то тоже же духа захотелось, вот и подоспел убийщ...

Только я надел штаны, вижу, по тропинке дедушка в нашу сторону топает, прикольный такой старичок, волосы ниже пояса, а на футболке написано «Леонардо да Винчи», хитпы, наверное. Одновременно из кустов выскакивает рогатый мужик и тоже бежит к нам. Скорее всего, автографы хотят взять, догадайся я... У нас от фанатов всегда отбою не было! Плом! Плом! Темнота... Вспых! Мокро!!! Я стою по горло в воде, напарник ви-

сит на высоте трех метров над уровнем берега, ухватившись руками за ветку, а старик

Лео линзы, а они есть только у Галилея. Приходим в его обсерваторию, а его нету... Окажется, инквизиция повзала светоча астрономии. Заходим в опечатанное здание, смотрим в телескоп и восприятие повышается на единицу! Круто. Потом забираем линзы. Это только один пример. Причем квесты можно выполнять несколькими способами... Рулле!

В играх подобного типа хорошие диалоги — большой плюс. Так как именно они способствуют полному погружению в атмосферу игры. Если говорить о LionHeart, то диалоги во-первых, имеют характерист

смотреться еще терпимо — вот пустыня не идет с ними ни в какое сравнение. Лодно, проехали... Ну а что музыка? Музыка как всегда на высоте.

Маги «рулят»!

Я не собираюсь сравнивать магию LionHeart с магией в других играх. Просто расскажу, что мне понравилось, а что нет.

Кто интересуется, откуда в мире LionHeart взялась магия, скажу следующее. После Раскола в наш мир попали в основном различные души. Они могли выбирать, в кого вселиться. Одни вселились в людей (там появились разные расы), другие — в зверей,



смотрит на нас и глупо так улыбается. Говорит, добро пожаловать, в Борселону...

Часть первая

Признаюсь честно, игра меня привоздила к монитору после первых 15 минут. Я восхищался всем: живым миром, довольно красивой графикой, интересными квестами, хорошей музыкой, удивительной атмосферой. Как зачарованный ходил я по Борселоне, заглядывая в каждый уголок, заводя разговоры с каждым встречным. А в душе радовался, как ребенок, — к нам вернулся старый добрый Fallout, только немного не в том антураже. И думал, вот она! RPG good!

Наивный... Я не знал, что будет дальше...

Немного о хорошем!

Геймплей... Как сжимается сердце геймера от одного только упоминания о нем. Да, в игре он есть! По крайней мере, первые тридцать-сорок часов.

Монстры генерируются рендомно, в зависимости от характеристик персонажа. То есть можно выйти из пещеры и подвергнуться нападению каких-то монстров. А если тебя заволят, и ты попытаешься выйти из нее второй раз, встретить уже других монстров или другое их количество... Кому как повезет.

Вещи тоже генерируются случайным образом. Сохраняешься перед тем, как открыть сундук, и перезагружаешься до тех пор, пока из него не выпадет что-то толковое...

Торговать можно как в городах, так и у купцов, которые иногда попадаются в середине локаций. Причем проданные вами вещи со временем исчезают из инвентаря торговца. Покупают они ваши вещи по одной цене, а потом сбывают в три-четыре раза дороже...

Квесты в игре очень интересные, некоторые базируются на переключенных исторических событиях. Например, нужно достать

Хм-м, в этой странной игре под названием LionHeart стали видны проблески великого и ужасного Diablo. Интересный получается коктейль. Все намешано. Все накручено. После того, как я выполнил все квесты в Борселоне, и меня повести в рыцари, начался полный гоним... Нескольких локаций, доверху забитых монстрами, — такое впечатление, что героя трени-



дерева и даже в автоматы Леонардо да Винчи. Эти души, как и люди, имели разные характеры, что и отразилось на аватарах. По-моему, хорошая версия, полностью соответствующая миру LionHeart...

Разработчики долго «парились», как добиться в привычную нам систему магии и при этом сохранить баланс между оружием и заклинаниями. Сначала думали сделать заклинания, которые просто будут аналогами оружия (такой же джеда, скорость прочтения и т.д.). К счастью, эту идею отвергли. Потом была задумка разделить магию на группы: если вы выучили заклинание из одной группы, то определенные заклинания из другой становятся недоступными. Довольно интересный, на мой взгляд, подход. Такая система магии даже некоторое время присутствовала в игре.

Окончательно остановились на третьей идее. О ней я и хочу рассказать подробнее. Есть три класса магии, как и три духа. В каждой категории (класс, сфера) выделяют три группы заклинаний. Самые сообразительные уже догадались, что каждый дух связан с магией одной из категорий.

Божественная магия. В отличие от остальных классов магии, это единственная магия, которую одобряет Инквизиция. Божественной магией пользовались рыцари ордена Тамплиеров в крестовых походах, его можно было использовать и мы. Она основывается на поклонении высшей силе (Богу), что объясняет благосклонность к ней служителей Инквизиции. Заклинания, которые относятся к этой группе, повышают характеристики героя, восстанавливают здоровье, увеличивают класс брони и исключают от болезней. Дух Стихии имеет склонность именно к этой магии. Полезна она как воинам, так и магам.



руют специально, готовят к встрече с ужасом... На ниче, я притопаю во второй город, и опять все понеслось. Вновь появились квесты, классно написанные диалоги. Значит, тупое рубилово оказалось лишь первичным! Буду надеяться, что да.

Графика и озвучка

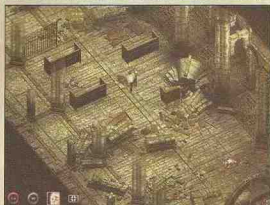
Графика, конечно же, радует глаз. Движок Velocity — это разработка Reflexive. Немного его переделали и получили весьма неплохой результат. Трехмерные моделики прекрасно смотрятся на отрендеренных задниках. Дизайнеров уровней, наоборот, хочется немного поругать. Покувыркшемся несколько часов по пахоткам, как две капли воды, подземельям и задумоюмся, откуда в Black Isle взялись лентяны? Хотя подземелья

ПопуткаПродажиРемонтПатристка
ВЖИВАНХ
Компьютеры, комплектующие
периферия

МОДЕРНИЗАЦИЯ

ул. Выхованца, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

✓ **Племенная магия.** Ее можно назвать еще магией природы. Заклинания этой сферы дают возможность управлять зверями, высасывать хиты из врагов, поднимать



мертвых, повышать защитные и боевые характеристики персонажа и т.д. Героя, который будет прокачивать эту магию, можно назвать шаманом. Пристроением к ней отличился Животный Дух.

✓ **Магия мысли, или Ментальная магия.** Это боевая магия. Склонность к ней отличает Демонический Дух. Герой, который выучил ее, может управлять огнем, холодом и электричеством. Он способен с легкостью защитить себя. Скажу сразу, что эту магию мне понравилась больше всего.

Теперь пару слов относительно баланса. Он соблюден. Персонаж не может сразу приступить к изучению самого крутого заклинания какой-то из групп. Он просто вкладывает очки в одну из них, причем нельзя сделать откат... Выучил, значит, уже не забудешь! После 25-ти вложенных очков нам становится доступно новое заклинание. Всего в одной группе четыре-пять заклинаний. Но не стоит думать, что новое заклинание всегда круче. Нет, как раз наоборот. Мы ведь только начали его учить, значит, его труднее прочесть, расходуется больше маны, и оно наносит меньший урон. Я всю игру отдавал предпочтение сфере огня перед огненным шаром. Суммарный дедмед у них приблизительно равный, но сфера читается быстрее и ману собирает в восемь раз меньше. Но зато когда нужно быстро уничтожить какого-то врага, а рядом стоят еще несколько противников, то конечно, лучше использовать огненный шар, который наносит урон нескольким противникам и при удачном попадании сбивает с ног. В другой группе может быть наоборот. Короче, выражаю свою благодарность разработчикам за баланс магии!

Часть третья

Не знаю, что там с разработчиками случилось, но почему-то после второго города можно вообще забыть про все. Остается только беспрерывное, «тупое» мясо. Даже не так. Клон Diablo. Причем очень посредственный. Что есть Diablo? Это конст-от-тренер для юзачьего пальца, с огромным выбором вещей, с добавляющими интереса геймплею скиллами, с большим разнообра-

зием монстров и еще большим их количеством. А что есть LionHeart? Это нудные бои (по крайней мере, за файтера), минимум вещей (о количестве моделей я вообще молчу),

монстров не сказал бы что мало, только вот их разновидности... В общем, если увидели гоблина-воина, то знайте, что вам точно встретятся гоблин-лучник в компании гоблина-мага. Я дрался с одним и тем же врагами на протяжении 7 (!) локаций. А локация, скажу вам, отнюдь не маленькая. Если честно, то после двух уже становится откровенно скучно. Кликнул на противника, через 26 секунд кликнул на второго. Через 47 секунд блуждания встретил еще двух. Клик... [26 секунд... Клик. Никакой динамики. Иногда только касаешься на проволочную кнопку, чтобы полечиться. ВСЕ! Так я до конца и не дошел, стало нудно. Плывешь на сюжет, черт с ним, с этим хозяином из-под горы, я и без знания того, кто он, живу нормально. И с тоской вспоминаешь второй «Фоль», а еще лучше второй «Болдер». Грустно, камрады.

Песец всем гоблинам и прочей нечисти...

Кап... Кап... Нет, это не у меня из носа капает. Это сырость такая в пещерах, что



с потолка вода течет... Я теперь понял, что водные и остальные нежить не от Разрыва появилась, а от проживания в условиях сплошной антисанитарии. Мы только подлая кап спустились в эти катакомбы, а у Себульбы уже насморк начался... Я пока только заклинаниями от нежити спасаюсь... И магии тут, как кот наплаккал. Вот кликнул два-три файерболла и сидишь на этой мокрой земле — медитируешь. Прикол: Вы знаете, откуда взялись гоблины? От монголо-татар! Когда хан Батый ходил по всему миру походами, то повстречал выживших после Раскола тварей. Ну не мог он пройти мимо невысоких, но злых и сильных тварей... И взял их в свое войско. А гоблины, в свою очередь, с легкостью освоили новый для них способ ведения боя... И через некоторое время расселись по всей Европе.

Все, накопил чуточку маны, отдохнул, теперь можно и дальше идти. О! Орки! Обожаю жареных орков, намного вкуснее, чем

сырые, а если еще правильно приготовить, то м-м-м-аа. Косточки обжарил. Так. Главное не спешить, пока Себульба нарезает орка своим мечом, а в тем временем разогрею его маленькими шариками из огня... Чуть не подгорел, периодически охлаждаю заклинаниями холода. О! На его крики прибежала добовка! Приятно согрелает знание того, что мы не умрем от голода...

Да. Вкусно! Можно на этом бизнес сделать. И по телку в рекламе показывать, как я с напарником кулинарией занимаюсь...

He'll! Ну не для того мы столько протопали по этим лабиринтам, чтобы увидеть, как три редиски убьют Настрадамуса! Не люблю я редиску... Через десять минут, когда дым от паленой кожи развеялся, и утих звон мечей, я решил подойти к телу предсказателя. Не, пульса нет, значит, умер. Жалко... В смысле, жалко напрасно потраченного времени... Только я об этом подумал, как будка, что стояла в углу пещеры, подавала голос. Я немного офигел. Но тут еще и не такое можно увидеть (как вам чудaki, которые пытались убить вас, стреляя из катапульти) или услышать. Оказывается, Настрадамус стал великим только после того, как в его тело вошел дух, который и предсказывал разные события...

Из всего, что он успел мне сказать, я понял только то, что на меня охотятся профессионалы, и я по его расчетам должен победить... В общем, назад возвращался в плохом настроении, довержу зоваленные артефактами...

Подбиваем фонарики, то есть итоги...

Возникло такое чувство, что после того, как было сделано 1/3 игры, у разработчиков закончились деньги. Пришлось отказаться от сценаристов, художников, уборщиц и продавцов хот-догов. А на самом деле, скорее всего, просто иссякла фантазия или надоело. Или лень стало, не знаю. В общем, интересно играть только первую половину. На вопрос: играть или не играть, отвечу так: просто возьмите у друга и попробуйте... Может, вам и понравится. Фанатом Diablo, наверное, будет интересно поиграть, для того чтобы увидеть мусоробку в системе S.P.E.S.I.C.A.L. Вот так вот. Не получился хит.



А ведь такая прикольная задумка. Ниче, продолжим add-on'a или второй части. Авось, изменится что...

Разработчик: Matrix games**Издатель:** Vicious byte**Жанр:** хордкорный воргейм**Системные требования:** Pentium 200,
32 Мб ОЗУ, 4 Мб видео

Другая игра

Если вы достаточно долго играете в компьютерные игры, то вам должно быть известно, что в определенный момент возникает чувство усталости от многообразия полигонов, спецэффектов, от того, что творится по ту сторону монитора. Вы запускаете одну игру за другой, чтобы, поиграв пять минут, выключить. Не то. Хочется чего-то более серьезного... Стратегии кажутся вам примитивными, а ролевые системы в РПГ недостаточными. Это означает только одно — вы повзрослели, время попробовать прикоснуться к одному из самых диких жанров в истории компьютерных игр. К воргейму. И свежайший **Titans of Steel** как раз годится в качестве подопытного. Тем более что проект имеет довольно интересную историю.

Игра берет начало в настолках, а именно во вселенной Battletech. Как известно, компания Fasa уже создала по мотивам этого мира значительное количество игр, включая стратегический MechCommander. И хотя он был достаточно сложным и открывал большой простор для любителей тактики, даже в нем не были воплощены все идеи, присутствовавшие в настольном варианте. Некоторые вещи остались за бор-

рые пошли дальше мечтаний и раздволаговстваний. Они основали компанию с супериорным названием **Matrix Games** и стали воплощать свои мечты в реальность. Естественно, покупка лицензии обошлась бы слишком дорого, поэтому вы не увидите здесь привычных названий мехов (чуть не написал мехосов). Но в остальном все воссоздано достаточно точно. Дизайн машин легко узнаваем, их

нужно к прежним занятиям. Для начала вам покажут странноватую заставку, демонстрирующую список разработчиков, ни один из которых нам, естественно, неизвестен. После чего вы попадете в главное меню. Если, полизав по нему полчаса, вы все-таки додумаетесь, что нажимать собственно для начала игры, — поздравляю! — вы взяли за это дело не зря. Возможно, у вас даже получится запустить **tutorial**, без которого пребывание здесь равносильно пребыванию в космосе без скафандра. И вот вы попадаете в тренировочную миссию. Игра уже поняла, что шутки с вами плохи, и перешла к активным действиям.

И первым ударом будет графическое оформление. С тех пор, как я увлекся roguelike-играми вообще и ADOM в частности, меня перестал волновать вопрос графики. Главное, чтобы она не раздражала, а остальное не особенно важно. Поэтому для меня ToS в графическом плане не представляется чем-то странным. Но, как я и говорил, оценивать мы будем с точки зрения нормального человека, так что этот нетипичный случай учитывать не будем. Так вот, обычного игрока графика может буквально шокировать. Предельно простая карта, разбитая на шестиугольники, кривоватые мехи (будем называть вещи своими именами, хоть машины и именуются «Титанами»), мы то с

тактико-технические характеристики также не далеко ушли от Battletech-прототипов. Среди оружия встречаются известные практически всем *light laser*, *pulse laser* и *сoпoл*. В игре даже реализована фирменная фишка вселенной, созданной Fasa, — перегревание мехов от частой стрельбы. В общем, как видим, затея была достаточно хороша, чтобы при грамотном исполнении заинтересовать игроков, но повторюсь — рассчитано все это на фанатов, а не на новичков.

И несмотря на то, что у них получился **Titans of Steel** был замечен не особо крупным и известным, но все-таки издателем, и получил статус полноценного коммерческого проекта, который приносит реальные деньги. Так что и оценивать теперь мы его будем соответственно. Попробуем пригладиться поближе и немного поиграть. Понятно, что игра, созданная фанатами и для фанов, не может быть легкой в освоении, но все-таки хотелось бы попробовать, что это такое. Оценить ее не с позиции фанатов и профессионалов в этой области, а с позиции просто геймера, который, увидев в магазине новую игру, решил попробовать.

Предупреждаю сразу, эта игра — крепкий орешек, она попытается сделать все, чтобы отговорить вас играть в нее и вер-

вами не маленькими, переделывающиеся по ней рывками совершенно жутким образом (при попадании на одну клетку они накладываются друг на друга). Вообще, информации предельно мало, игра в основном протекает в статике, только изредка балуя вас анимированными вставками... В общем, на первый взгляд, смотрится все это просто ужасно.

Со звуком дело обстоит не лучше — это именно та игра, благодаря которой вы сможете понять, что подразумевается под фразой «озвучено профессиональными



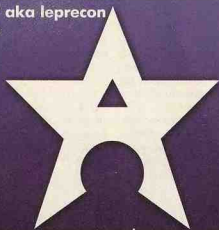
том по причине сложности реализации. Хотя разработчики можно понять: изоциренно сложная игра оказалась бы не по вкусу большому количеству игроков и, скорее всего, провалилась бы на продажах, что, естественно, недопустимо. Так что никто не задумывался целью воплотить такую сложную задачу в жизнь, никто, кроме фанатов. Которым как раз все равно, разберется кто-то в их творении или нет, — они хотели сделать что-то для себя и для таких же, как они. И нашлись люди, кото-



ми программистами. Создается впечатление, что реплики писалась парочкой подвыпивших студентов. Плюс сделанные явно но дешево синтезаторе семплы взры-

У вас не получится пройти эту игру за пару вечеров, чтобы увидеть конечный ролик, тем более, что его нет. В нем нужно долго и упорно выживать. Постигайте ее. Помните. Возможно, вы даже станете фанатом игр такого рода и ночью с улыбкой смотрите на обычные стратегии. Само понятие «стратегия» будет значить для вас нечто иное. На некоторые игры вы теперь даже станете смотреть свысока. Но все-таки, поиграв в *Titans of Steel*, вы вернетесь к тем играм, в которые играли раньше. Как бы там ни было, нам все равно приятно смотреть на буйство красок, на многообразие полигонов и на постоянное безумие, которое творится на наших экранах. Все-таки игры созданы по большей части для того, чтобы играть. Какой бы смысл ни вкладывали в это понятие.

Алексей ТУР aka leprecon
leprecon@rambler.ru



STATE OF EMERGENCY

Мегакорпорация весельи

Меня зовут Джон Макнейл, я бывший офицер полиции, в данный момент безработный. Корпорация настояла на сокращении лично-



го состава полиции, мотивируя это тем, что она и сама в состоянии поддерживать безопасность на улицах. Они выкинули меня на улицу, оставив без средств к существованию. А прочем, кто я для них такой? Человечик, букашка, которую не заметишь, даже когда раздавишь. И они раздавили меня. Но нет! Это пусть они думают, что уничтожили меня, а я так не считаю! Движение сопротивления «Дух свободы» стало моим новым домом, даю мне новую цель в жизни. Корпорация не весельи, и доказать это проще простого. Взять хотя бы наш город — Корпорация думает, что владеет им, но это не так. И я докажу им это. Движение сопротивления поднимет восстание в городе, когда я уничтожу главный торговый центр Корпорации — место, где они отмыкают свои грязные деньги и творят свои самые грязные дела. Вот тогда Корпорация узнает, кто такой Джон Макнейл!

Беспорядки, беспорядки

Да, игра State of Emergency бросает нас в гущу революционных событий в одном из торговых городов, когда на войну с мегакорпорациями поднялось все население. Город разделен на четыре сектора: торговый центр, китайский квартал, восточный район и баш-

ня Корпорации. Соответственно, и уровень в игре, которую я назвал бы «симулятор сопротивления» (S), всего четыре (но они очень большие S).

В начале нам предлагают выбрать своего персонажа, который и будет главным персонажем, помогающим повстанцам в свержении тяжелого режима. На первом уровне мы имеем выбор из двух героев: Джона Макнейла, бывшего полицейского, и Либри, бывшего адвоката, недавно призванного в ряды движения освобождения. По ходу игры открываются еще двое, обладающие индивидуальными способностями.

Затем нам предлагают выбрать режим игры. Их всего три:

- ✓ мультитейпер (думаю, комментарии не требуются S);
- ✓ революция — название говорит само за себя; это и есть наш долгожданный кооплайн S;
- ✓ бестредел — очень занимательная вещь.

Выбираете эту опцию, нажимаете на уровень, который уже прошли, и пожалуйста — холодное и огнестрельное оружие раскидано везде где только можно, полицейские настроены недоброжелательно, а очки за убийство начисляют больше... Угадываете, что надо делать дальше S?

И вот, наконец определившись с режимом, вы нажимаете «революция» и попадаете в торговый центр, где царит хаос. Все, что вам нужно — это связаться с агентами сопротивления и получить от них задание. Но впрочем, об этом нам расскажет Джон Макнейл.

Во мне горит дух свободы

Я вошел в торговый центр, огляделся и едва успел отойти в сторону, когда мимо меня пронеслась пара молодых парней с телевизором. Их преследовал полицейский, размахивая дубинкой и крича что-то непонятное. Вообще, в здании царил хаос — люди бегали, орали, били витрины, каждый норовил стукнуть что-то ценное. Бойцов службы безопасности явно не хватало. Так им и надо! Я до-

Разработчик: Vis entertainment
Системные требования: P3-800,
256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео
Жанр: TPS
Дата выхода: август 2003

вольно усмехнулся и потер руки — Корпорация думает, что это хаос, но она не ошибается. Я покажу ей, что такое настоящий хаос!

У разбитой витрины, с которой уже ступили все что только можно сдвинуть с места, стоял невзрачный мужчина и с усмешкой наблюдал за происходящим. Я неторопливо подошел к нему.

— Свобода и честь, — тихо сказал я парню.

— Смерть Корпорации. — так же тихо ответил агент сопротивления и пристально оглядел меня с ног до головы цепким взглядом. — Я думаю, что штаб придет самого лучшего.

— Я самый лучший! — меня раздражал этот оценивающий взгляд. — Говори, что делать? — Хи, а ты, я вижу, горячий, — человек усмехнулся. — Ну что ж, на втором этаже здания хозяйничает банда Аллэйнх Крис, а им, как известно, покровительствует Корпорация. Разберись с ними.

— Будет исполнено в лучшем виде, — я с хрустом сжал кулаки и, слившись с кричащей толпой, устремился на эскалатор, ведущий на второй этаж.

Крис я увидел сразу. Они выделялись из толпы ярко раскрашенными волосами и причёсками в стиле «ирокез». Было их пять человек. Не проблема для меня.

— Привет, парни! — резко выкрикнув, я опустил на голову ближайшего бандита металлический стул. Шел преступника хрустнуло, он обмяк и повалился на землю. Пользуясь замешательством остальных, я с размаху залепил второму негодяю стулом в грудь. Тот грохнулся на пол. Оставшаяся троица как по команде выхватила бесбильные биты. Бедняги, они не знали, что у меня черные волосы по джунджу-джу. Через пару минут все было кончено, и я, взяв из холодеющих пальцев одного из бандитов окровавленную битку, спустился вниз.

— Лови! — я бросил агенту свой трофей. — Этих парней больше нет.



— Впечатляет, — агент взвесил битку в руке и устоял на мою спину. — Тогда вот тебе второе задание. Служба безопасности Корпорации совсем обалдела. Они не позволяют нашим людям крушить их торговый центр. Тебе придется с ними разобраться.

С этими словами он швырнул мне бесбильную битку обратно.

— Да без проблем, — схватка с Крысами разограла меня. — Где эти слабаки?

— У тебя за мной, — агент улыбнулся с живым интересом. — И их там не менее десятка.



Вдохнув, я взвесил биту в руке и повернулся навстречу новой опасности.

Как игру создашь, так и проиграешь

Да, вы не ошиблись, сейчас я хочу поговорить с вами о графике, звуке и прочих мелочах. Но все по порядку.

Графика. Если брать по пятибалльной шкале, то я бы поставил разработчикам четыре с минусом, и вот почему. Во-первых, главный персонаж — ваш герой. Ну что, нельзя было прорисовать его получше? Эти квадратные руки и прямоугольные ноги вызывают легкую досаду, а местами «просвечивающееся» тело — улыбка. Во-вторых, противники героя и просто гражданские люди. Из них меня порадовали только полицейские, они наиболее качественно прорисованы. Что касается спецназовцев, бандитов, простых смертных и прочих разгильдяев, то упало-то в них еще больше. В-третьих, прорисовка уровней. Вот что-то, а это выполнено на хорошем уровне. Витрины похожи на витрины, крутые столики именно крутые, а не шестиугольные, стены не просвечиваются. Хотя, если говорить откровенно, можно было сделать и получше.

Теперь про звук. Вот на него здесь и впрямь грех жаловаться, сделан весьма неплохо. Агрессивные крики полиции («Вы ослепованы», «А ну, стой»; шум толпы, звук бьющихся стекол, выстрелы, взрывы — все это достойно похвал.

Атмосфера. Еще один плюс игры — она есть, и она хорошо ощущается. Хаотически бегущие, растаскивающие все что ни попадя люди; стражи порядка, пытающиеся их сдержать; палые сотрудники безопасности Корпорации и агрессивные банды, наводившие торговый центр, — заставляют забыть о средней графике, и о своем здании, и о том, что на плите закипело молоко ☺ — в общем, обо всем.

Интеллект противника — ужасный минус State of Emergency. Как по мне, его просто нет. Судите сами — противники просто рвут на вас, стремясь задвигать числом, никаких зазас за заставками или обхода с окружением от них не ждите.

Боевая система тоже получилась слабенькая. Ваш герой владеет ударом ногой, рукой, захватом и одним колом. Все. Боль-

ше ударов тут нет. Единственное, что вносит разнообразие — специфические удары персонажей, которые становятся доступными по ходу игры. Да и то весьма условно. Но к великой радости, ваш подопечный может использовать в бою как различные «мирные» предметы (столы, скамейки, мусорные баки и т.д.), так и множество видов холодного, огнестрельного и тяжелого оружия (спасибо разработчикам ☺), которые делают игру намного интереснее. Мне, например, вместо того чтобы бить полицейского битой, нравилось больше расстреливать его из пулемета ☺. Для пополнения утраченных сил и здоровья служат аптечки, выпадающие из убитых противников.

Структура уровней. Как я уже говорил, игра делится на четыре уровня, в которых вам предстоит, выполняя указания агентов сотрудничества, уничтожить все здания и склады Корпорации. Короче, подаровать все ☺. Уровни довольно долгие, а некоторые задания немного сложноваты и требуют терпения, но в целом игра не сильно напрягает мозги. И немудрено, ведь помочь всегда легче, чем строить ☺.

Так, вроде, все основные моменты я перечислил, теперь вернемся в здание торгового центра, где Джон Маклейн ведет борьбу за свободу.

Кто сказал, что мегакорпорации всеисильны?

Я быстро бежал по коридору торгового центра. Информатор Корпорации каким-то образом узнал, что за восстанием стоит «Дух



свободы» и спешил рассказать об этом своим боссам. Я и моя «узишка» должны были ему помочь. Коридор поворачивал направо и упирался в стеклянные двери черного выхода. К ним уже подбегал информатор в сопровождении трех бойцов безопасности. Но он не успел. Очередь из «узи» прошла бесшумно четверку, швырнув их тела на двери, к которым они так стремились. Я всегда стрелял хорошо.

— Ну, что у тебя еще? — обогнув полную женщину, несущую цветной телевизор, я подошел к агенту, перезаряжая «узи». — Все твои задания просты, как летящие пули.

Я засмеялся собственной шутке. Однако агент был серьезен.

— Похоже, восстание вошло в свою финальную стадию, — агент нахмурился. — Нам стало известно, что Корпорация высылет большой отряд своих спецназовцев для подавления мятежа в торговом центре. Кроме

того, внизу на стоянке собралось множество Аллейных Крыс. Они ждут только сигнала, чтобы начать атаку.



— Крысы. — я взвесил «узишку» в руке. — Этого мне мало, чтобы справиться с ними.

— Я знаю, — агент ухмыльнулся и неуловимым движением достал из карманной витрины «капаш» и протянул его мне. — Это для начала. Еще один такой же и парочку гранат мы спрятали для тебя на автостоянке. Иди и разберись с Крысами.

И я пошел. Я никогда не отказывался от задания, каким бы опасным и глупым оно ни казалось. Крысы действительно собрались внизу. Их было много — человек тридцать. Но их оружие — бейсбольные биты и дватри пистолета, а у меня — автомат и гранаты. Для начала метким броском я взорвал ближайшую к банде машину, выбив таким образом пяток Крыс за раз. Затем, под прикрытием дыма, я дал очередь и снес еще пятерых. Остальные бросились кто куда, ища защиты от пуль, некоторые даже открыли огонь, но стрелки из них были никудышные. Я срезал их второй очередью. И тут, к моему разочарованию, я обнаружил, что патроны в «калошникове» кончились, а запасной обоймы у меня нет. Правда, был еще один автомат, но чтобы его достать, надо было пройти мимо пятнадцати разъяренных бандитов с бейсбольными битами. Но я ведь вроде бы говорил уже, что у меня черный пояс?

Возвращаясь я в плохом настроении. Левое плечо ныло, ребра болели — черного пояса оказалось мало, чтобы уклониться от всех ударов.

— Что, Маклейн? — агент встретил меня своей дежурной ироничной улыбкой. — Как тебе это здание?

— Неплохо, я потерял плечо. — Что там с отрядом спецназовцев Корпорации?

— Он уже почти здесь, — настроение, у агента было замечательным. — Уничтожь их и взорви здание — тогда весь мир узнает о том, что восстание — не просто шутка!

— Тебе легко это говорить, — я пожал плечами. — А чем я их уничтожу? Чем взорву здание? «Калошниковым», что ли?

— Не совсем, — агент повторил свое неуловимое движение рукой и извлек на свет ручной противотанковый гранатомет и помповое ружье.

На моем лице появилась довольная улыбка.

Вывод

Играть всем любителям драк, стрельбы, революции и хаоса ☺

TEST DRIVE

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

Лето почти закончилось... Я пишу эти строки в последние дни лета, вы же их прочтаете в середине осени. Но тем не менее, Ронд прочтает их раньше всех ☺ — работа у него такая. Вместе с летом заканчиваются и каникулы, и отпуск, и все вновь берется за работу и/или учебу. Большин-

с жева на персоналки? Не будем задавать теми вопросами, на которые вряд ли узнаем ответы. Выбор у нас небольшой — или обзаводиться консолями, или же пользоваться эмуляторами и воевать ежeminутно с их глюками.

Общее состояние всех дел я описал, теперь самое время перейти к детальному анализу игры. Следует отметить, что после инсталляции TD займет на вашем жестком диске около гигабайта. Ну что ж, запускаем! После стандартного набора копиритов, как всегда в играх этого жанра, идет видеоролик. В нем мы можем созерцать ну очень крутого парня, несущегося на очень крутой машине — Dodge Viper. Этот безумец лихо обгоняет своих коллег по street-racing и назойливых копов, которым надо выполнить план по штрафам ☹, и которые, что меня всегда очень сильно удивляло, ездят на крутых спортивных машинах, в данном ролике на Ford Mustang последнего поколения. Правда, в NFS3/4 они вообще на Lamborghini Diablo носились... Ну да оставим эти нюансы на совести разработчиков.

После этого создаем свой профиль — и вперед! В игру! В TD несколько режимов, сначала расскажу о самом большом и интересном, который называется **Underground**. В аналогичных играх он соответствует режиму карьеры, но поскольку мы будем принимать участие в подпольных уличных гонках, то название выбрано подходящее — не карьера, а именно underground. Нам предстоит сыграть роль некоего Денниса Блэка, в прошлом звезды



ство моих друзей сетуют — мал, так облом снова в вуз, преподы, семинары, лекции ☹. Я же не разделяю их мнения — так как от летнего безделья начинаю покрываться плесенью, и иногда не могу найти себе место от скуки. Наверное, я трудолюбив ☺. Для таких «стродальцев» у меня всегда один ответ — не последнее же лето живешь. Да, осень как время тогда я люблю гораздо больше, чем знойное лето.

Как и большинству геймеров, до хомпа мне удавалось добираться достаточно редко. В основном проверить почту, да музыку послушать, к тому же летом (девелоперы тоже люди ☺) появляются намного меньше игр. Но где-то в июле, незадолго до всеобщего отпуска всей редакцией, мне попался в руки **Test Drive**, если не изменять памяти, это уже седьмая по счету игра этой серии [Test Drive Off Road не в счет]. Году эдак в 1999 шестая часть сериала позиционировалась как Need for Speed 4-киллер, что конечно же не может не вызывать улыбки. Вообще-то, серия TD — единственный более-менее серьезный конкурент серии NFS в жанре аркадных гонок на PC. На консолях народ по полной рубится в Grand Turismo — великолепную игру, не уступающую сериям NFS и TD, а то и превосходящую их. К сожалению, этот проект так и не портировали на персоналки, почему — не ясно, но скорее всего, чтобы не создавать конкуренцию стремительно растущей консолиной братии. Почему же последний TD, который изначально ютился на Xbox и PS-2, переко-



уличных гонок, а теперь вследствие ряда неудач и пинков судьбы он лишился собственной машины и халтурит в качестве автомеханика, дабы прокормить свое брелочное те-

Разработчик: Pitbull Syndicate

Издатель: Infogrames

Жанр: аркадные гонки

Системные требования:

✓ **минимальные:** P 3-500, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;

✓ **рекомендуемые:** P 3-1000, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

ло. Но судьба белозубо улыбается ему посредством некоего Дональда Кларка, в прошлом тоже уличного гонщика, а теперь из-за инвалидности, приобретенной в аварии, он вырывает жар чужими руками. Кларк предлагает господину Блэку вновь участвовать в гонках, как бы от его лица и на его же машине (вероятно, купленной на пенсию инвалида ☺). За это Деннис будет делиться выигрышем со своим патроном. Наш герой был не промах и всегда держал нос по ветру, поэтому урзев в этом предложении беспринципный для себя расклад, тут же согласился. Общаться со своим шефом вы будете перед каждым зездом-мисией посредством видеосвязи, установленной у каждого в машине. В этот разговор могут и будут вмешиваться и ваши будущие противники, которые обычно едко подкалывают вас и весьма низкого мнения о ваших водительских способностях. Особенно прият-



но наблюдать их удивление по видеосвязи, когда вы обходите кого-то во время гонки, а так как стартовать всегда, независимо от немерянности вашей крутизны и количества регалий, придется с последнего места, то можно будет оценить чувство юмора каждого из соперников. Они неплохо озвучены и анимированы, но по-моему, это не играет особо важной роли, чего нельзя сказать о сюжете. В таком жанре сюжет — это приятное исключение, конечно, ничем сверхнеординарным он не блещет, но по крайней мере, ясны мотивы — почему следует ехать из пункта А в пункт В. Перейдем к чисто геймлейному элементу композиции.

Итак, все начинается с того, что вы по видеосвязи общаетесь с Кларком и соперником, обговаривая, что же вас ожидает на этом зезде, ну и немного сплетниная и поливая друг дружку грязью ☹. После этого мы попадем в гараж, где волны выбрать и «настроить» авто. Поначалу выбор, естественно, не особо богат — целый деся машин для капопани, советую отдать предпочтение **Plymouth Cuda** — прекрасной машине, одной из культовых моделей богатых на спорт эры шестидесятых. Далее по ходу игры

ваш автопарк будет все увеличиваться, там начиная с классики шестидесятых и вплоть до последних моделей Lotus, Ford, Dodge и т.д. Настройка ☹. Она есть, угу, но верите? Серьезно! Выбрать можно цвет машины и коробо-



ку передач — ручную или автоматическую. Все. Такая скудность меня очень сильно расстроила, люблю просто покопаться во внутренностях виртуальной машины. Но с другой стороны, ведь TD — не раллийный симулятор, да и игровая физика соответствует количеству настроек (но об этом позже).

Значит так, после выбора и «настройки» машины начинается гонка. Главное — попасть в зачетную тройку, первое место — 10,000, второе — 7,000, третье — 5,000 убитых енотов. Поначалу я думал, что на эти бабки можно апгрейтить машину, но я ошибался, туррики — это как бы часть сюжета, и никакой существенной роли в геймплее не играют. Гонки проходят на улицах города, по ходу игры вы попадаете в уже упомянутым Сан-Франциско, Лондоне, Токио и Монте-Карло. Каждый город визуально узнаваем, дизайнеры — молодцы, постарались. Так как гонки перенесены на улицы города, на которых, естественно, ездят машины обычных граждан и всяческий общественный транспорт, то у меня тут же возникли ассоциации с Driver и Midtown Madness. Здесь, как и в этих двух играх, пешеходы неубиенны, ски призраки, а фуры, по размерам в несколько раз превышающие размеры вашего авто, разлетаются при столкновении, в общем, ведут себя, как кегли в бولينге после хорошего броска. Страйк ☹!

На самом деле, несмотря на кажущуюся примитивность, прохождение under-

Далее рассмотрим, какие нас ждут игровые режимы.

✓ **Linear:** главное — приехать первым из точки А в точку В, проходя при этом checkpoints, которые добавляют время на прохождение трассы; если оно закончится, то автоматически проигрываете.

✓ **Circuit Race:** гонка по замкнутой городской трассе, обычно три круга, мне этот режим нравится меньше всего.

✓ **Navigation Challenge:** в принципе, этот режим похож на Linear, только вы боретесь не с соперниками, а с таймером, главное — успеть!

✓ **Cop Chase:** предназначен всем любителям играть за доблестные силы дорожной полиции, ваша цель — по четыре раза взять на таран каждую машину нарушителей, прежде чем они доберутся до финиша. Хороший драйвовый режим, но грешит несбалансированностью. Mustang не сможет тягаться с тем же Viper'ом, ну да это нюанс; мне он напомнил старый добрый NFS3.

✓ **Drag Race:** американцы любят этот вид гонок не меньше гамбургеров, MTV и «Бивиса и Баттхеда». Две машины едут по 400-метровой прямой; тот, кто приехал первым, тот и выиграл. Соль в том, что здесь нет возможности использовать автоматическую коробку передач, передачи придется



ся переключать вручную, ориентироваться по тахометру. Несмотря на кажущуюся простоту, мне Drag Race нравится, и не только в виртуальном TD, но и в реальности. Кто не в курсе, на большой окружной дороге регулярно происходит соревнования по Drag Racing.

Возвращаясь к нашим баранам: по ходу компании вы опробуете все вышеописанные режимы, даже покатаетесь за полицейскими, дабы напакостить вашим конкурентам ☹.

Теперь о физике — она в наличии. Но о том, что машине свойственно превращаться в груду металлолома при столкновении со стеной на скорости 250-300 км/ч, разработчики, видимо, не знают. После такой аварии даже фары не разбиваются, а если угол столкновения не прямой, то есть вероятность, что авто отбросит в сторону, как теннисный мячик. Но это я чего-то разошелся, ведь перед нами не симулятор,

а для аркады такое — норма. Поведение самой машины на дороге мне понравилось, хоть оно и предельно упрощено, но все равно — интересно, даже в занос можно сорваться, если на слишком большой скорости входил в поворот. Иногда кажется, что противники подчиняются слегка иным законам физики, чем вы, — какая бы не была у вас машина, слишком шустро и легко они уходят на старте, прав-



да, они довольно-таки быстро догоняют — и обгоняют.

Об искусственном интеллекте соперников и капов разговор отдельный. Я не встречал еще консольных портов с умными ботами. Но соперники в TD меня порадовали. Они ведут себя весьма логично, частично допускают ошибки, сталкиваются не только с вами, но и другими соперниками, а также машинами, участвующими в дорожном движении. Особенно весело смотрится, когда один бот делает повороту другому, например, притирает его к стенке или выталкивает на обочину.

Графика и звук откровенно хороши. И это при невысоком на сегодняшний день системных требованиях! Визуальная часть игры меня очень сильно порадовала — все города узнаваемы, хорошо детализированы. Видно, что разработчики не жалели на работу ни времени, ни усилий — автомобили, как ваши, так и соперники выглядят великолепно, на хромированных поверхностях отражаются свет фар и солнца, кузовы машин тоже бликует и сверкает. Бушующее впечатление на меня произвели ночные гонки — это особенно красиво. Порадовали эффекты пыли и то, как выглядят выхлопные газы. В целом графика, хоть и не революционная, но зато очень и очень приятно и качественно сделана.

Звук под стать стилистике игры — по слуху, над саундтреком потрудились сами Linkin Park. Если не ошибаюсь, это именно их песня звучала во вступительном ролике. Также к работе привлекались еще какие-то маститые рэперы, чьи имен не припомню. Звуковые эффекты самые обычные, чтобы не сказать банальные, в принципе, больше-го и не надо — двигателя ревут, а покрышки визжат, как полопавшие.

Выводы. Нашему геймеру, истосковавшемуся по хорошей гонке, не пропускат! Это конечно же не Need for Speed, но как известно, на безрыбье...

До новых встреч!



ground'a — занятие не из легких, и придется прикладывать немалые усилия, дабы прийти на первом месте, впрочем, и третьего с головой хватает.

SPIRIT

Алексей ТУР aka leprecon leprecon@rambler.ru

Испытания продолжаются

— Так-так, — голос Ранда был полон коварства. — Похоже, что вы, агент Лепреккон, меня не слушаете. А значит, и не уважаете. — Э-э, — только и мог вымолвить агент, — Нет-нет.



— Что, нет? Не слушаете или не уважаете? — Ранд усмехнулся. — В любом случае, ваше новое задание — вопрос решенный.

— Но я...

— И никаких «но»! Общество защиты животных выступило против ваших действий во Вьетнаме. Вы раздавили там тридцать два жука!

— А-а-а-а...

— ДЗВР, естественно, уважает животных, — Ранд наморщил лоб. — Именно поэтому мы и освободили Вилли четыре раза подряд!

— Все же...

— Без «все же»! Все, что от вас требуется — это освободить маленькую лошадку по имени Спирит из рук жестоких конезаводчиков. И без пререканий!

— Понял, шеф, но...

— НИКАКИХ «НО»!!

— Понял, Шеф, — и, поправив свой АУГ, агент Лепреккон вышел из кабинета Ранда с твердым намерением раздавить еще тридцать-сорок жуков одновременно на глазах у всех сотрудников общества защиты животных.

Деньги, деньги, дребеденьги

Скажу вам честно, я всегда любил хорошие зарубежные мультки и интересные игры, сделанные по их мотивам. Поэтому я с удовольствием смотрел «Гарзона», «Король Лев», «Аллади́на» и играл в одноименные игры. Я стал очень наивным и поверил, что детские игры, особенно созданные на основе мультки, не могут быть плохими по определению. Я жестоко ошиблся. Первым тревожным звоном стало «Планета Сокровищ» — простенькая детс-

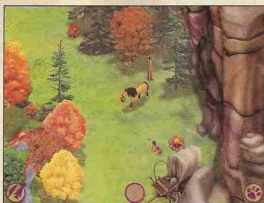
кая аркада с совершенно неинтересными уровнями, состоящая аж из ЧЕТЫРЕХ дисков. Однако я наивно полагал, что эта пакостная проделка разработчиков больше не повторится. И делал это совершенно зря. Игра «Спирит», созданная на основе одноименного мультфильма, вновь погрузила меня в философские размышления на тему «денги правят миром». На смену этим умственным упражнениям пришли эмоции. Затем, тщательно все взвесив, я решил предостеречь читателей от возможной ошибки, и с этой целью написал статью.

Корявая маленькая лошадка

Итак, Спирит — это дикий мустанг, которого злые парни поймали и заперли в конюшню. Хотели они проделать с ним множество всяких ужасных вещей, но не успели — лошадка обрела свободу, теперь бегает по прериям и помогает другим лошадкам — вот, в общих чертах, идея игры. А теперь — ее жестокая материя.

Во-первых, управление лошадкой анатомически совершенно недетской игре Diablo: зажал кнопку мышки — мустанг бежит, отпустил — он стоит. Нажал два раза и держишь — Спирит разогнется, чуть отпустил — останавливается. Во время бега наткнется на деревья, даже если пробегает с ними рядом. Но это легко поправить. Разворачиваясь к плохому дереву задом, непонятно к кому передом, нажимаешь провую кнопку, и — vo! — мощным ударом задних ног Спирит разнесет дерево в щепки. Класс, лучше не придумаешь! Варвар и Пападин из Diablo отдыхают.

Во-вторых, суть игры сводится к тому, что Спирит бегает по карте и выполняет различные квесты других лошадей, в основном



состоящих из требований что-то принести. И тут выясняется еще одна особенность этого универсального коня — он может торго-

Разработчик: Fizz Factor

Издатель: THQ

Системные требования: P-3 600, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видео

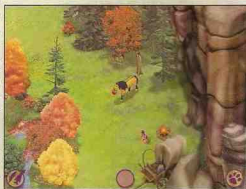
Жанр: симулятор маленькой лошади ©

Дата выхода: август 2003

вать! Причем, в прямом смысле этого слова! На земле он собирает листья, затем подходит к ближайшему торговцу-индейцу, которых на карте много, и покупает у него яблоки, и прочие квестовые предметы. Разработчики, очевидно, забыли добавить еще несколько тайных заклинаний школы мустангов для полной картины. Но это еще не все!

Понятное дело, что все предметы Спирит носит сам (как всякий квестовик ©). Так вот, тут наблюдаются очень интересное явление — мустанг может носить только один предмет за раз. Т.е. дали вам квест: принести яблоко, воду и оплечку для больной лошади. Торговец находится в другом конце карты. Вывод, думаю, сделаете сами.

Про графику, звук и прочее говорить не хочется вообще. Все описывается двумя словами: ВЕСЬМА СРЕДНЕ.



Кроме того, вы не забыли ведь, что игра детская? ДЕТСКАЯ! С дьявольским управлением и тупыми квестами! Что оно будет рвать у детей? Уплатовый затылок? Ужас, в общем.

Возвращение

— Свободу Спириту! Да здравствуют лошади-торговцы! Слово мексиканским революционерам! — эти крики оглашали коридоры ДЗВР, по которым шел агент Лепреккон с корзинкой, полной яблок, и отчетом.

Тут его блуждающий взгляд наткнулся на Доктора Кертина, вышедшего на шум и сжимающего в руке верный скальпель, и он пришел в себя.

Молча Лепреккон прошел в кабинет Ранда, сдал отчет и направился, к зданию Общества Защиты Животных, полный коварных и недобрых намерений.

Вывод

Уважаемые мамы и господа, родители, дети и все, что читает сейчас мою статью! Никогда, слышите, никогда не играйте в эту игру! Подобных намерений и неуважения к хорошим мульткам, общественности и детям я еще не встречал. Давайте жадным дельцам, прикрывающимся популярностью мультки, выбить из нас последние деньги. Я все сказал.

День туризма

Том/Дос/КЕРТИС Александр Glukk

В это воскресенье в здании ДЗБР было на редкость тихо. Не звонили телефоны, агенты не несли отчеты и не вывалили двери в кабинет Рэнда, в приемной доктора Кертиса не скулили в ожидании своей очереди подопытные импы, и только скучающие охранники лениво швыряли друг в дру-

ж. В конце концов, столкнуть его под поезд всегда успеется.

— Фух, еле успел, — Док перевел дыхание. — Что-то перемудрил я с Порталом. Работать работает, но как — непонятно. И куда через него попадешь, тоже попробуй угадать. Зато полость можно абсолютно куда угодно. Если повезет, конечно.

— Похоже, сегодня тебе не очень повезло.

— Да, не мой день. Кстати, — Док огляделся, — а мы, собственно, где?

— Мы пришли на День туризма.

— И что, он проводится прямо здесь, на станции?

— Нет, там, в лесочке.

— А, ну леса — это моя стихия! Идем, сейчас дорогу найдем.

— Поищем — согласился Глюк, в голосе которого явно не чувствовалось оптимизма. Как его братец ориентируется в лесу, он знал не понаслышке. Пожалуй, Док был единственным эльфом, способным заблудиться где угодно.

К счастью, мрачным предчувствиям сбиться было не суждено — не прошло и часа, как братья выломались на место проведения мероприятия и, естественно, сразу начали знакомые лица — другие агенты Департамента и «драконов». Все, что хоть раз переживал амнезию, пусть даже частичную, хорошо знают, насколько мучительно бывает возвращение памяти. В опустошенных мозгах братьев разом всплыли тысячи картин, принесшихся из далекого и недавнего прошлого, и все сразу стало на свои места.

День Туризма, ежегодно проводимый Дворцом детей и юношества, давно уже

день на территории Гидропарка. Хитроумные переплетения веревок нелегко преодолеть даже физически подготовленному человеку, а спуск на импровизированном лифте неизменно вызывает приступы панического ужаса у особо впечатлительных посетителей. И тем не менее возле «скаутской тропы» неизменно выстраивается огромная очередь: ведь такой случай пощекотать нервы выпадает не часто. Придя в себя после возвращения памяти, братья заметили еще одну особенность сегодняшнего праздника: у старта «скаутской тропы» гордо развивался флаг Мэри Игроград.

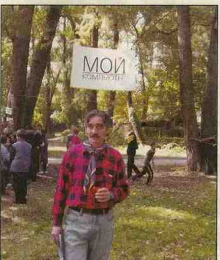


го фэйерболы. Казалось, жизнь покинула коридоры Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Но как известно, в нашем мире ничто не случается просто так. В этот день весь личный состав ДЗБР всеми правдами и неправдами пробрался в район Гидропарка, где должно было состояться загадочное действо, проходящее в суперсекретных шифрках под названием **День туризма**. Ни Глюк, ни Кертис толком не знали, что значат эти слова. Они вызвали в памяти полубытовые образы: костер, горящий среди черных сосен, палатки, стоящие на берегу безымянной реки, бросившие бородами лица каких-то варваров, распростраивающих вокруг себя едкий запах давно не стиранных носков... Вот только собрать эти воспоминания в цельную картину у братьев не получалось. Частичная амнезия, вызванная критической передозировкой загадочных магических субстанций, в разных мирах именуемых по-разному, до сих пор портит братьям жизнь. Выйдя из портала на станции метро, Глюк оглянулся и прислушался к внутреннему голосу. Тот сообщил ему, что он наконец-то попал именно туда куда надо, и попросил пепси-колы. Глюк обвел стацию налитыми кровью глазами и приказал голосу замолчать, однако успокоить его было не так-то просто. Назойливый голос, постоянно звучащий в голове, продолжал требовать жидкости. Оглядевшись еще раз, Глюк заметил бегущего по рельсам Дока.

— Ну, и не ты там делаешь? — недружелюбно поинтересовался Глюк.

— Спортан занимаюсь, блин. Да не стой столбом, помоги выбраться, пока поезд не приехал!

Глянув вдоль рельс, Глюк заметил приближающийся поезд и задумался. Неприятный процесс давался мучительно и, так и не приняв решения, стоит ли помогать братику, Глюк на всякий случай протянул руку эльфу се-



стал традицией в городе Киева. И скаут-отряд «Дракон» всегда принимает в нем самое активное участие. Нововведенная ими «скаутская тропка» неизменно пользуется самой большой популярностью среди тех, кто оказывается в этот праздничный

рада, а в толпе то и дело мелькали лица геймеров. Да, именно этим нынешний День туризма отличался от всех предыдущих. Наконец-то усилия ДЗБР увенчались успехом, и довольно большое количество жителей Игрограда покинули свои виртуальные миры, чтобы посмотреть, чем можно занять время в мире реально.

А заняться (ну, кроме как полить пиво) в этот день было чем — кроме как пройти по уже упомянутой нами «скаутской тропке», желающие могли побегать по порку с картой, ползти на скалолазном стенде, поучаствовать в различных конкурсах, посмотреть на продукцию, предлагаемую туристическими фирмами и, конечно, просто отдохнуть, пользуясь великолепной погодой, обеспечением которой занимались лучшие асы-истребители ДЗБР.

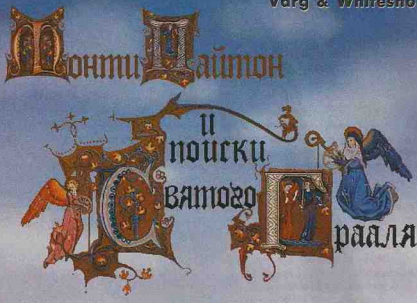
Ну а на зорюку любители виртуальных миров могли в неформальной обстановке пообщаться с любимыми агентами ДЗБР, проверить, насколько остр топор Глюка, или прийти своим экспресс-обследования с последующим лечением у Дока.

В общем, скажем честно, было весело, и если кто-то не поддался на наущения и не пошел в Гидропарк, пусть сам кусает себе локти, ведь ближайшего подобного праздника — Дня Земли, еще ждать и ждать.

И напоследок сообщаем, что специальный агент Глюк и добрый врач-психиатр Док (вместе с остальными агентами) выражают глубокую признательность **Киевскому Дворцу детей и юношества** и **скаут-отряду «Дракон»** за великолепное мероприятие и излечение от амнезии.



Varg & Whitesnow



Лучшая CD-ROM игра 932 года нашей эры

Мы думаем, что на свете найдется мало людей, которые не слышали легенду о короле Артуре и рыцарях Круглого стола.



Этой полумифической личности приписывают заслугу воссоединения Британского королевства. Купманиями многочисленных подвигам короля и его рыцарей стали паисы Грааля — чаши, из которой Иисус Христос пил во время Тайной вечери. Об этом было рассказано множество историй, написано книг и снято фильмов... Что? Кто не слышал? Поднимите руки. Один, два, три, сто семидесят восемь, одна тысяча триста пять. Все понятно. Слушайте внимательно, деткиш...

На дворе стоял 932-й год от Рождества Христова. В Англии царил хаос. Многолетние засухи, голод и эпидемии выкосили население страны, и мрачный пейзаж анархии уже маячил на горизонте. К счастью, сохранялась надежда. Сия надежда возлагалась на героическую фигуру, готовую вырвать свой народ из порочного круга безнадежности и отчаяния. Этой фигурой был Артур, король британцев. Он возманился со своим верным оруженосцем Пети предпринять грандиозный поход, коему суждено было прогреть в веках и именовать Поиском Святого Грааля.

Король Артур. И был дан мне Знак Божий (в виде огромного рекламного ци-

та с изображением бородастого мужика в короне). Иди, говорит, за Святым Граалем и без него не возвращайся. Зато с Граалем, говорит, возвращайся @... Надо собираться в путь-дорогу, хотя не очень хочется. Погода нелетная, да и год високосный. Лучше бы остаться дома и, задремав, валяться на диване и смотреть телевизор. Ой, забыл, телевизоры еще не придумали. Ну что ж, придется ехать. Давным-давно, а может, и не очень давно (но нас тогда еще и в проекте не было) несколько английских и валлийских комиков собрались вместе и решили сделать что-то новое, необычное и очень смешное. Комедийная группа «Монти

Пайтон» стала известна в 1969 году, когда на британском телевидении стали транслировать развлекательное шоу «Летающий цирк Монти Пайтон». Всего с 1969 по 1974 г. было снято 47 эпизодов этого шоу. Первым полнометражным фильмом этой группы стал фильм-пародия о короле Артуре и рыцарях Круглого стола «Монти



Пайтон и поиски Святого Грааля, выпущенный в 1974 году. Этот фильм стал законодателем жанра «скетч». Также по сценарию Монти Пайтон были сняты следующие картины: «Жизнь Брайана от Монти Пайтон», «Смысл жизни по Монти Пайтон», «Эрик-викинг».

Разработчик: 7th Level/компания АМБЕР

Жанр: юмористический квест

Системные требования: компьютер IBM PC 486 33 МГц и выше, монитор VGA, 256 цветов, мышь, 2-скоростной CD-ROM, Windows 3.1 или Windows 95, звуковая карта

Год выпуска: 1996

Перед вами квест, созданный по мотивам одноименного фильма. Он обильно приправлен черным английским юмором. Нет, скорее это черный английский юмор, поданный в форме квеста. Одним из множества достоинств этой игры является возможность играть целой командой одновременно (один хлопает мышкой, остальные умирают со смеху). Примерно так мы и познакомимся с «Монти Пайтоном». Хорошо, что во время игры нас не видели работники правоохранительных органов, у них могли возникнуть подозрения относительно причины нашего бурного веселья. И действительно, эту игру можно использовать как альтернативу «дури» — эффект тот же, а побочных явлений нет.

Создатели дали нам возможность пройти игру двумя способами (претензия на нелинейность сюжета @): быстро и не очень быстро. При выборе быстрого способа вы кликаете на окошке **Получить Святой Грааль...** и все. Звучат фанфары. Ура! Вы вы-



играли! Если найдутся желающие пройти игру вторым способом, читайте дальше.

Для того чтобы начать игру, необходимо пройти регистрацию. Вам нужно ответить на 125 вопросов и желательно запомнить ответы, иначе вы не сможете найти Грааль. Например, чтобы попасть на последнюю локацию, необходимо ответить на три вопроса, случайно выбранных из упомянутых выше ста двадцати пяти. Говорят, что отвечать на все вопросы не обязательно, но у нас почему-то по-другому не получилось.

Помимо основной сюжетной линии, в игре присутствуют мини-игры:

- ✓ **Скин поккойнка** (такой себе своеобразный тетрис, где трупы людей сбрасываются в поргребальную яму; когда ряд заполняется, трупы разлагаются);
- ✓ **Шлеппи деду** (игра на реакцию — сэр Галлахад Целомудренный должен отпелать дев по мямному месту, но только непорочных, ибо за шлепок на пятую точку порочной деды налагается штраф; но вы их не спугнете, у порочных дев зад, простите, голый);
- ✓ **Сожги ведьму;**
- ✓ **Поймай корову;**
- ✓ **Битва и рыцари.**

Король Артур. Мы прибыли в чужую деревню. На горизонте маячит столб с колесом на вершине, на котором лежит старик, барометр: «Пока я лежу тут, слабый и умирающий, мой разум воспарит



высь», и мне грезятся безумные вещи. И в мгновения горячего бреда я представляю, как когда-нибудь гигантские деревянные столбы вроде этого украсят весь ландшафт, и между ними будут натянуты провода многомильной длины, и по ним побежит электрический ток, голоса цифровой связи нашего огромного общества, переживающего информационную революцию».

Что можно сказать о графике? Если учитывать год выхода игры, то трудно было бы ожидать здесь красоты «Сайберы» или «Саломбо». Локации — статичные картины, больше всего напоминающие коллаж (смесь фотографий, видео, анимации, аппликаций и рисунков) с множеством активных точек. Советую прокатить как можно большую площадь и по несколько раз на одном и том же месте, иначе вы рискуете упустить важные предметы. Для собрания вещей нам предстоит мешок, мало того, к мешку прилагается список предметов, которые можно найти. Однако для прохождения игры находить все перечисленные предметы не нужно, а в конце от лишнего придется избавиться, вот только как узнать, какие из них лишние? Поэтому придется подбирать все подряд, благо, мешок надо нести не вам (то есть королю Артуру), а его оруженосцу Петси. Маленькая подсказка: чтобы перейти к следующей локации, обязательно нужно найти комок.

Непременно полистайте **Книгу игры**. Кроме портретов рыцарей Круглого стола, вы сможете посмотреть Святое видео, т.е. отрывки из фильма, которые становятся доступными по мере прохождения игры, а также познакомиться с рыцарями, которые говорят «Ня», и узнать, какие кусты подходят для зеленой изгороди.

Король Артур. Черный рыцарь оказался смелым парнем — продолжал битву, пока не потерял последнюю конечность, и только после этого согласился на ничью. Я зашел в его шатер и обнаружил дневник. Весьма интересные заметки: «Вторник. Настроение хреновое. Немного потренировался в смертоубийстве. Среда. Целый день тренировался в смертоубийстве. Настроение хреновое. Четверг. Дорогой мой дневник, ужасное настроение. Вера мне прислала тот же сон. Ну так, где мне отрубить руки. Пошел, потренировался в смертоубийстве...». Отчаянный малый...

Теперь немного о звуке. Не знаем, как это звучит на английском языке, но русский перевод бесподобен! Героев озвучивали профессиональные актеры, так что само прослушивание монологов, диалогов и про-

то реплик доставляет массу удовольствия. Попробуйте в чужой деревеньке понажимать на бочку. Мы кликали раз двадцать и ни разу не услышали одинаковой фразы. Содержимое бочки менялось от солнечных лучей до членов парламента. А слова «ура-а-а-а...», произносимое при нахождении каждого предмета голосом человека, жить которому осталось от силы минуты три, вообще приводит в восторг. Мелодия абсолютно ненавязчива, что-то вроде средневековой музыки, на нее просто не обращаешь внимания.

Подтекст приколов местами политизирован (как, например, беседа с двумя крестьянами, один из которых явно знаком с трудами теоретиков марксизма-ленинизма), местами украшен «клубничкой» (приключения в замке Антракс). Местами кроваво и жесток (чужая деревенька или бой с Черным Рыцарем), а встреча с белым кроликом — вообще фильм ужасов «Кладбище домашних животных. Часть вторая» (см. Святое видео).

Король Артур. И вот мы у пещеры Кербаног. Вход в нее охраняет ужасное чудовище, и ни один человек не смог его победить. Надо воспользоваться Святой гранатой. Загнать в Книгу оружия, глава 2-ая, стихи с 9-го по 21-й: «И сказал Господь: «Прежде всего ты должен выгнать Святую чеку, затем ты сосчитаешь до трех, ни больше ни меньше. «Три» до будет числом, которое ты сочтешь, а числом счета будет «три». До четырех же ты считать не будешь и до двух тоже считать не будешь, а дойдешь ты в счете только лишь до трех. И до пяти не считай. И как только дойдешь ты до числа «три», что будет третий цифровой счета, тогда прости твою Святую



священную рунную гранату антиахискую к врагу своему, кто, выказав своеверное перед моими очами, заполучит ее, гад Аминь». Что за абракадабра? Как этим пользоваться?

Очень интересно здесь представлена система сейвов. То есть системы как таковой вообще нет. На какой странице вы покинули игру, то и загрузится, все очень просто. Кстати, о выходе из игры. Приятный и веж-

ливый голос говорит: «Если ты уйдешь, я обзову тебя заср...цем». Если после этого предупреждения вы все же решите покинуть игру, тот же голос выполнит свою угрозу.

Теперь рассмотрим, что представляет собой сам процесс игры. У нас имеется главный герой, даже два — король Артур и его оруженосец (мы с Тамарой ходим парой), которые путешествуют по старой доброй Англии в поисках того самого артефакта. Они с нашей и Божьей помощью переходят от локации к локации, разговаривают с местными жителями, помогают решить им некоторые проблемы и, главное, пополняют свой вещевой мешочек различными предметами. В принципе, собирание предметов и есть



главная цель игры, без этого вы не сможете попасть на последнюю локацию.

Вы спросите: а где же логика, где замысловатые головоломки и запутанные задочки? Их нет. Смысл игры не в разгадывании сложных загадок, не в том, чтобы повернуть рычажок два раза направо и три раза налево и получить результат или обойти ловушки, расположенные по принципу арифметической прогрессии, нет, смысл в самой игре, в том, чтобы просто играть. Здесь получите моральное удовлетворение не от результата бешеной работы мозга, а просто путешествия по миру, прослушивания диалогов, просмотра заставок. Одни только надписи при переходе из одной локации в другую чего стоят! Игра в «Монти Пайтона», у вас появляется чудесная возможность отдаться головному и спинному мозгу, не нужно нарисовать «клоуна» или мышь. Играя, вы отдадите морально и физически. Хотя в самом конце разработчики все-таки подсушили одру головоломку: «Ну что, набрали всякой всячины? А теперь положите все на нужное место». Но это не Must, вы быстро справитесь.

Теперь пришла пора поговорить о плохом, а то читая этот обзор, у вас может возникнуть мысль, что в игре нет недостатков. К сожалению, есть. Один, но большой. Игро приходится за несколько часов. Как ни крути, а растянуть процесс на несколько дней нам не удалось. Но все же, если у вас плохое настроение, если оно хорошее, если вам начальник закатил вам скандал, если декан поймав вас во время пары вне аудитории, если вам одиноко или, наоборот, вам дам полон друзей, сыграйте в «Монти Пайтона». Отличное настроение вам обеспечено. И помните: веселее смеяться в большой компании.

P.S. В статье использованы цитаты из игры.

Максим КНЫШОВ Knyshow@mail.dsip.net http://www.gbu.nm.ru

Запаска для Windows

Я думаю, каждый пользователь Windows не раз в своей жизни удивлялся способности этой ОС отказываться работать в самый неподходящий момент, будь то последняя ночь перед сдачей еще не начатого курсового проекта или начало просмотра новейшего фильма, взятого на пару часов.

Обычно в такие моменты люди первым делом вспоминают все слова, которые мама с папой просили не употреблять никогда и нигде, далее мы желаем крепкого здоровья дяде Билли в благодарность за его дитище, которым мы изо дня в день пользуемся, а после начинаем многочасовую переустановку системы, в процессе которой не один раз «откидываемся на спинку кресла» и выпиваем не одну чашечку кофе, следуя рекомендациям ведущих программистов Microsoft.

Если установка операционной системы производится раз в год, то ничего страшного в этом в общем-то и нет. Но вот если потребность в полной переустановке возникает с завидной регулярностью в течение недели или месяца, то тогда уже есть смысл призадуматься об автоматизации такого процесса. Тем более что ничего сложного в этом сейчас нет — нужно только запастись соответствующим софтом, который сам все сделает в наилучшем виде, сохранив специальный «образ» [эдакая резервная копия] раздела жесткого диска с нормально функционирующей операционкой. С этого образа в считанные минуты можно возродить точную копию [экоконсервированного] раздела винчестера. Мы рассмотрим одну из наиболее популярных копий такого класса — **Symantec Ghost 7** [в настоящий момент уже доступна версия **Ghost 2003** стоимостью около \$70. — Прим. ред.]

Полностью объяснить вам принцип работы этой утилиты. Сразу скажу, что седьмая версия этой утилиты работает только под DOS [во всяком случае на этой платформе она работает корректно] и делает она следующее: создает точный образ диска (раздела/нескольких разделов/нескольких дисков) в одном файле, а при необходимости распаковывает его опять на этот диск — иначе говоря, в файле-образе вы постоянно имейте точную копию своего винчестера с точностью до бита. Время упаковки раздела в образ на моем компьютере (AMD Athlon2000+XP [который я обычно сливаю в образ]/HDD WD80GB7200RPM/HDD WD120GB10000RPM Raptor [на котором этот образ хранится]) с раздела размером 5.4 Гб FAT32 с 2.6 Гб свободного места составляет от 7 до 10 минут, распаковка — не более 6 минут.

Итак, чтобы с комфортом использовать эту утилиту, вам потребуется полностью, с нуля переустановить всю систему, установить и настроить все дополнительное программное обеспечение и т.д. Вам ведь нужно не поставить систему, полностью готовую к работе? И не забудьте разместить на рабочем столе ваши любимые обои ☺

Внимание! С этого момента на вашем диске C: не должно быть ни единого документа/рисунка/файла, не относящегося

к системе (т.е. ваших личных файлов), иначе вы это все потеряете!

Предположим, что вы уже установили систему, программы, записали рабочий стол любимыми обоями и записали котика Феликса в автозагрузку, не забыли убрать все личные файлы с диска C: на диск D:, системную дискетку, конечно, тоже создали — значит, пора перезагружать систему, и именно с этой дискетки.

Загрузились? Теперь запускайте Norton Ghost [файл с именем **ghost.exe**, который должен быть обязательно расположен на диске, отличным от C:, иначе получите такой глюк, что... в общем, глюк будет большой], а появившемся меню выберите пункт **Local > Partition > To Image**, указываете сначала физический диск, на котором находится раздел, подлежащий сжатию в файл-образ, затем сжима-

ния, а вам системную дискетку в... дисковод. Дискетку вставили, загрузились, запускаем **ghost.exe**.

В меню выбираем пункт **Local > Partition > From Image**, указываем ранее созданный образ диска, нажимаем на **Enter** указываем распаковываемый раздел, диск и раздел, на который вы будете распаковывать образ, подтверждаете свой выбор и любуетесь окном с процессом распаковки данных. В конце нажимаем кнопку **Reset Computer**, вытаскиваем дискетку и опять любуетесь новой ОС с предустановленным ПО, «здоровья» и флажком по заголовкам окон котом Феликсом.

Но это еще не все функции и возможности, которыми обладает Ghost. Среди используемых мною можно назвать:

- ✓ возможность упаковки в один образ нескольких разделов; последние можно определять при распаковке — один или сразу два;
- ✓ то же самое, но по отношению к целым дискам;
- ✓ возможность копирования разделов с одного диска на другой, а также в пределах одного диска;
- ✓ то же самое, но по отношению к целым дискам;
- ✓ не работает и часто вызывает функцию проверки целостности файла-образа. Дело в том, что перед тестированием образа нужно указать, на какой раздел/диск вы хотели бы его распаковать в будущем. В процессе тестирования целостности также проверяется совместимость содержимого образа и раздела/диска (например, Ghost не позволит вам распаковать образ, содержащий раздел объемом 10 Гб, на раздел диска размером 1 Гб. Вы улынулись, а многие пытаются сделать и не такие ☹);
- ✓ также присутствует функция проверки целостности логической структуры разделов и дисков.

В общем, программа интересная и удобная в использовании. Прибавьте к этому ее малый размер, и вы получите вполне реалистичный образ добротной системы профессионального домашнего back-up'а, выгодно отличающуюся от многочисленных конкурентов.

На этом все, спасибо за внимание, искренне ваш. Будут вопросы — пишите.



емый раздел, указываете полку, куда будет сохраняться создаваемый образ, и его имя (обязательно указывайте диск, отличный от C:), выбираете степень сжатия образа (советую выбирать **High**), отвечаете положительно на контрольный вопрос и... просто ждете. После окончания создания файла образа выходите из Norton Ghost и перезагружаетесь в Windows.

На этом все — «запаска для Windows» готова!

Теперь рассмотрим последовательно действия, которые вам нужно будет предпринять в случае краха системы, чтобы привести ее к виду, в котором она была на момент создания резервной копии.

Итак, система умерла, всего ей хорошо, дядя Билли опять здоровая и процвета-

Сергей КРУШНЕВИЧ sergeyk@bk.ru

РАЗБИВАЕМ ВИНТЫ

У каждого «чайника» наступает момент, когда он закипает, и у него появляется желание перейти в ряды юзеров. Как правило, это начинается с попытки самостоятельно настроить систему с нуля. Это происходит как по собственному желанию, так и вынужденно.

Как правило, все начинается с изменения конфигурации разделов жесткого диска. Для этого создано множество программного обеспечения практически под все существующие операционные системы. В их число входит и семейство операционных систем от Microsoft. Сегодня я хочу показать на примере (буквально на пальцах ☺), как использовать для этой цели входящую в стандартную поставку DOS/Win9x/WinMe программу **fdisk**.

Итак, загружаемся с диске/компакта (для этого вам, вероятно, придется предварительно покопаться в настройках BIOS) и запускаем **fdisk.exe**.

Первое знакомство

Если размер вашего жесткого диска составляет более 512 Мб, то программа обязательно спросит о необходимости включения поддержки больших жестких дисков. Если вы будете использовать файловую систему FAT32, то смело отвечайте — да.

Далее нас встречает главное меню программы. Если у вас более одного жесткого

с четвертого по первый (то есть с конца в начало):

4. Удаление разделов, не являющихся разделами DOS — выбираем, если у вас был установленная другая операционная система. Если таких разделов нет, программа весело сообщит о этом.

3. Удаление логических дисков DOS в дополнительном разделе DOS. Название говорит само за себя. Попав в этот пункт, выбираете логический диск (порядок произвольный), нажав на соответствующую букву на клавиатуре. Далее программа спросит метку диска (можно просто нажать **Enter**) и переспросит о необходимости удаления (жмем **Y**). Так по порядку можно удалить все логические диски в дополнительном разделе, а можно удалить только некоторые, а затем создать новый диск на освободившемся месте.

2. Удаление основного логического раздела DOS. При выборе этого пункта программа запросит подтверждение на удаление. Долго не раздумывая, жмем на **Y**, а после ознакомления с последствиями — как всегда, на **Esc**.

1. Удаление основного раздела DOS. Этот пункт аналогичен предыдущему, с той лишь разницей, что вас попросят ввести метку основного раздела (если вы ее забыли, поднимите глаза чуть выше).

Ломать — не строить

Наконец, приступаем собственно к долгожданной разбивке — в главном меню **Создание раздела DOS либо логического диска DOS**. Тут порядок сверху вниз:

1. Создание основного раздела DOS. После проверки целостности диска программа спросит о необходимости отведения всего свободного места под основной раздел. Если вы хотите создать один большой логический диск, то смело жмите заветный **Y** и переходите к концу статьи.

Если же вы хотите создать несколько логических дисков, то лучше нажать **N**, после чего программа укажет максимальный доступный размер и спросит о необходимом размере основного раздела (диска **C:** по-нашему ☺). Вводить можно как в мегабайтах, так и процентах от максимально-го объема.

2. Создание дополнительного раздела DOS. После проверки оставшейся части диска программа спросит о необходимом размере дополнительного раздела (НЕ диска **D:**). Здесь выбираем максимально доступный размер, указанный чуть выше.

3. Создание логических дисков DOS в дополнительном разделе DOS. Здесь вводим последовательно размер логического диска **D:**, **E:**, **F:** и так далее, пока не будет распределено все дисковое пространство. Размер можно вводить как в мегабайтах, так и в процентах от максимально возможного размера в данный момент.

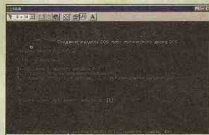
Активация активного

Теперь, когда все свободное место разложено по полочкам, осталось лишь выбрать активный раздел, то есть раздел, с которого будет производиться загрузка операционной системы — в главном меню пункт 2. **Выбор активного раздела**. Здесь предпочтительней выбрать активным основной раздел (**N**1).

Почти готово

Поздравляю — вы сделали это! Теперь выходим из программы и перезагружаемся.

Далее следует отформатировать полученные логические диски. Для этого можно воспользоваться входящей в стандартную поставку DOS/WIN всеми любимой программой **format.com**. В командной строке пишем **format x:** (где **x** — это имя логического диска) и жмем **Enter**. На вопрос, все ли данные на диске могут быть уничтожены, отвечаем утвердительно. Такую операцию производим со всеми логическими дисками. Огорчает лишь то, что при больших размерах логических дисков



диска, то появится пункт 5. **Смена текущего диска** с предложением выбрать подходящий. С этим пунктом затруднений возникнуть не должно.

Далее, чтобы удостовериться, что выбрали именно тот диск, выбираем в главном меню пункт 4. **Вывод сведений о имеющихся разделах**. Здесь можно ознакомиться с размерами основного и дополнительного раздела. Дело в том, что один физический диск может быть разбит на два логических раздела — основной и дополнительный, а дополнительный в свою очередь еще на несколько логических дисков. Например, логический диск **C:** размещается в основном разделе, а **D:**, **E:**, **F:** и т.д. — в дополнительном. Физический диск остается целым, а разбивка осуществляется лишь путем записи в специальную область диска информации о конфигурации логических дисков. Так что можете не беспокоиться ☺. Вдоволь налюбовавшись информацией, нажимаем **Y** и знакомимся с содержанием логических дисков в дополнительном разделе, после чего легким нажатием на клавишу **Esc** выходим в главное меню.

Приступим к удалению

Если вы все же решились на удаление логических дисков, то смело выбирайте пункт **Удаление раздела либо логического диска DOS**. Если диск чистый, то есть разделы еще не были определены, то этот пункт пропущем мимо ушей.

Чтобы корректно удалить логические диски, нужно пойти на маленькую хитрость, а именно: перебрать по очереди все пункты



эта операция может затянуться. При форматировании загрузочного диска (**C:**) желательно указать дополнительно ключ **/b**, чтобы по окончании форматирования записать на диск системные файлы.

На этом все — теперь вы можете загрузиться с винчестера и любоваться командной строкой. О том, как заставить работать CD-ROM и выводить кириллицу, а не иероглифы, расскажу в следующей раз.

Не расстраивайтесь, если вам попало английская версия **fdisk'а** — номера пунктов меню полностью идентичны.

Удачных экспериментов, до встречи!

Игорь ЕГОРКИН yegorkin@ukrpost.net

Сети домашнего плетения

В умных книгах небольшую компьютерную сеть принято называть локальной вычислительной сетью или сокращенно — ЛВС. Далее так ее и будем величать. Но в этой статье мы попытаемся высунуть другой вопрос — для чего нужна домашняя ЛВС?

Итак, прежде всего, она понадобится для:

- ✓ игры в сетевые игры;
- ✓ простого и быстрого обмена файлами;
- ✓ организации быстрого совместного доступа в Интернет;

✓ обмена любой информацией, причем не только отдельными файлами, можно, например, поставить CD-диск и разрешить доступ к нему («расшарить») всем пользователям сети;

✓ общения голосом и по чату.

Вот и решили мы с братом сделать свою компьютерную сеть, подключив к ней двух друзей. После непродолжительного изучения теории приступили к практике. Выбирать тип сети долго не пришлось, так как сеть 100 Мбит/с на витой паре UTP-5 — единственный нормальный вариант. Когда я заинтересовался в одном магазине, сколько стоит «провод для сети», продавец сказал, что цена зависит от длины — есть 1 метр, 3 или даже 5 метров... Это были шнуры питания ☹. Аббревиатуры ЛВС продавец тоже не знал, зато его лицо озарило улыбку при упоминании UTP-5. Оказалось, что в магазине кабель UTP-5 стоит 2,50 грн. за метр, а на «Радиорынке» — 0,90 грн. или еще дешевле, если оптом. Далее по тексту будем именовать этот провод просто «кабель». Сетевые гуру рассказали, что для больших расстояний лучше брать кабель с однопроволочными проводниками — у него меньше цена и лучше частотные характеристики. Экранированный же кабель для этих целей применять смысла нет — он дорогой,

он является мини-свитч. Есть экземпляры от 100 гривен. Купил, подсоединил провода, включил питание — работает!

И мы сделали свою ЛВС. На троих. Сначала после загрузки компьютера сеть не сразу становилась доступна, но помогло присвоение всем компьютерам фиксированных IP-адресов вида 192.168.0.1 ... 192.168.0.N. Оказалось, что в **Windows 2000** необходимо включить пользователя **Guest** с пустым паролем для того, чтобы можно было заходить на общие («расшаренные») папки компьютера. В **Windows 9x** в панели управления необходимо открыть значок **Сеть**, найти там пункт **Доступ к файлам и принтерам** и поставить галочку возле пункта **Файлы этого компьютера можно сделать общими**. В пункте **Управление доступом** должно быть выбрано **На уровне ресурсов**. Большие никакие настройки не требуется, разве что можно поменять названия компьютеров (у всех должны быть разные имена) и сменить название рабочей группы (у всех в ЛВС оно должно быть одинаковым, например WORKGROUP, мы же назвали свою сеть и группу словом **CENTER**).

Сетевые достижения

Друзья брата перестали делить игру... Получился почти бесплатный компьютерный клуб (если не считать начальные капиталовложения). Мне же надоели обычные сетевые игры-стрелки, поэтому я написал программу для игры в шахматы ☹ по сети. Исходники эти шахматы на Delphi 5 лежат тут: <http://splash.kiev.ua/depot/chess.htm>. Программа очень непривередлива к потерям пакетов в сети, для игры надо ввести IP-адрес противника и двигать фигуры мышкой ☹.

Еще я поставил на свой компьютер маленький web-сервер **Xitami (HTTP и FTP) (<http://www.imatix.com>)**. Моя машина зовется в сети **ORACLE** (Орокул, по-русски), и если любой пользователь моей ЛВС наберет в браузере адрес <http://oracle/>, то попадет на мой сайт, также можно зайти на <ftp://oracle/>. Конечно, все это работает, если мой компьютер будет в этот момент включен. Да, у меня теперь есть домен первого уровня ☹.

После первой не останавливаются

Чуть позже в нашем доме организовалась вторая домашняя сеть, затем мы объединились и подключили еще одного товарища. Теперь в нашей общей ЛВС 11 че-

ловек ☹. Сеть получилась обширная, в три мини-свитча, и иногда она перестает работать — самый нагруженный мини-свитч отказывается передавать пакеты дальнему ми-



ни-свитчу (большие потери), хотя средний принимает нормально от всех. Помогают перезагрузка свитчей. Будем разбираться. Думаю, как подключить еще пару-тройку компьютеров, но они далековато от нас, хотя, говорят, для этого предназначены специальные кабели. Например, отечественный кабель П296 — позволяет увеличить сегмент сети до 500 метров. Попробуем. Если свитч не треснет ☹.

Выделенного сервера (постоянно включенного компьютера) у нас пока нет, поэтому нет и общего доступа в Интернет. Можно попробовать вместо отдельного компьютера для этой цели поставить интернет-маршрутизатор DI-604 за \$45 со встроенным 4-портовым коммутатором (<http://www.dlink.ru/products/internetw/di604.html>).

Пору слов на моем чате. Мы перепробовали множество программ, но больше всего понравился народу **Friendly Chat** (<http://www.killievich.com/rus/>). Лично я к его достоинству отношу режим гарантированной доставки сообщений. Из новаторов у него в наличии работа с IRC, анимированные смайлики, доска объявлений, можно включить полупрозрачность окна (для Windows 2000 и выше), есть возможность даже отзывать последнее свое сообщение.

Исторически сложилось так, что для голосовой связи мы используем не монстрика MS NetMeeting, а простенькую программку **NetVoice** (<http://www.klang.h1.ru/>). Даже смирились с тем, что у нее есть одна недоработка — для принятия входящего звонка нужно узнать, кто звонит из строки состояния, а затем дважды кликнуть по соответствующему юзеру из списка (или выделить нужного юзера и нажать кнопку с изображением телефончика).

Тянем-потянем

Мы решили потянуть еще? У всего есть свои плюсы и минусы, рассмотрим недостатки проводной локальной сети. Конечно, мини-свитч потребляет электроэнергию, но даже постоянно включенный 10-ваттный девайс в месяц сможет съесть энер-



обычно с другим волновым сопротивлением, достаточно «нежный», а толк будет, если только тянуть его через заводские корпусы с мощными электроотсосами ☹.

Запаслись мы и сетевыми коротышками (у всех разные, у меня Allied Telesyn AT-2500TX — всем советуем), купили провод и трес до соседнего дома.

Для объединения компьютеров в небольшую 100-Мбит сетку оптимальным решени-

гии аж на 1 гривну и 12 копеек ☹. Основные же недостатки у проводной ЛВС расмотрим ниже.

✓ Весенние грозы очень опасны для активного оборудования, если кабели длинные и натянuty достаточно высоко (последний этаж или на крыше). Немного помочь делу может грозоащита (ищите по этому ключевому слову на <http://ya.ru/>).

✓ Кабель в обычной ПВХ-оболочке плохо переносит отрицательные температуры, в итоге, через пару лет его придется прокладывать заново. А кабель в специальной оболочке стоит дорого.

✓ Кабель обычно приходится выводить на улицу через отверстия в стенах и рамах вашего дома. А что, если у вас новые пластиковые окна или стены тоньше?

✓ К тому, кто поставит у себя дома мини-свитч, потянутся пучки проводов — то еще зрелище!

✓ Если поставить мини-свитч на чердаке, то, кроме небольшой проблемы поднятия питания, появится вопрос о его (свечи) сохранности.

✓ Между домами тянуть провода не просто. Необходим дополнительный тротуар. Тянуть лучше по крышам, но для этого понадобятся более длинный кабель и грозоащита. Перебрасывать кабель от окна до окна некриво, а иногда просто невозможно, из-за дороги внизу.

✓ Сегмент сети не более 100 метров (хотя обычно работает и на большем расстоянии).

Скани оковы проводов

Реальная альтернатива проводным сетям — беспроводные, конечно, если вас не пугают цены ☹.

На сайте фирмы D-Link есть раздел, посвященный устройствам для построения беспроводных сетей: <http://www.dlink.ru/products/wireless.html>. Рассмотрим в качестве примера PCI-карточку с длинным названием — характеристиками DWL-GS20 Airplus Xtreme-G 54Mbps 2.4 GHz Wireless PCI Adapter IEEE 802.11g. Для создания беспроводной сети достаточно оснастить такими сетевыми картами компьютеры и объединить парами. Эта карточка работает по стандарту **IEEE 802.11g**, совместима с 802.11b-устройствами (функционирующими на меньших скоростях). Максимальная скорость передачи данных — 54 Мбит/с (802.11g), но такие показатели достижимы только между непосредственно соседствующими устройствами — чем больше расстояние или помехи, тем ниже скорость. В режиме *Ad-hoc* такой карточкой не нужен беспроводной маршрутизатор, они работают в виртуальной топологии «каждый с каждым». Интересно, что на скорости 1 Мбит/с эти карточки могут связаться между собой на расстоянии до 400 метров! Стоит такая удовольствие около \$75.

Остается открытым вопрос относительно лицензирования частоты 2.4 ГГц для устройств 802.11g. Говорят, что надо платить, но по выданному распоряжению киевским бе-

лефоном Укрстатнадзора (423-0429 и 444-9931) автор выяснил ничего не смог — три рабочих дня у них трубку никто не брал или же было безнадежно «занято». Автодозво не помог. С таким подходом к работе, думаю, опасаться их не стоит ☹. Во всяком случае, можно использовать устройство стандарта 802.11a — они такие же быстрые, как и 802.11g (и даже иногда быстрее), но работают на абсолютно бесплатной частоте 5 ГГц, в этом же диапазоне, например, функционируют и микроволновые печи ☹.

Заглянем в будущее

Беспроводные технологии все же пока еще далеки от нашего народа по причине дороговизны. Но есть надежда, что ситуация в скором времени изменится, в настоящее время полным ходом идет работа над новым многообещающим проектом. Пока она нацелена на применение в сетях типа PAN, т.е. на небольших расстояниях (30... 50 м), но компания *Advanced Strategies for Integrated Solutions (AsIs)* пропороит ей свет-

миллиарда раз в секунду. Информация передается изменением амплитуды импульсов и пауз между ними — это модуляция *PPM* (сдвиг позиции импульса), *OOK* (монипуляция амплитуды), *PSK* (изменение фазы полярности). Для совместной работы нескольких таких устройств применяется кодовое разделение, как в CDMA, и временное разделение каналов (TDMA). Передача получается очень простым, но приемник таких сигналов довольно сложный. Кроме этого, одним физическим приемником/передатчиком не обойтись, добавляется логическая схема, реализующая остальные протоколы стека WiMedia.

По последним оценкам, такая технология позволяет реализовать колючие (\$5 ☹) интегральные приемопередатчики, обеспечивающие скорость обмена до 500 Мбит/с на расстояниях до 100 м, даже при выходной мощности передатчика, не требующей сертификации или специальных разрешений! В самом ближайшем будущем ожидается выход первого WiMedia-чипсета от компании Motorola (поддерживаемые скорости 11, 22, 33, 44 и 55 Мбит/с). По прогнозам экспертов к 2007 году будет выпущено от 45 до 59 миллионов WiMedia-устройств. Ждем!

Эксперты отмечают следующие положительные качества новой технологии:

- ✓ низкое энергопотребление;
- ✓ высокая скорость передачи данных;
- ✓ малые взаимные помехи устройств;
- ✓ компактность приемопередатчиков;
- ✓ поддержка QoS (приоритетной передачи данных) за счет настраиваемого временного разделения каналов;
- ✓ схемотехническая простота (занимаемая площадь на кристалле всего 0.1 мм²);
- ✓ метод работы по расписанию для дальнейшего уменьшения энергопотребления;
- ✓ поддержка множества режимов питания;
- ✓ масштабируемая система безопасности;
- ✓ поддержка непосредственной связи один-ко-многим.

Вместо заключения

А что интересного делается в нашей стране? Подобных научных и коммерческих разработок у нас нет. Но наши домашних дел мастера придумали много интересных самодельных технических дополнений для домашней локальной сети. В Интернете можно найти схемы для связи компьютеров через COM-порт на расстояниях около километра (до 100 Кбит/с), через лазерные указки — до 10 Мбит/с на расстояниях порядка сотен метров (ищите в «Яндексе», например, по ключевому слову *fidolink*).

Домашним сетям посвящено довольно много ресурсов, но особо стоит отметить финансовую конференцию **fidof7.ru.home.lan**, которая доступна пользователям Интернета через сервер **news://news.fidof7.ru** по новому протоколу NNTP (можно читать с помощью Outlook Express).



лое будущее и в больших беспроводных локальных сетях (тип LAN и WAN).

Отметим, что **WiMedia** — это название и технология, и альянса, образованного в сентябре 2002 года крупнейшими производителями электроники — Motorola, Philips, Kodak, Hewlett-Packard, Samsung, Sharp, и др. Альянс WiMedia, насчитывающий более пятнадцати компаний, разрабатывает единую универсальную технологию беспроводной мультимедийной связи, основываясь на стандартах **IEEE 802.15.3** и др. Каждый, кто знает английский язык, может сам ознакомиться со всеми подробностями этого проекта на сайтах <http://www.wimedia.org> и <http://www.uwb.org>.

Проектом с нашим Укрстатнадзором у продуктов WiMedia не возникнет, так как эта технология не использует какую-либо конкретную несущую частоту. Современные коммерческие реализации технологии **CDMA** (кодированного разделения радиоканалов) также применяют, пусть достаточно широко (да десятков МГц, но конкретные диапазоны частот).

WiMedia же использует ультраширокополосную технологию (**UWB — Ultra Wide Band**) — передатчик излучает сверхкороткие (длительностью менее 1 нс) импульсы с огромной шириной спектра (теоретически — бесконечной, практически — до 10 ГГц) до

Наименование	тип	у. е.	код
КОМПЬЮТЕР			
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Athlon 1200		178	33
Athlon 1300		187	33
Athlon 1500		207	33
Athlon 1700		227	33
Athlon 1900		247	33
Athlon 2000		267	33
Athlon 2200		287	33
Athlon 2400		307	33
Athlon 2600		327	33
Athlon 2800		347	33
Athlon 3000		367	33
Athlon 3200		387	33
Athlon 3400		407	33
Athlon 3600		427	33
Athlon 3800		447	33
Athlon 4000		467	33
Athlon 4200		487	33
Athlon 4400		507	33
Athlon 4600		527	33
Athlon 4800		547	33
Athlon 5000		567	33
Athlon 5200		587	33
Athlon 5400		607	33
Athlon 5600		627	33
Athlon 5800		647	33
Athlon 6000		667	33
Athlon 6200		687	33
Athlon 6400		707	33
Athlon 6600		727	33
Athlon 6800		747	33
Athlon 7000		767	33
Athlon 7200		787	33
Athlon 7400		807	33
Athlon 7600		827	33
Athlon 7800		847	33
Athlon 8000		867	33
Athlon 8200		887	33
Athlon 8400		907	33
Athlon 8600		927	33
Athlon 8800		947	33
Athlon 9000		967	33
Athlon 9200		987	33
Athlon 9400		1007	33
Athlon 9600		1027	33
Athlon 9800		1047	33
Athlon 10000		1067	33
Athlon 10200		1087	33
Athlon 10400		1107	33
Athlon 10600		1127	33
Athlon 10800		1147	33
Athlon 11000		1167	33
Athlon 11200		1187	33
Athlon 11400		1207	33
Athlon 11600		1227	33
Athlon 11800		1247	33
Athlon 12000		1267	33
Athlon 12200		1287	33
Athlon 12400		1307	33
Athlon 12600		1327	33
Athlon 12800		1347	33
Athlon 13000		1367	33
Athlon 13200		1387	33
Athlon 13400		1407	33
Athlon 13600		1427	33
Athlon 13800		1447	33
Athlon 14000		1467	33
Athlon 14200		1487	33
Athlon 14400		1507	33
Athlon 14600		1527	33
Athlon 14800		1547	33
Athlon 15000		1567	33
Athlon 15200		1587	33
Athlon 15400		1607	33
Athlon 15600		1627	33
Athlon 15800		1647	33
Athlon 16000		1667	33
Athlon 16200		1687	33
Athlon 16400		1707	33
Athlon 16600		1727	33
Athlon 16800		1747	33
Athlon 17000		1767	33
Athlon 17200		1787	33
Athlon 17400		1807	33
Athlon 17600		1827	33
Athlon 17800		1847	33
Athlon 18000		1867	33
Athlon 18200		1887	33
Athlon 18400		1907	33
Athlon 18600		1927	33
Athlon 18800		1947	33
Athlon 19000		1967	33
Athlon 19200		1987	33
Athlon 19400		2007	33
Athlon 19600		2027	33
Athlon 19800		2047	33
Athlon 20000		2067	33
Athlon 20200		2087	33
Athlon 20400		2107	33
Athlon 20600		2127	33
Athlon 20800		2147	33
Athlon 21000		2	
КОМПЬЮТЕР			
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Athlon 1200		178	33
Athlon 1300		187	33
Athlon 1500		207	33
Athlon 1700		227	33
Athlon 1900		247	33
Athlon 2000		267	33
Athlon 2200		287	33
Athlon 2400		307	33
Athlon 2600		327	33
Athlon 2800		347	33
Athlon 3000		367	33
Athlon 3200		387	33
Athlon 3400		407	33
Athlon 3600		427	33
Athlon 3800		447	33
Athlon 4000		467	33
Athlon 4200		487	33
Athlon 4400		507	33
Athlon 4600		527	33
Athlon 4800		547	33
Athlon 5000		567	33
Athlon 5200		587	33
Athlon 5400		607	33
Athlon 5600		627	33
Athlon 5800		647	33
Athlon 6000		667	33
Athlon 6200		687	33
Athlon 6400		707	33
Athlon 6600		727	33
Athlon 6800		747	33
Athlon 7000		767	33
Athlon 7200		787	33
Athlon 7400		807	33
Athlon 7600		827	33
Athlon 7800		847	33
Athlon 8000		867	33
Athlon 8200		887	33
Athlon 8400		907	33
Athlon 8600		927	33
Athlon 8800		947	33
Athlon 9000		967	33
Athlon 9200		987	33
Athlon 9400		1007	33
Athlon 9600		1027	33
Athlon 9800		1047	33
Athlon 10000		1067	33
Athlon 10200		1087	33
Athlon 10400		1107	33
Athlon 10600		1127	33
Athlon 10800		1147	33
Athlon 11000		1167	33
Athlon 11200		1187	33
Athlon 11400		1207	33
Athlon 11600		1227	33
Athlon 11800		1247	33
Athlon 12000		1267	33
Athlon 12200		1287	33
Athlon 12400		1307	33
Athlon 12600		1327	33
Athlon 12800		1347	33
Athlon 13000		1367	33
Athlon 13200		1387	33
Athlon 13400		1407	33
Athlon 13600		1427	33
Athlon 13800		1447	33
Athlon 14000		1467	33
Athlon 14200		1487	33
Athlon 14400		1507	33
Athlon 14600		1527	33
Athlon 14800		1547	33
Athlon 15000		1567	33
Athlon 15200		1587	33
Athlon 15400		1607	33
Athlon 15600		1627	33
Athlon 15800		1647	33
Athlon 16000		1667	33
Athlon 16200		1687	33
Athlon 16400		1707	33
Athlon 16600		1727	33
Athlon 16800		1747	33
Athlon 17000		1767	33
Athlon 17200		1787	33
Athlon 17400		1807	33
Athlon 17600		1827	33
Athlon 17800		1847	33
Athlon 18000		1867	33
Athlon 18200		1887	33
Athlon 18400		1907	33
Athlon 18600		1927	33
Athlon 18800		1947	33
Athlon 19000		1967	33
Athlon 19200		1987	33
Athlon 19400		2007	33
Athlon 19600		2027	33
Athlon 19800		2047	33
Athlon 20000		2067	33
Athlon 20200		2087	33
Athlon 20400		2107	33
Athlon 20600		2127	33
Athlon 20800		2147	33
Athlon 21000		2	
КОМПЬЮТЕР			
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Athlon 1200		178	33
Athlon 1300		187	33
Athlon 1500		207	33
Athlon 1700		227	33
Athlon 1900		247	33
Athlon 2000		267	33
Athlon 2200		287	33
Athlon 2400		307	33
Athlon 2600		327	33
Athlon 2800		347	33
Athlon 3000		367	33
Athlon 3200		387	33
Athlon 3400		407	33
Athlon 3600		427	33
Athlon 3800		447	33
Athlon 4000		467	33
Athlon 4200		487	33
Athlon 4400		507	33
Athlon 4600		527	33
Athlon 4800		547	33
Athlon 5000		567	33
Athlon 5200		587	33
Athlon 5400		607	33
Athlon 5600		627	33
Athlon 5800		647	33
Athlon 6000		667	33
Athlon 6200		687	33
Athlon 6400		707	33
Athlon 6600		727	33
Athlon 6800		747	33
Athlon 7000		767	33
Athlon 7200		787	33
Athlon 7400		807	33
Athlon 7600		827	33
Athlon 7800		847	33
Athlon 8000		867	33
Athlon 8200		887	33
Athlon 8400		907	33
Athlon 8600		927	33
Athlon 8800		947	33
Athlon 9000		967	33
Athlon 9200		987	33
Athlon 9400		1007	33
Athlon 9600		1027	33
Athlon 9800		1047	33
Athlon 10000		1067	33
Athlon 10200		1087	33
Athlon 10400		1107	33
Athlon 10600		1127	33
Athlon 10800		1147	33
Athlon 11000		1167	33
Athlon 11200		1187	33
Athlon 11400		1207	33
Athlon 11600		1227	33
Athlon 11800		1247	33
Athlon 12000		1267	33
Athlon 12200		1287	33
Athlon 12400		1307	33
Athlon 12600		1327	33
Athlon 12800		1347	33
Athlon 13000		1367	33
Athlon 13200		1387	33
Athlon 13400		1407	33
Athlon 13600		1427	33
Athlon 13800		1447	33
Athlon 14000		1467	33
Athlon 14200		1487	33
Athlon 14400		1507	33
Athlon 14600		1527	33
Athlon 14800		1547	33
Athlon 15000		1567	33
Athlon 15200		1587	33
Athlon 15400		1607	33
Athlon 15600		1627	33
Athlon 15800		1647	33
Athlon 16000		1667	33
Athlon 16200		1687	33
Athlon 16400		1707	33
Athlon 16600		1727	33
Athlon 16800		1747	33
Athlon 17000		1767	33
Athlon 17200		1787	33
Athlon 17400		1807	33
Athlon 17600		1827	33
Athlon 17800		1847	33
Athlon 18000		1867	33
Athlon 18200		1887	33
Athlon 18400		1907	33
Athlon 18600		1927	33
Athlon 18800		1947	33
Athlon 19000		1967	33
Athlon 19200		1987	33
Athlon 19400		2007	33
Athlon 19600		2027	33
Athlon 19800		2047	33
Athlon 20000		2067	33
Athlon 20200		2087	33
Athlon 20400		2107	33
Athlon 20600		2127	33
Athlon 20800		2147	33
Athlon 21000		2	
КОМПЬЮТЕР			
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Athlon 1200		178	33
Athlon 1300		187	33
Athlon 1500		207	33
Athlon 1700		227	33
Athlon 1900		247	33
Athlon 2000		267	33
Athlon 2200		287	33
Athlon 2400		307	33
Athlon 2600		327	33
Athlon 2800		347	33
Athlon 3000		367	33
Athlon 3200		387	33
Athlon 3400		407	33
Athlon 3600		427	33
Athlon 3800		447	33
Athlon 4000		467	33
Athlon 4200		487	33
Athlon 4400		507	33
Athlon 4600		527	33
Athlon 4800		547	33
Athlon 5000		567	33
Athlon 5200		587	33
Athlon 5400		607	33
Athlon 5600		627	33
Athlon 5800		647	33
Athlon 6000		667	33
Athlon 6200		687	33
Athlon 6400		707	33
Athlon 6600		727	33
Athlon 6800		747	33
Athlon 7000		767	33
Athlon 7200		787	33
Athlon 7400		807	33
Athlon 7600		827	33
Athlon 7800		847	33
Athlon 8000		867	33
Ath			

[illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР И ИГРОВОЙ» №41 (99). 13.10.2003.

Тираж: 11 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 61.
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только

© «Мой компьютер», 1998-2003.
Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Начальник информ. отдела: Василий Попов.

Начальник отдела Х: Димитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев
Литературные редакторы: Оксана Пашкина
Данил Перцов

Корректор: Полина Хатимлянская.
Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмархатюк.

Секретарь ДЗВР: Денис Бондаренко.
Реклама: Олег Федоров,
Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева.

Роман Бураковский, Юрий Литвин.
Начальник отдела полиграфии:
Дмитрий Можалев

Сбыт: Лариса Остаповская, Елена Назарова.
Экспедирование: Анатолий Клочко.
Поддержка Web-сайта: Валерия Степанович

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фототовар: ООО «Мир», тел.: (044) 247-4438.

Печать: друкарня ТМ "Мандарин"
В "Видавнична група "Експрес", тел. (0322) 97-47-68,
зсм. № 744

ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

30 ЖОВТНЯ :: 2 Листопада



ПЕРША МІЖНАРОДНА ВИСТАВКА ПЕРСОНАЛЬНИХ І ДОМАШНІХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

цифроМанія :)

ЩОДЕННИЙ ДРАЙВ!!! ВІКТОРИНИ, РОЗІГРАШІ, ШОУ, ПОКАЗ МОДЕЛЕЙ.
ПОДРОБИЦІ НА САЙТІ >>> [HTTP://DMANIA.EUROINDEX.UA](http://dmania.euroindex.ua)

ВИСТАВКОВИЙ
ЦЕНТР



КИЇВ ЕКСПОПЛАЗА
ВУЛ. САПУТНА, 2-Б

АВТОБУСНИЙ ЕКСПРЕС-МАРШРУТ
ВІД СТАНЦІЇ МЕТРО "НИВКИ",
ВИХІД НА ВУЛ. ЩЕРБАКОВА

ОРГАНІЗАТОР ВИСТАВКИ



ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР



КОМПАНІЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЄ

Акелла



ГЕРАКЛА



pc cdrom



© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella", © 2003 "Spector Studio"
Видавець на території України - компанія "МультиТрейд".
З питань гуртової закупки звертайтеся за тел.: (044) 237 5186,
495 1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua

